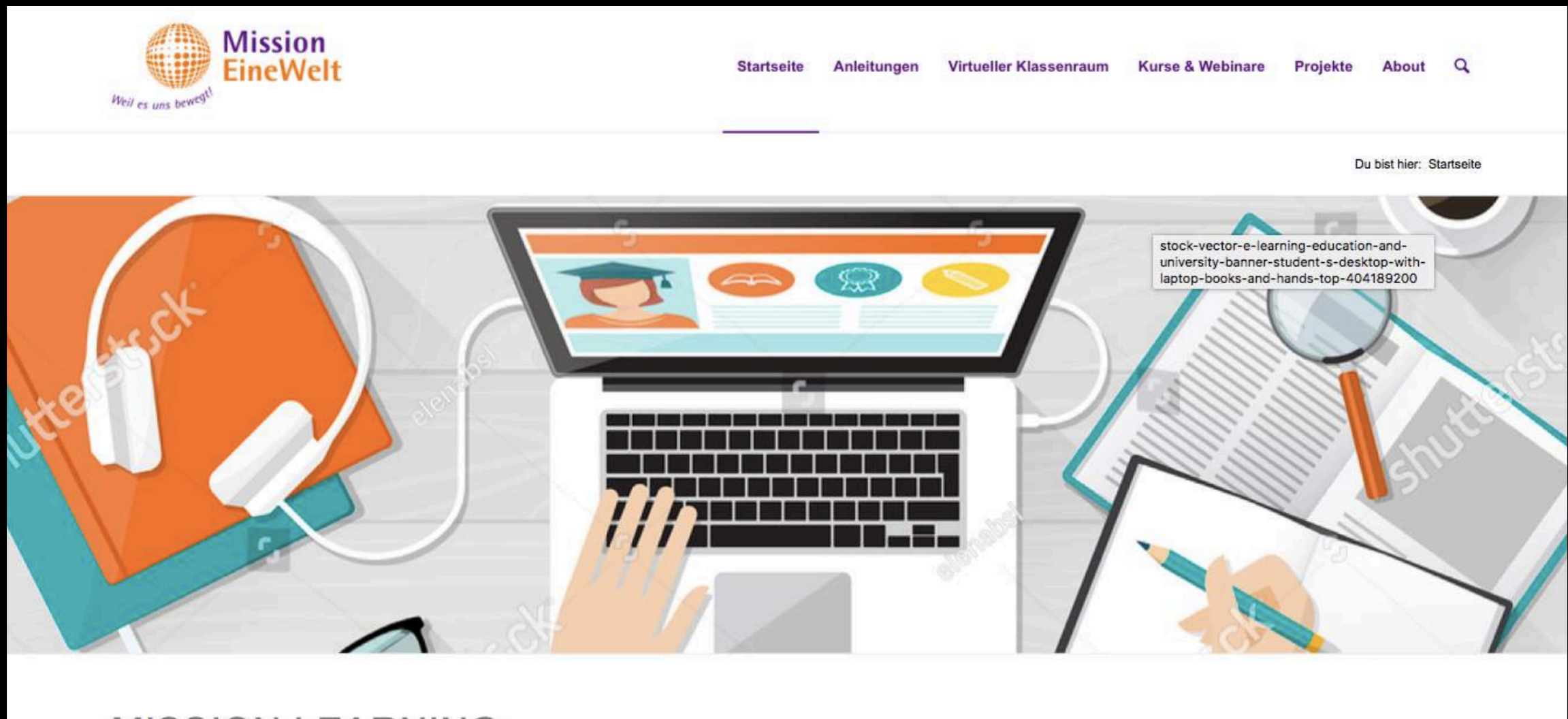


Digitalisierung: Neue Wege in der Bildung?

Christian Pfliegel, Bildungswissenschaftler
E-Learning bei Mission EineWelt:
www.mission-learning.org



Turmbau

- Bilden Sie 4 Teams!
- Zeit: 5 Minuten
- Material: Tesa-Film, Papier, Schere
- Ziel: den höchsten Turm bauen

