

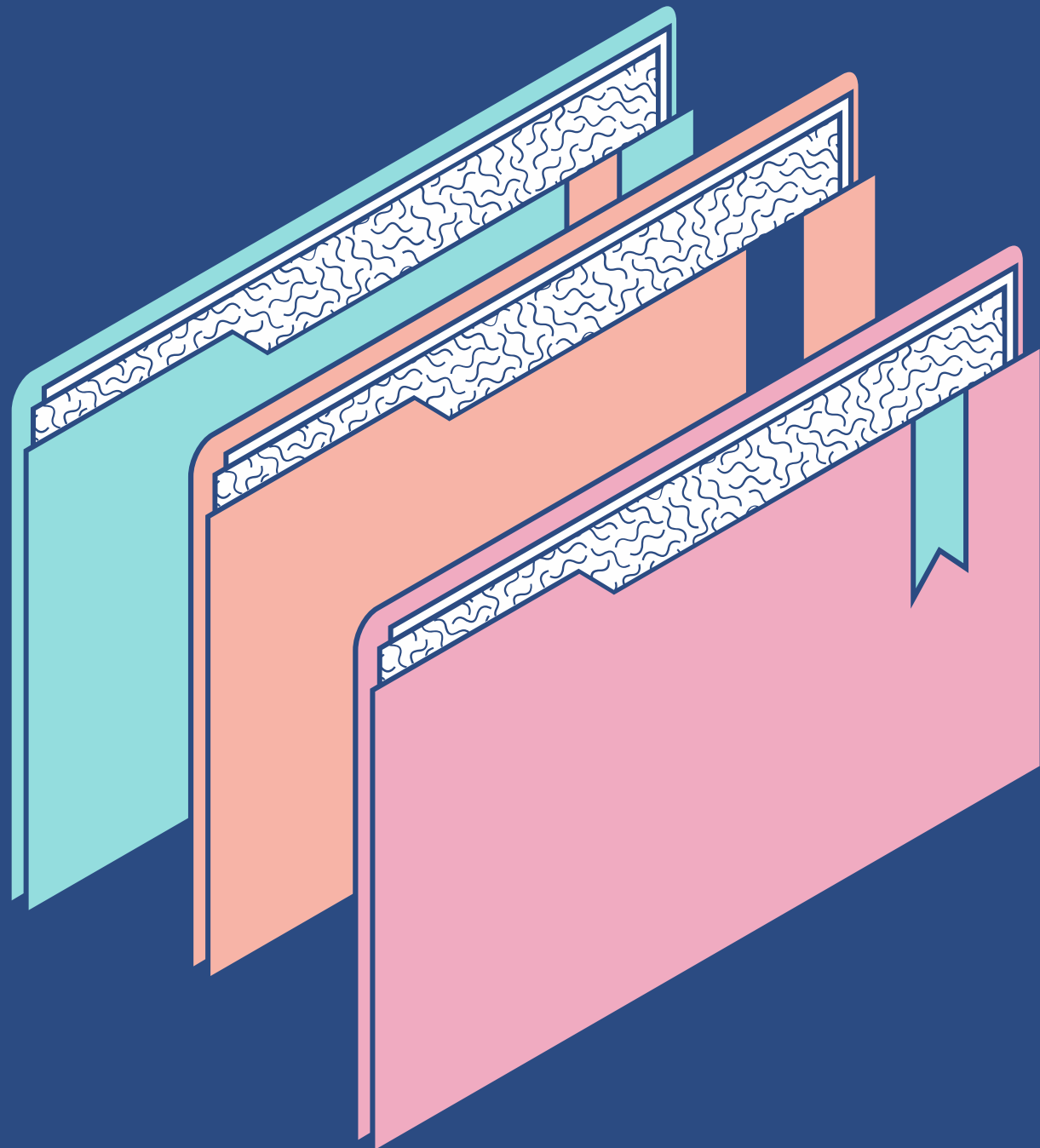


LERNKULTUREN IN DER  
DIGITALITÄT

# Lernorte und Lernzeiten

Theoretische Einführung

# Inhaltsverzeichnis



- 1) LERNKULTUREN IN DER DIGITALITÄT
- 2) ACHT DIMENSIONEN DIGITALER LERNKULTUREN
- 3) LERNORTE UND LERNZEITEN
  - 3.1 ALLGEMEINE INFORMATIONEN
  - 3.2 PRAXISBEISPIELE
  - 3.3 FAZIT
4. LITERATURVERZEICHNIS

# Grundlegende Begriffe



## Digitalisierung

- Verarbeitung und Umwandlung analoger Signale in digitale Signale
- Das Abspeichern in digitalen Systemen

## Digitalität

Gesellschaftliche Veränderungen, welche sich aus der Digitalisierung ergeben

## Kultur der Digitalität (Felix Stadler)

- Beschreibt die kulturellen Veränderungen
- > diese ergeben sich durch allgemeine Transformationsprozesse
- > welche mit der Digitalisierung zusammenhängen
1. Veränderungen in der Weitergabe und im Zugriff von Informationen
  2. Veränderungen der Gemeinschaft
  3. Algorithmisierung von Abläufen -> führt zu neuen Ordnungen

