



TACCLE²

E-LEARNING

FÜR LEHRKRÄFTE DER GEISTESWISSENSCHAFTEN

EIN LEITFADEN ZUR SCHRITTWEISEN VERBESSERUNG
DER LEHR- UND LERNTÄTIGKEIT IM UNTERRICHT

TACCLE 2

E-LEARNING FÜR LEHRKRÄFTE DER GEISTESWISSENSCHAFTEN

EIN LEITFADEN
ZUR SCHRITTWEISEN VERBESSERUNG
DER LEHR- UND LERNTÄTIGKEIT IM UNTERRICHT

Jenny Hughes, Nicholas Daniels, *Herausgeber*
Jens Vermeersch, *Projektkoordinator*

Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda Quintero,
Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck,
Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Giulio Gabbianelli, Isabel Gutiérrez
Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa,
Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, José Luis Torres Carvalho,
Anne-Marie Tytgat
Verfasser

TACCLE2 - E-Learning für Lehrkräfte der Geisteswissenschaften

Ein Leitfaden zur schrittweisen Verbesserung der Lehr- und Lernfähigkeit im Unterricht

Brussels, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2014



Wenn Sie Fragen zu diesem Handbuch oder zu dem ursprünglichen Projekt haben, wenden Sie sich bitte an:

Jens Vermeersch

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Internationalisation department

Brüssel

E-Mail: internationalisering@g-o.be

Jenny Hughes, Nicholas Daniels [Hrsg.]

48 pp. – 29,7 cm.

D/2014/8479/10

ISBN 9789078398226

Redaktionsschluss: 31. Dezember 2013.

Titelgestaltung und Layout: Bart Vliegen (www.watchitproductions.be)

Pictures by Koen Daenen

WEBSITE DES PROJEKTS: WWW.TACCLE2.EU



Dieses multilaterale Comenius-Projekt wird von der Europäischen Kommission gefördert.

Projektnummer: 517726-LLP-1-2011-1-BE-COMENIUS-CMP.

Das Handbuch gibt lediglich die Ansichten seiner Verfasser wieder.

Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Angaben haftbar gemacht werden.



TACCLE2 von Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda Quintero, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Giulio Gabbianelli, Isabel Gutiérrez Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, José Luis Torres Carvalho, Anne-Marie Tytgat, Jens Vermeersch wurde gemäß einer Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Belgium License genehmigt.

Einleitung Seite 6

TEIL 1 - AKTIVITÄTEN:

- zur Förderung einer effektiven Kommunikation Seite 11
- zum Erklären und Erforschen der Umwelt Seite 17
- zur Entwicklung von Recherchefähigkeiten Seite 23
- zur Verbesserung des Textverständnisses Seite 31

TEIL 2 – ALLGEMEINES:

- Sicherheit, Privatsphäre, Copyright Seite 36
- Andere Ressourcen Seite 37

Fazit Seite 38

Über die Autoren Seite 44

Über die Projektpartner Seite 47

Vor vier Jahren erschien das „E-Learning-Handbuch für LehrerInnen“. Es wurde zunächst in acht Sprachen, später noch in fünf weitere Sprachen übersetzt. Die Anzahl der Ausdrücke, Downloads und elektronischen Kopien beläuft sich mittlerweile auf fast 20.000. Zudem fanden fünf internationale Lehrgänge und zahllose inländische Kurse statt, die den Namen „Tackle“ trugen. Tackle ist zu einem Markenzeichen für die zielgerichtete Vermittlung von E-Learning an Lehrkräfte geworden.

Aber die digitale Welt entwickelt sich rasant weiter, und deshalb begrüße ich die neue Reihe von Büchern, die zum einen inhaltlich den aktuellen Stand der Technik widerspiegeln und zum anderen konkrete Ideen und Vorschläge für Lehrkräfte eines bestimmten Fachs oder einer bestimmten Altersgruppe bereithalten. Insbesondere begrüße ich die Einrichtung der Tackle2-Website mit ihrem unablässigen Zustrom neuer Ideen und Aktivitäten, die von LehrerInnen und Ausbildern eingebracht werden. Diese sind von unschätzbarem Wert für alle Lehrkräfte, ob sie nun erstmals mit dem E-Learning in Berührung kommen oder als erfahrene Praktiker den Meinungsaustausch suchen.

Wie alle Bücher wird auch die Tackle2-Reihe in ein paar Jahren veraltet sein. Hoffentlich wird sie bis dahin für die LehrerInnen einen Anreiz und eine Quelle der Inspiration darstellen und ihnen die dringend benötigte praktische Unterstützung geben. Auch freue ich mich auf die weitere Ausgestaltung der Tackle2-Website und hoffe, dass sie auch nach Abschluss des Projekts noch lange ein Anlaufpunkt für den lebendigen Austausch praktischer Lernerfahrungen sein wird.

Im Jahre 2014 kann es sich keine LehrerIn erlauben, die uns umgebenden Technologien zu ignorieren. Keine LehrerIn kann den Schülern weiterhin die vorhandenen Lernangebote verweigern. Keine LehrerIn sollte seine Schüler in die digitale Welt entlassen, ohne ihnen beigebracht zu haben, wie sie sich darin behaupten können.

Ich möchte allerdings an dieser Stelle ausdrücklich Bill Gates zitieren:

„Die Technik ist nur ein Werkzeug. Ob die Kinder zusammenarbeiten und motiviert werden, hängt in erster Linie vom Lehrer ab.“

EINLEITUNG

Dieses Handbuch ist das Ergebnis eines länderübergreifenden Projekts mit der Bezeichnung TACCLE2 (Abkürzung für Teachers' Aids on Creating Content for Learning Environments). Damit soll Lehrkräften die Nutzung von E-Learning auf dem Gebiet der Geisteswissenschaften und der Fremdsprachenausbildung erleichtert werden. Es gehört zu einer Reihe von Handbüchern, die des Weiteren die Bereiche Grundschulunterricht, Wissenschaft und Technik, bildende und darstellende Kunst sowie Kernkompetenzen der Altersgruppe 14-18 betreffen.

Gegenstand dieses Handbuchs ist die Verwendung von Web 2.0-Tools auf dem Gebiet der Geisteswissenschaften. Das heißt, im Mittelpunkt stehen soziale Software und Anwendungen, die den Lernenden gestatten, Inhalte online zu erzeugen, weiterzugeben und zu veröffentlichen und nicht nur passiv Online-Inhalte zu konsumieren. Wir gehen davon aus, dass die meisten LehrerInnen bereits das Web als Ressource nutzen und möglicherweise webgestützte Recherchen in den normalen Unterricht einbeziehen, was wir als Web 1.0 bezeichnen.

Bedenken Sie aber, dass es sich hier nicht um ein Lehrbuch, ein wissenschaftliches Werk oder eine Studie über IKT-Kompetenzen handelt und auch nicht um ein Buch für IKT-Ausbilder und -Experten (wenngleich selbst die versiertesten Zeitgenossen dort Anregungen finden können). Vielmehr soll es den LehrerInnen in allen Geisteswissenschaften helfen, sich mit E-Learning-Methoden vertraut zu machen, um den Unterricht ansprechender und kreativer zu gestalten, die Vorbereitung darauf zu erleichtern und die Lernenden zu größerem Engagement zu motivieren.

ES GEHT ALSO UM DIE VERMITTLUNG DIGITALER GEISTESWISSENSCHAFTEN?

Vielleicht. Es hängt davon ab, wer Sie sind, welchen Standpunkt Sie vertreten, in welchem Land Sie leben und wie Sie „digitale Geisteswissenschaften“ definieren. Es wird wohl kaum Widerspruch auslösen, wenn wir die digitalen Geisteswissenschaften als einen Bereich der Forschung und Lehre bezeichnen, der sich mit der Schnittstelle zwischen Informatik und den geisteswissenschaftlichen Fächern beschäftigt. Im Allgemeinen ist der Begriff aber schwer fassbar und sehr umstritten, denn viele Wissenschaftler, die mit den herkömmlichen Geisteswissenschaften zu tun haben, sehen darin nur eine skurrile Idee und werfen den Anhängern sogar vor, so etwas wie eine revolutionäre Agenda zu verfolgen. Worin aber deren Ziel besteht, ist weniger klar.

Wie Sie es selbst nennen und definieren, bleibt Ihnen überlassen. Uns geht es nur um die Nutzung des E-Learning für eine effektive Lehrtätigkeit in den Bereichen Geisteswissenschaften und Fremdsprachen. Die meisten von uns sind einfach nur pflichtbewusste LehrerInnen, die den praktischen Unterricht kontinuierlich verbessern möchten. Mögen andere sich darüber streiten, was man unter „digitalen“ Geisteswissenschaften versteht.

Da wir gerade beim Thema Definition sind, werden Sie einige der in dieses Handbuch aufgenommenen Fächer überraschen. Obwohl wir festgestellt haben, dass es im *Inhalt* und in der *Art* des Unterrichts mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede zwischen den Ländern gibt, weicht aber natürlich der Lehrplan in einigen Punkten stark voneinander ab. Die einzelnen Länder fassen unter „Geisteswissenschaften“ unterschiedliche Gruppen von Fächern zusammen, doch die meisten davon sind überall anzutreffen. Dies ist kein Handbuch zur vergleichenden Pädagogik, und deshalb ließen wir uns von dem Motto „je mehr, desto besser“ leiten und haben die Praxis in ganz Europa berücksichtigt. Immer wenn wir der Meinung waren, eine Übung käme mit geringen Änderungen auch für ein anderes Fach in Frage, haben wir dies in dem Feld „Auch geeignet für...“ vermerkt.

Unter Berücksichtigung dieser Erläuterungen seien hier einige der Fächer genannt, die Aufnahme in unser Handbuch gefunden haben: Geografie, Geschichte, Soziologie, Wirtschaftswissenschaften, Philosophie, Sprachen (einschl. moderner Fremdsprachen) und Literatur. Weitere Anregungen hält die Taccle2-Website bereit: www.taccle2.eu.

Ihnen ist vielleicht nicht entgangen, dass der Religionsunterricht keine Berücksichtigung gefunden hat. Wir sind zwar als Autoren keine ängstlichen Gemüter, doch war uns nicht wohl bei dem Gedanken, in unserer so zerstrittenen Welt Aktivitäten zur Förderung bestimmter religiöser Anschauungen zu publizieren. Es gibt aber zahlreiche religions- und länderspezifische Websites, die Hilfe anbieten können, ohne dass wir uns hier einschalten und dabei ungewollt in größeren Teilen Europas Irritationen auslösen. Wenn Sie ReligionslehrerIn sind, erhalten Sie bestimmt Auskunft unter www.religiouseducation.net. Dort finden Sie umfangreiche Informationen und Angaben zu Professoren und Praktikern, die bereit und willens sind, Ihnen Orientierungshilfe zu geben. (Sie sind auch über Facebook erhältlich www.facebook.com/pages/Religious-Education-Association-APPRRE/139885929364323?fref=ts).

WAS STEHT DENN NUN IM HANDBUCH?

Der Hauptteil des Buches enthält praktische Ideen zur Anwendung der IKT im Unterricht, worauf zu Beginn des betreffenden Abschnitts näher eingegangen wird. Es folgt dann der Teil „Problemfelder“, der sich mit allgemeineren Fragen befasst und einige – reale und unbegründete – Ängste anspricht, die LehrerInnen und Schulen im Zusammenhang mit E-Learning haben, darunter Fragen der allgemeinen Sicherheit und der Internetsicherheit im Besonderen, der Hardware und der Infrastruktur, des Urheberrechts usw.

Das Handbuch ist nicht so angelegt, dass es unbedingt von Anfang bis Ende durchgelesen werden muss, sondern ist als Materialsammlung gedacht, die man aufschlägt, um schnell Anregungen zu erhalten, die einem weiterhelfen. Die Lektionen mit ihren einzelnen Schritten sind nur Beispiele für das Vorgehen anderer LehrerInnen, und wenn Sie Änderungen, Anpassungen oder Ergänzungen vornehmen wollen, haben wir überhaupt nichts dagegen. Sie sind so geschrieben, dass sie Ihnen die Anwendung verschiedener Online-Tools und entsprechender Techniken erleichtern, stecken aber zugleich den Kontext des Unterrichts ab, in dem sie ausprobiert werden können. Die Lektionen wurden von Personen verfasst und erprobt, die wirklich geisteswissenschaftliche Fächer unterrichten und die Schwierigkeiten der praktischen Umsetzung kennen, wenn man es mit einer (vorsichtig ausgedrückt) „schwierigen Klasse“, einer unzuverlässigen Internet-Verbindung und veralteten Computern zu tun hat und kein Geld für Hard- oder Software vorhanden ist.

Aus diesem Grunde sind für die Lektionen keine Ziele vorgegeben und werden auch keine konkreten Qualifikationen und Kompetenzen aufgeführt. Allerdings haben wir uns bemüht, eine Zuordnung zu breit gefassten Kompetenz- oder Qualifikationsfeldern vorzunehmen, wie sie für Schulen in ganz Europa charakteristisch sind. Manchen mag dies etwas abwegig erscheinen, doch angesichts der vielen Diskussionen und der Tatsache, dass das Handbuch in mindestens acht Sprachen übersetzt wird, konnten wir nicht übersehen, dass jedes europäische Land die Qualifikationen und Kompetenzen etwas anders definiert und die Lehrpläne für die geisteswissenschaftlichen Fächer und die Sprachausbildung unterschiedlich gestaltet. Die vier von uns gewählten übergeordneten Kategorien sind keineswegs allumfassend, aber sie eignen sich für die Untergliederung einer äußerst vielgestaltigen Gruppe von Fächern und Disziplinen.

