

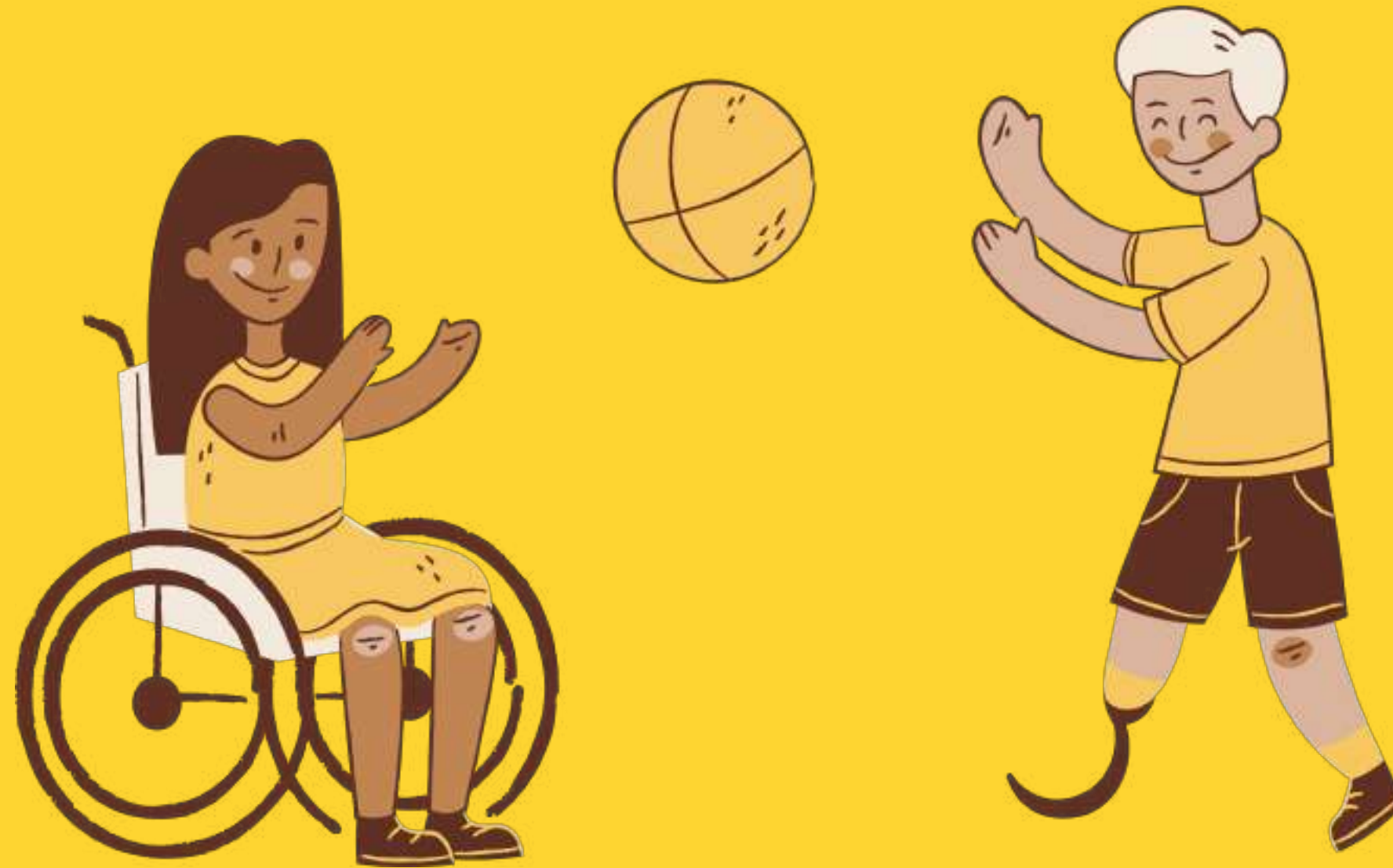
LERNZUGÄNGE IM DIGITAL-INKLUSIVEN
UNTERRICHT ERÖFFNEN

UDL diklusiv

Lea Schulz & Traugott Böttinger



Ist das Inklusion?



