

Anwendungsmodul: Digital-kollaboratives Lernen mit Videos im Gestalten, Tanzen, Darstellen

Britta Schröder¹ & Thomas Jaitner¹

¹ Technische Universität Dortmund

Ansprechpartner:innen: Britta Schröder, britta2.schroeder@tu-dortmund.de

Gliederung

1	Kurzfassung	1
1.1	Basisinformationen zum Fortbildungskonzept.....	2
1.2	Inhalt & Aufbau: Organisatorisches, Lernformen und eingesetzte Ressourcen	4
1.3	Hintergründe & Querschnittsthemen	5
1.4	Quellen	6
2	Didaktische Anleitung für Nutzende	7

1 Kurzfassung



Beschreibung

In diesem praxisorientierten Anwendungsmodul für Lehrkräfte werden in 3 Lerneinheiten à 90 Minuten in Präsenz an konkreten Beispielen im Bewegungsfeld Gestalten, Tanzen, Darstellen (1) Wege der Initiierung und Steuerung kollaborativer Lernprozesse sowie (2) Einsatzmöglichkeiten von Videos zur Förderung kollaborativer Lernprozesse erarbeitet und (3) digital-kollaborative Unterrichtsvorhaben geplant und reflektiert. Ziel ist es, dass die Lehrkräfte didaktisch-methodische Wege des digital-kollaborativen Lernens mit dem Medium Video zur Förderung von kreativen Gestaltungsprozessen im Unterricht kennenlernen, selbst anwenden und in Unterrichtsvorhaben integrieren können.

Dieses Fortbildungsmodul ist Teil einer umfassenden Fortbildungsreihe zu verschiedenen Aspekten des Themas „Motorische Lehr-/Lernprozesse im digitalgestützten Sportunterricht“ (MLLdigital). Vorbereitend auf das Anwendungsmodul sollten idealerweise die asynchronen Basismodule B1 „Einsatz von Videografie im Sportunterricht“ und B2 „Digital-kollaboratives Lernen“ absolviert werden, um eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Inhalten zu ermöglichen. Einen Gesamtüberblick über alle Angebote finden Sie hier: <https://redaktion.openeduhub.net/edu-sharing/components/render/2c9fc437-c933-4883-9fc4-37c933188344>.




Dieses Nutzungskonzept wurde adaptiert von einer Referenzversion der Arbeitsgemeinschaft Interdisziplinäre Mediendidaktik und -bildung (Imedi) des Verbundprojekts Communities of Practice NRW für eine Innovative Lehrerbildung (Com*In). Es steht ebenfalls unter der Lizenz CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Namensnennung: Com*Net 2 im Projekt Com*Sport


Förderkennzeichen: 01JA23K02D




1.1 Basisinformationen zum Fortbildungskonzept

 Adressat:innen des Konzeptes
<input checked="" type="checkbox"/> Fortbildner:innen / Multiplikator:innen für Fortbildungen (Lehrkräftebildung 3. Phase) <input checked="" type="checkbox"/> Seminarleiter:innen / Multiplikator:innen für den Vorbereitungsdienst (Lehrkräftebildung 2. Phase) <input type="checkbox"/> Lehrkräfte <input type="checkbox"/> Sonstiges, und zwar: _____

Lehr-/Lernkontext / Einsatzkontext und Lernziele

 Lehramtstyp (Zielgruppe der SuS)
<input checked="" type="checkbox"/> Lehrämter der Grundschule bzw. Primarstufe <input checked="" type="checkbox"/> Übergreifende Lehrämter der Primarstufe und aller oder einzelner Schularten der Sekundarstufe II <input checked="" type="checkbox"/> Lehrämter für alle oder einzelne Schularten der Sekundarstufe I <input checked="" type="checkbox"/> Lehrämter der Sekundarstufe II [allgemeinbildende Fächer] oder für das Gymnasium <input checked="" type="checkbox"/> Lehrämter der Sekundarstufe II [Berufliche Fächer] oder für die beruflichen Schulen <input type="checkbox"/> Sonderpädagogische Lehrämter



 Fächer & Themen
<input checked="" type="checkbox"/> (schul-)fachbezogen, und zwar: Sport <input type="checkbox"/> fachübergreifend, und zwar: _____

