PPD1

Teil 3 - Lernen begleiten

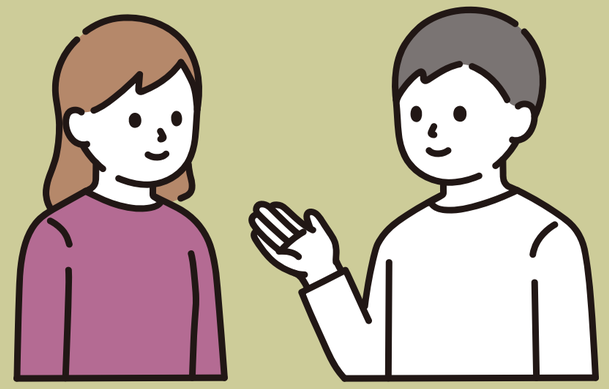
Richard Conrardy, Dozent Digitalität

PHBern

MEDIENTHEORIEN

UEBUNG

- Vergleicht eure Mindmaps zu Medientheorien aus dem Vorbereitungsauftrag.
- Diskutiert auffallende Abweichungen.
- Haletet Fragen auf Padlet fest.



padlet.com/phbern/ppd1_3



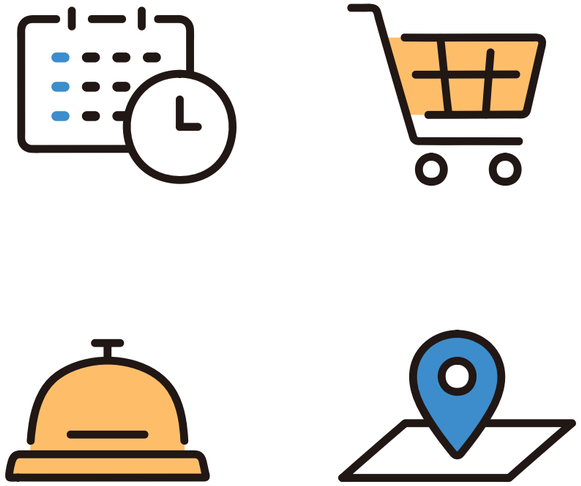
TABLE 1
Examples of Learning Activities by Mode of Engagement

	PASSIVE *Receiving*	ACTIVE *Manipulating*	CONSTRUCTIVE *Generating*	INTERACTIVE *Dialoguing*
LISTENING to a lecture	Listening without doing anything else but oriented toward instruction	Repeating or rehearsing; Copying solution steps; Taking verbatim notes	Reflecting out-loud; Drawing concept maps; Asking questions	Defending and arguing a position in dyads or small group
READING a text	Reading entire text passages silently/aloud without doing anything else	Underlining or highlighting; Summarizing by copy-and-delete	Self-explaining; Integrating across texts; Taking notes in one's own words	Asking and answering comprehension questions with a partner
OBSERVING a video	Watching the video without doing anything else	Manipulating the tape by pausing, playing, fast-forward, rewind	Explaining concepts in the video; Comparing and contrasting to prior knowledge or other materials	Debating with a peer about the justifications; Discussing similarities & differences

Abbildung 1: Chi und Wylie (2014)

GUTE DIGITALE MEDIENARBEIT BEGINNT BEI…

- Aktivitätsstufe
- Tool
- Lehrmittel
- Lernziel und Taxonomie
- Motivationsaufbau



AUFTRAG

Wie sieht ein vernünftiger digitaler Medieneinsatz auf hoher D-Bloom, SAMR oder ICAP Stufe aus?

1. Bilden Sie 3er-Gruppen.
2. Entwickeln Sie eine Unterrichtsidee aus einem Ihrer Fächer.
3. Begründen Sie die hohe Stufe mit D-Bloom, SAMR oder ICAP.

