



AKTUELLES

## Unterricht digital – in 5 Schritten einfach loslegen

Düsseldorf, 23.10.2019

**Digitale Bildung ist in aller Munde – doch wie schaffen Lehrkräfte einen gelungenen Einstieg? Dass der gar nicht so kompliziert ist, sondern ganz einfach klappen kann, zeigen diese fünf Schritte zu einem digitalen und vor allem zeitgemäßen Unterricht. Dafür haben wir auch Lehrkräfte nach ihren Erfahrungen gefragt.**

### **ERSTENS: Sich qualifizieren**

Wer die Möglichkeit hat, an einer Lehrkräfteschulung teilzunehmen, sollte diese unbedingt nutzen. Viele fühlen sich zu Recht bei der Eigenrecherche erschlagen. Zudem fehlt häufig der Wegweiser, was tatsächlich gut für den individuellen Wissensstand, das eigene Fach oder die Klasse funktioniert. Und: Gemeinsam mit anderen gelingt der Start sowieso einfacher, als wenn man Zuhause im stillen Kämmerlein vor sich hin probiert. Diesen Weg empfiehlt auch Grundschullehrerin Sabine Bagel. „Bei einer Schulung verliert man die Angst vor dem Ausprobieren, es sind ja alles Neulinge um einen herum. Man tauscht sich aus, knüpft Kontakte. Und sieht: Es ist gar nicht so schwierig, Digitales in den Unterricht einzubauen. Für mich war eine wichtige Erkenntnis, dass man Fehler machen darf – da passiert gar nichts Schlimmes“, erzählt die 36-Jährige, die heute viel mit Scratch Jr arbeitet.

Idealerweise steht also die eigene Qualifizierung an erster Stelle. Und wie findet man so eine Lehrkräfteschulung? Einfach im Internet nach Bildungsinitiativen recherchieren.

Beispielsweise sind die Angebote von Coding für Tomorrow komplett kostenlos und mittlerweile in vielen Bundesländern vertreten, etwa in NRW, Bayern, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Berlin. Es gibt für die einzelnen Bundesländer auch Suchmaschinen zu Lehrerfortbildungen, etwa für NRW:

<https://suche.lehrerfortbildung.schulministerium.nrw.de/search/start>

Tipp: Unbedingt daran denken, im Vorfeld mit der Schulleitung abzuklären, ob die Freistellung für den Schulungszeitraum klappt. Und am besten gleich andere Kolleginnen und Kollegen mitnehmen.

### **ZWEITENS: Austausch mit anderen**

Bestimmt gibt es den einen oder anderen im Kollegium, der oder die digitale Medien schon mit den Schülerinnen und Schülern nutzt und den man im Lehrerzimmer einfach fragen kann: Wie machst du das eigentlich in deinem Unterricht? „Das größte Problem ist, dass sich viele Kollegen nicht trauen, zu fragen. Und auch nicht den Mut haben, einfach mal loszulegen. Meiner Erfahrung nach klappt der Einstieg am leichtesten, wenn man es von jemandem

erklärt bekommt, der schon vor denselben Herausforderungen stand“, sagt Mathias Pevestorf. Der Grundschullehrer findet es nachvollziehbar, dass sich keine Lehrkraft vor die Klasse stellen möchte, ohne jemals davor mit digitalen Tools in Berührung gekommen zu sein. „Deshalb fragen, fragen, fragen. Bei uns im Kollegium hat sich das zum Glück etabliert“, sagt der 31-Jährige.

Neben einer gesunden Fragekultur an der Schule bietet auch das Internet eine Vielzahl von Austauschmöglichkeiten mit Kolleginnen und Kollegen. Das Twitter-Lehrerzimmer – zu finden unter dem Hashtag #Lehrerzimmer – ist eine gute Anlaufstelle. Hier tummeln sich viele engagierte Lehrkräfte mit spannenden Erfahrungswerten, zudem wird über den Hashtag #educhat einmal die Woche zu relevanten Fragen für Lehrerinnen und Lehrer diskutiert. Auf Facebook gibt es verschiedene private Gruppen, etwa „Medienpädagogik“. Wer nach einer konkreten Antwort oder nach einem bestimmten Beitrag sucht, wird ihn über die Suchfunktion schnell finden. Dazu unterhalb des Titelbildes der Gruppe das Stichwort in die Suchmaske eingeben. Es lohnt sich auch, zu Veranstaltungen wie beispielsweise der Konferenz Bildung Digitalisierung (immer im September in Berlin) oder lokalen Meetups (<https://www.meetup.com/de-DE/digitales-lernen/>) zu gehen, um sich weiter ins Thema reinzufuchsen und die neuesten Entwicklungen mitzubekommen.

