

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 (Link unter Bild oder mit Bildnummern und Quellenverzeichnis) 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 vorgetragenen 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/animierte Grafik, grafische Darstellung gesammelter Datenmengen (z. B. Umfrage, Statistik), Soundeffekt  
Hinweis: Apps wie kahoot, plickers, feedbackR, Quizizz, Mentimeter gelten als digitales Element, sind aber nicht „selbst erstellt“.


**Das digitale Element ist selbst erstellt (2)**

Z. B. selbst editiertes Video (mit Untertitel, selbst gesprochenem Offtext, Effekten, Erklär Pfeilen), graphische Darstellung (Statistik) einer selbst erstellten Umfrage, Projektwebpage, Werbeplakat für Präsentationstermin, Flyer

**Empfehlungen****Digitalisierungstools**

Videoschnittprogramme, Excel, Google Forms, kahoot, plickers, feedbackR, Quizizz, Mentimeter, 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.

**Punkte****Note**

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