



Essenzen aus der Reihe «Ablenkung»

Warum lassen wir uns ablenken?

Impulsworkshop mit Charlotte Axelsson, Leiterin ELearning, ZHdK
Moderation André Dinter und Anita Schuler, DLH
[Aufzeichnung der Veranstaltung auf unserem YouTube-Kanal](#)

Worum geht es?

Wir beobachten immer mehr Ablenkungstendenzen bei unseren Schüler:innen und Lernenden. Sie sind hier, dort und gleichzeitig überall; sind scheinbar unkonzentriert oder schnell abgelenkt. Müssen wir Ablenkung bei SuS/Lernenden bekämpfen oder ist Ablenkung im Kontext von Digitalität auch als (positive) Agilität zu sehen?

Worum geht es? Letztlich geht es immer um guten Unterricht einerseits und Medienkompetenz andererseits.

Ablenkung – Digitalität – Agilität

- Mit dem Etherpad werden die Meinungen der Anwesenden gesammelt, was für sie Ablenkung bedeutet. Es entsteht ein Kaleidoskop: Unterhaltung, Zerstreuung, Langeweile, Agilität, Multitasking, Trauer, Fokussierung, fear of missing out, Konzentration u.a..
- Aus ethymologischer Perspektive wird Ablenkung überwiegend als störendes Moment, als unerwünschte Unterbrechung und irritierende Veränderung wahrgenommen.
- Die Ambivalenz liegt in der positiven Sicht: Mit der Ablenkung entsteht ein Bewegungsraum mit viel positiver Energie, erwünschter Flexibilität, Aufmerksamkeit und Autonomie; kurz und modern Agilität.
- Die Referentin vertritt die These, dass in der Ablenkung der Schlüssel zur Agilität liegt, der über die Digitalität gefunden werden kann.

Ablenkung bei SuS/Lernenden

- Es stellt sich die Frage, wie sich LP in die Ablenkungsräume der SuS/Lernenden hineindenken können und wie sie in Ablenkungsmomenten Unterstützung im Sinne von Medienkompetenz anbieten können?
- Vor dem Hintergrund der Erfahrungen mit Social-Media-Anwendungen z.B. der extrem ablenkungsorientierten Plattform TikTok rät die Referentin zur Nutzung von Playification-Ansätzen. LP sollten gezielt den (Ur-)Spieltrieb als positiven Auslöser nutzen, um die gewünschte Lernaktivität auszulösen.
- Zudem sollte das e im eLearning nicht zu sehr ins digital Technische tendieren, sondern bewusst durch das Empathische ersetzt werden, um die SuS/Lernenden in ihren Bedürfnissen und Wahrnehmungen unterstützen zu können.

Take home message

- LP sollten die physischen Räume (Klassenzimmer) und die Lernräume aufbrechen, um den Unterricht weniger frontal und mehr in kleineren Sequenzen, also strukturell verändert, zu gestalten.
- Der Unterricht sollte auf Agilität und spielerische Elemente ausgerichtet sein.
- Lehrpersonen sollten verstehen, dass SuS/Lernenden beim «Digitalen Navigieren» ganz andere Stimuli erleben, als wir Lehrpersonen und auch damit umgehen können.

Ablenkung am DLH

Ablenkung im Unterricht durch digitale Medien gehört zur gesellschaftlichen Realität. Die Fokussierung – auch im Unterricht – ist eine Frage der Didaktik, Methodik und Medienkompetenz. Der DLH bietet dazu zusätzliche Informationen, wie man mit Ablenkung umgehen kann, was die Verhaltenspsychologie dazu meint und wie der Fokus (wieder) aufs Lernen gerichtet werden kann. In den Impulsworkshops diskutieren wir mit Lernenden/SuS, Didaktikern, Bildungsfachleuten sowie Lehrpersonen, wie Ablenkung in unserem (Unterrichts)Alltag auftritt, wie wir damit umgehen und was wir dagegen tun können. Alle Ressourcen zu den bisherigen Impulsworkshops (Besprechungsaufnahmen, Präsentationen, Essenzen u.v.a.m. sind auf der [Themen-Seite](#) zu finden.



Zusatzmaterial zum Ausprobieren auf der Website des Workshops.

[Präsentation](#) auf Miroboard

[Sammlung](#) auf Etherpad

Buch [Tender Digitality](#)