Lernverständnis in verschiedenen Epochen

Buchdruckzeitalter

lehrerzentriert

belehrend

systematisch

dekontextualisiert

allein

festliegendes Ergebnis

vorgegebene Bedeutung

Denkmodell: büffeln

digitales Zeitalter

lernerzentriert

erforschend

problemorientiert

kontextualisiert

im Austausch

ergebnisoffen

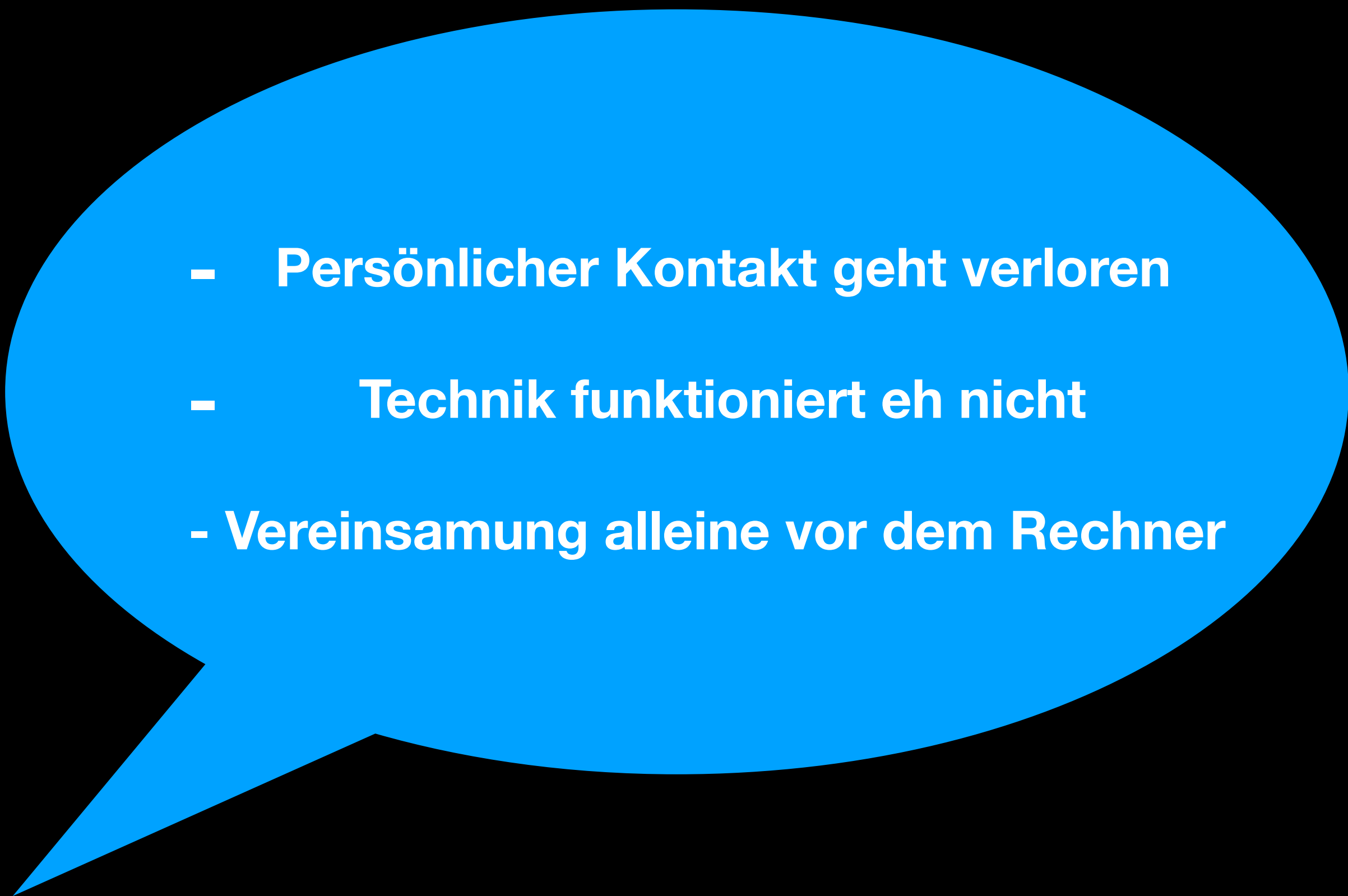
persönlicher Sinn

Denkmodell: rauskriegen

Gamification =

**„die gezielte Nutzbarmachung von
Spielmechanismen, um die Motivation
von Menschen zu wecken und sie zu bestimmten
Verhalten zu animieren“**

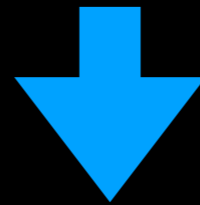
Quelle: Nora Stampfl (2012): *Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*. Heise Zeitschriften Verlag

- 
- **Persönlicher Kontakt geht verloren**
 - **Technik funktioniert eh nicht**
 - **Vereinsamung alleine vor dem Rechner**

Arten von E-Learning

online

**synchron
asynchron**



blended learning



Präsenz

Überblick: Was ist E-Learning

E = Elektronisch => alle Formen elektronischen **Lernens**
online **und** offline

Erweiterung der Möglichkeiten:
Orts- und Zeitunabhängigkeit

Nicht für jeden Zweck geeignet
Teilweise Kosten- und Zeitintensiv
Einarbeitung notwendig

Fear the wombat!

Waste of money, brainpower and time



Fear the wombat



Wombat

AM FREITAG IM HEFT

»Es tut gut, sich gelegentlich an solche Orte zu begeben, weil sie einem die Möglichkeit geben zu erkennen, dass es Menschen gibt, die nicht nur andere Dinge essen und trinken, sondern ganz anders leben als man selbst. Wer Netflix schaut, begegnet niemandem, das kann angenehm sein, aber auch ein gesellschaftliches Problem.«

Süddeutsche Zeitung Magazin

Gefahr der digitalen „Filterblase“

Algorithmus = Handlungsvorschrift

Beispiele für die Nutzung digitaler Technik für die Bildung

- **virtuelles Klassenzimmer**
- **OER = open educational resources = freie Lehr- und Lernmaterialien**
- **h5p.org**
- **Konsumkrimi bei Mission EineWelt**

Das virtuelle Klassenzimmer: fairmeeting.net

synchrones Lernen

OER

= open educational resources

Quellen:

google

Wikimedia

oerhoernchen.de

pixabay

learningapps.com

h5p.org

Content Types

View all

Games

Multimedia

Questions

Social media



Accordion

Create vertically stacked expandable items



Agamotto

Create a sequence of images that gradually



Arithmetic Quiz

Create time-based arithmetic quizzes



Audio Recorder

Create an audio recording



Chart

Quickly generate bar and pie charts



Collage

Create a collage of multiple images



Column

Column layout for H5P Content



Dialog Cards

Create text-based turning cards



Dictation

Create a dictation with instant feedback



Documentation Tool

Create a form wizard with text export

E-Learnings

zu finden unter: www.mission-learning.org

Beispiel:

www.mission-learning.org/kiste

Wichtig: An die Zielgruppe angepasst!



KONSUMKRIMI

Mission EineWelt



Jon

Patric

Vielen Dank!



Mission
EineWelt

E-LEARNING

