

# Digitalprojekte im Lehramtsstudium an der PH Weingarten

An der Pädagogischen Hochschule Weingarten ist für Lehramtsstudierende ab dem Sommersemester 2026 die Durchführung von zwei sogenannten Digitalprojekten mit unterschiedlicher Zielrichtung (Typ I: Medienentwicklungsprojekt und Typ II: digitalisierungsbezogenes Lehr-Lern-Projekt) obligatorisch. Diese müssen Studierende im Verlauf ihres Studiums in einem der studierten Fächer absolvieren - eines im Bachelor- und eines im Masterstudium. Sie werden jeweils explizit im Abschlusszeugnis aufgeführt. Dadurch erhalten die Lehramtsstudierenden die Möglichkeit, digitale Kompetenzen zu erwerben, die für die zukünftige berufliche Praxis von hoher Relevanz sind.



Mit dem Inhaltsverzeichnis-Icon links oben können Sie direkt zum Themenabschnitt navigieren, zu dem Sie Infos brauchen.

## Hintergrund und Basisinformationen zu den Digitalprojekten

Die Pädagogische Hochschule Weingarten hat auf Basis eines bildungstheoretisch fundierten, interdisziplinär ausgerichteten Konzepts zusammen mit dem Projekt [Teacher Education goes Digital \(TEgoDi\)](#) digitalbezogene Medienprojekte im Lehramtsstudium integrativ implementiert ([Müller et al., 2021](#)). Im Mittelpunkt steht der projektbasierte Ansatz mit zwei verpflichtenden Projekten (Digitalisierungsbezogenes Lehr-Lernprojekt und Medienentwicklungsprojekt) für die Studierenden zur Förderung von medienpädagogischer, mediendidaktischer sowie medienfachdidaktischer Kompetenzen. Grundlage bilden die identifizierten Basiskompetenzen für Lehrkräfte des Weingartener Modells. Die Studierenden müssen im Laufe ihres Lehramtsstudiums (Bachelor und Master) **beide Medienprojekte (ab 2026 Digitalprojekte genannt)** abschließen. Diese können in allen Fächern (angedockt an einer Vorlesung oder einem Seminar) im Rahmen einer Studienleistung, eines Praktikums, einer Abschlussarbeit oder einer Prüfungsleistung umgesetzt werden. Zudem können **interne und externe Kooperationspartner** in das Projekt involviert werden. Die Dokumentation der Planung, Analyse und der Reflexion der Digitalprojekte wird im Allgemeinen mithilfe eines [E-Portfolios](#) realisiert, da gemäß Rahmen-VO KM § 2 (13) die Lehramtsstudierenden den systematischen Aufbau berufsbezogener Kompetenzen in den einzelnen Praxiselementen ihrer Ausbildung in einem Portfolio dokumentieren und reflektieren.

Für die Umsetzung der Digitalprojekte sowie dem Erstellen des E-Portfolios werden verschiedene Unterstützungsangebote an der PH Weingarten den Studierenden und Lehrenden bereitgestellt. Auf diese wird im Abschnitt [Unterstützungsangebote an der PH Weingarten](#) detailliert eingegangen. Die Basisinformationen werden den Studierenden über die [Studien- und Prüfungsordnungen der PH Weingarten](#) zur Verfügung gestellt.



### Basisinformationen

- Studierende müssen im Laufe ihres Lehramtsstudiums **ab der Studien- und**

**Prüfungsordnung (SPO) 2026** an der PH Weingarten **zwei Digitalprojekte** durchführen - **ein Projekt im Bachelor- und ein Projekt im Masterstudium**. Es müssen dabei beide Typen von Digitalprojekten erfolgreich abgeschlossen werden.



- Digitalprojekte sind sowohl **in ausgewählten Modulen der Bildungswissenschaft** als auch **in Modulen in den jeweiligen Fächern** möglich. Wo genau ein Digitalprojekt möglich ist steht in dem jeweiligen [Modulhandbuch der Bachelor- und Masterstudiengänge](#).
- **Studierende haben die Wahlfreiheit und damit auch die Verantwortung**, in welchen Modulen sie ihre Projekte machen. **Wichtig ist:** Ohne ein Projekt im Bachelor- und ein Projekt im Masterstudiengang können Studierende ihr Studium nicht abschließen. Studierende sollten sich rechtzeitig vor dem entsprechenden Semester informieren und mit der Lehrperson in Kontakt treten. Dies gilt nicht für Studierende, die im Bachelor- oder Master-Lehramt nach den auslaufenden SPO-Versionen studieren. Studierende, die in der neuen SPO ihr Masterstudium absolvieren und ihren B.A. nach auslaufender SPO oder an einer anderen Hochschule abgeschlossen haben, müssen im Masterstudium ein Digitalprojekt nach Wahl durchführen.
- Im Masterstudiengang Lehramt Grundschule ist das Digitalprojekt auch **im Rahmen des Professionalisierungspraktikums (PP)** und **im Rahmen des Abschlussmoduls (Masterthesis)** möglich. Auch im Masterstudiengang Lehramt Sekundarstufe I ist ein Digitalprojekt im Rahmen des PP möglich. Das Digitalprojekt im PP muss in Kooperation mit einem Praktikumssträger oder einer Hochschuleinrichtung durchgeführt werden. Details besprechen Studierende mit der betreuenden Lehrperson und dem Praktikumsamt.
- In der TEgoDi-Materialsammlung neben Good-Practice-Beispielen und Informationen zu Selbstlernmaterialien auch der [Überblick über fachübergreifende Standards](#) und kurze Zusammenfassungen zu Dokumentation und Reflexion für Studierende und Lehrende zusammengestellt.

