

# Mehr als Cookies

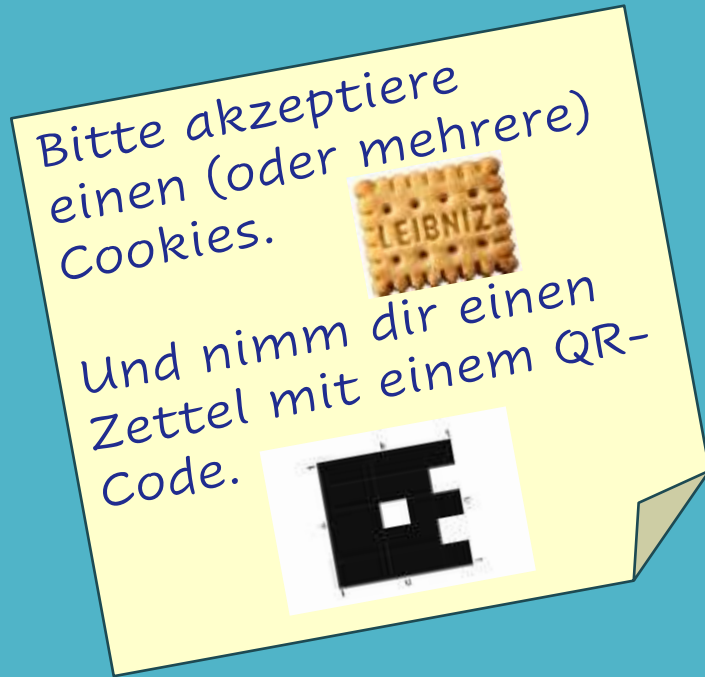
Digitale Medien als Mehrwert im Unterricht

*BDH-Bundeskongress 2024 in Bremen  
Workshop von Anneke Hänel, Elbschule Hamburg*



Image by Gordon Johnson from  
Pixabay

# Einladung zum Brainstorming: *Einsatz digitaler Medien im Unterricht ist...*



<https://answergarden.ch/4086970>

# Ergebnisse aus zwei Workshops

## Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht ist:



# Hallo!



*Anneke Hänel*

*Seit 2005 Elbschule HH*

*Funktion: Digitale Entwicklung*

*Fächer: Englisch, Mathe*

*Kollegiales "Du"*

# Ablauf

1. Die dreifache Rolle digitaler Medien
2. Medieneinsatz: Mehrwert statt Selbstzweck
3. Das SAMR-Modell
4. Mehrwert für Unterricht mit gehörlosen und schwerhörigen Schüler:innen
5. Aktive Phase: Entdecken, probieren, Ideen entwickeln
6. Austausch
7. Feedback

# Digitale Medien in der Schule

## Eine dreifache Rolle

### Fachliche Inhalte

z.B. Informatik  
Programme  
Technik

### Werkzeug

z.B. lernen & üben  
Kommunikation  
Planung &  
Organisation

### Überfachliche Inhalte

z.B. Rechte & Gesetze  
Sozialer Umgang  
Gesundheit

# Digitale Medien im Unterricht

## Mehrwert statt Selbstzweck

- Ein neues Multifunktionswerkzeug
- Neue Möglichkeiten für Differenzierung
- Neue Möglichkeiten für Selbständigkeit
- Abbau von Barrieren
- Nachhaltigkeit
- Motivation

