

Fixierung von Veranstaltungsinhalten im digitalen Lerntagebuch

Mittels digitalen Lerntagebuchs können prägnante Vorlesungsinhalte festgehalten werden. So wird das Gelernte nicht nur fixiert, sondern auch leichter abrufbar – ein effektiver Weg, um Wissen zu verankern und Tools zum Erstellen von digitalen Lerntagebüchern kennenzulernen.

Dieses Beispiel soll eine **Ideen für den digitalen, hochschuldidaktischen Einsatz in Lehrveranstaltungen** darstellen und entspricht **nicht** den entwickelten Standards (z. B. zeitlicher Umfang) der [verbindlichen Medienprojekte](#). Es wurde anhand bestehender Lehrveranstaltungen und deren Good-Practice-Erfahrungen entwickelt.

ZURÜCK ZU DEN **GENERISCHEN BEISPIELEN**

Generisches Beispiel einer beliebigen Veranstaltung

Dieses generische Beispiel orientiert sich an der [Leitstruktur](#). Die Leitstruktur wurde dazu erstellt einen Überblick über die Entscheidungswege bei der Implementierung eines [Medienprojekts](#) in Lehrveranstaltungen zu geben.

FÜR FOLGENDE LEHRVERANSTALTUNG GEEIGNET: Seminar und Vorlesung

ZIEL: Fixierung von Veranstaltungsinhalten im digitalen Lerntagebuch

MEDIENPROJEKT: Medienentwicklungsprojekt

ORIENTIERUNG UND FACHLICHE KLÄRUNG

Die Lehrenden entscheiden sich in diesem Beispiel, ein Medienentwicklungsprojekt von Studierenden entwickeln zu lassen. Dazu legen Lehrende beispielsweise fest, Veranstaltungsinhalte über das Semester hinweg mittels digitaler Lerntagebücher nachzubereiten, um Inhalte und Gelerntes zu fixieren (bspw. anhand von Leitfragen, Aufgaben usw.). Dies kann auf unterschiedlichen Wegen geschehen: Schreibaufgabe, kreative Aufgaben, Diskussion mittels Podcast, Video, usw..

MEDIENDIDAKTISCHE AUFBEREITUNG

Lehrende entscheiden sich entsprechend für die Lernprozesse der Fixierung, Inhaltsvermittlung und Wiederholung. Diese Lernprozesse werden auf der Wiki-Seite zur [Leitstruktur](#) erläutert. Studierende haben in diesem Beispiel die Möglichkeit, sich selbst für Tools und Techniken zur Umsetzung zu entscheiden. Lehrende verdeutlichen, dass sie bei fachlichem Klärungsbedarf zur Veranstaltungszeit (oder bspw. in Sprechstunden) zur Verfügung stehen und verweisen bei mediendidaktischen und medientechnischen Fragen auf die [Unterstützungsangebote](#).

Für Studierende beginnt hier die erste Phase der [Planung](#) ihres Medienprojektes im Rahmen der Learner Journey.

KONZEPTUELLE ÜBERLEGUNGEN

Lehrende legen Rahmenbedingungen fest, in denen beispielsweise verdeutlicht wird, dass Studierende in Kleingruppen arbeiten dürfen. Außerdem ist das Projekt an keinen bestimmten Raum gebunden. Die Lehrenden entscheiden, ob Veranstaltungszeiten oder Selbstlernzeiten genutzt werden können. In diesem Beispiel handelt es sich um die Nachbereitungszeit (Selbstlernzeit), in der Studierende die Veranstaltungsinhalte aufbereiten und um die Veranstaltungszeit, in welcher das digitale Lerntagebuch vorgestellt wird. Studierende sollen Veranstaltungsinhalte nachbereiten und in der darauffolgenden Woche vorstellen. Ziel soll beispielsweise das Erproben unterschiedlicher Tools und Techniken zur Erstellung von digitalen Lerntagebüchern und das Fixieren der Veranstaltungsinhalte zur Vorbereitung auf die Modulprüfung sein. Dieses Medienentwicklungsprojekt bietet sich außerdem als Alternative zu einem Referat an. Die Lehrenden informieren die Studierenden über den Ablauf und die Rahmenbedingungen (Anforderungen, etc.).

Für Studierende [planen](#) ihr Medienprojekt als Teil ihrer Learner Journey. Nachfolgend entscheiden sich die Studierenden in der [Umsetzungsphase](#) der Learner Journey für Tools und Techniken, um die Inhalte der kommenden Veranstaltung anhand der Leitfragen zu fixieren.

MEDIENDIDAKTISCHE AUFBEREITUNG

Die Studierenden entscheiden selbstständig, mit welchen Tools und Techniken sie die Inhalte der vorausgegangenen Veranstaltung aufbereiten (H5P, Video, Audio, ...). Während Studierende das Medienprojekt umsetzen, begleiten Lehrende fachlich, was bspw. in Sprechstunden geschehen kann. Bei mediendidaktischen und medientechnischen Schwierigkeiten und Fragen, wenden sich Studierende selbstständig an die [verschiedenen Unterstützungsangebote](#) (CoLiLab, Selbstlernkurse, ...).

An dieser Stelle machen sich die Studierenden im Rahmen ihrer Learner Journey an die [Umsetzung](#) des Medienprojekts.

REFLEXION

Durch die Strukturierung der Lehrveranstaltung legen Lehrende fest, wann sie zur Beratung zur Verfügung stehen. Nach der Beurteilung durch Lehrende wird deren Feedback von den Studierenden reflektiert. Studierende dokumentieren, wann sie welches Feedback oder eines der Unterstützungsangebote benötigen. Auf individuelle Coachings, Fachberatungen oder Unterstützung bei der digital-medialen Umsetzung kann im gesamten Verlauf hingewiesen werden. Auch im Rahmen der Beurteilung des Medienprojekts durch Lehrende, soll reflektiert werden. Hierfür stehen [Vorlagen](#) zur Verfügung.

Als Teil der [Learner Journey](#) der Studierenden steht in der [Nachbereitungsphase](#) die Reflexion des eigenen Projekts und die Beurteilung durch Lehrende im Vordergrund.

Damit Studierende ihren Medienkompetenzzuwachs mitverfolgen und im [E-Portfolio dokumentieren](#) können, steht ihnen der [KomDiKoLa](#) zur Verfügung..

From:

<https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/> - **ZenDi Wiki**

Permanent link:

<https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/tegodi-collection/example2>

Last update: **2023/12/05 15:18**

