

Alexander König

Individualisierung

Der Begriff der „Individualisierung“ ist in aller Munde. Doch nicht immer wird klar, was darunter zu verstehen ist. Es existieren unterschiedliche Betrachtungs- und Sichtweisen mit je eigenen Akzentsetzungen. Grob können soziologische, medienpädagogische und pädagogische sowie didaktisch-methodische Perspektiven unterschieden werden. Dabei wird deutlich, dass in Schule und Unterricht der Einsatz digitaler Medien die Gestaltung individualisierender Lehr-Lernumgebungen unterstützen kann

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 4–6.

Johannes Huwer, Roland Brünken

Naturwissenschaftlich auf neuen Wegen

Von digitalen Medien, darunter auch Tablets, profitiert der naturwissenschaftliche Unterricht auf verschiedenen Ebenen. In ihren drei didaktischen Funktionen – Lernwerkzeug, Lernbegleiter und Experimentalwerkzeug – können digitale Medien einen individuellen Lernprozess unterstützen und anreichern. Eine besondere Rolle spielen dabei die Öffnungsgrade, die durch den Einsatz von Tablets beim Forschenden Experimentieren in Schule und Schülerlabor erreicht werden..

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 7–10.

Martin Ebner, Markus Ebner

Lernen unter der Lupe

Learning Analytics bezeichnet die Möglichkeit, aus gesammelten Daten durch entsprechende Analyseverfahren neue Erkenntnisse für die pädagogische Praxis zu erhalten. In diesem Beitrag soll eine kurze Einführung in das Verfahren gegeben sowie anhand von zwei konkreten Beispielen gezeigt werden, wie es sich für den Schulalltag nutzen lässt.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 11–12.

Michael Gros, Nina Steinhauer, Martin Ebner

Training am eigenen Text

Im Beitrag geht es um das Projekt Individuelles Differenziertes Rechtschreiben mit Blogs (IDeRBlog), das auf dem Learning-Analytics-Ansatz basiert. IDeRBlog verbindet Aufsatzerziehung mit individueller Fehlerkorrektur: Lernende verfassen auf der Plattform IDeRBlog (<http://iderblog.eu>) Texte am Computer, die anschließend mithilfe eines integrierten, intelligenten Wörterbuchs korrigiert werden können. Rechtschreibung kann also, im Unterschied zu den üblichen Korrekturprogrammen, ganz individuell trainiert werden.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 13–15.

Björn Anton

Interaktiv und individuell

Die freie Software „HSP“ erweitert bestehende Lernplattformen um eine Vielzahl interaktiver Lernaktivitäten. Das dahinterstehende HSP-Projekt orientiert sich am OER-Gedanken. Im Beitrag schildert Autor Björn Anton die Funktionen von HSP und stellt am Beispiel von interaktiven Videos im Sprachunterricht eines von vielen möglichen Einsatzszenarien im differenzierten und individualisierten Unterricht dar.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 16–18.

Eva Müller

DAKORA: Lernen individuell begleiten

Die Vorstellung davon, wie in der Schule gelernt werden soll, hat sich in den letzten 15 Jahren grundlegend geändert. „Individualisiertes Lernen“ ist das Ziel, doch dies kann nur dann erfolgreich sein, wenn die Lernwege der Schülerinnen und Schüler nachvollzogen, geplant und dokumentiert werden können. Zu diesem Zweck wurde in Baden-Württemberg Dakora (Digitales Arbeiten mit Kompetenzrastern) als Erweiterung der Moodle-Lernplattform entwickelt. Im Beitrag gibt die Autorin einen Überblick über die Arbeit mit dem Tool.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 19–22.

Friedhelm Lorig, Martin Mrosek

Cubetto, Calliope und Co.

Informatische Grundbildung lässt sich mittlerweile, dank niederschwelliger Robotik- und Coding-Systeme, parallel zum Erwerb der Grundfähigkeiten Lesen, Schreiben, Rechnen als digitale Basiskompetenz andocken. Hierbei bieten offene Lernaufgaben gute Individualisierungspotenziale für den pädagogischen Alltag an. Der Beitrag zeigt, wie für Lernende jeden Alters ansprechende Herausforderungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen geschaffen werden können – vom Kita-Bereich bis in die Grundschule.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 23–25.

Patrick Schäfer

Musik – ganz ohne Grenzen

App-Musikinstrumente, die mit Tablets oder Smartphones gespielt werden, sind im Vergleich zu realen Musikinstrumenten barrierefrei. Patrick Schäfer zeigt am Beispiel der „iBand-Saar“, wie sich damit digitale Musik- und Bandprojekte mit körperlich eingeschränkten Förderschülern umsetzen lassen. Beeinträchtigte Schüler erhalten so die Chance, ihre Musikalität und Kreativität auszuleben und zu erleben.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 26–28

Josef Buchner

Real – nur besser

Eine der Herausforderungen für Lehrerinnen und Lehrer ist es heute, auf die Heterogenität in der Schule zu reagieren. Wie können Lehrkräfte individuelle Interessen und persönliche Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen und diese weiter fördern? Der Autor schildert, wie technologie-gestützte Lernumgebungen, insbesondere Augmented Reality (AR), ihren Beitrag dazu leisten können, individualisiertes Lehren und personalisiertes Lernen zu fördern.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 29–31.

Juliane Eisinger, Stefan Schwarz

Breakout!

Der Boom der „Escape Rooms“ in den letzten Jahren, in denen Teams gemeinsam Rätsel lösen müssen, um sich aus einem geschlossenen Raum zu befreien, gab den Anstoß zu der Überlegung, wie sich das Konzept auf den Schulunterricht übertragen lässt. Als Teilnehmer sind die Schüler dabei in einer aktiven Rolle und stärken ihre sozialen Kompetenzen und Problemlösefähigkeiten im Team. Im Artikel stellen die Autoren dar, wie Lehrkräfte einen „Breakout“ im Klassenzimmer planen und durchführen können.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 32–35.

Barbara Grabowski

Programmierbar und intelligent

Das Online-Angebot an Lehrmaterialien für die Aneignung mathematischen Wissens ist in den letzten Jahren enorm gewachsen. Für eine erfolgreiche Gestaltung des individuellen Lernprozesses durch Online-Systeme müssen diese nicht nur den Stoff für eine systematische Einübung von mathematischen Techniken und Schlussweisen strukturiert darbieten, sondern auch individuell angepasste Rückmeldungen und Hilfen an den Lerner geben können. Barbara Grabowski stellt in ihrem Beitrag das System MathCoach vor und berichtet von Erfahrungen mit seiner Verwendung in der Unterrichtspraxis.

Computer+Unterricht 30 (2018), Heft 110, S. 36–38.

An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.