

# Auswahlkriterien der App

## Kriterien des Verstehens

**Verstehen:** Apps, die der Phase des „Verstehens“ zuzuordnen sind, ermöglichen Studierenden Ideen oder Konzepte zu erklären. Bei Apps des Verstehens geht es nicht um die Auswahl einer „richtigen“ Antwort, sondern diese stellen Studierenden ein offeneres Format bereit, um Inhalte zusammenzufassen und Sinngehalte wiederzugeben.

## Kriterien des Erinnerns

**Erinnern:** Apps, die der Phase des „Erinnerns“ zuzuordnen sind, verbessern die Fähigkeit des Anwenders, Begriffe zu definieren, Fakten zu erkennen und Informationen zu ermitteln und abzurufen. Viele „Bildungsapps“ fallen in die „Erinnerungsphase“ des Lernprozesses. Sie verlangen von den Anwendern eine Antwort aus einer Liste auszuwählen, Übereinstimmungen zu finden und Inhalte in eine Reihenfolge zu bringen.

## Kriterien des Anwendens

**Anwenden:** Mit Apps, die der Phase des „Anwendens“ zuzuordnen sind, können Studierende zeigen, dass sie in der Lage sind, erlernte Vorgänge oder Methoden anzuwenden. Sie heben außerdem die Fähigkeit hervor, Konzepte in bisher unbekanntem Kontexten anzuwenden.

## Kriterien des Analysierens

**Analysieren:** Apps, die der Phase des „Analysierens“ zuzuordnen sind, verbessern die Fähigkeit des Anwenders zwischen relevanten und irrelevanten Informationen zu unterscheiden, Beziehungen festzustellen und die Gliederung von Inhalten zu erkennen.

## Kriterien des Bewertens

**Bewerten:** Apps, die der Phase des „Bewertens“ zuzuordnen sind, verbessern die Fähigkeit des Anwenders, auf Basis von selbst festgelegten Kriterien oder externen Quellen Materialien oder Methoden zu beurteilen. Sie unterstützen Studierende dabei, die Glaubwürdigkeit, Richtigkeit, Qualität und Effektivität von Inhalten zu bewerten und fundierte Urteile zu treffen.

## Kriterien des Gestaltens

**Gestalten:** Apps, die der Phase des „Gestaltens“ zuzuordnen sind, ermöglichen Studierenden Ideen zu entwickeln, Pläne zu entwerfen und Produkte herzustellen.

