

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Wie entwickelt man ein persönliches Lernumfeld

Zielgruppe

Auszubildende zum/zur Sozialarbeiter*in. EQR-Niveaus 5 und 6.

Zu lösendes Problem – Lernsituation

*In vielen europäischen Ländern erfolgt die Ausbildung von Sozialarbeitern traditionell an Universitäten. Mit der zunehmenden Renaissance der Lehrlingsausbildung, vor allem auf hohem Niveau, wird die Ausbildung von Sozialarbeiter*innen in Form von Lehrstellen angeboten. Sozialarbeiter*innen müssen sich ständig weiterbilden und beruflich weiterentwickeln. Das bedeutet, dass sie lernen müssen, ihr eigenes Lernen zu steuern. Dieses Szenario basiert auf der Unterstützung von angehenden Sozialarbeitern bei der Entwicklung persönlicher Lernumgebungen (PLU).*



Überblick über das Szenario

PLUs sind eine Idee, die "Zwänge und Bewegungen" wie lebenslanges Lernen, informelles Lernen, neue

Ansätze zur Bewertung und kognitive Werkzeuge integriert. PLUs wurden ursprünglich durch den Erfolg "klebriger" neuer Technologien wie Ubiquitous Computing und Social Software inspiriert. Graham Attwell zufolge "besteht das überzeugendste Argument für PLU darin, eine Bildungstechnologie zu entwickeln, die auf die Art und Weise reagieren kann, wie Menschen Technologie zum Lernen nutzen, und die es ihnen ermöglicht, ihre eigenen Lernräume zu gestalten, Gemeinschaften zu bilden und sich ihnen anzuschließen sowie Material zu erstellen, zu konsumieren, zu remixen und zu teilen."

Darüber hinaus können persönliche Lernumgebungen den Zugang zur Bildungstechnologie auf jeden ausweiten, der sein Lernen selbst organisieren möchte. Persönliche Lernumgebungen können alle Arten des Lernens vereinen, einschließlich des informellen Lernens, des Lernens am Arbeitsplatz, des Lernens von zu Hause aus, des Lernens durch Problemlösung und des Lernens, das durch persönliche Interessen motiviert ist, sowie des Lernens durch die Teilnahme an formalen Bildungsprogrammen.

Metakognition

Sozialarbeiter*innen müssen über ihr eigenes Lernen nachdenken, sowohl über die Praxis als auch über die Theorie. Im Mittelpunkt steht dabei die Metakognition.

Metakognition ist, einfach ausgedrückt, das Nachdenken über das eigene Denken. Genauer gesagt, bezieht sie sich auf die Prozesse, die zur Planung, Überwachung und Bewertung des eigenen Verständnisses und der eigenen Leistung eingesetzt werden. Metakognition beinhaltet ein kritisches Bewusstsein für a) das eigene Denken und Lernen und b) sich selbst als Denker und Lerner.

