
Gestaltung von Lernprozessen in der digitalen Welt

Ein Impuls-Workshop für die Grundschule



Vorweg: Es wird kein APP Feuerwerk geben



Agenda

Impulsvortrag

- ❑ Disruption von Schule und Gesellschaft
- ❑ Digitale / Analog - Worum gehts eigentlich?
- ❑ Veränderung der Rolle und Anforderungen an uns?

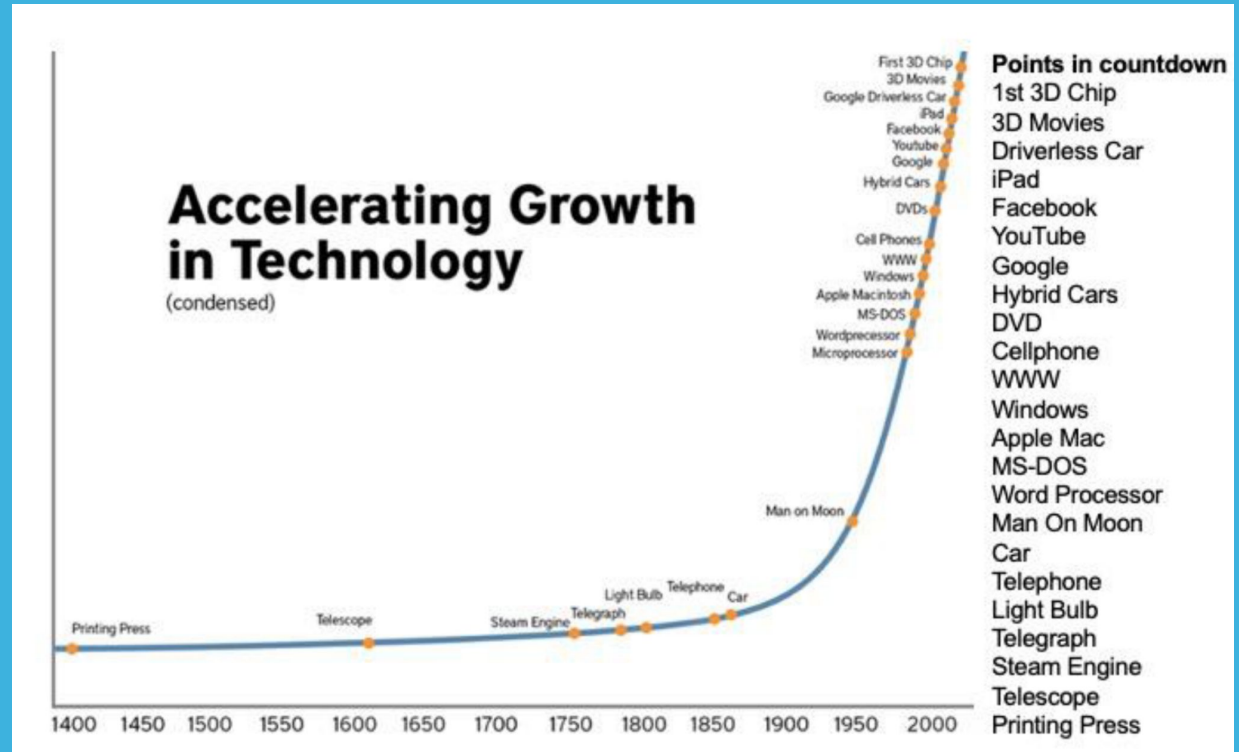
Workshop

