

# PH Zug

Einblick in digitale Methoden,  
Lehr- und Lerninstrumente sowie  
neue Lernformen

Urban Lim

Tagung «Screenagers», 23. Januar 2018



## Lebensweltbezug MIKE-Studie



CC0 Creative Commons

- 47 % hören täglich oder fast täglich **Musik**.
- 42 % **sehen** täglich oder fast täglich **fern**.
- 37 % **lesen** täglich oder fast täglich Bücher.
- 25 % **gamen** täglich oder fast täglich.
- 21 % nutzen täglich oder fast täglich ein **Handy**.

## Lebensweltbezug MIKE-Studie



CC0 Creative Commons

76% der Mittelstufenschülerinnen und –schüler nutzen **YouTube** mindestens einmal pro Woche. **YouTube** ist noch vor **WhatsApp** und **Instagram** die beliebteste App

## Ausrüstung von Schulzimmern (Tampere)

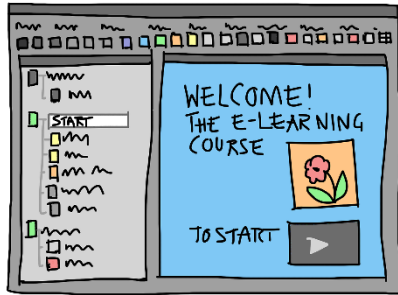


# Funktionen der Medien (Kerres)



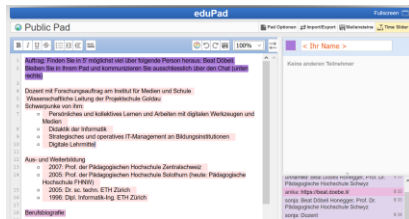
Wissenspräsentation

CC0 Creative Commons



Wissensvermittlung

CC0 Creative Commons



Wissenswerkzeug

Screenshot edupad.ch

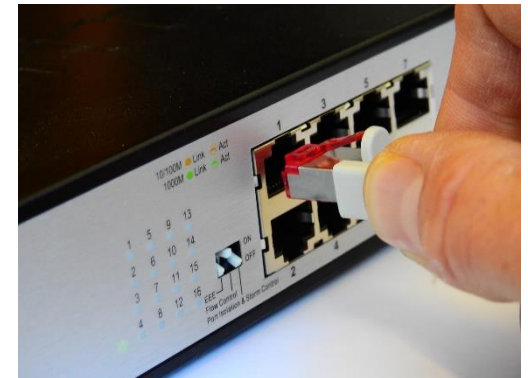
# Planung von mediengestützten Angeboten



CC0 Creative Commons



CC0 Creative Commons



CC0 Creative Commons

## Möglichkeiten

**Lernorganisation** – Wochenpläne, Stoffpläne, Lernabfolgen

**Örtliche Flexibilität** – Mobile Learning

**Verschiedene Lernzugänge** – Erarbeitung von Quizzes, Präsentationen, Audios oder Videos (z.B. mit Tablet)

**Überfachliche Kompetenzen** – gemeinsame Lösungsfindung z. B. pair programming, gemeinsame Zusammenarbeit

**Lernen mit Lebensweltbezügen** – Lernen mit Youtube und Spielen

**Kooperation / Kommunikation** – gemeinsames Arbeiten

# Ablauf

## Gruppenarbeit: Verschiedene Posten inklusive Auftrag



Kooperation/Kommunikation

Lernorganisation



Mobile Learning



Spielbasiertes Lernen

Lernzugänge



Plenum: Kurzvorstellung des Themas durch jede Gruppe

Plenum: Diskussion der Potenziale und Herausforderungen