

2. JAHRGANG, NOVEMBER 2020



2X JÄHRLICH IN OPEN ACCESS

# ZEITARBEIT

Aus- und Weiterbildungszeitschrift für die Geschichtswissenschaften



2/2020

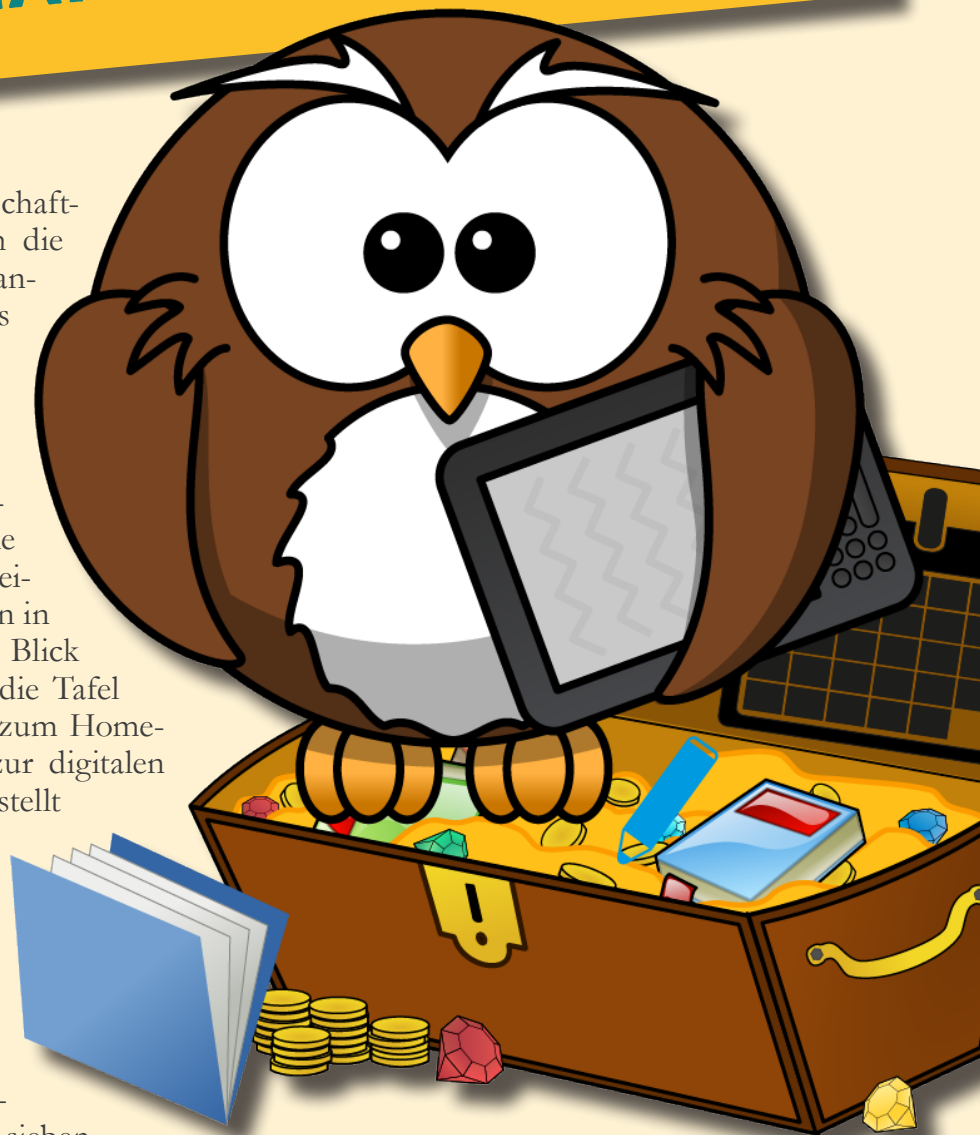
SPIEGEL: Herr Professor, vor zwei Wochen schien die Welt noch in Ordnung ...  
ADORNO: Mir nicht.