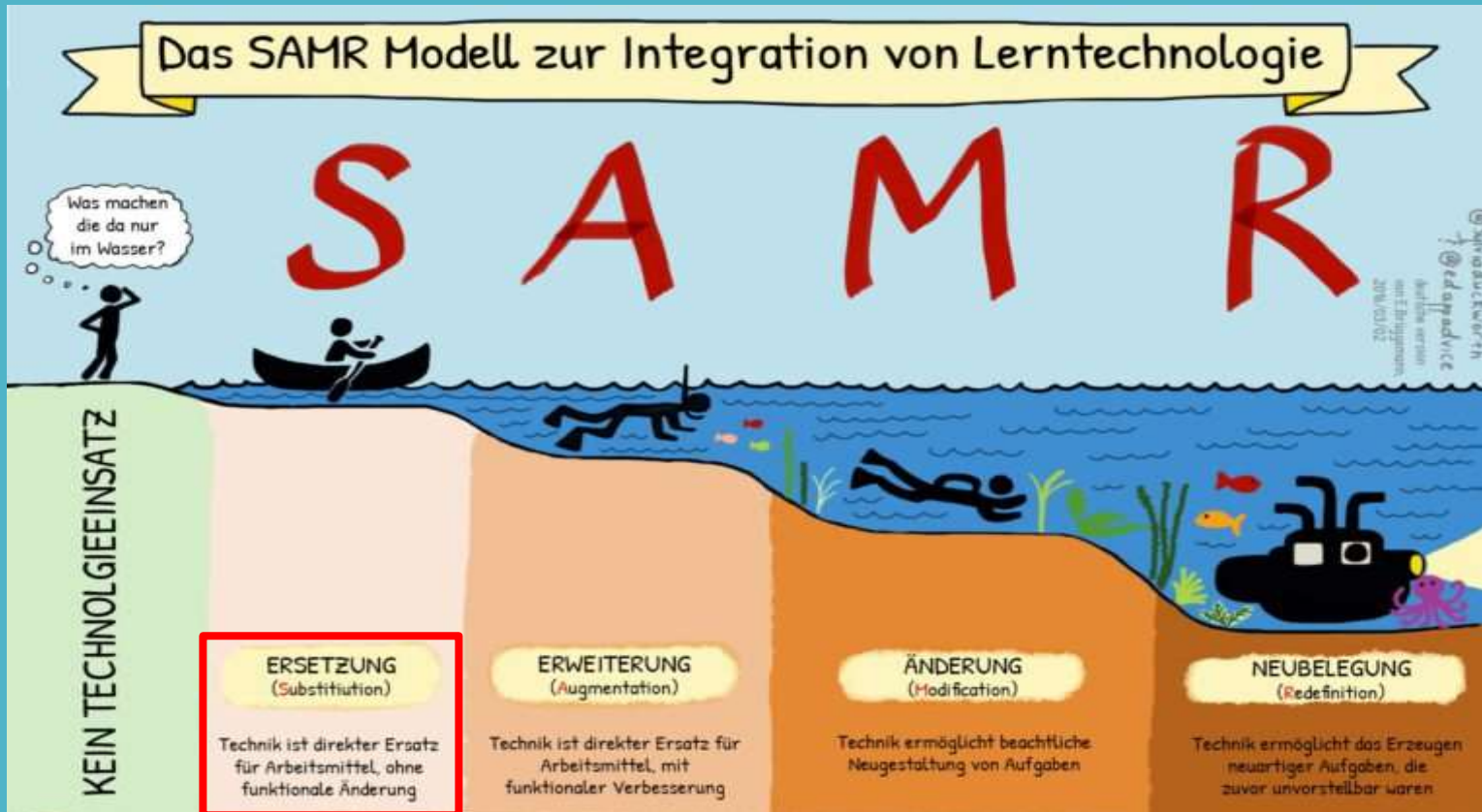
Das habe ich schon mal im Unterricht gemacht.



<https://www.plickers.com>

# Digitale Medien im Unterricht: SAMR\*

## Eine Start- und Entscheidungshilfe



Ersetzung (Substitution)  
Technik ist direkter Ersatz für  
Arbeitsmittel, ohne funktionale  
Änderung

Verbesserung  
(enhancement)

