

Unterricht digital

Grundsätzliches und Strittiges

Einleitung

UDO KLINGER

- 4 Schule in der digitalen Corona-Welt**
Versäumnisse und Disparitäten, Herausforderungen und Aufgaben

RAMONA LORENZ

- 6 Digitalisierung in der Schule**
Weiterentwicklung zum Unterricht des 21. Jahrhunderts

SVEN KOMMER

- 10 Erklärvideos**
Selbstermächtigung zum Lernen?

FELICITAS MACGILCHRIST

- 14 Bildungsmedien digital**
Diskurse und deren Wirkkraft in der Corona-Pandemie

JÖRAN MUß-MERHOLZ

- 22 Trojaner, Katalysator oder Verstärker?**
Was die Digitalisierung mit der Schule macht – und umgekehrt

Praxis

FERDINAND STIPBERGER

- 25 Flipped Classroom**
Individualisiertes und selbständiges Lernen mit digitalen Medien

ANJA HAGEN

- 29 Tutorials für den Unterricht**
Lehrer Schmidt und sein virtuelles Kollegium

NICOLA POITZMANN | MARTINA SOBEL

- 32 Die digitale Steinzeit ist vorbei**
Ideen sammeln und sichtbar machen, Prozesse koordinieren

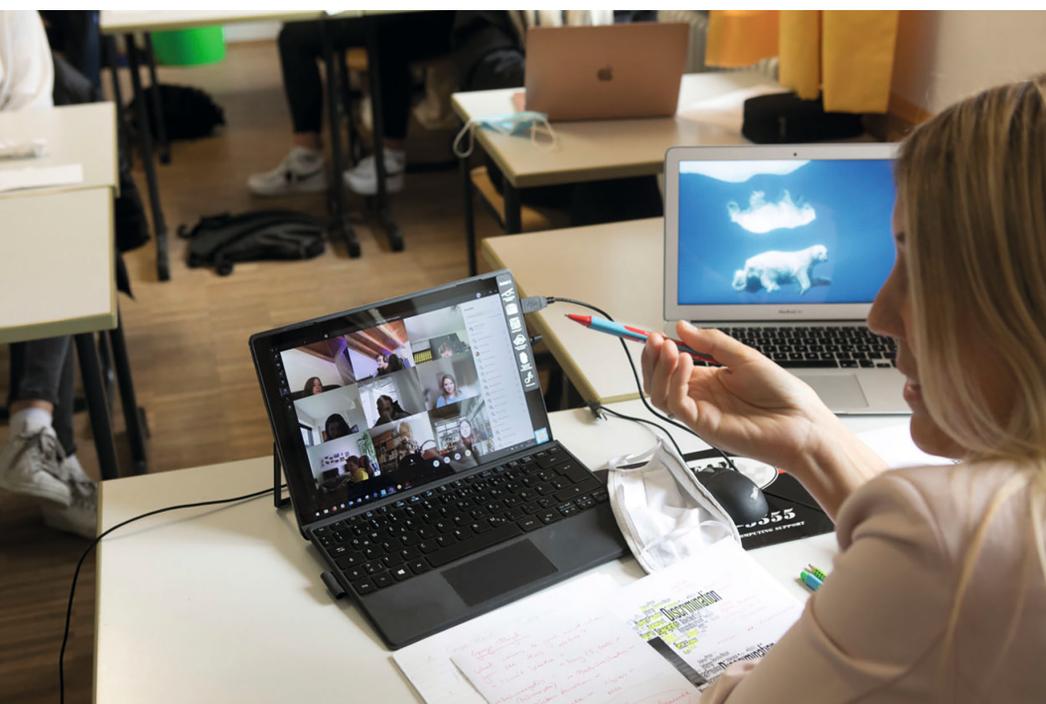
SUSANNE HEINICKE | ROSALIE HEINEN

- 36 Digitale Pinnwände nutzen**
An großen Flächen arbeiten, Ideen sichtbar machen, Überblick über Prozesse schaffen

Fokus Schulleitung

THOMAS STIERLI

- 40 Gerüstet für die Krisenzeit**
Digitale Medien in Schulorganisation und Unterricht



© picture alliance/SZ Photo/Florian Peijak

LERNENDE SCHULE

Für die Praxis pädagogischer Schulentwicklung

Magazin

Corona-Spezial

VERA BUSSE | AAPO HALONEN

44 „Wohl mehr gelernt als sonst“

Ein Gespräch über Corona-Fernunterricht in Finnland

VERA BUSSE

46 Homeschooling aus Elternsicht

Lernen in und aus der Krise

Glosse

UDO KLINGER

48 Mein digitaler Lehreralltag

49 Impressum / Vorschau

**Im Abo enthalten:
Lernende Schule
digital**

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)

91 | WERKSTATT

UDO KLINGER

Unterricht digital

Das Potenzial der Möglichkeiten in den Fächern
für die Schulentwicklung nutzen

3 Kompetenzen in der digitalen Welt

Material 1

4 Das Kompetenzmodell konkretisieren und gemeinsam nutzen

Material 2

6 Mehrwert des Digitalen – das SAMR-Modell

Material 3

8 Das SAMR-Modell konkret

Material 4

9 Das SAMR-Modell im Kollegium gemeinsam nutzen

Material 5

10 Gütekriterien für Apps – das *Padagogy Wheel*

Material 6

11 Gütekriterien konkretisieren

Material 7

12 Eine App im Kollegium gemeinsam nutzen

Material 8

13 Ein spielerischer Zugang – Gamification

Material 9

14 Gamification konkret – *Escape Room*

Material 10

15 Gamification gemeinsam – Schnitzeljagd fürs Kollegium

Material 11