

Unterrichtsentwurf



Universität Trier

Seminar: Erziehung und Sozialisation

Leitung: Dr. Lothar Müller

Erstellt von: Tim Müller, Jan Kersten, Michelle Huckert,
Helena Block, Kristin Bartsch

Klassenstufe: 10. Klasse

Inhalt

1	Sachanalyse	1
2	Didaktische Analyse.....	3
2.1	Exemplarität	3
2.2	Gegenwartsbedeutung	3
2.3	Zukunftsbedeutung	3
2.4	Struktur	3
2.5	Zugänglichkeit.....	4
3	Der Unterrichtsentwurf	5
3.1	Übergeordnetes Lernziel:	5
3.2	Feinziele:	5
3.3	Unterrichtsverlaufsplan.....	5
3.4	Ausformulierter Unterrichtsentwurf	6
4	Anhang	8
4.1	Karikatur 1	8
4.2	Karikatur 2	8
5	Literaturverzeichnis.....	9

1 Sachanalyse

Digitale Medien spielen in unserer Gesellschaft eine immer größer werdende Rolle. Auch in der Schule werden immer mehr digitale Medien in den Unterricht integriert. Dabei ist von enormer Wichtigkeit, sich der Chancen, aber auch der Risiken, bewusst zu sein.

Gehen wir zunächst auf die Chancen ein: Wenn jedes Klassenzimmer mit einem Smartboard ausgestattet ist, hat dies vor allem für die Schülerinnen und Schüler (SuS) einen enormen Nutzen. Sie müssen nicht alles mitschreiben, was zum einen Zeit spart, aber den SuS auch ermöglicht, sich mehr auf den Unterrichtsinhalt zu konzentrieren. Zudem kann die Lehrkraft das Tafelbild speichern und problemlos in der nächsten Stunde wieder abrufen, um daran weiterzuarbeiten oder noch einmal darauf einzugehen. Haben die SuS zusätzlich alle ein Tablet, auf dem auch die Schulbücher abrufbar sind, ersparen sich die SuS einerseits das Schleppen vieler Schulbücher, andererseits verringert sich auch der Papierverbrauch. [BECHTOLSHEIM, 2018]. Außerdem kann über das Internet eine Fülle von Informationen abgerufen werden, durch die das Lernen und Lehren vereinfacht wird. Bei Interesse an einem Thema wird die zusätzliche Recherche zudem vereinfacht. Ein großer Vorteil der Digitalisierung ist also die Individualisierung des Lernens [DEUTSCHER BUNDESTAG, 2018]. Ohne größeren Mehraufwand können einzelne SuS individuell gefördert und gefordert werden, indem sie individualisierte Aufgaben bekommen. Zudem sind die Lernenden oft motivierter, sobald digitale Medien im Spiel sind, da diese bereits Bestandteil ihres alltäglichen Lebens sind und somit eine Verbindung zur Lebenswelt der SuS geschaffen wird. [U. Schmid, 2017]

Jedoch sind auch einige Risiken mit dem Einsatz digitaler Medien verbunden. Die Finanzierung stellt beispielsweise ein zentrales Problem dar. Sowohl die Anschaffung von Smartboards, Tablets, etc. ist mit hohen Kosten verbunden, als auch deren Wartung [BECHTOLSHEIM, 2018]. Durch Finanzierungsprobleme oder ungleiche Nutzungsweisen kann es außerdem zu Differenzen unter den Schulen kommen. [DEUTSCHER BUNDESTAG, 2018]. Auch könnten SuS mit der Masse an Informationen im Netz überfordert sein. Den richtigen und effizienten Umgang zu lehren ist eine zentrale Aufgabe der Lehrkraft. Außerdem muss sich die Lehrkraft auch in der Bedienung der digitalen Geräte auskennen und wissen, wann deren Einsatz im Unterricht günstig bzw. sinnvoll ist und wann nicht [BLOSSFELD, 2017]. Auch die Suchtgefahr und schädliche Inhalte wie Gewalt und Pornographie stellen ein Risiko dar. Zusätzlich bieten digitale Geräte auch viele interessante Features, die SuS vom Unterrichtsgeschehen ablenken können [DEUTSCHER BUNDESTAG, 2018]. Die Datensicherheit muss ebenfalls gewährleistet sein. Absolvieren SuS Lernstandserhebungen an PC's oder Tablets, muss sichergestellt sein, dass keinerlei Informationen über die SuS für die Öffentlichkeit zugänglich sind [MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG].

