

# 02 Persönliches Lernnetzwerk / Informations- und Medienkompetenz

## Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit der Bedeutung des „Persönlichen Lernnetzwerks (PLN)“ für ihr lebenslanges Lernen vor dem Hintergrund des Leitmedienwechsels. Sie erfahren, warum „vernetztes Lernen und Vernetzung lernen“ für Lehrkräfte (und Schüler:innen) in der vernetzten globalen Welt bedeutsam ist.

## Ziel

Digitale Technologien nutzen, um mit anderen zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Material auszutauschen und sich ein eigenes PLN aufzubauen.

## Zielgruppe

(angehende) Lehrkräfte (fächer- und lehramtsübergreifend)

## Dauer

asynchrones Selbststudium (ca. 45min) und synchrone Videokonferenz (ca. 60min)

## Ablauf und Methoden

- **Vorbereitung:** Grundlagentext erschließen und kollaborativ als Mindmap erarbeiten
- **Impuls:** PLN aufbauen – wozu und wie?
- **Gruppenarbeit:** Medienkompetenzbingo und Informationsnetzwerke

Links für den direkten Download der Seminarmaterialien: \* [Ablaufplan als Markdowndatei](#) - Rechtsklick auf den Plaintext ermöglicht Download \* [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 der **einführenden Sitzungen 01 bis 03** ist es, zunächst einen Überblick über das Themenfeld zu erhalten (01), um anschließend aus einer individuellen (02) sowie einer gesellschaftlichen Perspektive (03) auf die digitale Transformation zu schauen. Bisher wurden folgende Seminarsitzungen absolviert:

- **01 Bildung in der digitalen Welt - Eine Einführung:** In der 02. Sitzung soll sich der behandelte Lerngegenstand (PLN), mit den entsprechenden Lehr- und Lernaktivitäten decken ([didaktischer Doppeldecker](#))

**Bezüge zu DigCompEdu** + 1.2 Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Material auszutauschen + 1.4 Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen + 2.3 Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Eltern und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen

**Bezüge zum Kompetenzrahmen *Lehrkräftebildung in der digital vernetzten Welt*** + Kompetenzbereich E (Entwicklung): lebenslanges Lernen und Zusammenarbeit

**Lernziele** Die Studierenden... + nutzen digitale Medien, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Material auszutauschen + können verschiedene Typen von Netzwerken gegenüberstellen, vergleichen und kriteriengeleitet analysieren + können ihr Persönliches Lernnetzwerk darstellen und zielgerichtet weiterentwickeln

## Vorbereitung der 02. Sitzung

### Informationen für Lehrende

- Erstellen Sie sich einen Padlet-Account und klonen Sie das Padlet [M4](#). Nun können Sie Anpassungen vornehmen und beispielsweise die Kommentarfunktion aktivieren (die bisherige Aufgabe in den [Seminarfolien](#) fordert die Teilnehmenden zum Kommentieren auf.)
- Alternativ können Sie die DSGVO-konforme Alternative [TaskCards](#) verwenden, die bald einen Padlet-Import ermöglichen soll (vgl. [Blogbeitrag von Michael Drabe vom 20. März 2021](#))

### Aufgaben

Eine Woche vor Seminarbeginn stellen Sie den Studierenden die folgenden Aufgaben per Link zur Verfügung

- [Aufgaben](#)

## Ablaufplanung

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

Phase	Inhalt/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

Phase	Inhalt/Seminargeschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
10 min	<b>Rückblick:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anhand einer von den TN erstellten Mindmap &amp; des Seminarverlaufs wird erläutert, warum M1 als Hausaufgabe gewählt worden ist. Weiterführende Einordnung anhand des Schaubildes "Reaktionen auf den digitalen Leitmedienwechsel"</li> <li>Grafik "Lebenslanges Lernen" von Döbeli Honneger als Überleitung nutzen, warum das lebenslange Lernen in der digital vernetzten Welt relevant ist</li> </ul>	UG, Vortrag (10min)	<i>Gründe:</i> Medien sind mehr als Werkzeuge, gesell. Ebene und Einordnung, Schulbezug, PLN, Vernetzung lernen - vernetztes Lernen
10 min	<b>Impuls:</b> Ein persönliches Lernnetzwerk (PLN) aufbauen – wozu und wie?	Vortrag, UG (10min)	Schaubild PLN von Jan Vedder und <a href="#">M2</a>
10 min	<b>Erarbeitung I</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durchführung und Besprechung des Medienkompetenz-Bingos</li> </ul>	GA (10min)	<a href="#">M3</a> den TN als Link zur Verfügung stellen
25 min	<b>Erarbeitung II</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Erkunden Sie Twitter/ unser Padlet und kommentieren Sie bestehende oder teilen Sie neue Materialien.</li> <li>Erklären Sie abschließend, wie man Padlet/Twitter <ul style="list-style-type: none"> <li>a) für den Austausch mit Lehrkräften</li> <li>b) im Unterricht einsetzen könnte</li> </ul> </li> </ul>	EA (10min)          1-4-all (15min)	<a href="#">M4, #basiskompdig</a>  Brainstorming alleine (2min) Austausch zu viert in BreakOut-Räumen mit Ergebnissicherung in geteilten Notizen (8min) => Zusammenführung im "Plenum". Gruppen posten abwechselnd ihre Ergebnisse in Notizen (5min)
10 min	<b>Evaluation &amp; Ausblick:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zielscheibenevaluation</li> <li>Ausblick auf die Hausaufgabe und die kommende Woche</li> </ul>		Evaluation via <a href="#">Oncoo</a>

## Material

Quellenangabe	
M1	Rosa, Lisa (2019). Lernen anleiten im digitalen Zeitalter. Verstehen und praktizieren ( <a href="#">Blog</a> )
M2	Rosa, Lisa (2016). PLN –Ein persönliches Lernnetzwerk aufbauen –wozu und wie? ( <a href="#">PDF</a> )
M3	Medienkompetenz-Bingo als <a href="#">h5p-Element</a> basierend auf einer Vorlage von Sonja Henning <a href="#">CC BY 4.0</a> ( <a href="#">Blog</a> )
M4	Padlet hier leider nicht einfügbar

## Lizenz

Autor:innen: [Torben Mau](#) für [Niedersächsisches Verbundprojekt "Basiskompetenzen Digitalisierung"](#)



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