TEgoDi-Medienprojekte im Lehramtsstudium: Ideen für Umsetzungsmöglichkeiten

Um Ideen für Umsetzungsmöglichkeiten zu geben und zu eröffnen welche Möglichkeiten sich für die Umsetzung der TEgoDi-Medienprojekte im Lehramtsstudium an der PH Weingarten ergeben, finden sich nachfolgend exemplarisch in eine Übersicht zu digitalen Tool und die verschiedensten Umsetzungsmöglichkeiten aus der Praxis.

Die generischen Beispiele können ebenfalls zur Ideenfindung und Konzeption herangezogen werden und durch die konkreten Umsetzungsmöglichkeiten additiv ergänzt werden. Die Good-Practice-Beispiele dienen der Ideenfindung und der Erstellung eines Umsetzungsplans von Medienprojekten. Dabei werden Umsetzungsmöglichkeiten von H5P ausführlich dargestellt sowie weiterführende Links aufgelistet, welche ein umfangreiches Repertoires an Umsetzungsmöglichkeiten aufweisen.

Angehörige der PH Weingarten finden konkrete Umsetzungen als Good-Practice-Beispiele zu den digitalen Tools sowie das H5P-Beispiel der Learning Nuggets zum Durchklicken auf dem Wiki ergänzenden moopaed-Kurs. Diese Beispiele können als Ideenfindung zur Konzeption und Umsetzung von Medienprojekten dienen.

Übersicht zu digitalen Tools und konkreten Umsetzungsbeispielen

Im Rahmen der Initiative „Hochschulform Digitalisierung“ wurden digitale Lernszenarien im Hochschulbereich ausgearbeitet und durch neue Technologien ergänzt. Diese Zusammenstellung digitaler Lehr-Lernszenarien wurde in Anlehnung die Publikation zu digitalen Lehr-Lernszenarien im Hochschulkontext von Wannenbacher et al. (2016) erstellt und um weitere digitale Lehr-Lernszenarien erweitert und aktualisiert. Die Quelle der Publikation kann direkt in der PREZI zu digitalen Lehr-Lernszenarien aufgerufen werden. Die PREZI-Präsentation bietet einen umfassenden Überblick zu Lehr-Lern-Szenarien, passenden Tools sowie konkreten Umsetzungsbeispielen, welche bei der Ideenfindung sowie einer Umsetzungsplanung hilfreich sein können.

Digitale Lehr-Lernszenarien *by Jan Lilje via prezi.com unter der Lizenz Creative Commons - Attribution-NoDerivs 4.0 International (CC BY-ND 4.0 Deed)*

Good-Practice-Beispiele zu H5P

H5P-Inhalte zu erstellen ist recht einfach. Hierzu finden sich inzwischen auch eine Vielzahl an Good-Practice-Beispielen und Webinaren. Die nachfolgende Good-Practice-Sammlung dient rein der Inspiration und Ideenfindung zu den Umsetzungsmöglichkeiten des Plug-In H5P. Diese Beispiele entsprechend nicht den geforderten Workloads, welche im Rahmen des Medienprojektes erforderlich sind. Es soll aufgezeigt werden, dass es häufig für die Ideen, die man für die eigene Lehre hat, keine teure oder aufwändige Software benötigt. In den Beispielen finden sich auch Hinweise zu Details und Informationen, wofür die verschiedenen Funktionen und Einstellungen gut sind.

Angehörigen der PH Weingarten finden das Good-Practice-Beispiel aus dem Learning Nugget: H5P in moopaed - Interaktive Lehr-Lernmaterialien erstellen und weitere Good-Practice-Beispiele zu H5P auf moopaed in einem Wiki-Begleitkurs zur Verfügung gestellt. Direktlink zum interaktiven Lehrgang des Nuggets und zur Materialbox mit Übungen zu und mit H5P.

Beispiele zum Inhaltstyp Interactive Video

Es finden sich inzwischen einige Seiten im Internet, die zeigen wie H5P im Unterricht verwendet werden kann. Neben der SESAM-Mediathek, die in Baden-Württemberg mit einer Materialsammlung für Lehrer:innen zur Verfügung steht, soll hier die Möglichkeit für Lehrende sein, verschiedene Beispiele kennenzulernen. Eine Sammlung verschiedener Aufgabentypen für den Einsatz von H5P im Unterricht wie Course Presentation, Interactive Video, Agamotto und Drag the Words wird im Blog zu Lernen und Lehren - Bildung im 21. Jahrhundert vorgestellt. Die wohl bekannteste Funktion von H5P ist das Weiterverarbeiten von Videos zu interaktiven Videos.