Wir haben vier Kategorien benannt, die mit dem Europäischen Referenzrahmen vereinbar sind:

1. EFFEKTIVE KOMMUNIKATION

Die Schüler sollten in der Lage sein, sich in ihrer Muttersprache sowie mindestens einer Fremdsprache zu verständigen. Dies schließt Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben ein.

2. TEXTVERSTÄNDNIS

Die Schüler sollten nicht nur einem Text Informationen entnehmen, sondern auch seine Bedeutung und seine Bezüge zu anderen Texten beurteilen können.

3. DIE UMWELT ERKLÄREN UND ERFORSCHEN

Die Schüler sollten in die Lage versetzt werden, gesellschaftliche Prozesse und Entwicklungen zu verstehen. Sie müssen soziale und bürgerschaftliche Kompetenzen erwerben, zu denen Empathie, Toleranz, Verständnis für unterschiedliche Standpunkte und Verhandlungsgeschick gehören. Überdies sollten sie sich ihres eigenen kulturellen Erbes und der sie umgebenden Kulturen bewusst werden und sich an diesem Reichtum auch erfreuen können.

4. RECHERCHE

Die Schüler sollten mithilfe der IKT Informationen abrufen, bewerten, speichern, generieren, präsentieren und austauschen können.

Das einigende Band für uns LehrerInnen in Europa besteht darin, dass wir Qualifikationen vermitteln und dass diese Komponenten enthalten, die den meisten geisteswissenschaftlichen Fächern gemein sind. Deshalb beruhen unsere Beispiele auf diesen Qualifikationen und wurden so ausgewählt, dass sie eine Vielzahl von Technologien veranschaulichen. Der Inhalt der vier Kategorien wird später eingehend behandelt, doch sei an dieser Stelle bereits ein allgemeiner Überblick gegeben:

1. EFFEKTIVE KOMMUNIKATION

- Sprechen, Lesen, Schreiben und Hören
- Gestaltung und Verbreitung von Ideen
- Erzeugung, Weitergabe und Veröffentlichung von Informationen
- Geeignete Kommunikation: Hoch- und Umgangssprache, Etikette usw.

2. DIE UMWELT ERKLÄREN UND ERFORSCHEN

- Ursache und Wirkung
- Einfluss unterschiedlicher Faktoren
- Standpunkte, Sichtweisen und Interpretationen
- Erkennen unterschiedlicher Milieus

3. RECHERCHE

- Ermittlung von Informationen, Datensuche, Effizienz und Genauigkeit
- Unterscheidung von Quellen
- Sammeln, Auswahl, Analyse und Zusammenfassung von Daten
- Kriterien für die Datenauswertung
- Synthese und Vergleich verschiedener Sichtweisen/Standpunkte
- Zuverlässigkeit der Quellen

4. TEXTVERSTÄNDNIS

- Lesen
- Erfassen
- Unterschiedliche Literaturgattungen
- Romanliteratur, Sachbücher, Dichtkunst

Wie Sie die ausgewählten Lektionen verwenden, in welcher Klassenstufe Sie sie einsetzen und wie Sie die Arbeit der Schüler bewerten bleibt Ihnen überlassen. Beispielsweise behandelt eine der ersten Lektionen im Buch die Verwendung von Podcasts zur Entwicklung effektiver Kommunikationsfähigkeiten. Wir nutzten sie zur Förderung der Sprech- und Hörfähigkeit; es wäre aber ebenso möglich, sie zur Förderung von IT-Kompetenzen oder darstellerischen Fähigkeiten einzusetzen. Mit ein paar kleinen Änderungen könnte sie auch in Fächern wie Geschichte oder Wirtschaft zum Einsatz kommen, und wenn Sie als Mathematiklehrer auf dieses Handbuch gestoßen sind, hätten Sie vielleicht gern einen Mathepodcast. Das wäre übrigens eine großartige Idee! Uns geht es darum, flexible Angebote zu unterbreiten, die leicht auf andere Fächer und Verhältnisse übertragbar sind. Deshalb haben wir auch jedes Beispiel mit Sprechblasen oder hervorgehobenen Textfeldern versehen, die kurze und griffige Vorschläge zu anderen Online-Tools enthalten, damit sie den Effekt noch steigern können. Wir hoffen, dass Sie dadurch noch besser imstande sind, sich „die Rosinen herauszupicken“, die bei den Schülern am meisten Anklang finden und den größten Erfolg versprechen. Sollten Sie sich aber nicht sicher fühlen, können Sie vorerst auf die Extras verzichten und den E-Learning-Anteil erst dann erhöhen, wenn Sie sich das wirklich zutrauen.

WAS HAT ES MIT DEM HANDBUCH FÜR EINE BEWANDTNIS?

Auslösendes Moment für die neue Reihe war das große Interesse, das dem 2009 veröffentlichten ersten TACCLE-Handbuch für E-Learning im Unterricht entgegengebracht wurde. Es behandelt die Grundlagen des E-Learning, den Gebrauch eines grundlegenden Werkzeugkastens voller Software und Webseiten mit Anregungen zur Verwendung im Unterricht, gibt lehrerfreundliche Erläuterungen zu einigen wichtigen Fragen im Zusammenhang mit dem E-Learning (z. B. Metadaten, Urheberrecht, Web 2.0 und Web 3.0) und vermittelt Grundkenntnisse, die Lehrkräfte für die Erstellung von Lernressourcen benötigen. Das Handbuch enthält auch ein umfassendes Glossar mit Begriffen und Abkürzungen aus der Welt des E-Learning. Exemplare in Deutsch, Englisch, Französisch, Niederländisch, Italienisch, Portugiesisch und Spanisch sind noch in begrenzter Zahl in gedruckter Form verfügbar oder können als PDF-Datei heruntergeladen werden unter <http://taccle2.eu/wp/wp-content/uploads/2012/08/TACCLEBhandboekDUITS.pdf>. (Darüber hinaus liegen auch Übersetzungen in einige andere Sprachen wie Arabisch und Swasi vor).

Nach der Veröffentlichung des ersten TACCLE-Handbuchs fand in ganz Europa eine Reihe von Fortbildungskursen für Lehrkräfte statt. Die Auswertung dieser Kurse ließ die Herausgabe weiterer Handbücher ratsam erscheinen. Da sich die Kurse (und das erste Handbuch) an Lehrkräfte im Allgemeinen wandten, waren auch die Beispiele sehr allgemein, so dass es Fachlehrern schwerfiel, sie auf das eigene Fach anzuwenden („*Podcasting ist eine tolle Sache, aber für Mathematik nicht geeignet!*“). Deshalb wurde das vorliegende Handbuch für Lehrkräfte auf dem Gebiet der Geisteswissenschaften und der Sprachausbildung entworfen. Aber es lohnt sich vielleicht auch für einen Physiklehrer, einmal einen Blick hineinzuworfen.

DIE TACCLE2-WEBSITE [HTTP://TACCLE2.EU](http://TACCLE2.EU)

Die Tackle2-Website ist ein Online-Angebot für Lehrkräfte, die möglichst schnell E-Learning im Unterricht nutzen wollen. Es gibt dort einen speziellen Bereich für geisteswissenschaftliche Aktivitäten, aber man kann auch einzelne Technologien und Themen ansteuern. Zudem ist es möglich, die Tags zu durchsuchen, um Anregungen zu einer bestimmten Software oder Online-Plattform zu erhalten. Die Website enthält komplette Unterrichtsentwürfe für Lehrkräfte, die gerade erst beginnen, mit E-Learning zu experimentieren, sowie kürzere Einträge zu einem breiten Spektrum von Anregungen für jene, die bereits Erfahrungen damit gesammelt haben. Wir freuen uns schon auf Ihre Beiträge! Schicken Sie uns beispielsweise ein paar der von Ihrer Klasse erzielten Ergebnisse, damit wir andere dazu bewegen können, es auch einmal zu versuchen.

UND WAS STEHT NICHT IM HANDBUCH?

Wenn es nach unserer Wunschliste gegangen wäre, hätten wir so viele Ausgaben anfertigen müssen, dass der Platz in Ihrer Schulbibliothek dafür nicht ausgereicht hätte. Falls also Ihre bevorzugte Software fehlt oder es Ihnen trotzdem an Ideen für den Einsatz digitaler Medien mangelt, hilft Ihnen sicher die Website weiter.

Nicht einbezogen haben wir E-Learning-Tools zur Unterstützung von Lernenden mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Bei allen Übungen wird davon ausgegangen, dass Sie entweder Kinder der gleichen Altersstufe mit einem breiten Spektrum von Fähigkeiten unterrichten oder aber Gruppen, die bereits entsprechend dem Fähigkeitsprofil zusammengestellt wurden. Wir haben uns bemüht, deutlich zu machen, wie diese Übungen differenziert gehandhabt werden können, indem die leistungsstärkeren Schüler stärker gefordert und die schwächeren besonders unterstützt werden. Die sonderpädagogische Förderung ist aber ein sehr anspruchsvolles Fachgebiet, so dass wir uns damit übernehmen würden, Konzepte für Lernende zu entwickeln, die keine Regelschule besuchen.

Wir möchten Sie auch dazu ermutigen, einen Blick in die (bereits erwähnten) anderen Handbücher der Reihe zu werfen, denn oft sind mit geringfügigen Änderungen Übungen aus anderen Handbüchern für Ihre Schüler von Nutzen.

Zum Schluss noch ein eindringlicher Hinweis: E-Learning ist nicht Dasselbe wie IT und nicht unbedingt darauf gerichtet, die IKT-Kenntnisse von Lernenden zu verbessern, wenngleich es sicher

dazu beiträgt. Auch bedeutet es nicht zwangsläufig, dass IT Bestandteil des gesamten Lehrplans wird, aber es ist ein wichtiger Schritt in diese Richtung. Das Handbuch soll Ihnen, der LehrerIn, dabei helfen, künftig Technik ganz selbstverständlich für den Unterricht einzusetzen. Sie müssen also keine neue Aufgabe übernehmen und Sie müssen auch kein zusätzliches Fach in Ihrem bereits übervollen Arbeitsplan unterbringen. Mit dem mediengestützten Lernen können Sie vielfach sogar Zeit und Energie sparen und sich leichter gegen eine Klasse behaupten, der mit den altbewährten Mitteln und Methoden nicht beizukommen ist. Mitte Januar ist es sicher angenehmer, virtuelle Ausflüge mit Google Earth zu unternehmen, als bei Regenwetter im Schlamm herumzuwaten.

Erwähnt werden sollte noch, dass die in diesem Handbuch vorgestellten Übungen sowohl gemeinschaftlich als auch eigenständig zu lösende Aufgaben für die Schüler enthalten. Wir wissen sehr wohl, dass man in vielen Ländern *auf breiter Front* dazu übergeht, den Lernenden zahllose Möglichkeiten zum gemeinschaftlichen Arbeiten anzubieten, und wir verstehen auch die Gründe dafür. Dennoch sollten die Schüler nach unserer Ansicht auch imstande sein, eigenständig zu arbeiten, und mit zunehmender Reife weniger auf die Unterstützung des Lehrers angewiesen sein. In der Arbeitswelt werden Teamfähigkeit und Zusammenarbeit sehr geschätzt, aber nicht auf Kosten der Eigeninitiative und des selbständigen Denkens.

Wir behaupten nicht, dass E-Learning die Antwort auf alle Probleme ist, die im Unterricht auftauchen, und es sollte nicht als Patentrezept angesehen werden. Aber es macht Spaß und beflügelt die Fantasie der Schüler. Wenn Sie erst einmal mit digitalen Medien vertraut sind, werden Sie sich fragen, wie Sie so lange ohne sie ausgekommen sind.

TEIL 1

1. EFFEKTIVE KOMMUNIKATION

Die Fähigkeit, in einer Vielzahl von Situationen effektiv zu kommunizieren, kann man gar nicht hoch genug bewerten. Sie ist nicht nur in allen geisteswissenschaftlichen Fächern von Bedeutung, sondern auch eine grundlegende Voraussetzung für die Lebensbewältigung. Viele Arbeitgeber betrachten die Fähigkeit zur effektiven Kommunikation bei ihren Mitarbeitern als eine besonders erstrebenswerte Eigenschaft. Aber wie unterscheidet sich eine effektive von einer ineffektiven Kommunikation? Die Kommunikation gilt als effektiv, wenn der Empfänger einer Botschaft deren Sinn erfasst und diesen Sinn gegenüber dem Sprecher oder Absender der Botschaft präzise und prägnant zum Ausdruck bringen kann. Diese Definition mag zu einfach erscheinen, doch sie trifft nach unserer Ansicht den Kern. Eine ineffektive Kommunikation ist daran zu erkennen, dass sie Verwirrung, Frustration und oft auch Streit nach sich zieht. Müssen sich aber die Schüler nicht streiten, um ihre Kommunikationsfähigkeit zu verbessern? In der Tat. Doch E-Learning kann auch dabei helfen, den Schülern beizubringen, wie man sich effektiv streitet.

