

EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN IM GW- UNTERRICHT

- Claudia Nitz
- SE: Fachdidaktisches Seminar Geographie und
ökonomische Bildung: Empirische Unterrichtsforschung



ERKENNTNISINTERESSE



MOTIVATION

Selbstbestimmungstheorie
(Deci & Ryan, 1993)



Extrinsische / intrinsische
Motivation



Bedürfnis nach
Kompetenz, Autonomie
und sozialer
Eingebundenheit

SELBSTBESTIMMUNGSTHEORIE

„Lernen ist somit motivierend, wenn die Schülerinnen und Schüler sich als kompetent wahrnehmen, sie das Gefühl haben, das eigene Handeln selbst bestimmen zu können, und sie sich mit anderen verbunden fühlen“

(Scharpf & Gabes, 2022, S. 85)

DIGITALE MEDIEN

| Medienform | Technische Einordnung | Mediendidaktische Funktion(en) | Beispiele |
|--|---------------------------------|--|--|
| Nicht veränder- oder steuerbare elektronische Lehr-/Lernmedien | Elektronisches Lehr-/Lernmedium | Darstellen und Veranschaulichen | Anleitungs- und Informationsblätter, Bilder, Grafiken, Karten, Schulbuchseiten, Präsentationen (z. B. PowerPoint), (Zeitungs-) Artikel, Videos |
| Steuerbare digitale und darstellende Lehr-/Lernmedien | Digitales Lehr-/Lernmedium | Darstellen und Veranschaulichen | diverse Webseiten, Online-Artikel, Online-Lehrmaterialien, Audiodateien, Videos (z. B. YouTube), interaktive Videos |
| Online-Tools für Kommunikation und Kooperation | Digitales Lehr-/Lernmedium | Kommunizieren und Kooperieren, Dokumentieren | Kollaborative Dokumente (z. B. Edupad, GoogleDoc), virtuelle Pinnwände (z. B. Padlet), Diskussionsforen (z. B. MS Teams, Moodle), Wikis, soziale Medien |
| Online-Tools für Rückmeldung und Evaluation | Digitales Lehr-/Lernmedium | Experimentieren und Üben, Prüfen und Beurteilen | Quizzes und 'Audience Response'-Systeme (z. B. Kahoot, Mentimeter, Socrative), Lernspiele (z. B. Toporopa, Actionbound), Umfragetools (z. B. Surveymonkey, MS-Forms) |
| Werkzeuge und Programme zur Produktion und Gestaltung | Digitales Lehr-/Lernmedium | Produzieren und Programmieren, Dokumentieren | Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word), Mind-Mapping-Tools, Erstellung von Fotos/Screenshots, Videos, Audios/Sprachnachrichten, Kalkulationsprogramme |
| Digitale Geomedien | Digitales Lehr-/Lernmedium | Darstellen und Veranschaulichen, Experimentieren und Üben, Kommunizieren und Kooperieren, Dokumentieren | Google Earth/Maps, Tools mit Mapping-Funktionen |

Fasching, M. (2022). Digitale Lehr- / Lernmedien im zukunftsfähigen GW-Unterricht. *GW-Unterricht*, 1, 40–56.
<https://doi.org/10.1553/gw-unterricht165s40>

DIGITALE MEDIEN UND MOTIVATION

Positivere Einstellung zum Unterrichtsfach

Steigerung der Motivation

Motivationale Effekt = häufig Novitätseffekte

Zusammenwirken verschiedener Faktoren

UMSETZUNG IM GW- UNTERRICHT

Medium nicht um des Mediums Willen

Ergänzend zu traditionellen Materialien

Bedürfnis nach Kompetenz, Selbstbestimmung
und sozialer Eingebundenheit

Veränderte Rolle des Lehrers / der Lehrerin

FAZIT



Wie wirkt sich der Einsatz von digitalen Medien im GW-Unterricht auf die Motivation der Schülerinnen und Schüler aus?



Welche Maßnahmen und Mitteln es braucht, um mithilfe digitaler Medien einen motivationsfördernden Unterricht zu gestalten?

Danke für eure Aufmerksamkeit

REFERENZEN

- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39, 223–238. <https://doi.org/10.25656/01:11173>
- Fasching, M. (2022). Digitale Lehr- / Lernmedien im zukunftsfähigen GW-Unterricht. *GW-Unterricht*, 1, 40–56. <https://doi.org/10.1553/gw-unterricht165s40>
- Haider, M. & Schmeinck, D. (Hrsg.). (2022). *Digitalisierung in der Grundschule: Grundlagen, Gelingensbedingungen und didaktische Konzeptionen am Beispiel des Fachs Sachunterricht*. Verlag Julius Klinkhardt.
- Hennig, S. & Vogler, R. (2011). WebMapping: Der Einsatz von digitalen, interaktiven Karten in Schule und Bildung. *GW-Unterricht*, 123(1), 86–99. http://www.gw-unterricht.at/images/pdf/gwu_123_086_099_hennig_vogler.pdf
- Herzig, B. (2014). *Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht?* shorturl.at/yBFPQ
- Herzig, B. & Grafe, S. (2007). *Digitale Medien in der Schule: Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft*. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland. Deutsche Telekom. <https://docplayer.org/storage/18/778021/1667816557/GG3Sg41gQGbGsLZhNRWnkA/778021.pdf>
- Hillmayr, D., Reinhold, F., Ziernwald, L. & Reiss, K. (2017). *Digitale Medien im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht der Sekundarstufe: Einsatzmöglichkeiten, Umsetzung und Wirksamkeit*. Waxmann. <https://www.waxmann.com/?elD=texte&pdf=3766Volltext.pdf&typ=zusatztext>
- Lindner-Fally, M. (2012). Lehren und Lernen neu: Digitale Geo-Medien im Schulunterricht. *Bildungsforschung*, 9(1), 47–67. <https://bildungsforschung.org/ojs/index.php/bildungsforschung/article/view/138/pdf>
- Scharpf, S. & Gabes, D. (2022). Motivation und digitale Medien am Beispiel des Sachunterrichts. In M. Haider & D. Schmeinck (Hrsg.), *Digitalisierung in der Grundschule: Grundlagen, Gelingensbedingungen und didaktische Konzeptionen am Beispiel des Fachs Sachunterricht* (S. 85–97). Verlag Julius Klinkhardt. <https://doi.org/10.25656/01:24252>
- Schneider, S., Nebel, S., Beege, M. & Rey, G. D. (2018). The Autonomy-Enhancing Effects of Choice on Cognitive Load, Motivation and Learning with Digital Media. *Learning and Instruction*, 58, 161–172. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.06.006>