

---

**Prüfungsteilnehmer**

**Prüfungstermin**

**Einzelprüfungsnummer**

---

Kennzahl: \_\_\_\_\_

Kennwort: \_\_\_\_\_

Arbeitsplatz-Nr.: \_\_\_\_\_

**Frühjahr  
2020**

**88212**

---

**Erste Staatsprüfung für ein Lehramt an öffentlichen Schulen  
— Prüfungsaufgaben —**

---

Fach: **Medienpädagogik**

Einzelprüfung: **Mediendidaktik**

Anzahl der gestellten Themen (Aufgaben): **2**

Anzahl der Druckseiten dieser Vorlage: **2**

---

**Bitte wenden!**

## Thema Nr. 1

Die Lerntheorie des Kognitivismus betrachtet den Lernprozess als klassischen Informationsverarbeitungsprozess.

1. Erläutern Sie unter Einbezug der zentralen Konzepte der Assimilation und Akkommodation die Wissenskonstruktion anhand eines konkreten Beispiels aus einem Unterrichtsfach Ihrer Wahl!
2. Nennen Sie Beispiele für die pädagogische Umsetzung dieser Lerntheorie im multimedialen Kontext und diskutieren Sie Stärken und Schwächen solcher Lernumgebungen!
3. Stellen Sie das Konzept einer Lernumgebung in einer Schulart, in einem Schulfach und einer Jahrgangsstufe Ihrer Wahl vor! Berücksichtigen Sie dabei Lehr-Lernziele sowie Vorwissen und Interessen Ihrer Schülerinnen und Schüler! In dieser Lernumgebung sollten die Schülerinnen und Schüler ohne weitere Unterstützung durch Sie eigenständig im Zeitraum von zwei Wochen unterrichtsbegleitend arbeiten.  
Begründen Sie Ihre didaktischen und gestalterischen Entscheidungen auf Basis gängiger Theorien!

## Thema Nr. 2

*„Die Idee, die sich hinter Gamification versteckt, ist allerdings keineswegs neu: Das Sammeln von Punkten in Form von Sternchen, Smileys oder Aufklebern sowie die Verwendung einer narrativen Rahmenhandlung zur Vermittlung bestimmter Fachinhalte finden in der Praxis bereits bei Generationen von Schülerinnen und Schülern Anwendung.“ (Sailer, Tolks & Mandl, in Druck)*

1. Legen Sie dar, was man unter Gamification bzw. Game-based Learning versteht und welche unterschiedlichen Formen diese annehmen können! Zeigen Sie Chancen und Grenzen eines Einsatzes von Spielelementen im Rahmen der schulischen Bildungs- und Erziehungsarbeit auf!
2. Erörtern Sie, inwiefern und inwieweit die Nutzung von Spielelementen für Lehr- und Lernprozesse durch die spezifischen Potenziale digitaler Medien besonders wirkungsvoll realisiert werden können! Veranschaulichen Sie Ihre Ausführungen anhand von Beispielen aus dem schulischen Kontext!
3. Skizzieren Sie ein konkretes mehrstündiges Unterrichtsvorhaben in einer Schulart, in einem Schulfach und einer Jahrgangsstufe Ihrer Wahl, in welchem Sie die Vermittlung spezifischer Fachinhalte durch Gamification-Elemente bzw. Game-based Learning wirkungsvoll anreichern! Erläutern Sie, wie diese Elemente dazu beitragen können, die Erreichung der Lehr-Lernziele Ihres Vorhabens zu unterstützen!