

digitales Schulbuch!?

Reflexionsförderung

durch den Einsatz multimedialer Schulbuchformen - Eine Implementationsstudie



Thesen Hinführung:

Das analoge Schulbuch fungiert als **dienlich-limitierter Anker** im schulischen Alltag.
Das digitale Schulbuch führt zum **Umbruch des Leitmediums**.



Konsequenz Desiderate: Digitale Schulbücher und...

- ⇒ Gestaltungsmöglichkeiten
- ⇒ Erprobung prototypischer Lehr-/ Lernarrangements
- ⇒ ihr Beitrag zur Weiterentwicklung von Lernprozessen, differenzierte Förderung von **Reflexion**

Thesen Ausgangspunkt Lebenswelt:

„Kinder und Jugendliche nutzen die elektronischen Medien ganz selbstverständlich. Für sie ist die Digitalisierung längst Teil ihres Alltags“ (Birgit Alkenings, Land NRW, 2015)

↳ Die Lebenswelt von Ki/Ju ist umfassend mediatisiert.
Gegenwärtige Initiativen zeigen den „digitalen Schmelztiegel“.
Die Mediale Realität binnen **schulischer Digitalisierung retardiert**.

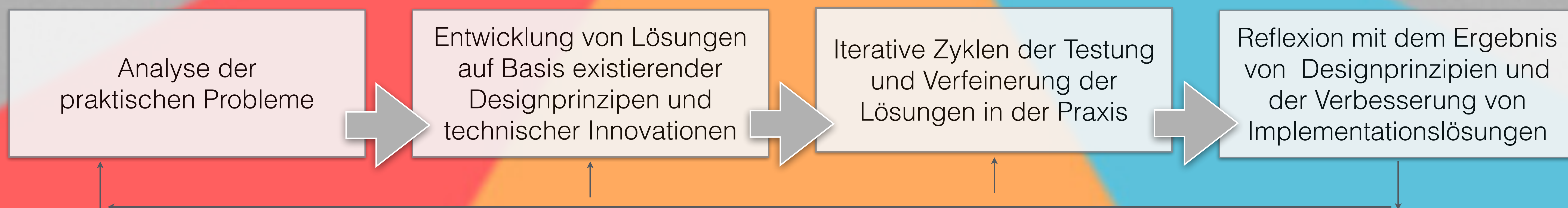


Die mediale Schulrealität steht unter **Transformationsdruck!**

theoretischer Bezugsrahmen

Wie ist ein digitales Schulbuchkonzept zu gestalten, das Reflexionskompetenz im schulischen Alltag fördert?

Forschungsmethodik: Design Based Research (Reeves, 2008, S.34)



Verfeinerung der Probleme, Lösungen, Methoden, Designprinzipien

User Stories & Experteninterviews

qualitative Prä-Erhebung zur induktiven Ermittlung von Erwartungen, Rapid Prototyping

Konzept

besonderer Fokus: Lernvermögen/ reflection on action (Hilzensauer, 2008; Schön, 1995)
digitale Rückmeldeprozesse: öffentliches & geschlossenes Profil (I - we - us),
Lernstand vor/ während/ nach UV einschätzen, Selbsteinschätzung, Fremdeinschätzung,
Tests als Rückmeldung, Interaktivität zwischen Lernendem, Lehrer, SchülerInnen, Querverweise

Implementation

Pilot-UV, Gymnasium Antonianum der Stadt Geseke, 8./9. Klasse, Deutsch; in Anlehnung an Eickelmann (2010), Kim (2010)

EVA

Bewertung der Implementation, Reflexionsbausteine, Hilfe-Chat

Literatur:

Cohn, M., & Hesse-Hüjber, M. (2010). User Stories. [für die agile Software-Entwicklung mit Scrum, XP u.a.] (1. Aufl.). Heidelberg: mitp.
Eickelmann, B. (Hrsg.) (2010). Bildung und Schule auf dem Weg in die Wissensgesellschaft. Münster: Waxmann.
Hilzensauer, W. (2008). Theoretische Zugänge und Methoden zur Reflexion des Lernens. Ein Diskussionsbeitrag. bildungsforschung, 2(0).
Kim, J. H.-Y., & Jung, H.-Y. (2010). South Korean Digital Textbook Project. Computers in the Schools, 27(3-4), 247-265.
Kyas, S. (2011). Lernen mit Computer/ Internet und Schulbuch. Ein Prozessmodell zur theoriegeleiteten empirischen Erforschung der schulrelevanten Medienrezeption Jugendlicher in der Freizeit und ihrer Auswirkungen auf den Kompetenzerwerb mit Medien in der Schule. MedienPädagogik. Landesregierung Nordrhein-Westfalen (2015). Ministerin Lohrmann: Digitalen Wandel Hand in Hand gestalten. https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressemittelungen/2015_16_LegPer/PM20150924/index.html. Zugegriffen: 4. Januar 2016.
Reeves, T. C., & Amiel, T. (2008). Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. Educational Technology & Society, 11(5), 29-40.
Schuhen, M., & Froitzheim, M. (2015). Konzeption des ECON EBooks mit dem Fokus „Gute Aufgaben“. In M. Schuhen & M. Froitzheim (Hrsg.), Das Elektronische Schulbuch 2015. Fachdidaktische Anforderungen und Ideen treffen auf Lösungsvorschläge der Informatik (S. 139-156). Berlin: LIT VERLAG Dr. W. Hopf.
Schön, D. S. (1995). The reflective practitioner. How professionals think in actions. Aldershot, Hants: Arena.