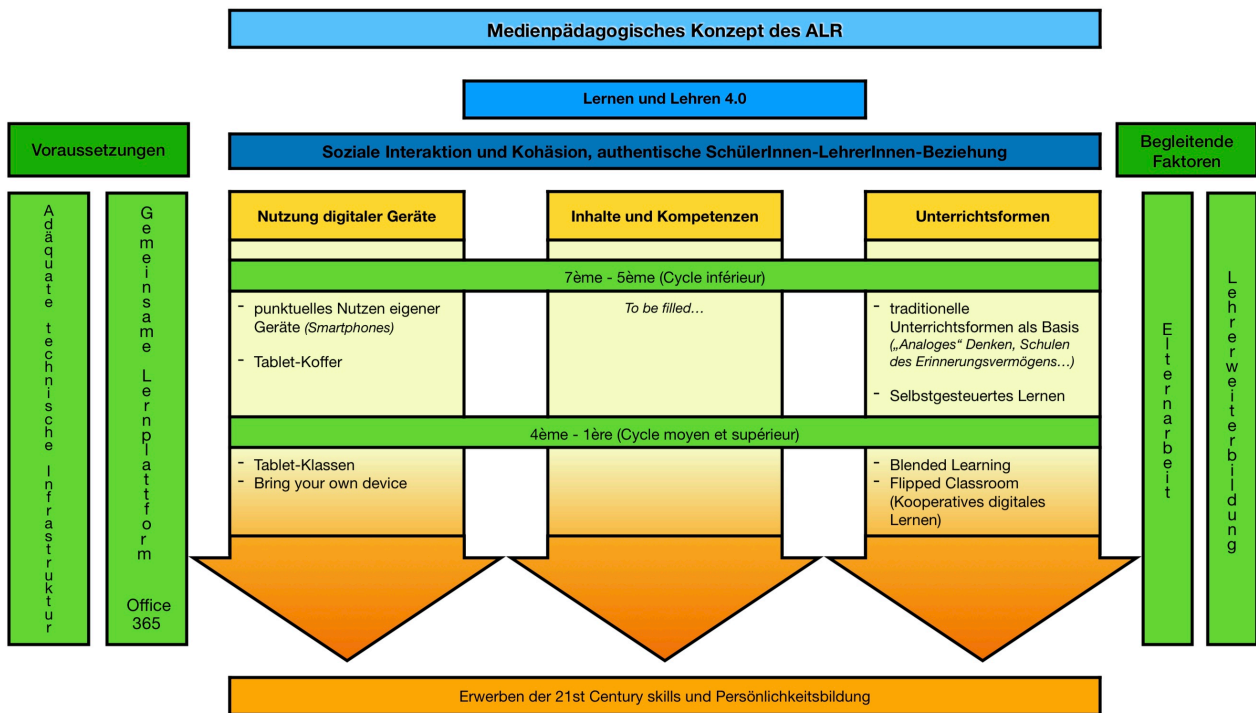


## DAS MEDIENPÄDAGOGISCHE KONZEPT DES ALR



Der Begriff **Lernen und Lehren 4.0** steht für Lernen, das auf der digitalen und technologischen Vernetzung basiert. Digitalisierung meint im schulischen Kontext u.a. die Vermittlung vom Umgang mit und von dem Verständnis von „computerbasierter Erfassung, Verarbeitung und Vernetzung“<sup>1</sup>. Eine digitale Schule soll Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften „eine verantwortungsvolle gesellschaftliche Teilhabe in einer [...] digitalisierten Welt“<sup>2</sup> ermöglichen.

Der Begriff „**21st Century skills**“ bezeichnet die Fähigkeiten, über die unsere Schülerinnen und Schüler verfügen müssen, um im digitalen Zeitalter erfolgreich bestehen zu können:

- Kritisches Denken
- Kreativität
- Kollaboration
- Kommunikationsfähigkeit
- Informationskompetenz
- Medienkompetenz
- Technologiekompetenz
- Flexibilität
- Führungskompetenz

<sup>1</sup> Torben Bjarne Wolff und Alle Martens: Zur Mehrdeutigkeit des Begriffs Digitalisierung im schulischen Kontext, in: Kai Kaspar, Michael Becker-Mrotzek, Sandra Hofhues, Johannes König, Daniele Schmeinck (Hrsg.): Bildung, Schule, Digitalisierung, Münster 2020, S. 458.

