















# MEDIENDIDAKTIK

1. Definitionen
2. Lehr-Lerntheoretische Grundlagen für den Einsatz von Medien
  2. 1 Einsatz von Medien
  2. 2 Möglichkeiten bei der Unterstützung von Lehr-Lernprozessen
3. Didaktische Ansätze zur Medienverwendung
  3. 1 Neue Medien – Chancen und Probleme für Lernen, Erziehung und Bildung
  3. 2 Einsatz im fachlichen und fächerübergreifenden Unterricht
  3. 3 Mediendidaktische Kompetenz des Lehrers
4. Medienanalyse
  4. 1 Gestaltungsmerkmale unterschiedlicher Medienarten
  4. 2 Evaluation von Lernsoftware
  4. 3 Analyse, Evaluation und Bewertung medienerzieherischer Unterrichtsbeispiele
5. Gestaltung medienbasierter Lernumgebungen
  5. 1 Gestaltungskriterien für Lernprogramme
  5. 2 WebQuest
  5. 3 Web 2.0
  5. 4 Sonstige
6. Medien und Schulentwicklung
  6. 1 Schul- und Organisationsentwicklung mit Neuen Medien
  6. 2 Integration medienpädagogischer Konzepte in die Schule
  6. 3 Grundlagen des medienbezogenen Projekt-, Wissens- und Qualitätsmanagements
7. Themen in den Staatsexamen der letzten Jahre

**Die Gliederung orientiert sich an den LPO-Inhalten für das Medienpädagogik-Studium!**

## LITERATUR:

-  ISSING, L. J. & KLIMSA, P. (2002). Information und Lernen mit Multimedia und Internet.
-  ISSING, L. J. & KLIMSA, P. (2009). Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis.
-  MANGOLD, R., VORDERER, P. & BENTE, G. (2004). Lehrbuch der Medienpsychologie.
-  MAYER, R. E. (2005). The Cambridge handbook of multimedia learning.
-  REY, G. D. (2009). E-Learning. (Schwerpunkt „Evaluation von Lernsoftware“)
-  BIFFI, C. (2002). Evaluation von Bildungssoftware im Spannungsfeld von Objektivität und praktischer Anwendung.
-  FREUDENREICH, M. & SCHULTE, C. (2002). Von der Evaluation von Lernsoftware zur Gestaltung von Unterricht.
-  SCHENKEL, P., TERGAN, S.-O. & LOTTMANN, A. (Hrsg.). (2000). Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme.
-  SKRIPTE von Fortbildung „Medienpädagogik für Lehrkräfte“ (Regine Bachmaier, 2009/10)
-  SKRIPTE von [www.medpaed.de](http://www.medpaed.de)
-  <http://lehrer-online.de>
-  <http://www.mediaculture-online.de>
-  <http://www.medieninfo.bayern.de>
-  PRÜFUNGSFRAGEN 2005-2010

# 1. Definitionen

- **Mediendidaktik (TULODZIECKI):** Bereich der Didaktik, in dem alle Überlegungen zusammengefasst sind, bei denen es um die Frage geht, wie Medien zur Erreichung pädagogisch gerechtfertigter Ziele gestaltet und verwendet werden sollen oder können.
- **Medienpädagogik (TULODZIECKI):**
  - Gesamtheit aller pädagogisch relevanten handlungs-anleitenden Überlegungen mit Medienbezug einschließlich ihrer medientechnischen und medientheoretischen Grundlagen
- **Neue Lernkultur (BACHMAIER):**
  - Selbststeuerung (Ziele, Inhalte, Methoden, Sozialformen, offene Aufgaben, Freiräume)
  - Situiertheit (Situationsbezug, konkreter Fall oder Problem, anschauliche Geschichte, authentisch)
  - variierende Kontexte (Rekontextualisierung, Umkontextualisierung, Dekontextualisierung)
  - Vernetzung (mehrperspektivische Sichtweise, Bezüge zu anderen Themen/Fächern/Vorwissen)
  - soziale Einbettung (Verständigung der Schüler und Lehrer, außerschulische Experten)
  - vielfältige Anschlussmöglichkeiten (Differenzierungsmöglichkeiten, Lerntypen, Kontrolle?)
- **Multimedia** (Inhalte auf unterschiedliche Speicher- und Präsentationsangebote verteilt aber integriert)
- **Multicodierung** (auditiv, visuell, Angebote die unterschiedliche Symbolsysteme aufweisen)
- **Multimodalität** (Text mit Bildern, Grafik mit Beschriftung)

