

# SAMR UND 4K

## Eine Klassifizierung von Digitalen Werkzeugen und Digitalem Arbeiten

### Wozu dient es?

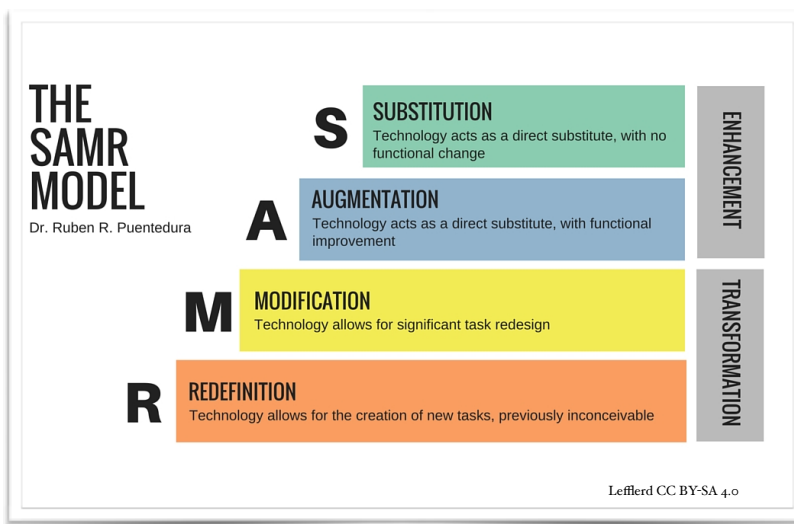
Das Modell bietet eine Orientierungshilfe für Lehrende, die ihr Unterrichten Schritt für Schritt digital anreichern wollen.

### Wie ist es aufgebaut?

Zunächst geht es um die Technifizierung des vorhandenen Unterrichts und um die dessen durch digitale Tools und Distributionsabläufe. Danach werden neue Möglichkeiten des Unterrichts aufgezeigt, die analog schwer realisierbar sind bzw. waren.

### Warum ist es motivierend?

Durch das SAMR-Modell wird deutlich, dass es verschiedene Stufen des digitalen Unterrichts gibt. So kann jede Lehrkraft selbst überprüfen, auf welcher Stufe sie sich befindet und ggf. ihr Wissen erweitern oder ihr unterrichtliches Wirken selbst auf den Digitalisierungsgrad hin kritisch reflektieren.



## Die Stufen

**Substitution = Ergänzung;** so wird zum Beispiel der Edu-Blog statt einem analogen Arbeitsblatt genutzt. Ich ersetze den Vorgang und erhalte zusätzliche Funktionen.

**Augmentation = Erweiterung;** hier führt der digitale Unterricht bereits zu einer Verbesserung. Verlinkungen mit QR-Codes, interaktive Zeitleisten mit H5P oder kleine Selbstlerneinheiten werden genutzt um digital zu arbeiten.

**Modification = Änderung;** es kommt zu einer „beachtlichen“ Neugestaltung von Aufgaben. Digitale Tools ersetzen analoge bewusst, um zu neuen Lösungsansätzen zu gelangen. Beispiele wären Etherpad-Texte erstellen, sprechende Bilder mit Thinglink erzeugen oder Infographiken erstellen.

**Redefinition = Neubelegung;** Es entstehen völlig neue Aufgabenformate, wie z. B. das „digitale Storytelling“ mit Adobe Spark Video oder anderen Präsentationsformen wie Tutorials, welche die digitale Realität abbilden und stark auf Visualisierung und Selbsttätigkeit / Prozess- und oder Projektlernen setzen. Zudem wird eine Interaktion mit dem Web ermöglicht.



Videolink zum SAMR-Modell



## Das 4K-Modell

Digitale Bildung ist allerdings als Selbstzweck abzulehnen.

Unabhängig von fachbezogenen Lernzielen stellen die 4K des Lernens ein Postulat dar, das sämtlichem modernen Unterrichten zugrunde liegen sollte.

- Kommunikation
- Kollaboration
- Kreativität
- Kritisches Denken

Gerade in unserer immer komplexer werdenden Welt, die nicht zuletzt durch den Digitalen Wandel hervorgerufen wird, können die 4K Schülern, Eltern und Lehrkräften eine verlässliche Richtschnur sein. Neben der Vorbereitung auf die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts bieten sie auch die Grundlage für demokratische Teilhabe und aktives Einbringen in unsere Gesellschaft.

Bild und Artikel zu 4K: (Dejan Mihajlovic; CC BY-SA 4.0)



In besonderem Maße bietet das Arbeiten mit digitalen Medien Möglichkeiten die 4K im Unterricht umzusetzen und abzubilden. Wenn man dann noch einen sinnvollen Mix mit den analogen Unterrichtsmedien abbildet, entstehen auch konkrete Unterrichtsszenarien, welche die theoretischen Begriffe mit Leben erfüllen können.

Grundsätze des digitalen Unterrichtens im Zeichen der 4K:

1. Unterricht zielgerichtet digitalisieren („ergänzen statt ersetzen“)
2. Gesprächsraum für Diskussionen schaffen, Unterrichtssituation auch räumlich öffnen
3. Unterrichtsthemen upgraden - die digitale Welt ins Klassenzimmer holen
4. Produktorientiert arbeiten, gerade auch bei Projekten
5. Prüfungskultur schrittweise ändern
6. Mitbestimmung zulassen
7. Feedback einfordern und geben
8. Verschiedene Lösungswege zulassen