Fächerübergreifende Lernziele (nach dem europäischen Kompetenzrahmen für LK DigCompEdu)



1. Berufliches Engagement <input type="checkbox"/> 1.1. Berufliche Kommunikation <input type="checkbox"/> 1.2. Berufliche Zusammenarbeit <input type="checkbox"/> 1.3. Reflektierte Praxis <input type="checkbox"/> 1.4. Digitale Weiterbildung <input type="checkbox"/>	2. Digitale Ressourcen <input checked="" type="checkbox"/> 2.1. Auswählen <input checked="" type="checkbox"/> 2.2. Erstellen und Anpassen <input type="checkbox"/> 2.3. Organisieren, Schützen, und Teilen <input checked="" type="checkbox"/>
3. Lehren und Lernen <input checked="" type="checkbox"/> 3.1. Lehren <input checked="" type="checkbox"/> 3.2. Lernbegleitung <input checked="" type="checkbox"/> 3.3. Kollaboratives Lernen <input checked="" type="checkbox"/> 3.4. Selbstreguliertes Lernen <input checked="" type="checkbox"/>	4. Evaluation <input type="checkbox"/> 4.1. Lernstand erheben <input type="checkbox"/> 4.2. Lern-Evidenz analysieren <input type="checkbox"/> 4.3. Feedback und Planung <input type="checkbox"/>
5. Lernerorientierung <input checked="" type="checkbox"/> 5.1. Digitale Teilhabe <input type="checkbox"/> 5.2. Differenzierung und Individualisierung <input type="checkbox"/> 5.3. Aktive Einbindung der Lernenden <input checked="" type="checkbox"/>	6. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden <input checked="" type="checkbox"/> 6.1. Informations- und Medienkompetenz <input checked="" type="checkbox"/> 6.2. Kommunikation und Kollaboration <input checked="" type="checkbox"/> 6.3. Erstellen digitaler Inhalte <input checked="" type="checkbox"/> 6.4. Verantwortungsvoller Umgang <input type="checkbox"/> 6.5. Digitales Problemlösen <input type="checkbox"/>

Didaktische Hinweise

 Benötigte Kompetenzen und Kenntnisse der Fortbildner:innen
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kompetenzen im Umgang mit mobilen, digitalen Endgeräten (Laptop, iPad etc.) • Pädagogische Inhaltskompetenz im Fach Sport

 Didaktische Struktur		
Art des Konzepts/Materials <input checked="" type="checkbox"/> Fortbildungskonzept <input type="checkbox"/> Fortbildungskurs zur individuellen Nutzung <input type="checkbox"/> Materialsammlung <input checked="" type="checkbox"/> enthält Unterrichtskonzept <input type="checkbox"/> Sonstiges, und zwar:	Nutzung <input checked="" type="checkbox"/> Präsenzveranstaltung <input type="checkbox"/> Onlineseminar <input type="checkbox"/> Hybridkurs <input type="checkbox"/> Selbstlernen	Organisation <input type="checkbox"/> Gesamtkurs <input type="checkbox"/> Modularisierung (individueller Zugang) <input checked="" type="checkbox"/> Sequenzierung (festgelegte Struktur) <input type="checkbox"/> Interaktiver Workshop
 Barrierefreiheit		
<p>Voraussetzung für die inhaltliche Arbeit mit dem Fortbildungskonzept ist die visuelle Wahrnehmung, da das Konzept auf der Arbeit mit Videos basiert.</p> <p>Um eine möglichst barrierefreie Nutzung zu gewährleisten, wurden folgende Maßnahmen umgesetzt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung einer diversitätssensiblen und diskriminierungskritischen Sprache • Technische Barrierefreiheit: barrierefreie Materialien, Bereitstellung von leicht zugänglichen Medien mit intuitiver Bedienung und Kompatibilität mit assistiven Technologien (z.B. Lupe und Zoom an Tablets); Möglichkeit der Anpassung der Bedienoberflächen, z. B. größere Schriftgrößen, kontrastreiche Darstellung, einfache Navigation. • Flexibilität in der praktischen Umsetzung: Möglichkeit der Anpassung der Bewegungsaufgaben, sodass sie für Teilnehmende mit motorischen Einschränkungen zugänglich sind. 		

