

wie kann neugier bei der bildungsreform helfen?

- im jetzigen system wird neugier abtrainiert
- für nachfragen, lange herleitungsversuche und deepdives ist keine zeit, kein platz im lehrplan
- höchstens in der grundschule und orientierungsstufe wird experimentiert mit neuen lehrmethoden, spätestens ab der 8. klasse nur frontalunterricht
- in sprachen in das problem (mmn) viel ausgeprägter

fokus

- probleme im bildungssystem → veraltete lehrmethoden
- zu lehrer-fokussiert
- man lernt für die note, es bleibt nichts hängen
- wenig rücksicht auf individuellen fortschritt
- digitale medien wenig didaktisch sinnvoll genutzt
- lehrer sind zu sehr an volle lehrpläne gebunden
- erst spät kann man ja nach interessen schwerpunkte legen
- ungleiche bildungschancen (je nach elternhaus)

themenideen

wie schafft man es in fremdsprachlichen fächern neugier für die sprache zu entwickeln?
wie kann neugier gleiche bildungschancen fördern?

"Die Chance auf einen Gymnasialbesuch bei niedrigerem Hintergrund ist [...] nicht einmal halb so groß [...] wie bei höherem Hintergrund"

lösungsansätze

- kleinere klassen
- viel früher kurs-system je nach interesse und können
- lehrplan kürzen
- vermittlung von sinnhaftigkeit der bildung

"Gerade in der Pubertät [...] ist es wichtig, ob Bildungsaspiration in der Gruppe der Gleichaltrigen ein hoher Wert oder "uncool" ist. Das darf man nicht unterschätzen. Es gibt viele Eltern, die ihre Kinder aufgrund der Peer-Group-Effekte in bestimmte Schulen schicken [...]"

"Das deutsche Schulsystem krankt daran, dass sich die Jugendlichen vor guten Leistungen sogar scheuen. Nur knapp 40 Prozent der hiesigen Schüler wollen zu den Besten in ihrer Klasse gehören. „Schulischer Ehrgeiz gilt in Deutschland unter Schülerinnen und Schülern nach wie vor im internationalen Vergleich als besonders uncool“, erklärt Heinz-Peter Meidinger, Vorsitzender des deutschen Philologenverbandes. Die Angst, als Streber zu gelten, gehe mitunter so weit, dass gute Schüler insbesondere in der Mittelstufe bewusst „underperformen“, um nicht gehänselt zu werden."

fokus

- anreiz für kinder und jugendliche schaffen, die keinen äußeren anreiz haben (bildungsungleichheit bekämpfen) → dieser anreiz sollte im besten fall echtes interesse an lehrmaterial (neugier) sein
- was macht schule überhaupt uncool?

leitfragen für recherche

- ist es uncool gut in der schule zu sein? wenn ja warum? und gibt es auch da unterschiede je nach elternhaus?
- wie tief sind die wurzeln der chancenungleichheit bei bildung?
- was könnte extrinsische motivation sein, die mit intrinsischer hand in hand geht? (noten sind da ja eher kontraproduktiv)

"Durch die Vermassung kommt auch die Relativierung der Bildung." → immer mehr menschen machen abitur und studieren, deshalb bedeutet hohe bildung nicht mehr hoher sozialer status

was macht schule uncool?

- coolness der schule hängt von einstellung der mitschülern/freunden ab → konsequenz: teufelskreis der "segregation" je nach bildungsniveau der eltern
- akademikerkinder gehen eher aufs gymnasium
- nicht-akademikerkinder (die trotzdem gut in der schule sein könnten) werden dann auf der realschule runtergezogen

was ist cool an der schule?

- alles außer (frontal-)unterricht
- ausflüge
- experimente
- keine hausaufgaben
- nutzung von digitalen medien

fokus

- was kann schule effektiv cooler machen?
- bessere plan, mehr überblick → mehr autonomieerleben

wie kann bessere organisation helfen?

- problem:** man erkennt oft den sinn hinter dem lehrmaterial → **lösung:** bspw. thema erst ganz vorstellen, dann einzelne bereiche erklären und üben
- problem:** wer gefeiert hat, verliert schnell den anschluss → **lösung:** unterrichtsinhalte hochladen
- problem:** eigenes chaos hat zu große konsequenzen auf noten, verlorene mitschriften und unordentliche notizen hindern beim lernen → **lösung:** digitalisierung
- problem:** etliche plattformen und apps (webuntis, moodle), uneinheitliche nutzung → **lösung:** vereinheitlichung, alles in einer app

was muss so eine app können?

- mitschriften, pdf (z.b. arbeitsblätter, digitale arbeitshefte) annotieren; auch als zusammenarbeit (goodnotes) oder wenn analoge notizen dann scannen
- dateien hoch- und runterladen (moodle)
- studienplan (mit information zu ausfällen und anstehenden ereignissen, evtl. unterrichtsinhalten) (untis)
- hausaufgabenheft ersetzen

was kann die app sinnvoll ergänzen?

