



Dr. Lea Schulz

Twitter: @Leschi3000
www.leaschulz.com

#Diklusion

EINE DIGITAL-INKLUSIVE LERNUMGEBUNG
IN SCHULE

un

möglich!

Inklusion





HD Computer Wallpapers

Electronics

HD PC Wallpapers



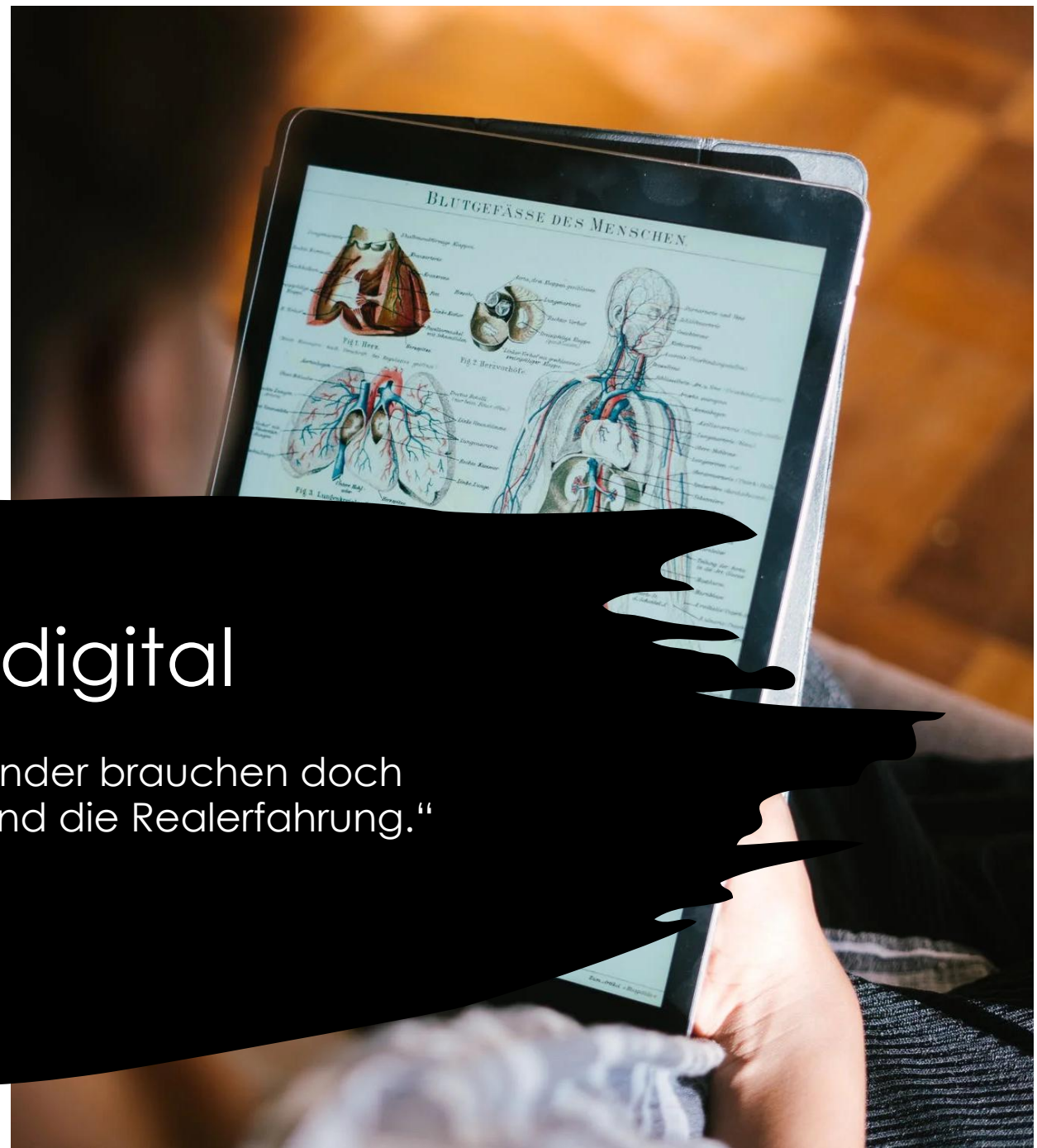
Inklusion und Diversität?

Schule ist bunt



A person is performing a handstand on a rocky mountain peak. The person is wearing blue jeans and a dark long-sleeved shirt. Their legs are straight and pointing upwards towards the sky. The background shows a vast, hazy mountain range under a cloudy sky. The overall tone is contemplative and adventurous.

