

Das Padagogy-Rad

Lernen mit Apps

Was ist das Padagogy-Rad?

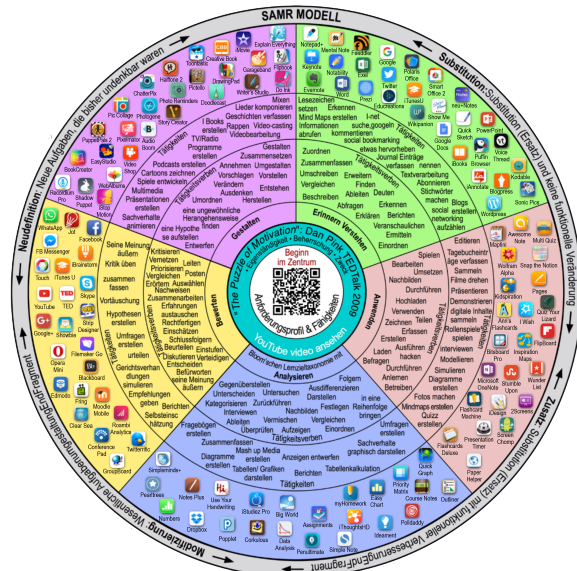
"Dafür gibt es doch 'ne App" - Diese Worte hört man nicht mehr nur zwischen Jugendlichen auf dem Pausenhof, denn auch der Unterricht wird immer digitaler. Das Lernen mit und durch Apps hat sich bewährt und bietet immer mehr Vorteile. Dabei ist für Lehrkräfte jedoch wichtig zu wissen, welche Apps für den Unterricht sinnvoll nutzbar sind und wie man diese gewinnbringend in den Lernprozess integriert.

Um herauszufinden welche App für welchen Zweck einsetzbar ist, eignet sich das "Padagogy-Rad", denn dieses zeigt für bestimmte Tätigkeiten zahlreiche App-Vorschläge.

Durch Anwendung dieses Modell wird nicht nur den Lehrern das Arbeiten erleichtert, denn auch die Motivation der Schüler wird durch die neu angewandte Technik gesteigert und das Lernverhalten somit spielerisch unterstützt und gefördert.

Interessante Links

- <https://designingoutcomes.com/a-new-padagogy-wheel-sprechen-sie-deutsch/>
- https://designingoutcomes.com/pwts_english_v1/
- <https://zukunft-des-lernens.de/lernen-via-app-ich-dreham-rad-das-padagogy-wheel/>
- https://designingoutcomes.com/Padagogy_Wheel_Translations/Padagogy_Wheel_V4_GER_HD.pdf



Auf welchen Ideen baut das Padagogy-Rad auf?

Die Entwickler des Padagogy-Rades versichern, dass die Didaktik bei der Idee im Vordergrund stand. Erst an zweiter Stelle ging es ihnen um die Technologie. Als Grundlage für den Aufbau des Rades diente das Curriculum Design, denn auch hier wird von Innen nach Außen gelesen und die Motivation steht als wichtigster Punkt im Zentrum. Im darauffolgenden Sektor werden verschiedene Anforderungsprofile und Fähigkeiten wie z.B. "Gestalten", "Anwenden" und "Analysieren" aufgegriffen. Nach außen gehend erfolgt im nächsten Sektor die Eingliederung nach der sogenannten "Bloom'schen Lernzieltaxonomie". Demnach werden verschiedenen Tätigkeiten bestimmte Apps zugeordnet, die sich dafür besonders eignen. Über Links gelangt man direkt in den Appstore, wo man die App herunterladen kann. Der graue äußere Ring beruht auf dem SAMR-Modell. Dieses beschäftigt sich mit dem Lernen mit digitalen Medien und soll die Zuordnung zu den Apps erleichtern. Dieses Modell hilft herauszufinden, ob die Arbeit mit digitalen Medien den eigenen Arbeitsprozess erleichtert.

Das Padagogy-Rad richtig lesen und anwenden

Schritt 1

Beginnen Sie im Zentrum des Rades. Hier steht - symbolisch für den Beginn eines guten Arbeitens - die Motivation.