# 1) Lernkulturen in der Digitalität



# 1) Lernkulturen in der Digitalität

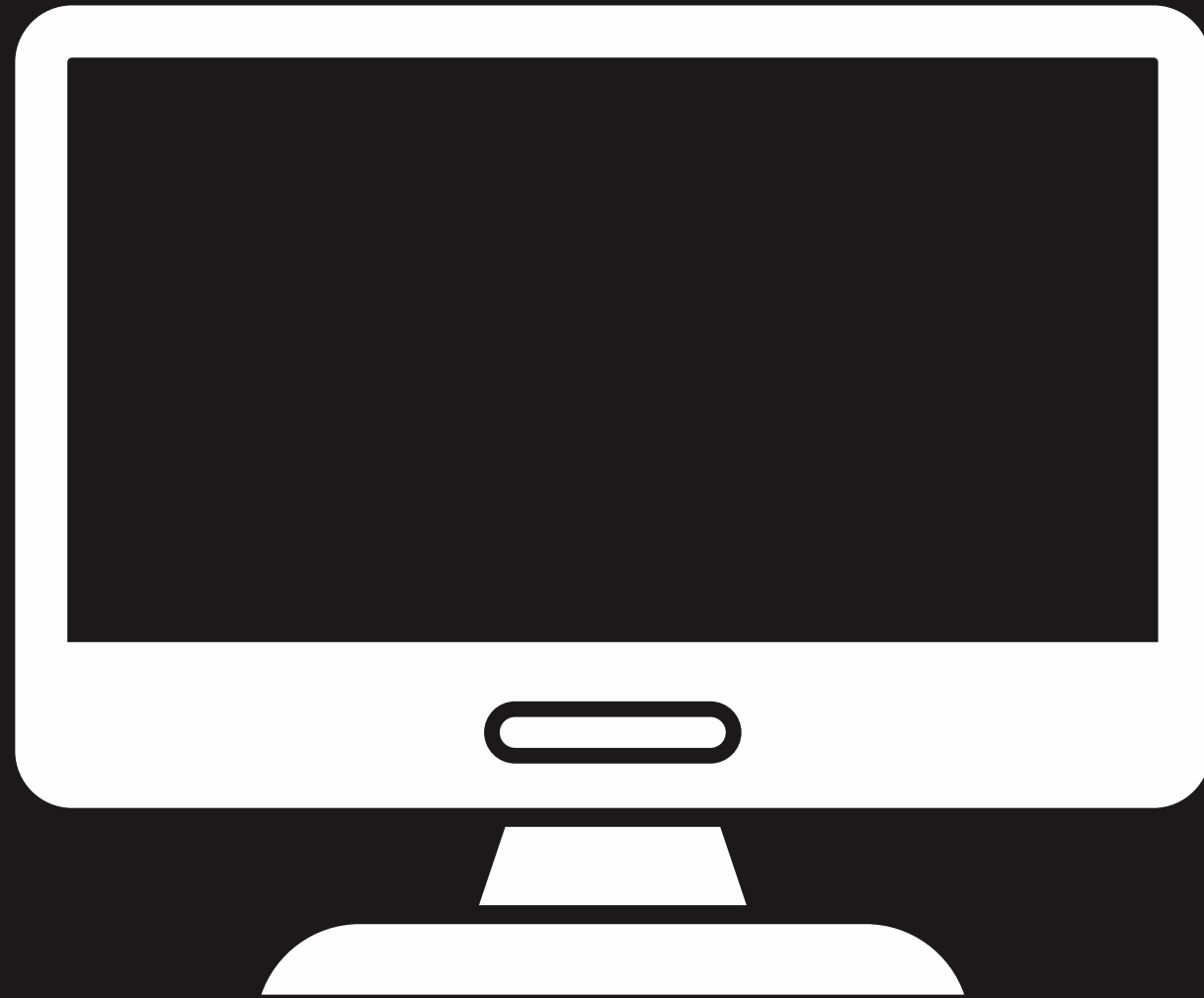
Verwendung von digitalen Technologien

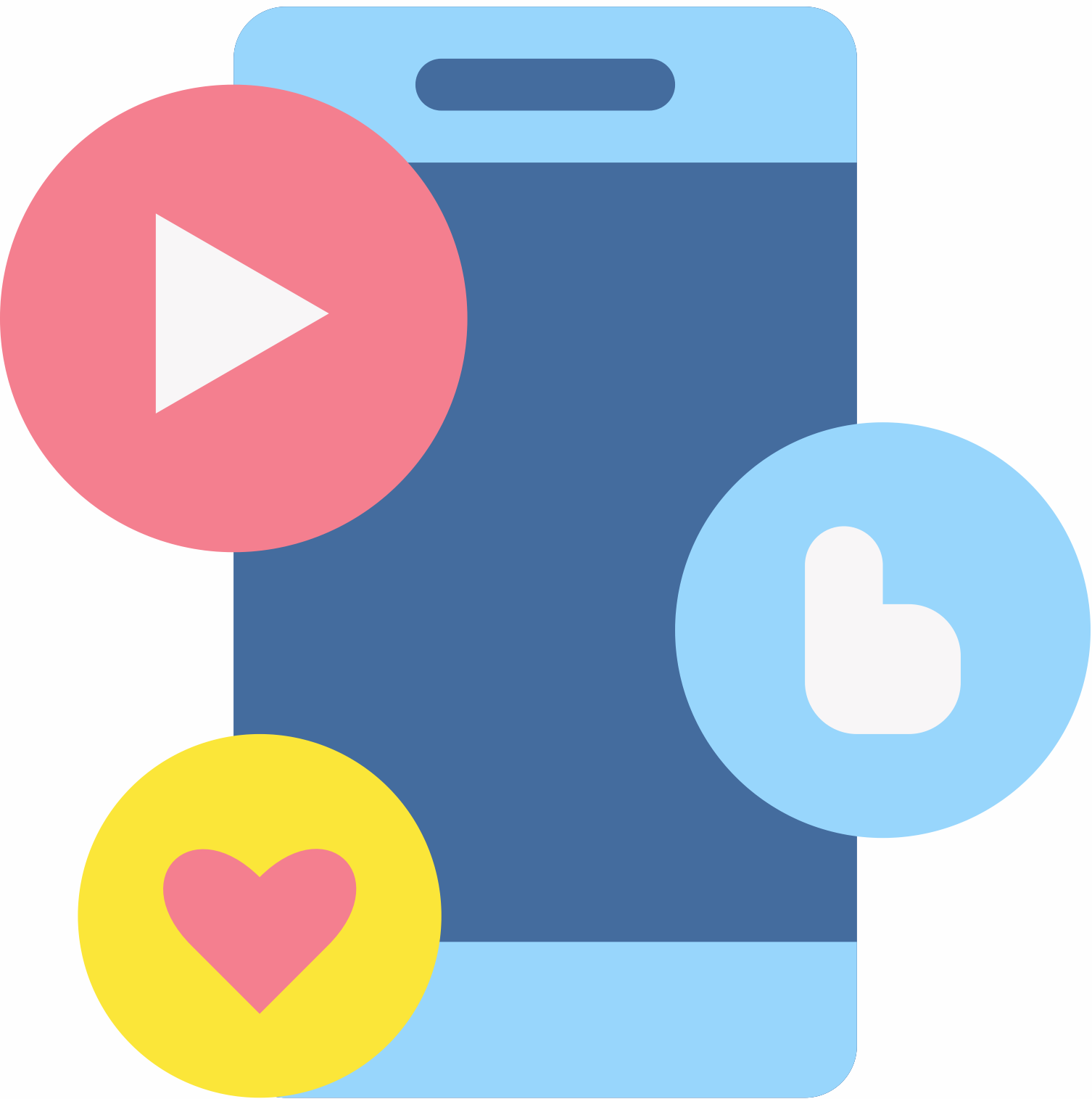
- Allseitige Bildung...