Es würde uns aber nicht im Traum einfallen, den Lehrkräften vorzugeben, wie sie die Fähigkeit zur effektiven Kommunikation vermitteln sollen. Vielmehr besteht ein Ziel des Handbuchs darin, Ihnen zu zeigen, wie sie E-Learning zur Verbesserung bereits bewährter Konzepte nutzen können. Die Online-Kommunikation weist gegenüber dem persönlichen Gespräch eine zusätzliche Dimension auf: die Dauerhaftigkeit. Alles, was über das Internet kommuniziert wird, bleibt in der Regel lange erhalten. Folglich gehört es auch zur *effektiven* Kommunikation, *auf angemessene Weise* zu kommunizieren. Streitigkeiten, Missverständnisse und unpassende Bemerkungen lassen sich im Unterricht leichter ausräumen als beispielsweise in sozialen Medien. Die Online-Kommunikation hat auch deshalb ihre Tücken, weil kein Tonfall oder Gesichtsausdruck die richtige Deutung einer Aussage erleichtert und eine nicht böse gemeinte Äußerung leicht fehlinterpretiert werden kann und dadurch möglicherweise Anstoß erregt und unnötige Konflikte heraufbeschwört.

Somit gilt es, den Schülern klarzumachen, dass eine effektive Kommunikation auch eine den Umständen angemessene Kommunikation bedeutet. Die erste Lektion bezieht sich auf eine Situation mit zahlreichen potenziellen Fallstricken – eine Live-Hörfunksendung. Die zweite Lektion hält die Lernenden dazu an, Rücksicht auf die Gefühle anderer Personen zu nehmen und im Zweifelsfall nach der Devise „Vorsicht ist besser als Nachsicht“ zu handeln.

DIE GESPRÄCHSRUNDE

ÜBERBLICK

Bei dieser Übung zur Entwicklung der Kommunikationsfähigkeit fungieren die Schüler als Moderator einer Gesprächsrunde im Hörfunk oder nehmen als Gäste/Experten an der Sendung teil. Vor allem kann man dadurch die Fähigkeit zum Improvisieren trainieren und lernen, wie man auch unter Druck ein angemessenes Niveau der Kommunikation aufrechterhält. Die Übung bietet eine gute Gelegenheit, um die Beherrschung von Fachwissen im Kontext zu beurteilen. Falls Sie sich noch nicht sicher fühlen, ist es vielleicht besser, einige Vorkahrungen zu treffen. Ein IKT-kundiger Kollege, der Ihnen im Bedarfsfall zur Hand geht, kann für das nötige Selbstvertrauen sorgen.

Wenn Ihre Schüler über eine schulische E-Mail-Adresse verfügen, sollten sie sich gegenseitig Fragen übermitteln z.B. mit www.vocaroo.com.

DIE ÜBUNG

Spielen Sie zuerst den Schülern ein Beispiel vor. Wir verwendeten dazu www.bbc.co.uk/learning/schoolradio/subjects/history/victorians/inventions/telephone. Eine gute Quelle für deutschsprachige Beispiele ist das Angebot von BR2 (www.radiowissen.de). Auf diese Weise wird den Schülern klar, welche Möglichkeiten bestehen und was sie sich zum Ziel setzen können. Danach können Sie mit den Schülern erörtern, was ein Podcast ist. Sie werden sich wundern, aber einige sind völlig ahnungslos.

Sie benötigen ein geeignetes Thema, das in verschiedene Abschnitte oder Teilrubriken untergliedert werden kann, z. B. Industrielle Revolution: Kohle, Eisenbahn, Arbeitsteilung usw. oder Globale Erwärmung: CO₂-Ausstoß, Meeresspiegel, Lebensmittelversorgung. Teilen Sie die Klasse entsprechend den ausgewählten Teilrubriken in Gruppen auf.

Wenn es Ihren Schülern Probleme bereitet, Teilrubriken auszuwählen, sollten sie das Hauptthema unter www.taggalaxy.de durchforsten, denn dort finden sie verwandte Themen, neue Ideen und Überschriften.

Sobald die Informationen zusammengetragen sind, müssen sie eine schriftliche Vorlage erarbeiten. Storyboards und Templates können dabei helfen, insbesondere bei jüngeren oder schwächeren Schülern. Weisen Sie darauf hin, dass die Sendung eine klare Struktur erfordert. Sie könnte beispielsweise mit der Frage „Was bedeutet globale Erwärmung“ beginnen und mit der Frage „Was können die Zuhörer tun?“ enden.

Zeichnen Sie die Gespräche mit einem Computermikrofon oder einem MP3-Rekorder auf. Wir verwendeten einen ZOOM H-1, weil er es ermöglicht, Sendungen in der Klasse mit Publikum aufzunehmen. Geben Sie den Schülern ausreichend Zeit und sprechen Sie ihnen Mut zu, wenn sie Fehler machen. Sie werden staunen, wie nervös sie sind!

BEGEGNUNG MIT EINEM AVATAR

ÜBERBLICK

Hier befördern die Lernenden ihre Kommunikationsfähigkeit dadurch, dass sie sich anderen vorstellen und Gleichaltrige, historische Figuren oder berühmte Personen darstellen. Sie könnten auch ihre Vorstellungen von einem Avatar mündlich darlegen, und ihr Partner versucht, ihn zu erschaffen. Danach bewerten sie die Ergebnisse.

Lassen Sie die Schüler www.faceyourmanga.com verwenden, um einen virtuellen Avatar zu erschaffen.

DIE ÜBUNG

Geben Sie den Schülern Zeit, um mit www.faceyourmanga.com zu experimentieren. Erörtern Sie die Stärken dieses Tools, z. B. die vielen Auswahlmöglichkeiten, aber auch die Schwächen, die z. B. darin bestehen, dass man dem Avatar keine Sprachaufnahme hinzufügen kann.

Bilden Sie Schülerpaare und sorgen Sie dafür, dass jeder Lernende ein mit dem Internet verbundenes Gerät erhält. Lassen Sie dann die Partner gegenseitig füreinander einen Avatar erstellen. Dafür müssen sie zunächst ein Konto bei www.faceyourmanga.com einrichten und sich anmelden. Als Alternative dazu können Sie auch selbst ein Konto einrichten und es allen zur Verfügung stellen.

Die Schüler sitzen sich gegenüber und versuchen, von ihrem jeweiligen Partner einen Avatar zu generieren. Der Partner sollte sich im Avatar wiedererkennen können und dieser darf die Gefühle des Partners nicht verletzen. Wenn sie fertig sind, zeigen die Lernenden sich gegenseitig den Avatar, den sie dann nach den Wünschen des Partners noch ändern bzw. verbessern. Zum Schluss wird er diesem per E-Mail übermittelt.

Auf einem Tablet kann man zum Export des Avatars einen Screenshot machen.

Nun gilt es, einen Vortrag auszuarbeiten, in dem der Avatar des Partners vorgestellt wird. Dies kann in der ersten oder dritten Person erfolgen, in der Muttersprache oder einer Fremdsprache.

Fordern Sie die Schüler auf, sich bei www.fotobabble.com anzumelden, oder richten Sie selbst ein Konto ein, das alle nutzen können.

Nach der Anmeldung erstellen sie ein Fotobabble, indem sie den Avatar von www.faceyourmanga.com hochladen. Um den Vortrag aufzuzeichnen, müssen sie auf die Aufnahmetaste klicken.

Der Vortrag kann beliebig oft aufgezeichnet werden, doch empfiehlt es sich, eine Frist zu setzen, da manche Schüler nie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Um ihr Fotobabble zu verlinken, klicken Sie rechts auf „Share this Fotobabble“. Der Link kann u. a. per E-Mail, Twitter oder Facebook geteilt werden.



Damit auch der Spaß nicht zu kurz kommt, lassen Sie die Schüler mit ihrem eigenen Avatar einen Blabber erstellen: www.blabberize.com.

VORAUSSETZUNGEN

- Ein PC/Tablet je Schülerpaar
- Internetanschluss
- Mikrofon und Lautsprecher (Bestandteil der meisten Laptops und aller Tablets)
- Kopfhörer

MEHRWERT

Eine kreative Tätigkeit trägt zu einer kreativen Sprache bei, was besonders für die Erlernung einer Zweitsprache von Nutzen ist. Sehr oft geht es bei den Diskussionen, die mit der Arbeit am Avatar einhergehen, um wichtige Aspekte des Unterrichts, z. B. um die Frage, ob die Schüler körperliche Merkmale ohne Hilfsmittel beschreiben können. Während sie den Avatar des Partners vorstellen, gewinnen sie Sicherheit im Umgang mit dem Wortschatz, mit Zeitformen und Pronomina. Man sollte die Lernenden auch dazu ermutigen, ihr Vokabular differenzierter zu gestalten, denn Haare sind nicht nur braun, sondern auch rot- oder kastanienbraun, und Augen kann man beispielsweise als azurblau und mandelförmig beschreiben.

AUCH GEEIGNET FÜR...

Geschichte (Erstellung von Avatars/Blabbers für historische Figuren), Naturwissenschaften (Erstellung einer Fotobabble für Elemente und Verbindungen) und Geografie (Erstellung von Fotobabbles für Gesteine und Mineralien)

TEIL 1

2. DIE UMWELT ERKLÄREN UND ERFORSCHEN

Der Begriff Umwelt kann sich hier auf die Umstände und die Verhältnisse beziehen, unter denen ein Ereignis stattgefunden hat oder vielleicht erst stattfinden wird. In der Geografie könnte damit beispielsweise Rügen, das Nördlinger Ries oder Äthiopien gemeint sein. Im Geschichtsunterricht könnte es um den 1. Weltkrieg oder um die Verhältnisse am Hofe Ludwigs XIV. gehen. Um die Umwelt erläutern zu können, muss man es zunächst erkunden, doch ist es nicht immer möglich, es vorher aufzusuchen oder persönlich kennenzulernen.

Die geistige Erfassung von Umwelt, wie immer wir den Begriff definieren, ist für die Geisteswissenschaften von zentraler Bedeutung, denn dadurch erschließt sich für uns vielfach die Vergangenheit, die Gegenwart und sogar die Zukunft. Leider gibt es allerorten Anzeichen dafür, dass es den Menschen schwerfällt, sowohl die Lebensumstände anderer, als auch ihre eigenen zu verstehen. Dieser Frage nachzugehen und sie zu beantworten, kann sich für Schüler als sehr lehrreich erweisen.

Dazu kommt noch ein völlig anderes Problem. Viele Schüler finden es schwer, zwischen förmlicher und zwangloser Kommunikation zu unterscheiden. Es heißt, dass eine unangemessene Sprache bereits Eingang in Prüfungsarbeiten gefunden hat. Selbst in Aufsätzen findet man Formulierungen wie „Mephisto ist ein fieser Typ“ oder „Faust war total durchgeknallt“. Wir halten dies nicht unbedingt für etwas Schlechtes. Andererseits sind wir auch nicht der Auffassung, dass förmliche Kommunikation überholt ist. Wichtig ist es vielmehr zu begreifen, wann auf welches Register zurückgegriffen werden sollte.

In der ersten Übung die wir vorstellen sollen die Schüler lernen, wie man mit Hilfe von digitalen Werkzeugen auf zeitgemäße, unterhaltsame und innovative Weise Themen präsentieren kann. In der zweiten Übung wird Twitter genutzt, um die nähere Umgebung zu erkunden. Auf diese Weise wird den Schülern klar, dass im richtigen Kontext auch eine zwanglose Kommunikation angemessen sein kann.

GESCHICHTSRÄTSEL

ÜBERBLICK

Bei dieser Übung sollen Lernende aller Altersstufen eine Person, eine Stadt, einen Ort, ein Ereignis oder ein Objekt erraten, indem sie den Hinweisen nachgehen, die auf einem interaktiven ThingLink-Bild zu finden sind. ThingLink ist ein Bildgestaltungswerkzeug, mit dem man problemlos jedes Bild im Web mit anklickbaren Tags versehen kann.

Die neue App ThingLink für iPad gestattet Ihnen, Bilder direkt vom iPad zu laden bzw. neue Fotos aufzunehmen, um sie in interaktive Bilder zu verwandeln. Sie können die App auch ohne ThingLink-Konto benutzen.

DIE ÜBUNG

Das Werkzeug erfordert nur eine geringe Einarbeitung und ist sehr benutzerfreundlich. Es handelt sich um ein cloudbasiertes Angebot, so dass es nicht notwendig ist, Software herunterzuladen und zu installieren. Die Nutzer können den Service über verschiedene Geräte und mit verschiedenen Betriebssystemen in Anspruch nehmen. Die Ergebnisse werden auf der ThingLink-Site gespeichert, so dass die Nutzer nicht unbedingt eine Website benötigen, um ihre ThingLink-Bilder zu veröffentlichen, aber es stehen mehrere Features zur Verfügung, um die Ergebnisse in sozialen Netzwerken zu teilen.

Sie müssen sich zunächst anmelden, um ein Konto anzulegen. Wir schlagen vor, dass Sie dies für Ihre Schüler übernehmen. Vielleicht sollten Sie 3 bis 5 interaktive ThingLink-Bilder selbst erstellen. Die Bilder sollten ausreichende optische und akustische Hinweise zur Lösung des Rätsels enthalten. Wenn beispielsweise eine Person zu erraten ist, können Sie einen kurzen Audioclip unter Verwendung von SoundCloud.com generieren.

