

## Vortragsreihe des HNF Zukunft des Lernens



# Web 2.0 in Schulen - Wie geht das?



## Web 2.0 in der Schule – Wie geht das?

1. Web 2.0 – Was ist das?
2. (Neue) Sichten auf das Lernen
3. Web 2.0 in (außerschulischen) Organisationen
4. Persönliche Lernumgebungen
5. Formelles und informelles Lernen im Web 2.0
6. Web 2.0 in der schulischen Praxis
7. Beispielprojekte
8. Fazit: Lernpotenziale und Risiken

# OLD SCHOOL *Educational technology throughout the years*



					
THE ROD	PENCILS	TEXTBOOKS	SLATE	HORNBOOK	CHALKBOARD
					
TYPEWRITER	TEACHING MACHINE	TEST CARDS	SLIDE PROJECTOR	OVERHEAD PROJECTOR	VIDEOTAPE
					
CD ROM	CALCULATORS	HIGHLIGHTERS	GRAPHING CALCULATORS	INTERNET	LAPTOPS
					
MOUSE MISCHIEF	E-MAIL	INTERACTIVE WHITEBOARD	eBOOKS	MEMORY STICKS	SMART PHONES

## SOCIAL NETWORKING + EDUCATORS

**61% are on Facebook**

12% use it to talk with students

**40% are on YouTube**

21% use it to talk with students

**46%** play social videos and podcasts as in-class supplements

**58%** believe social media is valuable for collaborative learning

**70% AGREE** SOCIAL MEDIA is a valuable teaching tool

**100%** were motivated to integrate apps into classroom

SOURCES: <http://www.cs.usfca.edu/408rth/history.shtml> | [http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_science](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_science) | <https://picasaweb.google.com/d06d6e/EducationalTechnologyThroughTheYears?authkey=Gv1sRgC2i6XhuKkN4R5ideshow/5601794981309665470> | <http://education.families.com/blog/concerns-of-public-education-to-outdated-materials> | [http://www.gettyclearson.com/WhitePaper\\_03302010\\_Stats1.pdf](http://www.gettyclearson.com/WhitePaper_03302010_Stats1.pdf) | <http://www.apple.com/education/profiles/esccn08d0/> | <http://www.effectivelearning.com/2011/04/> | <http://www.pearsonlearningolutions.com/educators/pearson-social-media-survey-2011-09.pdf> | <http://www.pbs.org/parents/readinglanguage/articles/dinking/mean.html> | <http://cfa.acm.org/Research/sub/Projects/ResearchFiles/Analysis042711.pdf>

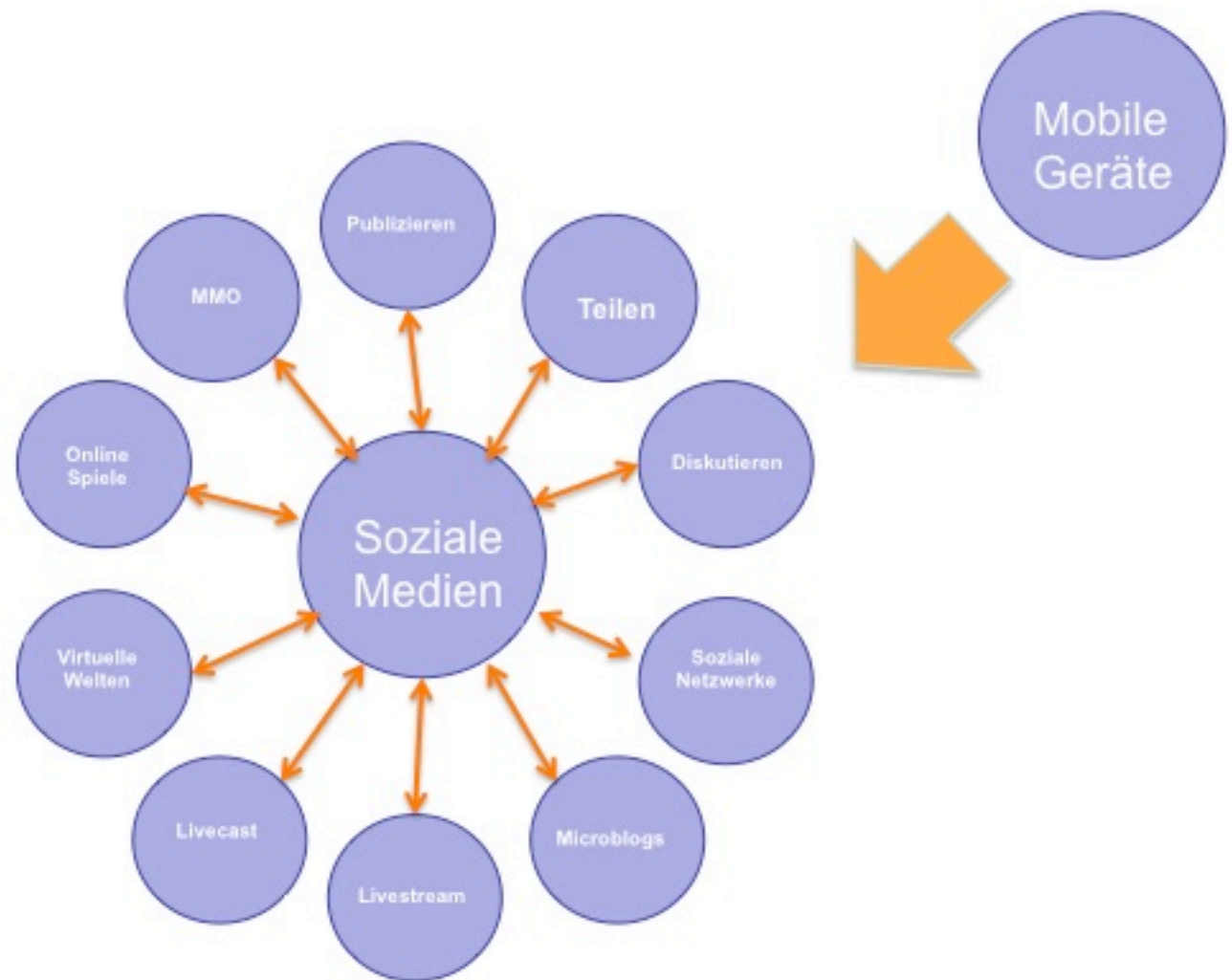
Quelle: <http://edudemic.com/2012/04/the-history-of-learning-tools-infographic/> Tuesday, April 17, 2012

## Anfänge 1992 CERN (Tim Berners-Lee)

- WWW ist ein Dienst des Internet einem zugeordneten Protokoll (z.B. http)
- Hypertextartiger Seitenaufbau mit unidirektionalen Links
- Seitenstruktur: Rahmen, Tabellen, Kacheln
- (Relativ) statische Seiten und ‚geschlossener Inhalt‘ des Anbieters
- ‚Interaktivität‘ über Formulare auf der Webseite
- Andere Dienste per ‚Interface‘ eingebunden: z.B. E-mail, FTP







- **Rollenwechsel: Leser(in) → Autor(in)**  
Vom Lesen zum (kooperativen) Schreiben und Gestalten
- **Soziale Netzwerke**  
kommunizieren, diskutieren, teilen, Awareness
- **Wisdom of the Crowds**  
kooperativ Wissen generieren, empfehlen
- **User generated (open) Content**  
Qualitätssicherung als Problem
- **Semantic Web (Ontologie, Folksonomy)**  
klassifizieren, Social Bookmarking
- **Long Tail**  
Individualisierung
- **Mobilität und Wolke**  
Ubiquitous Computing, Cloud Computing