<sup>2</sup> Vgl. Ibidem, S. 462.



- Initiative
- Produktivität
- Soziale Fähigkeiten

Die Zielsetzung der Schule soll es sein, den Schülerinnen und Schülern die „21st Century skills“, soweit dies im schulischen Kontext möglich ist, zu vermitteln und sie so in ihrer **Persönlichkeitsbildung** zu unterstützen, damit sie sich als mündige Bürgerinnen und Bürger in der digitalen Welt entfalten und diese mitgestalten können.

Um dies zu gewährleisten, muss sich die Schule kontinuierlich mit der Frage auseinandersetzen, welche Inhalte in einer digitalen Umwelt zur Allgemeinbildung zählen und wie diese Inhalte bestmöglich vermittelt werden können.

### **Nutzung digitaler Geräte**

#### **• Punktueller Nutzen eigener Geräte (Smartphone) und diverser Apps:**

- Kurze Recherche während Einzelarbeit oder während Gruppenarbeiten
- Feedback- oder Meinungsumfrage zu einem Thema
- Abruf oder Kontrolle von Vorwissen; Erstellen oder Bearbeiten eines Quiz
- Vokabellernen oder Wiederholen derselben
- Erstellen eines Videos oder einer Tonaufnahme
- ...
- Tablet-Koffer
  - Erstellen von Präsentationen oder ähnlichen Aufgaben, die längere Zeit in Anspruch nehmen
  - Benutzen bestimmter Apps für Präsentationen
  - ...

#### **• Tablet-Klassen**

- Möglichkeit des Erstellens eines digitalen Heftes pro Fach und Klassenstufe; Verteilung digitaler Arbeitsblätter und Unterrichtsmaterialien (paperless);
- Benutzen von Apps im Unterricht zur Förderung des Hör- oder Leseverstehens, beim Vokabellernen, während Gruppenarbeiten, um Meinungsumfragen aufzustellen, als Präsentationstools ...
- Pädagogische Personalisierung als Förderung der Lernenden zur Steigerung der Eigenverantwortung und des selbständigen bzw. selbstbestimmten Lernens
- Digital gestützte Förderung von Kooperation und Kommunikation der Lernenden

o Wochenplan wird über Mail verschickt

o ...

- **Bring your own device**

o Ab 3e oder 2e (wenn die höhere Klasse keine Tablet-Klasse ist) bringen Lernende ihr Laptop oder ihr Tablet mit (zum Verfassen von Notizen oder wenn Lehrer/innen bevorzugt Lernmaterialien digital verteilen ... siehe auch Tablet-Klassen)

## Unterrichtsformen

- **Traditionelle Unterrichtsformen als Basis (analoges Denken ...)**

o Frontalunterricht, Einzelarbeit oder auch Gruppenarbeit

- **Selbstgesteuertes Lernen**

o Fördern der Autonomie der Lernenden mit Hilfe eines Wochenplans, in den Folia-Stunden oder in den Coachstunden

o Verfeinerung, Abstufung und Aufteilen der Lerninhalte, um die Kompetenzentwicklung aller Lernenden zu fördern (Personalisiertes Lernen)

## 4e-lere

**Digital gestütztes Lernen** oder **Blended Learning** (auch Hybrides Lernen) ersetzt nicht traditionelle Unterrichtsformen, sondern ergänzt sie durch das Benutzen von digitalen Endgeräten während verschiedenen Phasen des Lernprozesses. Lernende sind aktive Teilnehmer im Lernprozess, wobei der Lehrende weiterhin zu bearbeitende Inhalte vorgibt, respektiv den Lehrplan festlegt (Berücksichtigung von *Horaires et programmes*).