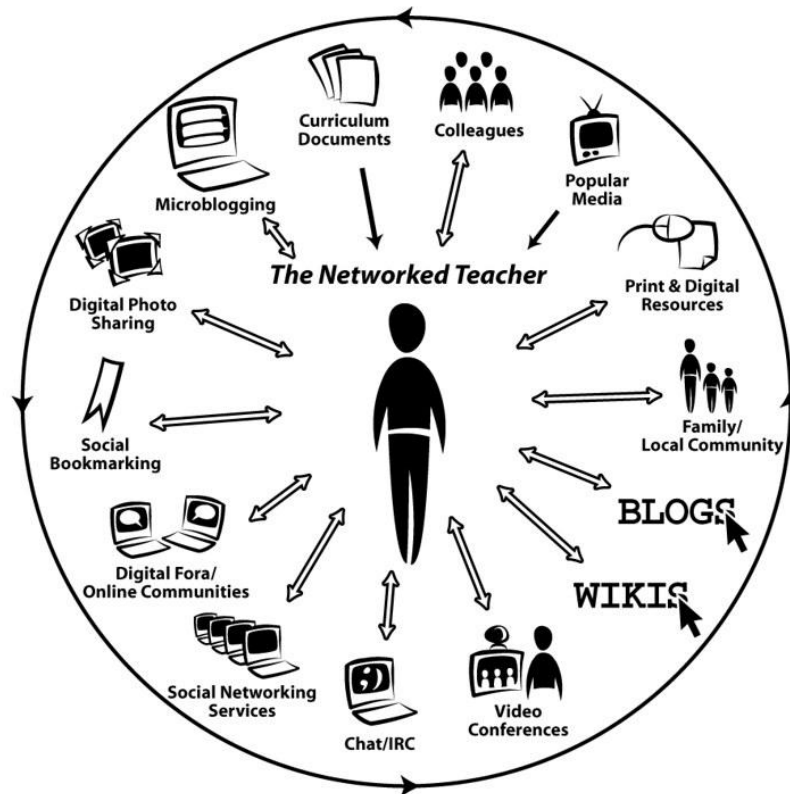


Abbildung 1: "Networked Teacher Diagram - Update" von coursoa ist lizenziert unter CC BY-NC-SA 2.0.

Letztendlich erfordert Metakognition, dass die Schüler*innen "mentale Ereignisse externalisieren" (Bransford et al., 2000¹), z. B. was es bedeutet, zu lernen, sich seiner Stärken und Schwächen bei bestimmten Fähigkeiten oder in einem bestimmten Lernkontext bewusst zu werden, zu planen, was erforderlich ist, um ein bestimmtes Lernziel oder eine bestimmte Aktivität zu erreichen, Fehler zu erkennen und zu korrigieren und sich auf Lernprozesse vorzubereiten.

Prozesse

Das Szenario vereint drei verschiedene Bereiche für die Entwicklung einer persönlichen Lernumgebung: PLU-Diagramme, Workflows und wissenschaftliche Ontologien.

¹ Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. National Academy Press.

Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

Dieses Szenario basiert auf dem DigCompEdu Bereich 4: Assessment und den folgenden Fortschritts- und Befähigungsnachweisen.

1.3	Berufliches Engagement	<i>Reflektierte Praxis</i> <i>Individuelle und kollektive Reflexion, kritische Bewertung und aktiv die eigene digitale pädagogische Praxis und die der eigenen Bildungsgemeinschaft</i>

3. 3	Lehren und Lernen	<i>Kollaboratives Lernen</i> Nutzung digitaler Technologien zur Förderung und Verbesserung der Zusammenarbeit der Lernenden. Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, digitale Technologien als Teil von Gemeinschaftsaufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und den gemeinsamen Wissensaufbau zu verbessern.
3. 4	Lehren und Lernen	<i>Selbstgesteuertes Lernen</i> Nutzung digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse Lernprozesse zu unterstützen, d. h. die Lernenden in die Lage zu versetzen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überwachen und zu reflektieren über ihr eigenes Lernen zu planen, zu überwachen und zu reflektieren, ihre Fortschritte nachzuweisen, Erkenntnisse auszutauschen und kreative Lösungen zu finden.

5. 3	Lernende befähigen	<p><i>Aktive Einbindung der Lernenden</i></p> <p>Nutzung digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Auseinandersetzung mit einem Thema zu fördern.</p> <p>Einsatz digitaler Technologien im Rahmen pädagogischer Strategien, die die transversalen Fähigkeiten der Lernenden, ihr tiefes Denken und ihre kreative Ausdrucksfähigkeit fördern. Öffnung des Lernens für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Sachverhalten fördern.</p>
6. 2	Erleichterung der digitalen Kompetenz der Lernenden	<p><i>Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</i></p> <p>Einbeziehung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden einen effektiven und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für die Kommunikation, Zusammenarbeit und Bürgerbeteiligung verlangen.</p>

Lerntaxonomie

Nach der überarbeiteten Bloomschen Taxonomie (Anderson und Krathwohl, 2001²)

Das Szenario bezieht sich auf vier Bereiche der überarbeiteten Blooms-Taxonomie:

- **Verstehen:** Verstehen der Bedürfnisse von Menschen in der Pflege
- **Anwenden:** Anwenden des theoretisch erworbenen Wissens auf die Praxis der Pflegearbeit in realen Kontexten
- **Analysieren:** Analysieren der Bedürfnisse der Patienten und der angemessenen Behandlung und Pflege
- **Auswerten:** Evaluieren und Reflektieren der eigenen Leistung in der Praxis.

² Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives. Longman Publishing Group.

Beschreibung des Szenarios

Die für Sozialarbeiter*innen erforderlichen Kompetenzen

Die Ausbildung zur Sozialarbeiterin/zum Sozialarbeiter gliedert sich in ein Praktikum, das die Hälfte der Sozialarbeitskurse ausmacht, und akademisches Lernen mit Schwerpunkt auf Gesetzgebung, Ethik und Theorie.

Die Standards besagen, dass Sie im Rahmen der einschlägigen Rechtsvorschriften für die Sozialarbeit Ihr berufliches Urteilsvermögen einsetzen und Beziehungen zu einer Vielzahl von Einzelpersonen und Gemeinschaften sowie zu einem breiten Spektrum von anderen Fachleuten und Einrichtungen aufbauen werden. In Ihrer Rolle werden Sie komplexe Situationen beurteilen, planen, umsetzen und bewerten. Dies erfordert die **Fähigkeit, kritisch zu reflektieren und Entscheidungen auf der Grundlage eines klaren berufsethischen Kodex zu treffen.**

Während Ihrer gesamten beruflichen Laufbahn sind Sie für Ihre ständige berufliche Weiterentwicklung verantwortlich, und es wird von Ihnen erwartet, dass Sie in Ihrer Rolle Führungsqualitäten zeigen. Alle Sozialarbeiter*innen müssen sich bei der Berufsaufsichtsbehörde registrieren lassen und sich an deren Berufsstandards halten.

Weitere erforderliche Ergebnisse sind:

- Sich mit Neugier und kritischer Reflexion **zu kontinuierlichem Lernen** in der Sozialarbeit verpflichten.
- Ihre Fähigkeiten, Ihr Wissen und **Ihre berufliche Weiterentwicklung** auf dem neuesten Stand zu halten.
- Wissen, wie Sie Ihr **Wissen aktualisieren** können, um eine faktengestützte Praxis zu gewährleisten.
- **Unterstützungsnetzwerke, Gruppen und Gemeinschaften** zu entwickeln, um Bedürfnisse und Ergebnisse zu erfüllen.
- Darüber hinaus wird, wie in anderen Berufen der Sozialarbeit auch, immer mehr Wert auf den Einsatz von Technologie gelegt.

Auszubildende in der Sozialarbeit müssen:

- Technologie zur Bewältigung Ihrer Arbeit nutzen
- Technologie zur angemessenen Kommunikation nutzen
- die Informationssicherheit des Einzelnen zu gewährleisten und Daten zu schützen
- Menschen bei der Nutzung von Hilfsmitteln beraten
- den Einsatz von Technologie fördern, um bessere Ergebnisse zu erzielen



PLUs als Ansatz für berufliche Entwicklung und Metakognition

Dieses Szenario beschreibt, wie Auszubildende der Sozialen Arbeit dabei unterstützt werden können, ihre eigenen persönlichen Lernumgebungen für ihre laufende berufliche Entwicklung zu entwickeln, zu bereichern und zu pflegen, um das Lernen in verschiedenen Kontexten, einschließlich Arbeit und Hochschule, zu unterstützen und über ihr Lernen zu reflektieren.

Es ist wichtig, dass Auszubildende in der Sozialen Arbeit ein Verständnis für die Prozesse haben, durch die Wissen aufgebaut wird. PLE wird als Mittel gesehen, um nicht nur personalisierte, sondern auch selbstregulierte Lernfähigkeiten zu entwickeln.

Dieses Szenario basiert auf **der Zusammenführung von drei verschiedenen Bereichen**:

PLU-Diagramme

PLU werden am häufigsten in Diagrammen dargestellt, die sich im Allgemeinen auf digitale Werkzeuge konzentrieren, aber keinen Sinn für den zeitlichen Ablauf haben. PLU haben im Allgemeinen keine klare Ausrichtung, die aus Arbeitsabläufen abgeleitet werden kann.