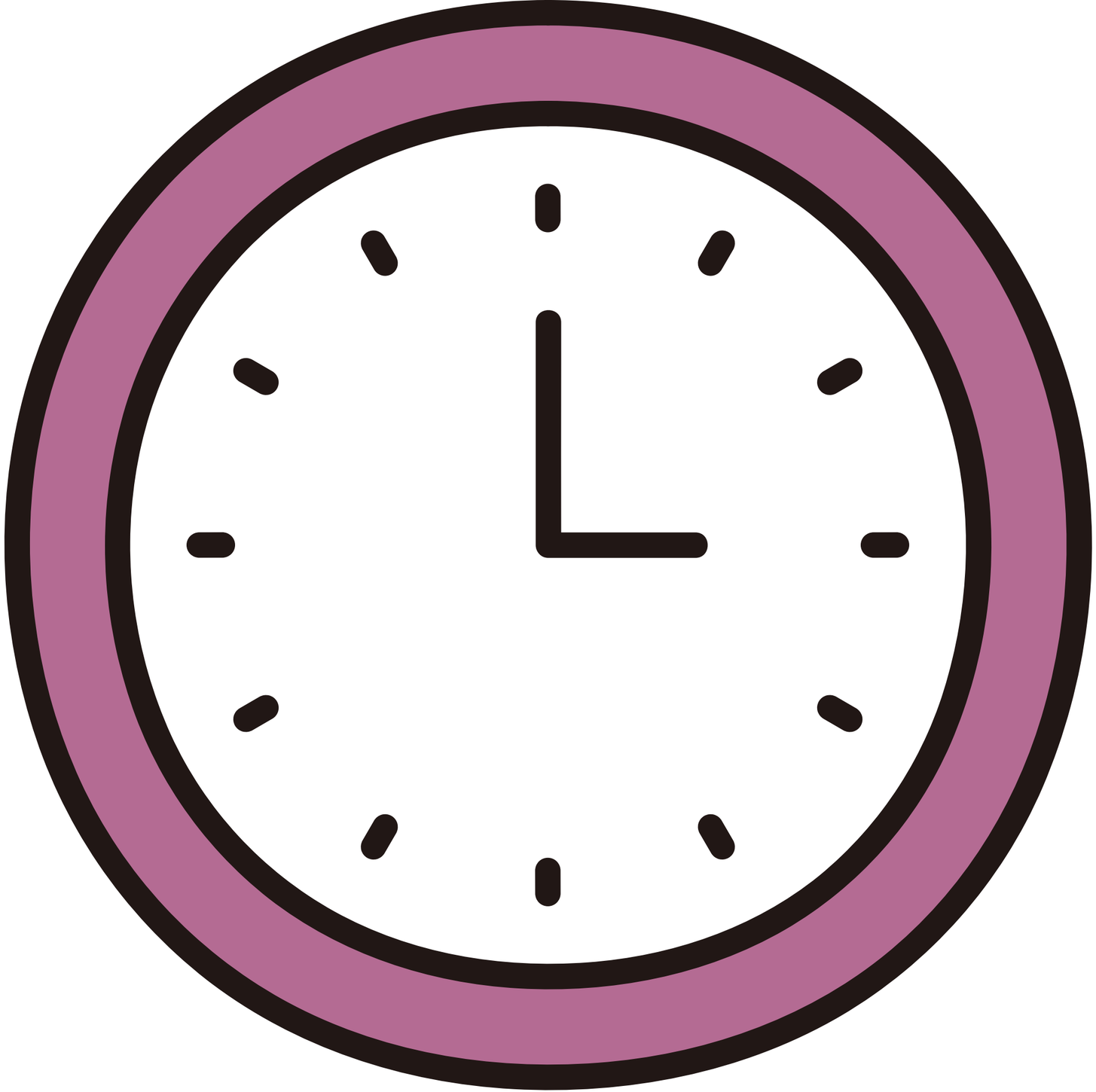
Beispiel

Französisch: aktiver Sprachgebrauch

Vorbereiten und Durchführen einer Videokonferenz mit einer Klasse aus der Romandie.