# 2. Lehr-Lerntheoretische Grundlagen für den Einsatz von Medien

## 2.1 Einsatz von Medien

- **Komplexe Ausgangsprobleme:** interessantes, intrinsisch mot. Problem → Motivation durch ein „Das Problem lösen wollen“; zugleich Wissen in einem Anwendungskontext erworben!
- **Authenzität und Situiertheit:** Die Lernumgebung: realistische Probleme, authentische Situationen → guter Rahmen und Anwendungskontext für das zu erwerbende Wissen
- **Multiple Perspektiven:** Lernumgebung solle multiple Kontexte anbieten → sicherstellen, dass Wissen nicht an einem Kontext haftet → und zugleich Möglichkeit, Probleme aus verschiedenen Perspektiven zu sehen. → Förderung des flexiblen Anwendens von Wissen.
- **Artikulation und Reflexion:** Durch Artikulation und Reflexion sicherstellen, dass Wissen nicht an bestimmten Kontext gebunden. Förderung der Abstrahierung von Wissen. (Vom Lernenden abstrahiertes Wissen bleibt aufgrund der Situationsverknüpfung anwendbar- vs. Abstrakt gelehrtens Wissens)
- **Lernen im sozialen Austausch:** Kooperativen Lernen, Gruppenarbeit, Arbeiten mit Experten
- Sieben Lehrmethoden nach Collins et al. (1989)
  - **Modeling:** Vormachen und Verbalisieren durch den Lehrenden
  - **Coaching:** gezielte Unterstützung des Novizen
  - **Scaffolding:** „Gerüstaufbau“, Geben von Hinweisen
  - **Fading:** Ausblenden der Hilfestellungen
  - **Articulation:** Novize verbalisiert seine Denkprozesse und Problemlösestrategien
  - **Reflection:** Reflexion ablaufender Lernprozesse im Austausch mit andern
  - **Exploration:** Anregung zu aktivem Explorieren

## 2.2 Möglichkeiten bei der Unterstützung von Lehr-Lernprozessen

- Lerntheoretische Konzepte (Einordnung)
  - behavioristische (drill and practice; Konditionierung, Lernen=steuerbarer Vorgang)
  - Modelllernen (Attraktivität des Modells wichtig)
  - kognitionstheoretische (Individuum nimmt Informationen selektiv auf; knappe Aufgaben)
  - konstruktivistische (individuelle Wahrnehmung noch stärker, Konstruktion von Wirklichkeit)

(wer es ausführlicher will/braucht findet dies im Skript Lerntheoretische Grundlagen von Gabi Böhne)

## 3. Didaktische Ansätze zur Medienverwendung

### 3.1 Neue Medien – Chancen und Probleme für Lernen, Erziehung und Bildung

- Chancen:
  - vielfältige Möglichkeiten (Lernen, Spiel, größeres Spektrum an Handlungsmöglichkeiten)
  - Internationalisierung (Kennenlernen unterschiedlicher Perspektiven, Wissenserweiterung)
  - neue Handlungsmöglichkeiten (selbständige Dokumentation v. Ergebnissen, Kommunikation)
  - neue Lernchancen (entdeckend, kooperativ, selbstverantwortlich, lebenslang, global)
- Probleme:
  - Überreizung des Seh- und Hörsinns (Verschwinden der Inhalte zugunsten der Form)
  - Überforderung (schnell wechselnde Reize, unterschiedliche Emotionen)
  - Ausweichen vor anstrengenden sozialen Situationen (Identifikation mit Idolen – Entwicklung!)
  - Benachteiligung je nach ökonomischen + sozialen Bedingungen (unterschiedliche Möglichkeiten)
  - neue Fragen im Hinblick auf die öffentliche Meinungs- und Willensbildung
  - Datenschutz, Datensicherheit, Jugendschutz, Urheberrechte

