

13 Schulentwicklung & Abschluss

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in die institutionellen Rahmenbedingungen einer medienbezogenen Schulentwicklung und erörtern verschiedene Perspektiven auf die Integration digitaler Medien in der Schule. Abschließend rekapitulieren und reflektieren sie das Seminar.

Ziel

Institutionelle Rahmenbedingungen der medienbezogenen Schulentwicklung kennenlernen und verschiedene Perspektiven auf digitale Medien im Schulunterricht einnehmen, erörtern sowie begründend einen eigenen Standpunkt entwickeln.

Zielgruppe

(angehende) Lehrkräfte (fächer- und lehramtsübergreifend)

Dauer

asynchrones Selbststudium (ca. 45min) und synchrone Videokonferenz (ca. 90min)

Ablauf und Methoden

- *Vorbereitung:* Videos erarbeiten & Portal Medienbildung des NLQ erkunden
- *Gruppenarbeit:* Podiumsdiskussion zur Frage: „Soll Deutschland das Lernen mit und über digitale Medien im Schulunterricht stärker ausbauen?“
- *Rekapitulation und Reflexion des Seminars*

Links für den direkten Download der Seminarmaterialien:

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

Einordnung

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

Ziel der **Schulentwicklungs- und Abschluss-Sitzung 13** (vgl. [Seminarkonzept](#)) ist es einerseits, den Studierenden einen Einblick in die institutionellen Rahmenbedingungen einer medienbezogenen Schulentwicklung zu geben. Andererseits soll das Seminar und die darin behandelten Themenblöcke (Orientierung, Informatik, Medien) gemeinsam rekapituliert und reflektiert werden.

Bezüge zu DigCompEdu * **1.3** Die eigene Praxis hinsichtlich des didaktisch sinnvollen Einsatzes digitaler Medien reflektieren * **1.4** Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen * **5.3** Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen didaktischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen, die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen. * **6.1** 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.

Bezüge zum Kompetenzrahmen [Lehrkräftebildung in der digital vernetzten Welt](#) * Kompetenzbereich E (Entwicklung): Institutionelle Bedingungen * Kompetenzbereich M (Lehr-Lern-Mittel): Unterrichtsnachbereitung mit digitalen Technologien * Kompetenzbereich R (Reflexion)

Lernziele Die Studierenden...

- lernen Medienbildungskonzepte des Niedersächsischen Landesinstituts für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) sowie mögliche Einsatzszenarien digitaler Medien kennen.
- diskutieren verschiedene Standpunkte zum Lernen mit und über digitale Medien im Schulunterricht, entwickeln eigene Positionen und begründen ihr Sachurteil argumentativ.
- reflektieren ihre zukünftige Lehrtätigkeit hinsichtlich des Lernens mit und über digitale Medien aus einer technologischen, anwendungsorientierten sowie gesellschaftlich-kulturellen Perspektive.

Vorbereitung der 13. Sitzung

Informationen für Lehrende

- *Vorbereitung der Seminarsitzung:* Passen Sie die Teilnehmer:innenzahl bzw. die verschiedenen Standpunkte der Podiumsdiskussion (Erarbeitung I) an die Größe Ihrer Lerngruppe an und stellen Sie den Studierenden in der Sitzung Material zur Vorbereitung ihrer jeweiligen Position zur Verfügung (siehe [Linksammlung](#) und [M4](#)).
- Erstellen Sie ggf. eine Umfrage für die Abschlussevaluation, z.B. mit [LimeSurvey](#).

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	Seminargeschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
5 min	Techniktest & Ankommen		Alle TN sind 10 min vor Beginn der Veranstaltung im Videokonferenzraum und bei einem Messenger (als Backup) online. Handy, Stift und Zettel liegen bereit.
10 min	Einstieg: <i>Peer-Feedback zu den Projektergebnissen</i>	Plenumsgespräch	
10 min	Organisatorisches: <i>Prüfungsleistung: Informationen zum Portfolio</i>	Vortrag	

Phase	Seminar geschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
50 min	Erarbeitung <i>Schulentwicklung:</i> • Besprechung der Erkundungsaufgaben zum Portal Medienbildung • Podiumsdiskussion: <i>Soll Deutschland das Lernen mit und über digitale Medien im Schulunterricht stärker ausbauen?</i>	Plenumsgespräch (10min), GA (40min)	Aufgabenstellung auf Basis von M1 und M2 . Aufgabenstellung Podiumsdiskussion in Anlehnung an M3 ; Gruppen bilden und Position bzw. Perspektive zuweisen; Links zur Recherche des jeweiligen Standpunktes zur Verfügung stellen.
15 min	Rückblick & Feedback <i>Seminarinhalte rekapitulieren und evaluieren</i>	Vortrag	Meinungsbild per digitalem Tool, z.B. Mentimeter
5min	Evaluation		Blitzlichevaluation im Seminar sowie umfassende Evaluation via LimeSurvey im Nachgang

Material

Quellenangabe	
M1	"Medienbildung im NLQ und Netzwerk Medienberatung Niedersachsen" von Christian Schlöndorf. CC BY 4.0(Video)
M2	"Medienbildungskonzepte NLQ Medienberatung Niedersachsen" von Christian Schlöndorf. CC BY 4.0(Video)
M3	Sonderarbeitsblatt im Monat November 2016. Schule und Medien: Sind wir fit für die digitale Welt? von ZEIT für die Schule (PDF)
M4	Honegger, Beat Döbeli. Argumente gegen das Digitale in der Schule(Blog)

Lizenz

Autor:innen: [Christian Schlöndorf](#) für [Niedersächsisches Verbundprojekt "Basiskompetenzen Digitalisierung"](#)



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