

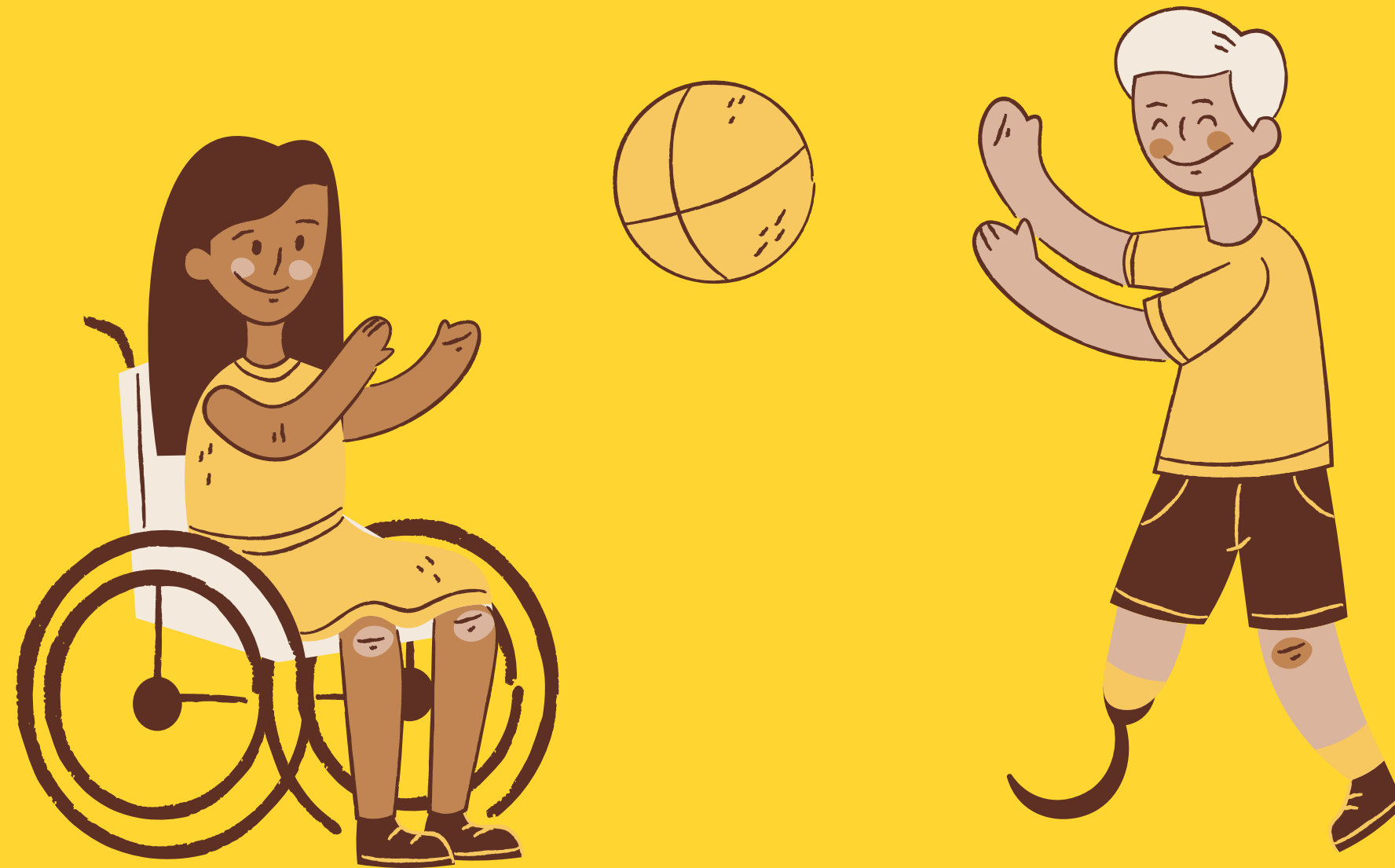
LERNZUGÄNGE IM DIGITAL-INKLUSIVEN
UNTERRICHT ERÖFFNEN

UDL diklusiv

Lea Schulz & Traugott Böttinger

VDS-Kongress, 29.04.2022

Ist das Inklusion?