### Achtung



- Im moopaed-Kurs „[Informationen zu den Digitalprojekten im Lehramt](#)“ werden die allgemeinen sowie die fachspezifischen Informationen für Studierende fortlaufend aktualisiert.
- Auch im Rahmen der Digitalprojekte sind Studierende verpflichtet, vor Nutzung der für die Lehre bereitgestellten KI-Systeme die Pflichtteile des [Pflichtkurs Künstliche Intelligenz an der PH Weingarten](#) zu absolvieren. (Login auf <https://www.moopaed.de> erforderlich.)

## Zwei unterschiedliche Typen von Pflicht-Digitalprojekten

Um auf die Herausforderungen im Schulalltag im Umgang mit digitalen Medien vorbereitet zu sein, steht die gezielte Förderung von medienpädagogischer, mediendidaktischer sowie medienfachdidaktischer Kompetenzen im Rahmen des Studiums neben den fachlichen Kompetenzen

auf der Agenda. Hierfür müssen die Lehramtsstudierenden mit der Studien- und Prüfungsordnung 2026 zwei unterschiedliche Digitalprojekte absolvieren.

- **Projekt-Typ I: Medienentwicklungsprojekt**
- **Projekt-Typ II: Digitalisierungsbezogenes Lehr-Lernprojekt**



### Beispiel:

Tool und Techniken erproben mit dem Ziel, mediales Lehr-Lern-Material allein oder in Gruppen (weiter) zu entwickeln.

#### Medienentwicklungsprojekt

Im Rahmen eines **Medienentwicklungsprojektes** erstellen Studierende ein mediales Lehr-Lern-Material (kooperativ) und erproben damit einhergehend Techniken und Tools zur Erstellung digitalen Lernmaterials. Mehr hierzu finden Sie weiter unten unter „Fachübergreifende Grundlagen und Standards zu den beiden Digitalprojekten“.



### Beispiel:

Entwicklung eines Unterrichtsszenarios, in dem mindestens ein digitales Medium reflektiert eingesetzt wird, um angestrebte Kompetenzen der entsprechenden Zielgruppe zu fördern.

Digitalisierungsbezogenes Lehr-Lernprojekt (Lehr-Lern-Konzept)

Das **digitalisierungsbezogene Lehr-Lernprojekt (Lehr-Lern-Konzept)** dient zur Entwicklung von Unterrichtsszenarios, in denen mindestens ein digitales Medium reflektiert eingesetzt wird. Ziel ist die aufzubauenden Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit der Praxis nachhaltig zu fördern. Mehr hierzu finden Sie weiter unten unter „Fachübergreifende Grundlagen und Standards zu den beiden Digitalprojekten“.

Über die Digitalprojekte sollen die Studierenden sensibilisiert werden für technische und didaktische Herausforderungen und Möglichkeiten digital-bezogener Lehre und über die Akzeptanz Unterricht neu zu denken auch neue Möglichkeitsräume zu entdecken. Wichtig hierfür ist die Reflexion im Sinne eines reflektierten Einsatzes und der Transfer. **Gemeinsame Standards der Digitalprojekte sowie das E-Portfolio dienen als Orientierung in der Beurteilung der Projekte.** Zudem erleichtern Sie das Feedback. Der [Einsatz von KomDiKoLa in der Lehramtsausbildung](#) und die Reflexion im E-Portfolio sollen die Wahrnehmung einer veränderten Medienkompetenz für die angehenden Lehrkräfte unterstützen.