## Das Pad-agogik Rad in deiner

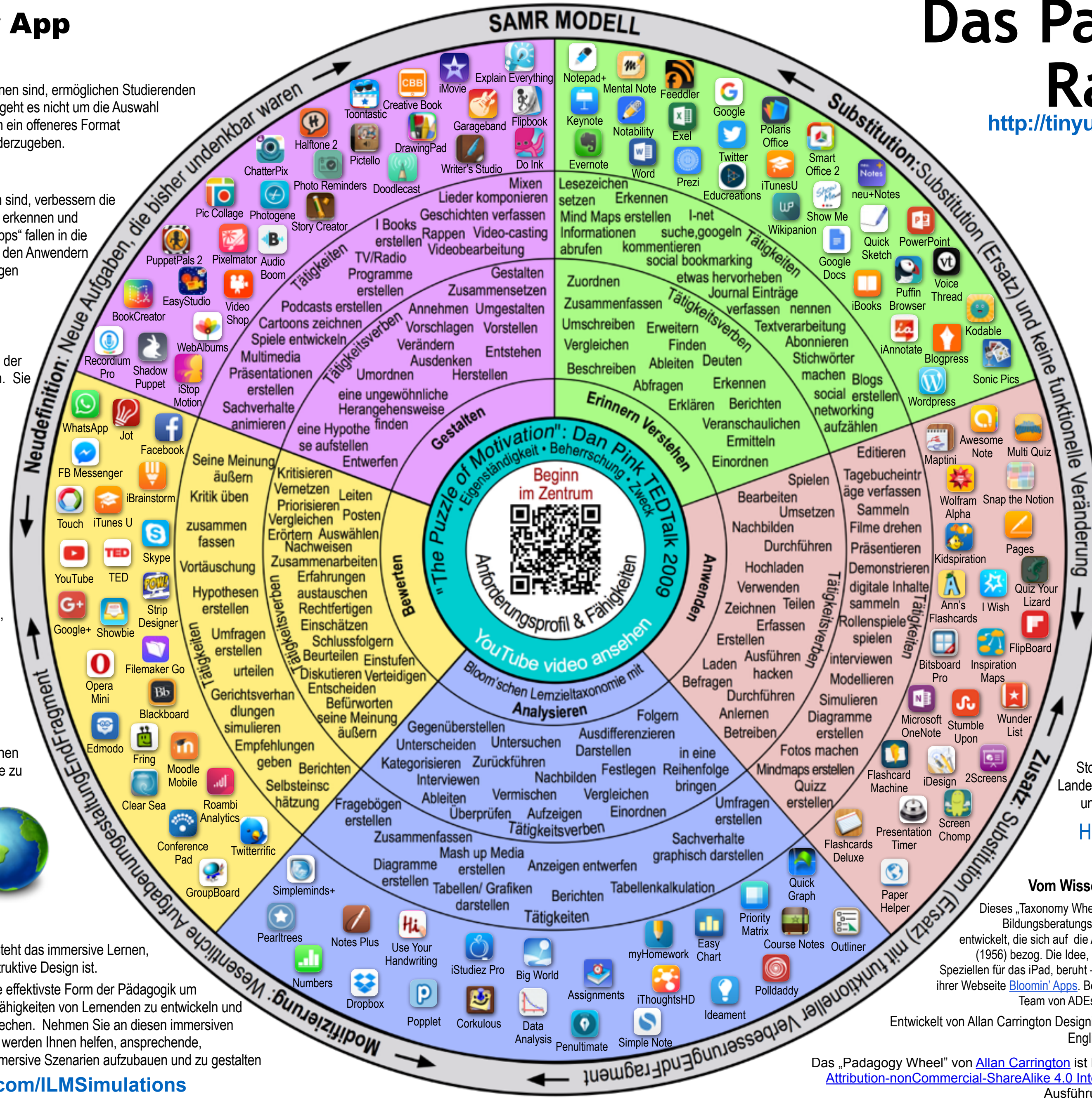
**Muttersprache:** 2016 Übersetzung in 21 Sprachen geplant. Für die neuesten Übersetzungen, siehe: [bit.ly/languageproject](http://bit.ly/languageproject)



Im Kern des Rades steht das immersive Lernen, welches das neue instruktive Design ist.

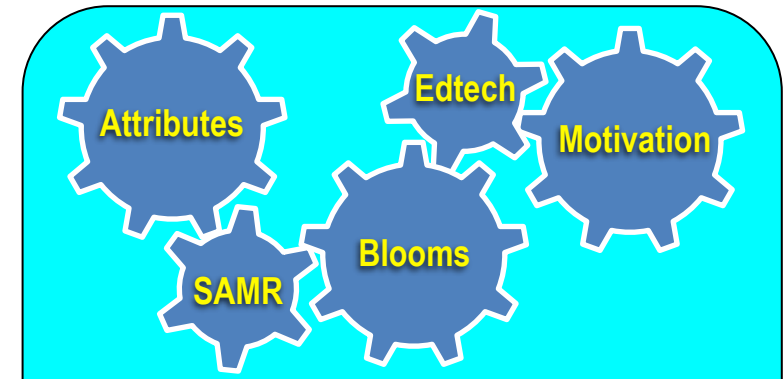
**Simulationen:** sind die effektivste Form der Pädagogik um Qualifizierungen und Fähigkeiten von Lernenden zu entwickeln und die Motivation anzusprechen. Nehmen Sie an diesen immersiven Lernmethoden teil. Sie werden Ihnen helfen, ansprechende, erfahrungsbasierte, immersive Szenarien aufzubauen und zu gestalten

<http://tinyurl.com/ILMSimulations>



# Das Padagogik Rad V4.1

<http://tinyurl.com/posterV4GER>



### Wie man das Padagogische Rad optimal nutzt

Nutze es als Orientierungsrahmen um den Einsatz neuer Medien in deinem Unterricht von der Vorbereitung bis zur Durchführung zu reflektieren. Alle Elemente greifen ineinander über.

