

MODUL 4:
MEDIENGESTALTUNG I:
ERKLÄRVIDEOS



MODUL 3:
DIFFERENZIERTES
LERNEN DURCH MEDIEN

MODUL 1:
MEDIEN UND
GESELLSCHAFT

MODUL 2: LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN ORGANISIEREN

GRUNDSÄTZLICHES

- DIE MODULE UND INHALTE SIND EXEMPLARISCH ZU BETRACHTEN.
- AUFGABEN KÖNNEN AUCH MIT ANDEREN APPS "BEARBEITET" WERDEN. DIES SIND NUR VORSCHLÄGE.
- IM TERMINPLAN SIND DIE TERMINE FÜR DIE VERANSTALTUNGEN AUSGEWIESEN.
- DIE ZEITFENSTER IM TERMINPLAN SIND IMMER MIT DER BEARBEITUNGSZEIT AUSGEWIESEN.
- DIE AUSSTATTUNG AN IHRER AUSBILDUNGSSCHULE IST VIELLEICHT NICHT OPTIMAL; DIES IST UNS DURCHAUS BEWUßt, ihr zukünftiges Lehrerhandeln wird dennoch erweitert.
- SOLLTE DAS VON UNS GEPLANTE ZEITBUDGET ZUR BEWÄLTIGUNG DER AUFGABE NICHT AUSREICHEN, BEENDEN SIE DIE ARBEIT UND SETZEN UNS IN KENNTNIS.
- BEI PROBLEMEN UND FRAGEN (INHALTLICH ODER ORGANISATORISCH) WENDEN SIE SICH BITTE ZUNÄCHST AN:
 - T.BREIG@WHRSEMINAR-KARLSRUHE.DE ODER
 - J.LECHNER@WHRSEMINAR-KARLSRUHE.DE



ORGANISATORISCHES:

75 MIN THEMATISCHER INPUT IN PRÄSENZ, 90 MIN SELBSTÄNDIGES ARBEITEN ASYNCHRON

INHALTE:

- MEDIENNUTZUNGSVERHALTEN
- MEDIENPÄDAGOGIK UND MEDIENDIDAKTIK
- SAMR, MEDIENKOMPETENZ DEFINITION
- MEDIENPÄDAGOGISCHER SELBSTTEST

KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN VERFÜGEN ÜBER GRUNDKENNTNISSE, -FERTIGKEITEN UND -FÄHIGKEITEN, DIE EINEN REFLEKTIERTEN UMGANG MIT UND DEN EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN ERMÖGLICHEN.

- INFORMATIONEN AUS ANALOGEN UND DIGITALEN QUELLEN BEWERTEN UND NUTZEN
- GRUNDKENNTNISSEÜBERBEGRIFFEUNDMODELLEDERMEDIENPÄDAGOGIKUND-DIDAKTIK
- KONSEQUENZEN DES MEDIENNUTZUNGSVERHALTEN DER KINDER UND JUGENDLICHEN AUF SCHULE UND UNTERRICHT



ORGANISATORISCHES:

75 MIN THEMATISCHER INPUT IN PRÄSENZ, 105 MIN SELBSTÄNDIGES ARBEITEN ASYNCHRON

INHALTE:

METHODISCH-DIDAKTISCHE KONZEPTE DIGITALEN LERNENS:

- FLIPPED CLASSROOM
- GAMIFICATION
- EDUBREAKOUT

KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN GESTALTEN UND PLANEN NEUE UNTERRICHTSSZENARIEN UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DIGITALER MEDIEN.

- INFORMATIONS- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (Z. B. LERNPLATTFORM, FLIPPED CLASSROOM, VIDEOKONFERENZEN) FACHDIDAKTISCH REFLEKTIERT UND ALS ARRANGEMENTS EINSETZEN
- EIGENE WEBANWENDUNGEN (Z. B. LEARNING-APPS) ENTWICKELN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN NUTZEN DAS DIDAKTISCHE POTENTIAL DIGITALER MEDIEN MIT FOKUS AUF PÄDAGOGISCHE KONZEPTE (INKLUSION UND INDIVIDUALISIERUNG)
- SELBSTGESTEUERTE LERNPROZESSE UNTER EINBEZUG DIGITALER MEDIEN (FACH-)DIDAKTISCH REFLEKTIERT PLANEN, IN LEHR-LERN- ARRANGEMENTS EINSETZEN UND EVALUIEREN
- DIGITALE MEDIEN ZUR UNTERSTÜTZUNG UND FÖRDERUNG DES INDIVIDUELLEN LERNENS EINSETZEN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN PRODUZIEREN UND PASSEN DIGITALE MEDIEN DEN EIGENEN ANFORDERUNGEN AN UND STELLEN SIE IN EINEM FACHDIDAKTISCHEN KONTEXT BEREIT.