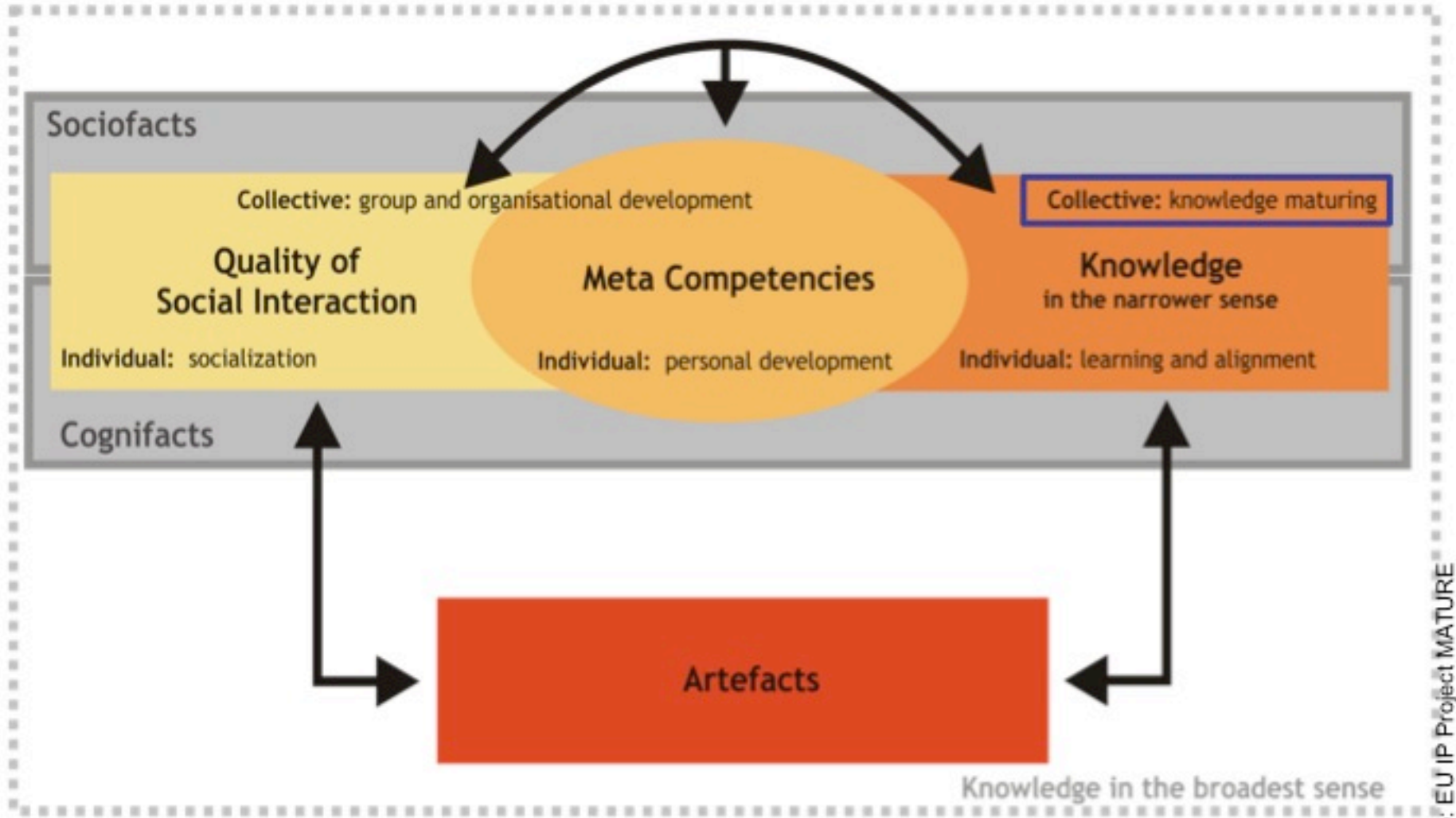


- Lebenslanges Lernen
- Verbindung von formellem und informellen Lernen
- Expansives, exploratives Lernen  
(problembasiert, bedarfsorientiert)
- Kognitivistische Lerntheorien
- Konstruktivistische Lerntheorien
- Kollaboratives Lernen
- Kooperatives Lernen in Netzwerken,
- Personennetzwerke (Artefact-Actor-Networks)
- Konnektivismus
- Mobiles Lernen
- Game-based Learning, Gamification

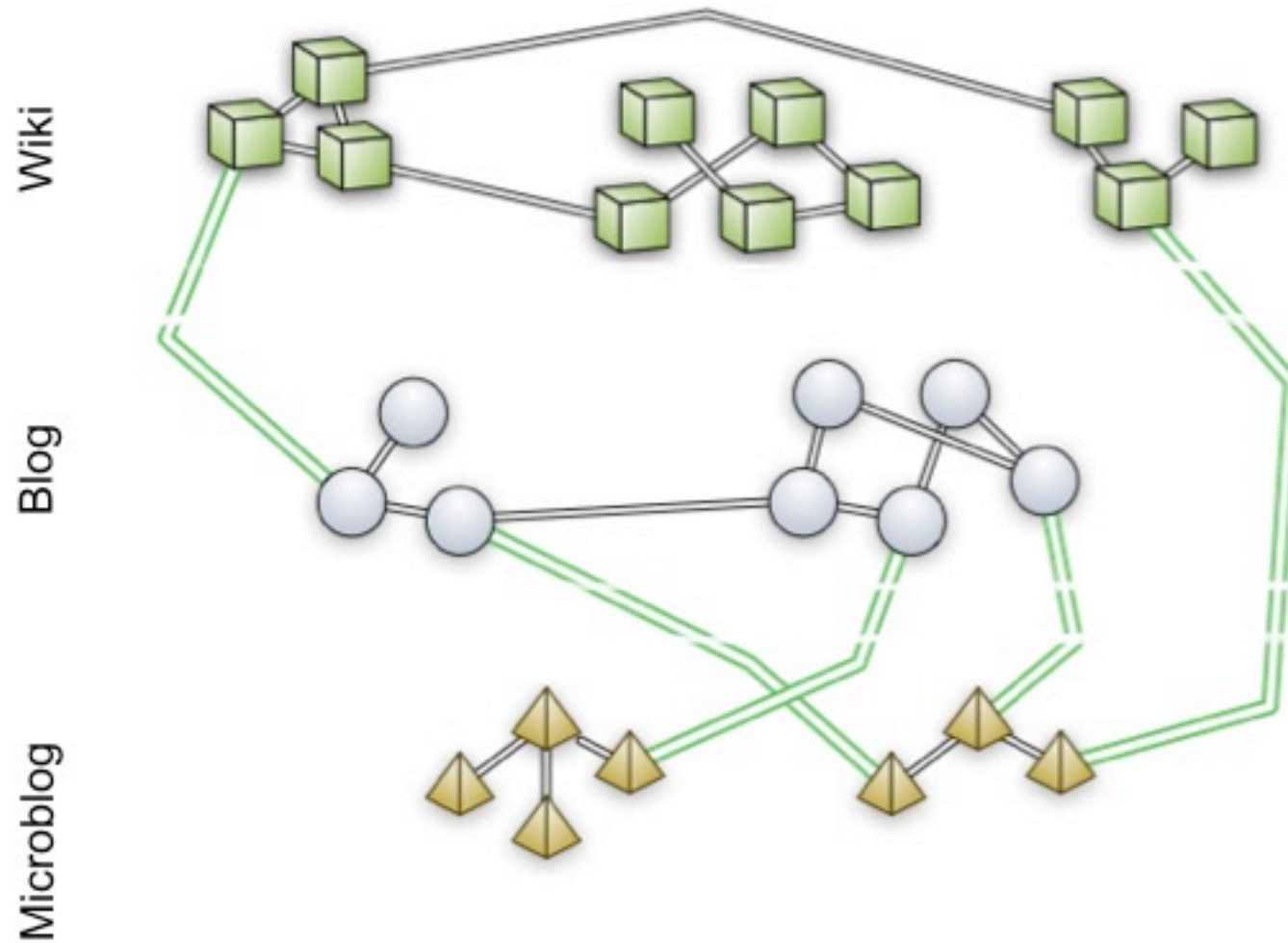




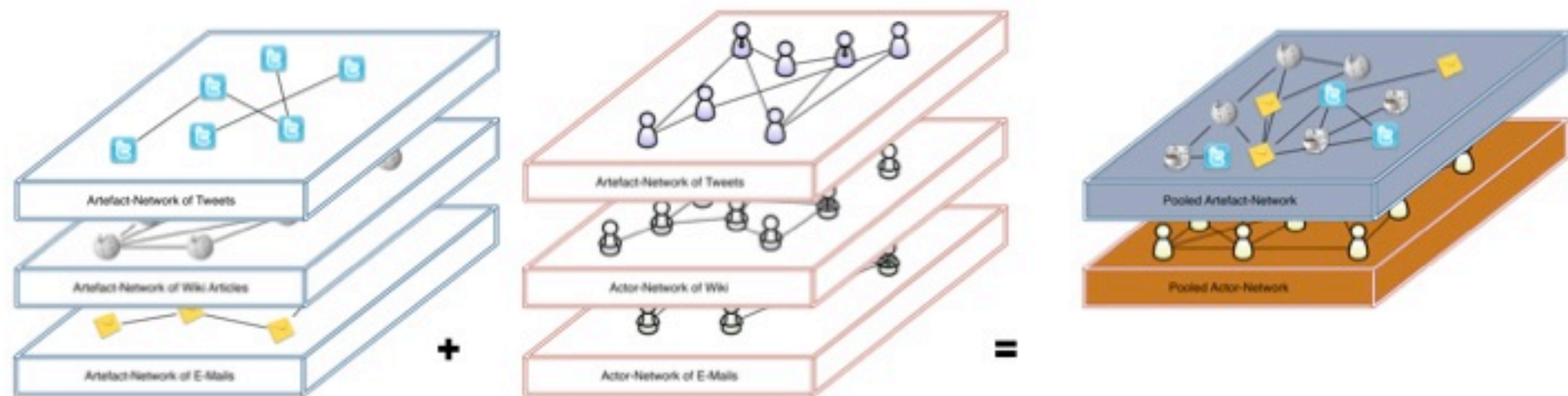
## MATURE – Knowledge Maturing Model



## Artefact Networks



## Aggregation verschiedener Kommunikations- und Kooperationsebenen



bid
Anmelden Druckansicht

---

Neu
Bearbeiten

- Gast
- Lesezeichen
- Papierkorb
- bid-owl
  - Schulen
  - Partner
  - Dialog in OWL
  - Fundgrube
  - Projekte in OWL (Versteckt)
  - Hilfe