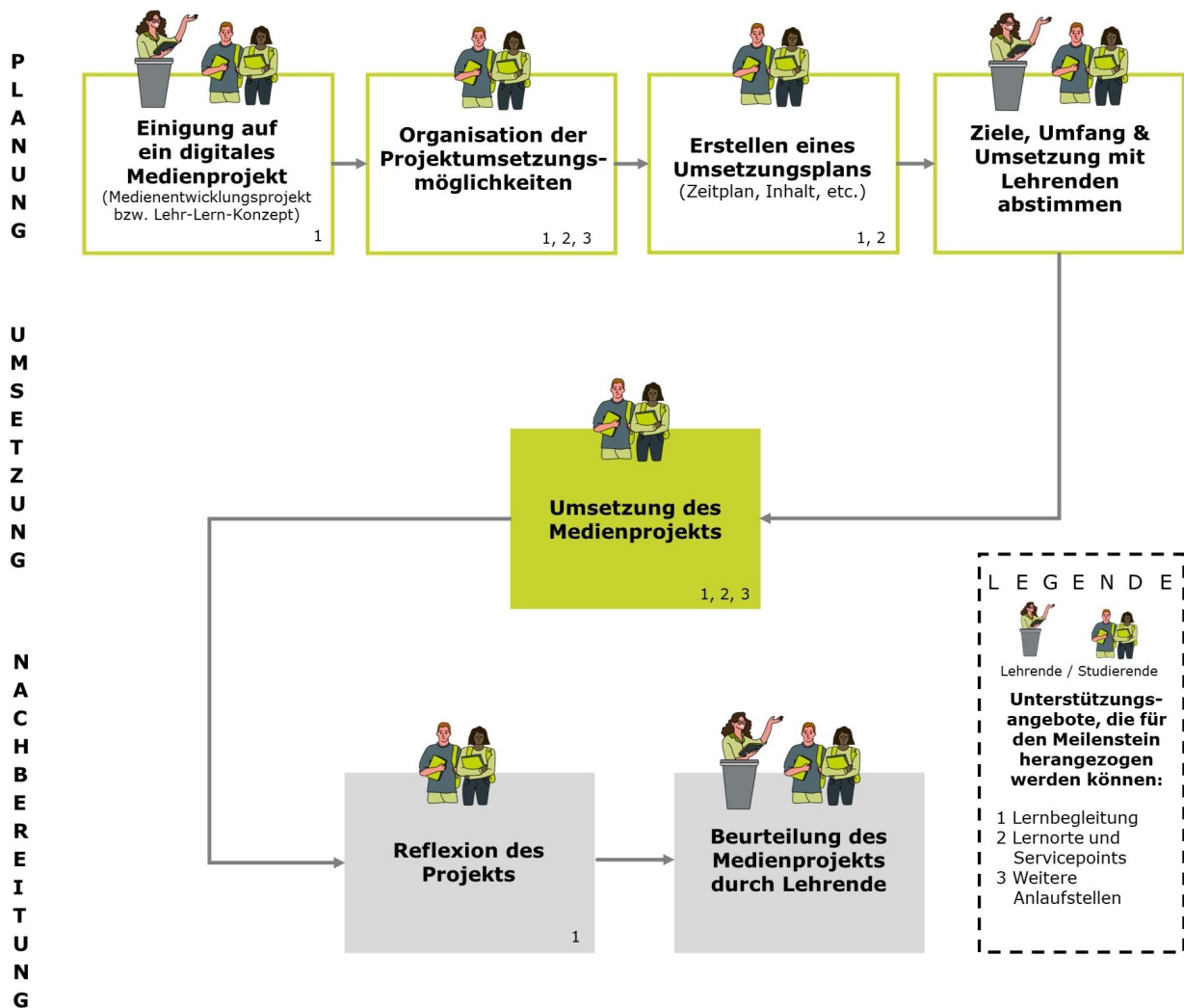
Der **Workload** eines Digitalprojekts entspricht **immer 3 ECTS-Punkten**. Darüber hinaus haben sich die die am Lehramt beteiligten Fächer auf [Fachübergreifende Grundlagen und Standards zu den beiden Digitalprojekten](#) verständigt. Je nach Fächerkonstellation gibt es unterschiedliche Möglichkeiten für Digitalprojekte. Innerhalb dieses Rahmens können, abhängig von der Platzierung im Studium sowie der fachlichen Schwerpunktsetzung, Gewichtungen unterschiedlich ausfallen. Eine Übersicht darüber ist auf dem oben genannten Moopaed-Kurs zu sehen.



Digitalbezogene Medienprojekte (Digitalprojekte) wurden bereits vor dem Sommersemester 2026 in verschiedenen Lehrveranstaltungen angeboten und können auch von Studierenden der alten Studien- und Prüfungsordnungen absolviert werden. Wenn sie den fachübergreifenden Standards entsprechen, kann eine Bescheinigung erhalten werden. Diese muss dann dem Prüfungsamt vorgelegt werden. Vorlagen hierzu finden Sie in der [TEgoDi-Materialsammlung](#) (+mehr). In anderen Studiengängen der PH werden diese Arten von Digitalprojekten z.T. auch im Rahmen von Lehrveranstaltungen angeboten. Hier klären Sie bitte, ob auch Sie eine Bescheinigung erhalten können.