#### **DRITTENS: Eigene Recherche**

Das Internet ist voll von großartigen Unterrichtsideen, sogenannten OER-Materialien. Was das ist? Der Begriff Open Educational Resources meint Bildungsmaterialien jeglicher Art, die über eine offene Lizenz zur Verfügung stehen – und kostenfrei sind. Beispielsweise bietet Coding for Tomorrow eine Vielzahl an OER-Materialien zum Download an: <https://coding-for-tomorrow.de/downloads/>

Auch auf Youtube kann man sich Tutorials zu bestimmten Themen ansehen, etwa zur visuellen Programmiersprache Scratch Jr. Am einfachsten ist es, das Tool, das man nutzen möchte, als Stichwort mit dem Zusatz „im Unterricht“ einzugeben. Aber Achtung: Wie bei allem im Internet gilt auch hier, dass sich die Qualität stark unterscheiden kann. Tolle Lernkarten und Materialien für Lehrkräfte zu digitalen Themen gibt es auch bei Appcamps (<https://appcamps.de>) oder der Tüftelakademie (<https://www.youtube.com/channel/UCetFXlaW8qUEVJApPuy4Zlg/videos>).

Nebenher schadet es nicht, selbst ein Gespür fürs Programmieren zu bekommen und jeden Tag ein kleines bisschen zu üben. Etwa mit der App „Mimi: Programmieren lernen“. Das macht sogar Spaß, versprochen ;-)

#### **VIERTENS: Die Lage sondieren**

Vor dem eigentlichen Start stehen die Fragen: Welche Technik gibt es an der Schule, was davon kann ich für den Unterricht nutzen? Klar, ganz ohne Technik kann man langfristig wenig machen. Aber wie die jeweilige Ausstattung auch aussieht, also ob es einen Computerraum, Laptopwagen oder sogar einen Klassensatz Tablets gibt: Für alle Voraussetzungen gibt es die passenden Einstiege. Wer die Lage sondiert, wird automatisch bei der Überlegung landen, wie die Schule an Gelder des Digitalpakts gelangt. Je nach Bundesland kann sich das Prozedere

unterscheiden. In NRW etwa wird es über den Medienkompetenzrahmen geregelt: Schulen müssen hier zwingend Medienkonzepte entwickeln, wenn sie sich für Gelder des Digitalpakts bewerben möchten. Es lohnt also unbedingt, sich hier ein bisschen schlau zu machen. Dann wäre natürlich noch zu überlegen: Wo stehe ich mit meiner Klasse, was kann ich abbilden? Mit welchem Thema kann ich sie fürs Programmieren begeistern, welches Tool passt zu meinen Fächern? Im Internet stehen für alle Fächer, für alle Themen und Schwerpunkte passende Materialien und Anleitungen zur Verfügung, etwa hier: <https://coding-for-tomorrow.de/downloads/>

#### **FÜNFTENS: Eine Unterrichtseinheit umsetzen**

Es muss nicht gleich ein ganzer Projekttag werden. Aber warum eigentlich nicht? Hat man ein Thema gefunden, das den SchülerInnen am Herzen liegt, was sie umtreibt, hat man sie auf seiner Seite. Ein aktuelles Beispiel: der Klimawandel. Für den Mikrocontroller Calliope gibt es im Internet ganze Abläufe für Projekttag zu finden. Hier ein ganz praktisches, alltagsnahes Beispiel: Der Calliope Mini wird so programmiert, dass er einen daran erinnert, Pflanzen zu gießen, wenn zu wenig Wasser da ist. Dafür wird ein Programm geschrieben, die Sensoren des Mikrocontrollers werden in die Erde gesteckt. Für einen solchen Projekttag sind die passenden Anleitungen und Lernkarten kostenlos unter <https://coding-for-tomorrow.de/downloads/> zu finden. Übrigens: Initiativen wie Coding for Tomorrow gehen mit in die Klasse und unterstützen Lehrkräfte dabei, ganze Unterrichtseinheiten oder Projekttag umzusetzen. Ansonsten gilt wie so oft im Leben: Try and error. Loslegen und ausprobieren, sich erfahrene SchülerInnen an die Seite holen, die vielleicht schon länger in ihrer Freizeit programmieren. Und ganz wichtig: Die Fehler, die passieren, unbedingt wertschätzen. Allein aus Erfolgen lernt schließlich keiner etwas.

---

#### **Kontakt Coding For Tomorrow**

Laura Schubert

[info@coding-for-tomorrow.de](mailto:info@coding-for-tomorrow.de)