

Beispiel

Buchseite	Webseite
analoges Medium	alle Möglichkeiten des Buches
Texte	zusätzlich:
Bilder/Grafiken/Statistiken	Audioaufnahmen
Arbeitsaufträge	Videos
Querverweise auf digitale Medien mithilfe von Links oder QR-Codes	Hyperlinks
	interaktive Inhalte
	nachträgliche Veränderung möglich

- **Skizze:** Eine (gemeinsame) Skizze dient als Ideensammlung dafür, mit welchen zusätzlichen / anderen Materialien in einer digitalen Umgebung gearbeitet werden könnte.

Beispiel

- Als erster Schritt bietet es sich an, die Buchmaterialien im Hinblick auf die Fragen „Sind sie für die Zielgruppe verständlich?“ und „Sind sie anschaulich aufbereitet?“ zu prüfen.
- Für den digitalen Bereich: Die Verständlichkeit kann durch das Vorlesen der Texte sowie das Einfügen von Worterklärungen per Hyperlink gesteigert werden. Die Anschaulichkeit kann z. B. durch das Einbinden geeigneter Filme von Videoplattformen oder durch selbst gedrehte Erklärvideos erhöht werden.

- **Kritische Betrachtung:** Die Schüler*innen reflektieren die o.g. Möglichkeiten und fassen die Unterschiede zwischen analogem Lehrwerk und Webseite zusammen. Mit den Fragen „Was könnte sich durch die Digitalisierung verbessern?“ und „Welche Herausforderungen birgt die Arbeit mit digitalen Unterrichtsmedien?“ konfrontiert, erfassen sie das Potenzial, die Anschaulichkeit zu erhöhen und individuellen Bedürfnissen von Schüler*innen gerecht zu werden. Gleichzeitig werden sie sich der möglichen Überfrachtung und des digitalen Orientierungsverlusts bewusst.
- **Technische Einführung:** Durch ein Video-Tutorial werden die Schüler*innen mit den technischen Möglichkeiten des Tools Adobe Spark Page zur Webseitenerstellung vertraut gemacht (Einfügen von Texten, Fotos, Links, Videos in eine Einzelwebseite, die von anderen angesehen werden kann): <https://www.youtube.com/watch?v=DtiGPfBjarA>, ab 13:25.
- **Zielformulierung:** Ausgehend von der kritischen Betrachtung und den technischen Möglichkeiten formulieren die Schüler*innen Ziele für die Gestaltung einer eigenen digitalen Lernumgebung zum behandelten Thema. Dabei berücksichtigen sie das inhaltliche Lernziel ebenso wie die methodischen Gesichtspunkte.

Beispiel

inhaltlich	methodisch
Zusammenfassung der Kenntnisse, die die Schüler*innen in der vorausgegangenen Unterrichtseinheit erworben haben	Verbesserung der Verständlichkeit des Textes durch <i>Verlinkung von Worterklärungen</i>
	Steigerung der Anschaulichkeit durch <i>Einbindung von Filmmaterial</i>
	Barrierefreiheit für Schüler*innen mit Leseschwäche/Sehbehinderung durch <i>Einsprechen der Lesetexte als Audiodatei</i>
	Verknüpfung mit zuvor behandeltem Stoff durch <i>Verlinkung geeigneter Materialien zur Wiederholung von Grundlagen</i>

- **Webseitenerstellung:** Die Schüler*innen erstellen (in Partner*innenarbeit / Kleingruppen) eigene Webseiten, wobei sie das Potenzial des digitalen Tools ausnutzen und die zuvor aufgestellten Kriterien bzw. Ziele berücksichtigen. Sie formulieren eigene Texte, binden Bilder und Videos ebenso wie interaktive Inhalte (z. B. LearningApps) ein und beachten dabei das Urheberrecht. Insbesondere bei jüngeren Schüler*innen kann vorab ein gelungenes Beispiel von einer für Kinder erstellten Lernwebseite als Anschauungsmaterial gezeigt und besprochen werden.
- **Präsentation und Feedback:** Die Schüler*innen tauschen die Links zu ihren Webseiten mit Mitschüler*innen aus und geben sich gegenseitig (z. B. mittels eines Feedbackbogens, der die zuvor formulierten Kriterien aufgreift) Rückmeldung zur Qualität ihres Materials. Insbesondere gehen sie dabei auf die Frage ein, ob die erstellte Webseite das Potenzial der digitalen Medien – gerade auch im Vergleich mit dem Material im Lehrwerk – ausschöpfen kann. Besonderes Gewicht erhält das Feedback, wenn die Unterrichtseinheit im Austausch mit einer anderen Lerngruppe durchgeführt wird.

Alternative Möglichkeiten

Eine zusätzliche Herausforderung bietet sich, wenn eigene digitale Materialien produziert werden, anstatt auf bereits bestehende zu verlinken.