INKLUSIVE BILDUNG (DT. UNESCO-KOMMISSION)

DIGITALE MEDIEN IM ALLTAG

WIR BEFINDEN UNS IN EINEM
ÜBERGANG ZU EINER KULTUR
DER DIGITALITÄT.

(STALDER 2016)



DIGITALE MEDIEN SIND...



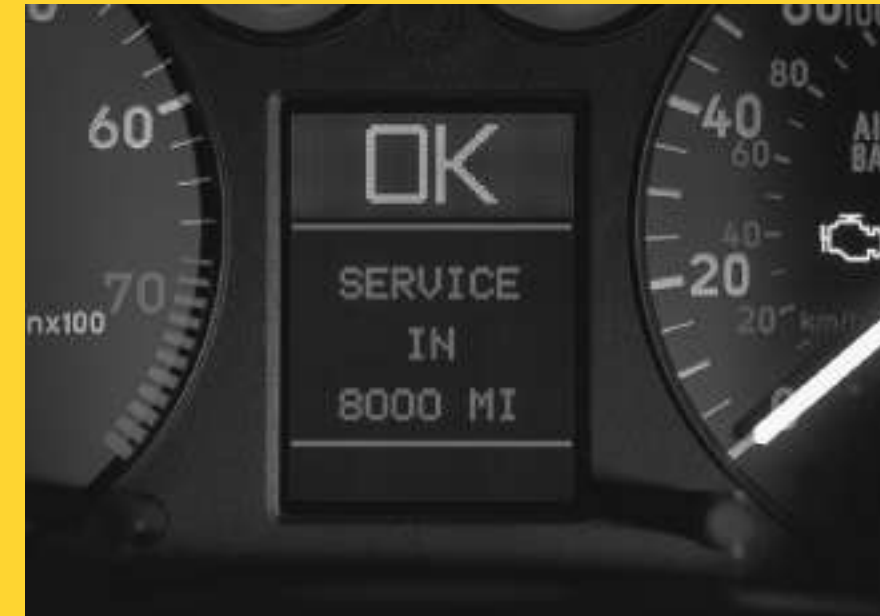
UBIQUITÄR

fast überall und jederzeit
verfügbar



PERVASIV

durchdringt alle Teile der
Gesellschaft



UNSICHTBAR

teils versteckt in eingebetteten
Systemen



SUBTIL

wirkt auch ohne menschliche
Wahrnehmung



TEILHABE

Unterstützung individualisierten Lernens

(u.a. Bosse, 2018; Irion, 2020; Voß, 2018)

Unterstützung selbstgesteuerten Lernens

(u.a. Hillenbrand 2015)

Unterstützung adaptiven Lernens

(u.a. Heusinger 2020)

VS.



EXKLUSIONSRISENEN

Digitale Medien bergen auch Exklusionsrisiken

(u.a. Böttinger & Schulz, 2021a; Zorn, Schluchter & Bosse, 2019)



Notwendigkeit einer barrierefreien digitalen Praxis!

SCHON MAL DARÜBER NACHGEDACHT?

Wie können digitale Medien heterogenitätssensibel im (inkluisiven) Unterricht eingesetzt werden, um alle Schüler:innen beim Lernen zu unterstützen?

KERNPROBLEMATIK

Digitale Medien

ZEICHNEN SICH AUS DURCH...