...muss insbesondere auf selbstgesteuerte, aktive partizipative Lehr-Lern- Szenarien abzielen

... kann sich nicht nur auf die Optimierung von Vermittlungspraktiken beschränken

- Digitalität: geprägt durch neue Kulturen des Austausches-> gehen weit über eine Vermittlungsdidaktik hinaus
- Herausforderung für den Grundschulunterricht: Die Digitalisierung für die Innovation der Lernkulturen im Dienste aktiver Teilhabe- und Erschließungsprozesse zu nutzen





# 1) Lernkulturen in der Digitalität

Lernen mit digitalen Technologien

- Digitalisierung-> vielseitige Veränderungen unserer Gesellschaft
- Kinder nutzen digitale Medien nicht nur zum Lernen, sondern auch zum Pflegen von Kontakten, zur Unterhaltung, zur Orientierung in der Identitätsbildung und in der Persönlichkeitsentwicklung
- zudem nutzen sie digitale Medien zur Erprobung eigener Interaktions- und Gestaltungsmöglichkeiten

-> Grundschulunterricht: muss an Formen der Weltzugänge teilhaben und Kinder bei der Entwicklung ihrer individuellen Zugänge zur Kultur der Digitalität begleiten und unterstützen

# 1) Lernkulturen in der Digitalität

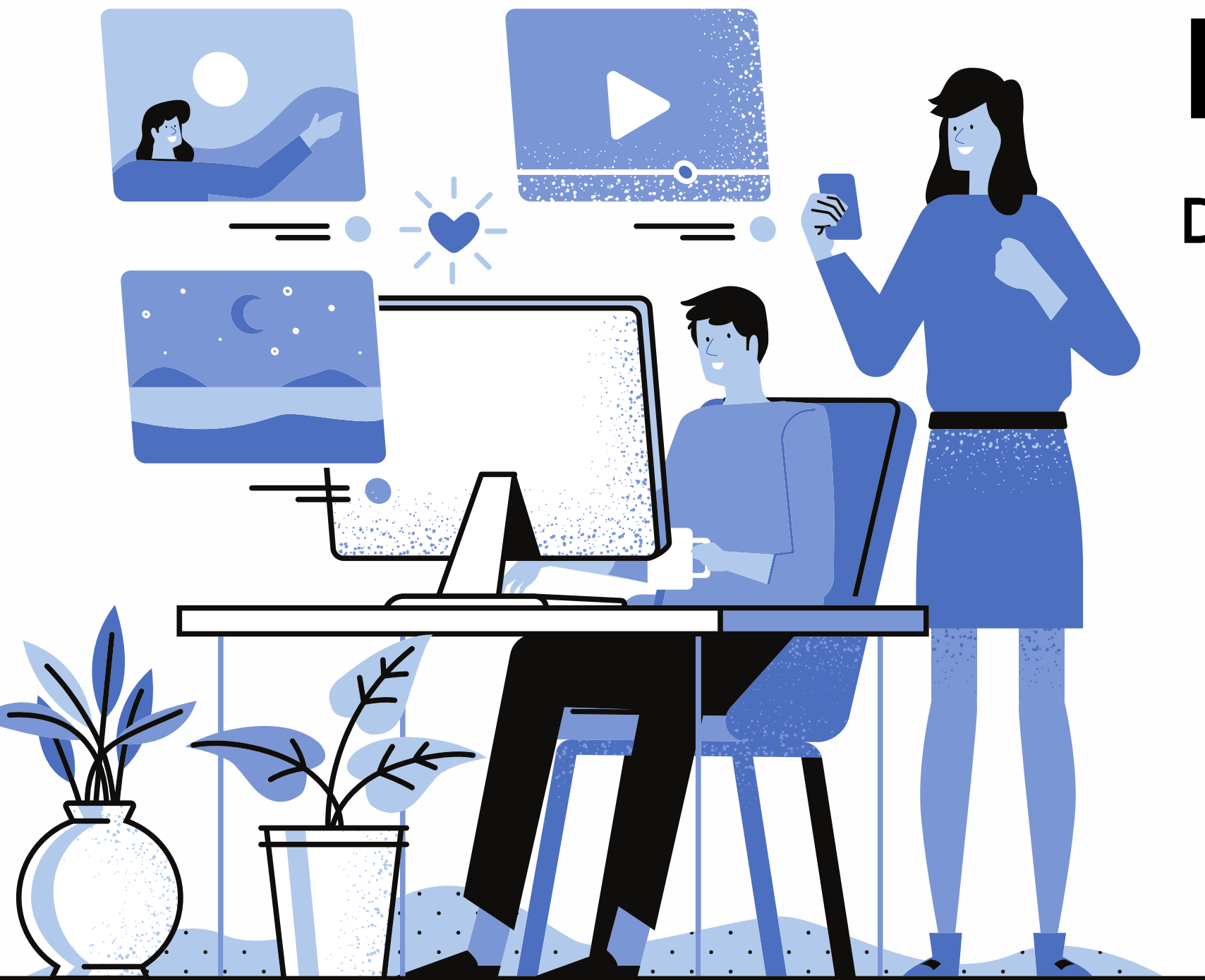
## Digitale Grundbildung

1. Kinder in der Primarstufe müssen:

- die Möglichkeit haben digitale Medien und Technologien für Lernprozesse zu nutzen
- die für eine Teilhabe an der Digitalität erforderlichen Voraussetzungen erwerben

1. Technologien in der Primarstufe müssen:

- leistungsfähig sein
- von Kindern altersgerecht bedient werden können -> so können Kinder unabhängig grundlegende Kompetenzen für Bildungsprozesse in einer Kultur der Digitalität erlangen
- Alle Kinder müssen im Kompetenzerwerb gefördert werden!





# 1) Lernkulturen in der Digitalität

Digitale Grundbildung

Herausforderung der Grundschulbildung:

Wichtig: Digitale Systeme müssen benutzerfreundlich und barrierefrei sein, um keine Kinder auszugrenzen

sondern:

Nicht die Digitalisierung der Grundschulen und die Anreicherung des Unterrichts mit Übungsprogrammen!

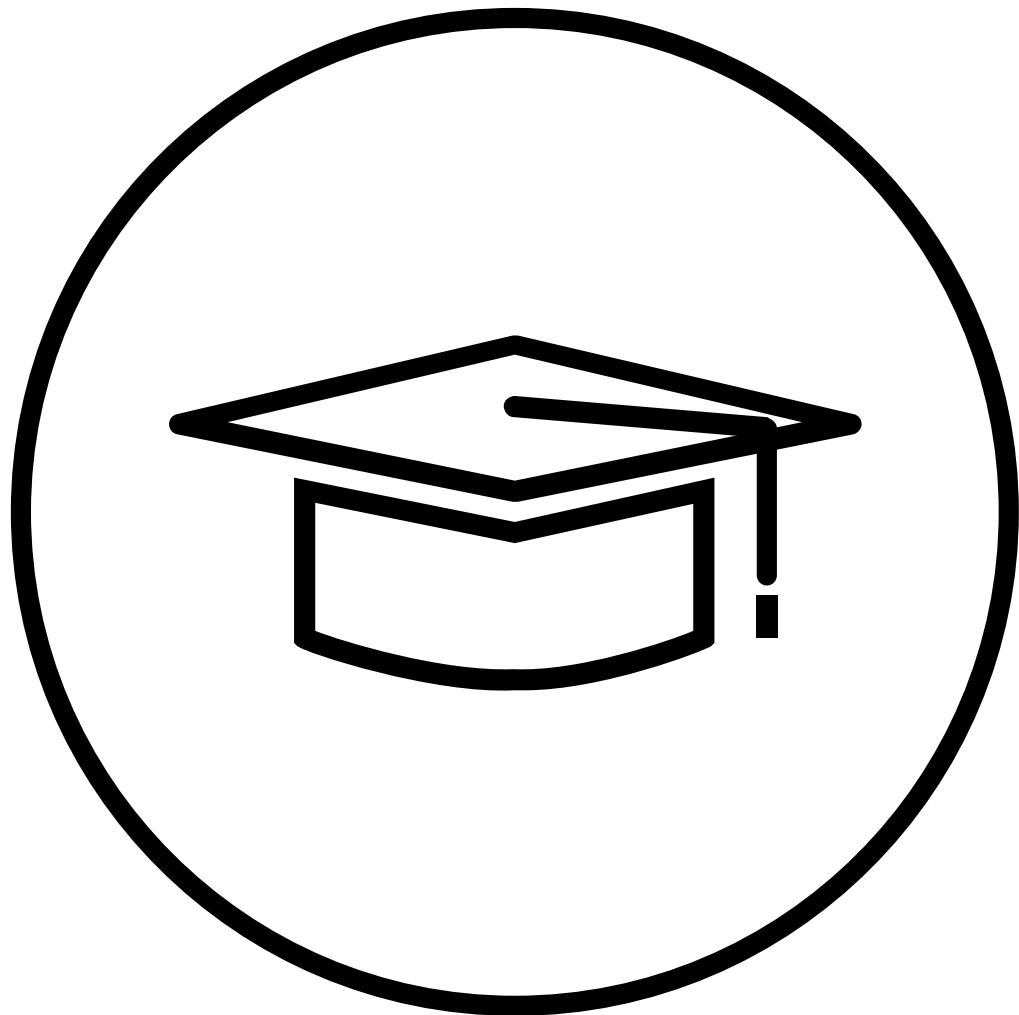
-> Bildung soll nicht auf die Weitergabe von Wissen und Technik beschränkt werden!

