

Lea Schulz und Thomas Beckermann

**Inklusive Medienbildung in der Schule
Neun Aspekte eines guten inklusiven Unterrichts**

In diesem Beitrag möchten die Autorin und der Autor Bedingungen und Merkmale eines inklusiven (digital-inklusiven) Unterrichts herausarbeiten. Die Grundlage dafür bilden bestehende Konzepte zur inklusiven sowie digitalen Bildung. Eingeleitet wird der Beitrag von einer kurzen Einordnung der Ansprüche an eine Pädagogik, die digitalen wie inklusiven Bildungsanforderungen gerecht werden will.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 4–8

Heike Schaumburg

**Inklusion durch Personalisierung?
Potenziale personalisierter digitaler Lernumgebungen für einen inklusiven Unterricht**

In diesem Beitrag wird anhand aktueller Forschungsbefunde herausgearbeitet, welche Potenziale personalisiertes Lernen mit digitalen Medien für einen inklusiven Unterricht bieten kann. Was genau ist zu tun? Woran könnte man anknüpfen? Und welche ersten konkreten Konzepte für den Unterricht sind vorstellbar?

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 9–13

Christof Probst, Johann Seibert und Johannes Huwer
**Naturwissenschaftsdidaktik und Inklusion
To-do-Apps und Multitouch-Experiment-Instructions
als Instrumente zur Förderung der Selbstregulation**

In diesem Beitrag werden die digitalen Lernbegleiter To-do-Apps und Multitouch-Experiment-Instructions vorgestellt. Sie sollen Lernenden im inklusiven Unterricht durch das Instrument der Selbstregulation eine bestmögliche Unterstützung bei allgemeinen sowie naturwissenschaftsspezifischen Lernprozessen bieten.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 14–18

Lisa Stinken-Rösner und Simone Abels
**„Digital GeSEHEN“
Partizipatives Experimentieren im Optikunterricht
mithilfe von Simulationen**

In diesem Beitrag wird exemplarisch am Themengebiet Optik dargestellt, wie Simulationen im inklusiven naturwissenschaftlichen Unterricht genutzt werden können, um Barrieren beim Experimentieren abzubauen und so die Partizipation aller Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 19–22

Alexander Küpper, Thomas Hennemann und Andreas Schulz
**Digitale Lernhilfen entwickeln und nutzen
Beispiel eines Hilfesystems für den inklusiven (Physik-) Unterricht**

Eine beliebte Methode zur Begegnung der Heterogenität im Unterricht sind gestufte Lernhilfen, die in ausgedruckter Form aber oft nicht mehr ausreichen, zudem verlieren Lernende wegen der hohen Anzahl leicht den Überblick. Daher bietet es sich an, dieses gedruckte Hilfesystem schrittweise zu einem digitalen Hilfesystem weiterzuentwickeln.

Der Autor stellt in seinem Beitrag ein entsprechendes Hilfesystem vor, das für die Lernumgebung „Mit dem Licht durch unser Sonnensystem und darüber hinaus“ im inklusiven Physikunterricht der Sek.1 entwickelt wurde.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 23-25

Thomas Beckermann und Nina Köberer
**Influencer-Werkstatt für alle
Möglichkeiten der kritischen Auseinandersetzung mit
Influencern im Unterricht mit heterogenen Lerngruppen**

Dieser Beitrag befasst sich mit der wachsenden Bedeutung von Vorbildern aus dem Internet für Kinder und Jugendliche, speziell von YouTubern und Influencern. Besondere Berücksichtigung finden Aspekte der Teilhabe in digitalen (sozialen) Medien für Schülerinnen und Schüler, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind. Vor diesem Hintergrund wird eine Unterrichtseinheit vorgestellt, die eine kritische Auseinandersetzung mit Influencern für alle ermöglicht.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 26–28

