

Inhalt

Vorwort: Endlich raus aus dem „digitalen Steinzeitalter“!	XI
Einleitung: Eine Krise in der digitalen Steinzeit wirft Fragen auf	1
Wer „wir“ sind	2
Was die Ambivalenz des Neuartigen in sich trägt	3
Welche epistemischen Hindernisse wir sehen	6
Kommt es „auf uns Lehrende an“?	9
Oder kommt es auf den Unterricht an?	17
Und: Was ist eigentlich „guter“ Unterricht?	19
Kapitel 1: Methodik oder Didaktik?	25
Die Kunst zu lehren	26
5 W – was in eine Hand geht	29
Sozialformen, Methoden und Tools	31
Kapitel 2: Angemessenheit statt „Methodenzauber“	35
Was ist der „Sache Kern“?	36
Was spricht Lernende authentisch an?	36
Wie das Thema zugänglich aufbereiten?	38
Was erzeugt persönliche Gewissheit?	38
Welche Lernformen unterstützen dies?	39

Von der Handlung her denken	40
Lernen als handelndes Lernen	41
Fehler sind erlaubt – und notwendig	43
Kapitel 3: Weg vom mechanistischen Denken	47
Selbstständigkeit will verstanden sein	48
Selbstorganisation fraktal umsetzen	50
Kompetenzorientierung – systematisiert und zugewandt	53
Lernerfolge durch Empathie	54
Strukturierung nach dem Sandwichprinzip	56
Nichtlineares Lernen mit dem Advance Organizer	59
Kompetenzaufbau auf der Makro- und Mikroebene	60
Exkurs: Ist digitale Schul- und Hochschulbildung mehr als eine fantastische Erzählung?	63
Die Digitalisierung entlarvt Glaubenssätze	64
Faktoren der virtuellen Kompetenzentwicklung	65
Kompetenzentwicklung bedarf der Reflexion und Transflexion	70
Fächerübergreifende Hypothesen und Erkenntnisse	82
Phasen der Implementierung	85
Kapitel 4: Das virtuelle Klassenzimmer – oder: Wie die Gruppe virtuell ins Laufen kommt	91
Prinzip 1: Am Anfang ist das Wort	92
Prinzip 2: Der virtuelle Raum will gefüllt werden	94
Prinzip 3: In den Input investieren	95

Prinzip 4: Auf Gestik und Mimik achten	96
Prinzip 5: Virtueller Unterricht ist multidimensional	97
Prinzip 6: Murphy, Pausen und zeitige Wechsel	98
Prinzip 7: Virtuelle Lehre kommt durch das ‚Wie‘ zum ‚Was‘	100
Prinzip 8: Der Lehrende prägt die Atmosphäre	101
Prinzip 9: Stuhlkreis 4.0	102
Prinzip 10: Die Gruppe konstruiert Bedeutsamkeit	104
Didaktische Medientechnologien: Status Quo 2020 – Vision 2030 ...	109
Kapitel 5: Rezepte, Techniken und Methoden für das digitale Lehren	113
Unterricht visualisiert antizipieren	114
Der „hybride“ Lernraum – die Mischung macht’s	115
Methodisch-didaktische Desiderate und Bedarfe im virtuellen Unterrichtsraum	117
Interpretation: Klarer Auftrag an uns virtuell Lehrende und Coachende	120
Zielanalyse des stimmigen Wie: Die didaktischen Leitkategorien Wer, Was, Wo und Wozu methodisch sichern	122
Das methodische Differenzial: Der Positionierungsraum der Lernabsichten	122
Eine Auswahl von 64 Methoden für das digitale Lehren	126
Übersicht der Methoden	128
Methode 1: Asynchrone Videokonferenz	130
Methode 2: ABC-Analyse	133
Methode 3: Audioquiz	135
Methode 4: Augengymnastik	138

Methode 5: Bildkartenarbeit	141
Methode 6: Brainstorming	145
Methode 7: Crossword	147
Methode 8: Brainwriting Pool	149
Methode 9: Designer Yoga	152
Methode 10: Dokumentenkamera – „good old Tafelbild“	155
Methode 11: Dropbox Feedback	159
Methode 12: Eben noch in der Pause	161
Methode 13: Einstimmungsfilm	163
Methode 14: Expertengruppe	166
Methode 15: Fünf-Finger-Feedback	170
Methode 16: Flipped Classroom	173
Methode 17: Geoquiz	176
Methode 18: Gruppenarbeit und Gruppenpuzzle	178
Methode 19: Haustiere, Jogginghosen und Mitbewohner	184
Methode 20: Hybrides Lerncamp	187
Methode 21: Imaginationsübung	190
Methode 22: Input-Technik	193
Methode 23: Kamerafahrten	196
Methode 24: Key Question	199
Methode 25: Klassenzimmer-Deko	202
Methode 26: Körperreise	205
Methode 27: Lerngang	210
Methode 28: Lernzirkel	213
Methode 29: Lexikonmethode	215
Methode 30: Mind-Map	218
Methode 31: Mini-Sprints	221
Methode 32: Online Ringvorlesung	224
Methode 33: Online Wandzeitung	227

Methode 34: Partnerinterview	230
Methode 35: Placemat	232
Methode 36: Progressive Entspannungspausen	235
Methode 37: Pro- und Contra-Debatte	238
Methode 38: Projekte virtuell	241
Methode 39: Rotationsfeedback	244
Methode 40: Redekette	247
Methode 41: Quizspiel	250
Methode 42: Schachspiel	252
Methode 43: Schule aus!	255
Methode 44: Screensharing-Softwarekorrektur	257
Methode 45: Sechs Hüte	259
Methode 46: Skalierung	262
Methode 47: Skizzen- und Lerntagebuch	265
Methode 48: Speed Geeking	269
Methode 49: Speed Talking	271
Methode 50: Sprechende Gegenstände	274
Methode 51: Spinnennetz	277
Methode 52: Stummer Applaus	279
Methode 53: Think Pair Share	281
Methode 54: Umfragen per Smartphone	283
Methode 55: Virtuell lernen durch virtuell lehren	285
Methode 56: Virtuelle Dusche	288
Methode 57: Virtueller Kongress	292
Methode 58: Virtuelle Landkarte	295
Methode 59: Visualisieren	298
Methode 60: Walt Disney Methode	301
Methode 61: Webcam Laola, Zettelwirtschaft	304
Methode 62: Willkommens-Bingo	306

Methode 63: World Café	310
Methode 64: Zielscheibe	314
Wie Formate verschwimmen – ein Schlusswort	319
Hybride Zukunft	320
Individualisierung und Evaluierung – auch virtuell!	321
64 – Symbol eines Wandels	325
Anhang 1: Umfrage unter Lehrenden	329
Anhang 2: Umfrage unter Lernenden	345
Anhang 3: Literaturverzeichnis	375