Transformation der Bildungs- und Lernkulturen in zukunftsfähigen Bildungsansätzen

# 1) Lernkulturen in der Digitalität

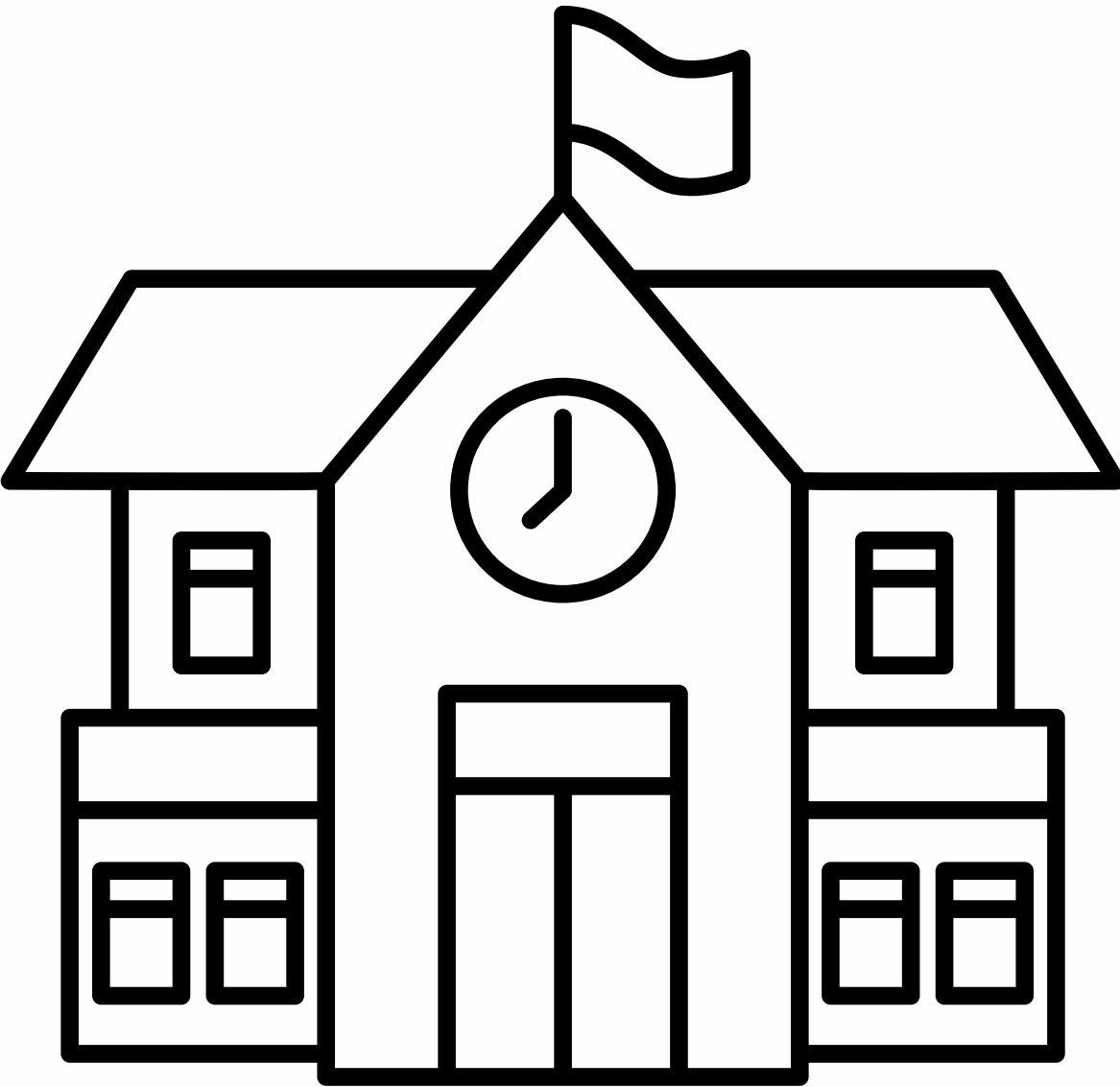
Ziele einer grundlegenden Bildung in einer Kultur der Digitalität:

1. Basis für lebenslange Teilhabe an sich veränderten gesellschaftlichen Prozessen in dieser Kultur zu schaffen
2. Souveräne Integration der Technologien in innovativen Lernkulturen-  
>Kinder sollen nicht nur kognitiv gefördert werden
3. Grundschule-> muss Kinder in die Lage versetzen ihre Lebenswelt mitzugestalten und diese zu hinterfragen -> erfordert Kompetenzen (zB. Kritikfähigkeit)
4. Grundlegende Bildung muss neu bestimmt werden
5. Traditionelle Kulturtechniken müssen um eine digitale Grundbildung erweitert werden -> Verhinderung einer Verstärkung der sozialen Ungleichheit+ Bildungsexklusion