Hohe SAMR-Stufe, weil …

⏳ 10 Min



MOTIVATION UND GAMIFICATION

GAMIFICATION IST NICHT IMMER MOTIVATION

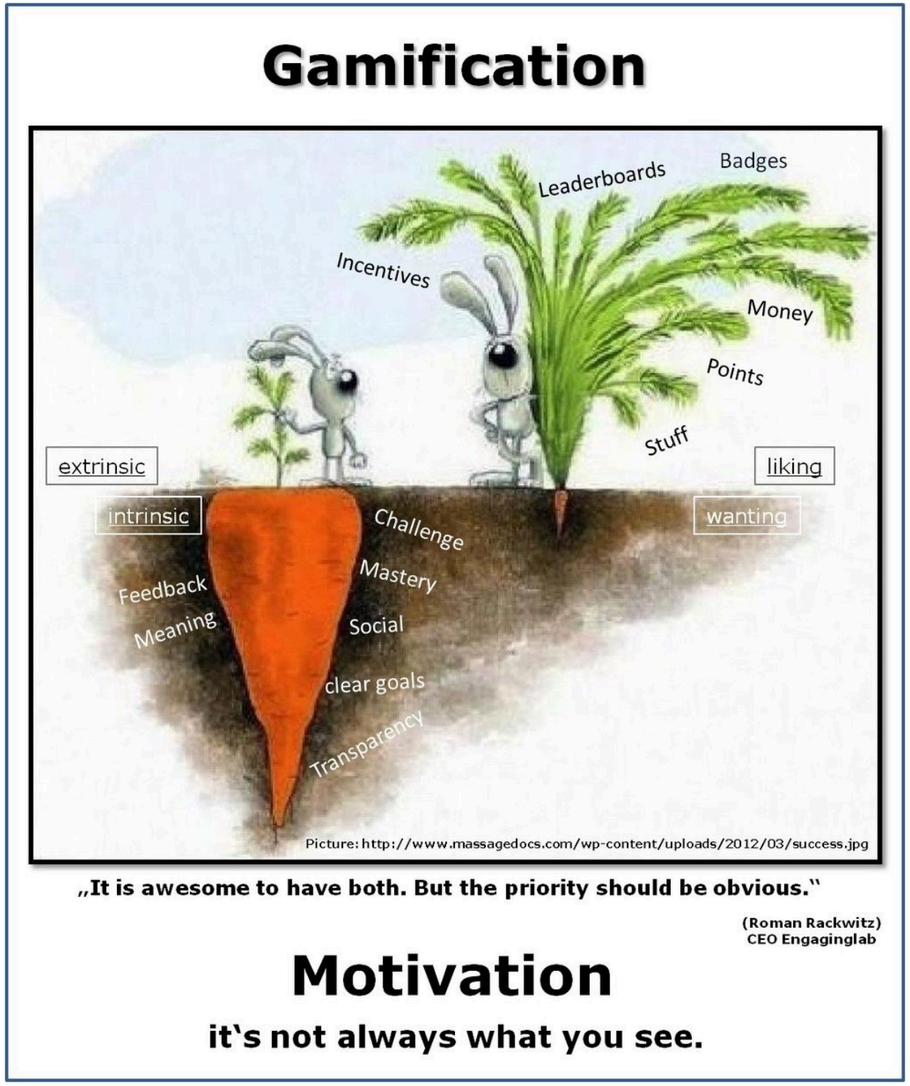
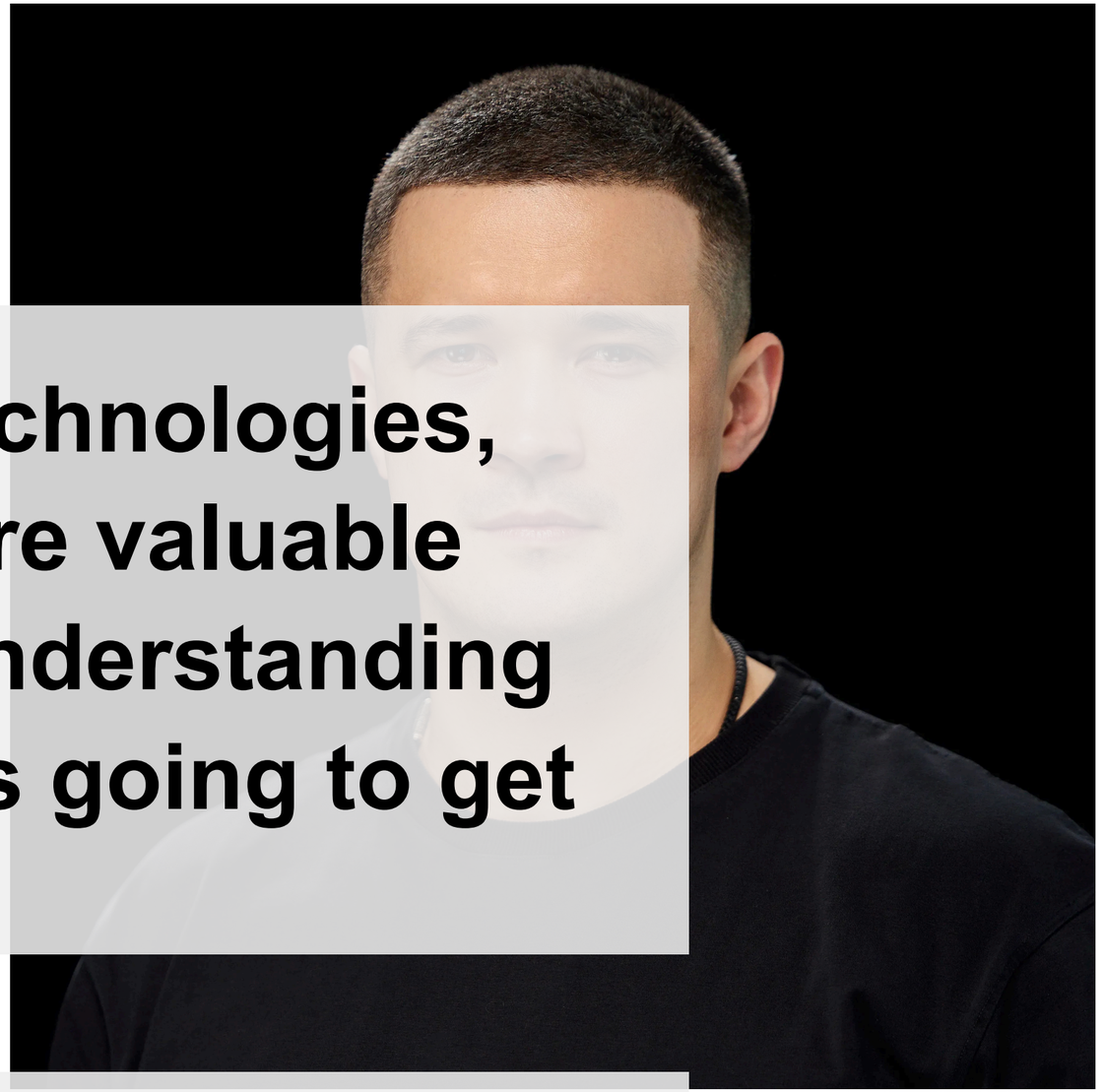