Übersicht

Regionales Forum für Bildung in Ostwestfalen-Lippe

## Bildung im Dialog

### Willkommen auf dem Server bid-owl

Regionales Forum für Bildung in Ostwestfalen-Lippe  
bid-owl ist das Arbeits- und Präsentationsforum für alle, die sich in der Bildungslandschaft Ostwestfalen-Lippe engagieren.

[Philosophie](#)

### Girls' and Boys' Day

Die Universität Paderborn beteiligt sich auch in diesem Jahr an der Bundesinitiative „Boys und Girls-Day“. Am 26. April können Schülerinnen und Schüler wieder herausfinden, ob für sie ein Studium oder eine Ausbildung an einer Hochschule das Richtige ist. Eingeladen sind die Klassen 7 bis 13.

Weitere Infos:  
<http://groups.uni-paderborn.de/women/veranstaltungen/girlsday/>  
<http://groups.uni-paderborn.de/women/veranstaltungen/boysday/>

auf einen Blick

Wissenswertes

- [Bezirksregierung Detmold](#)
- [Dt: Lehrerfortbildung](#)
- [Bildungsregion OWL](#)
- [Bildungsportal NRW](#)
- [learn:line NRW](#)

didaktische "Fundgrube"

- [digitale Medien in der Unterrichtsentwicklung](#)
- [Förderkonzepte an Realschulen](#)
- [Förderdiagnostik und Förderplanung](#)
- [AFrieda](#)

Online Worksheets

"Fished from the Net and prepared to be served!"





Moodle Deutschland Homepage ► Präsentation

## Aktivitäten

- Abstimmungen
- Arbeitsmaterialien
- Aufgaben
- Chats
- Foren
- Glossare
- Lektionen
- Tests
- Umfragen
- Wikis

## Kursabschnitte

1 2 3 4 5 6 7

## Themen dieses Lernmoduls

In unserem Präsentationsraum zeigen wir die gesamte Bandbreite der Möglichkeiten die moodle bietet. moodle ist eine Lernplattform mit dem (fast) jedes Thema interaktiv gestaltet werden kann. Besonders geeignet ist moodle als Ergänzung von Lernsituationen im Schulungsraum.

Die Plattform bietet besonders einfach bedienbare Möglichkeiten zum Lernen und zur Kommunikation und ist sehr flexibel.

Im Vordergrund stehen aber immer die pädagogischen Ziele des Kurses und die Interessen der Teilnehmer/innen. Daher muß eine ganz bewußte Auswahl vorgenommen werden, welche Aktivitäten in einer realen Gruppensituation im Seminarraum stattfinden sollen und welche Teile über dieses elektronische Medium virtuell abgewickelt werden sollen.

Vielfach wird es daher sinnvoll sein, nur wenige Optionen zu nutzen.



Quelle: <http://moodle.de/>





Open source eportfolios  
*(mah-hah-rah,verb) to think, thinking, thought*



### eportfolio

collect, reflect on and share your achievements and development online, in a space you control



### networking

create online communities and social network through Groups, Blogs and Forums



### open source

built on open source and open principles. Interoperate out of the box with Moodle



### download

- Mahara 1.5
- Try Demo

Installation Instructions

- Home
- About
- Community
- Demo
- Partners

**Login** ⓘ

Username: \*

Password: \*

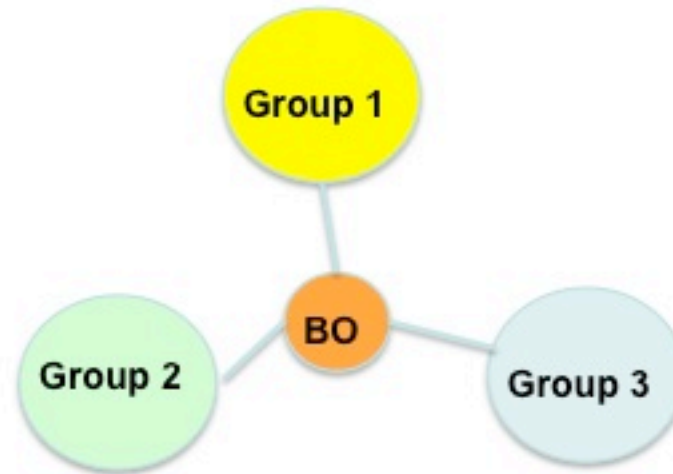
[Register](#)  
[Lost Username/Password](#)



## Widgets



## Mashups



## Boundary Objects



The screenshot displays the MATURE PLME interface. The main workspace is a large tan area with a search icon and a 'Tag Cloud' widget. The sidebar on the right contains several widget options: Collections, Discussions, Search, Tag Cloud, Tagging, and Add Widget. The bottom toolbar includes navigation and activity controls.

**Search Information**

**Search**

**Tag Cloud**

Drop Widget here

Delete Activity

**Collections**

**Discussions**

**Search**

**Tag Cloud**

**Tagging**

**Add Widget**

**Search Information** **Collect Information**





Search

knowledge maturing

Documents

<http://mature-pl.eu>

Rating ★★★★★

knowledge maturing activities  
Ontology  
software development  
application partner  
FP7

Collections

Find...

Computer Science Marine\_Biologists Journalists Project\_L3am

Tags

http://mature-pl.eu

Ontologies  
OntologyEditor  
application partner  
search  
SIMPLE  
Soboleo  
social  
CA  
careerEditor  
knowledge maturing activities  
knowledge maturing indicators

FP7  
PLME  
knowledge maturing  
organisational learning  
project  
sociifact theory

Ontology  
Ontology

Tag Editor

Re-Login

Edit Improve It!

Search:

Create Delete

- CA
- Mature
  - knowledge maturing
  - knowledge maturing activities
  - sociifact theory
- Ontologies
  - Soboleo
  - OntologyEditor
- PLME
  - SIMPLE
  - test
  - newMaturingIndicator
  - organisational learning

Edit Topic

Labels & Description Relations

Broader Topics  Add

Narrower Topics

- knowledge maturing
- knowledge maturing activities
- sociifact theory

Related Topics  Add

Save Tag! ★★★★★ Save Rating! Overall Rating: ★★★★★ Show all tags!