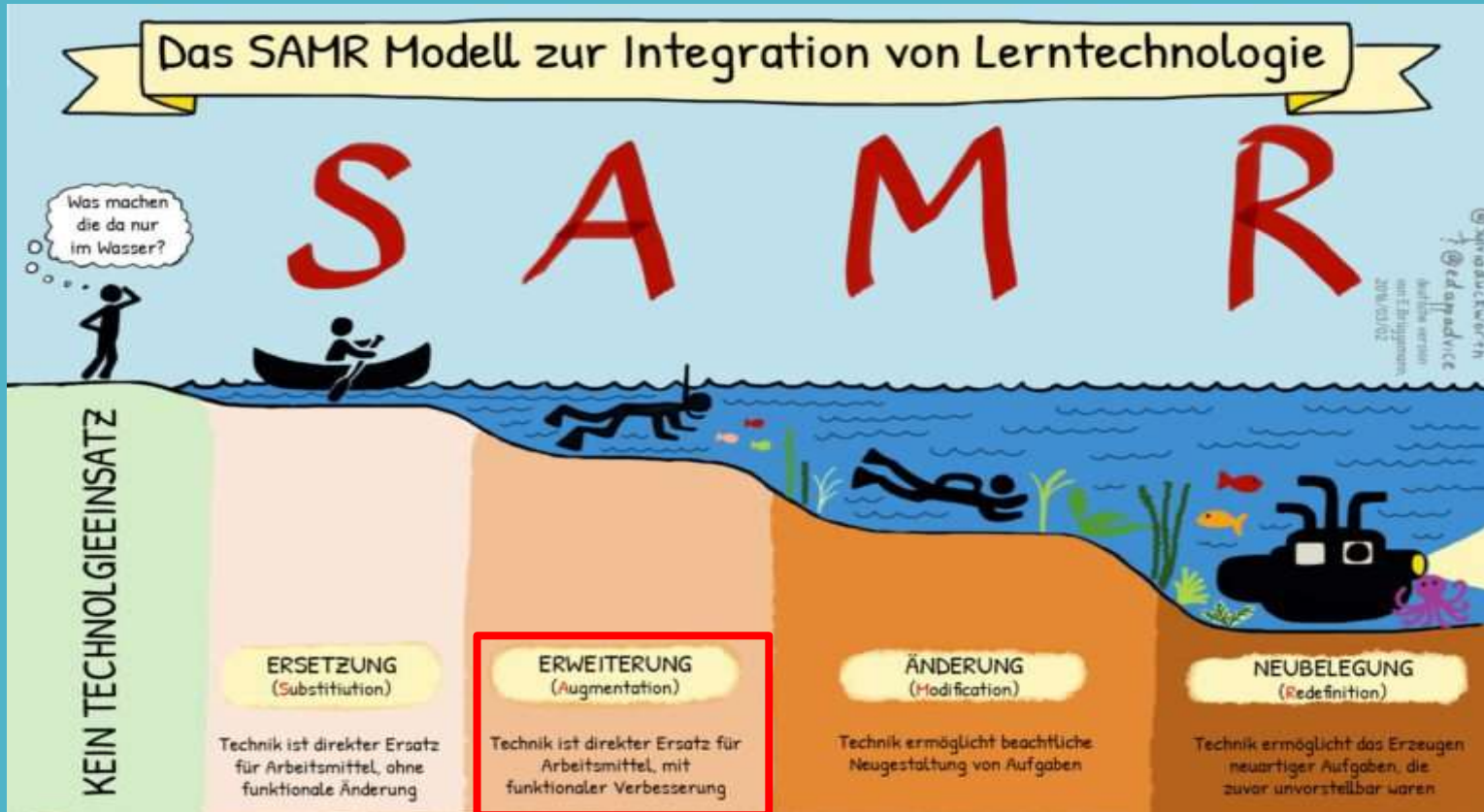
Umgestaltung  
(transformation)