### 3.2 Einsatz im fachlichen und fächerübergreifenden Unterricht

- Formen des Mediengebrauchs nach Wolfgang Maier:
  - Medien als Werkzeug (unterstützende Funktion ⇒ Dias, Tafelbilder)
  - Übernahme von Teilfunktionen (Sachverhalte selbst erarbeiten ⇒ AB)
  - Leitmedien (Übernahme Lehrerfunktion ⇒ Film)
  - Selbstlernmedien (steuernde Funktion ⇒ Lernprogramm am Computer)
- Funktionen von Medien in bestimmten Unterrichtsphasen:
  - **Motivation** (Medien schaffen Aufmerksamkeit und Interesse ⇒ motivieren)
  - **Präsentation** (über Sachverhalte informieren und präsentieren; Bsp.: Abbildungen, Diagramme, Filme, etc. ⇒ informieren)
  - **Veranschaulichung** (Intensivierung der Wahrnehmung; Bsp.: Zeitraffer, Luftbildaufnahmen, etc. ⇒ intensivieren)
  - **Übungs- u. Selbstlernphasen** (unterstützen Selbstlernprozess; Bsp.: recherchieren mit Video, Kassettenrecorder, Interviews, Bild- und Textgestaltung mit Computer ⇒ aktivieren, individualisieren)
  - **Wiederholung, Vertiefung** (...eines Lerninhalts durch Sichtweise mit geänderter Perspektive; Bsp.: bereits bekanntes erscheint in Bildern, Filmen neu ⇒ memorieren, erweitern, vertiefen)
  - **Kontrolle** (angstfreie Alternative zu Tests; Bsp.: Computergestützte Lernsysteme, sachliche Selbstkontrolle durch passive Videografie ⇒ rückmelden)
  - **Anreicherung** (wohl gebräuchlichste Funktion; Bsp.: Spielfilm als Abschluss zu thematischer Einheit ⇒ bereichern)
- Im Mittelpunkt der Mediendidaktik steht die Medienverwendung im Unterricht
- Es geht darum, **ob-wie-warum-welche** Medien im Unterricht eingesetzt werden sollen
- Mediendidaktik „trifft Aussagen über die didaktischen Funktionen, die Medien in Lehr- und Lernsituationen übernehmen können und sie untersucht die unterschiedlichen Formen, in denen Bildungsmedien zum Einsatz kommen können“
- Letztlich will sie „die Basis für didaktisch begründete Medienentscheidungen liefern“
- Der Mediendidaktik geht es im Kern immer um Information oder Instruktion durch Medien.

### 3.3 Mediendidaktische Kompetenz des Lehrers

- Treffen von begründeten mediendidaktischen Entscheidungen für den unterrichtlichen Medieneinsatz
- erfordert v.d. Lehrern Kenntnisse, Fertigkeiten, Fähigkeiten und Einsichten im Umgang mit Medien:
  - **Technische Kompetenz** (Handhabung, techn. Voraussetzungen beherrschen)
  - **Semantische Kompetenz** (Fragen der Gestaltung + Inhalte ⇒ kritische Prüfung)
  - **Pragmatische Kompetenz** (Fragen der Eigenproduktion u.d. Verwendung ⇒ Medien in den unterrichtlichen Kommunikationsprozess integrieren ⇒ Zielbewusst planen, auswählen, verstellen)

## 4. Medienanalyse

### 4.1 Gestaltungsmerkmale unterschiedlicher Medienarten

- drill and practice-Programme:
  - Übungsprogramme, dienen der Aneignung von Faktenwissen
  - Lernstoff vertiefen oder Fragen beantworten nach Informationsinput
  - häufig können Thema und Schwierigkeitsgrad gewählt werden
  - Fehlerprotokolle und individuelle Speichermöglichkeiten
  - adaptive Programme passen sich dem individuellen Lernstand an
- Lernprogramme/Tutorials:
  - vermitteln Basis- oder Vertiefungswissen
  - helfend und beurteilend begleitet durch Tutor
- Informationssysteme
  - hypertextbasierte Programme
  - Datenbanken die mit Bild und Ton vernetzte Wissensinhalte multimedial darstellen
  - Bsp.: Lexika, Nachschlagewerke, Edutainment-Programme und interaktive Bücher
- Werkzeuge und Autorenprogramme (creativity tools)
  - ermöglichen die Aufarbeitung von Text, Ton oder Bildelementen
  - Programm unterstützt Aufarbeitung oder Umsetzung der Inhalte

