

10 Erstellung einer pädagogischen Strategie mit dem ABC Workshop Format

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden gestalten in Kleingruppen auf Basis des ABC-Workshop Formats, ein Blended Learning Konzept für eine fiktive 90-minütige Unterrichtseinheit bzw. Lehrkräftefortbildung zu einem der zuvor erarbeiteten medienpädagogischen Themenbereiche.

Sie erarbeiten kollaborativ Lernformate und -aktivitäten und entwickeln so eine pädagogische Strategie.

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:* "ABC Workshop Format" und die unterschiedlichen Lernformate und -aktivitäten erarbeiten
- *Gruppenarbeit:* Skizze der Lernaktivitäten zur geplanten Lehr-Lern-Veranstaltung kollaborativ erstellen

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.

Bisher wurden folgende Seminarsitzungen absolviert:

- **09 Medienpäd. Projekt I - Recherche:** Die Studierenden haben sich in Kleingruppen in die folgenden Themen eingearbeitet
 - Digitale Identität: kreative Medienarbeit in der digitalen Jugendkultur
 - Cybergrooming
 - Cybermobbing
 - OER-Produktion
 - Soziale Netzwerke (aus den Perspektiven des Dagstuhl-Dreiecks)

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 10. Sitzung

Informationen für Lehrende

- M4 bietet Ihnen eine Übersicht über die Meilensteine des Projektes
- Anstelle des Flinga-Templates (M1) können Sie auch diese [Google Slides Vorlage](#) nutzen. Die Teilnehmenden kopieren sich die Vorlage und erstellen mit Hilfe der Folien ihre pädagogische Strategie
- Im Material M5 erhalten Sie weitere "Worked Examples" und Beispiele zum ABC Workshop Format

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 2](#)

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: <ul style="list-style-type: none"> • Milestones des Projektes: Wo stehen wir? • Fragen & Antworten zum Projekt. 	UG (10 Minuten)	M5) Meilensteine + offene Fragen klären.
45 min	Erarbeitung: <ul style="list-style-type: none"> • Rückbezug und Zusammenfassung der Lernziele als Tweet • Erstellung einer Skizze der Lernaktivitäten der geplanten Veranstaltung 	GA (45min)	Die Arbeitsphase erfolgt in Break-Out-Räumen anhand einer Kopie von M1 , M2 und M3) als Hilfe.
15 min	Evaluation: <ul style="list-style-type: none"> • Zielscheibenevaluation und Freitextevaluation • Ausblick auf die Hausaufgabe und die kommende Woche 	Plenum	Zielscheibenevaluation via Oncoo Freitextevaluation via Mentimeter

Material

	Quellenangabe
M1	Flinga-Template https://flinga.fi/s/FH3PD2P
M2	CAU Kiel. Karten ABC-Learning (PDF)
M3	ABC Learning Design method by Clive Young and Nataša Perović, UCL.(2015). Learning types, Laurillard, D. (2012). Resources available from https://abc-ld.org (Deutsche Übersetzung als zip)
M4	„Milestones Kooperationsprojekt“ von Joana Kompa für Niedersächsisches Verbundprojekt „Basiskompetenzen Digitalisierung“ unter CC-BY-4.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/ .) (PDF)
M5	Worked Examples: ABC Workshop CC BY Joana Kompa 2021 (PDF)

Lizenz

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



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