



Vodafone  
Stiftung  
Deutschland



Deutscher  
Lehrerverband

UNTERRICHT INNOVATIV

Steckbriefe der Preisträger/innen

# Deutscher Lehrerverband 2019

## Bayern

in der Wettbewerbs-Kategorie

### „Unterricht innovativ“

**Bitte behandeln Sie diese Informationen vertraulich und bitte beachten Sie dazu unbedingt die folgenden wichtigen Hinweise zu den Sperrfristen:**

Über die Preisträger/innen der Kategorie „Schüler zeichnen Lehrer aus“ kann bereits am Tag der Preisverleihung, d. h. am Montag, dem 18.11.2019, berichtet werden.

In der Team-Kategorie „Unterricht innovativ“ kann am 18.11.2019 morgens darüber berichtet werden, welche Lehrer-Teams einen Preis gewinnen werden.

**Achtung: Die Platzierungen (1. bis 3. Preis und Sonderpreise) der Teams aus „Unterricht innovativ“ dürfen jedoch erst ab Montag, 18.11.2019, 13.00 Uhr, vermeldet werden, da die Gewinner-Teams ihre Platzierung erst auf der Preisverleihung erfahren.**



Vodafone  
Stiftung  
Deutschland



Deutscher  
Lehrpreis  
UNTERRICHT INNOVATIV

## Unterricht innovativ – 1. Preis: Lernbüro digital-kooperativ

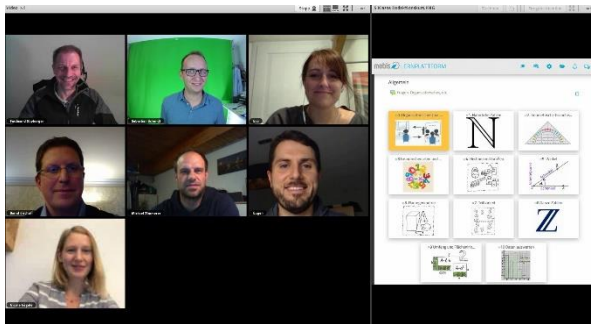
<b>Bundesland:</b>	Bayern
<b>Schule:</b>	Inge-Aicher-Scholl Realschule Neu-Ulm - Pfuhl / Gregor-von-Scherr-Schule Neunburg vorm Wald (NvW)
<b>Projektteam:</b>	Bernd Bischoff (NvW-Konrektor), Christian Czaputa (ehemaliger Kon-Rektor in Pfuhl), Florian Dendorfer (NvW), Verena Kopp (ehemalige Mitwirkende in NvW), Eva Lippert (Pfuhl), Nicole Nägele (Pfuhl), <b>Sebastian Schmidt</b> (Projektleiter Pfuhl), Eugen Staudinger (NvW), <b>Ferdinand Stipberger</b> (Projektleiter Neunburg vorm Wald), Michael Zimmerer (NvW)
<b>Jahrgangsstufe:</b>	5 bis 7
<b>Fachverbund:</b>	Mathematik, MINT

### Projektbeschreibung:

Zwei Schulen, 280 Kilometer Distanz und eine gemeinsame Vision: Unterricht gemeinsam zu gestalten. Die Kooperation der beiden Schulen, die über soziale Medien zusammengefunden haben, steht unter dem Motto „Digital lehren und lernen im Fach Mathematik“.

