

Datum, Thema, Klasse, Name:

ALLGEMEINES

Themeneinstieg 0-1-2

Prägnanter medialer Einstieg durch Einbindung von z. B. Sound, Grafik, Animation (1),
Thema, Autoren, Datum der Präsentation ist notiert (1).

Gliederung 0-1-2-3

Ein Organigramm ist einer Aufzählung vorzuziehen (2),
Hyperlinks ermöglichen es zwischen Gliederung u. Einzelfolien zu navigieren (1).

Quellenangaben 0-1

Zitate sind mit Fußnoten oder Vergleichbarem gekennzeichnet. Fremde Medien sind
Quellenangaben zugeordnet. Dies gilt auch für CC-Lizenzen (1).

Lt. [§ 52 Abs. 1 Satz 3 Urheberrechtsgesetz \(Abgrenzung vergütungsfreier Schulveranstaltungen\)](#)
dürfen fremde Medien verwendet werden.

KISS-Prinzip - keep it short and simple 0-1-2

Nur Stichpunkte bzw. max. ein kurzer Satz, gilt nicht für Definitionen (1),
Insgesamt geringe Textmenge auf einer einzelnen Folie (1).

Themenausstieg mit bleibendem Eindruck 0-1-2

Prägnanter medialer Abschluss durch Einbindung von z. B. Sound, Grafik, Animation (1),
z. B. von einer Zusammenfassung, kritischen Schlussfolgerung, Prognose (1).

DIN 5008, Lesbarkeit 0-1-2

Einhaltung der DIN 5008 (1),

Verwendung einer am Beamer gut lesbaren Schrift in Bezug auf Kontrast und Größe (1).

MEDIENEINSATZ

Visuelle Unterstützung der Präsentationsinhalte, der Produktherstellung 0-1-2-3

Alle vorgetragene Sachverhalte sind in der Präsentation notiert (1),

Zuschauer hat Zeit zur Bildbetrachtung (erst das Bild, dann der Text)

Audio/Video/Grafik ist gut sicht-/hörbar und verständlich (1),

Vorführungen (Theater, Versuch, etc.) sind medial unterstützt, Beamer/Lautsprecher erzeugen
zusätzliche Stimmung, Modellbauprozess wird durch Fotos/Zeitraffer dargestellt (1).

Corporate Design 0-1-2-3

Individuelles Projektlogo (1),
Sinnvolles und einheitliches Layout, jeder Absatz ist durch eine Leerzeile gegliedert (1),
Zielgruppenorientiertes, durchgängiges Layout mit erkennbarem Farb-/Textschema (1),

Angemessener Medieneinsatz 0-1

Medieneinsatz steht in sinnvoller, zeitlich angemessener Relation (1).

Digitalisierung 0-1-2-3-4-5

Mindestens ein digitales Element (3)

Z. B. Lernspiel, Quiz, Film, grafische Darstellung gesammelter Datenmengen (z. B. Umfrage, Statistik),


Das digitale Element ist selbst erstellt (2)

Z. B. selbst editiertes Video, graphische Darstellung einer Umfrage/Statistik, Projektwebpage, Projektwerbeplakat,

Empfehlungen**Digitalisierungstools**

Videoschnittprogramme, Excel, Google Forms, kahoot, plickers, feedbackR, Quizizz, Adobe Spark Post.

Textvisualisierung

Verwende Symbole statt Text. Z. B.  statt das Wort Handy.
Weil Lesen- und gleichzeitig Zuhören für das Publikum anstrengend ist.

Die Gruppe ist verantwortlich für die gesamte Präsentation.
Der mündliche Vortrag wird in IT nicht bewertet.

24 - 22 = 1, 21 - 19 = 2, 18 - 16 = 3, 15 - 12 = 4, 11 - 6 = 5, 5 - 0 = 6

Punkte	Note