Zeigen Sie den Schülern, wie man ein Bild hochlädt. Erörtern Sie die Kriterien für die Auswahl von Medien, z. B. die Videolänge, die Sprache und die Eignung, und demonstrieren Sie, wie man mithilfe von www.soundcloud.com eine Audiodatei erstellt.

Zeigen Sie den Schülern, wie man nach frei verfügbaren Bildern sucht, Bilder hochlädt, sie mit einem Text versieht, das Layout und den Hintergrund verändert oder wie man mit www.Canva.com Fotos kreativ bearbeitet.

Sobald das Konto eingerichtet ist, kann es losgehen. Um das Rätsel zu lösen, können die Schüler das Internet oder Offline-Quellen nutzen. Lassen Sie die Schüler ihre Ideen in die Diskussion einbringen, indem sie dem Bild Links oder Videos hinzufügen. Erinnern Sie sie daran, immer konstruktiv zu bleiben.

GEOTRIP

ÜBERBLICK

Jeden Tag finden sich im Netz neue Ideen für die Verwendung von Twitter im Unterricht. Unabhängig von der Übung empfehlen wir Ihnen, ein eigenes schulisches Twitterkonto einzurichten. Bei dieser Übung werden die Schüler dazu angeregt, mithilfe von Twitter und Google Earth ihren eigenen Wohnort besser kennenzulernen.

Erfahren Sie mehr über historische Stätten in Ihrer Umgebung auf www.historypin.com. Veranlassen Sie die Schüler, die Karte ihres Wohnorts durch eigene Fotos zu bereichern.

DIE ÜBUNG

Stellen Sie den Schülern die Aufgabe, historische Stätten an ihrem Wohnort zu erfassen. Lassen Sie diese Listen dann vorlesen, damit andere ihre eigenen Listen ergänzen können. Im Bedarfsfall machen Sie die Schüler mit Google Earth vertraut.

*Eine Anleitung für Einsteiger finden sie unter:
<http://www.google.com/earth/learn/beginner.html>*

Anhand der Listen sollen die Teilnehmer dann mit Google Earth die Koordinaten aller historischen Stätten ihres Wohnorts ermitteln. Dabei ist auf Genauigkeit zu achten, denn sie dienen anderen als Orientierung.

Sobald dies geschehen ist, tweeten Sie einige der Koordinaten, um zu sehen, ob Antworten von Personen eingehen, die den historischen Ort nennen können. Es empfiehlt sich im Vorfeld auf die Aktion Ihrer Klasse hinzuweisen, denn sonst müssen vielleicht alle tagelang auf eine Antwort warten. Besser ist es noch die Aktion in zwei Klassen gleichzeitig durchzuführen, die dann abwechselnd als „Sender“ und „Empfänger“ fungieren.

*Verwenden Sie Google Earth, um nach historischen Bildern Ihres Wohnorts zu suchen
<http://www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=historical-imagery>*

Zum Schluss lassen Sie die Schüler nach Fotos der Stätten auf www.historypin.com suchen. Welche sind mit Pins markiert? Gibt es nicht markierte Orte? Erklären Sie ihnen, dass man Fotos nur hochladen kann, wenn man sie selbst aufgenommen hat oder sie nicht dem Urheberrecht unterliegen. Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, um die Frage der Achtung fremden Eigentums im Internet und die Risiken der Verwendung fremden Materials ohne Genehmigung zu besprechen.



Verwenden Sie beispielsweise <http://search.creativecommons.org>, um nicht urheberrechtlich geschützte Bilder zu suchen.

VORAUSSETZUNGEN

- Twitter-Konto (von der Schule eingerichtet und genehmigt)
- Internetanschluss

MEHRWERT

Mit dieser Methode können die Schüler ihre Umgebung schnell und effektiv erforschen. Dies ist kein Ersatz für eine Erkundung vor Ort, doch können sie auf diese Weise verschiedene Stätten jederzeit ganz bequem und kostenlos „aufsuchen“.

AUCH GEEIGNET FÜR...

Geografie (Auffinden natürlicher und von Menschenhand erschaffener Objekte), Naturwissenschaften (Erforschung von Sonne, Mond und Mars) www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=exploring-mars-moon-and-sky

TEIL 1

3. RECHERCHFÄHIGKEITEN

Unsere persönlichen Erfahrungen lehren uns einerseits, dass unterschiedliche Aufgaben unterschiedliche Recherchefähigkeiten erfordern, und andererseits, dass unterschiedliche Personen ihre Recherchen verschieden organisieren und durchführen, auch wenn sie mit der gleichen Aufgabe befasst sind.

Deshalb erfordert die Verbesserung der Recherchefähigkeiten ein gewisses Maß an Eigenständigkeit und Flexibilität. Als Lehrer können wir den Lernenden vor allem Gelegenheit geben, ihre Recherchefähigkeiten weiterzuentwickeln, und ihnen Anregungen zu geben, wie sie ihre Arbeitsabläufe übersichtlich gestalten können. Wir sollten auch Recherchemethoden vorschlagen und zugleich darauf Rücksicht nehmen, welche Methoden die Schüler im jeweiligen Kontext bevorzugen, und deren Anwendung erleichtern.

Wir sehen es nicht als unsere Aufgabe LehrerInnen beizubringen, wie man unterrichtet, vielmehr geht es uns darum, Werkzeuge, Anwendungen und Umgebungen vorzuschlagen, die Lernenden dabei helfen, effektive und erfolgreiche Recherchefähigkeiten zu erwerben.

Bei den als Beispiel dienenden Übungen stehen natürlich die Tools und die Software (also das „Wie“) im Vordergrund. Sie selbst können dann ausprobieren, was wann, warum und wo für Sie und Ihre Schüler besonders geeignet ist. Dennoch soll uns dies nicht daran hindern, Ihnen nützliche Tipps zu geben, damit Sie bestimmte Katastrophen vermeiden können, die selbst erfahrenen Lehrkräften gelegentlich widerfahren.

DIE VERGANGENHEIT WIRD LEB-

ÜBERBLICK

Die Stop-Motion-Technik gehört zu den einfachsten und amüsantesten Animationsverfahren. Um einen einzigartigen und künstlerisch anspruchsvollen Film herzustellen, müssen die Schüler gleichermaßen ihre IT-Kompetenz, ihre Geschichtskennntnisse, ihre Kreativität und ihre Phantasie einbringen. Obwohl die computergenerierte Animation vielleicht mehr hermacht, kann die Stop-Motion-Technik auf ein reiches Erbe verweisen. Es gibt viele Möglichkeiten, um einen solchen Kurzfilm aufzunehmen, zu bearbeiten und fertigzustellen, aber wir haben hier das einfachste Verfahren ausgewählt. Lassen Sie sich nicht durch die Vielzahl der Schritte entmutigen! Wir haben das Ganze so angelegt, dass Sie den Schülern sogar eine Kopie davon geben können, die dann als Leitfaden dient. Nach unserer Erfahrung ist diese Übung von Nutzen, um Schüler mit historischen Quellen vertraut zu machen. Wenn man unterschiedliche Gruppen jeweils andere Quellen interpretieren lässt, werden die Endfassungen der Videos etwaige Widersprüche in den historischen Quellen deutlich machen. Am stärksten profitieren Lernende, die mindestens 14 Jahre alt sind, von dieser Übung.

*Zeigen Sie Beispiele erstaunlicher Stop-Motion-Filme, z. B.
www.smashingmagazine.com/2008/12/31/50-incredible-stop-motion-videos/.*

DIE ÜBUNG

Bei dieser Übung versuchen die Teilnehmer, eine historische Persönlichkeit wieder zum Leben zu erwecken. Lassen Sie die Schüler eine Liste historischer Gestalten erstellen oder geben Sie eine Liste vor (z.B. http://de.wikipedia.org/wiki/Die_100). Weisen Sie darauf hin, dass für jede Sekunde Film etwa 10 Fotos geschossen werden können.

Die Schüler benötigen eine Digitalkamera, und da die Fotos nicht ausgedruckt werden, können sie für die Bildgröße die niedrigste Auflösung wählen. So lassen sich auf der Speicherkarte mehr Bilder unterbringen. Je nach Länge des Films müssen sie die Fotos auf den Computer kopieren und die Speicherkarte mehrmals löschen, bevor sie fertig sind.

Um die Fotos in ein Video mit bewegten Bildern zu verwandeln, benötigen sie Videobearbeitungs-Software wie iMovie von Apple oder Microsoft Movie Maker.

Wenn Sie auf schnelle und einfache Weise ein Video mit Standbildern und Videomaterial erstellen wollen, empfiehlt sich www.animoto.com, denn die Anwendung ist einfach und liefert professionell wirkende Ergebnisse.



SCHRITT 1: ERSTELLEN DER VORLAGE

Nehmen wir einmal an, die Schüler wollen Heinrich VIII. „auferstehen lassen“. Dazu müssen sie zunächst von einem Klassenkameraden ein normales Porträtfoto aufnehmen, das dann bearbeitet wird. Sobald das erste Foto aufgenommen ist, sind bestimmte Merkmale, Kleidungsstücke oder Accessoires (roter Bart, Perücke, rosige Wangen) hinzuzufügen, bevor ein weiteres Foto geschossen wird. Manchmal nehmen die Schüler aus Spaß auch Fotos auf, bei denen eine Augenbraue oder ein Schnurrbart über das ganze Gesicht wandert, bevor die richtige Stelle eingenommen wird. Es ist nur wichtig, dass die Verwandlung schrittweise vollzogen wird.

Wer zuvor www.comiclif.com nutzt, um ein Storyboard zu erstellen, kann sich viel Zeit und Ärger ersparen.

SCHRITT 2: FOTOIMPORT

Wenn die Bilder „im Kasten“ sind, müssen sie auf den Computer gelangen. Wie das vor sich geht, hängt von der Kamera und dem Computer ab. Schauen Sie in der Gebrauchsanweisung für die Kamera nach oder nutzen Sie die Hilfefunktion, wenn Sie sich damit nicht auskennen. Am Besten erledigen Sie dies bereits im Vorfeld, so dass im Klassenzimmer nicht unnötig Zeit verloren geht.

Importieren Sie die Bilddateien der Kamera in ihr Videobearbeitungsprogramm. Dort sollten die Schüler nun ein „neues Projekt“ erstellen, dem man einen beliebigen Namen geben kann.

Die meisten Videobearbeitungsprogramme funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Sie haben einen Monitor, in dem Sie den fertigen Film betrachten können und ein Bearbeitungsfeld, das zur Bearbeitung des Films dient. In unserem Falle werden die Bilder einfach in der richtigen Reihenfolge gebracht (ohne Maske - vollständige Maske).

SCHRITT 3: ANIMATION

Damit der animierte Kurzfilm richtig abgespielt wird, muss eingegeben werden, wie lange jedes Foto gezeigt werden soll, bevor das nächste erscheint.

Gewöhnlich nutzen wir 3 Frames pro Foto, da digitale Videos in der Regel auf 30 Frames pro Sekunde basieren. Die Einstellung „3 Frames pro Foto“ bedeutet, dass in jeder Sekunde 10 Fotos zu sehen sind. Wir verwenden im Normalfall für 10 Sekunden Video ca. 100 Fotos. Wenn die Anima-

tion genau 30 Sekunden dauern soll, würden wir 300 Fotos aufnehmen. Wer meint, der Aufwand sei übertrieben, sollte bedenken, dass bei der Abiturfeier vermutlich doppelt so viele Fotos geknipst werden. Klar ist, je mehr Fotos Sie machen, desto eindrucksvoller ist die Verwandlung.

Lassen Sie die SchülerInnen ruhig etwas mit der Anzahl der Frames pro Foto experimentieren. Oft ist es eine Frage des Geschmacks, ob sich die Verwandlung schneller oder langsamer vollziehen soll.

Man kann auch Musik hinzufügen, indem man MP3-Dateien in die Timeline zieht. Kostenlose Musik kann beispielsweise von www.jamendo.com heruntergeladen werden.

Um den Animationsfilm teilen zu können, muss er nun exportiert werden. Dazu nutzen Sie - welche Überraschung - die Exportfunktion Ihres Videobearbeitungsprogramms. Aus der Vielzahl der möglichen Formate empfehlen sich das *.wmv oder das *.mpeg-4 Format, da diese nicht allzu große Dateien erzeugen und von den gängigen Abspielgeräten verarbeitet werden können.

Verwenden Sie www.Metta.io, um eine Geschichte zum Thema „Wie unser Animationsfilm zustande kam“ zu erzählen.

VORAUSSETZUNGEN

- Eine Kamera für jede Gruppe ist zu empfehlen.
- Setzen Sie eine Frist für jeden Schritt, damit alle gleichzeitig fertigwerden. Es macht nichts aus, wenn die einen Material für 30 Sekunden Film haben, die anderen eine ganze Minute voll bekommen.
- Wenn die Schüler Musik hinzufügen wollen, müssen sie darauf achten, dass diese gebührenfrei ist, wenn der Animationsfilm veröffentlicht werden soll.