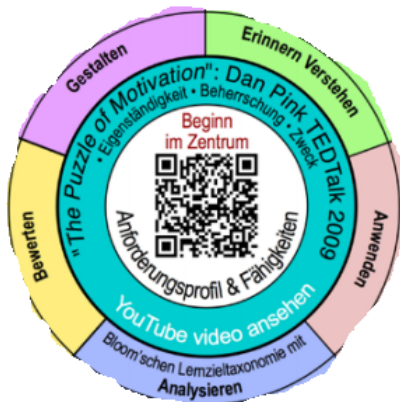


Schritt 2

Wählen Sie eins der gegebenen Anforderungsprofile. Sie haben die Wahl zwischen:

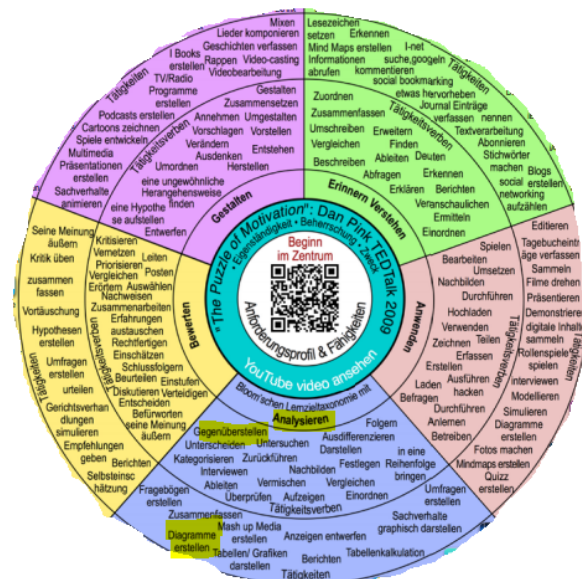
- Erinnern /Verstehen
- Anwenden
- Analysieren
- Bewerten
- Gestalten

Welches Ziel wird verfolgt? Was wollen Sie mit der App bewirken? (z.B. sollen die Schüler Zahlen **analysieren** im Matheunterricht)



Schritt 3

Wenn Sie eines der Anforderungsprofile ausgewählt haben, bestimmen Sie eine genaue Tätigkeit, die mit der App ausgeführt werden soll. (z.B. sollen die Schüler die gegebenen Zahlen **Gegenüberstellen** und ein **Diagramm erstellen**)



Schritt 3

Gehen Sie von der gewählten Tätigkeit geradlinig nach außen in den nächsten Sektor vor. Hier werden Ihnen Apps vorgeschlagen, die für Ihre Ziele in Frage kämen (z.B. kann für das Erstellen von Diagrammen die App "Numbers" verwendet werden)



Schritt 4

Der letzte Sektor des Padagogy-Rades lässt sich erst nach Benutzung der App(s) anwenden, denn dieser lässt feststellen, ob sich das Arbeiten mit digitalen Medien positiv auf den Arbeitsprozess ausgewirkt hat. Bekannt ist dieser Sektor als **SAMR-Modell**. Dieser letzte Ring des Rades funktioniert - anders als das Padagogy-Rad insgesamt - im Kreis. Gelesen wird dieser im Uhrzeigersinn und beginnt um 12 Uhr. Die erste Stufe ist die **Substitution**. Diese haben Sie erreicht, wenn die Apps für Sie einen Ersatz, aber keine Verbesserung zu Ihrem bisherigen Arbeitsprozess darstellen. Die zweite Stufe ist der **Zusatz**. Diese Stufe ist erreicht, wenn Sie eine leichte Verbesserung zum bisherigen Lernprozess feststellen können. Das Erreichen der dritten Stufe ("**Modifizierung**") setzt eine wesentliche Aufgabenumgestaltung im Arbeitsprozess voraus. Die vierte und letzte Stufe - die **Neudefinition** - ist das Maximum, was Sie bei der Arbeit mit digitalen Medien erreichen können. Diese ist dann der Fall, wenn Sie Aufgaben, die bisher undenkbar waren nun im Lernprozess meistern können. Ist dies erreicht, wenden Sie die Apps optimal an und haben das Prinzip des Padagogy-Rades verstanden.