Es wird also deutlich, dass dieses Thema ein breites Diskussionsspektrum bietet und es wichtig ist, sich der Vor- und Nachteile bewusst zu sein.

2 Didaktische Analyse

2.1 Exemplarität

Digitalisierung an Schulen stellt einen Teilprozess der allgemein aufkommenden Digitalisierung im Alltag dar. Für die SuS ist diese Entwicklung von großer Bedeutung, da sie schon heute an der ein oder anderen Stelle davon betroffen sind. Hierbei ist es jedoch von großer Wichtigkeit, sich sowohl mit den Chancen als auch mit den Risiken des Einsatzes von digitalen Medien auseinanderzusetzen, um beurteilen zu können, wann die Verwendung von digitalen Medien – auch außerhalb der Schule – sinnvoll ist und wann nicht.

2.2 Gegenwartsbedeutung

Die SuS haben bereits Vorkenntnisse in Bezug auf die Verwendung von digitalen Medien. Beispielsweise besitzen fast alle SuS heutzutage ein Smartphone oder Laptop, welches sie in ihrer Freizeit häufig verwenden. Ob sie nun aktiv soziale Netzwerken nutzen, Computerspiele spielen oder Informationen recherchieren - Der Umgang mit digitalen Medien ist bereits vertraut.

2.3 Zukunftsbedeutung

Ein Aspekt, der den SuS eventuell noch nicht vertraut ist, ist das Lernen mithilfe digitaler Medien. Fragestellungen, die hier zu klären sind, wären beispielsweise: Wann ist es sinnvoll, mit einem Tablet zu lernen? Wann lege ich mein Smartphone besser zur Seite und lerne aus einem Buch? Sich damit auseinanderzusetzen ist für die SuS sehr wichtig, da sie in Zukunft immer öfter mit diesen Fragen konfrontiert sein werden und in der Lage sein sollten, sich selbstständig entscheiden zu können. Spätestens in der Vorbereitung auf das Abitur ist beispielsweise Eigeninitiative gefragt, aber auch später an der Universität und im Arbeitsleben. Zudem wird der Einfluss digitaler Medien in Zukunft in allen Lebensbereichen zunehmen. Umso wichtiger ist es dann zu wissen, wie man mit der Digitalisierung umgehen sollte und wie man sie sich zunutze machen kann, aber auch, wo ihre Gefahren liegen und sich derer bewusst zu sein.

2.4 Struktur

In der Unterrichtseinheit beschreiben und analysieren die SuS zunächst zwei Karikaturen. Hierbei erlangen sie erste Denkanstöße, die sie in der zweiten Phase der Unterrichtseinheit als Vor- und Nachteile der Digitalisierung an Schulen innerhalb einer Gruppenarbeit formulieren. Zudem können auch über die Karikaturen hinaus andere Aspekte bedacht werden. Die

Karikaturen liefern jedoch genug Anregungen, falls keine weiteren Aspekte genannt werden können. In der Gruppenarbeitsphase bearbeitet jede Gruppe entweder Vor- oder Nachteile der Digitalisierung im Schulkontext. Hierbei ist darauf zu achten, dass die SuS diese „Rollen“ beibehalten, auch wenn der Standpunkt ihrer Rolle nicht ihrer persönlichen Meinungen entspricht.

Die Gruppenarbeitsphase mündet in einer Diskussion. Auch hier werden die Rollen „pro Digitalisierung“ und „contra Digitalisierung“ beibehalten. Immer abwechselnd wird ein Punkt vorgetragen und näher ausgeführt. Nach Möglichkeit geht die andere Gruppe auf den genannten Punkt ein und nennt dann ein weiteres Argument. Es ist darauf zu achten, dass die einzelnen Beiträge sich ausschließlich mit der Digitalisierung in der Schule befassen und nicht mit der Digitalisierung im Allgemeinen, da dann der Diskussionsrahmen zu groß werden würde. Zum Schluss werden die Argumente noch einmal genannt und an der Tafel festgehalten.