## Prototypischer Ablauf (Learner Journey)

In der nachfolgenden Abbildung wird der prototypische Ablauf des Arbeitsprozesses der Studierenden für die Erstellung ihrer Digitalprojekte dargestellt (Learner Journey). Dieser gilt gleichermaßen für die Arbeit an Medienentwicklungsprojekten sowie der an digitalisierungsbezogenen Lehr-Lernprojekten. Es werden in dieser Journey auf die verschiedenen [Unterstützungsangebote der Hochschule](#) verwiesen, welche während des Prozesses für die einzelnen Schritte zur Verfügung stehen. Zur Einschätzung der eigenen Medienkompetenz als angehende Lehrkraft, soll der [Kompass Digitaler Kompetenzen Lehramt \(KomDiKoLa\)](#) unterstützen. Die beschriebene Learner Journey ist als Orientierungsmodell zu verstehen. Sie zeigt einen prototypischen Ablauf, der in den einzelnen Modulen und Lehrveranstaltungen unterschiedlich ausgestaltet sein kann.



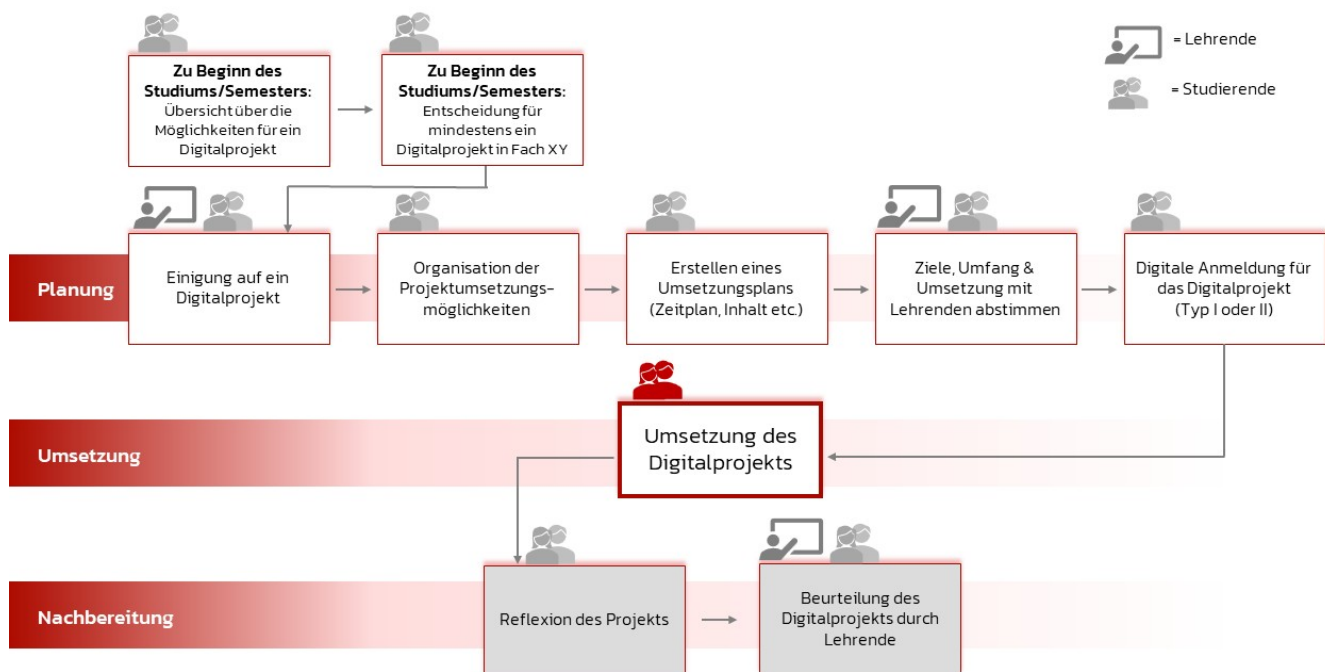
### Prozessbeschreibung der Learner Journey:

- Die Studierenden absolvieren [KomDiKoLa](#), um sich selbst einen Überblick zu verschaffen, wo sie aktuell mit ihren Medienkompetenzen stehen und welche digitalen Kompetenzen sie mit dem Absolvieren eines Digitalprojekts gezielt fördern können.
- Da die Digitalprojekte durch die Modulhandbücher an die Lehre angebunden sind, einigen sich Lehrende und Studierende zu Beginn der Reise über ein digitales Medienprojekt (Fachinhalt und Art des Digitalprojekts).
- Für die Organisation der Projektumsetzungsmöglichkeiten bieten Online-Materialien, wie dieses Wiki, und die [Lernbegleitung](#) Orientierung und Unterstützung. Formale Informationen finden sich im moopaed-Kurs.
- Die Studierenden erstellen für die Umsetzung ihres Projekts einen Umsetzungsplan (Zeitplan, Inhalt, ...). Unterstützung hierbei erhalten sie über [Selbstlernmaterialien](#), [Lernbegleitung](#) und die Möglichkeit verschiedene Unterstützungsangebote der PH zu nutzen, z. B. das [CoLiLab](#).
- Die Studierenden stimmen Ziele, Umfang und Umsetzung mit dem Lehrenden ab bevor sie mit der Umsetzung des Digitalprojekts beginnen.
- Das Digitalprojekt wird nach Fertigstellung durch den jeweiligen Lehrenden beurteilt.
- Die [Dokumentation und Reflexion im E-Portfolio](#) soll den gesamten Prozess der Studierenden begleiten und auf diese Weise die fachliche und überfachliche Beratung erleichtern. Hier sollen sie u. a. dokumentieren, welche [Unterstützungsangebote](#) zu welchem Zeitpunkt wahrgenommen wurden. Gleichzeitig behalten die Studierenden auf diese Weise auch einen