Tag Cloud

All Private

knowledge maturing **Ontologies** OntologyEditor

organisation organisational learning **Frequency: 9** search

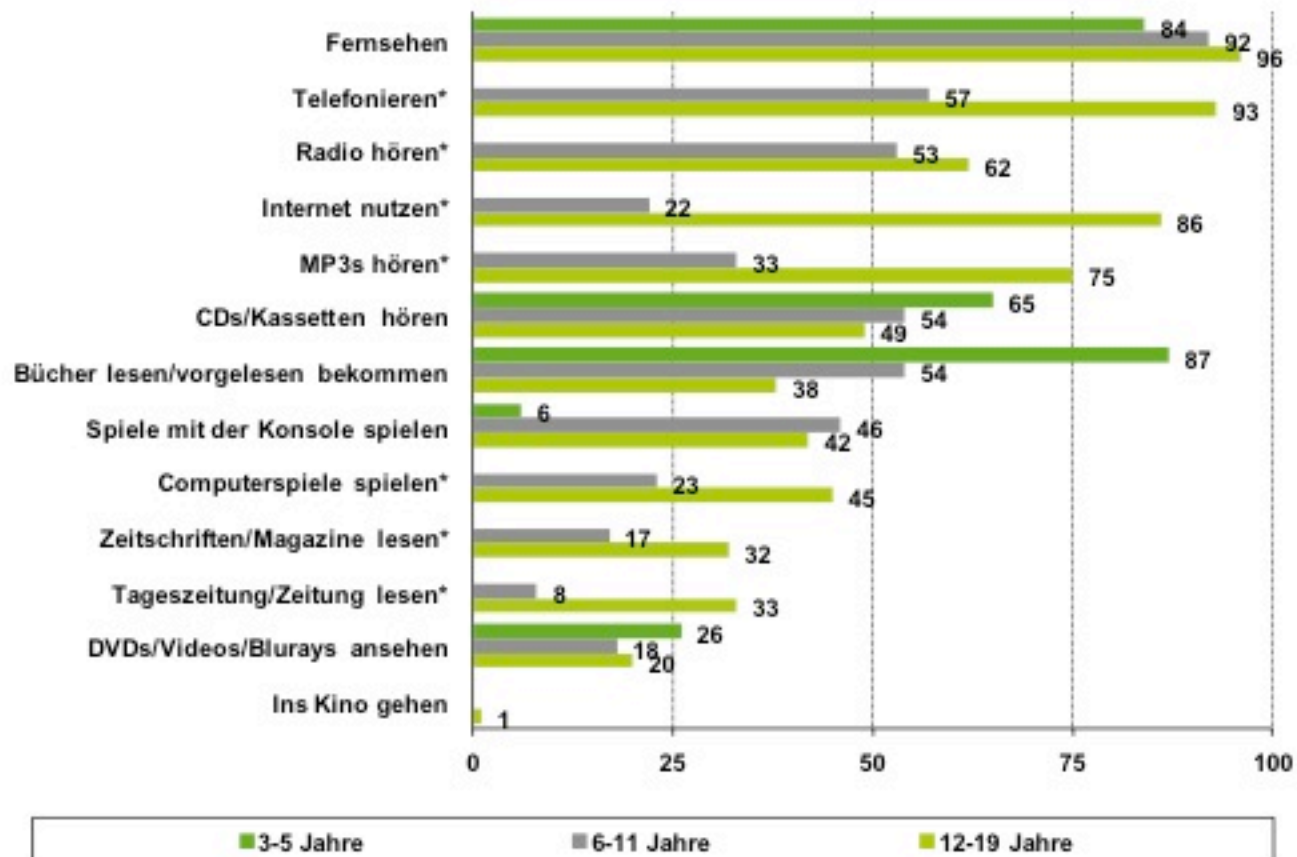
seldom SIMPLE Soboleo social sociifact theory

software development testMaturingIndicator



## Medientätigkeiten

- Kinder (3-19 Jahre): täglich/mehrmals pro Woche -



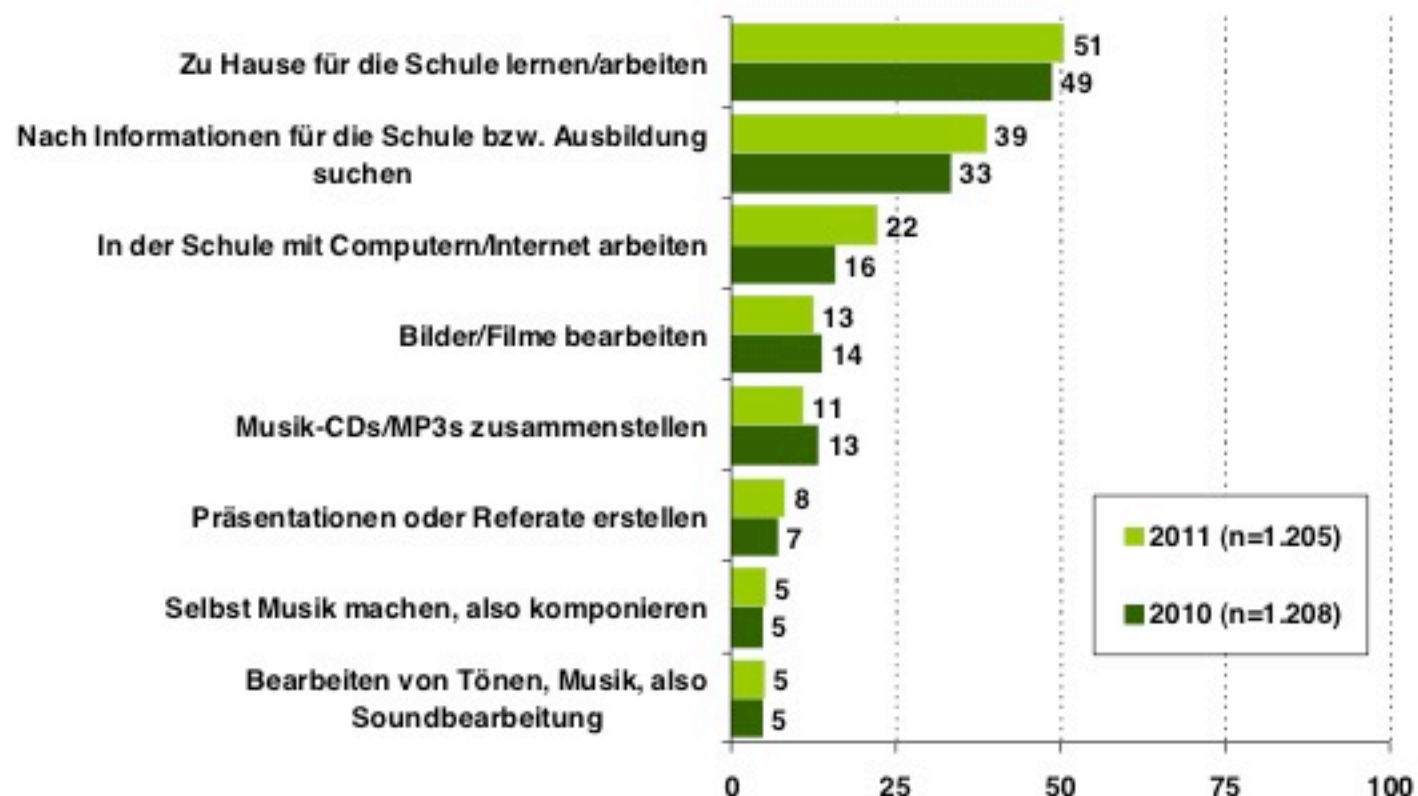
Quelle: FIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: Kinder(3-19 Jahre), n=388

