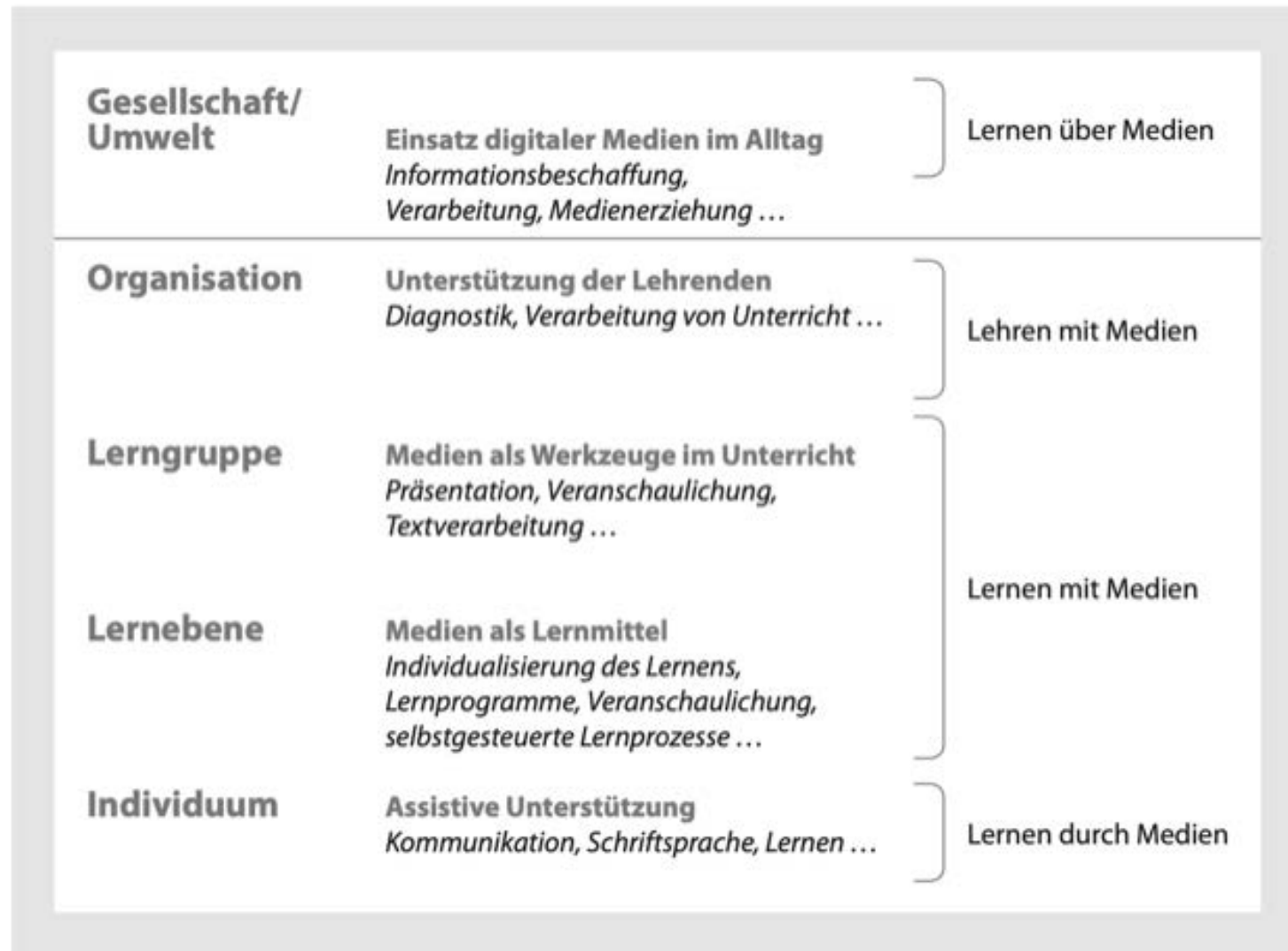


# #FluxDays2021

Workshop: Möglichkeiten digitaler Lernförderung

Wie können Schüler\*innen mit Lernschwierigkeiten von digitalen Medien  
im inklusiven Grundschulunterricht profitieren?

# Ebenenmodell für eine digital-inklusive Schule



# Digitale Medien und ihr Beitrag zum individualisierten Lernen

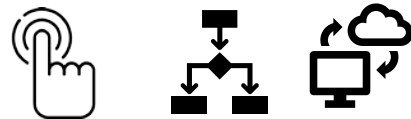
**Kernfrage:** Wie können Schüler\*innen durch digitale Medien in ihrem individuellen Lernprozess unterstützt und gefördert werden?

Digitale Medien zeichnen sich aus durch....

