

Projekt **media slam**

Erarbeitet durch die Arbeitsgruppe der GEV <Digitale Bildung>, Erstellt von: Sebastian Erb, Markus Wenig

Ansatz

Um die Ziele der AG Digitale Bildung zu unterstreichen soll ein regelmäßiger Wettbewerb an der Schule veranstaltet werden und so zusätzlicher Ansporn sein, digitale Medien kreativ im Unterricht einzusetzen. Vorbild dieser Veranstaltung ist der sogenannte *Science Slam*, bei dem auf einer Bühne in max. 10 Minuten Forschungsprojekte vorgestellt werden.

Zielsetzung

Die AG fördert und unterstützt den Einsatz digitaler Medien im Unterricht, mit dem Ziel, die Medienkompetenz bei Schülern und Lehrern zu stärken. Am Ende des Wettbewerbs werden die Projekte honoriert, die für den Unterricht digitale Medien besonders **kreativ, originell, innovativ und kommunikativ** einsetzen und weiterentwickeln können.

Über diesen Wettbewerb soll ein erweiterter Erfahrungsaustausch zu multimedialen Projekten im Unterricht für Schüler und Lehrer ermöglicht werden.

Das abstrakte Ziel des Wettbewerbes ist ein multimedialer Projektkatalog der Schule.

Projektgliederung

Der Wettbewerb richtet sich an Schüler des Rosa-Luxemburg-Gymnasiums in den Jahrgängen

6. - 8. Klasse

- Projekte können aus dem Unterricht heraus nominiert werden.
- Bedingung für die Teilnahme am Wettbewerb ist die deutliche Weiterentwicklung der gegebenenfalls benoteten Schularbeit, so dass über den Unterricht hinaus andere von den Projektinhalten profitieren können.

Nominierung

Projektarbeiten können von Schülern vorgeschlagen werden. Zur Nominierung muss das Projekt in einem **kurzem Exposé** (5-10 Zeilen bzw. 1/2 DIN-A4-Seite) hinreichend beschrieben werden.

Die Einreichung der Projektbeschreibung an das Board erfolgt über die Fachlehrer.

Beispiele

Projektarbeit im Unterricht	Weiterentwicklung für die Präsentation
gefilmtes Kochstudio in Fremdsprache	Rezeptvorschläge, Erläuterung der Zutaten
Bewegungsstudie im Sport	Analyse, Vergleiche und Ergebnisse
multimediales Referat Biologie/Fauna	Exkursion, weiteres dokumentarisches Bildmaterial
interaktive vernetzte Gruppenarbeit	Dokumentation, E-Book und weitere Vernetzung

Jury und Entscheidungs-Board

Das Board zur Nominierung setzt sich zusammen aus:

- 2 Schülern
- 2 Lehrern
- 2 Elternvertretern / Mitglieder der AG Digitale Bildung
- 2 Mitglieder des Fördervereins
- 1 Extern (to be announced) / evtl. Fachreferent

Die Jury ist in der Zusammensetzung gleich, kann personell aber anders besetzt sein.

Kriterien

Die honorierten Eigenschaften der Projektarbeiten sind: Originalität, innovative Idee, Kreativität im Einsatz digitaler Medien

und der Präsentation: Verständlichkeit, Nachhaltigkeit der multimedialen Inhalte für Dritte

Preisverleihung

Präsentation und Preisverleihung finden öffentlich in der Aula statt. Geladen sind Schüler, Lehrer, Eltern und Gäste, evtl. Presse (Schülerzeitung etc.)

Rollen und deren Aufgaben

Förderverein	Bereitstellung der Preise, Honorar für Gastvortrag, Mitglieder von Board/Jury,
Lehrer	Kommunikation und Begleitung des Programmes, Einsammeln der Nominierungen, Mitglieder von Board/Jury
Schüler	Schulprojekt im Unterricht <u>Mehrarbeit:</u> Exposé,, Weiterentwicklung, Nachhaltigkeit der Projekthinhalte Präsentation/Pitch
Eltern	Publikum, Mitglieder von Board/Jury

Zeitplan



Schüler schlagen Projekte zur Nominierung vor



Lehrer sammeln Vorschläge und reichen **Exposé** des Projektes an das Board ein



Board nominiert 10 Projekte für die Präsentation



Präsentation/Pitch und Preisvergabe der **Jury**