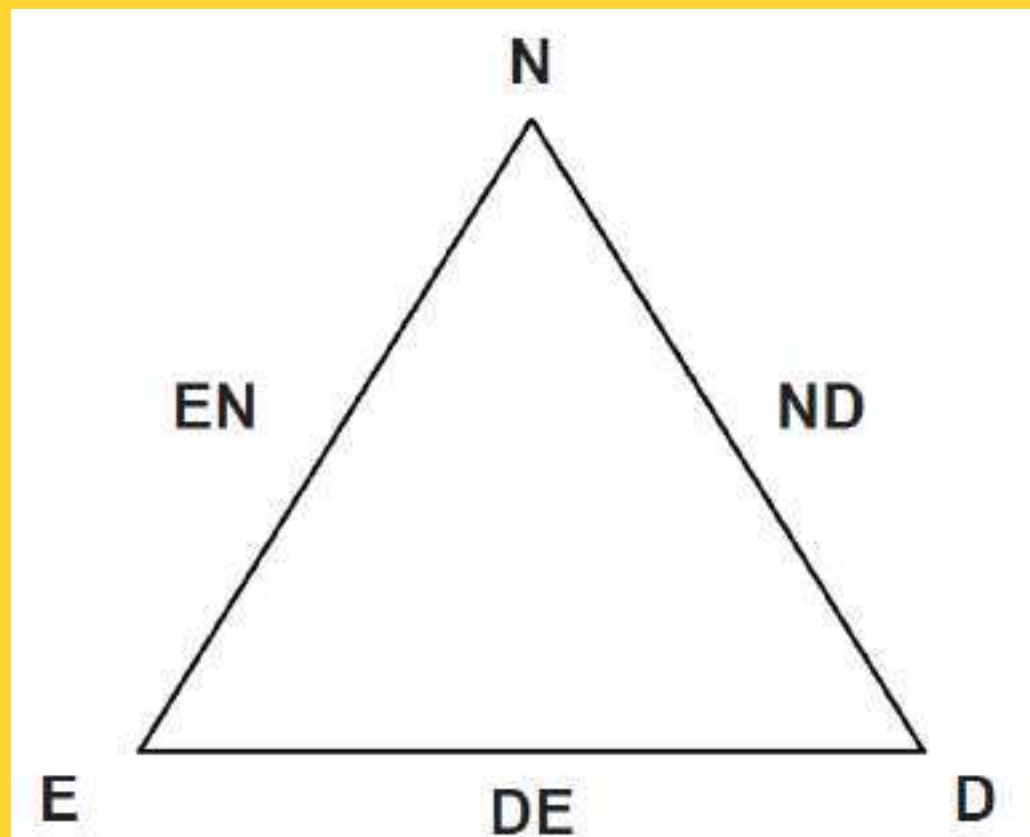


INKLUSIVE BILDUNG (DT. UNESCO-KOMMISSION)

Unser Inklusionsverständnis

Trilemma der Inklusion (Boger, 2015):

Empowerment
Normalisierung
Dekonstruktion



Grundsätzlich werden alle
Schüler:innen als Adressaten von
Inklusion verstanden, jedoch gilt
vulnerablen Gruppen ein
besonderer Fokus
(Lindmeier & Lütje-Klose, 2015)

DIGITALE MEDIEN IM ALLTAG

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

(STALDER 2016)





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.