Überblick über die einzelnen Schritte, Meilensteine und den individuellen Kompetenzerwerb. Ein Teil der Reflexion umfasst die Reflexion von und Feedback zu dem Projekt. Als weiterer Teil der Reflexion absolvieren die Studierenden erneut KomDiKoLa. Hierfür wurden konkrete Anwendungsszenarien zum [Einsatz von KomDiKoLa in der Lehramtsausbildung](#) aufbereitet.

## Learner Journey Ablauf von der Planung zur Verbuchung

In der nachfolgenden Abbildung wird der prototypische Ablauf des Arbeitsprozesses der Studierenden für die Erstellung ihrer Digitalprojekte dargestellt (Learner Journey). Dieser gilt gleichermaßen für die Arbeit an Medienentwicklungsprojekten sowie am digitalisierungsbezogenen Lehr-Lern-Projekt. Es wird zudem auf die **digitale Anmeldung** verwiesen, welche **für die Verbuchung des Projekts notwendig** ist.



**Digitale Anmeldung:** Die Anmeldung für die Digitalprojekte läuft über LSF und ist im Anmeldezeitraum wie bei Prüfungen möglich. In LSF werden die Digitalprojekte unter den entsprechenden Lehramtsstudiengängen extra ausgewiesen.



**Ausnahmen:** Im Master Lehramt Grundschule und Sekundarstufe I kann das Digitalprojekt auch im PP durchgeführt werden. Diese Anmeldeverfahren laufen über das Praktikumsamt. Im Master Lehramt Grundschule kann das Digitalprojekt auch im Rahmen des Abschlussmoduls – Masterthesis durchgeführt werden. Die Anmeldung läuft über den Anmeldebogen vom Prüfungsamt.

# Fachübergreifende Grundlagen und Standards zu den beiden Digitalprojekten

- Das Medienentwicklungsprojekt ist eines von zwei Digitalprojekten, welche die Studierenden im Rahmen des Lehramtsstudiums an der PH Weingarten durchführen.
- Das digitalisierungsbezogene Lehr-Lernprojekt dient der Entwicklung eines Unterrichtsszenarios, in dem mindestens ein digitales Medium reflektiert eingesetzt wird, um die angestrebten Kompetenzen der entsprechenden Zielgruppe zu fördern.
- Die Digitalprojekte haben beide einen Umfang von je 3 ECTS-Punkten.
- Absprachen mit Lehrperson zu: Art und Umfang des Projekts, Zeitplan und Abgabedatum; Gruppen- oder Einzelarbeit; Art der Dokumentation und Reflektion; Ergebnispäsentation- und -sicherung (ggf. Veröffentlichung)
- Beim Einsatz von KI ist die KI-Richtlinie der PH Weingarten zu beachten.

## Projekt-Typ I: Medienentwicklungsprojekt

Im Rahmen eines Medienentwicklungsprojektes **erstellen Studierende ein mediales Lehr-/Lern-Material (kooperativ) und erproben damit einhergehend Techniken und Tools zur Erstellung digitalen Lernmaterials**. Das Medienentwicklungsprojekt soll die **Fähigkeit der kritischen Reflexion** hinsichtlich der Effektivität, der Angemessenheit sowie des pädagogischen Mehrwerts schulen. Durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Material und dem Medium, entwickeln die Studierenden **vertiefende Kenntnisse zum digitalen Medieneinsatz** und erhalten zusätzlich einen darüber hinaus auch über [Überblick über rechtliche Aspekte bei der Erstellung der Medienprojekte](#) wie Urheberrecht, Datenschutz, KI-Richtlinie und KI-Verordnung sowie Informationssicherheit.

## Exemplarische Ausführung eines Medienentwicklungsprojektes (fachübergreifende Standards)

Bei der Entwicklung der gemeinsamen, fachübergreifenden Standards wurde festgehalten, dass Medienprojekte in Form von Medienentwicklungsprojekten es zu Problemen im Sinne einer breiten Streuung kommt, wenn es keine Vorgaben z.B. von Best-Practice-Beispielen gibt. Um eine bessere Qualität in allen Fächern zu erhalten, soll dies durch das fachübergreifende Sammeln und Bereitstellen von Best-Practice-Beispielen geschehen.