MEHRWERT

Wer liebt nicht die populären Figuren Wallace und Gromit? Auch ist die Stop-Motion-Technik nicht auf die Knetanimation beschränkt, denn Tim Burton nutzte sie für sein Puppen-Grusical *The Nightmare Before Christmas*. Die Möglichkeiten der Stop-Motion-Technik sind für Schüler fast unbegrenzt, und dank Digitalkamera und Computer ist ein Animationsfilm ganz leicht herzustellen.

AUCH GEEIGNET FÜR...

Deutsch, Kunst, Theater



CHRONIK DER MENSCHENRECHTE

ÜBERBLICK

Für dieses Projekt benötigen Sie kein Papier! Erstellen sie einen Google Drive-Ordner unter www.drive.google.com. Legen Sie für jede Gruppe eine Datei an, um dort alle Informationen, Dokumente, Fotos und Videoclips zu speichern, die sie vielleicht für ihre Zeitleiste verwenden wollen.

MyHistro ist ein Online-Tool, das es uns ermöglicht, Zeitleisten auf der Grundlage von Karten zu erzeugen, die Text, Bilder und Videomaterial enthalten können. Das Ganze ist kostenlos, einfach zu bedienen und macht auch noch Spaß! Durch die Erstellung von Zeitleisten können die Schüler Ereignisse auf dynamische und kreative Weise gestalten und erläutern. Bei dieser Übung stellen wir die Geschichte der Menschenrechte mit Hilfe einer solchen Zeitleiste dar.

Geben Sie in Ihren Browser die folgende URL ein: <http://dsl.richmond.edu/emancipation/>. Damit kann man den Schülern verschiedene Möglichkeiten zur Darstellung von Daten aufzeigen. Und siehe da – der ausgewählte Datensatz behandelt das Thema Sklavenbefreiung.

DIE ÜBUNG

Zeigen Sie den Schülern anhand von ein oder zwei Beispielen, wie man bei myHistro eine Geschichte erzählt. Rufen Sie bei www.myhistro.com die Rubrik „Education“ auf und schauen Sie sich die dort gespeicherten Zeitleisten an. Wählen Sie eine aus, die für Ihre Schüler in Frage kommt, aber vergessen Sie beim Betrachten nicht die wichtigsten Merkmale dieses Programms zu erwähnen (die Karte, die Daten, den Text, die Bilder usw.).

Nach der Vorstellung des Themas „Menschenrechte“ sollten die Schüler in kleine Gruppen unterteilt werden. Stellen Sie ihnen die Aufgabe, alle nötigen Materialien für ihre spätere Zeitleiste auszuwählen und zusammenzutragen. Jede Gruppe sucht dann online nach bedeutenden Ereignissen in der Geschichte der Menschenrechte. Aus dem, was sie finden, müssen sie die zehn Ereignisse auswählen, die sie für die wichtigsten halten.

Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass sie nicht nur herausfinden müssen, was geschehen ist, sondern auch, wo und wann es sich zutrug. Erörtern Sie bei dieser Gelegenheit die Zuverlässigkeit historischer Quellen und unterstreichen Sie, dass eine „Tatsache“ anhand verschiedener anderer Quellen überprüft werden muss. Halten Sie ihnen vor Augen, dass sich beispielsweise jeder an der Wikipedia beteiligen kann, was vielleicht der Qualität der Informationen abträglich ist.

Das gefundene Material wird nun auf GoogleDrive hochgeladen. In diesem Zusammenhang sollten Sie die Schüler auf die Bedeutung von Ordnern und eine aussagekräftige Beschriftung der Dateien hinweisen.

Lassen Sie die Schüler www.capzles.com verwenden, um nach inhaltsreichen multimediale Zeitleisten und Geschichten zu suchen. Die Seite hat auch eine Web 2.0-Komponente.



ACTIVITY 6

Wenn sie eine Fülle von Daten zusammentragen, sollten die Schüler unterschiedliche Möglichkeiten zur Darstellung der Daten erkunden und dazu ManyEyes (www-958.ibm.com/software/analytics/manyeyes/) oder GapMinder (www.gapminder.org) verwenden.

Nachdem sie die Informationen ausgewählt haben, gilt es, nach Bildern oder Videos zu suchen, die die Ereignisse veranschaulichen. Sie können auch mithilfe von Grafik-Software eigene Bilder erstellen. In der Klasse sollten die Gruppen entsprechend der Zahl der vorhandenen Computer gebildet werden. Zu empfehlen sind kleine Gruppen (2 bis 3 Schüler), damit jeder mitmachen kann. Wenn zahlreiche Computer zur Verfügung stehen, können die Schüler jeder Gruppe die Aufgaben unter sich aufteilen (Texte, Bilder, Videos usw.).

Wenn alle Gruppen ihre Recherchen beendet haben, sollten sie sich bei www.myhistro.com einloggen und die Geschichte in Angriff nehmen.

Wenn die Geschichte fertig ist, stellt jede Gruppe sie der Klasse vor. Kommentare des Lehrers und der Mitschüler können auf einer Padlet-Seite notiert werden, damit man später darauf zurückgreifen und die Zeitleiste verbessern kann (www.padlet.com).

Zum Schluss kann die Geschichte veröffentlicht und geteilt werden. Es ist möglich, sie in die Website der Schule oder in das Klassenblog einzubinden bzw. über soziale Medien zu teilen.

Dieses Tool gilt als ziemlich sicher und erfordert nur wenige Informationen, um ein Konto anzulegen. Vielleicht sollten Sie die Datenschutzerklärung lesen www.myhistro.com/privacy. Da wir Bilder und Videos verwenden, sollten die Schüler dazu angehalten werden, Fragen wie Urheberrecht, Autorenrechte usw. zu berücksichtigen und zu diskutieren. Mehr darüber finden Sie im hinteren Teil des Handbuchs.

Verwenden Sie www.timeline.knightlab.com zur Erstellung interaktiver Zeitleisten, die Geschichten unter Verwendung von Daten erzählen. Diese Website ist in 40 verschiedenen Sprachen verfügbar und mit Twitter, Flickr, Google Maps, YouTube, Vimeo, Vine, Dailymotion, Wikipedia, und SoundCloud kompatibel.

VORAUSSETZUNGEN

- Internetanschluss
- Konto bei www.myhistro.com

MEHRWERT

Durch das Erstellen einer interaktiven Zeitleiste gewinnen die Schüler einen Gesamtüberblick über das gewählte Thema. Indem sie selbst Bilder, Videos und Text auswählen, erhalten sie die Möglichkeit, zum Ausdruck zu bringen, was sie über dieses Thema wissen und welche historischen Ereignisse nach ihrer Meinung von zentraler Bedeutung sind. Dass der Austausch des Materials problemlos online erfolgt, ist ein weiterer Pluspunkt (zumal man so Papier spart).

AUCH GEEIGNET FÜR...

Die Software ist auch auf einigen mobilen Geräten einsetzbar und kann verwendet werden, um Zeitleisten zu anderen Fragen oder Themen zu erstellen – sogar als Hausaufgabe oder als Lerntechnik.

Ähnliche Übungen sind für ein konkretes historisches Ereignis, eine berühmte Persönlichkeit oder gar für ein Land oder eine Stadt denkbar. Die Schüler können sogar eine Zeitleiste zu ihrem eigenen Leben erstellen. Auch die Erforschung ihres Familienstammbaums ist mit diesem Tool möglich, doch gilt es, bei einem so sensiblen Thema Rücksicht auf die Gefühle der Schüler zu nehmen (Adoption, getrennt lebende Eltern).

TEILE 1

4. TEXTVERSTÄNDNIS

Von den vier Kompetenzen, die Gegenstand dieses Handbuchs sind, ist das Textverständnis wohl die allgemeinste, nicht nur für die Geisteswissenschaften, sondern für alle wissenschaftlichen Fächer. Bevor die Lernenden einen Text verstehen können, müssen sie erst einmal darauf zugreifen, ihn also lesen können. Das Handbuch soll aber Schülern nicht vermitteln, WIE sie lesen sollen, sondern ihnen *Gelegenheit* geben, verschiedene Arten von Texten besser zu erfassen und zu nutzen, ob es sich nun um Romane, Gedichte, Sachbücher oder Bühnenwerke handelt, die online oder gedruckt vorliegen. Da dies ein europäisches Projekt ist, geht es um Lesen und Kommunikation sowohl in der Muttersprache als auch in einer Fremdsprache.

Wir haben Wert darauf gelegt, den *Prozess* unterhaltsam und interessant zu gestalten. Das Endergebnis ist Ausdruck des Leistungsniveaus, d. h. der individuellen Fähigkeiten und des Alters. Wir hoffen, dass die einzelnen Übungen den Lernenden unabhängig von ihrem Alter und ihren Fähigkeiten genügend Spielraum lassen, um ihr eigenes Verständnis verschiedener Texte zu vertiefen und mithilfe von E-Learning-Anwendungen Spitzenleistungen zu vollbringen.

Nachdem wir bei anderen Übungen die Bedeutung der förmlichen Kommunikation hervorgehoben haben, sollen die Schüler jetzt bei einer der folgenden Übungen die Twittersprache verwenden, um ihr Verständnis von „Macbeth“ zu kommunizieren. Wir finden es richtig zu unterstreichen, dass das Verstehen eines Textes und die Fähigkeit, dies zu demonstrieren, unterschiedliche Kompetenzen voraussetzen. Wir wissen, dass sich die Lehrer dessen bewusst sind und haben deshalb gezielt verschiedene Online-Anwendungen verwendet, die sich besonders dazu eignen, beide Kompetenzen zu entwickeln und zu beurteilen.

URLAUB ONLINE

ÜBERBLICK

Bei dieser Übung nutzen die Lernenden eine Online-Quelle für die Planung eines Familienurlaubs. Im Vordergrund steht dabei, wie sie ihre Sprachkompetenz in der Praxis anwenden und ausbauen. Sie sollten im Verlauf ihrer Arbeit Wörter und Redewendungen, auf die sie stoßen, notieren. Von dieser Übung sind wir sehr angetan, weil sie das Verständnis digitaler Texte auf amüsante und nützliche Weise fördert. Wir haben sie bei deutschen Schülern erprobt, die zwischen 12 und 14 Jahre alt waren und Englisch als Fremdsprache erlernten.

Verwenden Sie www.tagxedo.com oder www.wordle.com, um in einer beliebigen Sprache „Word Clouds“ zu erstellen.

DIE ÜBUNG

Geben Sie den Schülern Hintergrundinformationen, z. B.: „Ihr habt euch vorgenommen, über Ostern Schottland zu besuchen. Eure Eltern sind dafür, weil ihr so eure Englischkenntnisse verbessern könnt.“

Die Schüler nutzen dann das Internet, um Informationen über das Land und einzelne Reiseziele zusammenzutragen, beispielsweise über Sehenswürdigkeiten, kulturelle Veranstaltungen, einzelne Städte, die Bevölkerung oder den höchsten Berg. Wir stellten ihnen Arbeitsblätter zur Verfügung, die Hinweise auf nützliche Informationsquellen enthielten. Dadurch konnten sie gezielt nach den gewünschten Informationen suchen. Wir veranschlagten dafür mehrere Unterrichtsstunden, um ihnen ausreichend Zeit zu geben.

Sorgen Sie dafür, dass die Schüler über www.padlet.com miteinander kommunizieren können und für die folgenden Stunden Listen mit noch zu erledigenden Aufgaben vorbereiten.

Wenn Ihre Gemeinde eine Partnerschaft mit einer Gemeinde im Zielland unterhält, fragen Sie nach, ob die Schüler jemanden über Skype befragen können. Noch besser ist natürlich ein gemeinsames Projekt mit einer Partnerschule, z. B. im Rahmen von Comenius.

Die Schüler entschieden sich für eine Region und erläuterten die Gründe dafür. Wir wählten Schottland und verwendeten www.visitscotland.org. Achten Sie darauf, dass die Schüler auch die englische Version der Seite nutzen!

Nachdem die Schüler alle Informationen auf Englisch ermittelt und die Kosten für Kost und Logis berechnet hatten, gingen sie daran, ihre Urlaubspläne in der Muttersprache darzulegen, um ihre Eltern zu unterrichten.



Wir forderten sie auf, Online-Wörterbücher zu benutzen, um neue oder ihnen unbekannte Wörter nachzuschlagen.

www.omniglot.com gibt Auskunft über Wörterbücher in allen Sprachen.

Abschließend könnten Sie auch das Hörverständnis testen. Dazu werden Sie auf Seiten wie <http://www.ewht.org.uk/multimedia/podcasts> oder www.edinburghvideoguide.com fündig.

Die Schüler können www.Notaland.com verwenden, um ihre Bildungsreise zu „loggen“, Themen vorzustellen, Kommentare abzugeben usw. Diese Website eignet sich auch gut zur Bewertung des Lernerfolgs. Sie können auch mithilfe von www.edynco.com eine „Learning Map“ anlegen und sie dazu verwenden, kurze Erläuterungen und relevante multimediale Ressourcen auf optisch ansprechende Weise miteinander zu verknüpfen.

VORAUSSETZUNGEN

- Ein Computer pro Schüler oder Arbeit in kleinen Gruppen
- Arbeitsblätter (teilweise in der Muttersprache). Wenn Sie unser Material für Ihre Zwecke modifizieren, spart Ihnen dies eine Menge Zeit. Suchen Sie den Link zu dieser Übung unter www.tackle2.eu.
- Sorgen Sie bei Online-Aufgaben für die Konzentration auf das Wesentliche (kein bloßes Herumsurfen im Netz!).