EXKLUSIONSRISIKEN

Digitale Medien bergen auch Exklusionsrisiken

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



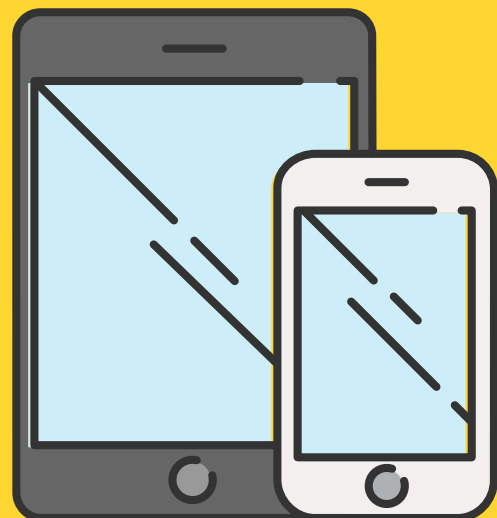
Notwendigkeit einer barrierefreien digitalen Praxis!

DIGITAL GAP



FIRST LEVEL

Unterschiede in den
Zugangsmöglichkeiten



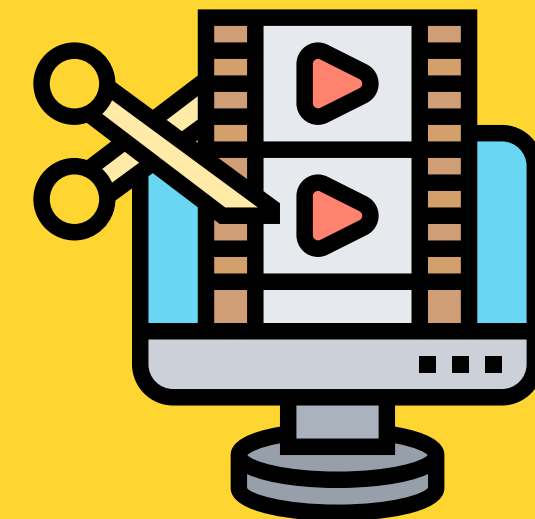
SECOND LEVEL

Unterschiede bei den
Nutzungsweisen



THIRD LEVEL

Unterschiede bzgl. der
Outcomes



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 multicodeale