- kommunikation mit mitschülern
- ki-chatbot wie kelli
- evtl. notenübersicht (im besten fall sammlung von leistungsüberprüfungen mit feedback und dann generierten?) tipps zur verbesserung

wie setze ich die app um?

wie möchte gamification einbauen?

was muss ich beachten?

- quizzes (kahoot, quizlet) → instant response systeme
- "[...] dass die Studienteilnehmerinnen und -teilnehmer Kahoot als anders und interessanter als traditionellen Unterricht bewerten [...] beschreibt die größere Vielfalt an Übungsmöglichkeiten mit Kahoot als den Grund für die erhöhte Motivation [...]" Ein weiterer mehrfach genannter Aspekt ist Spaß und die aufregenden Aufgabenstellungen, die motivierend wirken können → möglichst viele unterschiedliche arten von übungsmöglichkeiten
- aktivierung und aufrechterhaltung (streak)

was macht games motivierend?

- punkte, level → fortschrittsvisualisierungen
- abzeichen, bestenlisten
- avatare, narrative

dashboard

- stundenplan heute
- hausaufgaben
- fortschritt
- monat mit terminen
- jetzt (fach, anstehende tests oder was grade passiert?)
- danach (fach)

interface

- dashboard
- ein fach → biologie
- noten (fokus auf feedback bereich und dass das in das "training" miteinfließt)
- "training" (gamification part) → falls zu kompliziert umzusetzen evtl. nur skizzieren?
- stundenplan?

fach (biologie)

- angepinnt (mitschrift und buch)
- jetzt (was gerade passiert + dauer)
- danach
- termine
- hausaufgaben
- notenübersicht
- mehr infos zu leistungsabfragen? details zu noten?
- mitschriften sonstige dateien (presi, geteilte arbeitsblätter)

präsentation

- kurze videos (zu sehen ist nur der bildschirm und eine hand, die die app bedient)
- interface (evtl. mit ipad mockup als rahmen quasi)
- daneben text zu inhalt und hintergrund

wie soll die präsentation aussehen?

- zusammengeschnitten aus kurzen videos (quasi chronologie/ hintergrund des projekts)
- problem: veraltetes system (?)
- prozess: blätter umfrage auf tisch, tippen auf laptop
- UTOPIE MODERNE SCHULE erscheint (wie getippt)
- lösung: ipad, man sieht hände, die die app öffnen → dashboard
- call to action: Pfeil im ui stil erscheint (vielleicht bewegt der sich auch ein bisschen) damit klar ist, dass das nur die einleitung war und man sich jetzt das projekt näher anschauen kann

mini umfrage – wie bringt mich das weiter

welchen konsens gibt es zu problemen?

- soziale aspekto → kleinere gruppen
- fehlende kompetenz bei lehrkräften → digitale möglichkeiten um zumindest ein gleiches level an organisation zu schaffen, evtl. schülern die möglichkeit geben, nach der stunde anonym feedback zu geben
- nutzung von ipad lenkt ab → das spricht ja sogar für mein konzept
- bücher und ordner schleppen → ebooks, digitale mitschriften
- noten und bestätigung, rückmeldung zu leistung wichtig → ort für feedback
- leistung ist sehr abhängig von interesse am fach → frühere kurswahl

was hat mich inspiriert?

- workshops → ich fand schon immer das konzept von ags nicht ganz optimal, man muss ein ganzes schuljahr lang sich mit etwas beschäftigen, hat dabei kaum was gelernt, wurde quasi bespaßt → stattdessen block-workshops um skills zu lernen (präsentieren, excel, social skills)

szenen

- visuell
- selbe scene wie intro, person 1
- dashboard → tippt auf 1–2 links zu anderen frames (fach, o.ä.)
- infos
- danach/zeitgleich seitlich typ, 2–3 sätze zu grundlegender idee hinter dem projekt
- wie sehr alles (soziale ungleichheiten) mit bildung zusammen hängt
- intrinsische motivation
- bürokratie als hürde schon in der schule, digitalisierung als hilfsmittel um schullaft zu meistern

was will ich als erndergebnis haben?

utopie moderne schule

wie lässt sich das image der schule verbessern?

- notendruck
- veraltete lehrmethoden, veralteter lehrplan
- man lernt für den test nicht fürs leben
- lange unterricht, danach noch lernen und hausaufgaben

was ist überhaupt das problem beim image?

- notendruck
- veraltete lehrmethoden, veralteter lehrplan
- man lernt für den test nicht fürs leben
- lange unterricht, danach noch lernen und hausaufgaben

was machen montessori- und waldorfschulen besser als staatliche?

- einschätzungsgespräche und berichte statt benotung
- weniger leistungsdruk
- fokus auf eigenständiges lernen (SRL) "In contrast, low-SRL classrooms [...] often lack autonomy, collaboration, and meaningful engagement. These environments, characterized by rigid teacher control and procedural guidance, stand in stark contrast to the dynamic practices of Montessori classrooms [...] which foster autonomy, collaboration, and active learning. Montessori pedagogy exemplifies high-SRL principles through its emphasis on student choice, collaborative learning, and intrinsic motivation"

wie kann man stundenpläne verbessern?