\* Nach R. Puentedura, 2006



# Digitale Medien im Unterricht: SAMR\*

## Eine Start- und Entscheidungshilfe



**Erweiterung (Augmentation)**  
Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung

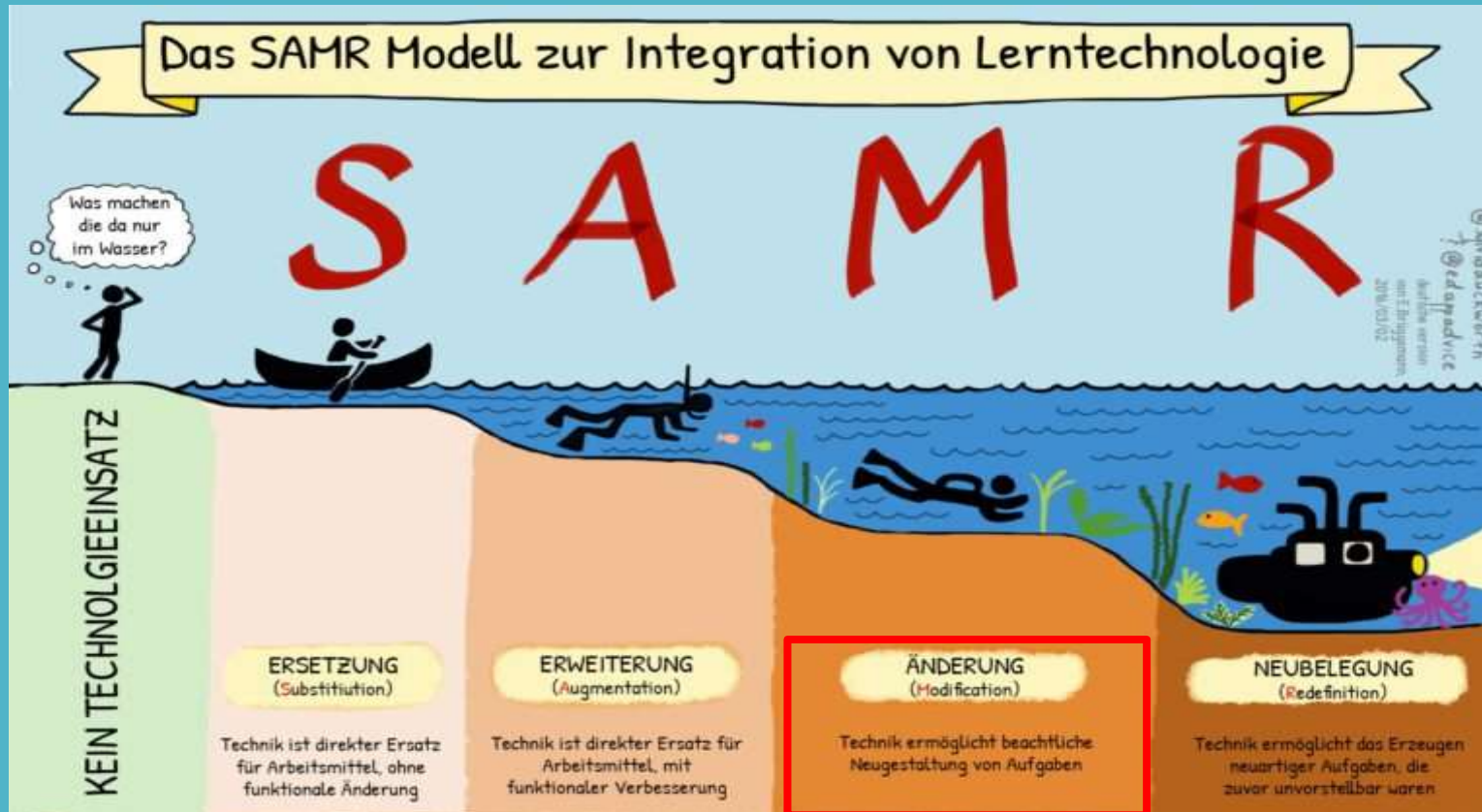
Verbesserung  
(enhancement)

Umgestaltung  
(transformation)

