



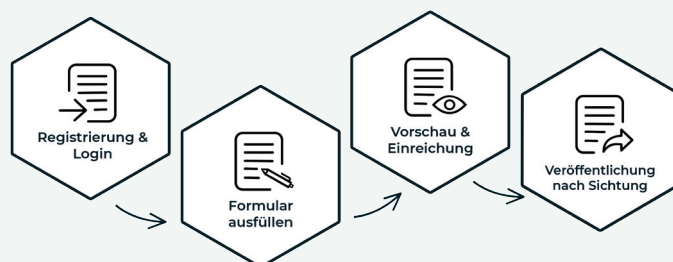
digital.learning.lab

Einreichung von Unterrichtsimpulsen
beim digital.learning.lab leicht gemacht

Handreichung zur Einreichung von Unterrichtsbausteinen, Tools und Trends

Lehrkräfte können mit dem digital.learning.lab (dll) ihren Unterricht neu (digital) gestalten, verschiedene Tools kennenlernen und sich über schulischen Fachunterricht in digitalen Zeiten informieren. Sie können einerseits auf bereits veröffentlichte, qualitätsgesicherte Unterrichtsbausteine, Tools und Trends zugreifen. Es gibt aber auch die Möglichkeit, eigene Inhalte für die digital gestützte Unterrichtsgestaltung einzureichen und zu veröffentlichen.

Die Schritte zur Einreichung von Unterrichtsimpulsen:



Registrierung und Login

Um eigene Inhalte (Unterrichtsbausteine, Tools oder Trends) beim dll zur Unterstützung von Lehrkräften für die digital gestützte Unterrichtsgestaltung zur Verfügung zu stellen, ist das Anlegen eines Benutzerkontos erforderlich. Im „Login“-Bereich unter dem Button „Registrierung“ kann ein Benutzerkonto angelegt werden, um eigene Inhalte zu erstellen und um als Co-Autor_in für Inhalte von Kolleginnen und Kollegen markiert zu werden. Das Passwort und die E-Mail-Adresse können auch im Nachhinein im „Login“-Bereich unter „Mein Profil“ geändert werden. Vor- und Nachname können in der aktuellen Entwicklung nicht geändert werden. Nach Bestätigung der Mailadresse ist der Zugang zum „Login“-Bereich möglich.



Unterschiedliche Inhalte einreichen

Inhalte für das dll können im Bereich „**Meine Inhalte**“ direkt erstellt werden. Dabei gibt es unterschiedliche Elemente von inhaltlichen Impulsen:

Unterrichtsbaustein erstellen +

Tool erstellen +

Trend erstellen +

Unter **digitalen Unterrichtsbausteinen** werden im dll konkrete Unterrichtskonzepte und -beispiele zur Gestaltung des Schulunterrichts mit und über digitale Medien verstanden. Diese sollen Lehrerinnen und Lehrern Orientierung und Inspiration bieten, wie Fachunterricht in digitalen Zeiten gestaltet werden kann. So sollen Lehrkräfte unterstützt werden, selbst Kompetenzen für die digitale Welt zu erwerben bzw. auszubauen und auch befähigt werden, ihre Schülerinnen und Schüler in ihrem Kompetenzerwerb zu unterstützen. Vor dem Hintergrund dieses Ansatzes werden im dll keine einzelnen, aus dem Kontext losgelöste Arbeitsblätter, Grafiken, Videos, Bilder, etc., sondern ausschließlich ganzheitliche Unterrichtskonzepte und -beispiele – im besten Fall verlinkt mit anderen Tools oder Trends – bereitgestellt. Aus den digitalen Unterrichtsbausteinen muss sich eine fachliche Unterrichtsidee oder Lernsituation ableiten lassen. Zudem müssen Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, sowohl Fachkompetenzen als auch Kompetenzen für die digitale Welt (siehe Strategie der Kultusministerkonferenz, 2017) zu erwerben. Alle Unterrichtsbausteine sind unter einer möglichst freien CC-Lizenz zu veröffentlichen.

Unter **Tools** verstehen wir digitale Werkzeuge für den direkten Einsatz im Unterricht. Mithilfe der Toolbeschreibungen können neue Unterrichtskonzepte von Lehrkräften schnell und einfach umgesetzt werden. Aus diesem Grund sind auch die Tools den verschiedenen KMK-Kompetenzbereichen für die digitale Welt zugeordnet, enthalten genaue Beschreibungen zu Funktionalität sowie Anwendung und sind darüber hinaus mit konkreten Unterrichtsbausteinen verknüpft. Im dll werden nur Tools geführt, die es allen Lehrkräften erlauben, kostenfrei mindestens einige Grundfunktionalitäten der Anwendungen durch Testen kennenzulernen. Die Beschreibungen des Tools sollen dabei möglichst objektiv sein und nicht durch subjektive Eindrücke und Erfahrungen geprägt sein.

Unter **Trends** werden beim dll relevante Forschungsergebnisse zum Lernen mit und über digitale Medien, andere thematisch relevante Veröffentlichungen, Praxisbeispiele von Schulprojekten sowie weitere für Lehrkräfte entwickelte Portale mit Inhalten und Ideen zur Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten verstanden. So sollen Lehrkräfte inspiriert werden, neue digitale Ansätze auszuprobieren, und gleichzeitig sensibilisiert, sich mit den verschiedenen Perspektiven und Aspekten zu Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten auseinander zu setzen.



Kernfunktionen der Einreichung

Bei der Erstellung eigener Inhalte besteht am Anfang und Ende des Formulars die Möglichkeit, Zwischenergebnisse zu „Speichern“, eine „Vorschau“ des Bausteins anzusehen und fertige Bausteine mittels „Einreichen“ zur Sichtung freizugeben sowie Bausteine zu „Löschen“.

Alle mit * markierten Felder sind Pflichtfelder, die zwingend auszufüllen sind, um einen Unterrichtsbaustein zur Sichtung einzureichen.

Zu jedem Formularfeld gibt es auf der rechten Seite nach Klick auf das Fragezeichen einen kurzen Ausfüllhinweis.

Das dll lebt von Verknüpfungen zwischen unterschiedlichen Unterrichtsbausteinen, Tools und Trends. Geben Sie möglichst viele passende Verknüpfungen an.

Wenn einzelne inhaltliche Bausteine im gemeinsamen Erstellungsprozess mit Anderen entwickeln wurden, können diese unter „Co-Autor_innen“ hinzugefügt werden, sofern diese registrierte Nutzer_innen sind.

Einreichen von Bausteinen

Wenn Sie mindestens alle Pflichtfelder ausgefüllt haben, können Sie den Inhalt zur inhaltlichen und urheberrechtlichen Sichtung für ggf. Forderungen zur Überarbeitung durch erfahrenes pädagogisches Personal an der Hamburger Schulbehörde sowie Technischen Universität Hamburg einreichen. Wenn Sie den Inhalt zur Sichtung eingereicht haben, können Sie diesen für den Sichtszeitraum nicht weiter bearbeiten. Nach der erfolgreichen Sichtung wird der Baustein entweder veröffentlicht oder Sie erhalten im Fall von Nachbearbeitungswünschen von der_m Gutachter_in direkt eine Nachricht mit Feedback und Ihr Baustein wird wieder zur Bearbeitung freigegeben. Den aktuellen Status der Bearbeitung und Einreichung können Sie im Menüpunkt "Meine Inhalte" beim dll einsehen. Nach erfolgreicher Sichtung wird Ihr Inhalt veröffentlicht. Auch in diesem Fall erhalten Sie eine kurze Mailbestätigung.