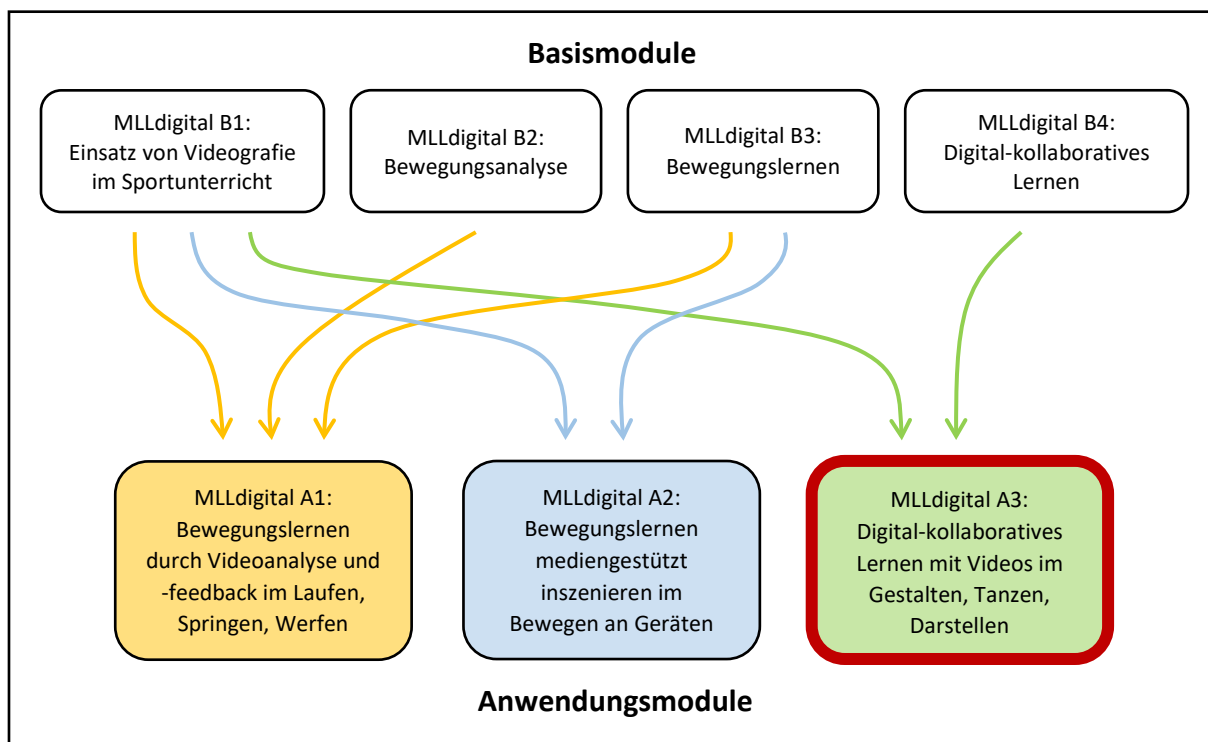
Technische und rechtliche Informationen

 Technische Voraussetzungen (Hard- und Software)		
Materialien und Dateiformate <input checked="" type="checkbox"/> Textdokumente <input checked="" type="checkbox"/> Präsentationen <input checked="" type="checkbox"/> Videos <input type="checkbox"/> H5P <input type="checkbox"/> Webressourcen <input type="checkbox"/> Sonstiges, und zwar:	Apps und Programme <input checked="" type="checkbox"/> Office-Programme <input checked="" type="checkbox"/> Videowiedergabe <input type="checkbox"/> Spezielle Anwendungen Und zwar:	Ablageorte <input checked="" type="checkbox"/> Als OER frei zugänglich (z.B. Wirlernenonline.de) <input type="checkbox"/> Moodle <input type="checkbox"/> andere Hostingplattformen Und zwar: <input type="checkbox"/> Zugriff einfach möglich <input type="checkbox"/> Beschreibung der Zugriffsmöglichkeiten vorhanden.
Link zum Angebot Unter https://redaktion.openeduhub.net/edu-sharing/components/render/9e9cf04f-c0f9-4ed0-9cf0-4fc0f95ed0c9 ist das Angebot auf der Plattform wirlernenonline.de auffindbar.		
Notwendige Geräte <ul style="list-style-type: none"> • 1 Laptop oder Tablet • 1 Smartboard oder Beamer • 1 Musikanlage • Je 1 Tablet mit Kamerafunktion pro vier Teilnehmenden • Internetzugang 		
 Datenschutz		
<input checked="" type="checkbox"/> DSGVO-konform Im Rahmen der Fortbildung werden Videos der Teilnehmenden aufgenommen und analysiert, bei denen keine langfristige Speicherung erforderlich ist und die unmittelbar nach der Veranstaltung gelöscht werden. Die Aufnahme und Analyse der Videos erfolgen nur nach Zustimmung der Teilnehmenden.		