Laura Wiedebusch

# BILDUNGSINNOVATIONEN IN ZEITEN VON CORONA

**WAS EINE EULE MIT EINER  
SCHATZTRUHE UND EINEM IPAD  
ZU TUN HAT**

Die Wirtschaft, das gesellschaftliche Leben – und auch die Schule: Die Corona-Pandemie hat sämtliche Bereiche des Lebens verlangsamt und teilweise zum Erliegen gebracht. Aber sie hat zugleich einen Prozess beschleunigt, der seit Jahren in aller Munde war und doch nie wirklich ins Rollen gebracht wurde: die Digitalisierung. Während vor einigen Wochen noch Schüler\*innen in Klassenräumen hockten und den Blick mehr oder weniger gebannt auf die Tafel richteten, wird nun das Zimmer zum Homeoffice und das Klassenzimmer zur digitalen Plattform. Doch Homeschooling stellt nicht nur Schüler\*innen, sondern auch Erziehungsberechtigte und Lehrer\*innen vor ganz neue Schwierigkeiten. Die Pädagogische Hochschule Heidelberg hat reagiert und rund 80 Eltern interviewt, mit welchen Problemen sie sich derzeit konfrontiert sehen, und folgende sieben Herausforderungen abgeleitet:



- Wie können Eltern didaktisch unterstützt werden?
- Wie kann das Selbstmanagement von Schüler\*innen gefördert werden?
- Wie kann der entstehenden sozialen Ungleichheit Abhilfe geschaffen werden?
- Welche Maßnahmen können zur Stress-Resilienz ergriffen werden?
- Wie kann Motivationsförderung gelingen?
- Wie können soziale Kontakte trotz Social Distancing aufrecht erhalten werden?
- Wie kann die Selbstständigkeit von Kindern gefördert werden?

Damit war der inhaltliche Rahmen abgesteckt. Die Pädagogische Hochschule Heidelberg hat den *EduThon 2020: Transfer Together* ins Leben gerufen und kreative Köpfe genau auf diesen sieben Fragestellungen herumdenken lassen.

### **DER EDUTHON 2020 – EIN ETWAS ANDERER HACKATHON**

Hackathons sind eine Erfindung des beginnenden Internetzeitalters. Die Wortschöpfung aus „Hacken“ (in seiner Wortbedeutung „Basteln“ oder „Erfinden“) und Marathon zeigt schon, worum es geht: Interessierte finden sich an zwei bis drei Tagen zusammen, um in Teams an einem (digitalen) Projekt zu arbeiten, das ein bestimmtes Problem lösen soll. Diejenigen, die eine konkrete Idee umgesetzt wissen wollen, pitchen ihre Idee und werben um Teammitglieder. Den so gebildeten Teams stehen die gesamte Zeit Mentoren unterstützend zur Seite. Zunächst gilt es, eine Idee zu entwickeln (Ideation), im zweiten Schritt wird diese umgesetzt, indem ein Prototyp gebaut wird. Der letzte Tag steht ganz im Zeichen des Pitches: Es gilt, die Idee und den Prototypen in wenigen Minuten so vorzustellen, dass man überzeugt. Den besten Teams winken Preisgelder, die oft in die Gründung eines Startups investiert werden.

Der *EduThon* lief – ebenfalls bedingt durch Corona – etwas anders ab: Anstelle persönlicher Zusammenarbeit trat die digitale Gruppenarbeit mittels *Alfaviw* (einer digitalen Video-Plattform) und *Mural* (einem digitalen Whiteboard). Die rund 30 Teilnehmer\*innen – Eltern, Lehrer\*innen, Studierende sämtli-

cher Fachrichtungen und Informatiker\*innen – mussten sich für eine der oben gelisteten sieben Herausforderungen entsprechend ihrer Expertise entscheiden. So formierten sich die Gruppen.

Ziel der Gruppenarbeit war es, einen Vorschlag für eine Projektidee zu erarbeiten. Los ging es am Samstag um 10.15 Uhr, das Projekt musste am Sonntag eingereicht werden: spätestens 15.59 Uhr. Die Bewertungsgrundlage bildeten ein Pitch, der per Video aufgenommen wurde, sowie die Ausarbeitungen auf dem digitalen Whiteboard, das die wichtigsten Informationen enthalten sollte.

Und so kamen eine Eule, eine Schatztruhe und ein iPad zusammen.

### **UNSER DIGITALER WOCHENPLAN**

Meine Gruppe hat sich der Herausforderung der didaktischen Unterstützung der Eltern angenommen und eine Idee für einen digitalen Wochenplan – in Form der Web-App „SchuhLernkarte“ – entwickelt. Wir haben damit eine Antwort auf ein Problem gefunden, dass nicht nur in Corona-Zeiten besteht: Schüler\*innen müssen ihr eigenes Lernen stärker selbst gestalten und organisieren.