\* Nur für die Teilstichprobe 6-19 Jahre abgefragt



## Tätigkeiten im Internet/am Computer – Schwerpunkt: Schule/Freizeit - täglich/mehrmals pro Woche -

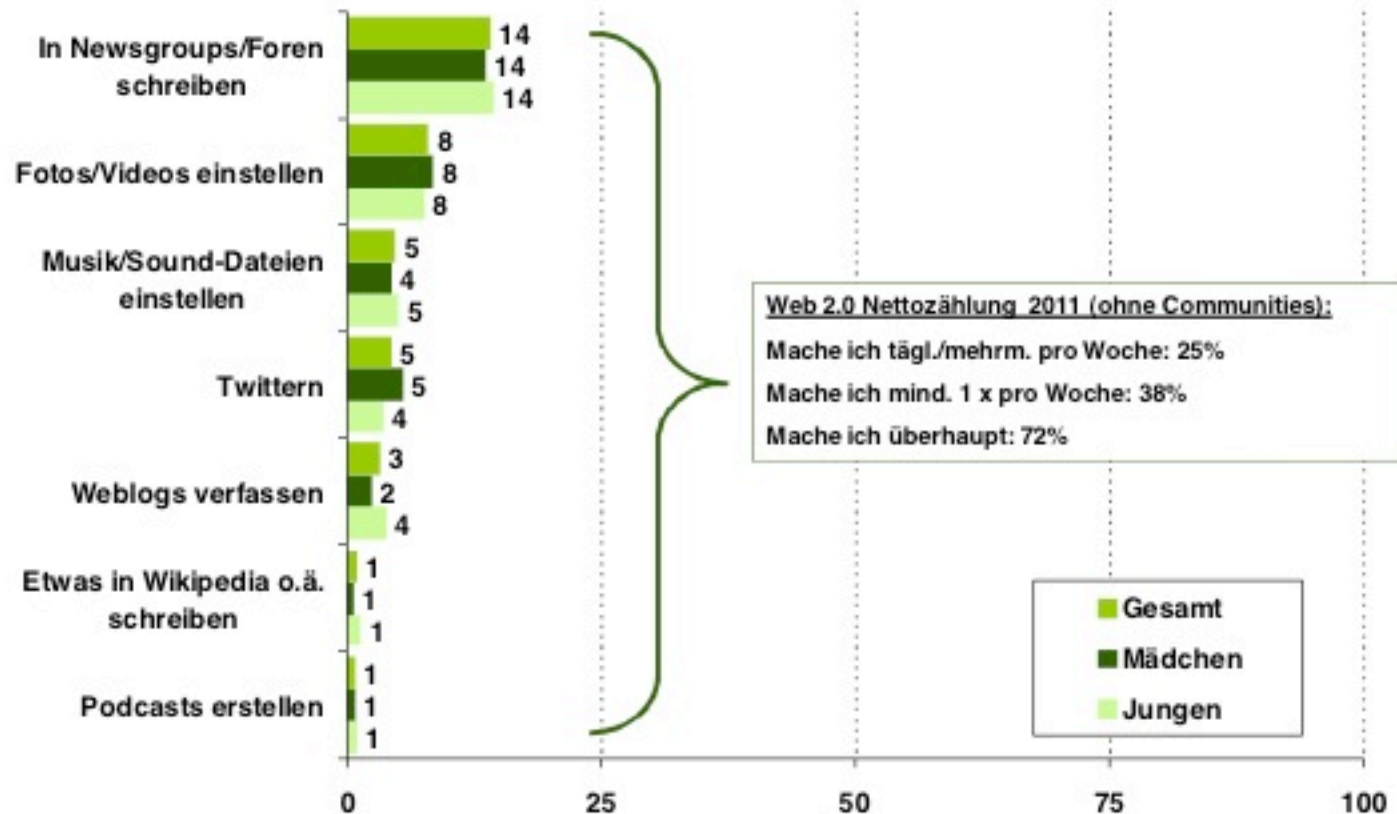


Quelle: JIM 2011, JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten



## Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt Web 2.0 - täglich/mehrmals pro Woche -

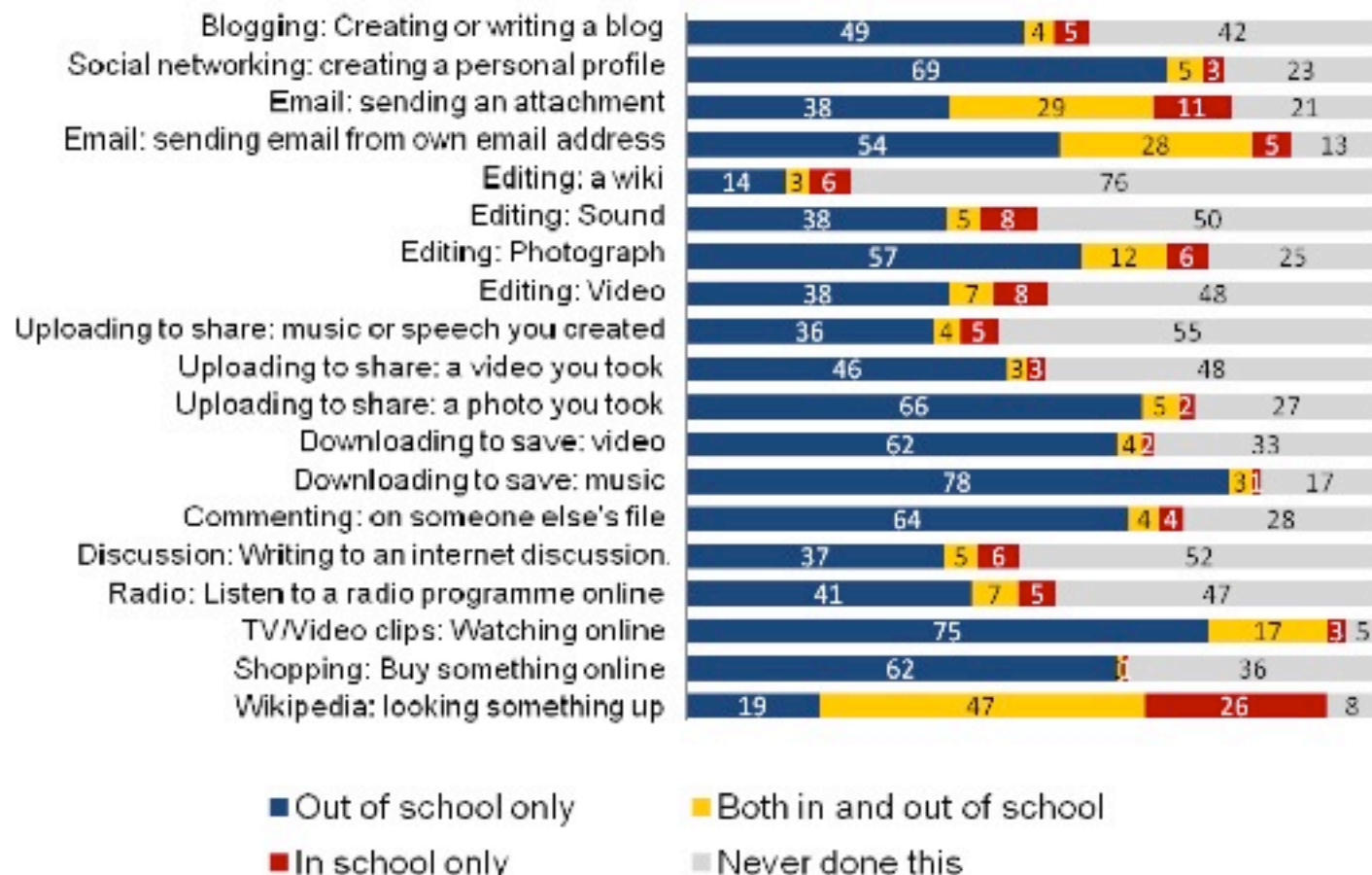


Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

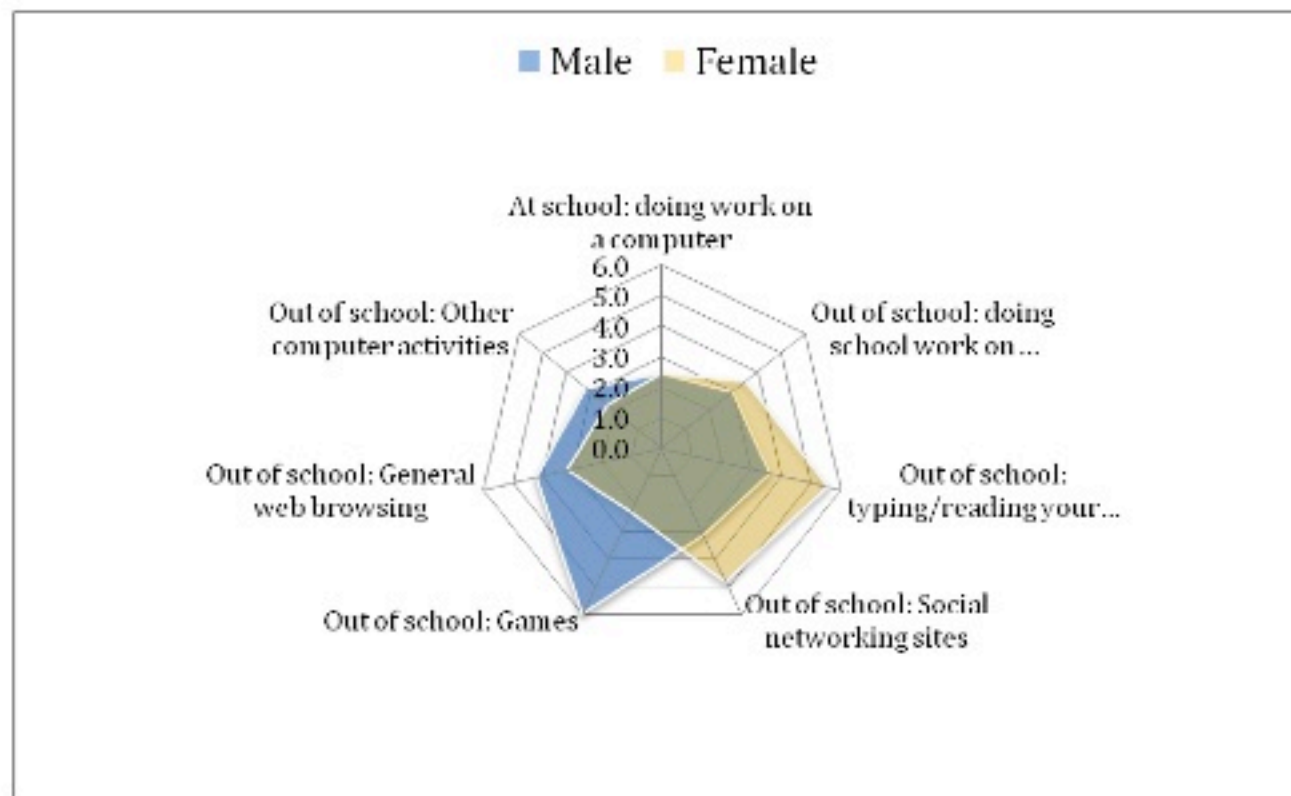
Basis: alle Befragten, n=1.205



**Figure 2: Learners' use of related Web 2.0 activities in and out of school\***



**Figure 3: Chart showing average time in hours spent each week by gender on selected computer-related activities\***



\* All values except time spent in school using computer for school work are significantly different between genders.