Weitere Beispiele finden sich auf

- der Website von H5P: Interaktive Videos

- im Blog der Technischen Universität Darmstadt. Interaktives Lernvideo zu Wurzelgleichungen

Beispiele zum Inhaltstyp Branching-Scenario

Die OER-Camp-Reihe *H5P-Inhaltstypen unter der Lupe* stellt in ihrer Webtalk-Reihe in 10 Folgen je einen Inhaltstyp kurz vor und gibt Tipps worauf geachtet werden soll. Die Aufzeichnungen der Videos stehen unter der Lizent CC BY 4.0 zum Download zur Verfügung. Als Beispiel: Verzweigende Szenarien mit H5P (Branching-Scenario). Dieser Inhaltstyp bietet die Möglichkeit mit verzweigenden Szenarien (Branching-Scenarios) Geschichten zu erstellen, deren Fortgang von den Entscheidungen der Lernenden abhängen. Das bietet sich z. B. an, wenn es bei Aufgaben nicht nur eine Lösung gibt oder gezeigt werden soll, dass nicht immer nur ein Weg, der richtige ist, um zu einer Lösung zu gelangen. In manchen Kontexten geht es auch gar nicht um die Lösung, sondern um das Reflektieren. Auch hierfür lässt sich ein Branching-Scenario nutzen.

Das Projekt ZUM Deutsch Lernen stellt neben Hinweisen und Tutorials auch verschiedene Beispiele für Branching-Scenario bereit, durch die man sich Durchklicken kann, um einen Eindruck über Verwendungsmöglichkeiten zu erhalten.

Beispiele zum Inhaltstyp Hotspot

Im Schulkontext findet auch häufig Aufgaben des Typus Hotspot Verwendung. Unter den H5P Hotspot-Inhaltstypen lassen sich drei ähnliche Übungsformen betrachten. Alle drei Varianten zeigen Lernenden ein Bild, das aktive Bereiche enthält. Lernende können diese Hotspots anklicken, um entweder eine Frage zu beantworten (Find the Hotspot, Find Multiple Hotspots) oder um weiterführende Informationen zu bekommen (Image Hotspots). Auf der Seite Gedankensplitter werden diese mit Beispielen vor- und didaktisch gegenübergestellt.

Beispiele zum Inhaltstyp Drag and Drop

- Auf lehrer-online.de stehen interaktive Geometrie-Übungen zur Verfügung, die mit dem Inhaltstyp Drag and Drop in H5P erstellt wurden. Mithilfe dieser interaktiven Übungen erweitern und vertiefen die Schüler:innen ihre Kenntnisse in Geometrie zu ebenen Figuren beziehungsweise zweidimensionalen Formen.Interaktive Geometrie-Übungen "ebene Figuren und Körper"

Good-Practice-Beispiele aus dem Hochschulkontext

Nachfolgende kuratierte Liste mit ausgewählten Links zu Good-Practice-Beispielen wurde zusammengestellt, um Lehrenden für die Umsetzung der Medienprojekte an der PH Weingarten eine Hilfestellung für mögliche Umsetzungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

- Datenbank zu Guter Lehre an österreichischen Hochschulen
- E-Learning-Projekte an sächsischen Hochschulen
- Sammlung von Beispielen für die Nutzung digitaler Medien in der Lehre an der FU Berlin
- Digitale Lehre – Szenarien@FAU

Gute Lehre

Datenbank des österreichischen Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung, in der Good-Practice-Beispiele der hochschulischen Lehre als generisches „Online-Nachschlagewerk“ öffentlich zugänglich gemacht werden. https://gutelehre.at/

Bildungsportal Sachsen – Best Practice-Matrix

Bildungsportal Sachsen, Informationsportal zum Lehr- und Lernangebot der sächsischen Hochschulen. Überblick über zahlreiche aktuelle und bereits abgeschlossene E-Learning-Projekte an sächsischen Hochschulen. https://bildungsportal.sachsen.de/portal/parentpage/projekte/best-practice-matrix/

E-Learning an der FU Berlin

Die Projektdatenbank eine Sammlung von Beispielen für die Nutzung digitaler Medien in der Lehre an der Freien Universität Berlin. Die bereitgestellten E-Learning-Einsatzszenarien finden sich unter https://wikis.fu-berlin.de/display/eteaching.

Digitale Lehre – Szenarien@FAU

Das Institut für Lern-Innovation (digitales Kompetenzzentrum der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU)) hat Lehr-Lernszenarien zusammengestellt und hinsichtlich Ausgangssituation, Ziele, Konzepte, Umsetzung, Methoden, Zentrale Serviceangebote und genutzte Unterstützung, Weitere Informationen aufbereitet. Zusätzlich werden Informationen zu Zielgruppe, Lehrkontext und didaktischen Aktivitäten und Tools gegeben.
https://www.ili.fau.de/digitalisierung/szenarien/

Patternpool

Sammlung an erprobten und bewährten Lehr-Lern-Arrangements im Patternformat. Eignet sich aufgrund der Suchstruktur auch als Leitfaden zum erstellen eigener Patterns oder Arrangements/Designs etc. https://www.patternpool.de/

Einzelnachweise

Wannemacher, K., Jungermann, I. Scholz, J., Tercanli, H. & Villiez, A. (2016). *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr. 15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.

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

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/tegodi-collection/helpful-examples

Last update: **2023/12/20 13:19**