

SCHUHUSLERNKARTE

Eine storybasierte, spielerische und didaktisch fundierte App, die Schüler*innen dabei hilft, ihr eigenes Lernen zu strukturieren und zu reflektieren.



Ein Problem, nicht nur in "Coronazeiten"

Das eigene Lernen in die Hand zu nehmen ist schwierig!

*Schüler*innen müssen ihr eigenes Lernen stärker selbst gestalten und organisieren.*

Diese Aufgabe stellt gerade für jüngere Schüler*innen und deren

Erziehungsberechtigte eine große didaktische, organisatorische und motivationale

Herausforderung dar.



Multiperspektivität

Das Team

Wiebke Thumfart

Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich
Informatik- und Medienkompetenz (HSE
und PH Heidelberg)

Laura Hepp

Lehramtsstudentin (Sonderpädagogik)
an der PH Heidelberg

Laura Wiedenbusch

Doktorandin in Bildungsgeschichte

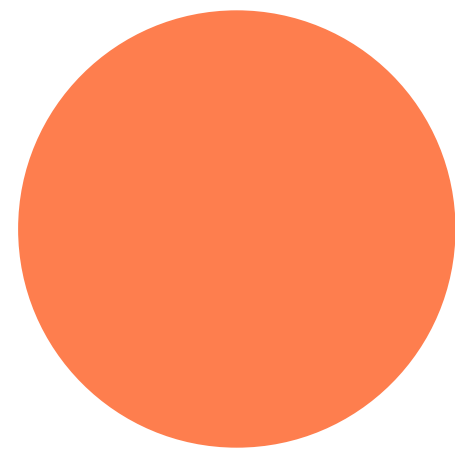
Ingo Kleiber

Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der
HSE-Heidelberg (Begleitforschung
Fachdidaktik, eLearning)

Didaktisch denken!

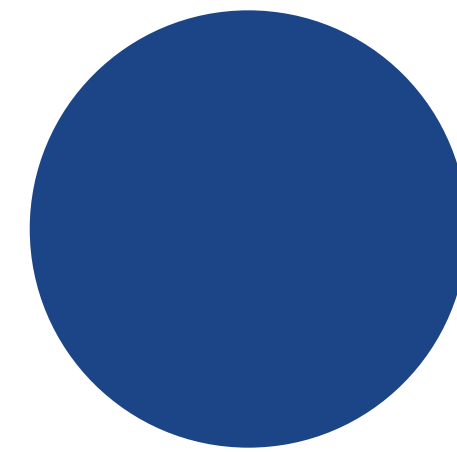
SCHUHUSLERNKARTE

Warum kann ich nicht einfach meinen Kalender verwenden?



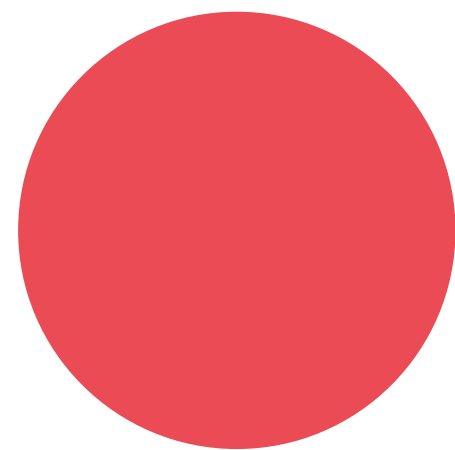
Story-Based Learning

Unsere kleine Geschichte motiviert und begleitet die Lernenden in einer Zeit, in der Lernen weniger sozial ist, als sonst



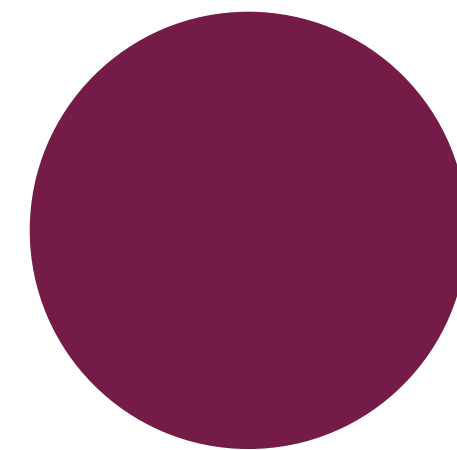
Game-Based Learning

Ein spielerischer Zugang motiviert die Lernenden und gibt Anreize zum "Dranbleiben"



Selbstorganisiertes, flexibles Lernen

Die Lernenden organisieren, angepasst an ihre Umstände um Voraussetzungen, den eigenen Lernprozess