- später anfangen
- längere blöcke (nicht nur 45 min)
- vor der mittagspause konzentration niedrig → keine hauptfächer, kürzer
- eing geplante blöcke für hausaufgaben (geführtes lernen, freies lernen?) je nach klassenstufe

warum haben diese schulen trotzdem auch ein schlechtes image?

- bereitet nicht evtl. nicht genug auf arbeitswelt vor "Dass es an Montessori-Schulen wie an Waldorfschulen keine Noten gibt, wird häufiger mal kritisiert: Dies widerspreche der rauen Realität der Leistungsgesellschaft, der sich die jungen Menschen spätestens nach dem Schulabschluss stellen müssen, heißt es dann" (die frage ist, ob das nicht langfristig die leistungsgesellschaft positiv verändert wird, wenn leistung auf leidenschaft basiert und nicht auf druck)
- "Doch während ein Schullafttag mit freierem Lernen für das eine Kind ideal ist, überfordert es das andere. Wer Lernprobleme hat und sich nicht gut konzentrieren und strukturieren kann, braucht deutlich mehr Begleitung und Anleitung beim Lernen."

wie soll meine app aussehen?

wie soll meine app heißen?

- entweder irgendwas schulumäßiges
- oder inspiriert vom gamification part (path, quest, journey)

was ist mir wichtig beim design?

- modern, viel schwarz-weiß → farben individuell anpassbar
- abgerundete ecken, transparenz
- sans serif font

wie sieht die gamification aus?

- avatar, der durch eine welt läuft
- es gibt eine map mit verschiedenen biomen für die einzelnen fächer
- rucksack, in dem achievements gespeichert werden
- statistiken

wie setze ich das um??

wie mache ich jetzt weiter?

wie fließen die ergebnisse in mein projekt ein?

- hauptsächlich in den text auf dem plak
- als zitate im film/in der präsentation

schülerumfrage – was ist mein ziel?

welche fragen möchte ich stellen?

- was macht dir am meisten spaß in der schule/im unterricht? und warum?
- wenn du dir denn perfekten schullafttag vorstellst, wie sieht das aus?
- benutzt du ein ipad im unterricht?
- welche vor- und nachteile siehst du dabei?
- wie betrachtest du die nutzung von digitalen medien im unterricht? zu wenig/genug/zu viel? hast du das gefühl, dass damit lerninhalte besser vermittelt werden können?
- irgendwas zu hausaufgaben üben spielen

worauf muss ich bei der formulierung etc. achten

- nicht zu offene frage
- abschnitte um zu einzelnen themen mehrere fragen stellen zu können
- nicht nur text antworten, auch skalen, u.ä.

szenen

- visuell
- screenshot stundenplan
- infos
- konzept freies lernen und geführtes lernen erklärt
- umfrage hat ergeben zeit mit freunden in der schule ist wichtig → freies lernen um früh zusammenarbeit zu üben, gegenseitige unterstützung wird gefördert
- geführtes lernen als hausaufgabenbetreuung → mehr chancenungleichheit durch selbe unterstützung
- menge an hausaufgaben daran angepasst, dass sie in dem rahmen umgesetzt werden kann, gezielt projekte als hausaufgabe um zeit im unterricht effektiv nutzen zu können

szenen

- visuell
- hausaufgaben tab → es werden neue hausaufgaben von lehr
- infos

- lehrer*innen und schüler*innen arbeiten zusammen um transportation von information so einfach wie möglich zu machen damit der fokus auf der wissensvermittlung liegen kann
- schüler:innen, die zu chaotisch sind um sich hausaufgaben aufzuschreiben oder in unterricht gefeiert haben, haben trotzdem die selben chancen gut vorbereitet zu sein

szenen

- visuell
- andere scene, person 2
- dashboard → profil, ändert farbschema der app → dashboard
- infos
- hinweis zu anpassbarkeit (man sieht allein innerhalb der zwei frames drei farben und zwei layouts vom dashboard)
- betonen, wie wichtig es ist, dass die app auf die schülerinnen abgestimmt werden kann und man sich quasi wohlfühlt
- WEIL: sinn der app: alles in einem kombinieren um sämtliche andere funktionen vom ipad einzuschränken → keine ablenkung (verweis umfrage)

szenen

- visuell
- selbe scene wie intro, person 1
- dashboard → tippt auf 1–2 links zu anderen frames (fach, o.ä.)
- infos
- danach/zeitgleich seitlich typ, 2–3 sätze zu grundlegender idee hinter dem projekt
- wie sehr alles (soziale ungleichheiten) mit bildung zusammen hängt
- intrinsische motivation
- bürokratie als hürde schon in der schule, digitalisierung als hilfsmittel um schullaft zu meistern