- ❑ Workshop mit 3 Inseln

**Was hat sich in den letzten 20
Jahren in der Schule
verändert?
Und was außerhalb?**

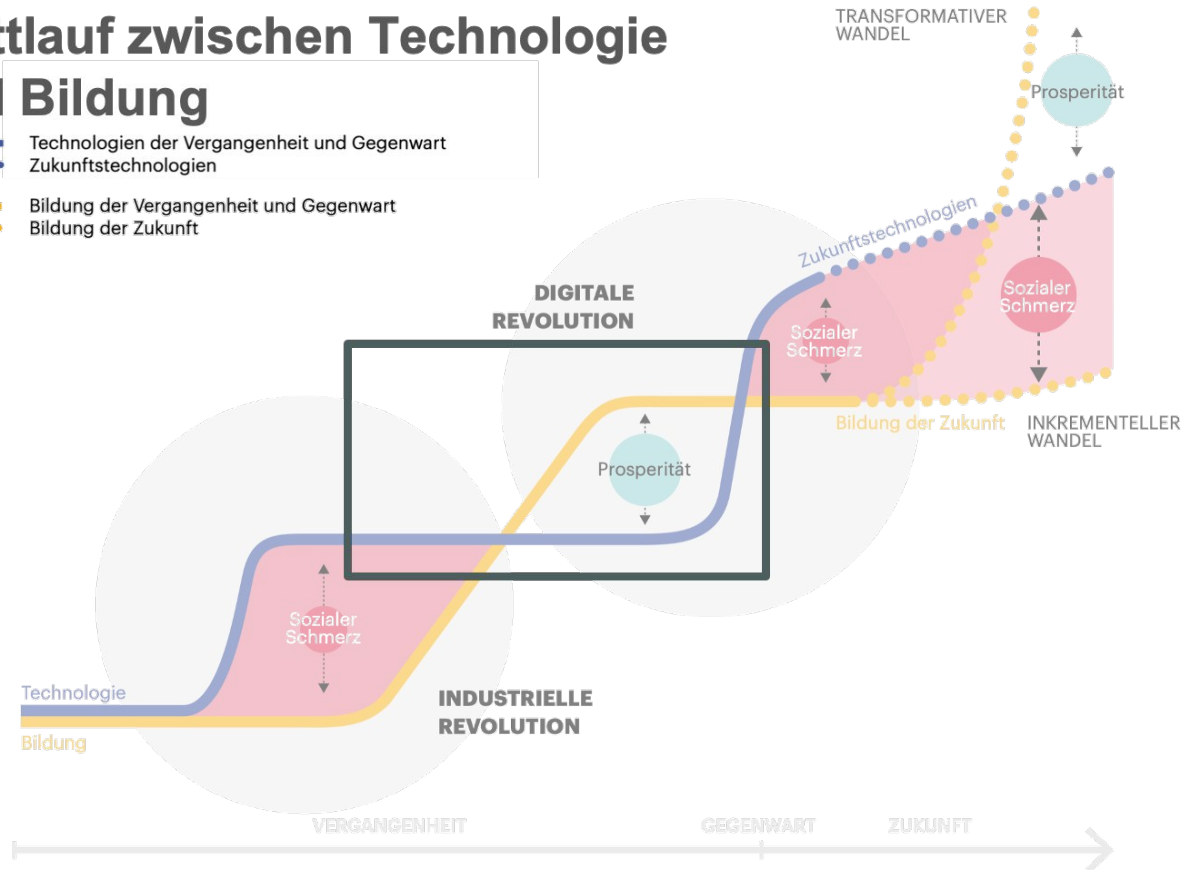
Exponentielles Wachstum

Komerath, 2021, S. 2



Wettlauf zwischen Technologie und Bildung

- Technologien der Vergangenheit und Gegenwart
- Zukunftstechnologien
- Bildung der Vergangenheit und Gegenwart
- Bildung der Zukunft

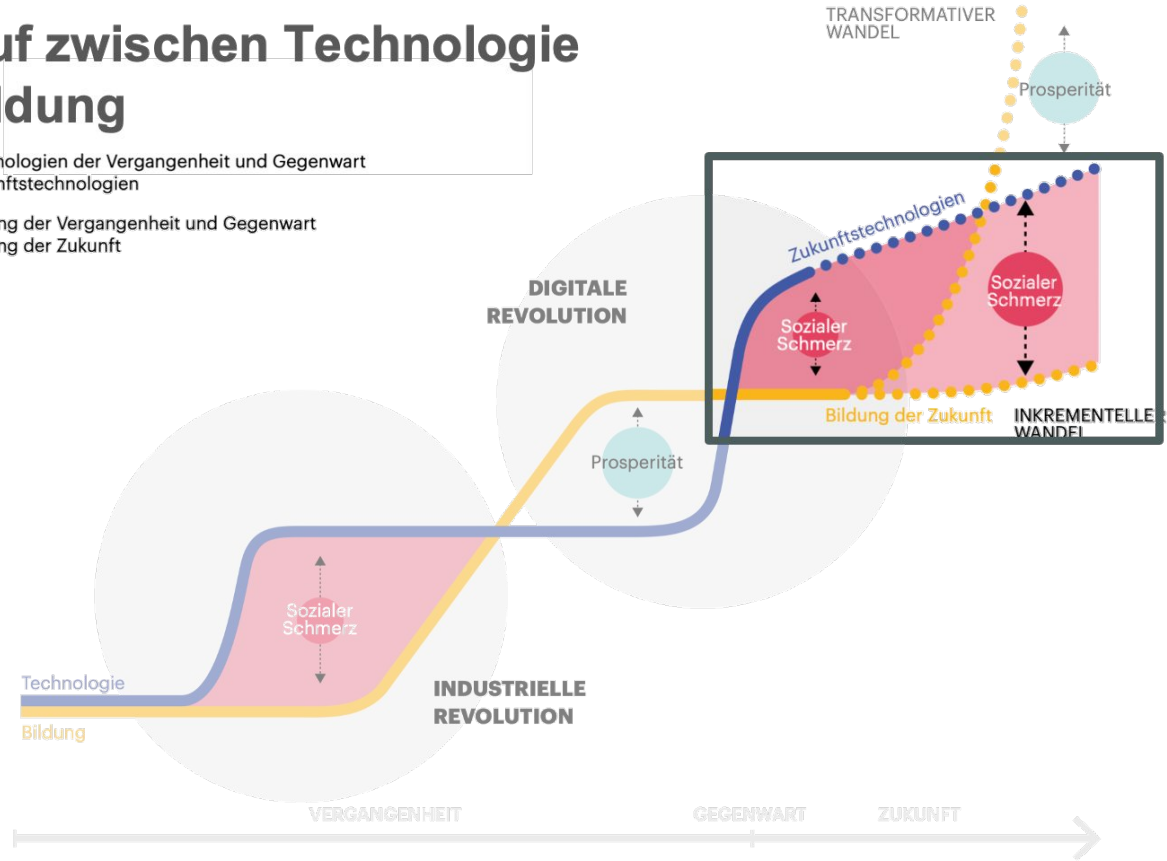


Vgl. OECD Lernkompass 2030 (2020), S. 9.

Wettlauf zwischen Technologie und Bildung



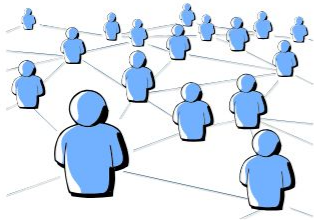
- Technologien der Vergangenheit und Gegenwart
- Zukunftstechnologien
- Bildung der Vergangenheit und Gegenwart
- Bildung der Zukunft



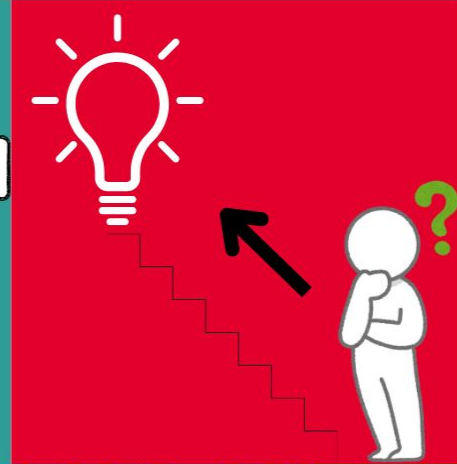
Vgl. OECD Lernkompass 2030 (2020), S. 9.

4K für das 21. Jahrhundert

SCHLÜSSELKOMPETENZEN

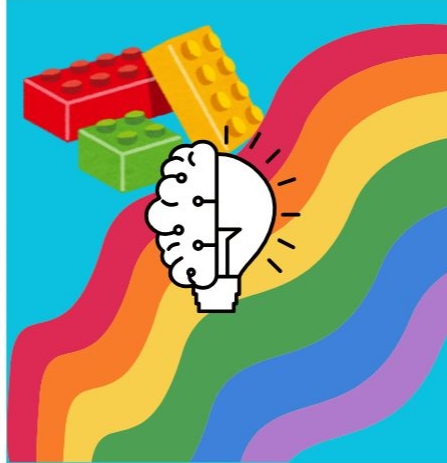


KOMMUNIKATION



KRITISCHES DENKEN

KREATIVITÄT



KOLLABORATION



Kommunikation: Austausch über Chat/Foren.



Kollaboration: Gemeinsame Projekte mit Tools wie online documents.



Kritisches Denken: Reflexion über Quellen/Inhalte.



Kreativität: Entwicklung digitaler Produkte (z.B. Videos, Blogs).

Im Detail

Die veränderte Rolle: Von der Lehrkraft zum Lernbegleiter



Neue Rolle

Früher:

Wissensvermittler im Zentrum.

