

*Hier wurde eine Schülerarbeit als Beispiel gezeigt, die wir leider nicht einbinden können.

Interaktives Lernen...

- ist ein Dialog zwischen den Lernenden und dem Lernmaterial
- wird insbesondere durch eLearning-Tools umgesetzt
- nimmt dort verschiedene Formen an
- hilft, einen Sachinhalt tiefer zu durchdringen
- bedeutet Aktion und Reaktion

Mehrwert interaktiven Lernens

- der Nutzer wird selbst aktiv
- Umwälzung von Gelerntem
- Vertiefung
- Gamification
- On-Site-Time erhöhen







Sie konnten sich nicht wehren.

- Opfer: 12 Abiturienten
- Tatzeit: die letzten vier Schulwochen
- Informatikerfahrung: 8,3%
- Arbeitsauftrag: einen Aspekt des Halbjahresthemas Globalisierung auswählen und eine passende interaktive Lernumgebung programmieren

Das Talmoliv

- Berührungsängste mit IT minimieren und diese als Kulturtechnik erleben
- Medium mit Lebensweltbezug
- Motivation!
- vom Lernenden zum Lehrenden
- die gespaltene Persönlichkeit:
 vom Empfänger zum Sender (und zurück)

Das ist nix für mich, ich bin kein Nerd!



Nach der Tat ist vor der Tat.

- Motivation steigt im Verlauf des Projekts
- Stolz auf eigenes, kreatives Produkt
- großes Engagement
- Gefallen an fächerübergreifendem Ansatz
- Spaß an Gruppenarbeit
- frustrierend waren teilweise Probleme oder langweilige Notwendigkeiten bei der technischen Umsetzung

Das íst ja doch was für mích...



Praktische Empfehlungen

- Grenzen des technisch Machbaren aufzeigen
- auf Notwendigkeit der Hilfestellung vorbereitet sein
- in der Reihenplanung Zeitrahmen großzügig einplanen
- entspannte Phase im Schuljahr wählen
- darauf hinweisen, dass man eigene Bilder verwenden kann
- Sozialform technisch vorbereiten
- ggf. fächerübergreifend arbeiten
- Bewertungskriterien festlegen

https://scratch.mit.edu

→ Probier es aus!

... und was meint ihr?

Weiterführende Links

- Scratch Lernkarten: https://scratch.mit.edu/info/cards/
- Appcamps: https://appcamps.de/unterrichtsmaterial/scratch/