 AKTIV AN DER GESELLSCHAFT PARTIZIPIEREN UND DIE "DIGITALE GESELLSCHAFT" MITGESTALTEN



ORGANISATORISCHES: 180 MIN ASYNCHRON

INHALTE:

- LERNMANAGEMENT PLATTFORM
- EXTERNE QUELLEN (SESAM U. VIDEOPLATTFORMEN)

KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN GESTALTEN UND PLANEN NEUE UNTERRICHTSSZENARIEN UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DIGITALER MEDIEN.
 - INFORMATIONS- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (Z. B. LERNPLATTFORM, FLIPPED CLASSROOM, VIDEOKONFERENZEN) FACHDIDAKTISCH REFLEKTIERT UND ALS ARRANGEMENTS EINSETZEN
 - EIGENE WEBANWENDUNGEN (Z. B. LEARNING-APPS) ENTWICKELN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN NUTZEN DAS DIDAKTISCHE POTENTIAL DIGITALER MEDIEN MIT FOKUS AUF PÄDAGOGISCHE KONZEPTE (INKLUSION UND INDIVIDUALISIERUNG)
 - SELBSTGESTEUERTE LERNPROZESSE UNTER EINBEZUG DIGITALER MEDIEN (FACH-)DIDAKTISCH REFLEKTIERT PLANEN, IN LEHR-LERN- ARRANGEMENTS EINSETZEN UND EVALUIEREN
 - DIGITALE MEDIEN ZUR UNTERSTÜTZUNG UND FÖRDERUNG DES INDIVIDUELLEN LERNENS EINSETZEN



KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN PRODUZIEREN UND PASSEN DIGITALE MEDIEN DEN EIGENEN ANFORDERUNGEN AN UND STELLEN SIE IN EINEM FACHDIDAKTISCHEN KONTEXT BEREIT.
 - DIE INFRASTRUKTUR (DATENORGANISATION, DATENSPEICHERUNG, DATENÜBERTRAGUNG) ZUM EINSATZ DIGITALER MEDIEN IN LEHR- UND LERN-ARRANGEMENTS NUTZEN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN VERFÜGEN ÜBER GRUNDKENNTNISSE, -FERTIGKEITEN UND -FÄHIGKEITEN, DIE EINEN REFLEKTIERTEN UMGANG MIT UND DEN EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN ERMÖGLICHEN.
 - INFORMATIONEN AUS ANALOGEN UND DIGITALEN QUELLEN BEWERTEN UND NUTZEN



ORGANISATORISCHES: 180 MIN THEMATISCHER INPUT MIT GRUPPENARBEITSPHASE IN PRÄSENZ

INHALTE:

- GESTALTUNGSPRINZIPIEN VON ERKLÄRVIDEOS
- EINSATZMÖGLICHKEITEN IM UNTERRICHT (METHODISCH UND DIDAKTISCH)
- UMSETZUNGSBEISPIELE
- BEWERTUNGS- UND QUALITÄTSKRITERIEN

KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN VERFÜGEN ÜBER GRUNDKENNTNISSE, -FERTIGKEITEN UND -FÄHIGKEITEN, DIE EINEN REFLEKTIERTEN UMGANG MIT UND DEN EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN ERMÖGLICHEN.

- DIGITALE MEDIEN (PRÄSENTATIONEN, TONAUFNAHMEN, VIDEOS) IM UNTERRICHT SITUATIONSGERECHT EINSETZEN
- EINFACHE GESTALTUNGSRICHTLINIEN (Z. B. TEXT-, BILD-, FILMGESTALTUNG, PRÄSENTATIONEN) NENNEN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN PRODUZIEREN UND PASSEN DIGITALE MEDIEN DEN EIGENEN ANFORDERUNGEN AN UND STELLEN SIE IN EINEM FACHDIDAKTISCHEN KONTEXT BEREIT.
 - AKTIV AN DER GESELLSCHAFT PARTIZIPIEREN UND DIE "DIGITALE GESELLSCHAFT" MITGESTALTEN



ORGANISATORISCHES:

180 MIN SELBSTTSTÄNDIG UND ASYNCHRON IN VORGEGEBENEM ZEITFENSTER

INHALTE:

- ERSTELLEN UND BEARBEITEN VON AUDIOPRODUKTEN
- ERLEBEN DER MANIPULATIONSGEFAHR
- EINSATZMÖGLICHKEITEN IM UNTERRICHTE (DIDAKTISCH UND METHODISCH)
- QUELLEN UND EINSATZ OER-MATERIAL
- MEDIENPÄDAGOGISCHER SELBSTTEST

KOMPETENZEN GEMÄß AUSBILDUNGSSTANDARDS:

DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN PRODUZIEREN UND PASSEN DIGITALE MEDIEN DEN EIGENEN ANFORDERUNGEN AN UND STELLEN SIE IN EINEM FACHDIDAKTISCHEN KONTEXT BEREIT.

- AKTIV AN DER GESELLSCHAFT PARTIZIPIEREN UND DIE "DIGITALE GESELLSCHAFT" MITGESTALTEN
- DIE LEHRAMTSANWÄRTER*INNEN VERFÜGEN ÜBER GRUNDKENNTNISSE, -FERTIGKEITEN UND -FÄHIGKEITEN, DIE EINEN REFLEKTIERTEN UMGANG MIT UND DEN EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN ERMÖGLICHEN. O DIGITALE MEDIEN (PRÄSENTATIONEN, TONAUFNAHMEN, VIDEOS) IM UNTERRICHT SITUATIONSGERECHT EINSETZEN
 - EINFACHE GESTALTUNGSRICHTLINIEN (Z. B. TEXT-, BILD-, FILMGESTALTUNG, PRÄSENTATIONEN) NENNEN
 - AUSWIRKUNGEN DER DIGITALEN MEDIEN AUF DIE GESELLSCHAFT NENNEN