Normative sample only.



## Medium zum Lernen

- Fachdidaktik
- Mediendidaktik

## Lerngegenstand

### Medienbildung

### Medienkompetenz:

- Medien-Kunde
- Medien-Nutzung
- Medien-Gestaltung
- Medien-Kritik

Fach	Web 2.0 - Tool	Unterrichtsgegenstand	Medienkompetenz
alle	Wiki als Lernplattform	Kooperatives Schreiben im Web ,	Wandel von Kooperations- und Interaktionsstrukturen
D, SK	Netzbasierte Spiele, virtuelle Welten	Umgang mit interaktiven Medien, fachliche Inhalte produzieren	Reflexion eigenen Rollenverhaltens
FS, alle	Podcasts, Videoclips, Streaming Media	Kommunikation in einer Fremdsprache,	Medienproduktion
E, <u>Geo</u> , alle	Chat, Blog, Wiki , <u>Microblogging</u>	Interkulturelle medienvermittelte Kommunikation, authentisches Lernen	Nutzung digitaler Kommunikationsmedien
alle	LMS, PLME	Verbreiten von Lernmaterial, Lernorganisation, Portfolio themenbezogene Kommunikation	Nutzen der Funktionen einer Lernplattform , einer PLME
alle	PDA, Handys , PLME	Zugang zu Lerninhalten, kooperative Inhaltserstellung	Medienproduktion



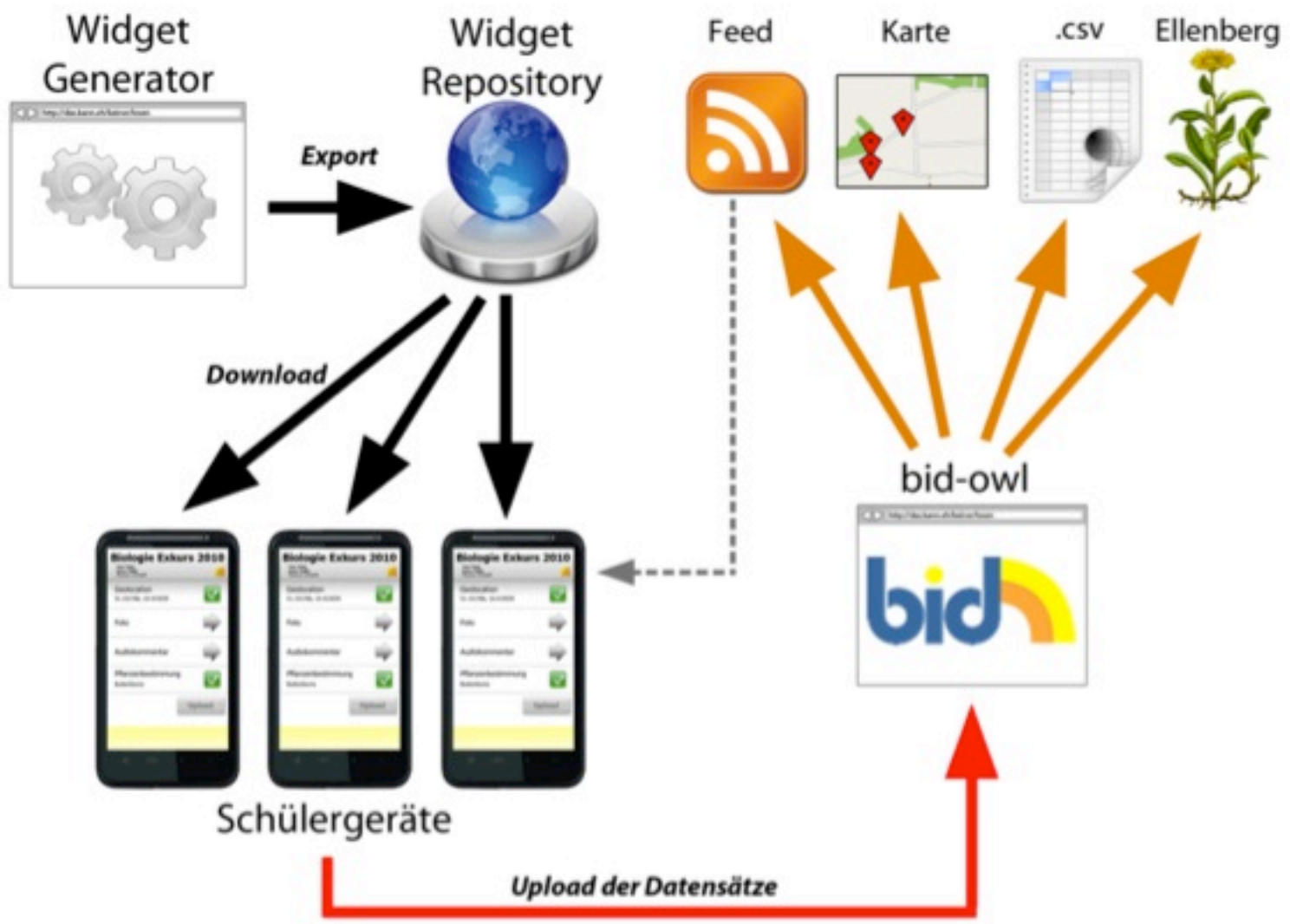




Fach	Web 2.0 - Tool	Unterrichtsgegenstand	Medienkompetenz
D, SK	Soziale <u>Netzwerke</u> , virtuelle Gemeinschaften	Umgang mit interaktiven Medien, <u>CoPs</u> , Experten finden; Inhalte erstellen	Soziale – virtuelle Identität; <u>Gesellsch.</u> Wandel d. Medien
alle	E-Portfolio	mediale Unterstützung von Lernprozessen	Umgang mit PLME; Kollektionen, <u>Tagging</u>
<u>Nat</u>	Fernexperimente, Simulationen	Interaktive mediale Unterstützung von fachspezifischen Lernprozessen	Medienevaluation (reales – virtuelles Experiment)
SK	Facebook u. a.	Soziale Netzwerke, Datenschutz,	Medienkritik
<u>Ku</u> , T, Informatik	Virtuelle Museen, reale (mobile) Erkundung	Virtuelle, (reale) Erkundung von Museen	Medienreflexion
<u>Ku</u> , <u>Inf</u>	Webseitengestaltung	Softwareergonomie Visuelle Kommunikation	Ästhetische Komponente Medienverstehen



- **Öffnung von Unterricht und Schule**  
Externe Experten; Kommune (Stadtwikis, Vereinswikis, Klassenweblogs,...)
- **Verbindung von schulischem und außerschulischem Lernen**  
(Elternhaus, Peers, Verein,...)
- **Situierung von Lerninhalten in der realen Welt**
- **Interkulturelle Kommunikation**
- **Förderung von Medienkompetenz (Netzsensibilität)**
- **Förderung von sozialer Partizipation und Verantwortung**  
(Datenspuren, Persönliche Profile, Datensicherheit, Cybermobbing, Urheberrecht)
- **Förderung von Motivation**
- **Förderung von Sozial- Kommunikationskompetenzen**



Florian Schulte:  
Umsetzung des Ellenberg Verfahrens für die mPLME im schulischen Kontext,  
BA Arbeit, UPB 2011



Wikis im Geschichtsunterricht « cspannagel, dunkelmunkel & friends

http://cspannagel.wordpress.com/2012/03/20/wikis-im-geschichtsunterricht/


Apple Yahoo! News (1.561) Import to Mendeley Google Maps YouTube Wikipedia My Delicious Beliebt

Home About Contact Impressum Gastbeiträge

## CSPANNAGEL, DUNKELMUNKEL & FRIENDS

Wer Angst hat, dass ihm Ideen geklaut werden, der scheint nicht viele zu haben.

