

SEPTEMBER 2024 | AUSGABE 3

# DIGIGRAM. SCHULE

Tipps und Tools für deinen  
digitalen Unterricht

## Selbstreguliertes Lernen unterstützen durch digitale Tools und Apps

Die Vielzahl digitaler Apps, Tools und Features im Bildungsbereich kann überfordern und gleichzeitig die eigene Auswahl erschweren. Nutze ich die richtige App, das beste Tool oder die neusten Features? All diese Fragen können uns Lehrkräfte und Bildungsinteressierte beschäftigen.

Aus diesem Grund thematisiert dieser Newsletter nicht nur das digitale Tool an sich, sondern erhebt den Anspruch zusätzlich eine Vernetzung mit gängigen Lehr- und Lernmethoden zu verdeutlichen. Dadurch wird der praktische Einsatz transparent und anschaulich verdeutlicht.

In dieser Monatsausgabe wird die Lehr- und Lernmethode des "Selbstregulierten Lernens" (SRL) mit dafür geeigneten Tools und Apps thematisiert. Myriam Robertz aktiv als @myriamrobertz auf Instagram gilt als Expertin dieser Methode und gibt in dieser Ausgabe einen Einblick in ihre Auswahl geeigneter digitaler Medien für die wesentlichen Bereiche des Selbstregulierten Lernens wie Lerndiagnose, Lernmotivation und Selbstkontrolle, aber auch für die Erstellung geeigneter Unterrichtsmaterialien.



Bild: erstellt mit DALL-E ChatGPT für IO Version 12024.240,  
Julia Durdagi, 07.09.24

**DIESEN MONAT  
IM BLICKPUNKT**

**Apps und Tools für  
mehr Methodenvielfalt**

# Zukunftsfähig: Selbstreguliertes Lernen

## Nützliche Apps, Tools und Features für die Umsetzung im Selbstregulierten Lernen

Selbstreguliertes Lernen zeichnet sich durch ein hohes Maß an Selbstbestimmung und Eigeninitiative aus.

Schülerinnen und Schüler können anhand einer Auswahl zur Verfügung gestellter Materialien eigenständig Lerninhalte auswählen und bearbeiten. Dadurch werden sie eigenverantwortlich in ihren Lernprozess stärker integriert und können durch stetiges Feedback oder Eigenkontrolle ihren Lernpfad bestreiten und den langfristigen Lernfortschritt erkennen und dokumentieren.

Zusätzlich steigert sich die Lernmotivation durch die Nutzung digitaler Tools. Wettbewerbe, wie zum Beispiel Kahoot!, spornen Lernende an, sich mit anderen zu messen und ihr Bestes zu geben. Der Gamification-Charakter von Lernspielen ist an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler orientiert und bietet damit eine hohe Identifikationsmöglichkeit mit den Lerninhalten. Dies steigert die Lernbereitschaft und schult digitale Kompetenzen.

Nicht nur die Schülerinnen und Schüler profitieren vom Einsatz digitaler Werkzeuge in SRL-Prozess. Ein wichtiger Aspekt ist die Reduzierung der Arbeitsbelastung von uns als Lehrende, so Myriam Robertz.

Vorhandene Apps mit Aufgaben wie Anton, Eduki Interactives oder Learningapps können genutzt werden und vereinfachen die Materialerstellung. Korrekturen werden von Programmen und Apps wie bei Eduki Interactives oder Kahoot! übernommen und/oder reduzieren sich drastisch. Das sofort zur Verfügung stehende Feedback durch eine detaillierte Fehleranalyse verbessert die langfristige Zielsetzung und Dokumentation jedes einzelnen Lernprozesses. Gerade im Bereich des inklusiven Unterrichts und für die individuelle Förderung ein wesentlicher Baustein für gelingendes Lernen. Myriam Robertz nutzt regelmäßig Taskcards und den Bookcreator für die Erstellung digitaler Lernpfade, aber auch andere Pinnwände zum Beispiel von fobizz bieten sich dafür an. Dieser Materialpool wird einmalig erstellt und kann immer wieder verwendet werden.

Das kollaborative Arbeiten unterstützt Myriam Robertz durch Programme wie Office 365 oder fobizz. Pinnwände und Mindmaps visualisieren und dokumentieren jeden Lernpfad sehr anschaulich und bieten dadurch eine transparente Orientierung und Struktur, die für jeden Lernprozess unabdingbar ist. Folgt gerne @myriamrobertz auf Instagram, um mehr über SRL zu erfahren.

Die untere Darstellung zeigt eine Auswahl digitaler Apps und Tools für die einzelnen Bereiche des Selbstregulierten Lernens und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Viel Spaß beim Ausprobieren der genannten Apps und Tools wünscht Julia von @digigram.schule.