Arbeitsabläufe

Arbeitsabläufe konzentrieren sich auf die zeitliche Dimension oder die Abfolge von Prozessen unabhängig von Werkzeugen und sind weniger spezifisch in Bezug auf Aktivitäten. Da ein großer Teil der Laborgeräte inzwischen digital gesteuert wird, ermöglichen Workflow-Modellierungswerkzeuge in den Naturwissenschaften nun die digitale Steuerung von Experimenten und die Durchführung von Experimenten. Geistes- und sozialwissenschaftliche Werkzeuge bieten diese Möglichkeit noch nicht.

Wissenschaftliche Ontologien

Wissenschaftliche Ontologien stellen Aktivitäten detaillierter dar, weisen aber nicht unbedingt eine zeitliche Abfolge auf. Wissenschaftliche Ontologien sind auch nicht werkzeugspezifisch

für bestimmte Methoden, wohingegen PLU-Diagramme oft Werkzeuge enthalten, ohne spezifisch auf die Methoden einzugehen, für die sie verwendet werden.



Abbildung 2. Mein persönliches Lernumfeld. Alyssa Crocker.
<https://alysacrocker.blogspot.com/2015/01/weekly-report-reflection-2-ple-diagram.html>,
 Creative Commons 4.0

Lehren und Lernen über PLUs

Die gängigste Methode zur Darstellung eines PLUs ist ein einfaches Diagramm. Die bequemste Methode zur Darstellung einer wissenschaftlichen Ontologie ist eine Excel-Tabelle, die in verschiedene Dateiformate ausgegeben werden kann. Die eine Methode bietet eine einfache ganzheitliche Sicht auf ein PLU, die andere eine atomisierte Sicht auf die Forschungsaktivitäten in Form einer wissenschaftlichen Ontologie. Diese beiden Methoden der Darstellung von Aktivitäten miteinander in Einklang zu bringen, ist ein Problem bei der Überbrückung der Kluft zwischen menschlichem Verständnis und digitalen Darstellungen.

Um die Fähigkeit der Lernenden zu vertiefen und zu bereichern, ihre Nutzung digitaler Werkzeuge expliziter zu beschreiben, kann es sinnvoll sein, eine weitere Ebene hinzuzufügen.

Für Unterrichtszwecke wird dies daher sein:

- Die Schüler*innen auffordern, ein Diagramm ihres PLUs zu zeichnen
- Die Schüler*innen aufzufordern, das ursprüngliche Diagramm zu ändern, um den Arbeitsablauf einzubeziehen,
- Die Schüler*innen aufzufordern, das PLU-Diagramm durch Anwendung einer wissenschaftlichen Ontologie wie NeMO aufzuschlüsseln

Dieses Szenario für das Lehren und Lernen wird im folgenden Plan näher erläutert. Obwohl sich dieses Szenario auf Auszubildende in der Sozialarbeit bezieht, kann es auf jede Gruppe von Lernenden übertragen werden, für die die Fähigkeit, über ihr eigenes Lernen zu reflektieren und es zu steuern, wichtig ist. Das Szenario wurde ursprünglich für die Durchführung von Präsenzveranstaltungen konzipiert, könnte aber auch online durchgeführt werden. Es kann als Workshop oder in Form einer Reihe von fortlaufenden Sitzungen durchgeführt werden. Eine sehr einfache Version, die vielleicht nur auf einem PLE-Diagramm basiert, könnte in ein paar Stunden vermittelt werden, sie könnte aber auch ein ganzes Semester umfassen und insbesondere die Vertiefung der Reflexion in der Praxis und die Erkundung von wissenschaftlichen Ontologien (die kompliziert sein können) im Detail ermöglichen.