Nils Lion

**Das Tablet als Teilhabe-Werkzeug
Digitale Systeme zur assistiven Unterstützung**

Dieser Beitrag stellt die vielfältigen, teils bordeigenen Hilfen für die assistive Unterstützung durch digitale Medien vor und dokumentiert die praktische Erprobung im Unterricht. Die assistiven digitalen Werkzeuge gliedern sich dabei auf in systemeigene, externe und webbasierte Hilfen. Darüber hinaus haben kommunikative Unterstützungssysteme einen besonderen Stellenwert.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 29-31

Dirk Neumann

**Üben und Lernen mit der App ANTON
Die Lernplattform für individualisiertes Lernen in heterogenen Lerngruppen**

Am Beispiel der ANTON-App, möchte der Autor in diesem Beitrag zeigen, wie digitale Medien den Schülerinnen und Schülern nicht nur Motivation, Lernfreude und Lernzuwachs bieten, sondern auch die Lehrkräfte sinnvoll entlasten können. Mit ANTON haben Schulen Zugriff auf eine kostenlose Lernplattform, die es den Lehrkräften mit überschaubarem Aufwand erlaubt, ihre Schülerinnen und Schüler mit individualisierten, durchdachten Lerninhalten und Übungen zu versorgen.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 32-34

Jana Jungjohann, Morten Bastian, Andreas Mühling und Markus Gebhardt

**Lernentwicklungen digital im inklusiven Unterricht diagnostizieren
Anwendungskonzept der webbasierten Lernverlaufsdiagnostik www.levumi.de**

In diesem Beitrag wird die universitäre, webbasierte Onlineplattform Levumi mit ihren kostenlosen Tests und Fördermaterialien vorgestellt. Die Zielgruppe dieser Plattform sind Schülerinnen und Schüler mit Schwierigkeiten im Lernen in den Fächern Mathematik und Deutsch. Dazu zählen insbesondere Kinder mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 35-38

Anke Schöttler

**EiS – eine inklusive Sprachlern-App
Eine Hilfe gegen Kommunikationsbarrieren im Alltag**

Die Autorin stellt in diesem Beitrag die barrierefreie Sprachlern-App EiS vor, die sie zusammen mit einem interdisziplinären Team entwickelt hat. Die App soll beeinträchtigten Kindern und deren Umfeld beim Aufbau eines gemeinsamen Gebärdenwortschatzes unterstützen mit dem Ziel, Hilfe bei der Überwindung von Kommunikationsbarrieren zu leisten.

Computer+Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 39-40

Markus Götte

**„Ganz schön anders“: der inklusive Kurzfilmwettbewerb
Ein Projekt für mehr Teilhabe und Sichtbarkeit**

Was ist, wenn behinderte und nichtbehinderte Schülerinnen und Schüler zusammen einen Film drehen oder ein Profi-Rollstuhlskater einen Workshop leitet? Dann geraten Vorurteile und Vorbehalte ins Wanken. Genau das ist das Ziel des Wettbewerbs „ganz schön anders – für Inklusion, gegen Ausgrenzung“, das der Autor und Gründer in diesem Beitrag vorstellt. Jedes Jahr wird ein konkretes Thema aus der Lebenswelt der Jugendlichen vorgegeben, zu dem diese Filmideen einreichen und so kostenlose Filmworkshops gewinnen können.

Computer + Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 41-43

Ekkehard Brüggemann

**Virtual Reality im (individualisierten) Unterricht
Beispiel: das virtuelle Anne-Frank-Haus**

Der Einsatz von VR-Technologie bietet auch im förderpädagogischen Bereich unterschiedliche Ansätze, so die Förderung interaktiven Lernens und eine Vielfalt an Möglichkeiten für den Lernenden, den Lernprozess zu kontrollieren.

In diesem Beitrag stellt der Autor ein Beispiel aus dem Bereich „interaktive Erfahrung“ vor, das den sinnhaften Einsatz eines VR-Sets in einer Unterrichtseinheit an einer Förderschule geistige Entwicklung beschreibt.

Computer + Unterricht 30 (2020), Heft 117, S. 44-45

An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.