Abbildung 2: Rackwitz (2015)





“In a war of technologies, nothing is more valuable than a clear understanding of what gear is going to get you the best results. Now we see it in real time—

Shuster (2025)



Figure 1
The Self-Determination Continuum Showing Types of Motivation With Their Regulatory Styles, Loci of Causality, and Corresponding Processes

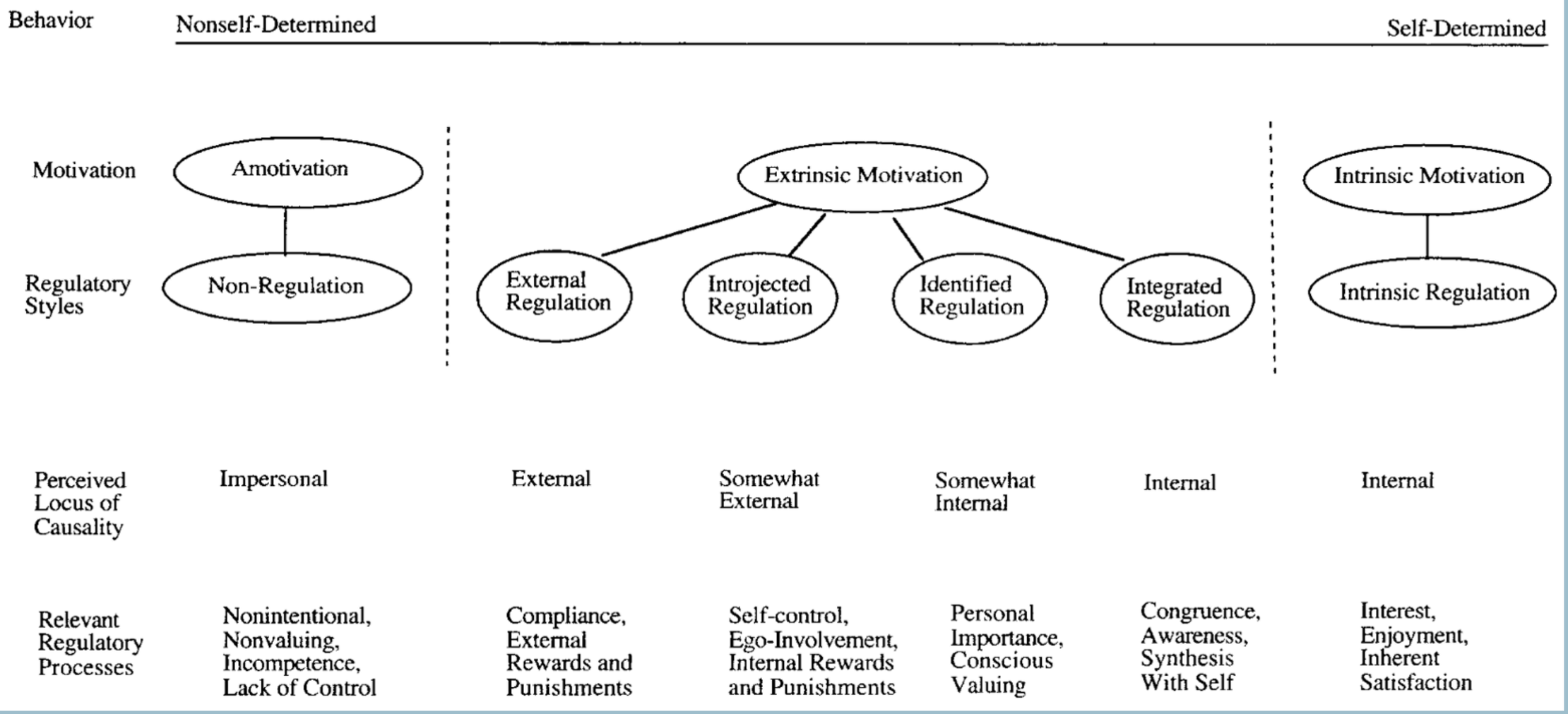


Abbildung 3: Ryan und Deci (2000)

As the taxonomy is now organized, it contains six major classes:

1.00 Knowledge
2.00 Comprehension
3.00 Application
4.00 Analysis
5.00 Synthesis
6.00 Evaluation

Although it is possible to conceive of these major classes in several different arrangements, the present one appears to us to represent something of the hierarchical order of the different classes of objectives. As we have defined them, the objectives in one class are likely to make use of and be built on the behaviors found in the preceding classes in this list. The reader is referred to the condensed ver-

Bloom u. a. (1956)

ÜBUNG

Wie können wir Unterricht mit digitalen Medien gewinnbringend begleiten und fördern?

1. Arbeiten Sie zu dritt.
2. Wählen Sie einen Ansatz im Bereich Gamification, Motivationsförderung oder Learning-Analytics.
3. Erstellen Sie einen groben Unterrichtsablauf der zeigt wie ihr Ansatz sie unterstützt.

Beschreiben Sie:

- Was machen die Schüler*innen?
- Was ist die Rolle der Lehrperson?
- Wie wird Lernen gefördert?
- Wie wird Lernen begleitet?
- Welche Herausforderungen entstehen?

RECHTLICHES



URHEBERRECHT

- Bilder wie das links: CC BY Soco St via SVG Repo
- Eigene Slides unter CC BY-SA 4.0

LITERATUR

Bloom, Benjamin S., Max D. Engelhart, Edward J. Furst, Walker H. Hill, und David R. Krathwohl. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. David McKay Company, Inc.

Chi, Michelene T. H., und Ruth Wylie. 2014. «The ICAP Framework: Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes». *Educational Psychologist* 49 (4): 219–43. https://doi.org/10.1080/00461520.2014.965823.

Deci, Edward L., und Richard M. Ryan, Hrsg. 2002. *Handbook of Self-Determination Research*. University of Rochester Press.

Rackwitz, Roman. 2015. «Gamification Im Kontext Der Selbstmotivation.» In *Medium*. https://medium.com/@romanrackwitz/gamification-im-kontext-der-selbstmotivation-7ccd6c91a179.

Ryan, Richard M., und Edward L. Deci. 2000. «Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.» *American Psychologist* 55 (1): 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68.

Shuster, Simon. 2025. «How Ukraine Gamified Drone Warfare». World in *TIME*. https://time.com/7319847/7319847/.