Darstellungen



INTERAKTIVITÄT

Steuerung & Veränderung der
Präsentation und der Interaktion



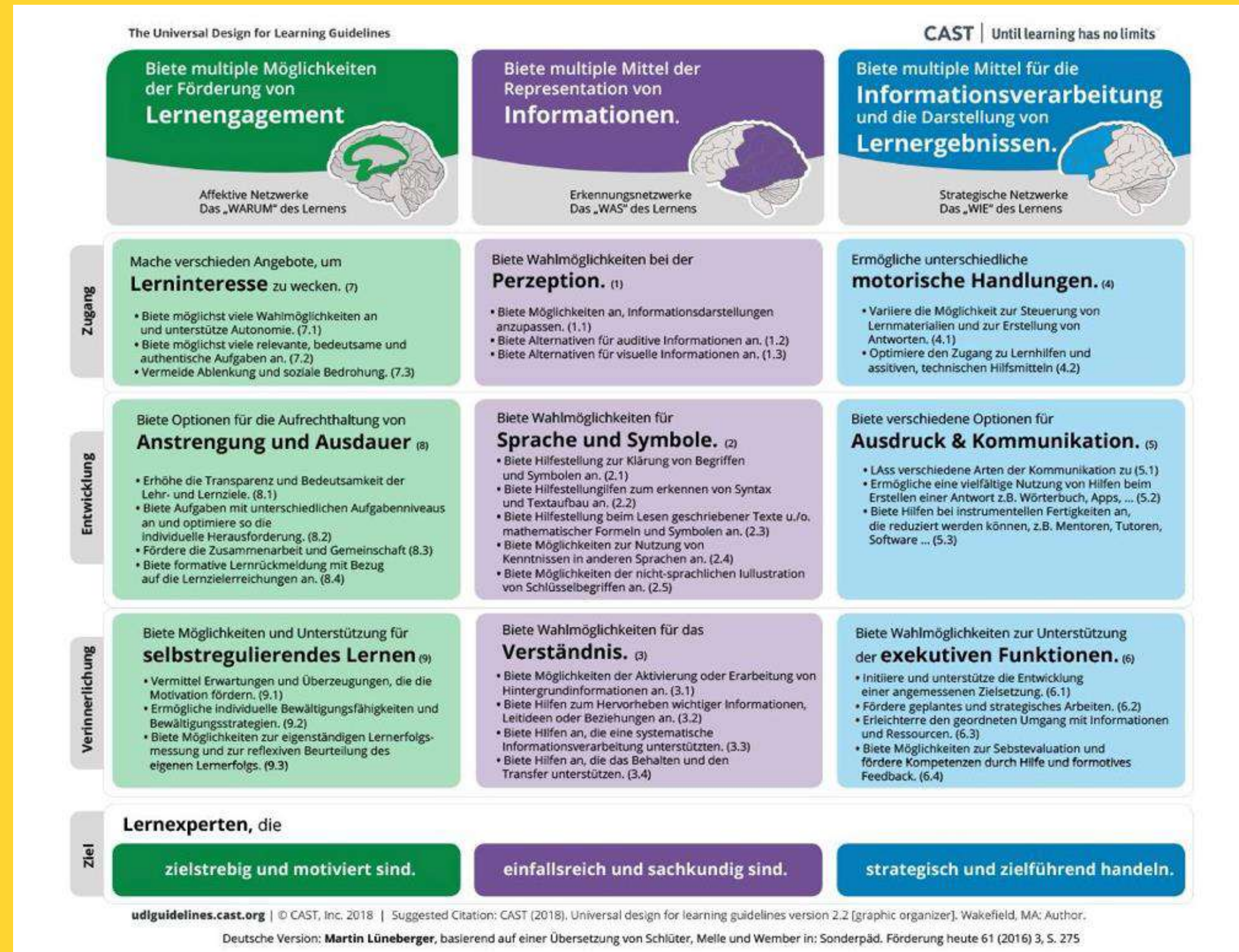
ADAPTIVITÄT

Anpassung durch Makro- und
Mikroadaptation



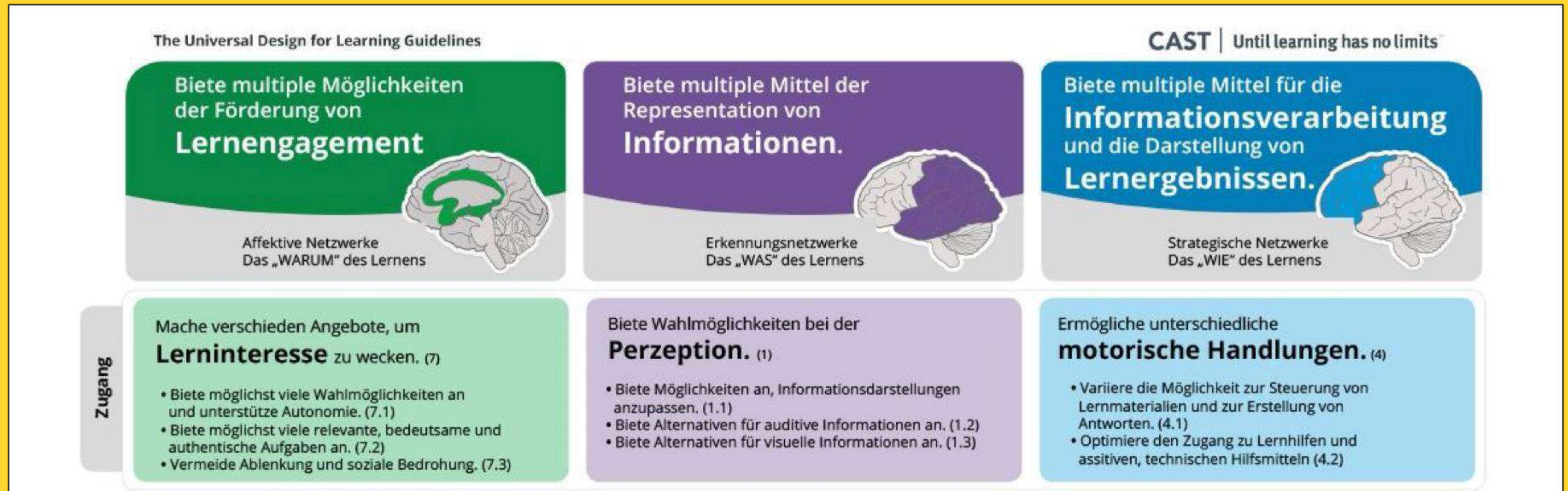
Universal Design for Learning

CAST 2018



Universal Design for Learning

CAST 2018



UDL diklusiv

padlet
traugottboettinger + 4 • 2Mt.
Universal Design for Learning diklusiv
Lea Schulz & Traugott Böttinger

