

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 unbekannten 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, 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.

Das "Padagogy Wheel" als Hilfe zur Auswahl der passenden App

EduMedia

Kugellager der Technologie
Pädagogische Unterstützung
nach Alternativen und kreativen Mitteln in der Unterrichtspraxis
Das SAMR-Kugellager: Wie wird die gewählte Technologie eingesetzt?
Danke an [Ruben Puentedura](#), der mich auf die Idee mit dem Zirkelmodell 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 Wieserberland HSW, University of Applied Sciences, Am



Lernziele:

Vereinfachung der Suche nach der passenden App für einen bestimmten Zweck für die SchülerInnen (und/oder auch Lehrpersonen)



Medienkompetenzen:

- 1.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte verarbeiten
- 3.2 Multimediale Dokumente (&Inhalte) erstellen



Beschreibung:

In der Welt der unzähligen Apps fällt es oft schwer, die richtige Auswahl zu treffen. Sowohl die SchülerInnen, welche an (digitalen) Projekten arbeiten, als auch die Lehrperson welche an einem bestimmten Kompetenzniveau anschliessen möchte, kann hier mit Hilfe der Grafik des sog. „Padagogy-Wheel“, welches eine kleine Vorauswahl trifft und die angegebenen Apps schon in verschiedene Fähigkeits-Bereiche unterteilt, einen schnelleren Zugang zum richtigen Tool finden.

Die grafische Darstellung wurde von Allan Carrington entwickelt, sie basiert auf der [Bloomschen Taxonomie](#)-Skala und auf dem [SAMR-Modell](#) von Ruben Puentedura.



Tipps & Tricks:

Im englischsprachigen ist bereits eine aktuellere [Version V5.0](#) verfügbar.

Eine direkte Auswahl mit jeweils einer Beschreibung der Funktionen verschiedener Apps findet sich im „[Digitalen Werkzeugkasten](#)“ des Sofatutor-Magazins für Lehrer.

Klassenstufe:

3e, 2e, 1e

Fachbereich:

Interdisziplinär

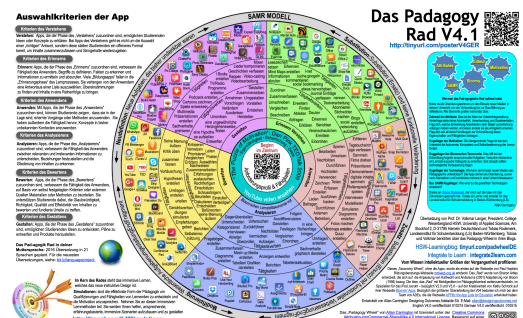
Material:

Computer mit Internetzugang
Android-Tablet oder iOS-Gerät



Weiterführende Links:

Eine deutschsprachige Version des Padagogy-Wheel in hoher Auflösung z.B. zu Print-Zwecken kann [hier](#) heruntergeladen werden.



www.edumedia.lu | Info: edumedia@men.lu



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques