

## “Lerners as Creators - Produzieren ist besser als Konsumieren”

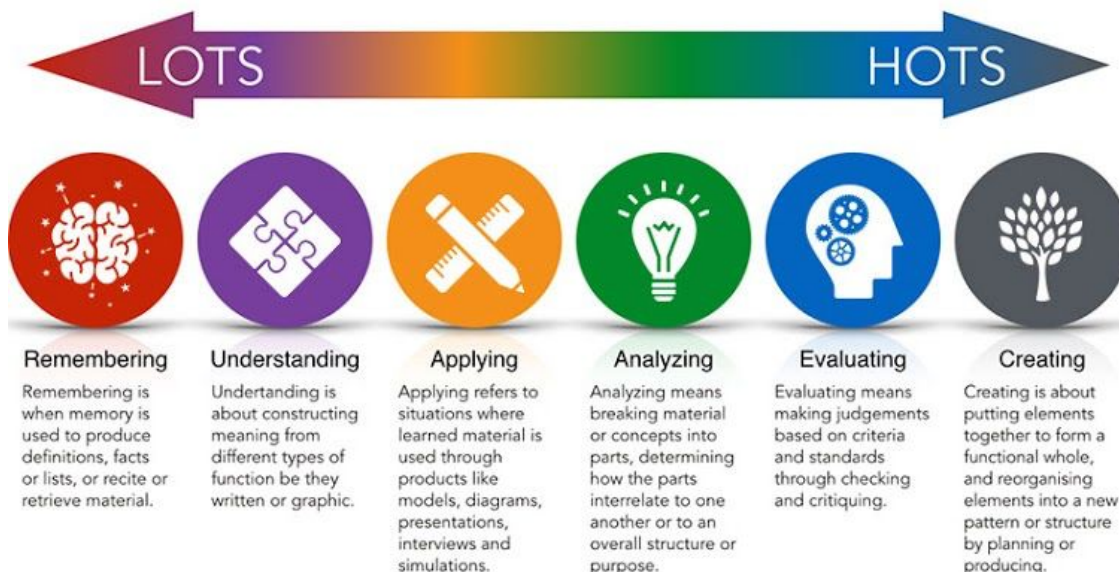
Referent: Tobias Raue

### Zielsetzung

Lernen in der digitalen Welt bedeutet mehr als Smartboards und Digitale Schulbücher. Mit der Digitalisierung eröffnen sich für uns Lehrende völlig neue, kreative Möglichkeiten, Lernsettings zu gestalten. Unter dem Schlagwort “Lerners as Creators” entwickeln die Lernenden die wichtigen Kompetenzen im Sinne des 4K-Modells: Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und Kritisches Denken.

Dabei dringen sie in der gemeinsamen Arbeit im Team oder auch ganz individuell tief in die fachlichen Inhalte ein und zeigen mehr denn je ihr persönliches Verständnis - ihre Perspektive - des Erlernten. Es ist weniger die Technik, also das Tool, welches im Vordergrund steht, sondern der unterschiedliche Zugang zum Inhalt und differenzierte Möglichkeiten über eine neue, andere Zusammensetzung den Content zu präsentieren. Das ist insbesondere deshalb wichtig, weil in Zeiten der absoluten Informationszugänglichkeit der Dreischritt Copy-Remix-Share an Bedeutung gewinnen wird.

Blooms bekannte Taxonomie wurde in Zeiten des digitalen Umfeldes entsprechend erweitert.



Im besten Falle entwickeln die Schülerinnen und Schüler im Laufe der Schulzeit ihre Medienkompetenzen in der Richtung, dass sie im späteren beruflichen wie privaten Alltag auf ein Methodenrepertoire zurückgreifen können und genau wissen:

- Welche Informationen sind in dieser Situation relevant?
- Wie kann ich rechtlich und fachlich sichere Quellen recherchieren?
- Welche Präsentationsform ist in der Situation geeignet?
- Wie teile ich die Inhalte rechtlich einwandfrei?