# 1) Lernkulturen in der Digitalität

## Grundschulunterricht

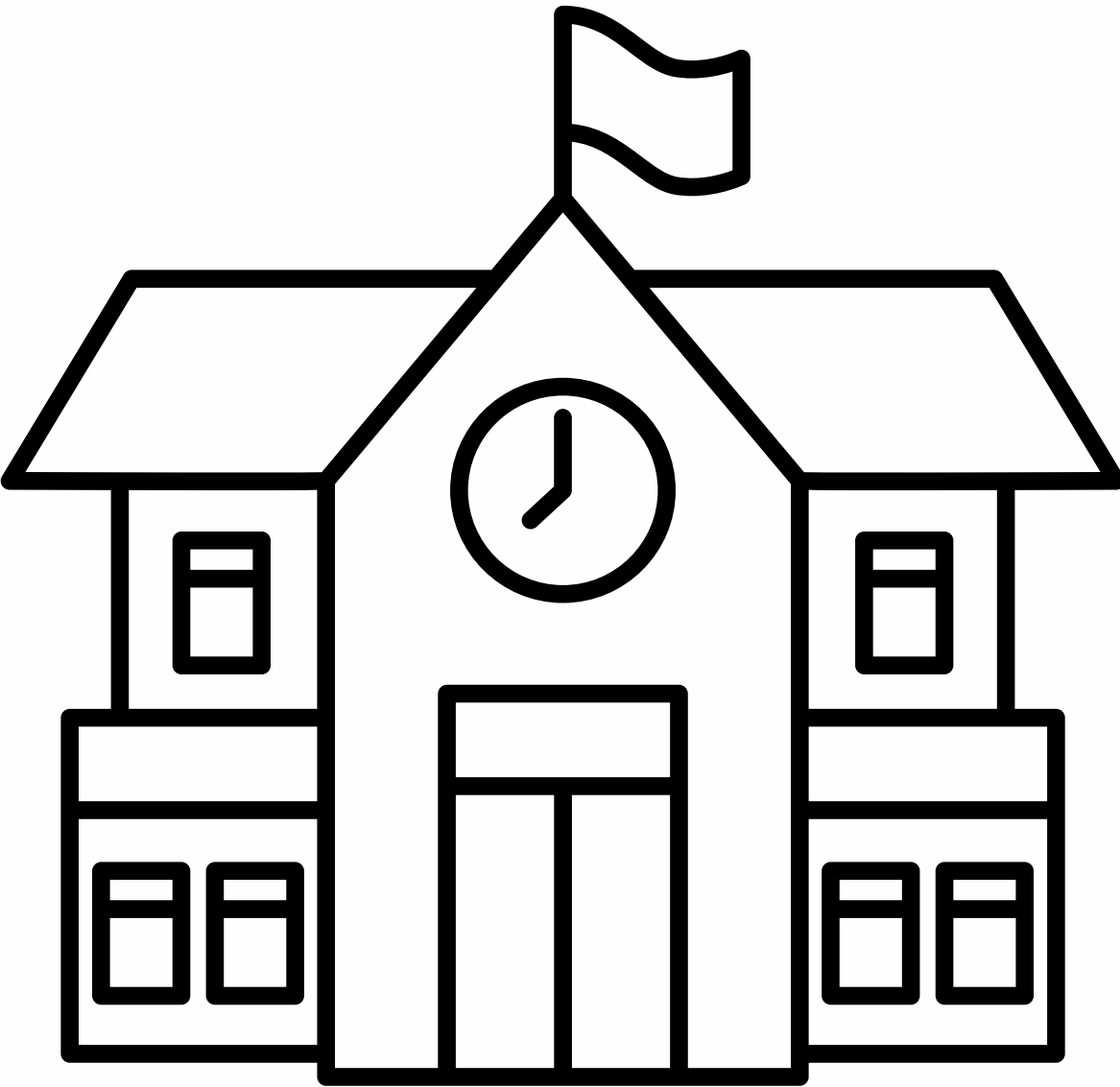


Digitale Werkzeuge und Medien sollen nicht für traditionelle Unterrichtsinhalte und -methoden verwendet werden sondern:

soll die Weiterentwicklung von Lernkulturen für selbstgesteuerte Aneignungs- und Erkundungsprozesse unter Berücksichtigung kultureller Veränderungen und unter Nutzung der technologischen Möglichkeiten, welche sich durch die Digitalisierung ergeben

# 1) Lernkulturen in der Digitalität

## Grundschulunterricht



### Ziel Lernkulturen in der Digitalität:

1. Anbindung an andere Entwicklungen der Schulinnovationen
2. Eintreten in Prozesse der Unterrichts- und Schulentwicklung -> Austausch- und Vernetzungskulturen, auch unterstützt durch digitale Medien->werden weiterentwickelt
3. Keinesfalls sollen in Lernkulturen digitale Technologien -> Lernen, Handeln und Denken der Kinder dominieren! + sich zwischen Kind und Welterkundung schieben!

# 2) Acht Dimensionen digitaler Lernkulturen





## 2) Acht Dimensionen digitaler Lernkulturen

- acht Dimensionen, der Entwicklung von Lernkulturen im digitalen Wandel
- besonders bedeutsam für das Lernen in einer Kultur der Digitalität

1) Medienrezeption und Medienproduktion in der Digitalität

2) Kooperatives Lernen in der Digitalität

3) Lernorte und -zeiten in der Digitalität

4) Teilhabe in der Digitalität

5) Leistungskultur in der Digitalität

6) Grundlegende Bildung in der Digitalität

7) Verändertes Rollenverständnis

8) Inklusives Lernen in der Digitalität

# 2) Acht Dimensionen digitaler Lernkulturen

1

Medienrezeption und Medienproduktion in der Digitalität  
-> durch digitale Technologien:  
Kinder bereiten ihre Sichtweisen und Erfahrungen selbst medial auf

2

Kooperatives Lernen in der Digitalität  
-> digitale Technologien ermöglichen neue Kooperationsformate  
-> gemeinsame Arbeit an multimedialen Darstellungen und Texten + Weiterbearbeitung dieser

3

Lernorte und -zeiten  
-> zeit- und ortsunabhängige Arbeit möglich

4

Teilhabe in der Digitalität  
-> digitale Technologien-> ermöglichen ein Teilhabe an gesellschaftlichen Entwicklungen und die selbstständige Gestaltung von Wissensdarstellungen

# 2) Acht Dimensionen digitaler Lernkulturen

5

Leistungskultur in der Digitalität

-> digitale Technologien-> unterstützen die Entstehung neuer Prüfungskulturen

6

Grundlegende Bildung in der Digitalität

-> digitale Medien-> Lernprozesse mit diesen erfordern neue Kompetenzen  
-> Grundschulen Aufgabe: die Ermöglichung einer Digitalen Grundbildung in der Grundschule

7

Verändertes Rollenverständnis

-> digitale Technologien: neue Formen der Zusammenarbeit zwischen den Beteiligten an einer Grundschule werden ermöglicht

-

# 2) Acht Dimensionen digitaler Lernkulturen

---

## 8

### Inklusives Lernen in der Digitalität

- > digitale Technologien: erlauben neue Formen der Inklusion
- > erfordern aber auch: die sorgfältige Vermeidung des Aufbaus von Barrieren, diese entstehen zum Beispiel durch schlecht ausgebildete Lehrkräfte oder ungeeignete Technologien