Mit dem Ziel, mehr Zeit für den pädagogischen und didaktischen Austausch zu haben, teilen sich sieben Lehrer die Unterrichtsvorbereitungen auf und erstellen einen Kurs für alle Themengebiete der 5. Klassen. Dieser wird dann im *Flipped Classroom* (die Lerninhalte werden in einem Online-Forum zusammengestellt, von den Schülern selbst zuhause erarbeitet wird, die Anwendung erfolgt im Unterricht anhand von Aufgaben) oder einem selbstgewählten *Blended Learning* Format (kombinierte Form des Lernens aus E-Learning und Präsenzphasen) allen teilnehmenden LehrerInnen der beiden Schulen zur Verfügung gestellt. Dadurch soll der Unterricht wie in einem Lernbüro (nur jetzt mit digitalen Materialien) schülerzentriert geöffnet werden, so dass das selbstgesteuerte Lernen und das eigenverantwortliche Arbeiten zentrale Elemente des Mathematik-Unterrichts werden. Standard bei jedem Thema sind u. a. Videos (in Form von Impuls- und Erklär-Videos), differenzierte Aufgaben aus dem Schulbuch und die dazu passenden Lösungen. Darüber hinaus sollen aber auch weitere Inhalte zur fachlichen und kompetenzorientierten Vertiefung hinzugefügt werden. Nicht nur das Lernen im Fach Mathematik soll im Mittelpunkt stehen, sondern auch das digitale Lernen gemäß des Kompetenzrahmens zur Medienbildung allgemein.

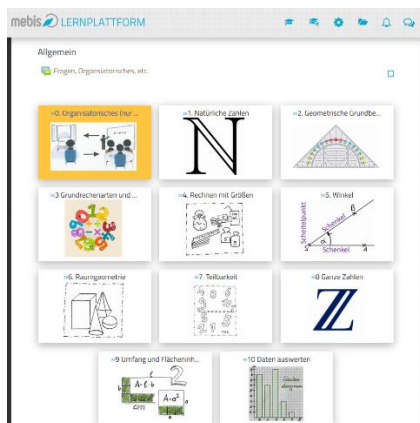
Durch diese Kooperation mussten die teilnehmenden LehrerInnen beinahe alle digitalen Kompetenzen zunächst selbst erlernen. So erlangten sie bei der Erstellung der Materialien und beim virtuellen Austausch selbst Fähigkeiten, die sie dann den SchülerInnen besser vermitteln konnten. Gleichzeitig bedeutet das Projekt Entlastung für die Lehrkräfte und Nachhaltigkeit in der Unterrichtsvorbereitung, denn im Schuljahr 2019/2020 werden weitere Schulen und somit auch Lehrkräfte die erstellten Kurse für ihren Unterricht übernehmen und sich an der Produktion von zusätzlichem Material beteiligten. Im nächsten Jahr werden dann voraussichtlich 16 Lehrer aus fünf Schulen am Kurs für die 7. Klassen arbeiten. Die beiden bereits erstellten Kurse der 5. und 6. Klassen können 2020 sogar noch weit mehr Lehrkräfte nutzen, so dass die Vernetzung der Schulen und Lehrkräfte vielen Schülern zugutekommen und ihnen innovativen Unterricht bieten kann.



### Das Besondere:

Das Projekt bietet die Möglichkeit, Unterricht neu zu denken. Unabhängig von großer räumlicher Distanz können LehrerInnen sich austauschen, unterstützen und gegenseitig kreativen Input geben. Darüber hinaus werden die Lehrkräfte im Unterricht aus dem Zentrum gerückt und die Unterrichtsinhalte können schülerzentriert und medial abwechslungsreich vermittelt werden. Dabei lernen SchülerInnen nicht nur den Umgang mit neuen Medien, sondern auch miteinander. Diese Sozialkompetenz wird dadurch gefördert, dass die Lehrkräfte als ModeratorInnen oder Coaches fungieren. Die SchülerInnen sind also keine EinzelgängerInnen, die den Frontalrednern zugewandt sind, sondern arbeiten zusammen in Gruppen und helfen sich gegenseitig. Die Lehrkräfte kommen immer dann zum Einsatz, wenn die SchülerInnen gemeinsam nicht mehr weiterkommen.

Darüber hinaus wird auch das selbstständige und eigenverantwortliche Lernen gefördert, indem SchülerInnen sich zwar in Gruppen helfen, aber auch ihr eigenes Tempo und ihren eigenen Lernfortschritt einschätzen müssen.