Zielsetzung des Szenarios

- 1. Unterstützung der Auszubildenden in der Sozialen Arbeit bei der Entwicklung ihrer eigenen persönlichen Lernumgebung.*
- 2. Auszubildende in der Sozialen Arbeit dabei zu unterstützen, die Arbeitsabläufe zu verstehen, die zur Entwicklung von Kompetenz und kontinuierlicher beruflicher Entwicklung beitragen*
- 3. Auszubildende in der Sozialen Arbeit sollen in die Lage versetzt werden, IKT-basierte Werkzeuge für ihre eigene Forschung und berufliche Weiterentwicklung zu identifizieren.*
- 4. Unterstützung der Auszubildenden in der Sozialen Arbeit bei der Reflexion des Lernens in verschiedenen Kontexten, einschließlich Praxis und Theorie*

Voraussetzungen

Anforderungen an Schüler*innen

Die Auszubildenden benötigen mindestens ein mittleres Niveau an digitalen Kenntnissen. Es wird darauf hingewiesen, dass es zwar Anforderungen für Auszubildende gibt, die eine Qualifikation in Englisch (oder alternativ in Gebärdensprache) und Mathematik haben müssen, bevor sie eine Ausbildung beginnen können, aber es gibt keine solche Anforderung für digitale Kompetenz und die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie.

Anforderungen an Lehrkräfte

Lehrkräfte benötigen ein hohes Maß an Kompetenz in der Nutzung von Technologie für das Lehren und Lernen (siehe unten für Kompetenzen auf der Grundlage des DigCompEdu). Das europäische Erasmus+ Projekt IDCVET hat ein Online-Tool entwickelt, das es Lehrkräften und Ausbilder*innen ermöglicht, ihre eigenen Kompetenzen bei der Nutzung von Technologie für das Lehren und Lernen zu bewerten (siehe: <http://idcvet.eu/self-assessment-language/>).

Die Lehrkräfte müssen auch mit den drei Bereichen vertraut sein, die in diesem Szenario behandelt werden, nämlich PLU-Diagramme, Workflows und wissenschaftliche Ontologien.

Übersichtsplan

Aktivität	Erstellung eines PLU-Diagramms
Dauer	2 Stunden, könnte aber länger dauern
Methode	<p>Die Lehrkraft führt die Idee eines persönlichen Lernumfelds ein, einschließlich der Tatsache, dass wir alle ein PLU haben, ob bewusst oder unbewusst. Sie/er erklärt die Bedeutung und Relevanz von PLUs für angehende SozialarbeiterInnen und auch, dass ein PLU Lernen aus allen Quellen und Kontexten beinhaltet, nicht nur formales und akademisches Lernen.</p> <p>Die Teilnehmer*innen erhalten ein A1-Blatt Flipchart-Papier und Markierstifte und werden gebeten, ein Diagramm ihres eigenen PLU zu zeichnen.</p> <p>Nach der Fertigstellung wird jede/-r Teilnehmende aufgefordert, sein PLU-Diagramm der gesamten Gruppe vorzustellen und die Gruppenmitglieder werden ermutigt, Fragen zu stellen.</p>
Was die Lehrkraft macht	<p>Nach der Einführung und während die Teilnehmer*innen ihre PLU-Diagramme erstellen, sollte die Lehrkraft umhergehen, die Teilnehmer*innen unterstützen, wenn sie unsicher sind, und Fragen stellen, um den Teilnehmer*innen zu helfen, die vielen verschiedenen Arten des Lernens zu verstehen, einschließlich des informellen Lernens oder des Lernens aus Artefakten, z. B. Büchern (was viele Menschen vergessen!).</p> <p>Die Lehrkraft spielt auch eine wichtige Rolle bei der Ermutigung und Erleichterung der Erkundung der einzelnen PLUs durch die Gruppe in der Präsentations- und Feedbacksitzung.</p> <p>Die Lehrkraft kann auch Fotos der ausgefüllten PLU-Diagramme machen, um eine digitale Aufzeichnung der Aktivität zu erstellen.</p>