Anders als beim Lehr-Lern-Konzept können Studierende je nach Anbindung in der Lehre bei der Erstellung des Medienentwicklungsprojekts den **Fokus auch auf die Förderung individueller Medienkompetenzziele** legen. Egal ob das Projekt mit oder ohne (fach-)didaktischen Bezug absolviert wird, **es muss folgende drei Schritte umfassen, die die Studierenden durchlaufen: Planung, Umsetzung und Nachbereitung**. Meilensteine strukturieren die Reise durch diese Schritte. Diese werden in der Dokumentation im E-Portfolio festgehalten und stetig reflektiert - in Beratungsgesprächen (mit den Fachlehrenden, der mediendidaktischen Lernbegleiter:innen, etc.) - und im dritten Schritt in der eigenen Reflexion zu dem erstellten Projekt und dem gesammelten Feedback zu dem Projekt aus Beratung und Erprobung nachbereitet. An dieser Stelle wird auch festgehalten, welche Erfahrungen gesammelt, welche Lessons Learned und welche Konsequenzen hieraus abgeleitet wurden. Dies bietet auch den Raum zum Formulieren von Alternativen. Auf diese Weise dokumentieren und reflektieren die Studierenden auch ihren Kompetenzzuwachs.

## Beschreibung der Bestandteile der Schritte

### 1. Schritt: PLANUNG

- Formulierung individueller medien(fachdidaktischer) Kompetenzziele, *(Fach-)didaktische Rahmung bei medien(fach)didaktischer Kompetenzziele als Struktur wichtig* → Grundlage für die nächsten Schritte
- Rechtliche Aspekte auch in Planung berücksichtigen (z.B. was muss ich berücksichtigen, Einverständniserklärung von Eltern)
- Analyse der Anforderungen und Voraussetzungen einer Lernsituation oder eines Mediums
- Begründung der Auswahl des spezifischen Medientyps
- Planung und Konzeption



### 2. Schritt: UMSETZUNG

- Umsetzung der Medienproduktion
- Erprobung des Mediums in einer Lehr-Lern-Situation

### 3. Schritt: NACHBEREITUNG

- Reflexion des Potenzials des konkret entwickelten digitalen Mediums für Lehr-Lern-Situationen
- Reflexion des Ergebnisses anhand technischer und gestalterischer Kriterien (z.B. rechtliche Aspekte, Tonqualität etc.)
- Reflexion von und Feedback zu dem Projekt (u.a. Zielsetzungen, Lernwirksamkeit bei schulbezogenen Projekten auf Lernprozess der Schüler:innen)
- Integration in Dokumentation der Erfahrungen; Lessons Learned (zur Planung, Durchführung, Umsetzung und Auswertung); Ableiten von Konsequenzen; Formulieren von Alternativen

Wie in der Learner Journey dargestellt, stimmen die Studierenden in der ersten Phase (der Planung) mit den Fachlehrenden Thema, Umfang und fachliche Anliegen ab, bevor es an die konkrete Umsetzung geht. Im Schritt der Umsetzung arbeiten die Studierenden selbstständig und nutzen die [verschiedenen Unterstützungsangebote](#), die ihnen von Seiten der PH angeboten werden, wie z.B. die tutorielle Lernbegleitung und die Expertisen der verschiedenen Ansprechpersonen der Lernorte und Servicepoints sowie die angebotenen Selbstlernmaterialien. Im Workload der Medienprojekte sind Selbstlern-, Reflexions- und Beratungszeiten zu berücksichtigen, weshalb die Hochschullehrenden zu Beginn steuernd begleiten und bei der Vorstellung des Semesterplans eine klare Strukturierung und Zeitplan zur Orientierung vorgeben. Veranstaltungen, in denen Medienprojekte angeboten werden, haben die Medienkompetenzförderung der Studierenden als Bestandteil des Semesterplans. Die **Fachlehrenden** übernehmen in Lehrveranstaltungen mit Medienprojekten **vorrangig die Rolle der Lernbegleitung**.

**Bei Medienentwicklungsprojekten, die in Lehrveranstaltungen mit fachdidaktischem Bezug stattfinden, ist für das Absolvieren des ersten Schrittes auch die (fach-)didaktische Rahmung als Struktur wichtig.** Diese bietet die Grundlage für den zweiten Schritt, da analoges Material manchmal aus didaktischer Perspektive sinnvoller ist. In diesem Fall muss der Fokus auf das mediendidaktische Potenzial gelegt werden, um den Mehrwert des digitalen reflektiert und der reine

Reiz des Neuen eingedämmt wird. Ein Einblick in den Schulalltag kann hier hilfreich sein. Auf diese Weise kann die Reflexion des Potenzials des konkret entwickelten digitalen Mediums für Lehr-Lern-Situationen auch bezogen auf technische und gestalterische Kriterien (z.B. rechtliche Aspekte, Tonqualität etc.) differenzierter hinsichtlich Lernwirksamkeit v.a. auf den schulbezogenen Einsatz geschehen.