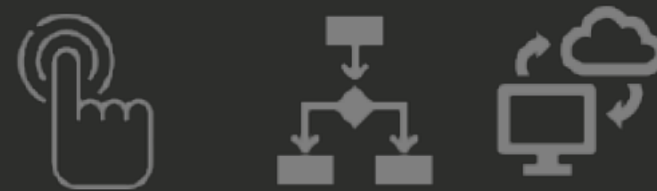
MULTIMEDIALITÄT

Multimodale und multimediale
Darstellungen



INTERAKTIVITÄT

Steuerung & Veränderung der
Präsentation und der Interaktion



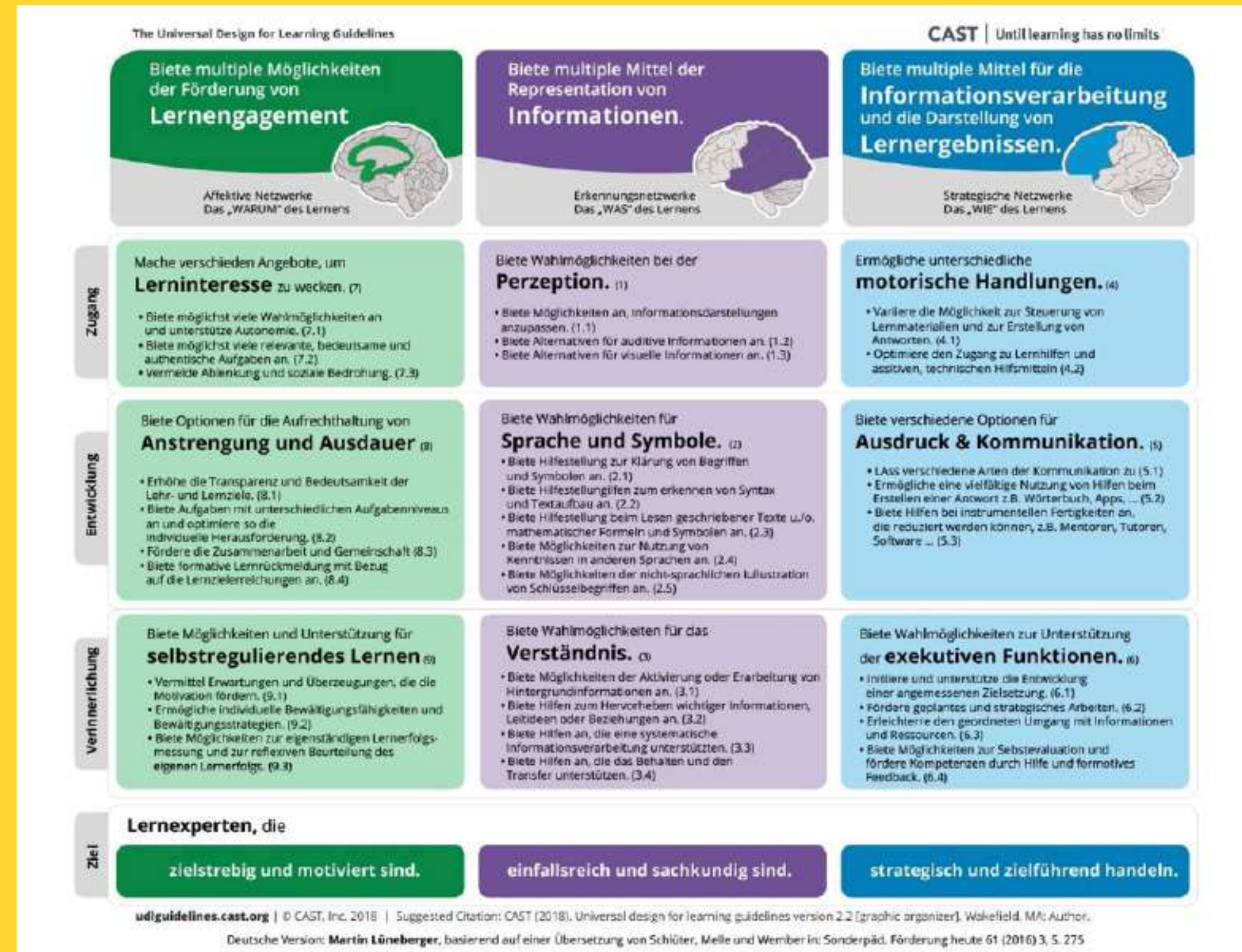
ADAPTIVITÄT

Anpassung durch Makro- und
Mikroadaption



Universal Design for Learning

CAST 2018



Universal Design for Learning

CAST 2018


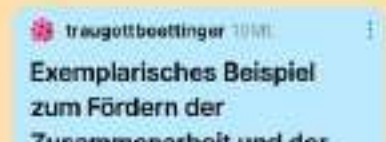
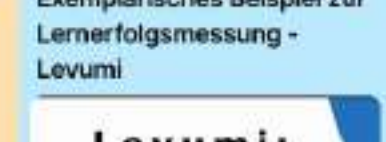




UDL diklusiv



<https://padlet.com/traugottboettinger/onz20ujzwcjptj23>

traugottboettinger • 4 • 2M
Universal Design for Learning diklusiv
Lea Schulz & Traugott Böttlinger

Förderung von Lernengagement I	Förderung von Lernengagement II	Förderung von Lernengagement III	multiple Repräsentation von Informationen I	multiple Repräsentation von Informationen II
<p>Lerninteresse wecken:</p> <ul style="list-style-type: none">• Biete möglichst viele Wahlmöglichkeiten an und unterstütze Autonomie• Biete möglichst viele relevante, bedeutsame und authentische Aufgaben an• Vermeide Ablenkung und soziale Bedrohung <p>Exemplarisches Beispiel zum Erstellen von Lerninhalten - Learning Apps</p> 	<p>Anstrengung und Ausdauer aufrecht erhalten</p> <ul style="list-style-type: none">• Erhöhe die Transparenz und Bedeutsamkeit der Lehr- und Lernziele• Biete Aufgaben mit unterschiedlichen Aufgabenniveaus und optimiere die individuelle Herausforderung• Fördere die Zusammenarbeit und Gemeinschaft• Biete formative Lernrückmeldung mit Bezug auf die Lernzielerreichung <p>Exemplarisches Beispiel