TEgoDi-Medienprojekte: Medienentwicklungsprojekt

Das Medienentwicklungsprojekt ist eines von zwei verpflichtenden Medienprojekten, die Studierende im Rahmen des Lehramtsstudiums an der PH Weingarten durchführen.

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 Urheberrechts, Datenschutz sowie IT Sicherheit

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 Bereitsstellen 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.

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.

list, tegodi

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

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/scenarios/tegodi-media-development-project

Last update: **2025/09/22 11:44**