Was die Lernenden tun	Reflexion darüber, wie sie lernen, indem sie ihr PLU-Diagramm entwickeln. Es ist keine individuelle Arbeit erforderlich, die Diskussion zwischen den Teilnehmern kann zur Bereicherung der Diagramme beitragen.
Ausrüstung und Unterstützung	<p>Einführungsdiagramm, A1-Papier und Markierstifte, Digitalkamera oder Smartphone.</p> <p>Je nach Anzahl der Teilnehmer*innen benötigt diese Aktivität genügend Platz, damit jede Person ein A1-Diagramm erstellen kann (dies kann auf dem Boden des Unterrichtsraums geschehen).</p> <p>Die Aktivität kann auch mit digitalen Werkzeugen durchgeführt werden, z. B. Miro, Mural oder Coggle.</p>
Hinweise auf DigCompEdu	<p>Diese Aktivität spricht insbesondere die folgenden DigCompEdu-Kompetenzen aus dem Bereich 2: Bewertung an:</p> <p>1.3 Professionelles Engagement - Reflektierte Praxis</p> <p>3.3 Lehren und Lernen - Kollaboratives Lernen</p> <p>3.4 Lehren und Lernen - Selbstgesteuertes Lernen</p> <p>5.3 Befähigung der Lernenden - Aktives Einbeziehen der Lernenden</p> <p>6.2 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</p>
Bewertung von/für das Lernen	<p>Bewertung des Lernens auf der Grundlage von gegenseitiger Bewertung und Feedback. Dies kann durch verschiedene Ansätze geschehen:</p> <p>a) Jeder Lernende stellt sein PLU-Diagramm der Gruppe vor und erläutert es, damit die Gruppe verbal befragt werden kann und konstruktives Feedback erhält.</p> <p>b) Die PLU-Diagramme werden online zur Verfügung gestellt und jeder Lernende wird gebeten, schriftliches Feedback zu</p>

	drei Diagrammen der anderen Gruppenmitglieder zu geben
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>Eine schnelle Suche nach PLU-Diagrammen auf Google-Bildern liefert viele reichhaltige und vielfältige Beispiele.</p> <p>Mike Cosgrave untersucht die Verwendung von PLU-Diagrammen für die Entwicklung von PLUs in seinem Beitrag "Deeper Mapping: PLU-Diagramme, PKM-Workflows und wissenschaftliche Ontologien".</p> <p>https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3486011.3486501</p>

Aktivität	Identifizierung eines Arbeitsablaufs
Dauer	3 Stunden
Methoden	<p>Die Lehrkraft stellt die Workflow-Modelle und ihre Bedeutung für persönliche Lernumgebungen vor. Handout zum Modell "Seek, Sense, Share" wird bereitgestellt.</p> <p>Die Schüler*innen werden gebeten, auf ihrem PLU-Diagramm aufzubauen, indem sie die von ihnen genutzten digitalen Tools identifizieren und sie mit weit gefassten Begriffen wie "Austausch", "Sortieren", "Kategorisieren" und "Explizit machen" nach innen und nach außen klassifizieren.</p> <p>Die Sitzung schließt mit einer Diskussion darüber, was sie gelernt haben und wie die Verwendung der Modelle ihr Lernen unterstützen kann.</p>
Was die Lehrkraft macht	<p>Erste Präsentation.</p> <p>Umgehen und individuelles Feedback und Unterstützung für die Lernenden.</p> <p>Moderation der Gruppendiskussion am Ende der Sitzung</p>
Was die Lernenden tun	Identifizierung der Tools, die sie in ihrem PLU verwenden, und

	Kategorisierung der verschiedenen digitalen Tools.
Ausrüstung und Unterstützung	<p>PLU-Diagramme, die in der vorherigen Sitzung erstellt wurden.</p> <p>Präsentation über Workflow-Modelle.</p> <p>Handouts im Seek Sense Share Modell.</p>
Hinweis auf DigCompEdu	<p>Diese Aktivität spricht insbesondere die folgenden DigCompEdu-Kompetenzen aus dem Bereich 2: Bewertung an:</p> <p>1.3 Professionelles Engagement - Reflektierte Praxis</p> <p>3.3 Lehren und Lernen - Kollaboratives Lernen</p> <p>3.4 Lehren und Lernen - Selbstgesteuertes Lernen</p> <p>5.3 Befähigung der Lernenden - Aktives Einbeziehen der Lernenden</p> <p>6.2 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</p>
Bewertung von/für das Lernen	<p>Bewertung des Lernens auf der Grundlage von Selbstreflexion, die in einem Blog oder ePortfolio verfasst werden kann.</p> <p>Peer-Assessment - dies kann mit verschiedenen Ansätzen durchgeführt werden:</p> <p>a) Jeder Lernende stellt der Gruppe seinen Arbeitsablauf vor und erläutert ihn, damit die Gruppe ihn mündlich befragen und konstruktives Feedback geben kann.</p> <p>b) Die Workflow-Modelle werden online zur Verfügung gestellt und jeder Lernende wird gebeten, schriftliches Feedback zu drei Workflows der anderen Gruppenmitglieder zu geben</p>
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	Das Seek Sense Share Framework von Harold Jarcho bietet eine gute Einführung in die Nutzung von Workflows für die