zum Fördern der Zusammenarbeit und der</p> 	<p>selbstregulierendes Lernen unterstützen</p> <ul style="list-style-type: none">• Vermittle Erwartungen und Überzeugungen, die die Motivation fördern• Ermögliche individuelle Bewältigungsfähigkeiten und -strategien• Biete Möglichkeiten zur eigenständigen Lernerfolgsmessung und zur reflexiven Beurteilung des eigenen Lernerfolgs <p>Exemplarisches Beispiel zur Lernerfolgsmessung - Levumi</p> 	<p>Wahlmöglichkeiten bei der Perzeption</p> <ul style="list-style-type: none">• Möglichkeiten zur Anpassung von Informationsdarstellungen• Alternativen für auditive Informationen• Alternativen für visuelle Informationen <p>Exemplarisches Beispiel zur Anpassung von Informationsdarstellungen - Zoomit64</p> 	<p>Wahlmöglichkeiten für Sprache und Symbole</p> <ul style="list-style-type: none">• Hilfestellung zur Klärung von Begriffen und Symbolen• Hilfestellung zum Erkennen von Syntax und Textaufbau• Hilfestellung beim Lesen geschriebener Texte oder mathematischer Formeln• Möglichkeiten zur Nutzung von Kenntnissen in anderen Sprachen• Möglichkeiten der nicht-sprachlichen Illustration von Schlüsselbegriffen <p>Exemplarisches Beispiel: Möglichkeiten zur Nutzung</p> 



UDL inklusiv

SÄULE 1: FÖRDERUNG VON LERNENGAGEMENT (BSP.)

Selbstreguliertes Lernen unterstützen

Den Lernprozess durch den Einsatz von E-Portfolios und Feedbackmethoden im Sinne einer Selbstreflexion und durch das Darstellen des Lernfortschritts reflektieren



UDL inklusiv

SÄULE 2: REPRÄSENTATION VON INFORMATIONEN (BSP.)