2.5 Zugänglichkeit

Die Unterrichtseinheit beginnt mit zwei ansprechenden Karikaturen, welche eine Grundlage für die folgenden Phasen bilden. In Form einer Diskussion werden anschließend einzelne Argumente vorgestellt, die dann, auch auf emotionaler Basis, diskutiert werden. Dadurch setzen sich die SuS aus verschiedenen Perspektiven mit dem Thema „Digitalisierung in der Schule“ auseinander.

3 Der Unterrichtsentwurf

3.1 Übergeordnetes Lernziel:

Die SuS erkennen die Gefahren und Chancen, die mit der Digitalisierung in der Schule einhergehen.

3.2 Feinziele:

Die SuS ...

1. ...beschreiben und analysieren die angegebene Karikatur und erkennen die Problematik dahinter.
2. ...erörtern Vor- und Nachteile der Digitalisierung an Schulen.
3. ...können Chancen und Risiken der Digitalisierung in der Schule benennen
4. ...sind in der Lage, die Digitalisierung reflektiert zu betrachten.

3.3 Unterrichtsverlaufsplan

Zeit	Phasen	Inhalte	LZ	Methoden	Sozialformen	Medien
5 min	Einstieg	Probleme der Digitalisierung	1	f.e.V.	FU	Karikatur
10 min	Erarbeitung	Vor- und Nachteile der Digitalisierung	2	-	GA	-
20 min	Vertiefung	Diskussion über die Digitalisierung	3 & 4	SB	GA	-
10 min	Sicherung	Digitalisierung Pro/Contra	3 & 4	UG	FU	Tafel

LZ – Lernziel f.e.V. – fragend-entwickelndes Verfahren

UG – Unterrichtsgespräch SB – Schülerbeitrag

FU – Frontalunterricht GA - Gruppenarbeit

3.4 Ausformulierter Unterrichtsentwurf

Einstieg und Erarbeitung

In den ersten 5 Minuten der 45-minütigen Stunde wurden die SuS mit Hilfe von zwei Karikaturen in die Stunde eingeführt. Wie das nun mal am Anfang einer Stunde oft ist, waren die SuS zunächst sehr zurückhaltend. Zuerst sollten sie die beiden Karikaturen beschreiben. Dieser Arbeitsschritt war für sie einfach zu bewältigen, da die Karikaturen ziemlich eindeutig und verständlich gestaltet sind. Bezüglich der Interpretation gab es mehr Schwierigkeiten. Hierbei war es nötig, die SuS fragend- entwickelnd auf die richtige Fährte zu bringen. Im Einstieg ist darauf zu achten, dass den SuS die Intention der beiden Karikaturen klar wird. Nachdem dies erfolgt ist, sollten sich die SuS in Gruppen zusammensetzen. Um Gespräche über andere Themen zu verhindern und um zu gewährleisten, dass SuS zusammenarbeiten, die sich normalerweise nicht in Gruppen zusammenfinden, wurde durchgezählt. Es ist zu erwarten, dass manche SuS dabei nicht aufpassen und somit ihre Zahl vergessen. Vielleicht wäre es hierbei möglich, eine andere Methode zu wählen. Zum Beispiel können bei Vierergruppen Spielkarten herangezogen werden, sodass der Zug des gleichen Symbols die Gruppenaufteilung bestimmt. In der 10- minütigen Erarbeitung waren die einzelnen Gruppen gefordert, entweder Vor- oder Nachteile der Digitalisierung in der Schule zu sammeln. Um anderweitige Gespräche während der Gruppenarbeit zu vermeiden ist es sinnvoll, als Lehrperson Präsenz zu zeigen und sich im Klassensaal zu bewegen. Zudem ist bei einer Gruppenarbeit zu beachten, dass die SuS sich so an die Gruppentische setzten, dass sie später auch gut miteinander reden können. Die Gruppentische können ggf. vor der Unterrichtsstunde bereits vorbereitet werden.