Heute:

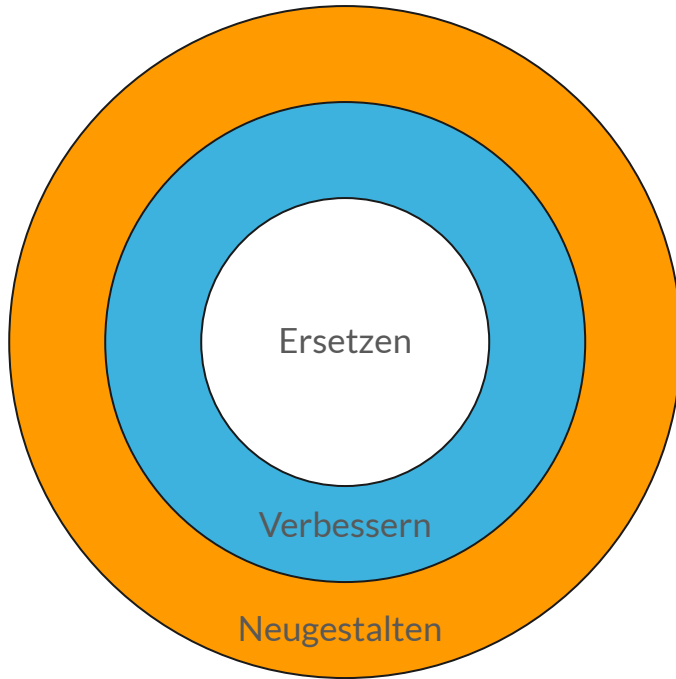
Lernbegleiter, der anregende Lernumgebungen schafft, Prozesse moderiert und individuell unterstützt.

Der Wandel von der Instruktion zur Konstruktion.

Digitale Werkzeuge als Unterstützung – Nicht als Selbstzweck

Kompetenz

Kind -> ~~Inhalt~~ -> Methode
-> Werkzeug



In Anlehnung an das SAMR-Modell

Ersetze ich nur?

- Wird das Arbeitsblatt einfach zum PDF?
- Kann es die Schülerinnen und Schüler beim Lernen unterstützen?

Verbessere ich den Lernprozess?

- Bietet das Werkzeug neue Darstellungsformen, interaktives Feedback, leichtere Zusammenarbeit?

Ermögliche ich völlig neue Aufgaben?

- Können die Kinder etwas tun, das ohne das Werkzeug nicht möglich wäre? Z.B. ein eigenes Erklärvideo produzieren, eine interaktive Geschichte erstellen.

Unterricht wird nicht "besser" durch digitale Medien, es hängt von uns ab!

Digitale Werkzeuge als Unterstützung – Nicht als Selbstzweck

Unterrichtsgestaltung (klassisch / digital)

Klassische Methode	Digitale Alternative
Frontalunterricht	Erklärvideos, Kurzvorträge (+eingefügte Fragen)
Fragend-entwickelnder Unterricht	Interaktive Lernplattformen, Opencanvas,
Gruppenarbeit	Kollaborative Online-Plattformen Klare Rollenzuweisung und Feedbackmöglichkeiten
Einzelarbeit	Selbstlern-Apps, LMS, Klassische Einzelarbeiten Adaptive Lernpfade und individualisierte Lernangebote
Partnerarbeit	Kollaborative async oder sync Partnerarbeit
Projektarbeit	Kollaboratives Arbeiten und ePortfolios (multimodal) Dokumentiertes Lernen, Arbeiten, Reflexion
Experimenteller Unterricht	Virtuelle Labore und Simulationen Simulationen ermöglichen sichere Experimente
Rollenspiele und Simulationen	Rollenspiele mit Avataren, digitale Aufnahmen und AR/VR
Diskussion und Debatte	Online-Diskussionsforen und Videokonferenzen Gezielte asynchrone Diskussionen und Rückmeldungen
Lehrausflüge und Exkursionen	Virtuelle Exkursionen und AR/VR-Erfahrungen Virtuelle Zugänge zu sonst schwer erreichbaren Ressourcen
Lernen an Stationen	Interaktive Lernstationen auf digitalen Plattformen Kombination individueller und kollaborativer Aufgaben
Lehrgespräch	Asynchrone oder synchrone Diskussionen in Online-Umgebungen Einsatz von Videokonferenzen mit Whiteboards und Screen-Sharing
Checklisten / Wochenplan-Arbeit	Digitale Checklisten, interaktive Wochenpläne mit Feedback, digitalen Übungen in einem Spaltenboard (Kanban) organisiert

Dies ist eine beispielhafte Auswahl an Methoden



Beispiele

Für die Lehrkraft:

- **Differenzierung:** KI kann helfen, in Minuten Arbeitsblätter auf drei oder mehr Niveaus zu erstellen (Verbesserung).
- **Kreativität anregen:** KI als "Ideen-Generator" für Schreibanlässe oder Projektideen (Verbesserung/Neugestaltung).