### 4.2 Evaluation von Lernsoftware

- Evaluation nach **FREUDENREICH&SCHULTE** (2002):
  - Beobachtung der Lehrebene (Umgang von Lernenden mit Softwar, Aufgabenstellung)
  - Beobachtung der Lernebene (Auswertung von log-files)
- Erwartungen der Lehrkräfte an gute Bildungssoftware:
  - Produkte die zu den Lehrmitteln passen
  - Fundus an Ideen für Lehr-/Lernaufträge zu Einsatz für Software im Unterricht
  - Aufwand für Lehrer sonst zu hoch
- Qualitätskriterien: Textgestaltung, Anwenderfreundlichkeit, Bildschirmaufbau, Interaktivität
- **4 Phasen der Evaluation von Bildungssoftware (BIFI):**
  - Ausarbeitung des Kriterienkatalogs (Festlegung und Formulierung der Bewertungskriterien)
  - Operationalisierung der Kriterien durch Formulierung von Leistungsstandards
  - konkrete Durchführung der Evaluation (Untersuchung, Messung und Vergleich mit Standards)
  - Bewertung (Integration der Ergebnisse zu einem einheitlichen Werturteil)
- Möglichkeit Kriterienkatalog:
  - Festlegung von Qualitätskriterien hinsichtlich Hardware, Funktionen, Zielen
  - Probleme und Schwächen von Kriterienkatalogen
    - stellen ein beliebtes Evaluationsinstrument dar (=differenzierte Beschreibung)
    - führen manchmal zu unrealistischen Erwartungen (hinsichtlich Lernerfolg)
    - Ergebnisse sind subjektive Einschätzungen
    - Konstruktionsmängel (unterschiedliche Kriterienklassen nebeneinander)
    - teststatistische Gütekriterien (keine standardisierten Gütekriterien)
    - Anwendungsprobleme (Bewertung unabhängig von den Lerninhalten und Kontext)
    - Problem: entweder objektive Beurteilung oder praxisnahe Evaluation
    - es müssten für die Ermittlung des Lernerfolgs multimediale Lehr-Lernumgebung, Lernvariable (Lerner), Lernthema (Lehrstoff) und Lernergebnis berücksichtigt werden
  - Verfahren bei der Beurteilung durch Kriterienkatalog:
    - Grading (Einstufung)
    - Ranking (Reihung)
    - Scoring (Punktevergabe)
    - Apportioning (Aufteilung, Zuteilung)
  - Lernsoftware-Evaluation durch Lehrpersonen (anhand Kriterienkatalog)

### **4.3 Medienerzieherische Unterrichtsbeispiele analysieren und bewerten**

- Erfassungskriterien
  - Zielvorstellungen (des Unterrichtsbeispiels)
  - Lernaktivitäten (für Erreichen der Ziele)
  - Lehrhandlungen (um Lerner anzuregen)
  - Inhalte, Medien, Sozialformen
  - Lernvoraussetzungen, organisatorisch-technische Voraussetzungen
- Einordnungskriterien
  - Funktionen der Medien in den einzelnen Unterrichtsphasen
    - Vermittlung von Aufgabenstellungen
    - Präsentation/Bereitstellung von Sachverhalten, Beispielen, Analyse- und Bewertungsobjekte
    - Informationsquelle oder Lernhilfe
    - Werkzeug zur Speicherung, Bearbeitung und Präsentation
    - Werkzeug zur Kommunikation und Kooperation
  - Lerntheoretische Konzepte (Einordnung)
    - behavioristische (drill and practice; Konditionierung, Lernen=steuerbarer Vorgang)
    - Modelllernen (Attraktivität des Modells wichtig)
    - kognitionstheoretische (Individuum nimmt Informationen selektiv auf; knappe Aufgaben)
    - konstruktivistische (individuelle Wahrnehmung noch stärker, Konstruktion von Wirklichkeit)
  - Mediendidaktische Konzepte (Einordnung)
    - Lehrmittelkonzept
    - Arbeitsmittelkonzept
    - Bausteinkonzept
    - Systemkonzept
    - Lernumgebungskonzept
- weitere Analyse Kriterien
  - sind Forderungen des situierten Lernens in dem Beispiel umgesetzt
    - komplexe Ausgangssituation
    - Authentizität und Situietheit
    - Multiple Perspektiven
    - Artikulation und Reflexion
    - Lernen im sozialen Austausch
  - kommen generelle didaktische Forderungen zur Geltung
    - bedeutsame Aufgabenstellung als Problem, Entscheidungsfall, Beurteilungsaufgabe
    - Aktivierung von Vorkenntnissen
    - aktive Auseinandersetzung mit einer Aufgabe und Entwicklung von Lösungswegen
    - Vergleich und Bewertung verschiedener Lösungen und Lösungswege, Weiterführung
  - inwieweit Prinzipien des handlungsorientierten Lernens erkennbar?
    - Bedürfnisorientierung
    - Situationsorientierung
    - Erfahrungsorientierung
    - Entwicklungsorientierung
    - Kommunikationsorientierung
- Bewertung
  - Ist das Beispiel in sich stimmig (Verhältnis von Zielen und Lernaktivitäten, adäquate Inhalte)
  - Ist das Beispiel in der vorgegebenen Weise realisierbar? (Aufwand vertretbar?)
  - Welche empirischen Ergebnisse legen Erfolge dar
  - entspricht Beispiel aus Leitideen für Erziehung und Bildung (sachgerecht, kreativ, kooperativ)

