

# Inhalt

<b>Ein Methodenbuch für den Unterricht</b> .....	9
Ein Methodenbuch als Orientierungshilfe .....	9
Ein paar Anmerkungen zur Benutzung des Methodenbuchs .....	9
<b>1. Lernen in einer digital geprägten Welt</b> .....	11
1.1 Smartphones, Tablets & Co. im Unterricht .....	11
1.2 Didaktisches Potenzial .....	12
<b>2. Individualisiertes/Personalisiertes Lernen</b> .....	13
2.1 Didaktische Aspekte .....	13
2.2 Individualisierung von Lernwegen durch digitale Lerntheken .....	24
2.3 Individualisierung von Lernprozessen im Online-Lerntagebuch .....	27
2.4 Darstellung des Lernfortschritts im E-Portfolio .....	28
2.5 Wochenplanarbeit .....	29
2.6 Design Thinking .....	30
2.7 SCRUM .....	31
2.8 Flipped Classroom .....	33
2.9 Mindmapping .....	34
2.10 Blackout Poetry .....	35
2.11 Search Poetry .....	36
2.12 Erstellen von Merkhilfen durch Bildwörter .....	36
2.13 Individualisierung in Prüfungssituationen .....	37
2.14 Feedback .....	40
2.15 Fachspezifische Möglichkeiten .....	41
<b>3. Kollaboratives/Kooperatives Lernen</b> .....	45
3.1 Didaktische Aspekte .....	45
3.2 Kollaboratives Hören/Sehen .....	45
3.3 Kollaboratives Schreiben .....	46
3.3.1 Kollaborative Gestaltung des Schreibprozesses .....	46
3.3.2 Digitales Storytelling .....	50
3.3.3 Chatstories .....	51
3.4 Social Reading .....	52
3.5 Auditive Umsetzung .....	53
3.5.1 Audioguide .....	53
3.5.2 Hörspiel .....	54
3.5.3 Musikalische Umsetzung von Lerninhalten .....	55
3.5.4 Podcast .....	55
3.6 Filmische Umsetzung .....	57

3.7	Audiovisuelle Umsetzung in Vlogs	60
3.8	Plastische Umsetzung in 3D-Druck	62
3.9	Visualisierung von Lerninhalten durch animierte Bilder	62
3.9.1	Masken- und Filterapps	62
3.9.2	Sprechende Bilder	64
3.10	Visualisierung von Lerninhalten durch Emojis	65
3.11	Visualisierung von Lerninhalten in Bildwörterbüchern	66
3.12	Visualisierung von Lerninhalten in Wortwolken	67
3.13	Visualisierung von Lerninhalten in Comics, Fotostories, Graphic Novels	68
3.14	Veranschaulichung durch geometrische Objekte und Graphen	69
3.15	Visualisierung von Informationen durch Diagramme	69
3.16	Herstellen von Ortsbezügen in interaktiven Karten	70
3.17	Visualisieren von Entwicklungen in Zeitleisten	71
3.18	Vertonung von Lerninhalten in Klangbüchern	72
3.19	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Museumsführern	73
3.20	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Reiseführern	75
3.21	Hervorhebung von Lerninhalten in digitalen Zeitschriften	77
3.22	Präsentation von Lerninhalten als Breaking News	78
3.23	Lerninhalte als Botschaften in digitalen Plakaten oder Flyern	78
3.24	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Rundgängen	79
3.25	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Welten	80
3.26	Öffnung von Unterricht durch Videochats	81
3.27	Foto- und Video-Sharing	83
3.28	Kreative Informationsaufbereitung in sozialen Netzwerken	85
3.29	Digitale Aktionen	86
3.29.1	Blogparade	86
3.29.2	Booksprint	87
3.29.3	Foto-Walk	88
3.29.4	Hashtag-Aktion	88
3.29.5	Memes	89
3.29.6	Social-Media-Challenges	90
3.30	Aufbereitung von Lerninhalten in Trendformaten	90
3.30.1	Games	90
3.30.2	Streaming-Portale	91
3.30.3	Online-Shops	91
3.30.4	Videoplattformen	92
3.31	Wissensmanagement im Wiki	93
3.32	Kollaborative Informationsaufbereitung in Blogs	94
3.33	Informationssammlung an digitalen Pinnwänden	95
3.34	App-Entwicklung	96
3.35	Projektbasiertes Lernen	97
3.36	Working Out Loud	98
3.37	Peer Correction/Peer Evaluation	99

<b>4. Inklusives Lernen</b>	101
4.1 Didaktische Aspekte	101
4.2 Berücksichtigung der Motivationslage und Tagesform	101
4.3 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Sehfähigkeit	102
4.4 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Hörfähigkeit	102
4.5 Möglichkeiten bei motorischen Beeinträchtigungen	103
4.6 Möglichkeiten bei einer Autismus-Spektrum-Störung	103
4.7 Möglichkeiten bei Aufmerksamkeitsbeeinträchtigungen bzw. Hyperaktivität	104
4.8 Möglichkeiten bei noch fehlenden Sprachkenntnissen	104
4.9 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung des Textverstehens	105
4.10 Möglichkeiten bei Dyslexie	105
4.11 Inklusive Lernangebote	105
<b>5. Gamebasiertes und gamifiziertes Lernen</b>	108
5.1 Didaktische Aspekte	108
5.2 Pädagogisches Zocken	108
5.2.1 Entertainment Games	108
5.2.2 Serious Games	112
5.3 Gamifizierte Inhaltssicherung	113
5.3.1 Chatbots	113
5.3.2 Interaktive Aktivitäten	114
5.3.3 Quests	114
5.3.4 Quiz	115
5.4 Digitaler Breakout	115
5.5 Digitale Schnitzeljagd	116
5.6 QR-Code*-Rallye	118
5.7 Beacons Tour	118
5.8 Forschendes Lernen mit Explorables	119
5.9 Perspektivenwechsel mit Drohnen	120
5.10 Spielerisches Lernen durch Coden	120
5.10.1 Gestalten von Inhalten mithilfe von visuellen Programmiersprachen	121
5.10.2 Textbotschaften mit Mikrocontrollern	121
5.10.3 Symbole mit Mikrocontrollern	122
5.10.4 Handlungs-/Bewegungsabläufe mit Bodenrobotern	123
5.10.5 Robotik mit Bausätzen	123
5.10.6 Making mit Platinen	124
5.10.7 Creative Coding	124
5.11 Making mit Laser Cuttern	125
5.12 Digitale Visualisierung des Lernerfolgs	125