1.2 Inhalt & Aufbau: Organisatorisches, Lernformen und eingesetzte Ressourcen

Dieses Nutzungskonzept fokussiert das Anwendungsmodul A3 „Digital-kollaboratives Lernen mit Videos im Gestalten, Tanzen, Darstellen“, das Teil einer modular strukturierten Fortbildung ist (siehe Abbildung). Die Basismodule werden online absolviert und vermitteln zentrale Grundlagen in den Themenbereichen Einsatz von Videografie im Sportunterricht, Bewegungsanalyse, Bewegungslernen sowie digital-kollaboratives Lernen. Auf den Basismodulen aufbauend vertiefen die Anwendungsmodule die erarbeiteten Inhalte in der Praxis. Sie finden in Präsenz statt und übertragen das erworbene Wissen auf konkrete Praxisbeispiele aus unterschiedlichen Bewegungsfeldern und Sportbereichen.

Gesamtkonzept abrufbar unter: <https://redaktion.openeduhub.net/edu-sharing/components/render/2c9fc437-c933-4883-9fc4-37c933188344>



Dieses Anwendungsmodul baut auf den Basismodulen B1 (Einsatz von Videografie im Sportunterricht) und B4 (Digital-kollaboratives Lernen) auf. Die Fortbildung gliedert sich somit in eine Onlinephase und eine Präsenzphase. Zur Vorbereitung des Anwendungsmoduls sollten die Teilnehmenden die Inhalte der Basismodule selbständig online erarbeiten. Im Anschluss findet das Anwendungsmodul in Präsenz statt.

Im Folgenden wird ein exemplarischer Ablauf für die Durchführung des Anwendungsmoduls in Präsenz vorgestellt. Dieser dient als Orientierungshilfe und kann je nach Zielgruppe, zeitlichem Rahmen und inhaltlichen Schwerpunkten flexibel angepasst und variiert werden. Die Fortbildner:innen sind eingeladen, einzelne Phasen auszutauschen, Schwerpunkte zu setzen oder methodische Elemente entsprechend der Bedürfnisse der Teilnehmenden zu modifizieren. Die Fortbildungsmaterialien wurden im Rahmen begleitender Evaluationen weiterentwickelt, sodass sie eine bewährte Grundlage für die Durchführung bieten.

Das Anwendungsmodul gliedert sich in drei aufeinander aufbauende Lerneinheiten, die Theorie, Praxis und Reflexion miteinander verbinden.

Lerneinheit 1 – „Kollaborative Lernprozesse im Gestalten, Tanzen, Darstellen initiieren und steuern“

In einem einleitenden Erfahrungsaustausch werden die Teilnehmenden kognitiv aktiviert und an das Thema herangeführt. Anschließend folgt ein theoretischer Input zu Gestaltungsprozessen im Sportunterricht. In einer Praxisphase erproben die Teilnehmenden Methoden zur Initiierung kollaborativer Lernprozesse, bevor die Ergebnisse theoretisch reflektiert und eingeordnet werden.

Lerneinheit 2 – „Videoeinsatz zur Förderung kollaborativer Lernprozesse“

In dieser Einheit steht die praktische Erkundung des Einsatzes von Videos in kollaborativen Gestaltungsprozessen im Mittelpunkt. Die Teilnehmenden erproben Anwendungsmöglichkeiten, die anschließend gemeinsam theoretisch reflektiert und eingeordnet werden.