MEHRWERT

Die Lernenden erhalten online die aktuellsten Informationen und das neueste Material. Dazu gehören auch Angebote, die in Papierform nicht verfügbar sind, z. B. Videos, Podcasts, Spiele usw. Anders als etwa in der Broschüre eines Reisebüros müssen die Informationen aber nichtlinear erschlossen werden.

AUCH GEEIGNET FÜR...

Im Mittelpunkt dieser Übung steht die Erweiterung der Sprachkompetenz, doch Einsatzmöglichkeiten bestehen auch für die Bereiche Geografie, Mathematik und Volkswirtschaftslehre.

EIN FAIBLE FÜR DIE LITERATUR

ÜBERBLICK

Bei dieser Übung verwenden die Lernenden kreative Online-Anwendungen, um ihr Verständnis eines von ihnen studierten Textes zu demonstrieren. Wir haben die unten genannte Software herangezogen, um den Schülern das Verständnis verschiedener Texte von Shakespeare über Jane Austen bis hin zu Philip Pullman und vielen anderen zu erleichtern. Natürlich können genauso gut deutschsprachige Autoren zum Einsatz kommen.

Lassen Sie die Schüler auf www.wordle.com alle Wörter zusammentragen, die ihnen in den Sinn kommen, wenn sie an den Text denken.

DIE ÜBUNG

Machen Sie die Schüler mit www.prezi.com vertraut. Die Einrichtung eines Kontos ist kostenlos, und Sie haben dabei die Wahl zwischen einem Konto für die Schule und Konten für die einzelnen Schüler. Stellen Sie ihnen die Aufgabe, mithilfe von Prezi eine Präsentation zu erstellen, um ihr Textverständnis zu demonstrieren, etwa zum Thema „Macbeth“ <http://virtuallearning.ca/index.php/work/culminating-assignment-for-macbeth/>. Unter www.prezi.com finden sich auch zahlreiche Präsentationen zu deutschsprachigen Texten - einfach ein bisschen stöbern.

Erklären Sie den Schülern, dass sie bevor sie eine Präsentation erstellen können, die Textbausteine, Bilder, Videos usw., die sie verwenden wollen, zusammentragen müssen.

Sobald sie sich angemeldet haben, wird ihnen eine Einführung angeboten. Wenn sie Prezi noch nicht kennen, sollten sie auf „Show me how“ klicken. Die Schüler müssen mindestens 6 Elemente hinzufügen, bevor sie ihre Präsentation in Angriff nehmen können. Machen Sie ihnen aber klar, dass sie vermutlich viel mehr benötigen, um ihrer Aufgabe gerecht zu werden.

Mithilfe von www.dvolver.com können die Lernenden eigene Geschichten gestalten oder sich von Texten, die sie gelesen haben, inspirieren lassen.

Es sollten mehrere Unterrichtsstunden vorgesehen werden, damit die Schüler ihrer Präsentation neue Inhalte hinzufügen können. In der verfügbaren Zeit können sie dann die Präsentation so oft abspielen und bearbeiten, wie sie wollen.

Jüngere Schüler können eine kurze Szene aus einem Buch unter Verwendung von www.storybird.com nacherzählen.

Lassen Sie Freiwillige ihren Prezi-Beitrag der Klasse vorstellen.



Verwenden Sie www.twitter.com, um Figuren aus dem Schauspiel oder Buch darzustellen. Beispiele für „Macbeth“ bietet #mactwitter x2x2 T&T fire burn+cldrn bbl

VORAUSSETZUNGEN

Wenn die Arbeit nicht paarweise oder in Gruppen erfolgen soll, benötigt jeder Schüler einen Computer. Es spricht aber nichts dagegen, die Präsentation größtenteils als Hausarbeit erledigen zu lassen (zuma, wenn die Teilnehmer schon mit Prezi vertraut sind). Hilfsmaterial könnte für alle Lernenden von Nutzen sein, besonders aber für schwächere Schüler.

MEHRWERT

Die Übung wird besonders jenen Schülern zusagen, die nicht gerne Aufsätze schreiben. Andererseits regt sie leistungsstarke Schüler dazu an, mehr Kreativität zu beweisen, damit sie ihren Horizont und ihre Ausdrucksmöglichkeiten erweitern können.

AUCH GEEIGNET FÜR...

Geografie, Geschichte, Naturwissenschaften.... fast jedes Fach!

TEILE 2

FRAGEN DES URHEBERRECHTS, DER HARDWARE UND DER SICHERHEIT

Wenn Sie die hier dargelegten Übungen realisieren wollen, sehen Sie sich zwangsläufig mit Fragen konfrontiert, die die einzusetzende Hardware, die Sicherheit des Internets und das Urheberrecht betreffen. Diesen Fragen sehen sich alle Lehrkräfte gegenüber. Deshalb gehen wir auf unserer Website speziell auf diese Fragen ein:



Computersicherheit



Nutzersicherheit



Jugendschutz



Privatsphäre



Urheberrecht



Hardware

ANDERE RESSOURCEN

Nicht alle hier aufgeführten Ressourcen wurden im Handbuch verwendet, doch sagt dies nichts über ihre Qualität und Eignung aus. Es fehlte uns einfach der Platz! Gehen Sie die Liste durch und probieren Sie aus, was Ihnen vielversprechend erscheint. Übrigens sind fast alle Angebote kostenlos.

- www.prezi.com Ein Präsentationsprogramm mit Zoomfunktion ...Fabelhaft!
- www.britishmuseum.org/explore/highlights.aspx Die Sammlung kann nach Ort, Kultur, Volk oder Kategorie durchforstet werden.
- www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/ vom British Museum und der BBC gestaltet.
- www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/worldhistory/ Eine Geschichte der Welt für jüngere Oberschüler.
- www.archives.gov/education/lessons/worksheets/ Damit Schüler ihr Verständnis von Texten und anderen Quellen vertiefen.
- www.surveymonkey.com Kostenlose Online-Software für Umfragen und Fragebogenaktionen.
- www.ctgeoalliance.org/lessons.html Kostenlose Unterrichtsentwürfe und noch mehr!
- www.google.com/earth/index.html Ein interaktiver Globus zum Herunterladen.
- www.tackle2.eu Viele weitere Lektionen und Ideen für das Unterrichten geisteswissenschaftlicher Fächer.
- www.vocaroo.com Versenden von Sprachnachrichten per E-Mail.
- www.freesound.org • www.ccmixer.org • www.jamendo.com - kostenlose Musik und Sounds.
- www.audacity.sourceforge.net Software zur Audiotbearbeitung
- www.faceyourmanga.com Schüler können ihren eigenen Avatar erstellen.
- www.fotobabble.com Erstellen sprechender Fotos.
- www.blabberize.com Sprechende Fotos mit eingefügtem Mund sind noch lustiger!
- www.pinterest.com Erstellen von Online-Pinnwänden und Projekttafeln.
- www.glogster.com Erstellen von Postern, Präsentationen usw. Amüsant, einfach zu bedienen und wirkungsvoll!
- www.myfootprint.org Hier können die Schüler ihren „ökologischen Fußabdruck“ ermitteln.
- www.comiclfe.com Erstellen von Cartoons zu einem beliebigen Thema. Zum kostenlosen Ausprobieren, danach ist eine Jahresgebühr fällig - die lohnt sich aber!
- www.historypin.com Historische Ereignisse, Stätten und Figuren werden auf einer Weltkarte mit Pins markiert. Interaktiv!
- www.search.creativecommons.org Material, das ohne Angst vor Urheberrechtsverletzungen genutzt werden kann.
- www.myhistro.com Erstellen fabelhafter Zeitleisten.
- www.padlet.com Diskussionen, Kommentare, Ideen... Hier können virtuelle Posts platziert werden!
- www.wordle.com • www.tagxedo.com Erstellen wunderbarer Word Clouds
- www.dvolver.com Hier können Schüler eigene Filme erstellen.
- www.storybird.com Verfassen von Büchern mit beeindruckenden Illustrationen.

FAZIT

DIE NUTZUNG VON E-LEARNING IN DEN GEISTESWISSENSCHAFTEN

Zusammen mit der Tackle2-Website und den Tackle2-Schulungen soll dieses Handbuch den Lehrern an weiterführenden Schulen im Bereich der Geisteswissenschaften als praktisches Hilfsmittel dienen. Beim Aufbau des Handbuchs ließen wir uns von Ihren Wünschen leiten: viele Ideen, einige Leitlinien für die Übungen und möglichst wenig Theorie. Wir hoffen nun vor allem, dass es schnell umsetzbare Ideen liefert und Anregungen für die Zukunft vermittelt.

Es war nie als theoretisches Handbuch über die pädagogischen Aspekte des E-Learning angelegt und soll auch nicht als Modell für den Lehrplan dienen. Dafür liegen ausgezeichnete Veröffentlichungen vor. Wer mehr erfahren und sich über die neueste Entwicklung informieren möchte, sollte vielleicht einen Blick auf die folgenden Websites werfen, die wir für sehr gut befinden: <http://digitalhumanitiesnow.org>, <https://dhs.stanford.edu/> und <http://digital.humanities.ox.ac.uk>. Dies ist keine besonders einfache Lektüre, aber genau das Richtige für die Wissbegierigsten unter Ihnen.

Wir sind nicht der Meinung, dass die Verwendung von E-Learning im Unterricht eine eigene „Theorie“ erfordert. Die vorhandenen Theorien über Lernen und Lehren scheinen größtenteils völlig auszureichen. Dennoch sollten wir anerkennen, dass die IKT Möglichkeiten eröffnet, die mit herkömmlichen Mitteln nicht geschaffen werden können. Dies bezeichnen wir als „Mehrwert“.

Sie werden sich vielleicht fragen, warum die Geisteswissenschaften eine Aufwertung nötig haben, denn sie existieren schon seit Jahrhunderten als eigenständige wissenschaftliche Disziplinen, ohne dass man sich viel Gedanken über „Mehrwert“ machte. Dies stimmt zwar, doch die Welt wird immer anspruchsvoller, und da Geld die Welt regiert, muss auch alles einen möglichst hohen Wert haben.

Im 21. Jahrhundert dreht sich alles um Investitionen, Chancen, Status und einen „Platz“ in der Gesellschaft. Wie immer Sie über das moderne Leben denken, es lässt sich nicht bestreiten, dass es kaum noch Nischen für Leistungsverweigerer gibt und dass man sich fast alles erarbeiten muss. Denken, Lernen und sogar Träumen haben im modernen Zeitalter einen immanenten Wert. Klares Denken, Lernerfolge und kühne Träume sind heute ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Den Geisteswissenschaften wird manchmal vorgeworfen, dass es ihnen an kühnen Ideen mangelt. Aber trifft dies überhaupt zu?

WAS IST GESCHEHEN?

Es ist noch gar nicht so lange her, da dümpelten literarische und naturwissenschaftliche Fächer in trauter Gemeinsamkeit fröhlich vor sich hin. Sie machten sich kaum Konkurrenz, denn jeder kümmerte sich nur um seine eigenen Angelegenheiten und bekundete allenfalls ein höfliches Interesse an anderen Fächern. Man respektierte sich gegenseitig, verfolgte aber jeweils eigene Ziele. Auf Dinnerpartys und in Herrenclubs kamen neue Ideen zur Sprache, doch jeder wusste, wo er hingehörte und was man von ihm erwartete. Wissenschaftliche Fächer hatten in der Regel den gleichen Stellenwert.

In den letzten Jahrzehnten sind die beiden akademischen Zweige auseinander gedriftet. Man sprach kaum noch miteinander, da sich Sprache und Weltbild so stark unterschieden, dass dies

kaum noch möglich war. Heute kooperieren sie anscheinend nur, wenn die Naturwissenschaften mit einer technischen Neuerung wie dem Internet hervortreten, die unser Leben revolutioniert, und die Geisteswissenschaften darauf reagieren müssen.

Spielstand: Naturwissenschaften gegen Geisteswissenschaften 1:0.

FEUERPROBE FÜR DIE GEISTESWISSENSCHAFTEN – HERAUSFORDERUNGEN UND CHANCEN

Da zunehmend die Naturwissenschaften der modernen Gesellschaft ihren Stempel aufdrücken, laufen die Geisteswissenschaften Gefahr, ihren Status einzubüßen. In den Augen vieler Schüler wäre es geradezu verrückt anzunehmen, dass die Geisteswissenschaften eine mit den Naturwissenschaften vergleichbare Bedeutung haben oder einen ähnlichen Einfluss ausüben. „Schließlich hat Goethe nur ein zwei Bücher verfasst und nicht etwa eine Spielkonsole erfunden!“ Mit Google wird man schnell auf wissenschaftlich interessierte Blogger stoßen, die von den Geisteswissenschaften nicht viel mehr erwarten als eine Klassenfahrt nach Weimar oder die Meldung, dass unter einem Parkplatz das Skelett eines Königs entdeckt wurde, aber von den Naturwissenschaften ganz begeistert sind, weil sie dabei an Stammzellenforschung, Klonen, Weltraumforschung und Smartphones denken. Nicht zuletzt erinnern sie uns ständig an die hervorragenden beruflichen Perspektiven von Absolventen naturwissenschaftlicher Fächer. Diesen Herausforderungen müssen sich die Geisteswissenschaften stellen.