### 3) Lernorte und Lernzeiten

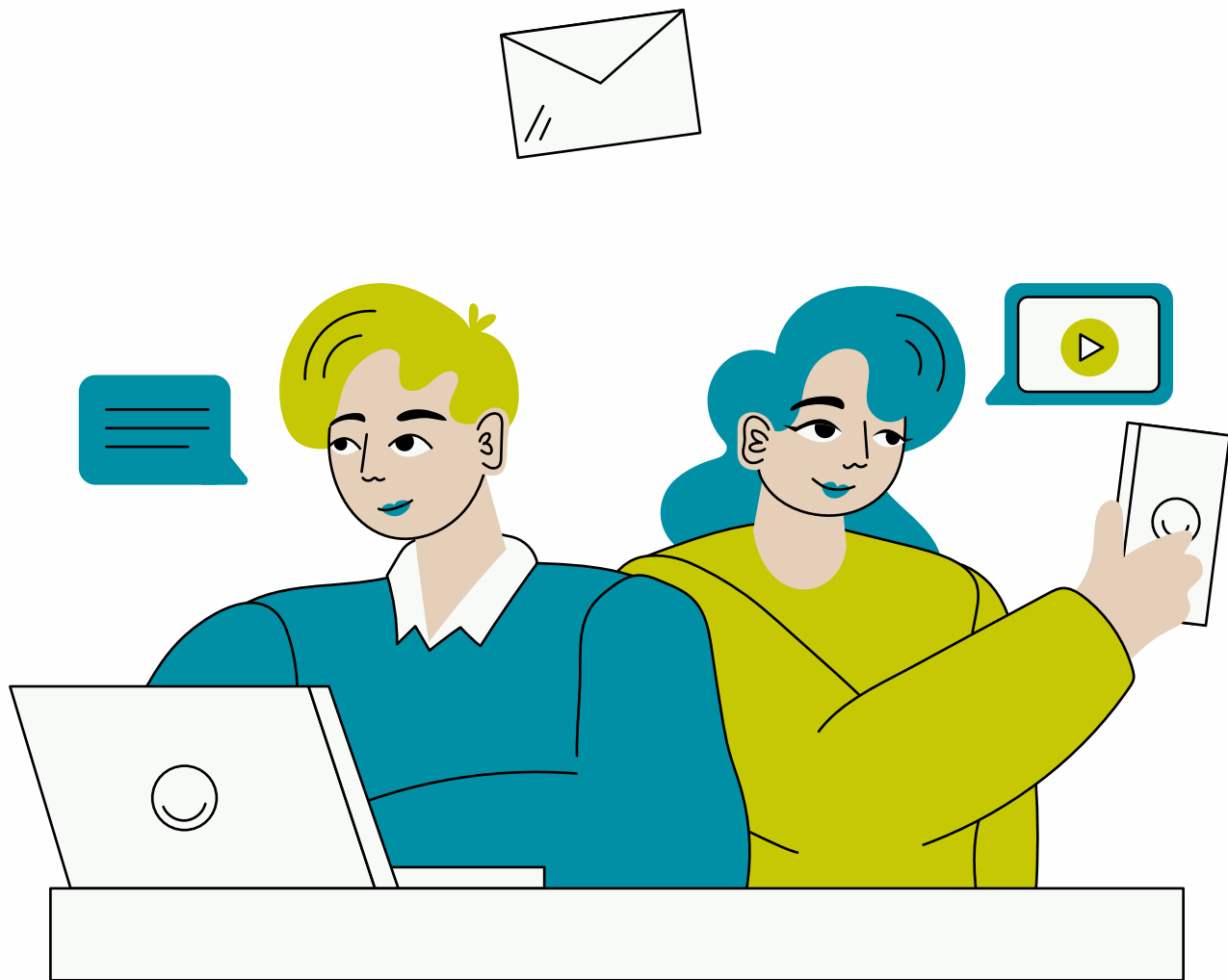


# 3) Lernorte und -zeiten

## 3.1 Allgemeine Informationen

### Digitale Medien

-> erweitern das Spektrum der Zusammenarbeit über herkömmliche zeitliche und räumliche Beschränkungen hinaus-> dabei entstehen neue Formen der zeit- und ortsunabhängigen Zusammenarbeit



# 3) Lernorte und -zeiten

## 3.1 Allgemeine Informationen

### Corona Pandemie

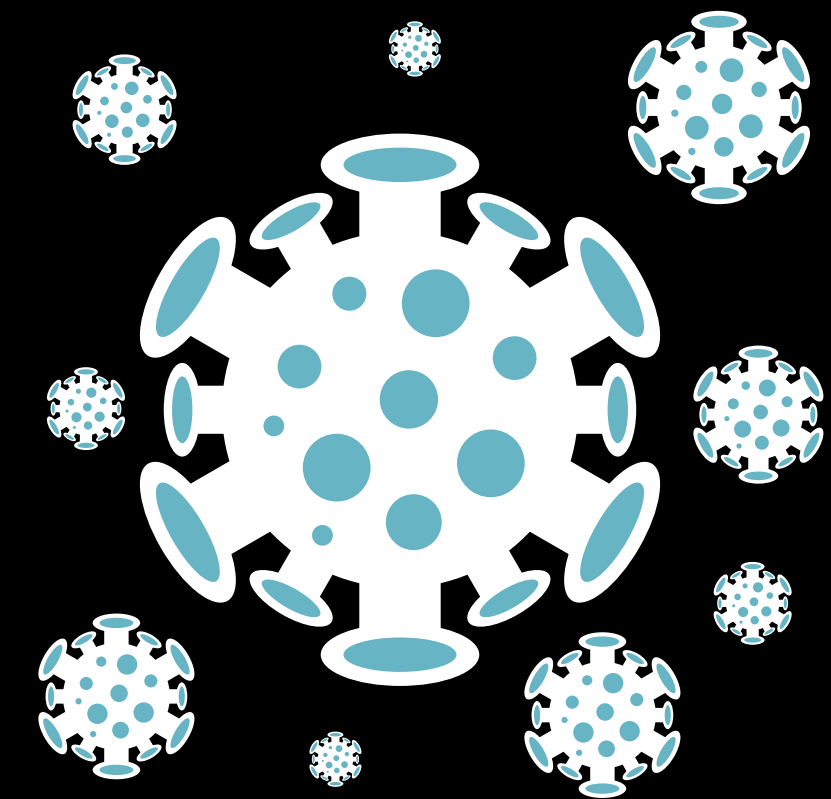
-> besonders in dieser Zeit rückten diese Möglichkeiten, durch die Schulschließungen und der Teilhabe am Unterricht in

Quarantäne, in den Fokus gerückt

-> auch ohne die Anwesenheit im Klassenzimmer:

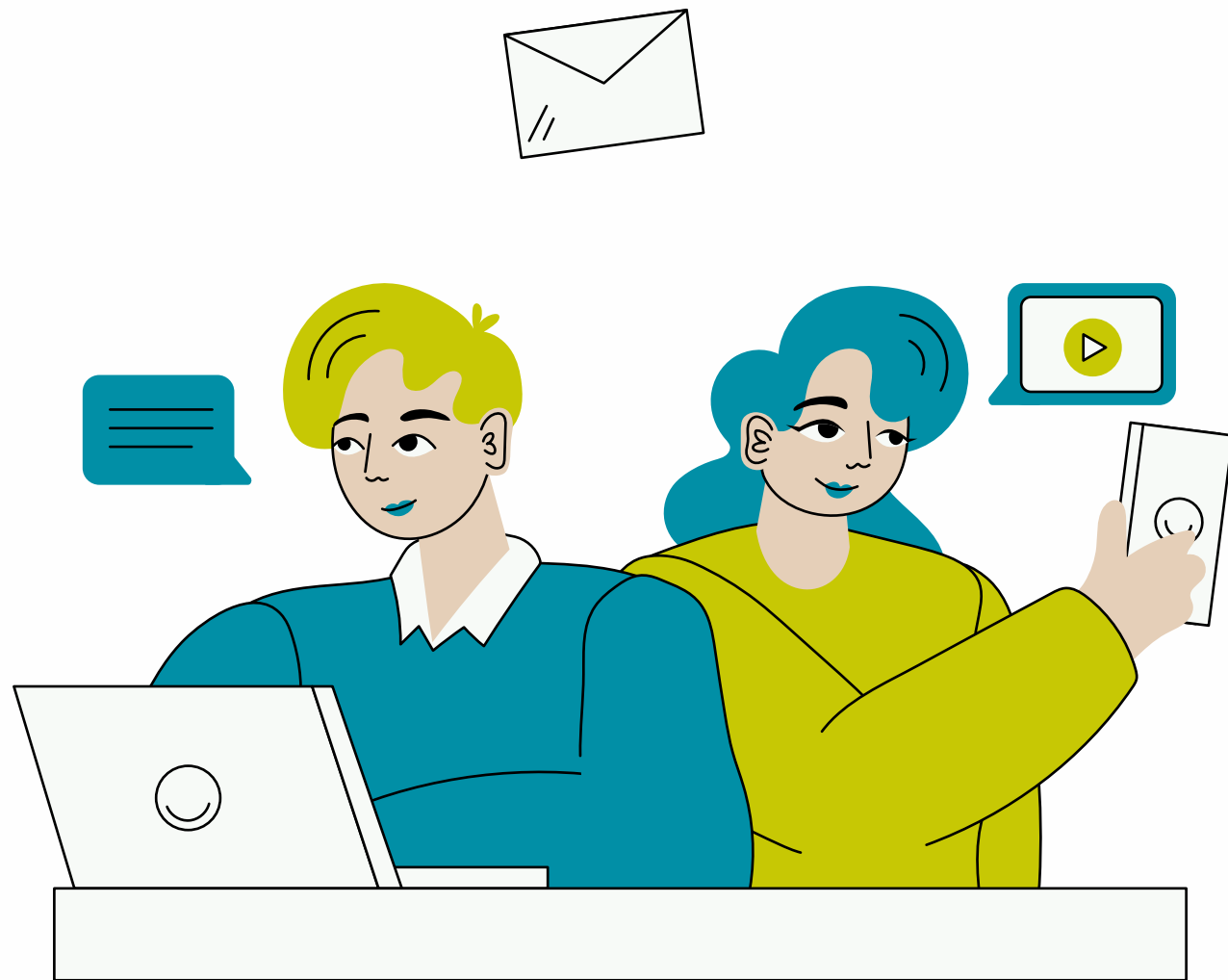
Zusammenarbeit und Feedback durch den Einsatz von digitalen Medien wurde ermöglicht

-> die in der Pandemie entwickelten Verfahren können auch über die pandemiebedingten Kommunikationsbeschränkungen hinaus Anwendung finden



# 3) Lernorte und -zeiten

## 3.1 Allgemeine Informationen



- **Nutzen:** ermöglicht Kommunikationsprozesse über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg
- Es ergeben sich neue Kooperationen bei Hausaufgaben + ermöglicht auch nach Unterrichtschluss in Kontakt zu treten-> sich gegenseitig zu helfen und austauschen
- Überschreiten der Grenzen des Klassenzimmers: Kinder können außerschulische Lernorte erkunden, die sie so nie erreichen würden
- SuS und LKs können Kontakt zu Personen außerhalb des Klassenzimmers/der Schule aufnehmen

# 3. Lernorte und -zeiten

## 3.2 Praxisbeispiele



## 3.2 Praxisbeispiele

1. Außerschulische Lernerfahrungen mit der App Digi Class sammeln ,kurze Lernvideos erstellen und diese in die Klassengruppe stellen
2. Padlets zur Anregung für kreative Freizeitbeschäftigungen 25
3. Hausaufgabenhilfe via Messengerdienst (zB. über Threema oder Signal)
4. Kinder gestalten ein MuxBook (zB. über Book Creator), zu ihrem Traumberuf, die Lehrkraft sammelt alle Berufe in einem Buch
5. Nutzen der Kindersuchmaschine "FragFinn" und der Bilder von "Pixaby" -> gemeinsams Erstellen eines Padlets zum Thema Pilze