Lerneinheit 3 – Unterrichtsvorhaben konzipieren, präsentieren und reflektieren

Zum Abschluss der Fortbildung entwerfen die Teilnehmenden ein eigenes Unterrichtsvorhaben, präsentieren ihre Konzeption und reflektieren diese im Plenum. Dabei werden sowohl fachspezifische als auch methodische Aspekte einbezogen.

Grundlegende Informationen zum Anwendungsmodul A3:

- 5h Präsenzworkshop (3 LE à 90 Minuten + 30 Minuten Pause)
- Wechsel zwischen Theorie- und Praxisphasen
- Gruppengröße: circa 15-25 Personen
- Lehr-/Lernformen: Vorträge, kollaborative Lernformen, Plenumsdiskussionen
- Ort: Sporthalle / Gymnastikraum

Für die Fortbildung hinterlegte Materialien:

(1) *Nutzungskonzept*

(2) *Präsentation (PowerPoint)*

(3) *Dokument: Digital-kollaboratives Lernen*

(4) *Dokument: Lernformen kollaborativen Lernens*

(5) *Dokument: Plakat zu Nutzungsregeln für digitale Geräte in der Sporthalle*

(6) *Videos: Gumboot-Dance Tanzschritte*

1.3 Hintergründe & Querschnittsthemen

Kollaboratives Lernen gilt als eine besonders effektive Lernform und digitale Medien können dabei eine vertiefte Zusammenarbeit der Lernenden fördern (Dyson & Casey, 2012; Sung et al., 2017). Im Tanzen hat sich gezeigt, dass videobasierte Lernumgebungen beim Beschreiben und Evaluieren praktischer Erfahrungen unterstützen können (Leijen et al., 2009). Die Perspektive „von außen“ durch Videos und der Austausch mit anderen Gruppen zu eigenen Bewegungsgestaltungen wird aus Sicht der Lernenden als besonders positiv erlebt (Schröder & Jaitner, 2022). Durch die Arbeit mit Videos entstehen kollaborative Reflexionen im Prozess der Bewegungsgestaltung (Schröder & Jaitner, 2025). Aufgrund der Effektivität und Relevanz des Themas zielt die Fortbildung darauf ab, das digital-kollaborative Lernen im Sportunterricht zu fördern und insbesondere das kreative Lernen im Bewegungsfeld Gestalten, Tanzen, Darstellen zu stärken.

Um die Kompetenzziele zu erreichen, wie der gezielte Einsatz digitaler Medien zur Förderung des kollaborativen Lernens, selbstgesteuerter Lernprozesse sowie des aktiven und kreativen

Engagements der Lernenden, ist die Fortbildung so angelegt, dass die Teilnehmenden kontinuierlich zwischen theoretischem Wissenserwerb, praktischer Erprobung und gemeinsamer Reflexion wechseln. Da für eine erfolgreiche Umsetzung vor allem die Methodik und bestimmte Rahmenbedingungen von Bedeutung sind (Sung et al., 2017), werden in der Fortbildung Chancen und Herausforderungen aufgezeigt und diskutiert.

Vertiefende Hintergrundinformationen sind in dem *Dokument „Digital-kollaboratives Lernen“ (Zusatzmaterial 3)* und in folgenden Literaturquellen zu finden:

Bereich	Autor:innen, Jahr	Titel
Kollaboratives Lernen	Wibowo & Bähr, 2018	Kooperatives Lernen im Sportunterricht
Digital-kollaboratives Lernen	Sung et al., 2017	The effects of mobile-computer-supported collaborative learning: Meta-analysis and critical synthesis
Gestalten, Tanzen, Darstellen	Klinge, 2009	Gestalten
	Klinge, 2010	Tanz, Tanzstücke und Gestaltung bewerten
	LandesSportBund NRW et al., 2007	Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein

1.4 Quellen

- Bähr, I. (2018). Formen Kooperativen Lernens im Sportunterricht. In J. Wibowo & I. Bähr (Hrsg.), *Kooperatives Lernen im Sportunterricht* (S. 162-182). Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Dyson, B., & Casey, A. (2012). *Cooperative learning in physical education*. Taylor & Francis New York, NY.
- Klinge, A. (2009). Gestalten. In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik* (S. 401-411). Spitta Verlag.
- Klinge, A. (2010). Tanz, Tanzstücke und Gestaltung bewerten. *Tanz im Sportunterricht*, 59(8), 237-243.
- LandesSportBund NRW, Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW, Tanzsportverband NRW, & Berkemann, S. (2007). *Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein*. Meyer & Meyer Verlag.
- Leijen, Ä., Lam, I., Wildschut, L., Robert-Jan Simons, P., & Admiraal, W. (2009). Streaming video to enhance students' reflection in dance education. *Computers & Education*, 52(1), 169-176. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.010>
- Schröder, B., & Jaitner, T. (2022). Kollaboratives Lernen mit digitalen Medien im Bewegungsgestaltungsprozess. In C. Steinberg, H. Miko, K. Siewert, & S. Howahl (Hrsg.), 6. *Tanzpädagogischer Forschungstag – Abstractband* (S. 5). Institut für Tanz und Bewegungskultur der Deutschen Sporthochschule Köln. <https://doi.org/10.25847/itb.2022.01>
- Schröder, B., & Jaitner, T. (2025). Chancen und Barrieren des Einsatzes digitaler Medien für kollaboratives Lernen im Bewegungsgestaltungsprozess. 15. Symposium der dvs-Sektion „Sportinformatik & Sporttechnologie“ 2024, Dortmund.
- Sung, Y.-T., Yang, J.-M., & Lee, H.-Y. (2017). The effects of mobile-computer-supported collaborative learning: Meta-analysis and critical synthesis. *Review of educational research*, 87(4), 768-805. <https://doi.org/10.3102/0034654317704307>
- Wibowo, J., & Bähr, I. (2018). *Kooperatives Lernen im Sportunterricht*. Schneider Verlag Hohengehren GmbH.

2 Didaktische Anleitung für Nutzende

Zur Umsetzung des 5-stündigen Anwendungsmoduls werden im Folgenden genauere Hinweise zur praktischen Durchführung gegeben. Zur Ermöglichung der Praxisphasen ist eine Sporthalle oder ein Gymnastikraum mit ausreichend Platz zur Bewegung sowie Zugang zu den auf Seite 3 beschriebenen Geräten wichtig. Detaillierte Informationen zu einem möglichen zeitlichen Ablauf können dem folgenden Verlaufsplan entnommen werden, der sich an den einzelnen Aufgaben der Fortbildung orientiert. Die Fortbildung kann in drei 90-Minuten-Blöcke mit 15-Minuten-Pausen nach Lerneinheit 1 sowie 2 umgesetzt werden. Die *Präsentationsfolien (Zusatzmaterial 2)* enthalten integrierte Vortragsnotizen mit wichtigen erläuternden und weiterführenden Hinweisen zur Durchführung der Fortbildung sowie Hintergrundwissen auf zusätzlichen Folien mit beispielhaften Ergebnissen für die Praxisphasen. Zum Verständnis sind die Präsentationsfolien und Vortragsnotizen essenziell.