Vertiefung

In den zweiten 15 Minuten der insgesamt 45 Minuten des Unterrichts führten die SuS eine Diskussion durch. Hierzu bekamen die SuS die Aufforderung, sich wieder in die normale Sitzordnung, die Hufeisen - Form, zu setzen, damit bestmöglich miteinander diskutiert werden kann. Die beiden Seiten standen sich demnach gegenüber. Nachdem alle SuS saßen, begann die „Vorteil-Gruppe“ mit ihrem ersten Argument. Nach jedem Punkt wurde die jeweils andere Gruppe gebeten, nicht ein eigenes Argument vorzubringen, sondern zunächst auf den Punkt der anderen Gruppe zu reagieren. Somit wurde gewährleistet, dass eine Diskussion entsteht. Im weiteren Verlauf war es den anderen Gruppen letztlich möglich, neue Argumente vorzutragen, über welche dann weiter diskutiert werden konnte. Die Aufgabe der Lehrperson war es, bei der Diskussion darauf zu achten, dass sie nicht zu weit abschweift und dass auf alle Punkte eingegangen wird. Damit nicht immer dieselben SuS diskutieren, wurden auch SuS, die sich nicht meldeten aufgefordert, Stellung zu den jeweiligen Punkten zu beziehen oder einen eigenen

Punkt vorzustellen. Außerdem war es wichtig, dass die Diskussion nicht zu eintönig wird. Um dies zu vermeiden kann die Lehrkraft gezielt provokante Fragen einwerfen, um die Diskussion in eine neue Richtung zu lenken. Fragen könnten beispielsweise folgendermaßen formuliert sein:

- “Glaubt ihr, einen Nachteil gegenüber den SuS zu haben, die in Zukunft im Schulalltag deutlich mehr mit der Digitalisierung in Berührung kommen, als ihr?“
- „Wünscht ihr euch, dass eure zukünftigen Kinder mit digitalen Medien in der Schule unterrichtet werden?“

Ziel dieser Fragen ist zudem, dass sich die SuS auch emotional mit dem Thema auseinandersetzen. Zweifellos könnte man länger als 15 Minuten über den Megatrend der Digitalisierung in der Schule, diskutieren. Es ist jedoch stets darauf zu achten, dass die Lernenden nicht das Interesse an der Thematik verlieren.

Sicherung

Bei dieser Unterrichtsphase liegt der Fokus darauf, die vorherigen Phasen durch ein, von den SuS selbst erarbeitetes Fazit, abzuschließen. Um den SuS dies zu erleichtern, werden zuerst die, in der vorherigen Diskussion genannten Argumente, tabellarisch an der Tafel gesammelt. Die Tabelle besteht aus mehreren Spalten mit Oberbegriffen, in welche die Argumente begründet einzuordnen sind. Zudem entscheiden die SuS, ob es sich jeweils um ein pro- oder contra-Argument handelt, indem die Argumente mit einem Minus oder einem Plus gekennzeichnet werden. Die Oberbegriffe können selbst gewählt werden, da man hier sehr viele Möglichkeiten hat. Es eignen sich Begriffe wie „emotionale Beziehung“, „Effektivität“ aber auch allgemeinere, wie „Sonstiges“. Die Tabelle sollte im besten Fall aus circa 5 Spalten bestehen.

Nachdem man den Großteil von den Argumenten an der Tafel gesichert hat, sollten die SuS durch eine offene Frage, wie: „Was haltet ihr nach diesen Argumenten von der Digitalisierung?“ dazu anregen werden, ein Fazit der Unterrichtseinheit zu ziehen. Bei diesem sollte man sich spontan nach den Antworten der SuS richten. Zu beachten ist, dass dieses die Digitalisierung nicht nur loben, sondern auch kritisch beurteilen sollte. Grundsätzlich ist der Begriff „Digitalisierung“ größtenteils positiv konnotiert. Die SuS sollen in der Stunde selbst merken, dass diese jedoch nicht nur Vorteile bringt. Abschließend wird das Fazit unter die Tabelle geschrieben und das Tafelbild wird von den SuS in ihr Heft übertragen.