Wahlmöglichkeiten für das Verständnis bieten

Wahlmöglichkeiten für das Verständnis bieten

Hintergrundinformationen zur kognitiven Aktivierung und zum

Bereitstellen weiterer Inhalte/Informationen anbieten

UDL inklusiv

SÄULE 3: INFORMATIONEN VERARBEITEN, ERGEBNISSE DARSTELLEN (BSP.)

Wahlmöglichkeiten für Ausdruck und Kommunikation bieten

Verschiedene Arten von Kommunikation (unterschiedliche Darstellungen von Informationen und Antworten) zulassen sowie vielfältige Hilfen beim Erstellen einer Antwort anbieten.



UDL diklusiv



WICHTIG

- Proaktive Ausrichtung des UDL diklusiv
- analog und digital im Einklang
- Baukastenprinzip
- Berücksichtigung des UDL Desing Cycle (Rao & Meo 2016)
- Von den Schüler:innen aus denken

<https://padlet.com/traugottboettinger/onz20ujzwcjptj23>



Fragen?

WÜNSCHE, ANREGUNGEN, MEINUNGEN?



Wünsche



Anregungen



Meinungen

Literatur

Bosse, I. (2018). Qualitätskriterien für audiovisuelle und digitale Medien für den inklusiven Unterricht – eine Evaluationsstudie des digitalen Angebots Planet Schule. In Zeitschrift für Heilpädagogik, 69, S.256-270.

Böttinger, T. & Schulz, L. (2021a). Diklusive Lernhilfen. Digital-inklusive Unterricht im Rahmen des Universal-Design for Learning. In Zeitschrift für Heilpädagogik, 72, S.436–450.

Böttinger, T. & Schulz, L. (2021b). Universal Design for Learning diklusiv. Verfügbar unter <http://diklusion.com/udl-diklusiv> [06.08.2021]

CAST – Center for Applied Special Technology (2018). Universal Design for Learning Guidelines, Version 2.2. Verfügbar unter <https://udlguidelines.cast.org> [3.06.2021].

Deutsche UNESCO-Kommission. (2021). Für eine chancengerechte Gestaltung der digitalen Transformation in der Bildung. Resolution der 81. Mitgliederversammlung. Online verfügbar unter www.internationaler-bund.de/fileadmin/user_upload/storage_ib_redaktion/resolution_unesco_digitalisierung-bildung.pdf [17.09.2021]

Literatur

Irion, T. (2020). Digitale Grundbildung in der Grundschule – Grundlegende Bildung in einer digital geprägten und gestaltbaren, mediatisierten Welt. In M. Thumel, R. Kammerl & T. Irion (Hrsg.), Digitale Bildung im Grundschulalter – Grundsatzfragen zum Primat des Pädagogischen (S. 49-81). Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. CC BY 4.0. <https://doi.org/10.25593/978-3-86736-543-7>

Heusinger, M. (2020). Lernprozesse digital unterstützen – ein Methodenbuch für den Unterricht. Weinheim & Basel: Beltz.

Hillenbrand, C. (2015). Lernmedien inklusiv: Wirksame Unterstützung für inklusive Bildung. In Medienbrief Lernmedien und Inklusion, Nummer 01/2015, S.9-12.

Petko, D. (2020). Einführung in die Mediendidaktik – Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 2.Auflage. Beltz Juventa. Weinheim.

Voß, S. (2018). Im digitalen Zeitalter qualitätsorientiert lernen. Chancen und Grenzen digitaler Medien – Eine Handreichung für Lehrkräfte aller Fächer aus allen Schularten, -stufen und -typen. Stuttgart: Landesinstitut für Schulentwicklung.

Zorn, I., Schluchter, J.-R. & Bosse, I. (2019): Theoretische Grundlagen inklusiver Medienbildung. In I. Bosse, J.-R. Schluchter & I. Zorn (Hrsg.). Handbuch Inklusion und Medienbildung (S.16-33). Weinheim: Beltz Juventa.