Feeds: [Artikel](#) [Kommentare](#)



« Die Bildungsreporter: Dossenheim Dossenheim zur #kreidezeit: Bald ist es soweit! »

### Wikis im Geschichtsunterricht

Dienstag, März 20, 2012 von cspannagel

In den LernZeitRäumen arbeiten wir gerade mit Schülerinnen und Schülern in einem Wiki. Das Oberthema ist Mittelalter. Verschiedene Schülerteams arbeiten an unterschiedlichen Mittelalter-Themen (wie beispielsweise "Bauwerke", "Essen und Trinken" und "Schrift und Buchkunst"). Die beiden Gruppen (Tiger und Geckos) werden inhaltlich von Axel Ohnesorge und Kirsten-Helke Pistel betreut. Ein wesentliches Ziel dabei ist, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, aus Texten Informationen zu entnehmen (hierfür haben sie ausführliche Reader und Bücher zur Verfügung), die Informationen in einzelnen Texten zusammenzufassen, dabei konkrete

#### KATEGORIEN

#### KATEGORIEWOLKE

- Announcements
- Bildungsexpedition
- Bildungsreporter
- Collaboration
- Computereinsatz in der Schule
- Conferences Didaktik des
- Informatikunterrichts E-
- Learning Fun Gastbeitrag
- Hochschuldidaktik Jacareto
- LdL LdL Chronologie



Elefantenblog - DesignBlog

http://elefantenklasse.de/startseite/home..../

Apple Yahoo! News (1.563) Import to Mendeley Google Maps YouTube Wikipedia My Delicious Beliebt

## Elefantenklasse.de

### ein Schultagebuch

Startseite Archiv Kontakt Impressum

[Unterrichtsmaterialien](#)  
www.zaubereinmaleins.de

Tagebuch eines  
2-Schuljahres  
**3. Schuljahres**

#### Unser Fußballspiel

Am 20.06.08 waren wir auf dem Prens Hoff. Abends haben wir gegen die Eltern Fußball gespielt und 20:8 verloren. Die Eltern waren sehr unvorsichtig. Nik hat aus der Ferne abgezogen und Tor. Trotzdem haben wir verloren. (Torwart und Glurag)

23.06.2008, 10.37 | (0/0) Kommentare | TB | PL | einsortiert in: Feste & Feiern

---

#### Unsere Lehrerin

**Name:** Susanne Schäfer

**Größe:** 1,72 m

**Augenfarbe:** blau

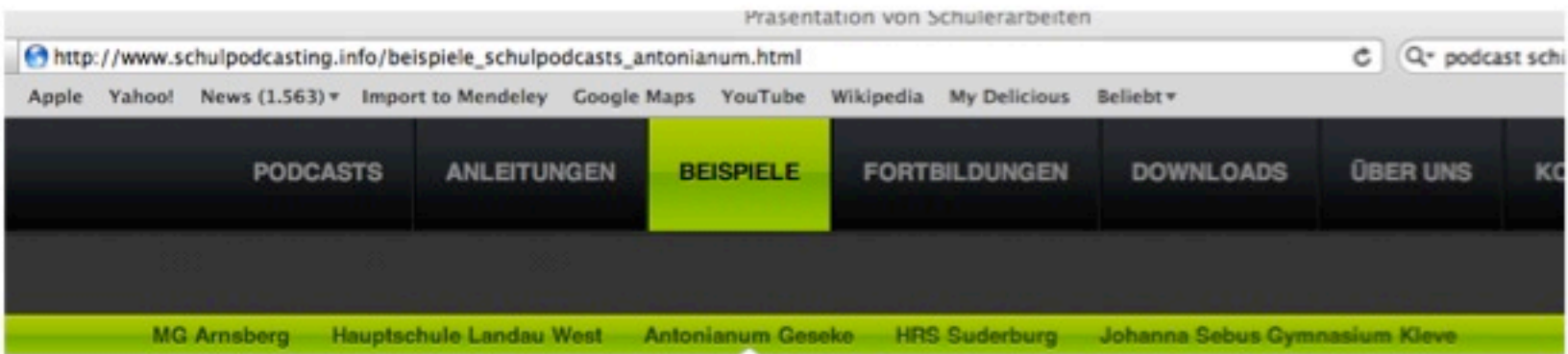
**Haarfarbe:** rotbraun

**Alter:** 38

das Projekt  
wir  
Galerie I  
Galerie II

Philosophische Runde  
Gemaltes  
Ärger  
Freude  
Lernwörter  
Feste & Feiern  
Aktionen  
die Lehrerin  
Lieder





## Präsentation von Schülerarbeiten



Sebastians Schule (bzw. deren Schülerinnen und Schüler) podcastet natürlich auch - im Musik und im Englischunterricht. Intern nutzen wir Loudblog für gesprochene Englischhausaufgaben, extern stellen wir Kompositionen aus dem Musikunterricht sowie Hörspiele aus anderen Fachbereichen über unseren Podcast der großen weiten Welt da draussen vor. Inzwischen haben wir sogar einige kleine Videos meiner Kollegin Schulte im Podcast, ausserdem stellen sich unsere Schülerbands im Podcast einer breiten Öffentlichkeit vor.



Sebastian J. Dorok  
Attendorner Straße 1  
59494 Soest



Hier geht's zum Podcast mit Loudblog.  
Hier geht's zum iTunes-Store, um uns zu abonnieren.

Quelle: <http://www.schulpodcasting.info/>



← → 📄 📁 Apple Yahoo! News (1.563) Import to Mendeley Google Maps YouTube Wikipedia My Delicious Beliebt

lehrer-online  
Unterrichten mit digitalen Medien

Aktuell
Unterricht
Medienkompetenz
Dossiers

Sie sind hier: [Medienwelten](#) > [Web 2.0](#) >

**Medienkompetenz**

## Web 2.0

[E-Learning](#)  
[Podcast](#) [Social Software](#)

**Verwandte Themen**

audiovisuelles Material, multimediales Material, interaktives Material, Web 2.0, Wiki, Weblog, Social Software

**Tipps der Redaktion**

**ENGLISCH, FRANZÖSISCH**  
Mit diesen Unterrichtsvorschlägen fördern Sie den bewussten, verantwortungsvollen Umgang Ihrer Lernenden mit Facebook & Co.

- ▶ [Faces of Facebook - Faces de Facebook](#)

**WIKI-EINSATZ BEI DER ÜBERSETZUNG**  
Wie das lo-net<sup>2</sup>-Wiki bei der individuell begleiteten Übersetzungsarbeit hilft, beschreibt dieser Beitrag.

- ▶ [Übersetzen mit dem lo-net<sup>2</sup>-Wiki im Lateinunterricht](#)

**Einführung**

Auch wer nicht viel mit Computer und Internet zu tun hat, wird sicher schon irgendwo etwas von Web 2.0 gehört oder gelesen haben, denn als Schlagwort hat der Begriff es nicht nur in Computerfachzeitschriften gebracht. Er definiert keine einzelne Software oder einen konkret fassbaren Vorgang, sondern beschreibt eine Veränderung der Internetkultur hin zu mehr Beteiligung der Internetnutzer an der Gestaltung von Inhalten, zu mehr Vernetzung, zu neuen Kommunikations- und Arbeitsformen. Was steckt aber genau dahinter? Und welche Möglichkeiten bieten diese Veränderungen des Netzes für die Medienarbeit an Schulen?

- ▶ [Web 2.0 - aktiv im Netz](#)  
Dieser Artikel bietet Ihnen einen Einstieg in die Thematik und stellt einige konkrete Web 2.0-Anwendungen und ihre Relevanz für Bildungsprozesse vor.

**Kooperationen**

- ▶ [ZEUS - Zeitung und Schule](#)  
Lehrer-Online und ZEUS regen Lernende zu journalistischer Arbeit im Web 2.0 an.

**Twitter**

- ▶ [Lehrer-Online bei Twitter](#)  
Lehrer-Online twittert: "Followen" Sie uns, bleiben Sie auf dem Laufenden!

**Medienkompetenz**

## Initiativen-Atlas für Pädagogen

TV-Programme  
Was ist Gewalt?  
Rechtsextremismus

Mobiltelefone

Spiele-Index  
Hörbildung  
Film-Index

Ratgeber auf einen Klick! >

**SCHAU HIN!**

Was Online-Kinder machen.

Bundeministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Das Erste®



- Neuigkeiten >
- Spielbeurteilungen >
- Praxiswissen >
- Fachartikel >
- Über uns >
- Kontakt / Newsletter >
- Impressum >

< Ältere Einträge

**Uwe Blümel & Caroline Roth-Ebner:**  
**Spielend zum Beruf? Serious Games zur Berufsorientierung von Mädchen**  
 25.08.2011 - eingestellt in Fachartikel, Mädchen & Computerspiele, Modellprojekte, Serious Games

Computerspiele spielen für Jugendliche eine bedeutende Rolle wenn es um Unterhaltung geht. Wie jedoch kann die Faszination für die Spiele genutzt werden, um mit **Serious Games** auch ernsthafte Anliegen zu fördern? Der Artikel über das Pilotprojekt „Games for Girls“ legt den Fokus auf die Berufsorientierung von jugendlichen Mädchen.