Beispiele

Für die Lernenden:

- **Produzieren & Präsentieren:** Kinder erstellen selbst Erklärvideos, Comics oder kleine Podcasts. Das Tablet wird zum Produktionswerkzeug (Neugestaltung).
- **Recherche & Informationskompetenz:** KI kann bei der Recherche helfen, aber die kritische Überprüfung der Ergebnisse wird zur zentralen Aufgabe.



Zusammenfassung

1. Die digitale Transformation ist ein gesellschaftlicher Wandel, der eine **Anpassung unserer Lernkultur** erfordert.
2. Im Zentrum stehen **Zukunftskompetenzen (4K)** und eine veränderte **Rolle als Lernbegleiter**.
3. Digitale Werkzeuge (inkl. KI) sind **kein Selbstzweck oder Selbstläufer**, sondern ein kraftvolle Unterstützer oder Verhinderer



Alle Vorträge, Workshops, Artikel

Christian Haake

christian@haak3.de



- Bochmann, R., & Kirchmann, R. (2006). *Kooperatives Lernen in der Grundschule*. Neue Deutsche Schule Verlagsgesellschaft.
- Haider, M., & Schmeinck, D. (Hrsg.). (2022). *Digitalisierung in der Grundschule*. Verlag Julius Klinkhardt.
- Hirsch, N. (2025). *Lerngestaltung weiterdenken: Impulse und Methoden für gutes Lernen im digitalen Wandel*. Beltz.
- Irion, T., & Knoblauch, V. (2021). Lernkulturen in der Digitalität. In M. Peschel (Hrsg.), *Kinder lernen Zukunft. Didaktik der Lernkulturen* (S. 122-145). Grundschulverband e. V.
- Knoblauch, V. (2020). *Tablets in der Grundschule: Konzepte und Beispiele für digitales Lernen*. AOL-Verlag.
- Muuß-Merholz, J. (2025). *Schule 2035: Lernen nach Digitalisierung & KI*. Beltz.
- Schmidt, C. (2020). *Formatives Assessment in der Grundschule*. Springer VS.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.

Vom Wissen zum Handeln

Henricus de Alemannia vor seinen Schülern (1233)

ZDF 2021





Workshop

- Themeninseln - 30 min
 - 1-Minute-Pitch - 10 min
- > 15% Solution

1. **"Kreativ Produzieren"**
 - a. Bookcreator,
 - b. Erklärvideos,
 - c. interaktive ABs
2. **"Kooperativ Arbeiten"**
 - a. Hattie-Problem: Isolation vs. Kooperation,
 - b. Smartboard kooperativ nutzen
3. **"KI als Co-Pilot"**
 - a. Unterrichtsvorbereitung
 - b. Differenzierung



1-Minute-Pitch

Jede Insel hat nun 2 Minuten Zeit, dem Rest der Gruppe die wichtigste Erkenntnis oder den besten Praxistipp vorzustellen.



15% Solutions

Was ist Ihr persönlicher '15%-Schritt'?

Notieren Sie eine kleine, konkrete Handlung, die Sie nächste Woche umsetzen werden.



Alle Vorträge, Workshops, Artikel

Christian Haake

christian@haak3.de



- Bochmann, R., & Kirchmann, R. (2006). *Kooperatives Lernen in der Grundschule*. Neue Deutsche Schule Verlagsgesellschaft.
- Haider, M., & Schmeinck, D. (Hrsg.). (2022). *Digitalisierung in der Grundschule*. Verlag Julius Klinkhardt.
- Hirsch, N. (2025). *Lerngestaltung weiterdenken: Impulse und Methoden für gutes Lernen im digitalen Wandel*. Beltz.
- Irion, T., & Knoblauch, V. (2021). Lernkulturen in der Digitalität. In M. Peschel (Hrsg.), *Kinder lernen Zukunft. Didaktik der Lernkulturen* (S. 122-145). Grundschulverband e. V.
- Knoblauch, V. (2020). *Tablets in der Grundschule: Konzepte und Beispiele für digitales Lernen*. AOL-Verlag.
- Muuß-Merholz, J. (2025). *Schule 2035: Lernen nach Digitalisierung & KI*. Beltz.
- Schmidt, C. (2020). *Formatives Assessment in der Grundschule*. Springer VS.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.