Diklusion ist eine Frage der Haltung



Analog vs. digital

„Aber gerade **DIESE** Kinder brauchen doch auch die Handlung. Und die Realerfahrung.“

*Beispiel 1:
Realität ist
flüchtig*



*Beispiel 2:
Analoges
sichtbar
machen*



*Beispiel 3:
Unerreichbares
doch
erreichen!*



1

1 Lernende
100 digitale Medien



Ebene 2: Lernebene
Individualisierung und Co.

2

1 Lernender
1000 Wege zum Ziel



Ebene 2: Lernebene
Individualisierung und Co.



Lernbegleitende
Emotion

Ebene 3: Lerngruppe
Medien als Werkzeug

3

28 Lernende
viele viele W



*Nichts ist
erfolgreicher
als Erfolg!*

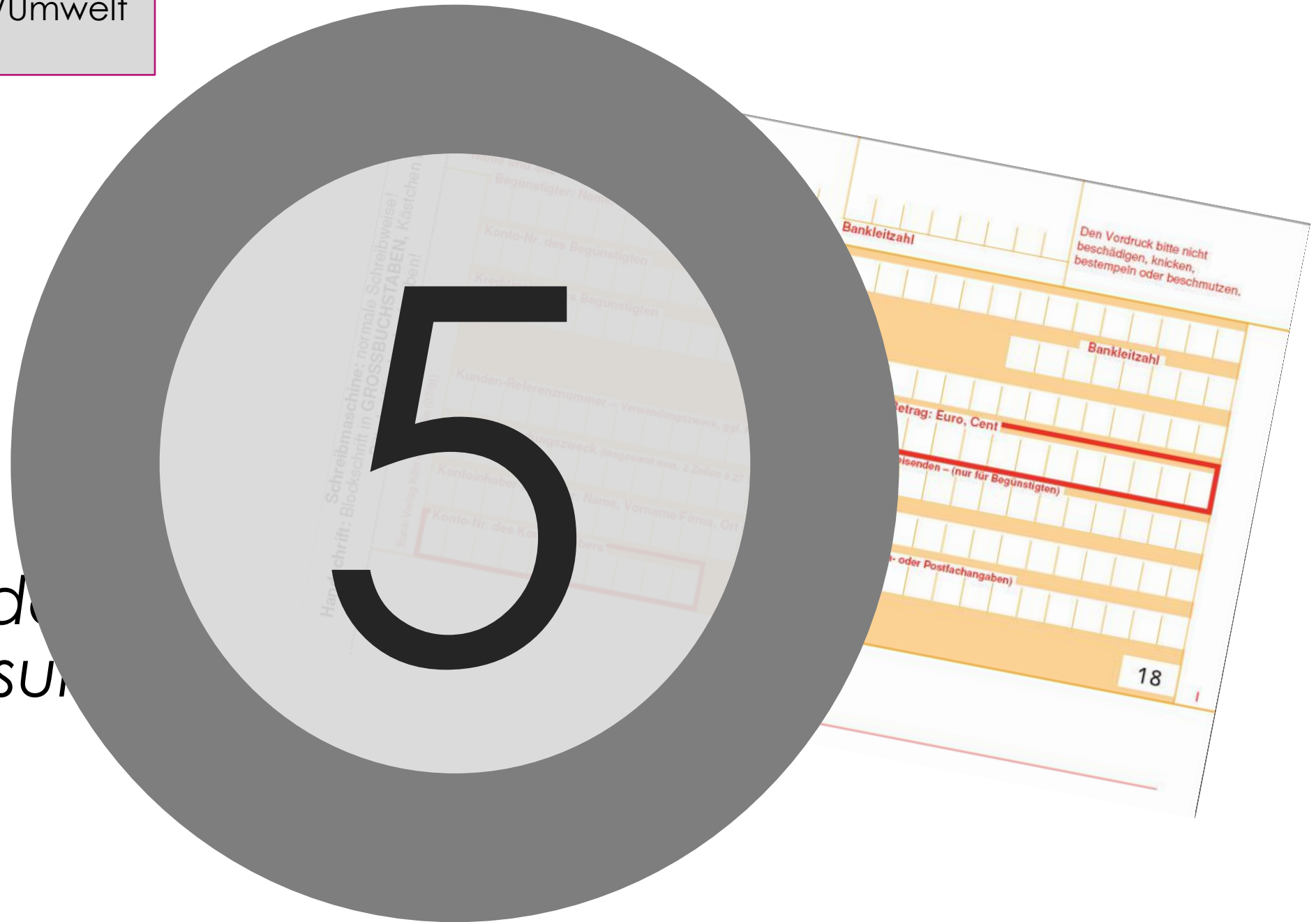


4

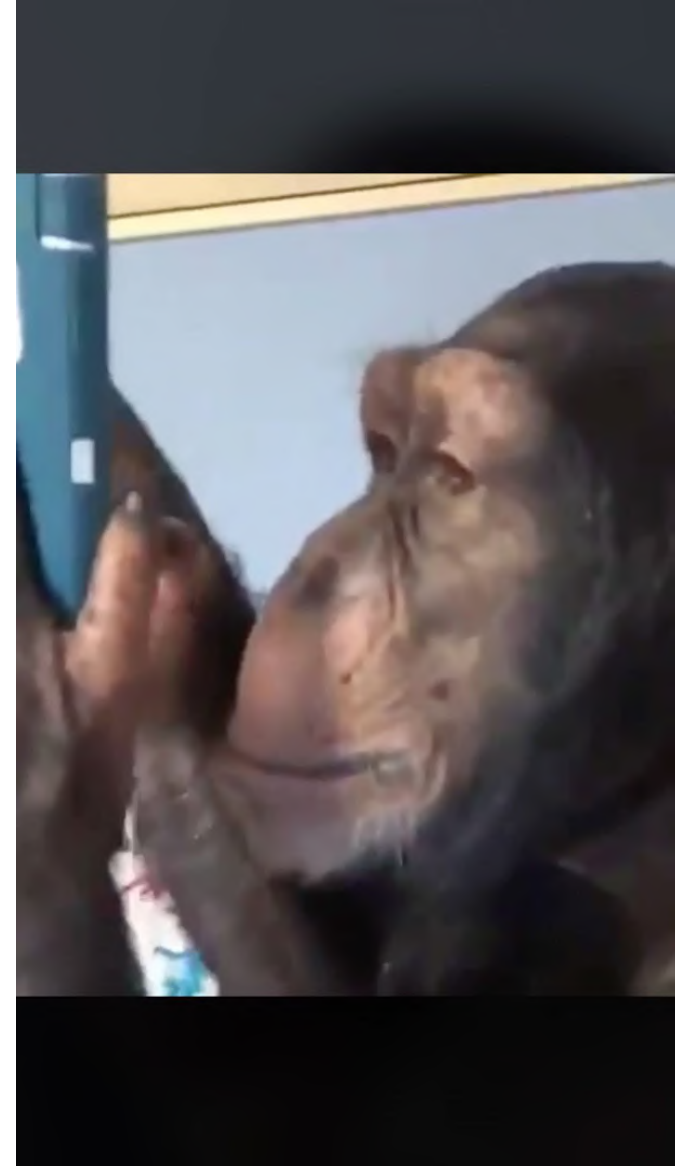
28 Lernende
28 Anforderungen



28 Lernende
1 Überweisung



Digital Natives???



Ebene 5: Gesellschaft/Umwelt
Lernen über Medien



Identitätsentwicklung

Ebene 5: Gesellschaft/Umwelt
Lernen über Medien

Teilhabe in Medien



Danke.



Dr. Lea Schulz

Twitter: @Leschi3000

www.leaschulz.com

Literatur

Eickelmann, B., Bos, W., Gerick, J., Goldhammer, F., Schaumburg, H., Schwippert, K., Senkbeil, M. & Vahrenhold, J. (Hrsg., 2019). ICILS #Deutschland. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking. Münster: Waxmann.

Esser, H. (2020). Vulnerabilität und Social Media im Kontext des Aufwachsens junger Menschen in einer „Brave New World“. Barbara Budich Verlag. In: Dobmeier, F. Möls, L. Hessing, T., Esser, H., Bräunling, D., Stojek, N. & Krüger, G.: Dynamiken des Pädagogischen: Perspektiven auf Studium, Theorie und Praxis.

Fthenakis, Wassilios E. (2009): Bildung neu definieren und hohe Bildungsqualität von Anfang an sichern. Ein Plädoyer für die Stärkung von prozessualer Qualität. In: Ilse Wehrmann (Hrsg.): Starke Partner für frühe Bildung: Kinder brauchen gute Krippen. Ein Qualitäts-Handbuch für Planung, Aufbau und Betrieb. Weimar, S. 1-12.