### Erfahrungen und Ergebnisse:

Für Lernende ist es besonders wichtig, an den Herausforderungen des Mathematik-Unterrichts nicht zu verzweifeln, sondern motiviert zu bleiben. Der Einsatz von Youtube-Videos und Smartphones bietet diese Motivation, da die SchülerInnen sich in diesen Bereichen auskennen und in ihrem Alltag aufhalten. Außerdem ist die Erfahrung, sich mit seinen MitschülerInnen auszutauschen, wertvoll und wichtig für die Sozialkompetenz. Aus einer heterogenen Gruppe voller Individuen bildeten sich im Verlauf des Projekts immer mehr Arbeitsgruppen heraus, die hilfsbereit und fürsorglich das gemeinsame Lernen im Blick haben. Ehrlicherweise schaffen das aber nicht alle.

Die Ergebnisse in den fachlichen Leistungsnachweisen lassen Verbesserungen erkennen, diese



Vodafone  
Stiftung  
Deutschland



DPbV  
Deutscher Pädagogerverband



Deutscher  
Lehrerverband

UNTERRICHT INNOVATIV

sind aber mehr oder weniger stark ausgeprägt und individuell von der Klasse abhängig. Die durch Leistungsnachweise weniger prüfbaren Kompetenzen, die u.a. durch Kooperation und Kommunikation erzielt werden, sind deutlich stärker ausgeprägt. Dies ist auch eine stetige Rückmeldung anderer Lehrkräfte, die die Klasse betreuen, aber nicht nach dem Konzept unterrichten.



### Aus den Gutachten:

„Ein Lehrer, ein Klassenzimmer, ein Unterricht. Und viele Einzelgänger. Das System Schule ist derzeit meist noch sehr in sich selbst geschlossen. Lobenswert sind bereits Fachschaften innerhalb einer Schule, in denen sich effizient ausgetauscht wird, d.h. neben Materialien, auch Methoden und Unterrichtsstrukturen. Doch wenn es möglich ist, diesen Austausch auf andere Schulen zu erweitern und mit dem Anspruch der realen (digitalen) Welt zu kombinieren, ist dies sehr innovativ und deren Koordination, Planung, Umsetzung und Durchführung herausragend.“

### Unterricht innovativ – 3. Preis: Schüler als Prosumer

<b>Bundesland:</b>	Bayern
<b>Schule:</b>	Oskar-Maria-Graf-Gymnasium Neufahrn b. Freising
<b>Projektteam:</b>	<b>Andrea Holler</b> (Projektleiterin), Juliane Stubenrauch-Böhme
<b>Jahrgangsstufe:</b>	Englisch 6 und 11, Französisch 11
<b>Fachverbund:</b>	Moderne Fremdsprachen

#### Projektbeschreibung:

Am Oskar-Maria-Graf Gymnasium in Neufahrn gehören Tablets zum Fremdsprachenunterricht dazu. Ziel der innovativen Unterrichtsidee, SchülerInnen zu „Prosumern“ (Producer + Consumer of digital content) werden zu lassen, ist, dass die Lehrkräfte des OMG gemeinsam die Schüler fit für die Zukunft, die digitalisierte Berufs- und Arbeitswelt, machen. Gleichzeitig werden die SchülerInnen in offenen und schüler-zentrierten Unterrichtssequenzen dazu motiviert, die Fremdsprache intensiv zu lernen und zu nutzen. Dies gelingt dadurch, dass SchülerInnen in verschiedenen Lernszenarien dazu befähigt werden, ihren eigenen Lernprozess verantwortungsbewusst mitzugestalten. In motivierenden Lern-Arrangements nutzen sie nicht nur digitale Medien auf interaktive Weise (wie beispielsweise interaktive Videos von Muttersprachlern über ein bestimmtes Thema, bei denen an bestimmten Stellen Fragen eingefügt wurden), sondern *erstellen* auch gemeinsam kreative, digitale Medienprodukte.

