

# Klassifizierungsübung zur Taxonomie von Prof. Dr. Baumgartner

## Übung 1

Überlegen Sie sich die Inhalte für ein eigenes kleines Curriculum mit Modulen  
Curric. Block / Modul (D)

Ich möchte einen Kurs zum Thema IT für 55+ ausarbeiten, den ich in 3 Module unterteile.

- PC
- Internet
- Smartphone

Lernzeit: Curriculum: 10 UE pro Modul, 1UE 50 Minuten

Greifen Sie ein Modul heraus und überlegen Sie sich inhaltlich zusammengehörige Blöcke/Ensembles

Inhaltlicher Block / Ensemble (C)

- Smartphone Grundlagen
- Schriftliche Kommunikation (Mail, SMS, WhatsApp)
- Apps installieren und verwalten

Greifen Sie einen Block heraus und überlegen Sie sich darin ein konkretes didaktisches Szenario

Didaktisches Szenario (B)

*Smartphone Grundlagen*

### **Lernziel:**

Die TeilnehmerInnen im Alter von 55 Jahren oder höher sollen in der Lage sein, ein Smartphone mit seinen Grundfunktionen (Faktenwissen, Prozedurales Wissen) aktiv zu benutzen (anwenden).

### **Überlegungen zur Taxonomie:**

Wissensdimensionen:

- Faktenwissen: z.B. Bedienelemente, Symbole, PIN, Empfang
- Konzeptionelles Wissen: z.B. Abhängigkeit des WLAN und Breitbandempfanges von Umweltfaktoren

- Prozedurales Wissen: größter Faktor im Modul, Handhabung verschiedener Grundfunktionen z.B. Telefonieren, auf Lautlos stellen, etc...

Das Lernziel selbst sehe ich in der Taxonomie nach Anderson et. al angesiedelt in 2a, 3a, 3b, 3c.

### **Ablauf:**

- 1) Einführende kurze Live-Demo – ein Smartphone in Action; Teasercharakter (Lehrperson)
- 2) Erklärung essentieller Grundfunktionen in einer Live-Demo (Lehrperson)
- 3) Übungsaufgaben am eigenen Gerät (TeilnehmerInnen)
- 4) Feedbacks, Fragen zu Problemen, Erklärungen (Lehrperson)
- 5) Recherche in Gruppen: weitere Grundfunktionen. Jede Gruppe ein anderes Thema (TeilnehmerInnen)
- 6) Kurzpräsentationen und Diskurs (TeilnehmerInnen)
- 7) Sammeln der Ergebnisse in einer „Quick-Reference“ zur zukünftigen Verwendung für die TeilnehmerInnen (Lehrperson)

Greifen Sie nun aus Ihrem Szenario eine didaktische Interaktion heraus

Wie gestalte ich 5) die Recherche in Gruppen.

- Die zu recherchierenden Begriffe habe ich auf Kärtchen geschrieben. Ich lasse die Kärtchen ziehen, gleiche Themen finden sich in einer Gruppe zusammen.
- Die Gruppen versuchen nun durch Try and Error, Hilfebeschreibungen am Handy und Internetrecherche via Laptop Details zum Zweck und der Handhabung der auf dem Kärtchen genannten Grundfunktion herauszufinden. Ein Laptop steht zur Recherche über Internet zur Verfügung.

## Übung 2

### Didaktisches Szenario

Die Lernplattform ist eine Webseite (Wordpress), die nur mit angemeldeten Benutzern arbeitet. Die Webseite stellt die Begriffe und die Fragestellungen bereit. Es werden Links zum Start der Recherche angeboten.

### Didaktische Interaktion

Die Gruppenfindung erfolgt zufällig über ein Plug-In. Interaktionen sind über ein Chat-Plug-In und eine Integration von Videokonferenz möglich. Zu diesen Funktionen stellt die Webseite Kurzanleitungen und auch eine Spielwiese zum Experimentieren mit den Kommunikationsmöglichkeiten bereit.

## Übung 3

Siehe Taxonomie im Anhang

## Übung 4

Ich mache keine Gruppenarbeit, sondern entscheide mich zu einem Vortrag, in dem ich die weiteren Grundfunktionen des Smartphones erkläre.

Dadurch wird die didaktische Interaktion *Recherche* durch eine Interaktion *Demo* oder *Showcase* ersetzt. Es erhöht sich die *Anzahl der Lernenden auf klassenorientiertes Lernen*, die *Lernhandlung* wird zur *Rezeption*. *Feedback* wird vom *hinführenden* Prinzip zum *hinweisenden* und wird allein durch den oder die *LernhelferIn* durchgeführt. Die *Lernanforderung* ändert sich auf *wiederholendes Lernen*.

## Anhang – Taxonomie

#	Handlungsebene der Didaktik	Didaktische					
		Beschreibungen	Methoden		Prinzipien	Dimensionen	Kategorien
			Muster	Modelle			
		1	2a	2b	3	4	5
E	<b>Curriculum Programm</b>	IT für 55+			zielgruppenorientiert gesichert personell mediatisiertes direkt gegeben prozedurales	Personalisierung Bildungsraum Leitmedium Lernwerkzeug Ortsbezug Wissen - rezeptives	Lernanforderung Lernumgebung Lernumgebung Lernumgebung Lernumgebung Lernanforderung
D	<b>Curric. Block Modul</b>	Smartphone			anwenden Tutor	Kognitiver Prozess LernhelferIn	LernerIn LernhelferIn
C	<b>Inhaltl. Block Ensemble</b>	Smartphone Grundlagen			transdisziplinär	Fachbezug	Lernanforderung
B	<b>Lehr-/Lern-Situation Szenario</b>	Gruppenarbeit			aufgabenbearbeitend	Lernanforderung	Lernanforderung
A	<b>Interaktion Handlung</b>	Recherche			hinführend performant kleingruppenbasierend kooperativ	Feedback Körperwahrnehmung Lernenden-Anzahl Lernhandlung	LernhelferIn+LernerIn Lernumgebung LernerIn LernerIn