\* Nach R. Puentedura, 2006

# Digitale Medien im Unterricht: SAMR\*

## Eine Start- und Entscheidungshilfe



**Änderung (Modifikation)**  
Technik ermöglicht beachtliche Neugestaltung von Aufgaben.

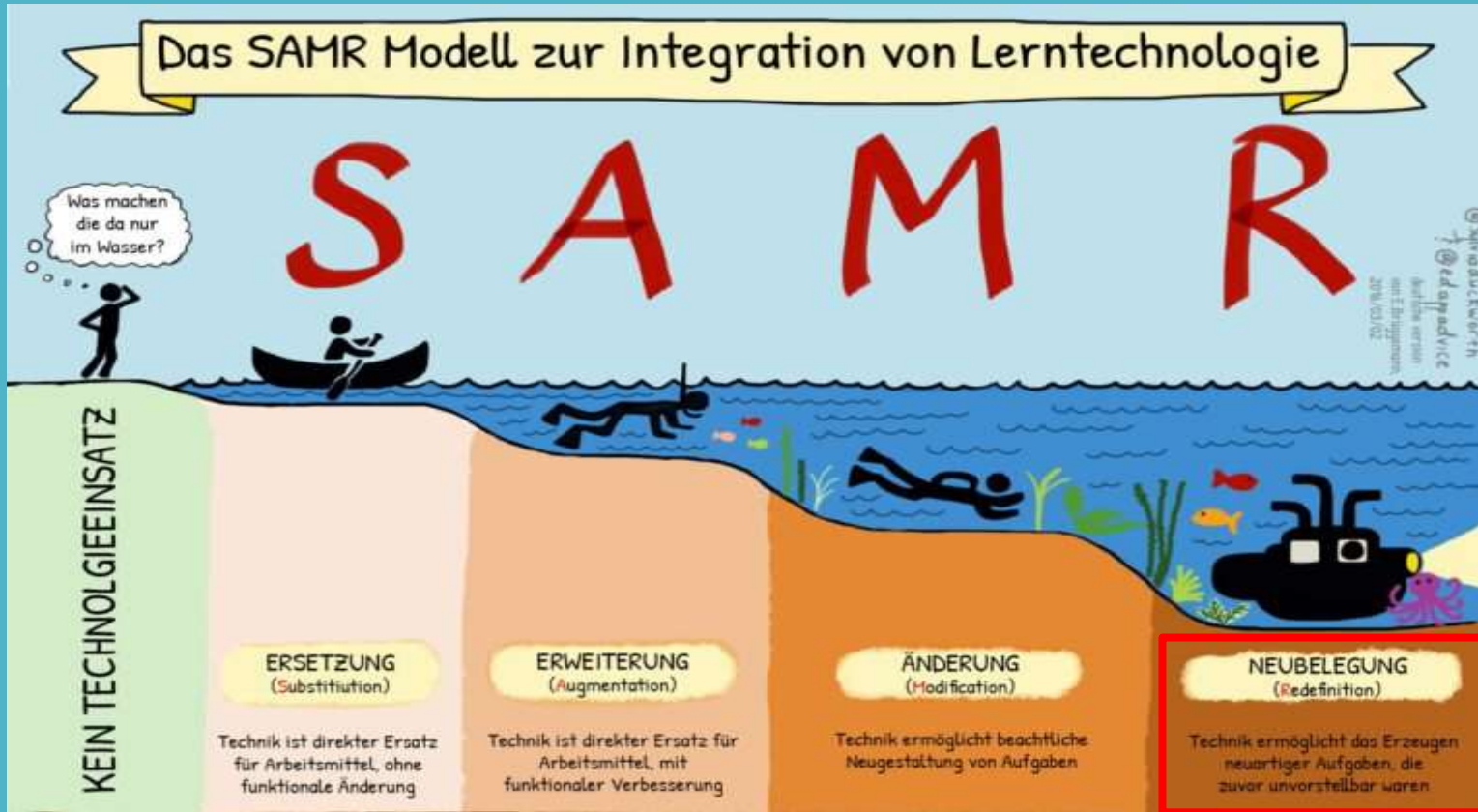
Verbesserung  
(enhancement)

Umgestaltung  
(transformation)

\* Nach R. Puentedura, 2006

# Digitale Medien im Unterricht: SAMR\*

## Eine Start- und Entscheidungshilfe



**Neubelegung (Redefinition)**  
Technik ermöglicht das Erzeugen neuartiger Aufgaben, die zuvor unvorstellbar waren.

Verbesserung  
(enhancement)

Umgestaltung  
(transformation)

# Digitale Medien im Unterricht

## Ideen für den Unterricht mit schwerhörigen und gehörlosen Schüler:innen



Von Oleksandr Panasovskyi

### “Speech to text”: Automatische und Live-Transkription

- Automatische Untertitel in Videobearbeitung: z.B. Capcut, Clipchamp
- Live-Untertitel: Windows 11, Mac (teilweise)
- Automatische Transkription: Windows, Mac (teilweise)
- “Speech to text“-Apps: z.B. Bordmittel von Google oder iOS, Ava, Talk to deaf u.a.