**In diesem Sinne möchte ich in der Fortbildung praxisbezogen und produktiv arbeiten. Fügen Sie Ihrem Methodenrepertoire neue kreative Instrumente bei. Freuen Sie sich schon jetzt auf die ersten begeisternden Ergebnisse Ihrer Klasse! In der Regel benötigen Ihre Lerner nur ein Smartphone.**



## Zeitplan Tagesveranstaltung (09:00 - 16:00)

kurzfristige Änderungen  
vorbehalten

### Raum:

| Zeit*                   | Inhalt   |
|-------------------------|--|
| 09:00 - 09:15           | Begrüßung und Einstimmung  |
| 09:15 - 10:45<br>Slot 1 | „Wir sind ganz woanders“ - begeisternde Videoeffekte mit der GreenScreen-Technik |
| 11:00 - 12:30<br>Slot 2 | „PowerPoint ist langweilig“ - neue Präsentationsformate mit AdobeSpark Page      |
| 12:30 - 13:30           | Mittagspause   |
| 13:30 - 14:30<br>Slot 3 | „Das erste kleine eBook“ - Das kleine Wunderding BookCreator                     |
| 14:45 - 15:30<br>Slot 4 | „So geht das“ - multimediales Erklären mit Hilfe der App Clips                   |
| 15:30 - 16:00           | Raum für Fragen, Diskussionen, Rück- und Ausblick, <b>Puffer</b>                 |
| 16:00                   | <b>Abschied</b>  |

\*In größeren Gruppen oder wenn gewünscht, kann die zeitliche Struktur aufgehoben werden. Dann würde ich die Themen als Lerntheke einrichten.

## “Slot 1: Wir sind ganz woanders - begeisternde Videoeffekte mit der GreenScreen-Technik”



Die GreenScreen-Technik erlaubt es, ganz neue, erstaunliche Effekte in der Videoproduktion zu erzielen. Die Schülerinnen und Schüler können das in allen fachlichen Kontexten und in jeder Jahrgangsstufe einsetzen. Die weiteren visuellen Ebenen in dem Video erlauben einen erweiterten Zugang zum fachlichen Inhalt. Denn die Lernenden müssen zusätzlich über den zielführenden Einsatz, mögliche Bildmotive und begleitende Texte nachdenken. Zusätzlich entwickeln die Schülerinnen und Schüler wichtige medienpädagogische Kompetenzen. Das Produkt “Film” und die Präsentation der Ergebnisse vor der Klasse wiederum sind unschlagbare Motivatoren.

Es ist unglaublich wie gleichermaßen unkompliziert und effektiv Sie die GreenScreen-Technik im Unterricht einsetzen können. Mit Hilfe einer App, eines Tablets, eines grünen Hintergrundes und einer pfiffigen Idee lassen sich binnen Minuten wirkungsvolle Videos kreieren. Die Lernenden teleportieren sich wie durch Zauberhand an entfernte Plätze, in unzugängliche Orte, in vergangene Zeiten oder auf das letzte Tafelbild bzw. Arbeitsblatt.



Der Workflow ist ebenfalls bestechend einfach. Theoretisch ist nicht mal ein grünes Tuch erforderlich. Die App ermöglicht es, die Präsentierenden vor fast allen vollflächigen Farbhintergründen freizustellen. So können die Lernenden das Projekt auch zu Hause in Ruhe starten und in der Klasse mit den geeigneten Geräten abschließen. Die hier besprochene App Green Screen von DoInk kostet zur Zeit 3,49 €. Das zahle ich gerne, wenn ich mich anschließend nicht durch langweilige und schlechte PowerPoint-Präzis der Lerner kämpfen muss.