Übertragbarkeit auf andere Fächer

Durch die Anbindung an ein Sachthema aus dem Lehrplan ist die Unterrichtseinheit in verschiedenen Fächern durchführbar.

Beispiel

Beispiele für geeignete Reflexionsfragen:

- An welcher Stelle steht die Nachricht in den verschiedenen Sendungen?
 - Welches Zeitfenster wird der Nachricht eingeräumt?
 - Erfährt die Nachricht eine Kommentierung oder Bewertung durch die Journalisten?
- Welchen Raum nimmt die Nachricht in den Social-Media-Beiträgen der beteiligten Akteure*Akteurinnen ein?
 - Wie wird der eigene Anteil daran kommentiert/bewertet?
 - Erfolgt eine Kommentierung/Bewertung von anderen beteiligten Akteur*innen und deren Handlungen?
 - Mit welchen Medien (Text, Foto, Video) wird die Nachricht kommentiert?
 - Werden andere Social-Media-Beiträge und/oder journalistische Berichte über das Ereignis erwähnt/verlinkt?
- Welche Reichweite haben die genutzten Kanäle? In welchem Verhältnis steht das zu den Quoten der Nachrichtensendung?

Alternative Möglichkeiten

Die Rechercheergebnisse können in Form von Präsentationen aufbereitet werden, um interessante Screenshots und Links zu sammeln. Hierbei bietet es sich an, den Vergleich der Reichweite mit Diagrammen zu visualisieren.

Übertragbarkeit auf andere Fächer

Die Unterrichtseinheit ist besonders für den Politik- und Deutschunterricht geeignet, kann aber auch in andere Fächer eingebunden werden, wenn aktuelle Schlagzeilen zum gerade behandelten Thema passen (z. B. Schlagzeilen zu politischen Ereignissen für landeskundliche Themen im Fremdsprachenunterricht).

Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Medienwelten-Collagen erstellen

Von Kristina Wahl

Klasse
6-13

Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Ausgehend von Ausschnitten aus der eigenen Medienwelt reflektieren die Schüler*innen den Gehalt von Realität und Fiktion medialer Konstrukte. Sie diskutieren über die verschiedenen Funktionen der Medienwelten und deren Bedeutung für den eigenen Alltag und erstellen auf dieser Basis eine persönliche Collage.

Beispiel

Dabei sollen die Schüler*innen z. B. Aspekte festhalten wie:

- Wie wurden wir auf das Produkt aufmerksam?
- Wie war die Kommunikation mit dem*der Anbieter*in?
- Wie ist das Verhältnis von Preis und Leistung?
- Wie ist die vermutete Qualität der Ware?

- **Sicherung:** Zum Abschluss der Einheit werden die Ergebnisse verglichen. Hierzu können z. B. Tabellen angelegt oder Kaufempfehlungen ausgesprochen werden. Welches Produkt würden die Schüler*innen eher online und welches eher im stationären Handel kaufen? Welche Kriterien sind ihnen beim Kauf am wichtigsten?

Übertragbarkeit auf andere Fächer

In Politik oder Gemeinschaftskunde kann beispielweise über die Produktionsbedingungen in verschiedenen Ländern gesprochen werden, damit die Schüler*innen erkennen, wie sich Preise zusammensetzen.

Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen

Klasse
7–13

Planspiel: Schüler*innen-Start-up

Von Florian Nigl

Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Disruption als Schlagwort passt bei der Digitalisierung wie die Faust aufs Auge. Manche werden sich vielleicht noch dunkel an Fotolabore oder Stadtpläne aus Papier erinnern, die aufgrund der heutigen technischen Entwicklung kaum mehr aufgesucht bzw. verwendet werden. Den Schüler*innen werden verschwundene Geschäftsmodelle aufgezeigt, die durch den technologischen Fortschritt überflüssig wurden. In diesem Zusammenhang muss verdeutlicht werden, dass Geschäftsideen meist kaum mehr starre Strukturen haben und diese agil weiterentwickelt werden müssen.

Technische Voraussetzungen

- Tablet / Laptop / PC mit Internetzugang pro Schüler*in (zu Hause)

Unterrichtsskizze in Schritten

- **Vorbereitung:** Die Schüler*innen erhalten als Hausaufgabe den Auftrag, Dinge von zu Hause und / oder den Großeltern zu suchen, die heute nicht mehr hergestellt werden. Zusätzlich sollen sie sich selbstständig vorab informieren, von welchen anderen Produkten diese abgelöst wurden bzw. warum sie nicht mehr hergestellt werden.

Beispiel

Mögliche Beispiele sind:

- Walkman/Discman
- Stadtpläne
- analoge Filme
- ...

- **Einstieg:** Die Schüler*innen stellen ihre Produkte kurz in kleinen improvisierten Vorträgen, am besten mit den Realien vor, und nennen mögliche Gründe für das „Verschwinden“ dieser Gegenstände.
- **Vorbereitung der Gruppenarbeit:** Die Lehrkraft erklärt, was sich hinter dem Begriff „Disruption“ verbirgt.
- **Erarbeitung:** Die Schüler*innen erarbeiten in arbeitsgleichen Gruppen Kriterien, die für Firmen essenziell sind, um Auswege aus der Disruption zu finden.