Dabei hatten die Geisteswissenschaften – welche Ironie – noch nie zuvor so gute Voraussetzungen, um die nächste Generation für sich zu gewinnen und ihr umfangreiches Wissen zu vermitteln. Heute haben selbst ganz junge Schüler schon Zugang zu riesigen Datenbeständen, zu Bildern, Videos und Audioclips, ja sogar zu kostbaren und seltenen Primärquellen, die bisher ein Schattendasein in den Stahlkammern prestigeträchtiger Archive führten. Dies ist nur ein Tätigkeitsfeld, in dem sich heutzutage für die Geisteswissenschaften riesige Chancen auftun.

IST DIE PARTIE SCHON ENTSCHIEDEN?

Keineswegs! Wir von TACCLE2 sind überzeugt, dass E-Learning nicht nur den geisteswissenschaftlichen Fächern in der Schule neuen Auftrieb geben kann, sondern auch künftige Führungskräfte und Neuerer auf diesem Gebiet zu motivieren vermag. Schließlich werden wir wohl in absehbarer Zukunft Archäologen und Geologen für den Einsatz auf anderen Planeten benötigen. Die Politiker und die besten Köpfe der geisteswissenschaftlichen Fakultäten müssen von althergebrachten Vorstellungen Abschied nehmen und einsehen, dass sich – wie vorher in der Medizin – eine Revolution vollzieht.

Falls noch Zweifel bestehen, sollten wir bedenken, dass die Wirtschaft bereits auf diese Veränderungen reagiert, und die Eltern auch. Wie berichtet wird, sind manche Eltern nur bereit, ein Studium zu finanzieren, das zu einem wirtschafts-, natur- oder ingenieurwissenschaftlichen Abschluss führt. Es gibt zwar Schüler, die gerne Geschichte oder Geografie studieren würden, doch kommt es immer seltener dazu, weil es angeblich in den Callcenters von Absolventen geisteswissenschaftlicher Fächer nur so wimmelt, die nirgendwo sonst unterkommen konnten. Selbst wenn dies einmal zutrifft, muss es heute nicht mehr so sein.

Traditionelle Bereiche der Wirtschaft, des Handels oder auch der Geisteswissenschaften verlieren an Dynamik, weil man dort das Risiko scheut, nicht genug Geld in die Forschung steckt, wenig Zugkraft entfaltet und nur über ein kleines Reservoir an Talenten verfügt. Aber möglicherweise zeichnen sich am Horizont beträchtliche Chancen ab, weil die Welt erkannt hat, dass es nicht ausreicht, etwas zu erfinden, denn Produkte und Ideen müssen vor allem verkauft werden.

Wer vor zwanzig Jahren ein Unternehmen gründen wollte, brauchte etwa einen Monat, um das geplante Produkt zu planen, und ein Jahr, um den Prototyp zu entwickeln, Fertigungsstätten zu finden und die Produktion aufzunehmen.

Heutzutage sind viele Produkte virtuell, so etwa die Apps von Apple, Google und Microsoft. Arbeiten auf diesem Gebiet können an Programmierer in der ganzen Welt vergeben werden. Aber bis es so weit ist, müssen die Unternehmen monatelang nach einer zündenden Idee suchen, die sie in die Tat umsetzen können. Um das Wagnis einzugehen, müssen sie Kapital, Partner und talentierte Mitarbeiter finden. All dies gilt es zu bewerkstelligen, ohne dass sie überhaupt ein reales Produkt vorweisen können. Auf wen greifen sie dann immer häufiger zurück, zumal Naturwissenschaftler und Mathematiker (mit Verlaub) nicht gerade für ihre Redekunst bekannt sind?

DIE STUNDE DER FABULIERER ...

Diese Firmen erkennen immer mehr, dass die einzige Möglichkeit, die Skeptiker zu überzeugen, das Interesse der Neugierigen zu wecken und eine neue Idee zu verkaufen, darin besteht, Geschichten zu erzählen: Geschichten über ihre Produkte, über deren künftige Verwendung und ihren Nutzen für die Menschheit. Diese Geschichten müssen so anschaulich sein, dass mögliche Investoren konkrete Produkte vor sich sehen, die schon Bestandteil ihres täglichen Lebens sind. Wir können heute fast alles, das wir uns vorstellen, auch herstellen. Deshalb hat sich in der Wirtschaft der Kampfplatz verlagert: von der Technik, die vielen Menschen geläufig ist, zur Fabulierkunst, die eher Mangelware ist. Im Endeffekt heißt dies: Die Naturwissenschaften liefern nüchterne Zahlen und Fakten, doch kann man mit Experimenten und Computersoftware die menschliche Komponente erkennen und berücksichtigen, die doch wohl in jedem Problem steckt? Die Welt begreift allmählich, dass in den Wirtschaftszweigen, die auf Wissenschaft und Technik beruhen, ein großes menschliches Vakuum herrscht, das kein Computer in der Welt auszufüllen vermag.

Als Steve Jobs einmal gefragt wurde, wodurch sich sein Unternehmen von anderen unterscheidet, antwortete er: *„Bei Apple liegt es in den Genen, dass wir nicht allein auf Technik setzen. Erst Technik gepaart mit Geisteswissenschaften liefert uns ein Ergebnis, das unser Herz erfreut.“*

Wir gehen alle davon aus, dass dieses Jahrhundert im Zeichen der Technik steht. Da sich aber in der Technik der Wettbewerb auf ein neues Kampffeld verlagert, sind jene Unternehmen (und Personen) im Vorteil, die schweres Geschütz auffahren können, nämlich: Phantasie, Klugheit, Empfänglichkeit für Bilder und vor allem Fabulierkunst. Diesen Unternehmen geht es nicht nur um kreatives Schreiben, sondern sie suchen Vertreter aller geisteswissenschaftlichen Fächer von der Altphilologie über die Rhetorik bis zur Philosophie. Im 21. Jahrhundert wird das Geschichtenerzählen zu einem RIESIGEN Tätigkeitsfeld, das alles umfasst, was mit dem Menschen zu tun hat, darunter Mythen, Dichtkunst, Ethik, Geschichte, Psychologie und selbst das Menschsein an sich. Den Weg weisen sollen uns Menschen, die zu einem tiefen Verständnis der menschlichen Natur gelangt sind. Wir BRAUCHEN die Geisteswissenschaften.

Allerdings stecken wir in einem Dilemma: Lehrer und Eltern – und nicht nur sie – wollen, dass die Kinder ihr Können auf jenen Wissensgebieten beweisen, für die sie sich begeistern. Zugleich gilt es zu bedenken, dass sie als Erwachsene damit ihren Lebensunterhalt bestreiten müssen. Wir möchten, dass Lernende (und ihre Eltern!) sich der Möglichkeiten bewusst sind, die potenziellen Absolventen der Geisteswissenschaften offen stehen, doch müssen wir sie darauf vorbereiten, damit sie diese Möglichkeiten voll ausschöpfen können. Die künftigen Absolventen werden in den Bereichen Werbung, Betriebswirtschaft, IT und Politik tätig sein, weil sie dort am dringendsten benötigt werden, und nicht etwa, weil sie in der Lehre oder Forschung keine Anstellung finden. Im Vergleich zu früher müssen sie flexibler und anpassungsfähiger sein und über eine solide und umfangreiche Wissensbasis verfügen.

Die Nachfrage ist bereits vorhanden, doch stellt sich die Frage, ob sich die traditionellen Geisteswissenschaften weiterentwickeln können und wollen, um diese Nachfrage zu befriedigen. Wir meinen: Ja.

In einer Welt, die anscheinend von Maschinen dominiert wird, gilt es unser Menschsein zu zelebrieren. Ist irgendein Wissenszweig besser dazu in der Lage, als es die Geisteswissenschaften sind? Sie unterrichten geisteswissenschaftliche Fächer, und wir hoffen, dass Sie diese faszinierenden Möglichkeiten mit beiden Händen ergreifen. Beweisen Sie in einem vernünftigen Maß Mut zum Risiko, seien Sie so innovativ und kühn wie möglich, aber gehen Sie vor allem mit gutem Beispiel voran. Die Welt wird es Ihnen danken.

WOZU WIR RATEN UND WOVON WIR ABRATEN

(aus eigener Erfahrung)

WIR RATEN DAZU,

- einen Arbeitsplan als Grundlage für die Planung der Lektionen zu verwenden und nicht die Lektionen an der Technologie auszurichten;
- die E-Learning-Tools zu einem festen Bestandteil des Unterrichts zu machen. Bisweilen ist es aber erforderlich, eine Stunde zum Kennenlernen eines bestimmten Hilfsmittels zu nutzen, bevor es zur Erzielung eines bestimmten Lehr- und Lernziels eingesetzt werden kann.
- Technologie sinnvoll zu verwenden, um das Thema voranzubringen und nicht davon abzulenken;
- Übungen zu konzipieren, die seitens der Schüler die gemeinsame Nutzung eines Computers erfordern. Denn Computer sind bestens geeignet, um kooperatives Lernen sowie Kompetenzen höherer Ebene wie Modellierung zu fördern.
- die eigenen Fähigkeiten und die Ihrer Schüler zur Verwendung von Software weiterzuentwickeln, die in einer Vielzahl von Lernsituationen eingesetzt werden kann, z. B. zur Aufzeichnung und Bearbeitung von Video- und Audiomaterial.
- Ihre Lektionen so zu gestalten, dass sich die Arbeit am Computer und die Arbeit ohne Computer gegenseitig ergänzen.
- herauszufinden, inwieweit Sie es den Schülern überlassen können, voneinander zu lernen, Videoanleitungen zu befolgen oder Programme einfach auszuprobieren.
- Ihre Ergebnisse publizieren.
- Ihre Schule davon zu überzeugen, dass Computer fast überall im Unterricht benötigt werden. Deshalb reicht ein Computerraum nicht aus.
- Ihre Schüler zu überzeugen, selbst digitale Inhalte zu erstellen, diese Inhalte zu veröffentlichen und zu teilen und sich selbst als aktiver Mitgestalter des Internets zu betrachten.

WIR RATEN DAVON AB,

- eine Unterrichtsstunde auf der Basis von E-Learning-Tools zu beginnen, ohne sicherzustellen, dass Sie mit der Technik vertraut sind und dass diese jetzt in IHREM Klassenzimmer funktioniert. Ein Probedurchlauf zu Hause bringt gar nichts!
- den Unterricht in Angriff zu nehmen, ohne dafür zu sorgen, dass Sie ein paar Aufgaben ohne Computer in der Hinterhand haben, falls etwas mit den Computern, mit der Stromversorgung oder der Software schiefgeht.
- zu unterschätzen, was Ihre Schüler bei der Verwendung eines Computers tun und verstehen können.
- aus dem Auge zu verlieren, dass die Fähigkeit der Schüler, mit einem Computer umzugehen, wahrscheinlich eher auf praktischen Erfahrungen als dem Leistungsniveau beruht.
- die Tatsache zu ignorieren, dass es eine „digitale Kluft“ gibt und dass es Schülern womöglich peinlicher ist zuzugeben, dass sie KEINEN Computer zu Hause haben, als dass sie keine Bücher besitzen.
- sich auf einfache, geschlossene Fragen zu beschränken. Da die IKT erst erprobt wird, kann man durchaus offene Fragen stellen, mögliche Folgen untersuchen und Szenarien entwerfen.
- sich ganz auf die Handhabung der Software zu konzentrieren und die eigentliche Lernaufgabe zu vernachlässigen.
- erst in der letzten Minute das Ende der Unterrichtsstunde zu verkünden, insbesondere wenn die Schüler die Ergebnisse ihrer Arbeit speichern, ablegen, drucken oder veröffentlichen müssen. Die Verwaltung von Daten nimmt mehr Zeit in Anspruch, als Sie denken.
- den Schülern zu erlauben, vor dem Bildschirm zu sitzen, wenn Sie wollen, dass sie Ihnen zuhören.
- Hausaufgaben aufzugeben, die nur auf einem Computer erledigt werden können.

UND NUN ...

FRISCH ANS WERK!

Denken Sie daran, dass es nach wie vor Ihr vornehmstes Ziel ist, den Kindern in Ihrer Klasse die bestmögliche Bildung zuteil werden zu lassen. Obwohl die Welt sich rasant weiterentwickelt, kommt Ihnen eine zentrale Rolle bei der Vorbereitung künftiger Generationen auf neue Herausforderungen und noch nie dagewesene Veränderungen zu. Wenn das alles ist.

„Meine Finger“, sagte Elizabeth, „beherrschen das Instrument nicht mit der Meisterschaft, die ich bei so vielen Frauen beobachte. Sie haben nicht die gleiche Kraft oder Beweglichkeit, und sie erzeugen nicht den gleichen Ausdruck. Aber ich meinte immer, daran sei ich selber schuld, weil ich mir das Üben ersparen wollte.“¹ Die Geisteswissenschaften benötigen couragierte und innovative Praktiker auf dem Gebiet des E-Learning, und wenn Sie dazu gehören wollen, kommen Sie um das Üben nicht herum. Wenn Sie die Sache jetzt nicht anpacken, werden Sie und Ihre Schüler der Entwicklung hinterherhinken und dann versuchen müssen, wieder den Anschluss zu finden.