Harring, M., Böhm-Kasper, O., Rohlf, C. & Palentien, C. (2010). Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen – eine Einführung in die Thematik. In: Harring M., Böhm-Kasper O., Rohlf C., Palentien C. (eds) Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Schulz, L. & Beckermann, T. (2020). Inklusive Medienbildung in der Schule. Neun Aspekte eines guten inklusiven Unterrichts. Computer und Unterricht (117), 4-8.

Schulz, L. (2018). Digitale Medien im Bereich Inklusion. In Lütje-Klose, B., Riecke-Baulecke, T. & Werning, R. (Hrsg.): Basiswissen Lehrerbildung: Inklusion in Schule und Unterricht, Grundlagen in der Sonderpädagogik (S.344-367). Seelze: Klett/Kallmeyer.

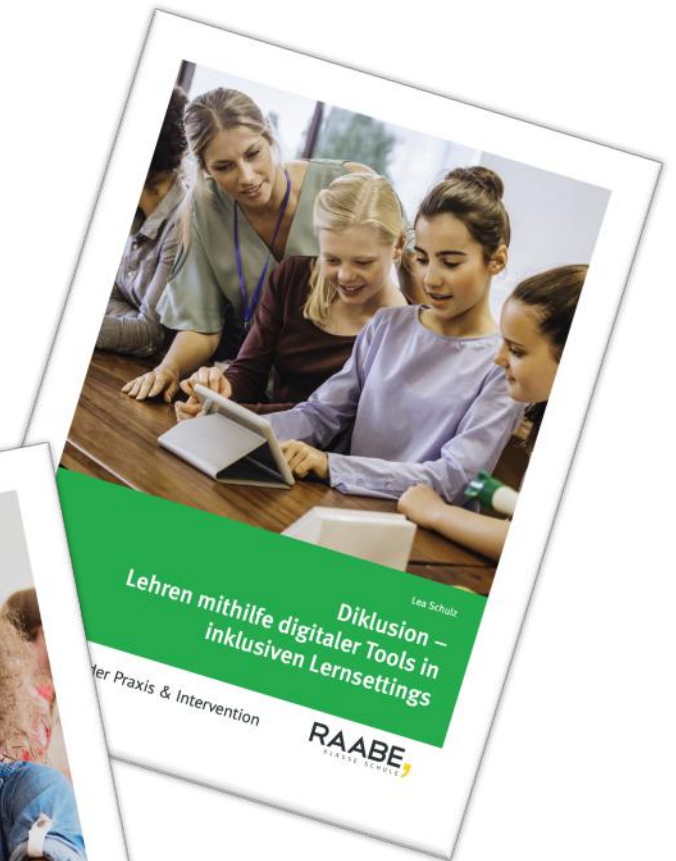
Schulz, L. (2020a i. Vorb.). Diklusive Schulentwicklung. Erfahrungen und Erkenntnisse der digital-inklusive Multiplikatorenausbildung in Schleswig-Holstein. Eingereicht an H. Schaumburg und C. Filk für das Themenheft „Inklusiv-mediale Bildung in schulischen Kontexten - eine interdisziplinäre Bestandsaufnahme“. Unveröffentlichtes Manuskript für die Zeitschrift Medienpädagogik.

Vygotsky, L. (1987). Ausgewählte Schriften, Bd. 2. (2. Aufl.). Köln: Pahl-Rugenstein.

Tipp für eine diklusive App-Liste von Dr. Karin Reber:

http://karinreber2.paedagogis.com/fobis/AppsSchuleTherapie_Reber-KaiserMantel.pdf

Weitere Veröffentlichungen und Ideen: www.leaschulz.com



Apps und Co.

- Google Übersetzer
- Claro ScanPen
- Bedienungshilfen
- Kits.blog (QR-Codes)
- Bettermarks
- Readlang.de
- App Baalbek Reborn
- WDR-AR 1933-1945
- SolAR
- GreenScreen by DoInk
- Book Creator

Hinweis:

Dies ist explizit KEINE Empfehlung von Apps, da der Einsatz einer App immer vom didaktischen Setting abhängig ist. Bitte prüfen Sie dringend vorab die datenschutzrechtlichen Bestimmungen in Ihrer Schule und in Ihrem Land und die jeweils davon abhängige mögliche Einsatzform.

- <https://www.mfk-nuernberg.de/virtuelle-postkutschenfahrt/>
- Anne Frank VR
- Stop Motion
- Mundo.schule
- Worksheetcrafter
- Worksheet Go!
- Oerhoernchen.de
- Levumi.de
- TippMal App