

Markus Pleimfeldner, Ingo Antony
Mit Geschichten Neues wagen

Halten Lehrkräfte am Gewohnten fest – machen sie also im Wesentlichen das, was sie immer schon getan haben, „nur halt was mit Medien“ – dann verändert sich nichts. In der Schule gleicht das Lernen mit digitalen Medien häufig einer etwas hilflosen Bastelei an alten Konzepten. Im besten Fall werden Vorgänge durch Medien ersetzt bzw. durch den Medieneinsatz angereichert. Aber ist das zielführend für ein Lernen in der von Digitalisierung geprägten Gesellschaft?

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 4–6.

Markus Pleimfeldner
Unser Leben – eine Erzählung

Das Erzählen von Geschichten ist so alt wie die Menschheit selbst – eine bewährte Methode, um Erlebtes von einer Generation an die nächste zu übermitteln. Heute werden Geschichten mithilfe von Medien und über Medien hinweg wiedergegeben. Dabei spielen die Mediennutzer eine immer größere Rolle: Sie werden selbst zu Autoren und Protagonisten. Dies hat auch Folgen für den Unterricht und für die Gestaltung des mediengestützten Lernens.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 7–10.

Jennifer Reiske
Erzählen lernen – multimedial

Viele Schülerinnen und Schüler sind unmotiviert, Geschichten zu schreiben – trotz Impulsen fehlt ihnen die zündende Idee oder auch einfach die Lust. Teilweise mangelt es aber auch an der Kompetenz, Geschichten erzählen zu können.

Das Beispiel der Erstellung eines Trickfilms zeigt, wie sich unterschiedliche Kompetenzen im Fach Deutsch wie Erzählkompetenz, Schreiben, betontes Sprechen und Vorlesen sinnvoll mit dem Einsatz digitaler Medien verknüpfen lassen und durch eben diesen Zugang auch jene Schülerinnen und Schüler dazu motivieren.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 11–13.

Stephanie Wössner
Literatur trifft Virtual Reality

Im kommunikativ orientierten Fremdsprachenunterricht ist das Lesen von großer Bedeutung, um sich die Sprache und die damit verbundene Kultur anzueignen. Doch wie kann man Schüler, die mit digitalen Endgeräten aufgewachsen sind, dazu animieren, ein Buch aufmerksam zu lesen und den ästhetischen Wert des Werks schätzen zu lernen? Die Autorin stellt ihr Projekt einer multimedialen und interaktiven Visualisierung eines Romans vor, durch das die Schüler in das gelesene Werk geradezu „eintauchen“ können.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 14–17.

Gabriele Stüber
Alte Meister erwachen zum Leben

Um im 21. Jahrhundert nicht länger Kunstunterricht nach „Schema F“ abhalten zu müssen – Lehrervortrag, gemeinsame Arbeitsphase, Schülerpräsentationen, Klausur – startete Autorin Gabriele Stüber in ihrem Kunst-Grundkurs der E-Phase ein Multimedia-Projekt: Mithilfe der Anwendung „Pageflow“ ermöglichte sie es ihren Schülerinnen und Schülern, die Gemälde des Barock auf nie gekannte Art und Weise zum Sprechen zu bringen ...

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 18–19.

Thomas Klein, Rolf Müller, Markus Pleimfeldner
Selbst erfahren, selbst erzählen

Die Autoren stellen drei Pilotprojekte des Hessischen Rundfunks vor: „grenzenlos – Freiheit und Einheit in Hessen!“ setzt sich im 25. Jahr nach der Wiedervereinigung mit dem Thema „Grenzen“ auseinander. Ebenfalls ein Jubiläum, nämlich den 500. Jahrestag von Luthers Thesenanschlag, nimmt sich „#95neuethesen“ zum Anlass, die persönliche Haltung von Menschen heute zu den Inhalten der Reformation zu untersuchen – und „Spielzeitschule“, in Kooperation mit dem hr-Sinfonieorchester, will Jugendliche für Neue Musik begeistern.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 20–22.

