

Tutorium „Inklusion und (digitale) Medienbildung“

Freiwillig und zur Anrechnung in den Zertifikaten
Sommersemester 2022



Wann?

Sa. 25.06.2022, 10:00-14:30 (EF50, Raum 5.417)

Sa. 01.07.2022, 13:00-18:00 (EF50, Raum 4.322)

Wo?

Auch der zweite Termin des diesjährigen Tutoriums findet in Präsenz statt.

Wir treffen uns am 25.06 in EF50 Raum 5.417 und am 01.07 in EF50 Raum 4.322

Bei Fragen könnt ihr uns erreichen unter: tutorium.medienbildung.fk15@tu-dortmund.de



FJMB_TUDORTMUND

Referierende:

Christoph Marci-Boehncke

Jule Schmidt

Pia Jennert

Sophie Jost

Lisa Kraft

Unter der Leitung von:

Prof. Dr. Gudrun Marci-Boehncke

Tatjana Vogel, M.Ed.

PROGRAMM, SA. 25.06.2022

10.00-10.30 Uhr

Begrüßung und **BIPARCOURS** zur Einführung

Bitte laden Sie sich dafür vor dem Tutorium folgende App herunter:

- BIPARCOURS

Daten, Datenschutz und Data Literacy im Unterricht
Kürzlich an der Universität eingeführt, soll auch an Schulen bald das Thema Data Literacy nichts Neues mehr sein. Viele haben jedoch Sorge vor dem Umgang mit Daten, daher soll in diesem Tutorium gezeigt werden, was man alles im Unterricht mit Daten machen kann, und warum es eine neue Grundkompetenz des 21. Jahrhunderts sein sollte. Wir werden uns angucken, in welcher Form Daten vorliegen, wie wir diese produzieren und wie das gezielte Auseinandersetzen zu einer großen Bereicherung werden kann.

10.30-12.00 Uhr

12.00-12.30 Uhr

PAUSE

Präsentationen für und mit SuS:

Inhalt folgt...

12.30-14.00 Uhr

14.00-14.30 Uhr

ABSCHLUSS

PROGRAMM, SA. 01.07.2022

Begrüßung und Learning Snacks: Messenger Generatoren & Gamification im Unterricht
Der Europäische Rahmenplan für die digitale Kompetenz von Lehrenden stellt die didaktische Nutzung digitaler Medien als elementar für die aktive Unterrichtsteilnahme Lernender heraus. Die aktive Einbindung von Schüler*innen kann u.a. im Rahmen von Gamification, der Übertragung spieltypischer Elemente in nicht-spielerische Kontexte, geschehen. In diesem Workshop wollen wir uns daher die Seite „Learning Snacks“ ansehen, mit der sich interaktive Chatsysteme erstellen lassen: Lernstoff wird in kurze Einheiten gegliedert und als Quiz-Dialog präsentiert. Auch schauen wir uns an, wie Lernende sich durch Instagrampost-Generatoren engagiert mit lebensnahen Sachverhalten auseinandersetzen können. Der Workshop soll so dazu beitragen, angehende Lehrkräfte zu alternativen Aufgabenformaten und zur Reflexion der eigenen Medienkompetenz zu inspirieren.

13.00-14.30 Uhr

14.35-16.00 Uhr

Leichte Sprache

Sprache begegnet uns täglich. Sie kann als machtvoll Instrument zur Exklusion von Menschen eingesetzt werden. Sie kann aber auch so gestaltet sein, dass sie Menschen mit und ohne Beeinträchtigungen Teilhabe ermöglicht. In diesem Tutorium werden wir uns genau mit diesen Wirkungsweisen von Sprache beschäftigen. Im Fokus wird Leichte Sprache stehen. Wir schauen uns die Regeln der Leichten Sprache an und erproben, wie Leichte Sprache im Schulkontext zur Anwendung kommen kann, um möglichst vielen Leuten Teilhabe zu ermöglichen.

PAUSE

16.00-16.30 Uhr

16.30-17.30 Uhr

LearningApps.org: Spielend zum Lernerfolg

Wie auch Learning Snacks setzt die Seite LearningApps auf Gamification zur Übung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten. Durch kleine Spiele wie Zuordnungsübungen, Wortgitter, Kreuzworträtsel oder Multiple Choice-Tests wird nicht nur die digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) bei der Erstellung der Minispiele geschult. LearningApps.org unterstützt besonders auch die Lernprozesse der Schüler*innen, wenn diese aktiv und spielerisch im Unterricht erlernte Inhalte wiederholen. In diesem kurzen Schlussimpuls wollen wir uns daher die Potenziale der Seite für interaktive Lernprozesse ansehen.

Feedback und Abschluss

Bis 18.00 Uhr