Umgesetzt wird dieses Konzept u.a. in Form von Lernzirkeln zu bestimmten Themengebieten. An den verschiedenen Stationen des Zirkels gibt es jeweils verschiedene Aufgaben, bei denen entsprechende Kompetenzen gefördert werden. So gibt es nicht nur Stationen, an denen SchülerInnen digitale Inhalte „konsumieren“, wie beispielsweise beim Hörverstehen durch eine *Listening*-Aufgabe, sondern auch solche, wo digitale Inhalte „produziert“ werden, wie beispielsweise eigene Filme, die die SchülerInnen mit den Tablets aufnehmen und dann bearbeiten und fertigstellen. Bei diesem Ablauf können und sollen die SchülerInnen neben fremdsprachlichen und digitalen Kompetenzen außerdem auch ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen. Dadurch, dass sie die erstellten Medienprodukte auch kritisch bewerten, werden darüber hinaus die 4 K's „Kommunikation“, „Kollaboration“, „Kreativität“ und „kritische Reflexionsfähigkeit“ als Zielvorgabe der Lernkultur 4.0 stets anvisiert.





Vodafone  
Stiftung  
Deutschland



Deutscher  
Lehrpreis  
UNTERRICHT INNOVATIV

### Das Besondere:

Das Projekt bietet die Möglichkeit, Hard- und Softskills gleichermaßen zu fördern und zusätzlich den Fremdsprachenunterricht abwechslungsreich und interessant zu gestalten. Die Schülerinnen und Schüler lernen, eine Sprache auf verschiedene Weisen zu nutzen, diese anzuwenden und in den Alltag zu integrieren. Die digitalen Kompetenzen werden in hohem Maße gesteigert, da im Unterricht mit verschiedenen Programmen, Foren und Tools gearbeitet wird, auf die die SchülerInnen sich jeweils einstellen müssen und deren Umgang sie nach und nach beherrschen. Darüber hinaus kann die Klasse in ihrer Heterogenität individuell arbeiten und in eigenem Tempo und eigener Kreativität die Aufgaben bearbeiten. Diese offene Lern-Atmosphäre stärkt nicht zuletzt auch die Teamfähigkeit der SchülerInnen und lässt den Unterricht zu einem Teil des Schulalltags werden, der auf vielen Ebenen neuen Input gibt und gleichzeitig auch noch Spaß und Abwechslung verspricht.



### Erfahrungen und Ergebnisse:

Kritisch reflexive Medienpädagogik, Medien als Lernhilfe, Freude und Motivation am eigenen kreativen Erschaffen von digitalen Inhalten. Gerade die Schüler der Unterstufe können im handlungsorientierten Unterricht ihrem Tätigkeitstrieb freien Lauf lassen, indem sie innerhalb klarer Vorgaben ihren Lernprozess selbstständig und eigenverantwortlich steuern. Aber auch den Oberstufenschülern kommt das kreative Erstellen eigener Medienprodukte insofern zupass, als dadurch ihre Selbstkompetenz geschult wird. Darüber hinaus wird durch die produktive Zusammenarbeit in Teams die Sozialkompetenz der SchülerInnen geschult. Indem die Jugendlichen zu einem souveränen und verantwortungsbewussten Handeln mit digitalen Medien befähigt werden, werden sie optimal auf die selbstlernende Netzwerkgesellschaft, auf die digitalisierte Gesellschaft von morgen vorbereitet.





Vodafone  
Stiftung  
Deutschland



DPbV  
Deutscher Pädagogerverband



Deutscher  
Lehrpreis

UNTERRICHT INNOVATIV

### Aus den Gutachten:

„In allen Klassenstufen werden ausgehend von den Fremdsprachen zunehmend digitale Medien zum Lernen eingesetzt, wobei besonders die Balance zwischen der Anwendung von Tools und Produktion eigener medialer, kreativer Inhalte gelingt. So lernen SchülerInnen neben dem ohnehin passiven Konsum digitaler Medien, diese effektiv für ihren eigenen Lernprozess zu nutzen. Motiviert durch abwechslungsreiche Settings arbeiten SchülerInnen im Team miteinander und werden fit für die zukünftige Arbeits- und Berufswelt, in der Kreativität als Kapital der Zukunft neben weiteren Kompetenzen immer bedeutsamer wird.“