Didaktische Unterstützung

Die Lernenden erhalten, basierend auf ihren Zielen, Tipps und Unterstützung

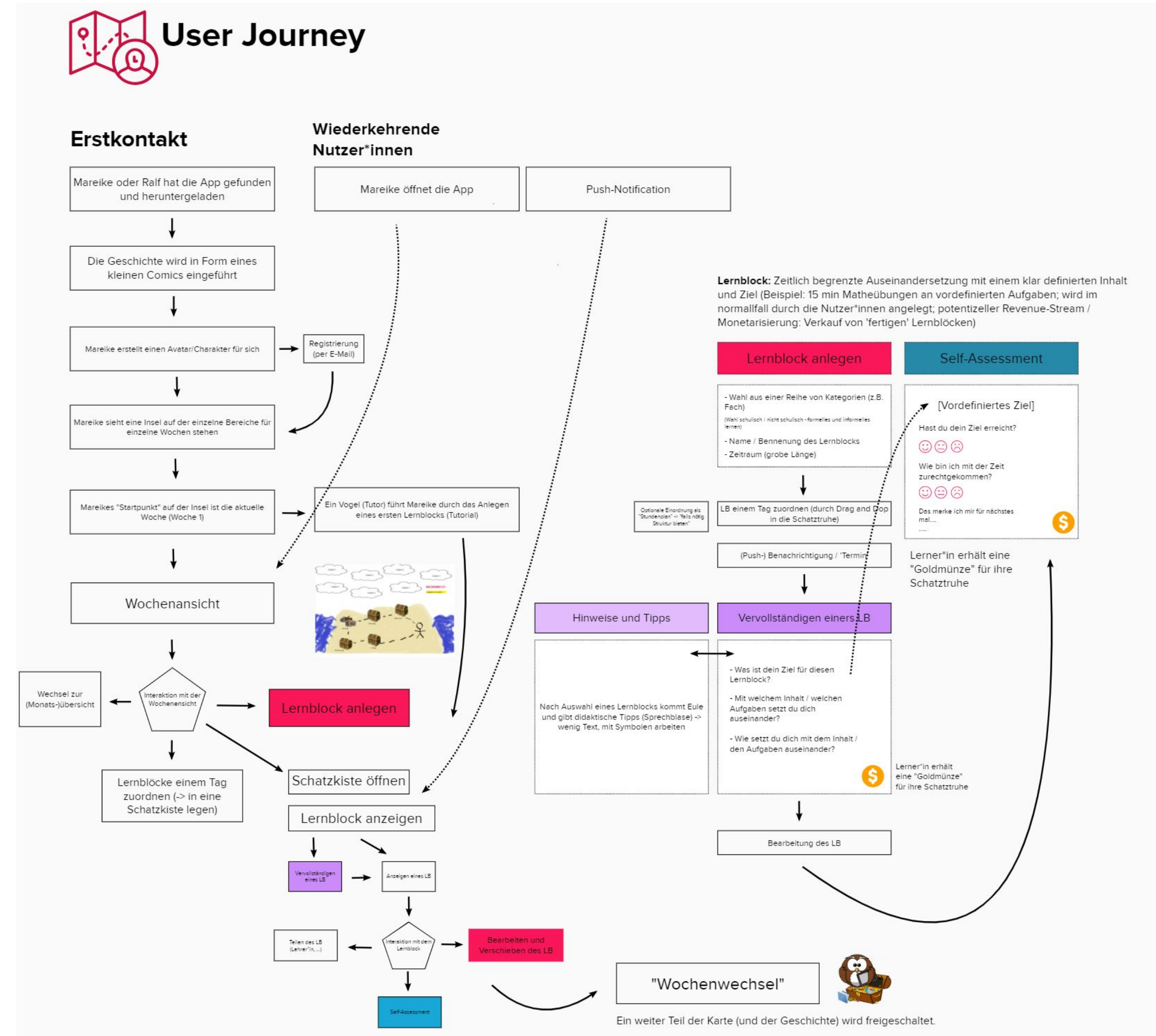
Didaktisch denken!

Gestrandet auf einer einsamen Insel...

Die Geschichte unserer Lernenden beginnt damit, dass sie auf einer einsamen Insel gestrandet sind, die Woche für Woche weiter erkundet wird.

Mit der Hilfe der freundlichen Eule Schuhu planen und reflektieren die Lernenden ihren Wochenplan und treiben die Geschichte nach vorn.

Sollte es einmal zu Problemen oder Hürden kommen,, können Lehrer*innen und Erziehungsberechtigte per Flaschenpost mit einbezogen werden!



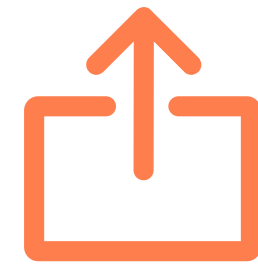
Didaktisch denken!

Technologie, die nicht im Weg steht!

Eines ist klar: Nicht jede*r hat die neuesten Geräte und nicht jede*r hat eine schnelle Verbindung ins Internet!

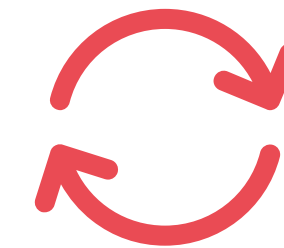
- Progressive Web App (Einer nativen App sehr ähnlich, aber browserbasiert und offlinefähig)
- Datenvermeidung und Datensparsamkeit
- Offene, gut dokumentierte, Technologien und Schnittstellen

BUSINESS MODEL



01 Vier denkbare Modelle

1. Social Investment bzw. Drittmittelfinanzierung
2. Lizenzmodell für Bildungsträger
3. Freemium / Abo-Modell
4. Werbe- und Kooperationsmodell



02 Open Source und Transfer

Nachhaltigkeit und Flexibilität durch freie Software und offene Schnittstellen

So könnte es weitergehen...

UNSERE TIMELINE