Wenn die ersten Versuche, den Unterricht auf Touren zu bringen, misslingen sollten (und das wird garantiert manchmal der Fall sein), trösten Sie sich damit, dass dies jedem passieren kann (sie glauben ja nicht, was manche für ein Desaster erlebt haben!). Lassen Sie es für den Tag gut sein und überlegen Sie bei einer Tasse Kaffee, was Sie wohl zu einem Schüler gesagt hätten, der etwas total vermasselt hat. Wir geben Ihnen ein paar Sprüche zur Auswahl!

UND JETZT:

PACKEN WIR ES AN!

Mantras für den Notfall:

„Es ist keine Schande, wenn ein Versuch danebengeht!

Wer lehrt oder lernt, geht auf eine Reise.

Lektionen sind von Natur aus schwierig; sonst wären es ja keine Lektionen.

Immerhin habe ich es versucht!

Eigentlich hätte es klappen müssen.

Und hier ist unser Lieblingspruch:

Das passiert mir nur einmal!“

1 Jane Austen 1831 *Stolz und Vorurteil*



Fernando Albuquerque Costa ist Juniorprofessor auf dem Gebiet der Bildungstechnologie an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Lissabon. Er koordinierte im Auftrag des portugiesischen Bildungsministeriums zwei landesweite Studien zu den IKT-Kompetenzen von Lehrkräften und zu IKT-Lernergebnissen.

José Luis Torres Carvalho ist Lehrer an der Grundschule EB1/JI da Boa-Fé (Elvas, Portugal) und Fachmann für Lehrerbildung im Bereich der Bildung und Technologie. Zu seiner schulischen Tätigkeit gehört die Koordinierung von Projekten zur Bürgererziehung und von Projekten mit einer IKT-Komponente.

Jan Bierweiler ist Englisch- und Geschichtslehrer am Gymnasium Münchberg (Deutschland). Er befasst sich seit seinem Hochschulstudium mit E-Learning und interessiert sich insbesondere für die Verknüpfung von herkömmlichen und computergestützten Lehr- und Lernprozessen.

Linda Castañeda Quintero ist außerordentliche Professorin für Bildungstechnologie an der Pädagogischen Fakultät der Universität Murcia (Spanien). Sie gehört auch der Forschungsgruppe Bildungstechnologie (GITE) an, hat auf dem Gebiet der Bildungstechnologie promoviert und an mehreren Forschungsprojekten zu technologiegestütztem Lernen teilgenommen.

Nicholas Daniels ist seit 15 Jahren Grundschullehrer und war fünf Jahre lang stellvertretender Schuldirektor. Zurzeit ist er als leitender wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrerbildner für Pontydysgu tätig. Er hat Kinderbücher in walisischer Sprache verfasst und gewann 2008 den Tir na n-Og-Preis für das Buch des Jahres.

Kylene De Angelis ist Expertin für berufliche Aus- und Weiterbildung und Partner von Training 2000, einer italienischen Organisation für Berufsbildung. Sie wirkt bei europäischen Forschungs- und Entwicklungsprojekten mit, die neue Ausbildungsmethoden und Online-Didaktik, innovative Technologien für die Ausbildung und die Einbeziehung von Jugendlichen und Erwachsenen in Lernprozesse zum Gegenstand haben.

Koen DePryck Prof. Dr. Koen DePryck lehrt innovative Pädagogik an der Universität Brüssel und an der ADEK-Universität in Suriname. Er ist Vorsitzender des Konsortiums der Träger der Erwachsenenbildung in Antwerpen, wo er ein Zentrum leitet. Er berät die Organisation amerikanischer Staaten in Bildungsfragen und kann auf zahlreiche Veröffentlichungen und Vorträge zu einem breiten Spektrum pädagogischer Themen verweisen.

Helena Felizardo lehrt an einer Schule ihre portugiesische Muttersprache (5. und 6. Klasse). Sie ist auch als Ausbilderin für Bibliothekare an der Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel (Leiria, Portugal) und als Ausbilderin für Lehrkräfte in den Bereichen IKT und Schulbibliotheken tätig. Unlängst erwarb sie einen Masterabschluss auf dem Gebiet der Bildungstechnologie.

Maria da Luz Figueiredo ist Grundschullehrerin und Lehrerin für Sonderpädagogik, die ihre Erstausbildung als Lehrerin für die Unterstufe absolvierte und ein Diplom für die Unterrichtung von Kindern mit Lernschwierigkeiten erwarb. Derzeit ist sie an der Grundschule EB1 do Serrado (Buarcos, Portugal) tätig. Seit 1990 setzt sie IKT für pädagogische Zwecke ein.

Giulio Gabbianelli erwarb einen Abschluss in Kommunikationswissenschaften und spezialisierte sich dann auf neue Medien und Gesellschaft. Er fungierte als wissenschaftlicher Mitarbeiter am LaRiCA (Forschungslabor für fortgeschrittene Kommunikation) der Fakultät für Soziologie der Universität Urbino (Italien). Seit 2009 ist er als Medienexperte und Wissenschaftler für Training 2000 tätig.

Isabel Gutiérrez Porlán ist außerordentliche Professorin für Bildungstechnologie an der Pädagogischen Fakultät der Universität Murcia (Spanien). An der gleichen Hochschule ist sie auch

Mitglied der Forschungsgruppe für Bildungstechnologie (GITE). Sie hat über das Thema Bildungstechnologie promoviert.

Jeroen Hendrickx leitete zehn Jahre lang einen Niederländisch-Sprachkurs für erwachsene Ausländer. Dabei erforschte er, wie man Technologien nutzbringend für Bildungszwecke einsetzen kann. Seit 2012 ist er im Zentrum für Erwachsenenbildung in Antwerpen tätig und unterstützt Lehrkräfte, die Technologie in ihren (Online-)Unterricht einbinden wollen. Mehr dazu unter <http://about.me/jeroenhendrickx>

Jenny Hughes unterrichtet Mathematik und bildet Lehrer schon länger aus, als sie wahrhaben möchte. Sie betreibt auch Bildungsforschung bei Pontydysgu, einem auf Bildungsforschung und Software-Entwicklung spezialisierten Unternehmen mit Sitz in Wales. Zu ihren Schwerpunkten gehören Evaluationstheorie und -praxis sowie E-Learning.

Adelina Moura ist Lehrerin für Portugiesisch und Französisch. Zudem betreut sie E-Learning-Kurse und lehrt Bildungstechnologie in Master-Studiengängen. Sie absolvierte ein Lehramtsstudium für Portugiesisch und Französisch, erwarb ein Diplom für Schulverwaltung, einen Master-Abschluss in Erziehungswissenschaften und einen Dokortitel in Bildungstechnologien. Sie hat sich mit mehreren Beiträgen zu Konferenzen und Büchern an wissenschaftlicher Forschung zum Thema „Mobiles Lernen“ beteiligt.

M^a Paz Prendes Espinosa ist Lehrbeauftragte für Bildungstechnologie an der Pädagogischen Fakultät der Universität Murcia (Spanien). Zudem leitet sie dort die Forschungsgruppe für Bildungstechnologie (GITE). Ihr obliegt auch die Koordinierung der virtuellen Lehrtätigkeit (als Vizerektorin für Studienangelegenheiten). Des Weiteren koordiniert sie mehrere Forschungsprojekte.

Pedro Reis ist außerordentlicher Professor, Wissenschaftler und stellvertretender Direktor an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Lissabon, wo er das Promotionsprogramm für naturwissenschaftliche Fächer koordiniert. Sein besonderes Interesse gilt der Einbindung der IKT in die naturwissenschaftliche Ausbildung und die Umwelterziehung.

Carla Rodriguez hat an der UNICMP (Brasilien) auf dem Gebiet der bildenden Kunst promoviert. Sie verfügt über Erfahrungen in angewandter Technologie mit dem Schwerpunkt Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnik in der Lerntätigkeit, in der Lehrerausbildung und im E-Learning. Sie war an Grund- und Oberschulen sowie polytechnischen Einrichtungen als Lehrerin und IKT-Koordinatorin tätig.

M. del Mar Sánchez Vera ist außerordentliche Professorin für Bildungstechnologie an der Pädagogischen Fakultät der Universität Murcia (Spanien). Sie hat auf dem Gebiet der Pädagogik promoviert und arbeitet in der Forschungsgruppe für Bildungstechnologie (GITE) mit. Sie hat sich an mehreren Forschungsprojekten zur persönlichen Lernumgebung, zum Web 2.0 und zur IKT im Unterricht beteiligt.

Anne-Marie Tytgat ist Wirtschaftsingenieurin und pädagogische Beraterin flämischer Oberschulen bei der Vermittlung von technischen Kenntnissen und der Einbeziehung der IKT in die Lehrtätigkeit. Sie gibt Schulen Orientierungshilfe, die in ihrem gesamten Lehrplan kontinuierlich IKT für die Lerntätigkeit einsetzen wollen.

Jens Vermeersch hat ein Master-Studium in Geschichte sowie ein Master-Studium in Kommunikationswissenschaft absolviert. Er ist ein erfahrener Manager für europäische Projekte und verantwortlich für die Internationalisierungsabteilung von GO!, der offiziellen Bildungseinrichtung der flämischen Regierung im niederländischsprachigen Teil von Belgien.

KOORDINATOR

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Jens Vermeersch / Internationalisation
 Anne-Marie Tytgat / Pedagogische Begeleidingsdienst
 Willebroekkaai 36 • 1000 Brussel • Belgien
 Tel +32 2 7909598 • Fax +32 2 7909797
 jens.vermeersch@g-o.be • anne-marie.tytgat@g-o.be
 www.g-o.be/europa

PARTNER

Pontydysgu

Jenny Hughes • Nicholas Daniels
 5, Courthouse Street • CF37 1JW Pontypridd • Wales • Vereinigtes Königreich
 Tel.: +44 1443 400304 • Fax: +44 1443 409975
 jenhughes@mac.com •
 www.pontydysgu.org

CVO Antwerpen

Koen DePryck • Hannelore Audenaert • Belgien
 Distelvinklaan 22 • 2660 Hoboken
 Tel.: +32 3 8304105
 koen.depryck@cvoantwerpen.be • hannelore.audenaert@cvoantwerpen.be
 www.cvoantwerpen.be

TRAINING 2000

Elmo De Angelis • Kylene De Angelis
 Via Piano San Michele 47 • 61040 Mondavio (PU) • Italien
 Tel./Fax: +390 721 979988 • training2000@training2000.it
 www.training2000.it

University of Lisbon

Instituto de Educação
 Fernando Albuquerque Costa
 Alameda da Universidade, 1649-013 Lisboa, Portugal
 fc@ie.ul.pt
 www.ie.ulisboa.pt

Gymnasium Münchenberg

Jan Bierweiler
 Hofer Straße 41 • 95213 Münchenberg • Deutschland
 jan.bierweiler@gmail.com
 www.gymnasium-muenchberg.de

Universidad Murcia

Paz Prendes
 Facultad de Educación • Campus de Espinardo • 30100 • Universidad de Murcia • Spanien
 pazprend@um.es
 www.um.es

Universität des Westens in Timisoara

Sektion Psychologie
 Gabriela Grosseck
 4 bd Vasile Parvan, office 029 • Timisoara 300223 • Rumänien
 ggrosseck@socio.uvt.ro

Lehrkräfte stehen unter verstärktem Druck Informations- und Kommunikationstechnologie einzusetzen, um das Lehren und Lernen zu verbessern. Jedoch führt die immer schneller fortschreitende technologische Entwicklung dazu, dass zwischen dem Wollen und Können eine immer größere Kluft entsteht

„TACCLE2: E-Learning für Lehrkräfte der Geisteswissenschaften“ ist ein von der EU unter dem Life Long Learning Programm finanziertes Projekt. Wir, die Autoren, sind echte LehrerInnen wie Sie und wir haben Narben, die das beweisen! Unser Ziel ist es anderen Lehrkräften dabei zu helfen ihren Unterricht weiter zu verbessern, in dem wir zeigen was heutzutage mit digitalen Medien möglich ist und welche Chancen sich daraus für den Schulalltag ergeben.

Dieses Handbuch enthält acht Unterrichtsbeispiele, die nach den Kompetenzen angeordnet sind, die sie besonders fördern sollen. Neben einer detaillierten Anleitung finden sich auch zahlreiche aus der Praxis abgeleitete Tipps, wie man mögliche Fallen umgeht. Alle Beispiele lassen sich einfach auf andere Fächer übertragen und wir haben alle acht mit zusätzlichen Ideen angereichert. Außerdem gibt es noch eine umfangreiche Linkliste voller Seiten, die wir gerne nutzen.

Wir wollen weder Druck ausüben, noch etwas verkaufen und wir wollen bestimmt niemanden belehren. Von Anfang an hatten wir den Ansatz ein Buch für LehrerInnen von LehrerInnen zu schreiben. Das Ergebnis halten Sie gerade in ihren Händen. Probieren Sie es aus und sagen Sie uns unter www.tacple2.eu was Sie davon halten. Wenn Sie schon gerade auf unserer Webseite sind, können Sie auch eine der über 100 Unterrichtsideen ausprobieren, die Sie vielleicht zu einer noch besseren Lehrkraft macht!
