Eine Aufgabe mittels H5P (Branching Scenario) erstellen

Durch die Erstellung einer Aufgabe mittels H5P (Branching Scenario) wird das Lernen zu einem interaktiven und individualisierten Prozess, indem das Tool H5P erprobt wird. Dies ermöglicht nicht nur eine effektive Wissensvermittlung, sondern fördert auch die aktive Teilnahme der Studierenden.

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: Kennenlernen des Tools H5P zum Erstellen von Aufgaben zu Veranstaltungsinhalten.

MEDIENPROJEKT: Medienentwicklungsprojekt

ORIENTIERUNG UND FACHLICHE KLÄRUNG

In diesem Beispiel entscheiden sich Lehrende dazu, ein Medienentwicklungsprojekt von den Studierenden entwickeln zu lassen. Hierfür legen Lehrende fest, eine Aufgabe erstellen zu lassen, um Veranstaltungsinhalte abzufragen und dadurch zu lernen. Diese Aufgabe kann von Lehrenden je nach Umfang entweder einmalig (bspw. als Alternative zu einer einmaligen Abgabe, eines Referates oder einer Präsentation) erfolgen oder wöchentlich eingesehen werden.

MEDIENDIDAKTISCHE AUFBEREITUNG

Lehrende entscheiden sich entsprechend des Beispiels für die Lernprozesse der Fixierung, Lernbegleitung, Aktivierung und Wiederholung. Die Leitstruktur bietet je nach Lernprozess eine Sammlung an Tools und Techniken. Anschließend wird festgelegt, dass die Umsetzung mittels H5P (Branching Scenario) geschehen soll, wodurch dieses Tool erprobt wird. 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 verschiedenen Unterstützungsangebote wie das Team der Lernbegleitung.

Für Studierende beginnt hier die Planung ihres Medienprojekts als Teil ihrer Learner Journey.

KONZEPTUELLE ÜBERLEGUNGEN

Lehrende legen bspw. in den Rahmenbedingungen fest, dass Studierende in Einzelarbeit vorgehen sollen. Außerdem ist das Projekt an keinen bestimmten Raum gebunden. Zudem entscheiden Lehrende, ob Veranstaltungszeiten oder Selbstlernzeiten genutzt werden können. In diesem Beispiel handelt es sich um die Nachbereitungszeit (Selbstlernzeit), in der sich Studierende in H5P einarbeiten und die Aufgabe erstellen. Die Lehrenden informieren die Studierenden über den Ablauf und die Rahmenbedingungen (Anforderungen, etc.).

Hier planen (Learner Journey) Studierende ihr Medienprojekt unter den konzeptuellen Vorgaben.

MEDIENDIDAKTISCHE AUFBEREITUNG

Die Studierenden erproben das Tool H5P und lernen technische Möglichkeiten kennen. 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 verschiedene Unterstützungsangebote (CoLiLab, Selbstlernkurse, ...).

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 Nachbereitsungsphase 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/example3

Last update: **2023/12/05 16:28**