| 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>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>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>Wahlmöglichkeiten bei der Perception</p> <ul style="list-style-type: none">• Möglichkeiten zur Anpassung von Informationsdarstellungen• Alternativen für auditive Informationen• Alternativen für visuelle Informationen | <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 zum Erstellen von Lerninhalten - Learning Apps</p> | <p>Exemplarisches Beispiel zum Fördern der Zusammenarbeit und der</p> | <p>Exemplarisches Beispiel zur Lernerfolgsmessung - Levumi</p> | <p>Exemplarisches Beispiel zur Anpassung von Informationsdarstellungen - Zoomit64</p> | <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

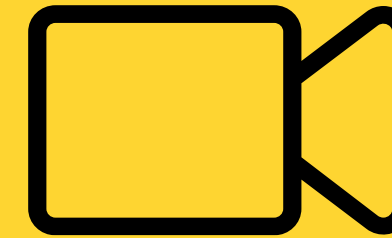
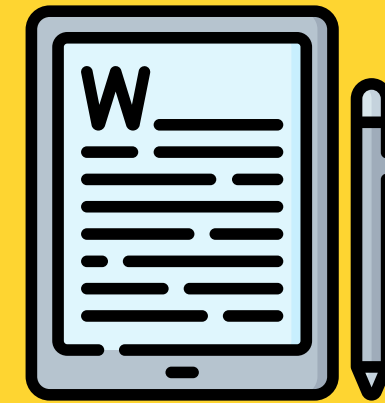
Bereitstellen weiterer Inhalte/Informationen anbieten

UDL diklusiv

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 inklusiv im Überblick

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



Jetzt dürfen Sie loslegen!

Unser Padlet zum UDL inklusiv



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

Rufen Sie das Padlet zum UDL inklusiv über den Link oder den QR-Code auf.

Setzen Sie sich mit den Inhalten und Beispielen auseinander - Sie können dabei völlig frei und selbstständig vorgehen.

Wenn Sie möchten, können Sie in Breakout-Rooms mit anderen Teilnehmer:innen arbeiten.

Zum Abschluss



[HTTPS://MIRO.COM/APP/BOARD/UXJVO75NBKY=?SHARE_LINK_ID=227258310971](https://miro.com/app/board/UXJVO75NBKY=?SHARE_LINK_ID=227258310971)

Fragen?

WÜNSCHE, ANREGUNGEN, MEINUNGEN?



Wünsche



Anregungen



Meinungen

Literatur

Boger, M.-A. (2015). Theorie der trilemmatischen Inklusion. In: I. Schnell (Hrsg.): Herausforderung Inklusion. Theoriebildung und Praxis (S. 51-62). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

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.

Bosse, I. & Sponholz, J. (im Druck). Digitale Teilhabe im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung. Ermittlung von Umweltfaktoren für einen digital geprägten Unterricht entlang der ICF. In: J. Betz, & J.-R. Schluchter (Hrsg.): Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung. Stuttgart: Kohlhammer

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.in-ternationaler-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.

Lindmeier, C. & Lütje-Klose, B. (2015). Inklusion als Querschnittsaufgabe in der Erziehungswissenschaft. In *Erziehungswissenschaft* 26, 7-16.

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

Ragnedda, M., Ruiu, M. L., & Addeo, F. (2020). Measuring Digital Capital: An empirical investigation. *New Media & Society*, 22(5), 793–816. <https://doi.org/10.1177/1461444819869604>

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.