## 5. Gestaltung medienbasierter Lernumgebungen

### 5.1 Gestaltungskriterien für Lernprogramme

- Situiertes Lernen/Neue Lernkultur: Lernen nicht steuerbar – muss beim Lernenden ausgelöst werden:
  - Wissen wird nicht immer individuell konstruiert (kann nicht einfach weitergegeben werden)
  - Wissen entsteht durch einen aktiven Konstruktionsprozess des Lernenden
  - Situation in der gelernt wird spielt entscheidende Rolle
  - Lernen = Prozess in dem personelle Faktoren und externe, situative Komponenten wichtig
- Prinzipien für die Gestaltung von mediengestützten Lernumgebungen (kognitive Theorien des Lernens)
  - Situiertheit des Lernens ist zu berücksichtigen
  - Lern- und Anwendungssituation möglichst ähnlich gestalten (Wissen ist kontextgebunden)
  - Lernen und Arbeiten in Gruppen
  - Nutzung von Hilfsmittel
  - Berücksichtigen der Anwendungsbedingungen von Wissen
  - Unterricht soll authentisch gestaltet werden!
  - Erworbenes Wissen kann auch außerhalb der Lernsituation verwendet werden (erfolgreicher Transfer anstatt „träges Wissen“)
- So sollen mediengestützte Lernvorträge gestaltet werden um Informationsvermittlung effizient zu gestalten
- Grenzen situierten Lernens:
  - hoher Aufwand um Lernmedien zu erstellen die dem sit. Lernen gerecht werden
  - nicht alle Lernenden profitieren im gleichen Maß von multimedialen Lernumgebungen
  - Lernen mit Multimedia ist nur Bindeglied zwischen Schullernen und Anwendungspraxis
- konkrete Gestaltungsprinzipien (nach den unterschiedlichen Theorien):
  - Cognitive Apprenticeship:
    - Modellierung der Inhalte
    - intensive Rückmeldung über Lernfortschritte
  - Anchored Instruction:
    - authentische Lernumgebungen (narrative Struktur und sinnvolle Komplexität)
    - Identifizierung mit Problem – Aufmerksamkeit
    - Verwendung von audiovisuellen Medien
    - jeweils 2 Geschichten zur gleichen Thematik ->Förderung des Abstrahierens
  - Cognitive Flexibility Theory
    - Inhalte werden aus vielfältigen Perspektiven präsentiert
    - Ergänzung der Inhalte durch zahlreiche Fallstudien mit Beispielcharakter
    - kontextgebundenes Wissen wird gefördert
    - keine bloße Informationsübertragung sondern Konstruktion von Wissen
- konkrete Gestaltungsprinzipien (nach MANDL):
  - **Komplexe Ausgangsprobleme**
  - **Authentizität und Situiertheit**
  - **Multiple Perspektiven**
  - **Artikulation und Reflexion**
  - **Lernen im sozialen Austausch**

### 5.2 WebQuest

- Methode schülerzentrierten Lernens mit Hilfe des Internets
- Lerner bekommt von Lehrkraft vorgefertigte, ausgewählte Materialien um Aufgaben zu lösen
- Bearbeitungsschema ist durch Webquest vorgegeben
- es steht problemorientiertes, selbstständiges Lernen im Vordergrund (nicht Internetkompetenz)
- Zentrales Element ist eine Aufgabe, die innerhalb eines methodischen Arrangements zu lösen ist
- MOSER: Ziel ist nicht aufwändige und unproduktive Suche von Internetquellen, sondern deren Nutzung
- unterschiedliche Bearbeitungszeit (je nach Konzeption bis zu mehreren Wochen)
- Methode lässt sich zu fast jedem Thema in jeder Schulart und Jahrgangsstufe durchführen
- Bearbeitung im Präsenzunterricht oder als E-Learning Konzeption (dann mit Email, Chat, Forum)
- Lerntheoretische Grundlagen eines WebQuests:
  - strukturiertes Gerüst mit authentischem, selbstgesteuertem Lernen in sozialen Kontexten
  - konstruktivistische Prinzipien mit Methoden der direkten Instruktion kombiniert