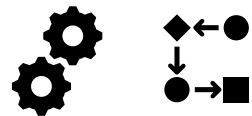
- Multimedialität: Multimodale und multicodeale Darstellungen



- Interaktivität: Steuerung & Veränderung der Präsentation und der Interaktion



- Adaptivität: Anpassung durch Makro- und Mikroadaption



# Digitale Medien und ihr Beitrag zum individualisierten Lernen

## Unterstützung individualisierten Lernens mit digitalen Medien

Im Bereich selbst-gesteuertes Lernen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verfügbarkeit verschiedener Hilfen, z.B. digitales Wörterbuch, Vorschläge zur Aufgabenwahl auf Basis bisheriger Ergebnisse</li><li>• Multimediale Erklärungen zu Aufgaben</li><li>• Gabe von Feedback zum Lernprozess</li></ul>
Im Bereich adaptiver Lernsettings	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einbezug der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen</li><li>• Differenzierungsmöglichkeiten: Aufgabenschwierigkeit, ind. Hilfestellungen, inhaltliche Differenzierung etc.</li></ul>
Im Bereich inklusiven Lernens	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barrierefreie Lernangebote, z.B. durch Multimodalität</li><li>• Bereitstellen von Hilfen/Nutzungsalternativen:<ul style="list-style-type: none"><li>• Lesbarkeit von Schrift: Kontrast, Lupe, Vorlesefunktion</li><li>• Verständlichkeit: leichte Sprache, Erklärungen zu Fachbegriffen</li><li>• Steuerung: Alternativen zur Tastatur, z.B. über Sprache</li></ul></li></ul>



# UDL als theoretische Rahmung zur Lernförderung mit digitalen Medien

- ▶ Entstehungskontext: Ideen zum Universal Design (Ronald Mace, 1950er)
- ▶ Universal Design for Learning stellt interindividuelle Unterschiede beim Lernen in den Mittelpunkt
- ▶ Drei Grundsäulen:
  - ▶ Multiple Mittel der Repräsentation von Informationen
  - ▶ Multiple Mittel für Informationsverarbeitung und Darstellung von Lernergebnissen
  - ▶ Multiple Möglichkeiten der Förderung von Lernengagement



# UDL als theoretische Rahmung zur Lernförderung mit digitalen Medien



udlguidelines.cast.org | © CAST, Inc. 2018 | Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.

Deutsche Version: Martin Lüneberger, basierend auf einer Übersetzung von Schlüter, Melle und Wember in: Sonderpäd. Förderung heute 61 (2016) 3, S. 275



# UDL als theoretische Rahmung zur Lernförderung mit digitalen Medien



## The Universal Design for Learning Guidelines

**Biete multiple Möglichkeiten der Förderung von Lernengagement**



Affektive Netzwerke  
Das „WARUM“ des Lernens

**Biete multiple Mittel der Representation von Informationen.**



Erkennungsnetzwerke  
Das „WAS“ des Lernens

Mache verschieden Angebote, um **Lerninteresse** zu wecken. (7)

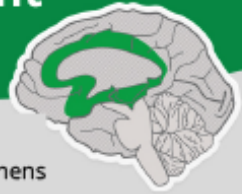
- Biete möglichst viele Wahlmöglichkeiten an und unterstütze Autonomie. (7.1)
- Biete möglichst viele relevante, bedeutsame und authentische Aufgaben an. (7.2)
- Vermeide Ablenkung und soziale Bedrohung. (7.3)

Biete Wahlmöglichkeiten bei der **Perzeption.** (1)

- Biete Möglichkeiten an, Informationsdarstellungen anzupassen. (1.1)
- Biete Alternativen für auditive Informationen an. (1.2)
- Biete Alternativen für visuelle Informationen an. (1.3)

# UDL als theoretische Rahmung zur Lernförderung mit digitalen Medien

## Biete multiple Möglichkeiten der Förderung von **Lernengagement**



Affektive Netzwerke  
Das „WARUM“ des Lernens

Mache verschieden Angebote, um **Lerninteresse** zu wecken. (7)

- Biete möglichst viele Wahlmöglichkeiten an und unterstütze Autonomie. (7.1)
- Biete möglichst viele relevante, bedeutsame und authentische Aufgaben an. (7.2)
- Vermeide Ablenkung und soziale Bedrohung. (7.3)

## Erklärvideos erstellen

**Explain Everything:** App zum Erstellen von Erklärvideos, indem die Lerninhalte aufgenommen und gleichzeitig durch eine Audioaufnahme ergänzt werden können. Ein Tutorial auf YouTube finden Sie [hier](#).

**Mysimpleshow:** App zum Erstellen von Erklärvideos mit schrittweisem Editor und verschiedenen Vorlagen, zudem können Audioaufnahmen und Untertitel ergänzt werden. Ein Videoreview zu mysimpleshow gibt es [hier](#) (YouTube)





# UDL als theoretische Rahmung zur Lernförderung mit digitalen Medien

Und jetzt dürfen Sie loslegen:

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



## Zum Abschluss: Eine kurze Reflexion

Bitte rufen Sie unseren kurzen  
Evaluationsbogen auf:

<https://app.edkimo.com/feedback/jugondav>



Feedback-Code eingeben oder QR-Code scannen:  
edkimo.com

Feedback-Code für Teilnehmende

**jugondav**