[SHARE](#) [f](#) [t](#) [e](#) [m](#) [mehr](#)

**bpb:**  
Bundeszentrale für politische Bildung

 [Suchen](#)

**Fachtagung des Medienkulturzentrums Dresden**  
**„Lernen lernen“ mit Computerspielen**  
 01.07.2011 - eingestellt in Aktionen & Events, Debatten & Studien, News, Serious Games

An zwei Veranstaltungstagen drehte sich vergangene Woche in Dresden alles um Computerspiele in der pädagogischen Praxis. Eine wichtige Frage: Was sind **Serious Games** und was können diese leisten? spielbar.de war mit einem Workshop mit dabei. Hier ein Rückblick auf die Tagung.

[SHARE](#) [f](#) [t](#) [e](#) [m](#) [mehr](#)

**Handygames**

**Blickpunkt SPIELKULTUR**

Artworks, Cosplay, Machinima, Mods & Co. Die Gamer-Community steckt voller Kreativität und Tatendrang.

[mehr](#)

**LEITFADEN für Lehrkräfte**

Einführung zu Computerspielen. Infos zu Historie, Genres, Faszination und Jugendschutz. Mit Glossar.

[Download PDF](#)



The screenshot shows a web browser window displaying the Learning2Go website. The address bar shows the URL <http://www.learning2go.org/>. The browser's search bar contains the text "Google". Below the browser window, the website's header features the Learning2Go logo and navigation links: "Learning2Go", "Blog and Podcast", "Downloads", and "Contact Us".

**Documents**

- What is Mobile Learning?
- What is a Mobile Device?
- Using e-books
- What is Digital Content?
- Killer Mobile Applications
- Collaboration: Eduinova
- Learning Beyond the Classroom
- Whiteboard Links
- Technical Support

**Welcome to Learning2Go**

Many educationalists have come to the view that in order for learners to engage with their education in the 21st Century, they need to have greater access to the technology that is now embedded into their everyday lives. Learners born in the 21<sup>st</sup> Century are currently in the primary education system and are entering the secondary education system. They are learners born into a world where mobile devices, games consoles, mobile internet, smart interactive TV and constant 24-7 multimedia are common place. How will our current educational system respond to this change in our way of life?

Put quite simply, if learners are to use the power of the internet and all of the content and authoring tools that are now available, they need access to a device at a time of their choosing and driven by their learning needs. This is far from the case, given the "traditional" desktop PC route that has been the favourite of ICT experts up to now.

Enter mobile devices. With the current sophistication of devices with touch screen technology, mobile internet connectivity, built in digital cameras (Video and Still) and high resolution screen and good battery life... Current mobile devices are offering a potential solution.

An increasing number of initiatives are underway exploring the potential of these devices...

The award winning Learning2Go initiative is regarded as one of the original pioneers in the field of Mobile Learning. The initiative, co-ordinated by the e-Services team of Wolverhampton City Council, shows how successfully mobile learning can be used to give students access to 'anywhere, anytime' learning. Learning2Go is developing new ways of delivering exciting and motivating learning both in and beyond school.

Its origins can be traced back to a BECTA pilot in 2002 before the term "Mobile Learning" had been generally adopted. Between 2003 and 2007 hundreds of Windows Mobile handheld devices were successfully introduced into schools from all phases across the city of Wolverhampton making Learning2Go the largest collaborative mobile learning project for pupils in the UK. In 2008 the project innovated once more with the introduction of mobile internet enabled Smartphones as part of the "Computers for Pupils" initiative and the national MoLeNet scheme. Many national and international educationalists government officials have visited Learning2Go and have successfully incorporated this pioneering work into their own projects.

Currently many of the concepts of Learning2Go Mobile Learning are being adopted by schools within the City of

**Calendar**

There are currently no upcoming events.

**Links**

- Learning2Go Collaboration (internal)





**EU Projekt OV@M**



European School Network : Home

http://www.esnetwork.eu/

Apple Yahoo! News (1.587) Import to Mendeley Google Maps YouTube Wikipedia My Delicious Beliebt

ADVENTURE  
A DOOR TO EUROPE  
TRAVEL

**ESN**  
European  
School  
Network

Home Exchange bank Schools Documents Images and events

**Menu**

- What is ESN?
- ESN Principles
- ESN Event Calendar
- Mission Statement

**Students looking for partners**

Country	Students
Finland	55
Germany	97
Hungary	22

You are here: [Home](#) [Sitemap](#) [Print](#)

**Home**

**ESN STUDENT SEMINAR IN ISTANBUL, TURKEY**

**ESN INTERNATIONAL SOCIAL PROJECT**

[EUROPS Newsletter April 2011](#)

**ESN schools on a map**

Click school's map marker for more information. All ESN schools are also listed [here](#).

*The first Social Project launched in Budapest*

Quelle: <http://www.esnetwork.eu/>



## EDUCATION

Partnership for Global Learning

Afterschool

World Languages

Policy Initiatives

Learning with the World

Resources for Schools

Elementary Lesson Plans

Secondary Lesson Plans

Professional Learning

Partnership Ideas

For Students

The International Studies Schools Network

Chinese Language Initiatives

[Home](#) > [Education](#) > [Resources for Schools](#) > [Professional Learning](#)

### Best Web 2.0 Sites for Global Learning



[enlarge image](#)  
(graphixel/iStockPhoto)

[Email](#) | [Print](#) | [Share](#)

Here are recommended free and easy-to-use websites that allow students to explore perspectives, communicate ideas, and to shape the future through social media—all on a global scale.

Focus on coaching students through content development: how to use evidence, weigh perspectives, and communicate with the world. Most students know how to use the online tools.

**Writing projects: blogs, online newspapers, literary journals, epic stories, and more**  
"Blog," or web log, is a general term for an online publishing tool. While there are

[Get Started with Web 2.0 and Global Learning](#)

[Global Digital Media: Project Ideas](#)



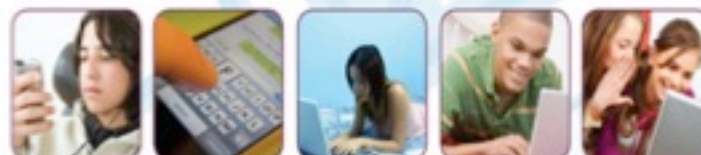


Co-funded by the European Union



## Final recommendations for policy, methodology and research

October 2011



Brian O'Neill, Sonia Livingstone, Sharon  
McLaughlin,

[www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net)

ISSN 2045-256X

Quelle: <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx>



Materials - klicksafe.de

http://www.klicksafe.de/materialien/

Apple Yahoo! News (1.561) Import to Mendeley Google Maps YouTube Wikipedia My Delicious Beliebt

**klicksafe.de** Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Sitemap | Kontakt | Impressum | Datenschutz | Presse

Home Themen Service **Materialien** Spots Über Klicksafe

klicksafe bei:

English | [русском](#) | [Türkçe](#) | [عربي](#)

Newsletter abonnieren

E-Mail-Adresse

[Informationen & Archiv](#)

Home » Materialien

Suchbegriff

The image shows three brochures from the klicksafe.de website. The first is titled 'Leitfaden zum Schutz der Privatsphäre in Sozialen Netzwerken - schülerVZ' and features the 'schülerVZ' logo. The second is titled 'Leitfaden zum Schutz der Privatsphäre in Sozialen Netzwerken - StudVZ' and features the 'StudVZ' logo. The third is titled 'Leitfaden zum Schutz der Privatsphäre in Sozialen Netzwerken - wer-kann-wem-zu' and features the 'wer-kann-wem-zu' logo. All brochures have a green and white color scheme and the klicksafe.de logo at the bottom.

Quelle: <http://www.klicksafe.de/>



## Lernpotenziale

- Öffnung von Schule und Unterricht
- Verbindung von formellen und informellem Lernen
- Berücksichtigung außerschulischer Lernkonzepte
- Schülerzentrierte, selbstgesteuerte Formen des Lernens
- Situierung von Lernen in der realen Welt
- Bereicherung der Formen des Lernens
- Förderung von Medienkompetenz und Kommunikationsfähigkeit

## Risiken

- Schutz der Privatsphäre (**Sorgfältiger Umgang mit persönl. Daten**)
- Cybermobbing (**Ethik und Verantwortung**)
- Informationsqualität (**Kritischer Umgang mit Quellen**)
- Verletzung von Urheberrechten (**Rechtsbewusstsein**)

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !**

E-Mail: [jasm@uni-paderborn.de](mailto:jsm@uni-paderborn.de)

