



Kursinhalte «Digitale Medien für Sprachlehrpersonen»

- 2 Präsenzveranstaltungen: Startmodule mit Inputreferaten, Einführung ins gemeinsame Arbeiten mit Teams, OneNote und isTest2, Bereitstellung und organisieren von Webressourcen, Videos, Lehr- und Lernmodulen, Lehrmitteln
- 5 Distance Teaching-Veranstaltungen: Diese Kurstage werden über Videokonferenzen und Gruppenchats organisiert (virtuelle Präsenzpflcht)
- 1 Präsenzveranstaltung als Schlussmodul mit Präsentation und Austausch zu den Konzepten und erarbeiteten Lehr- und Lernumgebungen der verschiedenen Fachschaften

Zwischen den Veranstaltungen findet Distance Learning statt: Das heisst, dass in diesen Zeiten an der Entwicklung des eigenen Fachunterrichts gearbeitet wird. Im Kern und als Roter Faden gilt es, auf der Basis von OneNote Fachinhalte mit Lehr- und Lernaufgaben zu erzeugen. Dies soll jeweils in Klassen ausprobiert und im Team ausgetauscht werden. So soll ein digitales Fachlehrmittel entstehen. Die Inhalte der Kurstage liefern die Zugänge und Zusatzinformationen, um das eigene Konzept auf einer breiten mediendidaktischen Kompetenz abstützen zu können. Zudem erhalten die Fachteams von den Kursleitenden Feedback und Weiterentwicklungshinweise im Rahmen des Coachings.

Kurstag 1: Plattformen, Teams, OneNote Class Notebook (Präsenzveranstaltung)

Am ersten Kurstag geht es nach dem Kennenlernen der Kursteilnehmenden um den Einsatz von Teams und OneNote als Learning Management-Systemen an den Schulen und im Fachunterricht. Auf der Basis von Office 365 werden Teams und OneNote besprochen und die Möglichkeiten der Organisation ausgetauscht. Dies geschieht am Beispiel des eigenen Unterrichts. Innerhalb der Kursgruppe werden dadurch über die eigene Schule hinaus andere Ideen und Konzepte deutlich. Anhand von Fragestellungen der Teilnehmenden und aus der Erfahrung der Kursleitenden werden adäquate Übungen gelöst. Dabei werden Begrifflichkeiten erklärt, verortet und mit Handeln verknüpft. Didaktische Aspekte sind z. B. Unterrichtsmanagement mit Teams, Einführung in das Projekt «Digitales Fachlehrmittel erstellen» mit OneNote Class Notebook und Teams. Zwischen den Kurstagen wird am Projekt gearbeitet. Aufgrund der Arbeiten und entstandenen Probleme werden im Folgekurs jeweils gemeinsam Erfahrungen ausgetauscht und reflektiert.

Kurstag 2: Online prüfen, isTest2 (Präsenzveranstaltung)

Der zweite Kurstag steht im Zeichen des webbasierten Prüfens. Mit isTest2 wird ein Programm in Betrieb genommen, kennen und nutzen gelernt, welches die Schülerinnen und Schüler beim Erreichen von Lernzielen mit Hilfe von formativen Tests unterstützen und Lehrpersonen bei summativen Tests von Korrekturarbeiten entlasten kann. Das Tool liefert im Übrigen automatisiert Informationen über den Kenntnisstand der Klasse und organisiert die Prüfungsnoten von Einzelnen übers ganze Jahr. In diesem Zusammenhang werden grundsätzliche Aspekte des Prüfens, Beurteilens und Bewertens mit digitalen Tools aufgezeigt. Ein Schwerpunkt ist die Vielzahl der möglichen Fragetypen und deren Qualitäten in Bezug auf die Korrekturkonsequenzen. Das Thema Sicherheit und der konkrete Umgang mit Online-Fragetools im Schulalltag werden erörtert. isTest2 wird einige Male als Werkzeug für allerlei Unterrichtsaufträge an anderen Kurstagen genutzt. Dies gilt generell für Teams, OneNote und isTest2, damit sie geübt werden können. Andere, weniger komplexe Tools werden in der Regel nur einmal zum Thema gemacht.



Kurstag 3: Webressourcen, Tools (Homeoffice, Distance Teaching)

Im dritten Block werden die Potenziale von unterrichtsrelevanten, interaktiven und zum Teil adaptiven Webressourcen ausgelotet wie zum Beispiel LearningApps, Kahoot, Quizlet oder Mentimeter usw., welche mit dem digitalen Lehrmittel verknüpft werden können. Es stehen OneNote-Seiten mit Links zu verschiedenen fachspezifischen Webressourcen aus anderen Kursen zur Verfügung. Im Idealfall werden adaptive Lernsysteme oder zumindest gute Lernmodule gefunden und in das digitale Lehrmittel eingebaut. Durch die Zusammenarbeit, gepaart mit den Erfahrungen von andern Kursteams, entsteht ein recht aktuelles Bild der verfügbaren, sich ständig wandelnden Portale und Ressourcen. Es werden die persönlichen Erfahrungen von isTest2 ausgewertet und die persönliche Kompetenz in der Herstellung von Übungs- und Prüfungsfragen und deren didaktischen Einsatz im Unterricht weiterentwickelt.