- Lernen als aktiver, selbstgesteuerter, konstruktiver, situativer + sozialer Prozess (Neue Lernkultur)
  - authentische Kontexte wesentlich (Lernen soll an Hand realer Probleme stattfinden – Motivation!)
  - Kooperatives Lernen mit externen Partnern, anderen Schulen, Mitschülern
  - Unterstützung und Begleitung seitens der Lehrkraft genauso wichtig (Feedback)
- Formale Aspekte beim Aufbau eines WebQuest:
  - Einführung in das Thema (Herausforderungscharakter, Motivation schaffen – Rätsel; authentisch)
  - Aufgabenstellung (Zielrichtung vorgeben, offen und anspruchsvoll formuliert)
  - Materialien (nach Arbeitsaufträgen aufgelistet, für die Lehrkraft der aufwendigste Schritt)
  - Arbeitsprozess (Hinweise auf Arbeitsschritte, Begleitung der Lernenden, Tutorials, Beratung)
  - Evaluation (Lernprozess kritisch reflektieren und bewerten, Selbstevaluation durch Tagebuch)
  - Präsentation (PPP, Ausstellungen, Klassenzeitung, Homepage, Wiki, Podcasts...)
  - Lehrerseite (speziell für Lehrkräfte, hier Infos und Anleitungen zu Durchführung)
- Bewertung von WebQuests
  - Evaluationsbögen
  - Bewertung der Ästhetik (optischer Eindruck, Übersichtlichkeit, Navigation)
- mögliche Aufgabenstellungen in einem WebQuest (nach DODGE):
  - Wiedergabe von Informationen
  - Zusammenstellung von Informationen
  - Lösen eines Rätsels
  - Berichterstattung
  - Planung und Entwurf
  - Erstellen eines kreativen Produkts
  - Erarbeitung eines Einigungsvorschlages
  - Überzeugung anderer
  - sich selbst kennen lernen
  - Analyse eines Sachverhalts
  - Treffen von Entscheidungen
  - Erkundung und Erforschung
- Kompetenzvermittlung:
  - Medienkompetenz
  - Informationskompetenz
  - Sozialkompetenz
  - Denkfähigkeit
  - Textkompetenz
  - Lernkompetenz

### 5.3 Web 2.0

- „Mitmach-Netz“ (Interaktivität und Kollaboration)
- Angebote die durch aktive Mitgestaltung des Einzelnen und Zusammenarbeit/Kommunikation mit anderen Nutzern gekennzeichnet sind
- 2/3 der Jugendlichen nutzen die Angebote des Web 2.0 mehrmals pro Woche
- Wikipedia und Videoportale sind die beliebtesten, Social communities-Mitglieder steigen stetig
- Nutzer kann frei entscheiden, welche Inhalte und persönlichen Daten er veröffentlicht
- Kommentierungsfunktionen und Tagging (Verschlagworten) von Inhalten
- einfache Applikationen (studiVZ, Mister Wong, Picasa, Youtube usw.)
- Anwendungen ausschließlich browserbasiert (keine Softwareinstallation nötig)
- permanente Weiterentwicklung der Anwendungen
- Anwendungen von Web 2.0:
  - content-orientierte (z.B. Blogs, Wikis)
  - beziehungsorientierte (z.B. Social communities)
  - virtuelle Welten (z.B. Second Life, Habbo)
- Weblogs (Blogs):
  - Logbuch (tägliche Ereignisse werden festgehalten)
  - private und kommerzielle, politische und künstlerische Blogs im Netz
  - thematische Netzwerke (Blogosphäre) durch Rücklinks (Pingbacks)
  - pro Tag 1,5 Mio Einträge (z.B. blogger.com)
- Podcasts: MP3 Dateien zum herunterladen (auch per RSS-Feed: automatisches Herunterladen)
- Einsatz in der Schule (Chancen des Web 2.0):
  - Wikis:
    - Materialpool und zusätzliche Informationen zu Referaten

- gemeinsame Plattform für Projekt (Glossar, Linkliste, externe Partner)
- Diskussionsfunktion zur Peer-Evaluation von Schülern für Schülermaterialien
- gemeinsames Schreiben an Fortsetzungsgeschichten
- Lernplattformen (z.B. Moodle)
- Weblogs (Blogs)
  - Dokumentation und Reflexion der eigenen Lernpraxis (Lerntagebücher)
  - Dokumentation von schulischen Projekten (Klassenfahrt, Exkursionen usw.)
  - Sprachunterricht (Geschichten, Gedichte usw. dann kommentieren und bewerten lassen)
  - Erstellen einer Klassenzeitung
  - Ergänzung und virtuelle Fortführung des Präsenzunterrichts
- Podcasts:
  - authentische Hörteste im Fremdsprachunterricht
  - Schulradio-Sendungen
  - Interviews mit externen Fachleuten (Betriebspraktikum, Holocaust-Überlebender)
  - Schulband-Lieder (Achtung: GEMA-frei?)
- Soziale Netzwerke (für Datenschutz sensibilisieren)
- Gefahren von Web 2.0:
  - transparentes Web (Infos über Privates, Bekanntenkreis – Vernetzung dieser Infos)
  - mangelnder Daten- und Persönlichkeitsschutz bei social communities
  - Qualitätsverlust von Wissen im Netz (keine Kontrolle der Daten)
  - Präsentation jugendgefährdender Inhalte (Porno, Gewalt, Hassreden)
  - Verletzung von Urheberrechten (Bilder, Musik, Videos einstellen)