**Zahnrad der Attribute:** Dies ist der Kern der Unterrichtsgestaltung. Hinterfrage stets deine Arbeitsethik, Verantwortung und Sozialverhalten. Frag dich, welche Entwicklung Absolventen nach dieser Lernerfahrung vollzogen haben werden und wieso andere sie als erfolgreich ansehen. Frag dich wie all deine Handlungen zur Unterstützung dieser Eigenschaften und Fähigkeiten beitragen.

**Kugellager der Motivation:** Die übergeordnete Frage ist wie dein Unterricht die Autonomie, Kompetenz und Selbstbestimmung der Lerner fördert.

**Kugellager der Bloomschen Taxonomie:** Dies hilft bei der Entwicklung kognitiv anspruchsvoller Aufgaben. Versuche mindestens ein Lernziel aus jeder Kategorie zu erreichen. Erst danach sollten technologische Verbesserungen folgen.

**Kugellager der Technologie:** Wie kann der Einsatz neuer Medien das Pädagogische unterstützen? Die Apps dienen als Orientierung, suche nach Alternativen und kombiniere mehrere in einer Unterrichtssequenz.

**Das SAMR Kugellager:** Wie wirst du die gewählten Technologien einsetzen?

Danke an [Tobias Rodemerk](#), der mich auf die Idee mit den Zahnradern gebracht hat. Tobias ist Lehrer und arbeitet für das Landesinstitut für Schulentwicklung in Baden-Württemberg (LS).

Allan Carrington

Übersetzung von Prof. Dr. Volkmar Langer, President, College Weserbergland HSW, University of Applied Sciences, Am Stockhof 2, D-31785 Hameln Deutschland und Tobias Rodemerk, Landesinstitut für Schulentwicklung (LS) Baden-Württemberg. Tobias und Volkmar berichten über das Padagogik Wheel in ihren Blogs.

HSW-Learningblog: [tinyurl.com/padwheelDE](http://tinyurl.com/padwheelDE)

Integrate to Learn : [integrate2learn.com](http://integrate2learn.com)

### Vom Wissen intellektueller Größen der Vergangenheit profitieren

Dieses „Taxonomy Wheel“, ohne die Apps, wurde als erstes auf der Webseite von Paul Hopkins Bildungsberatungs-Webseite [mwiweb.org.uk](http://mwiweb.org.uk) entdeckt. Das „Rad“ wurde von Sharon Arley entwickelt, die sich auf die Anpassung von Kathwohl und Andersons (2001) Adaptierung von Bloom (1956) bezog. Die Idee, das „Rad“ mit Mobilgeräten im Pädagogikkontext weiterzuentwickeln, im Speziellen für das iPad, beruht – bezüglich V2.0 und V3.0 – auf der Kreativität von Kathy Schrock auf ihrer Webseite [Bloomin' Apps](#). Bezüglich der größeren Überarbeitung der V04 bedanke ich mich bei dem Team von ADEs, die die Webseite [APPtic the App Lists for Education](#) entwickelt haben.

Entwickelt von Allan Carrington Designing Outcomes Adelaide SA E-Mail: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net) English V4.0 veröffentlicht 010315 German V4.0 veröffentlicht 010515

Das „Padagogik Wheel“ von [Allan Carrington](#) ist lizenziert unter der [Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#). Basierend auf einer Ausführung auf <http://tinyurl.com/bloomsblog>