## “Slot 2: PowerPoint ist langweilig - neue Präsentationsformate mit AdobeSpark”



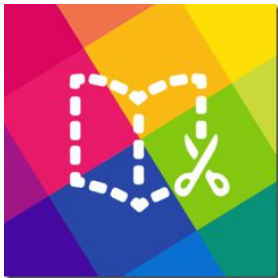
# Adobe Spark

Mit Hilfe von zwei intuitiv zu bedienenden Programmen von Adobe Spark können sie z. B. erstaunlich eindrucksvolle und qualitativ hochwertige digitale Handlungsprodukte erstellen. Die Programme stehen kostenlos zur Verfügung. Adobe steht hier für simple Strukturen, die schnell beeindruckende Ergebnisse entstehen lassen. So produzieren die Schülerinnen und Schüler in einem “designsicheren Umfeld” schicke und rechtssichere visuelle Produkte, für die man sich nicht schämen muss.

Mit Adobe Spark Page produziert der Anwender in Minuten eine stylische Webseite. Darin lassen sich Texte, Links, Bilder und Videos mit wenigen Klicks einbinden. Adobe stellt dafür urheberrechtsfreie Bilder zur Verfügung. Es lassen sich aber auch selbst erstellte Fotos hochladen und nutzen. Die können mit kleinen Texten ergänzt werden. Auch Buttons mit Links können die Lernenden mit wenigen Klick einbinden. So ist Page eine wunderbare Alternative zu PowerPoint oder einer Präsentation an sich. Auch längere Berichte oder Hausarbeiten können über Spark Page eingefordert werden.

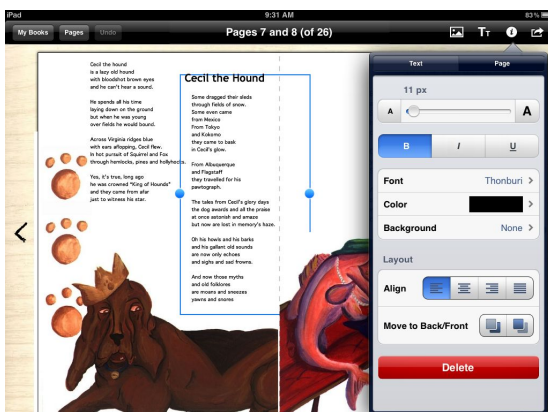


## “Slot 3: Das erste eigene eBook - das kleine Wunderding BookCreator”



Neben kleinen Filmclips, ansprechenden Präsentationen, Blogs, Wikis und Podcasts sind eBooks sicherlich die “schulfreundlichste” Möglichkeit, Inhalte kreativ-digital aufzubereiten und am Ende per Web zu distribuieren. Einmal mehr steht der Prozess Copy-Remix-Share im Zentrum der Arbeit. Dabei können die Schülerinnen und Schüler nicht nur auf bereits erstelltes Material aus dem Internet oder von den Lerncoaches zurückgreifen, sondern auch selbst produktiv werden.

Über eine sehr einfach zu bedienende Oberfläche fügen die kleinen (und großen) Buchautoren Texte, Bilder, Videos oder Audios ein. Abgerundet mit rudimentären grafischen Optionen entsteht schnell ein multimediales Nachschlagewerk zu beliebigen Themen. Je nach Kompetenzniveau können die Lerncoaches bereits vorstrukturierte Seiten bereitstellen oder offline nützliche Tipps vor der eigentlichen Layoutgestaltung. Über einige wenige Klicks lassen sich die Bücher anschließend veröffentlichen und an beliebigen Stellen im Web einbinden (z. B. auf der Homepage der Schule oder dem klasseneigenem Wiki).



Die App BookCreator steht klassisch zum einen als iOS-App auf iPhones und iPads zur Verfügung. Zum anderen bieten die Macher auch eine Onlineversion im Browser Chrome an. So eröffnen sich wunderbare Möglichkeiten, die Funktionen des Programms in BYOD-Settings einzusetzen. Zwei Voraussetzung: Chrome als Browser und die Lerner benötigen (leider) einen Google-Account! Wenigstens ist ein AddOn im Browser nicht notwendig.