Ein mögliches Fazit könnte sein: „Digitalisierung bietet viele neue Chancen und Möglichkeiten, jedoch muss man sie auch als Herausforderung ansehen, da der Umgang mit dieser erst erlernt werden muss.“

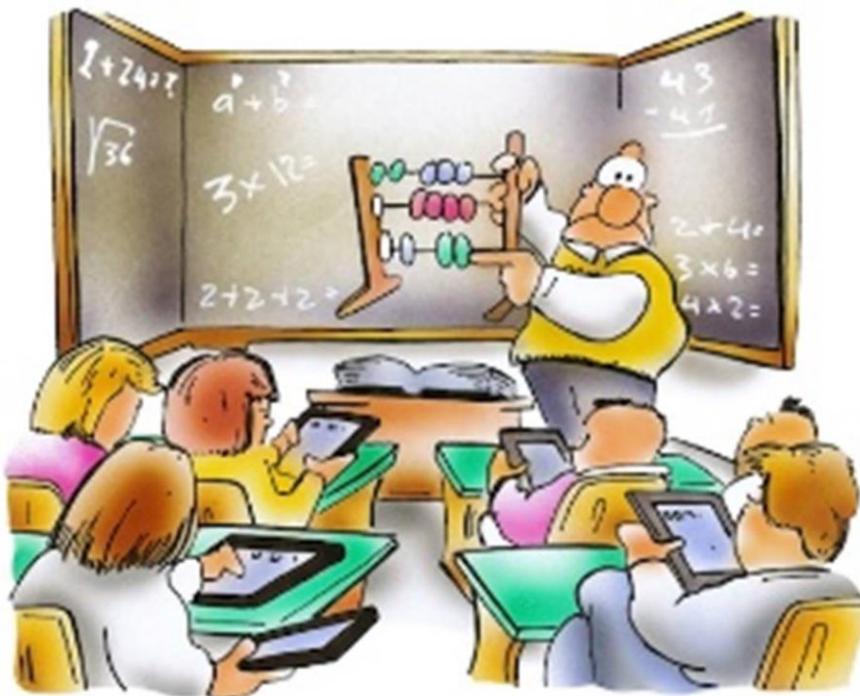
4 Anhang

4.1 Karikatur 1



Quelle: URL : https://www.cicero.de/sites/default/files/styles/max_325x325/public/2018-08/lehremangel-digitalisierung-bildungspolitik-bildungsmisere-bildungsrepublik.jpg?itok=vsZ5dQvo

4.2 Karikatur 2



Quelle: URL : https://www.toonpool.com/user/173/files/digitales_klassenzimmer_3200565.jpg

5 Literaturverzeichnis

- ANDERS, F. (2018): Wie digital sind die Schulen in Deutschland?. In: Das Deutsche Schulportal [Für mehr gute Schulen], URL: <https://deutsches-schulportal.de/bildungswesen/wie-digital-sind-die-schulen-in-deutschland/>. [09.05.2019]
- BECHTOLSHEIM, S. (2018): Die Schule der Zukunft. In: Betzold Blog der Arnulf Betzold GmbH. URL: <https://www.betzold.de/blog/digitales-lernen/>. [12.05.2019]
- BENDEL, O. (2015): Digitalisierung – Definition. URL:<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/digitalisierung-54195>. [09.05.2019]
- BLOSSFELD, H. et al. (2017): Bildung 2030-veränderte Welt [Fragen an die Bildungspolitik]. Gutachten, Münster: Waxmann 2017, vbw-Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.v. [Hrsg.]
- BUNDESTAG (2018): Chancen und Risiken digitaler Medien in der Schule. URL:<https://www.bundestag.de/resource/blob/589210/03a2dfe453119fd2660701d2586f4c9b/wd-8-130-18-pdf-data.pdf>. [09.05.2019]
- KÖHLER, T. (2016-2018): Methodenkoffer SGL [Virtuelles Klassenzimmer]. URL: <https://methodenkoffer-sgl.de/digitale-werkzeuge/virtuelles-klassenzimmer/>, [09.05.2019]
- MINISTERIUM FÜR KULTUS; JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG: Digitalisierung. URL: <https://km-bw.de/Kultusministerium,Lde/Startseite/Schule/Digitalisierung>. [11.09.2019]
- SCHMID, U.; GOERTZ, L.; BEHRENS, J. (2017): Monitor Digitale Bildung. Die Schulen im digitalen Zeitalter. Gütersloh. Bertelsmann Stiftung. URL: https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/BSt_MDB3_Schulen_web.pdf [18.09.2019]