## 5.4 Sonstige

- Schulhomepage (Wen ansprechen für Mitarbeit; Auswahlprinzipien der Software)
- E-Mail (Nutzen im Fremdsprachenunterricht)
- Online-Selbstlernumgebung
  - LMS (Learning Management System)
  - Drill-and-practice-Programm
  - formale Kriterien für Ausarbeitung
  - Anpassen an Neue Lernkultur
- Handy (Geocaching, Geogames, Videos, Audio)
- Internetrecherche:
  - Suchdienste und Suchmaschinen kennen
  - Recherchestrategien
  - Beurteilung der Qualität von Web-Angeboten

## **6. Medien und Schulentwicklung**

### **6.1 Schul- und Organisationsentwicklung mit Neuen Medien**

- Neue Raumstrukturen (Medienräume, Medieninseln)
- fächerübergreifendes Arbeiten (neue Unterrichtsfächer: Medienkompetenz)
- Ausbau der Lernplattformen
- Betreuer für jede Schule (Technik) - Medienassistent

### **6.2 Integration medienpädagogischer Konzepte in die Schule**

- in einzelnen Fächern (Fremdsprachunterricht – welches Bild zeichnen die Medien von dem Land)
- Fächerübergreifend und Kooperativ (Werbung in Deutsch analysieren, in Kunst gestalten)
- Projekte (Filmdreh Biobauernhof, WebQuest Geschichte usw.)
- Arbeitsgemeinschaften (Schul-TV Gruppe, Filmen von Schulveranstaltungen)
- evtl. eigenes Unterrichtsfach?
- Wie kann Medienkompetenz in der Schule erworben werden?
  - Kritische Reflexion von Gefahren der Medien (Internet – Daten)
  - Nur durch Tätigwerden (Praxis) entwickelt sich Kompetenz (also auch konkretes Handeln)
  - kann in allen Fächern stattfinden
  - Medienkonzept an Schule erstellen (wie wird mit digitalen Medien gearbeitet - Steuergruppen)
  - Elternarbeit
    - Elternbrief, Elternabend, Elterngespräche
    - alternative Freizeitaktivitäten erarbeiten
    - wissenschaftliche Information über Medienkonsumgewohnheiten der Kinder – Folgen
    - Eltern hinweisen, das Gespräch mit den Kindern zu suchen (gemeinsam Filme anschauen)
    - Medienbesitz evtl. beschränken (keinen Fernseher, Konsole als Weihnachtsgeschenk)
    - audiovisuelle Medien bei Kindern nicht als Einschlafhilfe benutzen (besser: Geschichte)
    - Belohnungen nicht durch Medien sondern für Reduktion/gezielte Mediennutzung
    - Eltern dazu anhalten, gegen die Verführung der Medien bei sich selbst anzukämpfen

### **6.3 Grundlagen des medienbezogenen Projekt-, Wissens- und Qualitätsmanagements**

## 7. Themen in den Staatsexamen der letzten Jahre

### 2005:

- Multilineare Informationspräsentation
  - o Was ist Unilinearität und Multilinearität?
  - o Chancen und Gefahren multilinearer Informationspräsentationen
  - o „Neue Lernkultur“ mit einfließen lassen
  - o Inwiefern eignen sich die neuen Medien besonders gut für multilineare Informationspräsentationen?
- Multimedia als Hebel der Unterrichtsentwicklung
  - o Multimedialität, Multimodalität, Multicodierung erläutern
  - o Chancen, Grenzen und Risiken der unterrichtlichen Verwendung von Multimedia
  - o Inwiefern lässt sich die „Neue Lernkultur“ mit Multimedia besonders gut realisieren?
- Multimodalität
  - o Comenius-Lernen mit allen Sinnen (+neue Forschung)
  - o Beispiele für multimodales Lernen
  - o Grenzen multimodalen Lernens in der Unterrichtspraxis
- Computerlernprogramme und Neue Lernkultur
  - o verschiedene Arten von Computerlernprogrammen beschreiben und erörtern wie sie zur Neuen Lernkultur passen oder im Widerspruch stehen
  - o Chancen und Grenzen von Drill-and-practice-Programmen
  - o U-Modell entwerfen für sinnvollen Einsatz von Drill-and-Practice-Programm

### 2006:

- E-Mail
  - o Projekt mit ausländischer Schule beschreiben
  - o organisatorische Bedingungen, Lernvoraussetzungen zum Gelingen?
  - o Grenzen, Probleme und wie lassen sie sich durch andere Unterrichtsformen kompensieren
- Edutainment
  - o Beschreibung
  - o typisches Edutainment-Produkt beschreiben
  - o Einsatz von Edutainment-Produkten sinnvoll?
- Information overflow und cognitive overload
  - o Beschreiben und Erklären (Begriffe, Entstehung, Bedingungen)
  - o Medienprodukt schildern, das diesen Gefahren vorbeugt
  - o U-Maßnahmen aufzeigen, die geeignet sind, diese Gefahren abzufedern