## Projekt-Typ II: Digitalisierungsbezogenes Lehr-Lernprojekt

Das **Entwickeln eines Bewusstseins für didaktisch reflektierte Unterrichtsplanung hinsichtlich Medieneinsatzes** soll mit diesem Medienprojekt gefördert werden. Hierzu gehört auch die **Sensibilisierung, wofür digitale Medien herangezogen werden können**. Dementsprechend muss der **Einsatz digitaler Medien begründet und Differenzierungsmöglichkeiten erkannt werden**. Die Studierenden sollen einen **Überblick über bestehende Quellen und Ressourcen** zu Fachmedien für die Unterrichtsplanung und -aufbereitung erhalten, z.B. durch [Open Educational Resources Einführung](#) darüber hinaus auch über [rechtliche Aspekte bei der Erstellung der Medienprojekte](#) wie Urheberrecht, Datenschutz, KI-Richtlinie und KI-Verordnung sowie Informationssicherheit.

### Exemplarische Ausführung eines Lehr-Lern-Konzepts (fachübergreifende Standards)

Bei der Entwicklung der gemeinsamen, fachübergreifenden Standards für die Ausführung eines digitalisierungsbezogenen Lehr-Lernprojekts wurde festgehalten, dass **Medienprojekte in dieser Form drei Schritte umfassen**, die Studierenden durchlaufen: **Planung, Umsetzung und Nachbereitung**. Meilensteine strukturieren die Reise durch diese Schritte. Diese werden in der Dokumentation im E-Portfolio festgehalten und stetig reflektiert - in Beratungsgesprächen (mit den Fachlehrenden, der mediendidaktischen Lernbegleiter:innen, etc.) - und im dritten Schritt in der eigenen Reflexion zu dem erstellten Projekt und dem gesammelten Feedback zu dem Projekt aus Beratung und Erprobung nachbereitet. An dieser Stelle wird auch festgehalten, welche Erfahrungen gesammelt, welche Lessons Learned und welche Konsequenzen hieraus abgeleitet wurden. Dies bietet auch den Raum zum Formulieren von Alternativen. Auf diese Weise dokumentieren und reflektieren die Studierenden auch ihren Kompetenzzuwachs.

### Beschreibung der Bestandteile der Schritte

#### 1. Schritt: PLANUNG



- Formulierung von Zielsetzungen (z.B. Lernziele, medienkompetenzbezogene Lernprozesse der Schüler:innen, ggf. mit Bildungsplanbezug und Praxistransfer)
- Analyse des medien(fach-)didaktischen Potenzials von digitalen Medien anhand entsprechender Konzepte (hierzu zählen auch die Reflexion des lernbezogenen Potenzials und der Herausforderungen/Limitationen des digitalen Mediums/der digital unterstützten Lerngelegenheit)
- Bedingungsanalyse (Anforderungen und Voraussetzungen für die Beteiligten, den Lerngegenstand und die Lernsituation)
- Entwurf eines Lehr-Lern-Szenarios einschließlich (fach-)didaktisch-methodischen Überlegungen

## 2. Schritt: UMSETZUNG

- Umsetzung der Lehr-Lern-Situation in Microteaching und/oder realer Unterrichtssituation



## 3. Schritt: NACHBEREITUNG:

- Reflexion von und Feedback zu dem Projekt (u.a. Zielsetzungen, Lernwirksamkeit bei schulbezogenen Projekten auf Lernprozess der Schüler:innen)
- Integration in die Dokumentation der Erfahrungen; Lessons Learned (zur Planung, Durchführung, Umsetzung und Auswertung); Ableiten von Konsequenzen; Formulieren von Alternativen

Wie in der Learner Journey dargestellt, stimmen die Studierenden in der ersten Phase (der Planung) mit den Fachlehrenden Thema, Umfang und fachliche Anliegen ab, bevor es an die konkrete Umsetzung geht. Im Schritt der Umsetzung arbeiten die Studierenden selbstständig und nutzen die [verschiedenen Unterstützungsangebote](#), die ihnen von Seiten der PH angeboten werden, wie z.B. die tutorielle Lernbegleitung und die Expertisen der verschiedenen Ansprechpersonen der Lernorte und Servicepoints sowie die angebotenen Selbstlernmaterialien. Im Workload der Medienprojekte sind Selbstlern-, Reflexions- und Beratungszeiten zu berücksichtigen, weshalb die Hochschullehrenden zu Beginn steuernd begleiten und bei der Vorstellung des Semesterplans eine klare Strukturierung und Zeitplan zur Orientierung vorgeben. Veranstaltungen, in denen Medienprojekte angeboten werden, haben die Medienkompetenzförderung der Studierenden als Bestandteil des Semesterplans. Die **Fachlehrenden** übernehmen in Lehrveranstaltungen mit Medienprojekten **vorrangig die Rolle der Lernbegleitung**.