# Links zu den Praxisbeispielen

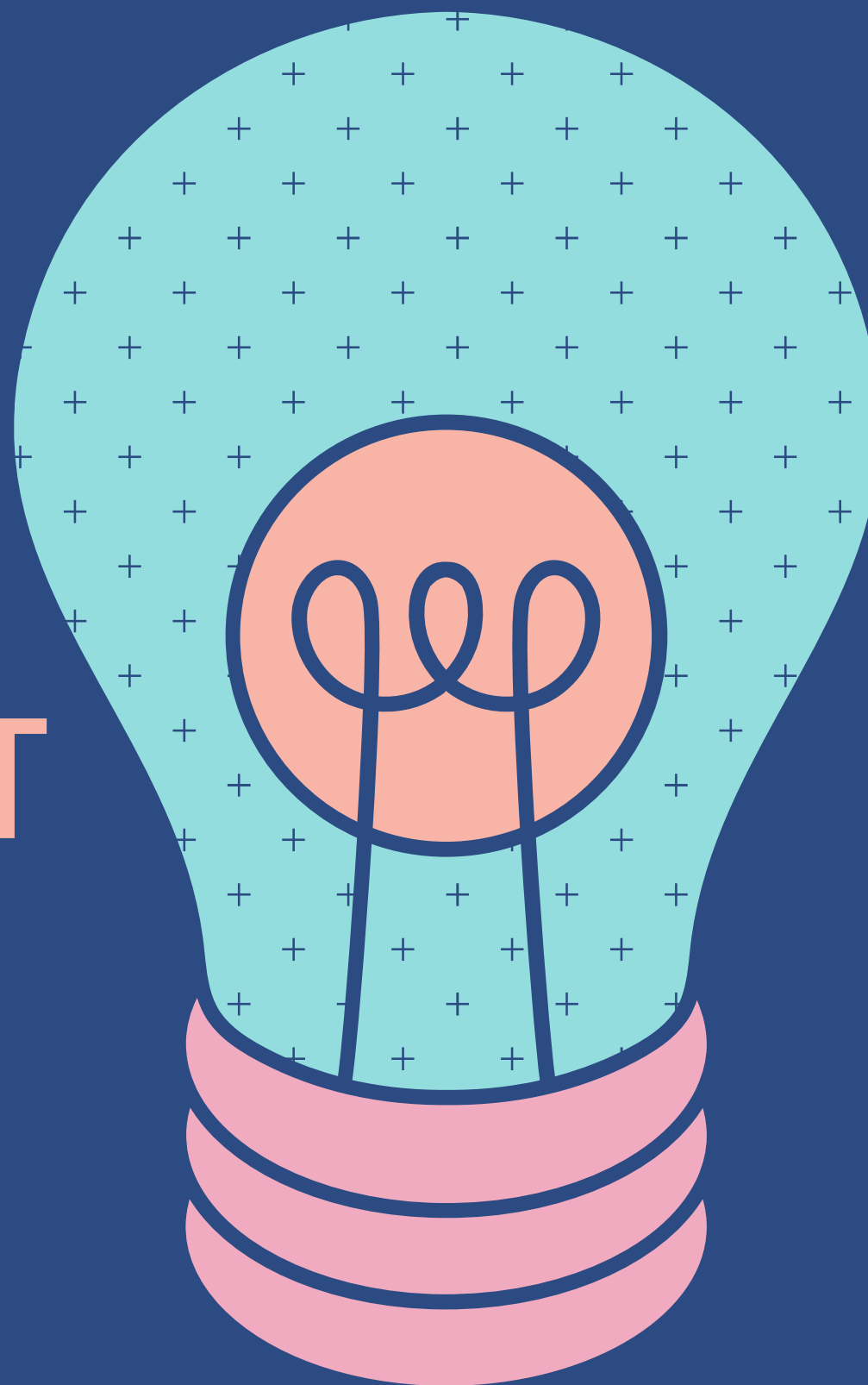
Erklärvideo Muxbook: <https://youtu.be/pyB-yEnPRzQ>

Website DigiClass: <https://digiclass-lab.de/>

Link FragFinn: <https://www.fragfinn.de>

Link Pixabay: <https://pixabay.com/de/>

FAZIT



# Nutzen für Lehrkräfte:



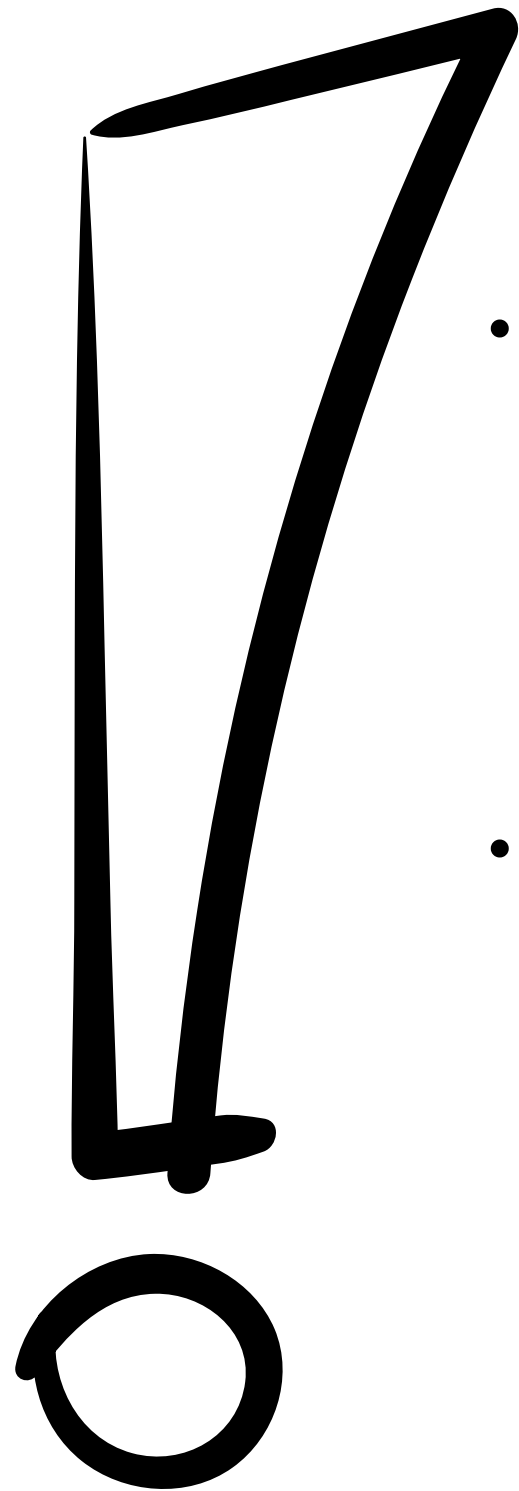
- Lehrkräfte können ihren eigenen Erfahrungshorizont erweitern und in Kontakt zu anderen Lehrkräften, außerhalb ihres eigenen Kollegiums treten
- Durch zeitversetzte Kommunikation mit Messengerdiensten oder interaktiven Plattformen (je nach DSGVO- Auslegung) wird eine intensivere Pflege der Kontakte im eigenen Kollegenkreis ermöglicht
- Leichtere Erstellung von Differenziertem Unterricht
- Der Zugang zu Weiter- und Fortbildungen werden erleichtert

# Nutzen für Schülerinnen und Schüler:

- Neue Formen der zeit- und ortsunabhängigen Zusammenarbeit
- Es kann Feedback erhalten werden ohne im Klassenzimmer anwesend zu sein
- Gruppenarbeiten werden erleichtert, da nicht alle gleichzeitig an einem Ort sein müssen
- Es ergeben sich neue Formen der Kooperation
- SuS können durch das Internet Erfahrungen an Lernorten sammeln, die sonst nicht erreichbar wären
- Bei Lernvideos: SuS können Lerninhalte beliebig oft abspielen
- Differenzierte Lerninhalte



# Zu beachten:



- Medien und Materialien werden in der Grundschuldidaktik häufig als Mittel zur Erleichterung traditioneller Unterrichtsziele betrachtet und dadurch als Werkzeuge im Anschluss an Zielbestimmungen verwendet. Diese traditionelle Sichtweise greift jedoch in Bezug auf die Digitalisierung zu kurz.
- Keiner darf durch die Digitalisierung im Klassenzimmer ausgegrenzt werden, auch Schülerinnen und Schüler die Zuhause keinen Zugang haben müssen bedacht werden (Ausleihmöglichkeiten beim LMZ etc.)

# Quellen:

Peschel, M. (Hrsg.)(2021) Kinder lernen Zukunft- Didaktik der Lernkulturen. Frankfurt am Main: Grundschulverband