Zeit	Fortbildungsinhalte	Methode	Material
20	Begrüßung, Ablauf, Kennenlernen	Vortrag, Praxis	<i>Präsentation (Folie 1-4)</i>
Lerneinheit 1: Kollaborative Lernprozesse im Gestalten, Tanzen, Darstellen initiieren und steuern			
15	Einstieg und Erfahrungsaustausch zum kollaborativen Lernen	Partnerarbeit, Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 5-8), Whiteboard, Stifte</i>
10	Theoretischer Input zum Gestalten, Tanzen, Darstellen	Vortrag	<i>Präsentation (Folie 9-17)</i>
15	Praxisphase: In Gruppen eigenständig Tanzschritte von Videos erlernen und eine Choreografie erarbeiten.	Gruppenarbeit	<i>Präsentation (Folie 18), Tablets, Videos</i>
30	Reflektierte Praxis: Wie kann kollaboratives Lernen in Gestaltungsprozessen initiiert und gesteuert werden?	Gruppenarbeit, Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 19-23), Whiteboard, Moderationskarten, Magnete</i>
Lerneinheit 2: Videoeinsatz zur Förderung kollaborativer Lernprozesse			
15	Erfahrungsaustausch zum Videoeinsatz im Gestalten, Tanzen, Darstellen	Partnerarbeit, Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 25-27), Whiteboard, Stifte</i>
30	Praxisphase: Kollaborative Erarbeitung einer Choreografie mit eigenständigem Videoeinsatz zur Unterstützung der Kollaboration.	Gruppenarbeit	<i>Präsentation (Folie 28), Tablets, Musik</i>
30	Reflektierte Praxis: Wie können Videos zur Förderung des kollaborativen Lernprozesses eingesetzt werden?	Gruppenarbeit, Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 29-31), Whiteboard, Moderationskarten, Magnete</i>
15	Diskussion und Praxisempfehlungen für den Einsatz in der Schule	Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 32-33)</i>
Lerneinheit 3: Unterrichtsvorhaben konzipieren			
45	Erarbeitung eines Unterrichtsvorhabens	Gruppenarbeit	<i>Präsentation (Folie 35-36), Tablets, Papier, Stifte</i>
30	Präsentation der Unterrichtsvorhaben	Museumsgang	<i>Präsentation (Folie 37) Zusatzbeispiel (Folie 38-41)</i>
15	Abschlussrunde: Diskussion	Plenumsgespräch	<i>Präsentation (Folie 42)</i>

Weiterführende Hinweise zu den Materialien:

(2) Präsentation (PowerPoint)

Die Präsentation kann als Strukturierungs- und Visualisierungshilfe für die Durchführung der Fortbildung genutzt werden. Sie besteht aus einem vollständigen Foliensatz mit Titel-, Theorie- und Schlussfolien sowie Arbeitsaufträgen. Wichtige ergänzende Informationen zur Durchführung der Fortbildung und zu den Inhalten der Folien sind in den Vortragsnotizen zu finden.

(3) Dokument: Digital-kollaboratives Lernen

Das Dokument „Digital-kollaboratives Lernen“ dient in diesem Anwendungsmodul als Hintergrundinformation und nicht als Lehrmaterial. Der Text gibt eine kompakte theoretische Einführung in das digital-kollaborative Lernen und vertiefendes Wissen zu den Präsentationsfolien. Es umfasst eine Begriffsbestimmung und theoretische Grundlagen zum digital-kollaborativen Lernen mit erläuternden Beispielen aus der Sportpraxis sowie Praxisempfehlungen für den erfolgreichen Einsatz digitaler Medien in kollaborativen Lernsettings. Abschließend werden Schlussfolgerungen für die Lehrpraxis gezogen.

(4) Dokument: Lernformen kollaborativen Lernens

Das Dokument „Lernformen kollaborativen Lernens“ dient in diesem Anwendungsmodul als Hintergrundinformation und ist im Basismodul B4 „Digital-kollaboratives Lernen“ für die Lernenden als Lernmaterial integriert. Es zeigt vielfältige Formen kollaborativen Lernens auf, die sich in Praxis und Forschung entwickelt haben und im Unterricht eingesetzt werden können. Es enthält eine kurze Erklärung der Lernform sowie einen Ablauf und zeigt mögliche Einsatzphasen auf.

(5) Dokument: Plakat zu Nutzungsregeln für digitale Geräte in der Sporthalle

Das beigelegte Plakat dient in der Fortbildung als Veranschaulichungsmaterial. Es liegt als Word-Datei vor und kann flexibel an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden (z.B. kann für den Einsatz im Schwimmbad die Überschrift abgeändert werden). Im Unterricht kann es insbesondere zu Beginn einer Unterrichtsreihe eingesetzt werden, um gemeinsam mit den Schüler:innen klare Regeln für den Umgang mit digitalen Geräten zu erarbeiten. Anschließend lässt es sich in der Sportstätte als Orientierungshilfe nutzen.

(6) Videos: Gumboot-Dance Tanzschritte

Die Videos dienen als Lehrmaterial für die Fortbildung und zeigen Gumboot-Dance Tanzschritte. Die Bewegungen werden zunächst im Normaltempo und anschließend in Zeitlupe dargestellt. Auf diese Weise wird den Lernenden ermöglicht, Videomaterialien selbstständig zur Unterstützung ihres Lernprozesses zu nutzen.