|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tag** | **Datum** | Inhalt |
|  |  | Goertz & Baeßler (2018). Überblicksstudie zum Thema Digitalisierung in der Lehrerbildung. Brinkmann et al. (2018). Lehramtsstudium in der digitalen Welt.  |
|  |  | Mayer (2010). Multimedialernen. Scheiter (2018). Multimediales Lernen. Meyer-Stockmann (2018). Evaluation multimedialen Lernens. Zander & Heidig (2019). Motivationsdesign bei der Konzeption multimedialer Lernumgebungen. |
|  |  | Herzig (2014). Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht.  |
|  |  | Deimann (2019). Lernen mit Open Educational Resources. |
|  |  | Narciss (2018). Feedbackstrategien für interaktive Lernaufgaben.  |
|  |  | Perels-Dörrenbächer (2018). Selbstreguliertes Lernen und Bildungsmedien. |
|  |  | Zander (2018). Erklärvideos als Format des E-Learnings.  |
|  |  | Horn (2018). Rechtliche Aspekte des Einsatzes von Bildungstechnologien. |
|  |  | Malone (2018). Technologiegestütztes Assessment, Online Assessment. |
|  |  | Weinberger (2018). Computer-unterstützte Kooperative Lernszenarien. |
|  |  | Nistor (2018). Akzeptanz Von Bildungstechnologien. |
|  |  | Abschluss |

## Semesterplan

## Beschreibung

Das Seminar hat zwei Teile. Im ersten Teil werden grundlegende Theorien und Designprinzipien zum Lernen mit Multimedia besprochen und anhand ausgewählter empirischer Befunde beleuchtet. Im zweiten Teil wird überlegt, welche digitalen Lernformate und Angebote sich für den schulischen Fachunterricht aus fachdidaktischer Perspektive eignen.

Im ersten Teil des Seminars werden digitale Medien hinsichtlich zweier wesentlicher Eigenschaften betrachtet und eingeordnet: (1) multiple Repräsentationsformate und (2) Interaktivität. Ausgehend von kognitiven Theorien des Lernens mit Multimedia werden insbesondere ausgewählte Designprinzipien behandelt, die sich darauf beziehen, wie Informationen in Texten und Visualisierungen dargeboten werden sollten.

Im zweiten Teil des Seminars wird recherchiert, welche digitalen Medien und Werkzeuge in ausgewählten Fächern (abhängig von den Fachkombinationen der teilnehmenden Studierenden) auf welche Weise zur Anwendung kommen. Am Beispiel der von den Studierenden selbst erstellten fachdidaktischen Vorgehensweisen zur Nutzung eines digitalen Werkzeugs / Medien zur begründeten Verfolgung bestimmter Lernziele werden Umsetzungen gestaltet, ausprobiert und reflektiert.

Die einführenden Seminarsitzungen werden vom Dozenten / der Dozentin gestaltet. Die Gestaltung einer Seminarsitzung (45 Minuten) ist von Studierenden zu übernehmen. Diese kann die Vorstellung von Designprinzipien und die Betrachtung empirischer Ergebnisse thematisieren oder ein selbst entwickeltes fachdidaktisches Beispiel zur Nutzung digitaler Medien und Werkzeug im eigenen Fach. Die Vorbesprechung der Gestaltung einer Seminarsitzung mit der Dozentin/dem Dozenten ist obligatorisch. Darüber hinaus ist eine Hausarbeit (ca. 10 Seiten) zu erstellen, die eine inhaltliche Zusammenfassung und das didaktische Konzept der Seminarsitzung sowie dessen Reflexion umfasst. Die Hausarbeiten dienen dem Seminar als gemeinsame Ergebnissicherung.