Kurstag 4: Lehr- und Lernvideos (Homeoffice, Distance Teaching)

Am vierten Kurstag steht das Thema Lehr- und Lernvideos im Zentrum. Nach dem Verschaffen eines Überblicks über das existierende Angebot geht es auch um das Bearbeiten von Lehr- und Lernvideos, um es z. B. ins digitale Lehrmittel einzubinden und in Teams zur Verfügung zu stellen. Wie kann ein Video auf der Basis von bestehenden Materialien/Dateien (Fotos, Texte, Videos etc.) erstellt, geschnitten oder auch nur angereichert werden? Wie sehen Unterrichteinsatz, Nutzen und Ertrag aus? Es werden wieder verschiedene Tools genutzt, auch solche, die bereits bekannt sind (z. B. die Dateifunktion von Teams, LearningApps, Aufzeichnungsfunktion in Powerpoint), um Unterrichtssequenzen mit Videos zu bereichern und Verarbeitungsmöglichkeiten zu nutzen. Zu den Themen gehören auch Videokanäle, Youtubekonto oder NanooTV. Kaum ein Thema kann noch spezifischer mit der didaktischen Idee von Flipped Classroom gekoppelt werden.

Kurstag 5: Digitale Lehrmittel, Lernmodule, E-Books, MOOCs (Homeoffice, Distance Teaching)

Im fünften Block stehen verfügbare digitale Lehrmittel, Lernmodule, Webinare und MOOCs als Lehr- und Lernform im Zentrum. Welche Angebote gibt es bereits und wie lassen sie sich zum selbst organisierten Lernen nutzen? Was macht Sinn? Wie verändern sich die Institutionen, die Schulen? Auf der Basis eines Schweizer Expertenberichts zu digitalen Lehrmitteln wird abgewogen, wie die Entwicklung verläuft. Die Herstellung von E-Books und der Umgang mit ihnen sowie derjenige mit digitalen Bibliotheken wird aufgezeigt. OneNote ist ein mögliches Tool der Stufe 4, um ein eigenes digitales Lehrmittel herzustellen. Im Kurs wird ständig daran gearbeitet: Diskussion und Erfahrungsaustausch.

Kurstag 6: ICT und Schule, BYOD (Homeoffice, Distance Teaching)

Am sechsten Kurstag wird der Fokus vom Unterricht auf das Feld der Klassen- und Schulorganisation gerichtet: Wie kann erreicht werden, dass die Lehrpersonen sowie die Schülerinnen und Schüler medienkompetent werden, sie die notwendigen ICT-relevanten, fächerübergreifenden Kompetenzen erwerben? Wie funktionieren Kooperation und Kommunikation in und um die Schule? Wie gestaltet sich der Umgang an der Schule mit ICT und den internen Tools, z. B. mit Teams? Helfer wie ISY, WebUntis, Teams oder Franz erleichtern die Alltagsorganisation. Wir tauschen uns diesbezüglich über die verschiedensten existierenden Varianten an Schweizer Schulen aus. Stichworte dazu: Organisation, Pädagogische Raumkonzepte, ICT in Fachschaften, Schulleitungen, bei den Schülerinnen und Schülern, BYOD.



Kurstag 7: Gamification (Homeoffice, Distance Teaching)

Als Basis zum siebten Kurstag steht eine umfangreiche Liste mit vielen Links zu den Möglichkeiten der Gamification des Unterrichts zur Verfügung. Was ist davon tatsächlich im Unterrichtsalltag realisiert worden? Die wenigen und doch guten Spielmöglichkeiten mit Hilfe von ICT sollen zur Sprache kommen. Serious Games, KI, AR und VR sind vielfach nur angedachte Möglichkeiten für attraktives Lehren und Lernen. Im Moment liefern uns einfache Tools wie Quizlet live, LearningApps oder konkrete Simulationen in vielen Fächern (z. B. Altbekanntes wie Ecopolicy oder die Sim-Reihe, Neues wie Keep cool, Irrigania etc.) Einblicke in das, was sein kann. Grössere Programme wie z. B. Planet Kepler oder Second Life sind schwierig im Unterrichtsalltag einzusetzen. Wir sind ständig dran, Neues zu entdecken, Bewährtes weiter zu zeigen.

Kurstag 8: Good Practice, Projektpräsentationen (Präsenzveranstaltung)

Am letzten Kurstag wird eine Abschlussübung mit isTest2 zum Repetieren der Kursinhalte durchgeführt. Damit verbunden ist eine Rück-, Um- und Ausschau. Den Kursabschluss bilden die Präsentationen zu den durchgeführten Projekten von den Fachteams. Selbst erstellte und nun auch schon teilweise erprobte digitale Lehrmittel werden vorgestellt, ausgetauscht und besprochen. Die Kurstage ermöglichen, dass viel Zeit in die Produktion des eigenen Lehrmittels mit Lehr-/Lernaufgaben und Online-Übungen gesteckt werden kann. In der Konsequenz ergibt sich daraus eine im Vergleich zum Kursstart angepasste Grundhaltung zum Einsatz von digitalen Medien, vor allem in Bezug auf die didaktische Qualität des Unterrichts wie auch auf konkrete Lehr- und Lernziele.