

Inhalt

Vorwort	7
Was bietet dieses Lehrbuch?	9
Zum Umgang mit diesem Lehrbuch	11
1 Kompetenzentwicklung für die digitale Welt – strukturgebende Elemente	13
2 Bildungswissenschaftliche Referenzen und Anforderungen	21
3 Konsequenzen für die Entwicklung von Designprojekten	30
4 Zur Bedeutung des Mediums Film als Bildungsmedium	33
5 Erklärfilme: Eigenschaften, Produktionstechniken und Verwendungszwecke	38
6 Designprojekte durchführen	48
6.1 Themenfindung und Anlässe – Einstiege	50
6.2 Das Manuskript	66
6.2.1 <i>Organisatorisch-strukturelle Implikationen</i>	<i>66</i>
6.2.2 <i>Didaktische Implikationen</i>	<i>67</i>
6.2.3 <i>Moderierende Faktoren und Analysesituationen</i>	<i>73</i>
6.3 Deklamation und Audioproduktion	78
6.3.1 <i>Organisatorisch-strukturelle Implikationen</i>	<i>79</i>
6.3.2 <i>Mediendidaktische Implikationen</i>	<i>82</i>
6.3.3 <i>Moderierende Faktoren und Analysesituationen</i>	<i>94</i>

6.4	Videoschnitt	105
6.4.1	<i>Organisatorisch-strukturelle Implikationen</i>	106
6.4.2	<i>Mediendidaktische Implikationen</i>	114
6.4.3	<i>Moderierende Faktoren und Analysesituationen</i>	126
6.5	Designprodukte veröffentlichen und nachnutzen	133
6.5.1	<i>Potentiale und Defizite des Mediums 2D-Film als Bildungsmedium</i>	133
6.5.2	<i>Veröffentlichungsstrategien für Designprodukte</i>	138
6.5.3	<i>Moderierende Faktoren und Analysesituationen</i>	148
7	Kompetenzentwicklung in Designprojekten beurteilen	156
8	Designprojekte moderieren – übergreifende Phänomenologie.	164
9	Praxisbeispiel: von der analogen Lernsituation zum digitalen Designprojekt.	175
10	Digitale Tools für die Lehre	194
10.1	Themenfindung und Vorbereitung	196
10.2	Manuskript	200
10.3	Nachnutzung und Distribution	202
10.4	Evaluation	204
11	Designprojekte organisieren – eine Zusammenstellung von Varianten.	206
12	Fazit und Ausblick	211
13	Glossar	217
14	Abbildungen	220
15	Tabellen	223
16	Literatur	224