• **Kooperatives digitales Lernen:** Ein Teil der Aufgabenstellung wird digital vermittelt (z.B. im Homeschooling oder als Hausaufgabe zur Vorbereitung einer Unterrichtsstunde oder einer Unterrichtseinheit in der Klasse), der Schwerpunkt liegt aber wie im traditionellen kooperativen Lernen auf der Kommunikation und der Zusammenarbeit der Lernenden. Sie eignen sich Wissen zu bestimmten Themen an, während der Lehrende die Struktur vorgibt und Hilfestellung leistet (Projektarbeit).

• **Flipped Classroom:** Der Lernende steht im Vordergrund. SchülerInnen werden Lerninhalte vor dem Unterricht in der Klasse z.B. in Form von Videos vermittelt (dies könnte z.B. als Hausaufgabe im Wochenplan vermerkt werden).



Die klassischen Erklärphasen aus dem Frontalunterricht werden ins Selbststudium verlagert und die Vertiefung findet in der Klasse statt, genau so wie das Klären von Verständnisfragen.

## **Voraussetzungen**

### **Adäquate technische Infrastruktur:**

Grundvoraussetzung für das digitale Lehren und Lernen ist eine adäquate technische Infrastruktur. Im ALR sind alle Räume mit WLAN ausgestattet, so dass der Internet-Zugang praktisch überall in der Schule gewährleistet ist. Die installierten Router können dabei je nach Bedarf von der Lehrperson ein- und ausgeschaltet werden, so dass die Strahlenbelastung auf diesem Weg reduziert werden kann.

Um auch auf Nicht-Ipad-Klassen das Ipad zeitweise gezielt nutzen zu können, besteht die Möglichkeit, als Lehrkraft mehrere Ipads auszuleihen und den SchülerInnen zur Verfügung zu stellen. Das eigene Smartphone kann ebenfalls phasenweise eingesetzt werden.

### **Gemeinsame Lernplattform Office365®:**

Während der Corona-Krise hat sich herausgestellt, dass Luxemburg, im Gegensatz zu vielen anderen Ländern, relativ gut auf das Digitale Lehren und Lernen vorbereitet war: Jeder Schüler und jede Schülerin in Luxemburg hat über die Initiative "Digital Classroom Lëtzebuerg" (<https://portal.education.lu/dcl/>) den Zugang zu zahlreichen Microsoft®-Produkten, die das Digitale Lernen vereinfachen. Zahlreiche Projekte aus dem Ausland haben gezeigt, dass Digitales Lehren und Lernen nur dann überhaupt gelingen kann, wenn eine gemeinsame Lernplattform wie z.B Office365® zur Verfügung steht. Über diese Plattform können z.B. Arbeitsaufträge an die SchülerInnen weitergegeben, online bearbeitet und dann auf diesem Wege auch eingereicht werden. Gleichzeitig bietet diese Plattform den Schülern die Möglichkeit, zahlreiche Programme zu Hause auf einem festen PC/Mac gratis zu installieren! Soziale Ungleichheiten können so zumindest teilweise ausgeglichen werden.

### **Begleitende Faktoren:**

#### **Eltern:**

Die neuen digitalen Medien und Plattformen stellen nicht nur eine Herausforderung für SchülerInnen und LehrerInnen dar, sondern ebenfalls für die Eltern. Aus diesem Grund bemühen wir uns, die Eltern möglichst gut zu begleiten, damit das Digitale Lernen zu Hause gelingen kann. Außerdem ist es wichtig, die Eltern über die Gefahren eines exzessiven Medienkonsums zu informieren.

#### **LehrerInnenweiterbildung:**

Ein zentraler Punkt, damit Digitales Lehren und Lernen überhaupt gelingen kann, ist die Weiterbildung der Lehrer. Aus diesem Grund ist es unerlässlich, dass die LehrerInnen die Möglichkeit bekommen, ihr Wissen und ihre pädagogischen Kompetenzen im digitalen Bereich auszubauen. Schulinterne Weiterbildungen fördern die Qualität des digitalen Lehrens und Lernens, auch dies belegen Projekte und Initiativen aus dem In- und Ausland.

