

12 Ergebnispräsentation

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden erstellen ein Dokumentationsvideo als Screencast, in dem sie den gesamten Prozess von der Recherche ihres Themas bis zur Umsetzung in ein LMS reflektieren sowie ihr Projektergebnis dokumentieren und präsentieren.

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. 60min Gruppenarbeit

Ablauf und Methoden

- *Vorbereitung:* Aufgaben zur Screencast-Erstellung sichten
- *Einstieg:* Meilensteine, Fragen & Antworten
- *Gruppenarbeit:* Drehbuch für das Video erstellen und Videoproduktion als *Hausaufgabe* abschließen

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 * **10 Medienpäd. Projekt II** - Erstellung einer pädagogischen Strategie mit dem ABC Workshop Format * **11 Medienpäd. Projekt III** - Erstellung einer pädagogischen Hacking It! - Umsetzung in einem LMS

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 12. Sitzung

Informationen für Lehrende

- Die Studierenden können mit dem Dokumentationsvideo vor der Seminarsitzung beginnen. Im Seminar steht weitere Bearbeitungszeit zur Verfügung
- Kommunizieren Sie eine Deadline bis zu der das Video produziert sein soll (insbesondere damit Sie und/oder die anderen Teilnehmenden in Vorbereitung auf die letzte Sitzung Feedback geben können)
- Sie können auch alternative Ergebnispräsentationen vereinbaren (z.B. Podcasts)

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 4](#)

Ablaufplanung

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

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
7,5 min	Einstieg: <ul style="list-style-type: none">• Milestones, Fragen und Antworten• Fragen & Antworten zum Projekt.	UG (10 Minuten)	M5 Meilensteine + offene Fragen klären.

Phase	Seminargeschehen	Sozialform/Methode	Material & Anmerkungen
60 min	Erarbeitung: <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentationsvideo erstellen 	GA (60min)	Die Arbeitsphase erfolgt in Break-Out-Räumen
7,5 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	„Milestones Kooperationsprojekt“ von Joana Kompa für Niedersächsisches Verbundprojekt „Basiskompetenzen Digitalisierung“ unter CC-BY-4.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (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.