Achtung: Je nach Anwendung, Thema Datenschutz beachten!

# Digitale Medien im Unterricht

## Ideen für den Unterricht mit schwerhörigen und gehörlosen Schüler:innen



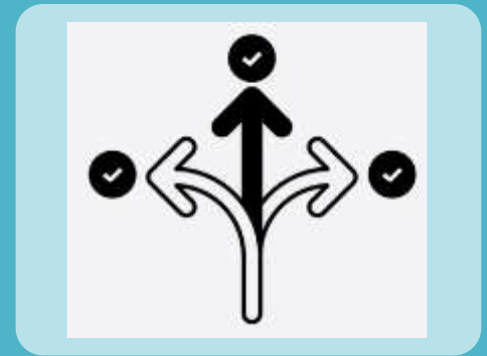
Von SAM Designs

### “Digitaler Werkzeugkoffer”: Schüler:innengesteuerte Differenzierung

- Arbeitsmaterial mit links zu digitalen Hilfen, z.B. per QR-Code
- Digitale Rechtschreibhilfen und Texteditoren, z.B. DeepL Write
- Feedback und Schreibhilfe durch KI, z.B. Fiete.ai, Peer.ai
- Geschützte KI-Plattformen für Hilfe beim Textverständnis, z.B. Fobizz, SchulKI
- Digitale Bereitstellung alternativer Texte/Aufgaben oder von Zusatzmaterial
- Audio-Verbindung von Hörgerät/CI per Bluetooth mit Endgeräten

# Digitale Medien im Unterricht

## Ideen für den Unterricht mit schwerhörigen und gehörlosen Schüler:innen



Von Meyda

### Alternative Aufgabenstellungen oder Arbeitsweisen

- Teleprompter statt Hörverstehensaufgabe, z.B. Cueprompter
- DGS-Videos statt Text in Sprachmittlungsaufgaben
- Unterrichtsbeiträge als Notizen online, z.B. Oncoo, pinnet
- Bereitstellung von Informationen und Material online, z.B. TaskCard, Padlet
- Schriftliche Kommunikation oder Kooperation, z.B. YoTeach!, Etherpad

# Digitale Medien im Unterricht

## Ideen für den Unterricht mit schwerhörigen und gehörlosen Schüler:innen



Von Waitala

### Sprachhilfen und gebärdensprachliche Medien

- Aussprachehilfe online, z.B. naturalreaders
- Online Wörterbücher für Gebärdensprachen, z.B. gebaerdenlernen, Sign4all, Sign2Mint, spreadthesign, handspeak, u.v.m.
- Übersetzungsplattformen, z.B. DeepL, Linguee
- Informationen und Literatur in Gebärdensprachen auf verschiedenen Kanälen auf YouTube oder Instagram

# Digitale Medien in deinem Unterricht

Individuell oder gemeinsam Ideen entwickeln und teilen

1.

Möglichkeit A:

*Entwickle eine Idee für den Einsatz digitaler Medien in einem Fach, einer Unterrichtseinheit, einem Unterrichtselement.*

Möglichkeit B:

*Durchstöbere das Padlet “Digitaler Werkzeugkasten” und lass dich zu einem Einsatz im Unterricht inspirieren.*



<https://padlet.com/BZHK/PublicToolbox>

2. Entscheide, in welchen Bereich des SAMR-Modells dieser Medieneinsatz am ehesten fällt.





Danke für eure Aufmerksamkeit!

Als kleines Dankeschön hier eine  
KI-generierte Schildkröte im Raumanzug.

*Webseite: <https://leonardo.ai>  
Prompt: a cute turtle in a space suit*

# Schnelles Feedback

## Wortwolke

[start.edkimo.com](http://start.edkimo.com) → fubulfis



QR-Code scannen oder Feedback-Code eingeben  
[start.edkimo.com](http://start.edkimo.com) ▶ fubulfis

# Ausführliches Feedback

## Jetzt oder später in Ruhe

[start.edkimo.com](http://start.edkimo.com) → evcassam



QR-Code scannen oder Feedback-Code eingeben  
[start.edkimo.com](http://start.edkimo.com) ▶ evcassam