**Bei digitalisierungsbezogenen Lehr-Lernprojekten, die in Lehrveranstaltungen mit fachdidaktischem Bezug stattfinden, ist für das Absolvieren des ersten Schrittes auch die (fach-)didaktische Rahmung als Struktur wichtig.** Diese bietet die Grundlage für den zweiten Schritt, da analoges Material manchmal aus didaktischer Perspektive sinnvoller ist. In diesem Fall muss der Fokus auf das mediendidaktische Potenzial gelegt werden, um den Mehrwert des digitalen reflektiert und der reine Reiz des Neuen eingedämmt wird. Ein Einblick in den Schulalltag kann hier hilfreich sein.

## Unterstützungsangebote an der PH Weingarten

Die PH Weingarten verfügt über [zahlreiche Unterstützungsangebote](#), die die Lehrenden und Studierenden bei der Realisierung der Digitalprojekte nutzen können. Im [Projekt TEgoDi](#) wurden während der Projektlaufzeit zudem unterschiedlichste Unterstützungsangebote parallel zu den Angeboten der vorhandenen Einrichtungen entwickelt.

TEgoDi hat Unterstützungsangebote auf verschiedenen Bedarfsebenen entwickelt. Materialien zur Information, Reflexion und gezielter Kompetenzentwicklung sowie über Feedbackstrukturen. Diese wurden in die bestehenden Strukturen implementiert.

Beim Aufbau der Unterstützungsangebote wurde auf die Bedarfe der Zielgruppen (Lehrende und Studierende) geachtet. Aus diesem Grund wurden gemeinsame Angebote ausgebracht aber auch spezielle [Unterstützungsangebote für Studierende](#). Als [TEgoDi-Helpdesk](#) wurde eine Sammlung an Informationen und Materialien auf moopaed aufgebaut, welche Studierende der PH Weingarten bei

der Vorbereitung und Durchführung von Digitalprojekten unterstützen sollen. Dieser wurde als [TEgoDi-Linkliste](#) und [TEgoDi-Glossar](#) zum Projektabschluss ins Wiki überführt. Die Übersicht zu den aktuellen Terminen der Workshops und Sprechstunden finden sich fortan CoLiLab-Webseite. Für Lehrende wurde auf Basis der Rückmeldungen in Fach- und Einzelgesprächen ein Ideen- und Materialienpool aufgebaut. Eine kuratierte Sammlung und weiterführende Links findet sich im Wiki unter +mehr als [TEgoDi-Materialsammlung](#). Die Möglichkeit der Vernetzung und gegenseitigen Unterstützung erhalten Sie über das CoLiLab und Veranstaltungen in diesem. Falls Fragen ungeklärt bleiben, stehen Ihnen dort Ansprechpartner:innen zur individuellen Unterstützung der Projektvorhaben zur Seite.

Checken Sie für die Vorbereitung und Durchführung der Digitalprojekte die Angebote aus dem Projekt „Teacher Education goes Digital“ (TEgoDi) sowie die weiteren Info zu den Unterstützungsangeboten:



- [Infos zu weiteren Unterstützungsangeboten der PH für digitales Lehren und Lernen \(auch für die Digitalprojekte!\)](#)
- [TEgoDi-Materialsammlung](#)
- [KomDiKoLa: Einsatz von KomDiKoLa in der Lehramtsausbildung](#)
- [Weingartener Kompetenzmodell](#)

## Einzelnachweise

Müller, W., Grassinger, R., Schnebel, S., Stratmann, J., Weitzel, H., Aumann, A., Bernhard, G., Gaidetzka, M., Heiberger, L., Kreyer, I., Schmidt, C., Uhl, P., Visotschnig, M. & Widmann, J. (2021). Integration of Digital Competences into a Teacher Education Program: A Sensitive Approach. *Proceedings of the 13th International Conference on Computer Supported Education - Volume 1: CSEDU*, 232–242. <https://doi.org/10.5220/0010527202320242>

— Autorin: Marion Susanne Visotschnig, März 2023 Dieser Beitrags wurde erstellt unter Verwendung der vom Projekt TEgoDi erstellten Beiträge zur Verankerung der Studierendenprojekte und von den Fächern beschlossenen fachübergreifenden Standards: [TEgoDi-Medienprojekte im Lehramtsstudium](#), [TEgoDi-Medienprojekte: Digitalisierungsbezogenes Lehr-Lern-Projekt \(Lehr-Lern-Konzept\)](#) und [TEgoDi-Medienprojekte: Medienentwicklungsprojekt](#).

Diese wurden von Marion Susanne Visotschnig geschrieben und lizenziert unter [CC BY 4.0](#)

From:

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

Permanent link:

<https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/scenarios/digital-course-projects>

Last update: **2026/04/14 13:57**