Beispiel

- Agilität
- Innovationskraft
- ...

- **Sicherung:** Die Gruppenergebnisse der Überlegungen und Recherchen werden im Plenum zusammengefasst. Die Gelingens-Faktoren werden in einer Tabelle gelistet.
- **Weiterarbeit:** Planspiel als Ausblick: Die Schüler*innen planen neue Produkte, welche heutige Produkte ablösen könnten und entwickeln so eine eigene grobe Geschäftsidee.

Beispiel

- Drohnenfirma für Luftbilder
- Auftragsarbeiten für 3D-Druck anbieten
- ...

Übertragbarkeit auf andere Themen

Schülerfirmen als Startups können generell in vielen Bereichen realisiert werden. Sicherlich gibt es hier noch Berührungspunkte, nicht nur von Schülerseite, sondern auch von Lehrerseite, da diese Art von Wahlkursen keine große Verbreitung besitzt. Durch tatkräftige Unterstützung verschiedener Fachschaften, möglicherweise auch ein Teambuilding untereinander und damit eine kooperative Leitung des Wahlkurses können hier Synergien erzeugt werden, die diese Projekte zum Erfolg führen.

Beispiel

Beispiel: Lehrbuchseite mit Darstellungstext, Fotografie und Kreisdiagramm			
	Darstellungstext	Fotografie	Kreisdiagramm
Sehbehinderung	Audioaufnahme	systematische Bildbeschreibung als Audio	Audiodeskription oder Einzelteile zum Ertasten
Gehörlosigkeit	Verschriftlichung von Zusatzinformationen/ Übersetzung in Gebärdensprache (evtl. Fingeralphabet)		
	Auswahl eines Hilfsmittels für Kommunikation untereinander (schriftlich/digital)		
Lernbehinderung	Umformulierung des Textes	begriffliche Hilfestellungen (Stichwortkarten), zusätzliche Hintergrundinformationen/ Markierungen/Leitfragen	

- **Analyse der individuellen Bedingungen:** Vor der Erarbeitung des Materials stellen die Kleingruppen einen Kriterienkatalog für ihre Produkte auf. Besonders gut gelingt das natürlich, wenn die Herausforderungen nicht nur aus der Perspektive der Nichtbehinderten betrachtet, sondern im Gespräch mit tatsächlich Betroffenen erfragt werden, sodass vorab ein Erfahrungsaustausch erfolgen kann. Die Schüler*innen beurteilen, welche analogen/ digitalen Medien geeignet wären, um ihr Vorhaben umzusetzen, und benennen die Vorteile bei der Nutzung der digitalen Medien.

Beispiel

Besteht kein Kontakt mit Betroffenen, können die Leitfäden folgender Organisationen Orientierung bieten:

Sehbehinderung	DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.)
Gehörlosigkeit	Diakonisches Werk Baden-Württemberg
Leichte Sprache	Bundesministerium für Arbeit und Soziales

- **Arbeitsphase:** Die Schüler*innen arbeiten in Kleingruppen an ihren Projekten. Sie erstellen dafür beispielsweise Audiodeskriptionen, untertiteln Videos oder formulieren Material in leichte Sprache um. Um die Effizienz ihrer Arbeit zu steigern, können sie die zu erstellenden Materialien untereinander aufteilen. Dafür nutzen sie geeignete Smartphone-Apps (Audioaufnahme / Headliner, Instagram o. Ä. / Textverarbeitungsprogramm). Um alle Materialien an einem Ort zu sammeln, kann eine digitale Pinnwand (z. B. Padlet) oder das schulische LMS genutzt werden.
- **Präsentation:** Die Schüler*innen stellen ihre Materialien dem Plenum vor. Dabei stehen nicht die von der Klasse bereits erarbeiteten Inhalte im Vordergrund, sondern die Frage danach, worauf die Gruppen besonders achten mussten, damit ihre Materialien für die Zielgruppe geeignet sind.
- **Reflexion:** Die Reflexion sollte aus zwei Perspektiven erfolgen: Erstens sollten die anderen Schüler*innen die Materialien jeweils auf ihre Tauglichkeit für Menschen mit entsprechenden Beeinträchtigungen prüfen. Zweitens ist es auch für das eigene Lernen gewinnbringend, wenn sie abschließend beurteilen, welche Materialien ihnen für den eigenen Lernprozess und das Verständnis weitergeholfen haben, da sie auf diese Weise mögliche Schwächen und individuelle Bedürfnisse entdecken können. Abschließend bewerten die Schüler*innen, welche Spielräume sie durch die Nutzung digitaler Medien gewonnen haben bzw. welche Materialien rein analog nicht zu erstellen