Christof Schreiber, Hannah Kromm

Mathe, mündlich

Die Aufgabe des mündlichen Erklärens verlangt von den Schülerinnen und Schülern, das Gelernte zu aktivieren und gewissermaßen einer Revision zu unterziehen: Der Unterrichtsgegenstand muss genauestens durchdrungen und alle Aspekte fachsprachlich exakt dargestellt werden. Daher bietet sich gerade im Mathematikunterricht die Erstellung von AudioPodcasts als ein multimediales Mittel zur Vertiefung bekannter Inhalte und zur Förderung des Begriffsverständnisses und der Fachsprache an.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 25–27.

Markus Pleimfeldner

„Montags in der DDR“

Vielen Kindern und Jugendlichen gilt das Fach Geschichte als Inbegriff der Langeweile. Dabei gibt es durchaus Möglichkeiten, Vergangenes zum Leben zu erwecken und so für die Lernenden nachvollziehbar werden zu lassen. Im Beitrag wird an zwei Beispielen die Methode des Livebloggings dargestellt – einem Verfahren, mit dem das Lernen mit einer publizistischen Komponente angereichert und neu strukturiert wird und das gut dazu geeignet ist, geschichtliche Ereignisse erfahrbar und begreifbar zu machen.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 28–29

Dietmar Kück, Alexander König

Storytelling und BYOD?

Zur Durchführung von multimedialem, digitalem Storytelling kann es hilfreich sein, die privaten mobilen Endgeräte der Schülerinnen und Schüler in der schulischen Lernumgebung zu nutzen – eben „BYOD“ zu praktizieren. Dieser Beitrag skizziert, wie Akteure einer Schule mithilfe von Beratungssetting und Coaching-Tools möglichst reibungsarm ihren eigenen Schulentwicklungsprozess und eine für sie passende Digital-Strategie initiieren können; und setzt sich mit medienpädagogischen Fragestellungen im Zusammenhang mit BYOD auseinander.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 30–31.

Stephan Dreyer

Auf dünnem Eis?

Was ist rechtlich zu beachten bei Schulprojekten, die aktuelle Digitaltechnologie in den Unterricht einbinden und Schülerinnen und Schülern kreative Freiräume bei der Nutzung neuer Dokumentationsformen, Stilmittel und Ausdrucksformen ermöglichen? Insbesondere multimediale Kreationen bedürfen der Anfertigung von Bildern, Tonaufnahmen oder Filmen – was beispielsweise im Hinblick auf urheberrechtliche Fragen relevant sein kann. Eine Übersicht über die Rechtslage einschließlich der Neuerungen im Zuge der DSGVO gibt Autor Stephan Dreyer.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 32–34

Thomas Klein

Die Entdeckung der Story-Funktion

Am Anfang stand Snapchat: Im Oktober 2013 führte der Dienst eine Story-Funktionalität ein und veränderte die Social-Media-Welt dadurch grundlegend. Heute verfügen alle großen Social-Media-Plattformen wie Instagram oder Facebook über eigene Story-Funktionen.

Der Beitrag gibt einen Überblick über die Formate und Besonderheiten bei den verschiedenen Anbietern.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 35–36

Uwe Klemm

Für junge Philosophen

Besonders jüngere Kinder lassen sich von Geschichten „einfangen“ und erzählen sie selbst gern und mit überbordender Fantasie. Die etablierte Tradition, deshalb gerade in der Grundschule Storytelling einzusetzen, lässt sich mit neuen digitalen Tools kombinieren. Ein Beispiel dafür ist die App „Knietsches Geschichtenwerkstatt“ basierend auf der seit 2014 für den WDR produzierten Zeichentrickserie „Knietsche – Der kleinste Philosoph der Welt“, die Kindern einen Zugang zu philosophischen Fragestellungen und zum Nachdenken über die Welt öffnen will.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 37–38.

Rolf Müller

Experten-Software

Die Software „Pageflow“, die in diesem Beitrag vorgestellt wird, entwickelte ursprünglich der WDR für Journalisten. 2014 wurde der Programmcode freigegeben, sodass nun jeder eigene Multimediageschichten mit diesem Tool präsentieren kann. Das Besondere daran: Die Gestaltung der Geschichten ist sehr einfach, das Design professionell, und jeder kann sie auf seinem Endgerät mit einem Internetbrowser ansehen. Dadurch eignet sich „Pageflow“ sehr gut, um mit Schülerinnen und Schülern Multimedia-Geschichten zu gestalten.

Computer+Unterricht 31 (2018), Heft 111, S. 39–40.