	<p>Wissensentwicklung https://jarche.com/2014/02/the-see-sense-share-framework/</p> <p>Jane Hart stellt in ihrem Blogartikel "Meine tägliche PKM-Routine (Praktiken und Werkzeuge)" ein nützliches Diagramm zur Verfügung. https://www.c4lpt.co.uk/blog/2013/11/30/my-daily-pkm-routine-practices-and-toolset/</p> <p>Mike Cosgrave untersucht die Verwendung von Workflows für die Entwicklung von PLEs in seinem Beitrag "Deeper Mapping: PLE-Diagramme, PKM-Workflows und wissenschaftliche Ontologien." https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3486011.3486501</p>
--	---

Aktivität	Erkundung wissenschaftlicher Ontologien
Dauer	3 Stunden
Methoden	Die Studierenden entwickeln ihr PLU-Diagramm weiter und arbeiten es aus, indem sie eine wissenschaftliche Ontologie wie NeMo darauf anwenden.
Was die Lehrkraft macht	<p>Eine Einführung in wissenschaftliche Ontologien und in die NeMO-Ontologie geben.</p> <p>Unterstützung der Studierenden bei der Anwendung der NeMO-Ontologie auf ihr PLU-Diagramm.</p> <p>Moderation von Gruppendiskussionen über das Gelernte und dessen Verwendung für das eigene Lernen und die Wissensentwicklung</p>
Was die Lernenden tun	Erweiterung ihres PLU-Diagramms durch die Verwendung der

	NeMO-Ontologie
Ausrüstung und Unterstützung	Präsentation und Handout zur NeMO Ontologie
Hinweis auf DigCompEdu	<p>Diese Aktivität spricht insbesondere die folgenden DigCompEdu-Kompetenzen aus dem Bereich 2: Bewertung an:</p> <p>1.3 Professionelles Engagement - Reflektierte Praxis</p> <p>3.3 Lehren und Lernen - Kollaboratives Lernen</p> <p>3.4 Lehren und Lernen - Selbstgesteuertes Lernen</p> <p>5.3 Befähigung der Lernenden - Aktives Einbeziehen der Lernenden</p> <p>6.2 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</p>
Bewertung von/für das Lernen	<p>Bewertung des Lernens durch Reflexion - dies kann in einem Blog oder ePortfolio festgehalten werden</p> <p>Peer-Assessment durch eine Gruppendiskussion über das Gelernte und dessen Verwendung für das eigene Lernen und die Wissensentwicklung</p>
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>Ein intelligentes Tagebuch der Forschungsprozesse mit NeMO und der Scholarly Ontology führen</p> <p>Interview mit Panos Constantopoulos und Vayianos Pertsas https://openmethods.dariah.eu/2021/06/22/openmethods-spotlights-3-keeping-a-smart-diary-of-research-processes-with-nemo-and-the-scholarly-ontology/</p> <p>Mike Cosgrave untersucht die Verwendung von Workflows für die Entwicklung von PLEs in seinem Beitrag "Deeper Mapping: PLE-Diagramme, PKM-Workflows und wissenschaftliche Ontologien." https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3486011.3486501</p>

	<p>Für breitere Diskussionen über digitale Geisteswissenschaften siehe: https://openmethods.dariah.eu/</p>
--	---