Mit unserer Idee braucht es dafür nur ein digitales Endgerät. An die Stelle öder Listen-Strukturen tritt ein spielerischer Kalender, der den Organisationsprozess altersgerecht in eine Geschichte einbettet. Begleitet von der freundlichen Eule Schuhu tauchen die Schüler\*innen in die Welt einer geheimnisvollen Insel ein, die sie Woche für Woche erkunden. Jede Woche entdecken sie sieben Schatzkisten, die es mit Lernblöcken – geplante Lernphasen – zu füllen gilt. Bereits mit dem Anlegen der Lernblöcke sammeln die Schüler\*innen Münzen für ihre eigene Schatztruhe. Nach Bearbeitung der Lernblöcke rückt die Schatztruhe weitere Münzen heraus.

Wenn die Schüler\*innen beispielsweise ihre Woche planen und sich dazu entscheiden, am Dienstag eine Stunde lang Mathematikaufgaben zu lösen, legen sie den Lernblock an, indem sie die Tätigkeit und die geplante Dauer des Lernblocks auswählen. Wenn ein Lernblock bearbeitet werden soll, steht die Eule Schuhu mit Lerntipps und wertvollen didak-



tischen Hinweise zur Seite. Damit greift die Webapp zum einen didaktisch-überforderten Eltern unter die Arme, die die App für ihre zum Beispiel noch jungen Kinder nutzen, indem Schuhu ihnen Tipps gibt, wie ihre Kinder besser lernen können. Die didaktischen Hinweise können die Eltern direkt umsetzen; die Lerntipps können sie an ihre Kinder weitergeben und darauf achten, dass die Tipps umgesetzt werden. Zum anderen schult die App selbstorganisiertes Lernen, indem sie von den Schüler\*innen auch ohne Hilfe der Eltern verwendet und die Tipps von Kindern selbst umgesetzt werden. Schuhu leitet die Schüler\*innen schrittweise an, ihre Woche zu strukturieren und begleitet die Kinder durch den gesamten Lernprozess. Die Schüler\*innen werden mittels vereinfachter Fragen aufgefordert, zunächst – didaktisch gesprochen – ihr Lernziel zu notieren sowie ihre Lerninhalte und Vorgehensweise auszuwählen. Nach Bearbeitung des Lernblocks können sie mittels Smileys evaluieren, ob sie ihr Lernziel erreicht haben und mit der Zeit zurechtgekommen sind. Auf einfache und spielerische Art können Schüler\*innen so lernen, ihre Lernzeiten und Ziele selbst zu organisieren und zu reflek-

tieren. Zeitgleich ermöglicht die Webapp den Austausch: Sowohl Erziehungsberechtigte als auch Lehrpersonen können, wenn vom User gewünscht, unter Einhaltung aller Datenschutzregeln Einblick in den Lernprozess der Schüler\*innen gewinnen. Mit „Schuhus-Lernkarte“ schaffen wir somit nicht nur eine didaktische und organisatorische Hilfestellung für Erziehungsberechtigte, wenn sie die App für ihre Kinder nutzen, sondern unterstützen beim Erwerb einer der wichtigsten Kompetenzen: der Fähigkeit, sich selbstreflektiert zu organisieren.

### **NACH DEM HACKATHON IST VOR DEM HACKATHON**

Wie ist der Eduthon 2020 ausgefallen? Drei Teams haben gewonnen – darunter auch Schuhu mit seiner Lernkarte. Die Idee wurde mit dem zweiten Platz ausgezeichnet. Jetzt steht der Umsetzung der Projektidee nichts mehr im Wege. Und wie es sich für einen Hackathon gehört, ist vor dem Hack nach dem Hack: Denn jetzt gilt es, ein Team zu bilden, damit Schuhu bald nicht nur auf dem Whiteboard auf seiner Schatzkiste sitzt.

**L**aura Wiedebusch arbeitet am Lehrstuhl für Spätmittelalter und frühe Neuzeit der Universität Mannheim und ist dort für sämtliche Themen rund um Bildung zuständig.

Sie studierte Englisch, Geschichte und Philosophie auf Gymnasiallehramt (Staatsexamen), das sie im November 2018 mit Auszeichnung abschloss.

Seitdem promoviert sie über die Ulmer Lateinschule in der frühen Neuzeit.