### 2007:

- Verschiedene Ansätze der Mediendidaktik skizzieren
  - o technologisch-instrumentell
  - o emanzipatorisch-politisch
  - o handlungs- bzw. produktionsorientiert
  - o Handlungsplan für schulische Umsetzung aufstellen
- Lernsoftware
  - o Bewertungskriterien
  - o Von welchen Kriterien ist U-Einsatz abhängig?
  - o Mit welchen Maßnahmen die Effektivität des Einsatzes der Lernsoftware überprüfen?
- Schulhomepage
  - o Welche Funktionsträger ansprechen für Mitarbeit
  - o Prinzipien für die Auswahl einer Software zur Gestaltung der Homepage
  - o Vorgehensweise während des Projekts (unterschiedlichen Rezipienten gerecht werden)
  - o medienrechtliche Rahmenbedingungen
- Lernprogramm für lückenschließendes Lernen entwickeln
  - o lehr- und lernpsychologische Grundsätze für die Planung dieses Lernprogramms
  - o mediendidaktischer Aufbau des Programms (für optimale Nutzung)
  - o wie Lernerfolg sichern?
  - o Maßnahmen, damit Schüler bei ungeeigneten Lösungsversuchen trotzdem am Ball bleiben

## 2008

- Online-Selbstlernumgebung
  - o wichtige formale Kriterien für die Ausarbeitung dieser Lernumgebung
  - o didaktische Maßnahmen um Lernumgebung an Prinzipien einer neuen Lernkultur anzupassen
  - o Welches Content Management System geeignet um Anforderungen zu erfüllen?
- Web 2.0
  - o Erklärung des Begriffes
  - o Dienste und Angebote des Web 2.0 für unterrichtlichen Einsatz
  - o Unterrichtskonzept (Gefahren Web 2.0, Neue Lernkultur, Neue Medien)

## 2009:

- Internetbasierter Selbstlernkurs
  - o Learning Management System (LMS)
  - o mediendidaktische Kurskonzeption (theoretische Modelle)
  - o Konzept entwickeln
  - o Über welche Funktionalitäten muss ein LMS verfügen, damit Konzept umgesetzt werden kann
  - o rechtliche Beachtungen
- Autorensoftware/ E-Learning
  - o lernpsychologische Prinzipien bei Erstellung von E-Learning Angeboten
  - o Überlegungen im Hinblick auf didaktische Aufbereitung des Materials
  - o Konzept für E-Learning-Kurs skizzieren, in dem Prinzip der problemorientierten Lernumgebung berücksichtigt ist

## 2010:

- Theoretische Modelle
  - o Prinzipien für die Gestaltung von mediengestützten Lernmaterialien (kognitive Theorien des Lernens)
  - o wie sollen mediengestützte Olernvorträge gestaltet werden, um Informationsvermittlung effizient zu gestalten?
  - o in welche Fallen kann man beim Einsatz einer mediengestützten Präsentation tappen?
- Lückenschließendes Lernen durch Verwendung von Neuen Medien
  - o wie Kollegen dafür gewinnen?
  - o Konzept für „Lückenschließendes Lernen“ in beliebigem Fach
  - o Drill-and-Practice-Programm
  - o komplexe Lern-Management-Systeme
  - o Welche Maßnahmen zur Überprüfung des Erfolg
- Web 2.0
  - o unterrichtsszenarien wie gestalten, damit Potential von Computer und Internet zielgerichtet genutzt werden kann (wissenschaftliche Fundierung)
  - o Weblog (Definition und Erklärung)
  - o Argumente von Lehrkräften, die den Einsatz des Internets kritisch sehen – Gegenargumente !
- WebQuest
  - o Lerntheoretische Grundlagen für WebQuests
  - o Aufbau einer Lernumgebung darstellen
  - o welche Aufgabenstellungen können in einem Webquest realisiert werden
  - o Chancen und Grenzen dieses Konzepts

## 2011:

- Online-Lernplattformen (Moodle)
  - o Risiken und Gefahren
  - o Argumente für unterrichtlichen Einsatz
- Cognitive Flexibility Theorie

Das Skript ist 2011 im Rahmen der persönlichen Vorbereitung auf das Medienpädagogik-Staatsexamen entstanden und stellt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Richtigkeit bezüglich der Inhalte dar. Eventuelle Fehler oder fehlerhafte Angaben bitte ich zu entschuldigen und ggf. mitzuteilen.

**Viel Erfolg bei den Prüfungen!**