

09 Recherche

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden erarbeiten in Kleingruppen ein medienpädagogisches Thema und definieren erste Lernziele für ihre fiktive 90min Lehr-Lernveranstaltung.

Ziel

Digitale Technologien nutzen, um mit anderen zusammenzuarbeiten und eine (fiktive) medienbezogene Praxissituation zu gestalten.

Zielgruppe

(angehende) Lehrkräfte (fächer- und lehramtsübergreifend)

Dauer

asynchrones Selbststudium (ca. 20min) und synchrone Videokonferenz (ca. 75min), davon ca. 45min Gruppenarbeit

Ablauf und Methoden

- *Vorbereitung*: Rechercheergebnisse darstellen und geplante Lernziele skizzieren
- *Impuls*: Einführung Medienpädagogik und Problem-Based Learning (PBL)
- *Gruppenarbeit*: Bearbeitung der Wochenaufgabe

Links für den direkten Download der Seminarmaterialien:

- [Ablaufplan als Markdowndatei](#)
- [Ablaufplan als PDF-Datei](#)
- [Aufgaben als H5P-Element](#)
- [Folien als Google Slides](#)

Einordnung

Kontext

Einen Überblick über das gesamte Seminarkonzept bietet [dieser Advance Organizer](#).

Ziel des **medienpädagogischen Praxisprojektes (Sitzung 09 bis 12)** ist es, dass sich die Studierenden im Rahmen eines komplexen Problem-Based Learning Settings (PBL) sowohl in grundlegende Felder der Medienpädagogik einarbeiten, als auch eine prototypische Lehrveranstaltung konzipieren und exemplarisch in einem LMS umsetzen.

Abschließend soll ein zusammenfassendes Videos zur Gruppenarbeit produziert werden.

Dies ist die erste Seminarsitzung des medienpädagogischen Praxisprojektes.

Bezüge zu **DigCompEdu**

- **6.1** Informations- und Medienkompetenz: Aktivitäten integrieren, in denen Lernende digitale Medien nutzen, um Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen kritisch zu bewerten.
- **6.2** Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit: Aktivitäten integrieren, in denen Lernende effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für die Kommunikation, Kooperation und politische Partizipation nutzen.
- **6.3** Erstellung digitaler Inhalte: Aktivitäten integrieren, in denen Lernende sich durch digitale Medien ausdrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten und erstellen. Lernenden vermitteln, welche Lizenzen und Urheberrechtsbestimmungen für digitale Inhalte gelten und wie man diese berücksichtigt und verwendet.
- **6.4** Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien: Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Medien zu gewährleisten. Den Lernenden ermöglichen, Risiken zu

bewältigen und digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.

Bezüge zum Kompetenzrahmen *Lehrkräftebildung in der digital vernetzten Welt*

- Kompetenzbereich E (Entwicklung): Zusammenarbeit mit anderen (angehenden Lehrkräften)
- Kompetenzbereich F (Fundament): medienpädagogisches Grundlagenwissen
- Kompetenzbereich M (Lehr-Lern-Mittel): Unterrichtsvorbereitung und -durchführung mit digitalen Technologien
- Kompetenzbereich G (Unterrichtsgegenstand): Entwicklung didaktischer Szenarien für medienpädagogische Themen
- Kompetenzbereich R (Reflexion): (Zwischen-)Ergebnisse reflektieren gemeinsam mit ihren Peers und der Seminarleitung

Lernziele

Die Studierenden...

- nutzen digitale Medien, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Material auszutauschen
- erwerben medienpädagogisches Grundlagenwissen z.B. zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen
- gestalten eine (fiktive) medienbezogene Praxissituation vor dem Hintergrund von Theorie und Empirie.

Vorbereitung der 09. Sitzung

Informationen für Lehrende

- Verfassen Sie mind. eine Woche vor Projektbeginn eine E-Mail an die Teilnehmenden, in der Sie
 - das Praxisprojekt kurz skizzieren (vgl. Meilensteine M1)
 - bereits alle Personen (z.B. alphabetisch) in Kleingruppen einteilen (Digitale Identität/digitale Jugendkultur, Cybergrooming, Cybermobbing, OER-Produktion, Soziale Netzwerke)
 - die Organisation in den kommenden Wochen erläutern z.B.
 - Wann wird die Aufgabenstellung für die jeweilige Woche verschickt?
 - Wann ist die Deadline für die jeweilige Aufgabe?
 - Wie wird die Seminarzeit genutzt? (z.B. nach einem gemeinsamen Auftakt dient sie der Arbeit in den Kleingruppen)
 - Besteht die Möglichkeit Sprechzeit zu vereinbaren?
 - usw.
- Das beschriebene Projekt beruht auf einer Kooperation der Universität Göttingen und der Universität Oldenburg. Passen Sie die Folien entsprechend Ihres jeweiligen Kontextes an

Aufgaben

Eine Woche vor Seminarbeginn stellen Sie den Studierenden die folgenden Aufgaben per Link zur Verfügung. Die Studierenden haben die ganze Woche (auch während der synchronen Sitzung) Zeit, die Aufgaben zu bearbeiten:

- [Aufgaben - Woche 1](#)

Ablaufplanung

Die Präsentation zur folgenden Sitzung ist online verfügbar als [Google Slides](#)

Phase	Seminargeschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
-------	------------------	--------------------	------------------------

Phase	Seminargeschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
10 min	Techniktest & Ankommen (vor Seminarbeginn)		alle TN sind 10 min vor Beginn der Veranstaltung im Videokonferenzraum und bei einem Messenger (als Backup) online. Handy, Stift und Zettel liegen bereit
15 min	Einstieg: • Einführung in den Bereich Medienpädagogik • Impuls zum "Problem-Based Learning"	UG (15 Minuten)	<i>Gründe:</i> Projekt- und Aufgabenvorstellung auf Basis von M1 und M2
45 min	Erarbeitung: • Erstellung eines Arbeitsplans zur Wochenaufgabe (Recherche) • kollaborative Bearbeitung der Wochenaufgaben	GA (45min)	Die Arbeitsphase erfolgt in Break-Out-Räumen in den jeweiligen Projektgruppen.
15 min	Evaluation: • Zielscheibenevaluation und Freitextevaluation • Ausblick auf die Hausaufgabe und die kommende Woche	Plenum	Zielscheibenevaluation via Oncoo Freitextevaluation via Mentimeter

Material

	Quellenangabe
M1	„Milestones Kooperationsprojekt“ von Joana Kompa für Niedersächsisches Verbundprojekt „Basiskompetenzen Digitalisierung“ unter CC-BY-4.0 (PDF)
M2	Reich, K. (Hg.): Methodenpool. Problem Based Learning (Link)

Lizenz

Autor:innen: [Torben Mau](#) und [Joana Kompa](#) für Niedersächsisches Verbundprojekt „Basiskompetenzen Digitalisierung“



Die Inhalte dieser Seite sind, sofern nicht anders angegeben, nach [Creative Commons 4.0 Attribution](#) lizenziert.