



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
An wen richtet sich das Buch?	9
Haftungsausschluss, datenschutzrechtliche und allgemeine Hinweise	10
Kapitel 1 – Einführung	11
Beispiel: Caroline Frey, Grundschullehrerin	13
Beispiel: Sebastian Stoll, Realschullehrer	14
Beispiel: Nina Toller, Gymnasiallehrerin	14
Beispiel: Igor Krstoski, Förderschullehrer	15
Beispiel: Antje Koenen, Lehrerin Englisch, Deutsch, Gymnasiale Oberstufe	16
Zusammenfassung	16
Acht Tipps, wie man neue Medien einbindet	17
Kapitel 2 – Classroom Management	23
Classroom Management analog	23
Classroom-Management digital	24
Digitale Lernumgebungen	25
Zusammenfassung	26
Kapitel 3 – Apps & Tools für den Unterricht	27
Vorbereitung	27
Inhalte	31
Dokumentation	33
Zusammenfassung	35
Kapitel 4 – Digitale Lernumgebung	36
Digitale Lernumgebung im SAMR-Modell	36
Exkurs Wiki	38
Exkurs Blog	39
Zusammenfassung	40
Kapitel 5 – Neue Lehr-Lernmodelle sind gefragt	42
P-D-C-A-Zyklus im Backwards-Planning-Prinzip	43
Plan-Bereich: Lernen vorbereiten und initiieren	44
Zusammenfassung	47
Do-Bereich	47
Zusammenfassung	50
Check-Bereich	51
Zusammenfassung	52
Act-Bereich	53
Zusammenfassung	54

Kapitel 6 – E-Portfolio	55
Einführung in die Theorie	55
Einführung in die Praxis	57
Zusammenfassung	59
Kapitel 7 – Unterrichtsszenarien	61
Beispiel 1: Mit Padlet ein Lernprodukt erstellen	61
Beispiel 2: Storytelling	62
Beispiel 3: E-Books erstellen	63
Beispiel 4: Learningapps	64
Beispiel 5: Projektunterricht	65
Praxis I	67
Praxis II	67
Kapitel 8 – Maker – Coding – AR/VR	69
Einführung	69
Maker Education	71
Coding	74
Augmented/Virtual Reality (AR/VR)	79
Virtual Reality (VR)	82
Zusammenfassung	84
Kapitel 9 – Selbstevaluationsinstrumente	85
Einführung	85
Zusammenfassung	87
Kapitel 10 – Feedbackinstrumente	88
Einführung	88
Audience-Response-System (ARS)	88
Zusammenfassung	90
Kapitel 11 – Indikatoren eines gelingenden Medieneinsatzes	94
Einführung	94
Zusammenfassung	96



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Kapitel 1 – Einführung	8
Lehrkräfte im Umgang mit heterogenen Lerngruppen	8
Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Medien	10
Kapitel 2 – Von den Bildungsstandards zum Kompetenzbegriff	15
Kompetenzorientierung	15
Einblick in eine Fortbildungsreihe des Landes Hessen	16
Kritik am Modell: Konzentration auf Output	17
Zusammenfassung (Chancen eines kompetenzorientierten Unterrichts)	18
Kapitel 3 – Medienkompetenz	19
Der Medienkompetenzbegriff	19
OER (Open Educational Resources)	21
Zusammenfassung	23
Kapitel 4 – Guter Unterricht – analog	24
Auf die Lehrkraftpersönlichkeit kommt es an	24
Bedeutsamkeit lebensnaher und berufsrelevanter Kennzeichnung der Inhalte	25
(Stufen-)Plan zur Entwicklung eines guten Unterrichts	26
Zusammenfassung	30
Kapitel 5 – Guter Unterricht – digital	31
Das SAMR-Modell	31
Unterrichtsbeispiele	33
Zusammenfassung	43
Kapitel 6 – Prozessmodell – analog	44
Vorstellung eines Lehr-Lernkonzepts (Prozessmodell)	44
Darstellung des Potenzials des Prozessmodells	46
Weitere Erfahrungen aus der Praxis	49
Zusammenfassung	52

Kapitel 7 – Prozessmodell – digital	56
Digitale Lernumgebung	56
Wiki	62
Blog	62
Flipped Classroom (Umgedrehter Unterricht)	63
Plan-Do-Check-Act (PDCA)-Zyklus	64
Zusammenfassung	64
Kapitel 8 – Feedbackverfahren	66
Aha-Erlebnis	66
Theorie	67
Praxis	69
Kollegiales Feedback	78
Zusammenfassung	78
Kapitel 9 – Indikatoren für guten Unterricht in der analogen und digitalen Welt	79
Indikatoren zur Lehrerpersönlichkeit	81
Indikatoren zum gelingenden Umgang mit heterogenen Lerngruppen	82
Indikatoren zur gelingenden Integration digitaler Medien	82
Kapitel 10 – Literatur- und Linkverzeichnis	85



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
---------------	---

Kapitel 1 – Einführung

Berufliche Zukunftsaussichten	8
Einführung in die Struktur dieses Buches	10

Kapitel 2 – Was ist eine gute Schule?

Gute Schule nach Marzano	15
Gute Schule in der digitalen Welt (aus Sicht der Bildungsforschung)	16
Meine gute Schule in der digitalen Welt	19

Kapitel 3 – Erstellung eines Medienkonzepts

Medienkonzept als Teil der Schulentwicklung	26
Medienkonzept als Teil der Unterrichtsentwicklung	29

Kapitel 4 – Aufbau einer Qualitätskultur

Definitionen, Einordnungen, Abgrenzungen	38
Wer oder was definiert die Qualität einer Schule?	40
Verständigung auf ein QM-Modell: Der Plan-Do-Check-Act-Zyklus	42
Leitbildarbeit	45
Schulprogrammarbeit	46
Curriculum(weiter)arbeit	50
Methoden des Projektmanagements	56

Kapitel 5 – Evaluation und Feedback

Definitionen	62
Selbstevaluation	64
Individuelles Feedback	73

Kapitel 6 – Praxisbeispiele

Schulcurriculumarbeit	84
Leitbildarbeit	88
Umgang mit Bestandsaufnahmen	93
Dagstuhl-Erklärung	96

Kapitel 7 – Empfehlungen und Indikatoren an eine erfolgreiche Qualitätskultur einer Schule (Q-Kultur)

	97
Gelingsbedingungen und Indikatoren einer guten Schule	97
Gelingsbedingungen und Indikatoren einer guten Medienkonzeptentwicklung	98
Gelingsbedingungen und Indikatoren einer guten Curriculumentwicklung	99
Gelingsbedingungen und Indikatoren einer Q-Kultur	101
Abschließende Empfehlungen / Tipps aus der Bildungsforschung	104

Kapitel 8 – Literatur- und Linkverzeichnis

106