

Hartmut Jonas

Lernmethoden-Kompetenz

Warum Methoden für das Lernen mit neuen Medien so wichtig sind

Ausgehend von den Veränderungen, die Lernen durch die Einbeziehung neuer Medien erfahren kann, betont der Basisartikel die Notwendigkeit, Lernmethoden-Kompetenz zu entwickeln. Der Autor skizziert, was eigentlich Lernmethoden sind und wie sich Lernmethoden-Kompetenz aufbauen lässt. Neben theoretischen Hintergrundinformationen zum Thema gibt der Artikel auch praxisnahe Hinweise für einen methodenorientierten und vor allem auch methodenbewussten Unterricht. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 6–11

Jörg Borchert

Von Europa bis zum Wald:

(Lern-)Wege entdecken

Wie Primarschüler methodenbewusst lernen können

Der Beitrag verdeutlicht Möglichkeiten und Grenzen methodenbewussten Lernens in der Primarstufe mittels des „Cognitive Apprenticeship“-Konzepts. Nach einer stark angeleiteten Phase arbeiten die Schülerinnen und Schüler zunehmend selbstständig. Sie recherchieren Informationen zu den Themen „Europa“ und „Tiere des Waldes“ und bereiten das gefundene Material für eine Präsentation auf. Es zeigte sich, dass Grundschulkindern durchaus in der Lage zu methodenbewusstem Umgang mit neuen Medien sind. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 14–15

Petra Darm

Mathe mit Methode

Lernmethoden-Kompetenz im Mathematikunterricht aufbauen

Im Mathematikunterricht einer 7. Realschulklasse werden die Schülerinnen und Schüler schrittweise an das selbstständige Lösen von Aufgaben sowie an eine bewusste Auswahl geeigneter Medien zur Unterstützung herangeführt. Insbesondere Lernumgebungen wie die „Mediothek: Mathematik I – Geometrie I“ lassen sich flexibel sowohl als Medium für die Schülerinnen und Schüler als auch zur Demonstration einsetzen. Das Stufenverfahren zum Aufbau von Lernmethoden-Kompetenz hat sich bewährt, da Schülerinnen und Schüler so eine erste Orientierung für ihr eigenes Vorgehen erhalten. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 16–17

Hannes Beecken

Rhythmisierung von Projektarbeit

Ein Erdkundeprojekt mit Laptops zu Nationalparks der USA

Der Beitrag skizziert den Verlauf eines Erdkundeprojekts zum Thema USA in einer 8. Gymnasialklasse. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über persönliche Laptops und haben auch bereits Kompetenzen im Umgang mit Computern und Netzen sowie Erfahrungen mit Projekten. Das vorgestellte Projekt ist als Reaktion auf Probleme in früheren Projekten in klar ausgewiesene und explizit mit den Schülerinnen und Schülern reflektierte Phasen gegliedert. Dies führte zu einer deutlichen Steigerung der Methodenkompetenz sowie zu größerer Sicherheit bei der Bewältigung komplexerer Aufgaben in Gruppenarbeit. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 18–20

Holger Labahn, Doris Juchem und Dagmar Hocke

Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg

Wege zur Entwicklung von Medien- und Lernmethoden-Kompetenz in der gymnasialen Oberstufe

Zur Förderung von Medien- und Lernmethoden-Kompetenz sind spätestens in der gymnasialen Oberstufe komplexe, fächerübergreifende Projekte über einen längeren Zeitraum sinnvoll. Der Beitrag skizziert die grundsätzlichen Überlegungen, die hinter der Konzeption derartiger Projekte stehen, sowie die Erfahrungen, die die Schule damit gemacht hat. Darüber hinaus stellt er exemplarisch zwei Projekte (Geschichte/Philosophie und Biologie/Englisch) vor, die den Weg von der Planung zur Durchführung derartiger Unterrichtsvorhaben verdeutlichen. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 21–25

Elke Kups und Hans-Jürgen Müller

Die Idee ist noch nicht alles ...

Der schwierige Weg von der Idee zur CD-ROM

Um eine CD-ROM zu planen und zu entwickeln, sind vor allem Kompetenzen im Bereich der Projektplanung nötig. Teilkompetenzen, wie etwa im Umgang mit Texten oder technische Fähigkeiten, helfen hier alleine wenig weiter. Der Beitrag stellt zwei CD-ROM-Projekte aus der gymnasialen Oberstufe vor, in denen es um die Entwicklung verschiedener Kompetenzen im Medien- und Methodenbereich ging, vor allem aber um die Förderung von Fähigkeiten im Bereich der Projektplanung. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 26–29

Norbert Braun

Endlich selbst die Kurve kriegen

*Mathematiklernen im Selbstlernzentrum
der gymnasialen Oberstufe*

Der Autor beschreibt die didaktische Konzeption eines Selbstlernzentrums für Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe, die Überlegungen bei der Entwicklung geeigneter elektronischer Selbstlernmaterialien für den Mathematikunterricht sowie die technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen zur schulischen Integration der Arbeit im Selbstlernzentrum. Die Erfahrungen zeigen, dass sich Selbstlernphasen gut mit traditionellem Unterricht verbinden lassen und auch Leistungsbewertungen des selbstständig Gelernten möglich und sinnvoll sind. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 30–32

Jens Knitel

Das Gesellenstück – mehr als ein Selbstlernprojekt

*Selbstständiges Arbeiten im Fach
„Medien und Kommunikation“*

Der Beitrag skizziert das Konzept einer Unterrichtsphase am Ende des Kurses „Medien und Kommunikation“, in der Schülerinnen und Schüler ihre vorher erworbenen Kenntnisse in einem Projekt zu einem selbst gewählten Thema einsetzen. Dabei planen sie ihre Arbeit mit gezielter Unterstützung selbstständig und arbeiten über weite Bereiche des Unterrichts selbstorganisiert und eigenverantwortlich an ihrem Thema. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 33

Andreas Möller

Multimedial präsentieren lernen

Sechswöchige Selbstlernphasen in der Sekundarstufe II

Um die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler mithilfe neuer Medien sowie deren Medien- und Methodenkompetenz zu fördern, wurden an einem saarländischen Gymnasium zwei aufeinander folgende Elemente entwickelt: ein freiwilliger Kurs „Medienbildung“ für die 11. Klasse sowie freiwillige sechswöchige Selbstlernphasen für die 12. und 13. Klasse. In den Selbstlernphasen bereiten die Schülerinnen und Schüler zu einem selbst gewählten Thema auf der Basis ihrer eigenen Recherchen eine Multimedia-Präsentation vor. ☐☐

Computer + Unterricht 13 (2003), Heft 52, S. 34–37