

Modulübersicht und Modulhandbuch

November 2012

Studiengang (B.A.) „Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation“

Modulübersicht

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 9 PO	Studienleistungen gem. § 9 PO
Modul 1: Medien und Pädagogik	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2: Mediennutzung und Mediensozialisation	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 3: Einführung in die Informatik 1: Grundlagen, Algorithmen und Datenstrukturen	10	8	1-2	3 benotete LN (kumulativ)	3 benotete LN
Modul 4: Einführung in die Informatik 2: Computerorganisation/Angewandte Informatik	10	8	1-2	2 benotete LN (kumulativ)	2 benotete LN
Modul 5: Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien in Lernprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Mediengeschichte	10	4	1 & 4	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 8: Medien – Bildung – Biografie	10	4	2-4	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 9: Zielgruppenorientierte Medienarbeit	10	4	2-4	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 10: Medien und Gruppenphänomene	10	4	4-5	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 11: Didaktik – Vermittlung – Evaluation	10	2-4	5-6	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN, eigene Vermittlungstätigkeit
Wahlpflichtbereich I: Eines der folgenden drei Module ist nachzuweisen	10	4-8	4-5		
Modul 12: Computerspiele als kulturelles Phänomen	(10)	(4)	(4-5)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 13: Internetarbeit	(10)	(4)	(4-5)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 14: Einführung in Computergraphik und Interaktive Systeme	(10)	(8)	(4-5)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Wahlpflichtbereich II: Eines der folgenden drei Module ist nachzuweisen	10	2-6	5-6		
Modul 15: Projektarbeit mit Computerspielen	(10)	(2)	(5-6)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 16: Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien	(10)	(2)	(5-6)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 17: Visualisierung	(10)	(6)	(5-6)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Wahlpflichtbereich III: Ein weiteres Modul aus dem Wahlpflichtbereich I oder II ist	10	2-8	5-6	LN	

nachzuweisen					
BA-Kolloquium	4	2	6		Präsentation
Praktikum	20	1	3		Präsentation, Praktikumsbericht
Bachelorarbeit	12		6	Bachelorarbeit	
Verteidigung Bachelorarbeit	4		6	Verteidigung	
Summe	180	61-77			

LN: Leistungsnachweis

Modulhandbuch

Modul 1:

Medien und Pädagogik

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

In diesem Modul geht es um eine Einführung in die Erziehungswissenschaft unter besonderer Berücksichtigung medialer Phänomene und ihrer unterschiedlichen Thematisierungskontexte und -weisen. Es soll spezifisches Fach- und Kontextwissen vermittelt und so die Urteilsfähigkeit hinsichtlich unterschiedlicher Thematisierungsformate aufgebaut werden. Auf diese Weise wird die Fähigkeit geschult, kontextspezifische Situierungen zu erkennen und systematisch zu entfalten.

Inhalt:

- Medien im Kontext von Erziehung
- Medien im Kontext von Sozialisation
- Medien im Kontext von Lernen
- Medien im Kontext von Bildung

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Sensibilität für theoretische und begriffliche Differenzen, begriffsanalytisches Denken, Bearbeitungsformate wiss. Fragestellungen
- Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 2:

Mediennutzung und Mediensozialisation

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Die Studierenden machen sich mit den sozialen Gebrauchsweisen verschiedener Medien vertraut. Sie setzen sich dazu mit Ergebnissen der empirischen Medienforschung (speziell Nutzungs- und Rezeptionsforschung) auseinander, sollen aber auch eigene kleine Felderkundungen vornehmen. Sie erwerben dabei zugleich die Fähigkeit die Reichweite und die Grenzen empirischer Verfahren und statistischer Daten, wie auch eigener (Alltags-) Beobachtungen, einzuschätzen. Außerdem erwerben die Studierenden Kenntnisse über Theorien und Konzepte der Sozialisation. Sie setzen sich auf dieser Grundlage mit den sich verändernden Bedingungen und Prozessen der medialen Sozialisation auseinander.

Inhalt:

- Daten und Informationen über die Nutzung und Verbreitung verschiedener Medien
- Alters-, geschlechts- und milieubedingte Unterschiede der Mediennutzung
- Medienbindung, Medienakzeptanz und Medienpräferenzen unterschiedlicher Gruppen
- Ökologische und biografische Kontexte der Mediennutzung
- Ansätze und Ergebnisse der Gratifikationsforschung
- Sozialisation in einer durch Medien geprägten Gesellschaft
- Sozialisation, Selbstsozialisation und informelles Lernen
- Zum Verhältnis von Mediensozialisation und Medienbildung

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: kritische Lesefähigkeit statistischer Daten und Tabellen, Beurteilung der Angemessenheit verwendeter empirische Methoden und Instrumente
- Selbstkompetenz: Reflexivität im Umgang mit scheinbar gesicherten Wissensbeständen aus dem Alltag wie aus der Wissenschaft

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine
Arbeitsaufwand: <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzzeiten: 4 SWS • Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 244 Std.
Prüfung/Studienleistungen/Credits: <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen • Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN • Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis • Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
Häufigkeit des Angebots: Mindestens einmal im Studienjahr
Modulverantwortlicher: FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 3: Einführung in die Informatik – Grundlagen, Algorithmen und Datenstrukturen
Typ: Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung
Qualifikationsziele: Das Modul wird als zweisemestrige Veranstaltung angeboten. In diesem Modul sollen grundlegende theoretische Kenntnisse in Algorithmen und Datenstrukturen sowie in elementaren praktischen Fertigkeiten beim Programmieren erlangt werden.
Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung Algorithmen und Datenstrukturen • Ausgewählte Algorithmen der Informatik (Such- und Sortierverfahren, Datenkomprimierung, Verschlüsselung) • Bewerten und Beschreiben von Algorithmen • Einführung in die Programmierung • Methoden und Werkzeuge zur Softwareentwicklung • Implementieren von Algorithmen in einer imperativen Programmiersprache • Datenstrukturen und Datentypen • Datenschutz und Datensicherheit
Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren
Lehrformen: Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbstständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 8 SWS

- 2+2 SWS Vorlesung
- 2+2 SWS Übung

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.

Prüfungen/Studienleistung/Credits:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:

- Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen
- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- 3 benotete Leistungsnachweise
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Leistungsnachweise
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FIN, ISGH, Dr. Henry Herper

Modul 4:

Einführung in die Informatik – Computerorganisation/Angewandte Informatik

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Das Modul wird als einsemestrige Veranstaltung angeboten. Es setzt sich aus zwei Vorlesungen zusammen, wobei in der ersten grundlegende Kenntnisse über den Aufbau eines Rechners sowie den zugehörigen Betriebssystemen vermittelt werden sollen. Die zweite Vorlesung beinhaltet den Umgang mit Anwendersoftware im Hinblick auf digitale Medien.

Inhalt:

- Einführung in den strukturierten Aufbau von Computersystemen
- ergänzend dazu Netzwerktechnik (Arten von Netzwerken, Protokolle, Kommunikation, Dienste, Internet)
- Einblick in die Betriebssysteme
- Anwendersoftware (Textverarbeitung, DTP, Erstellung von Webseiten incl. aktiver Inhalte, Software für Tabellenkalkulation, multimediale Präsentationen)
- Multimediale Präsentationen
- Computersicherheit, Urheber- und Softwarerecht

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren

Lehrformen:

Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbstständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 8 SWS

- erste Vorlesung: 3 SWS Vorlesung, 1 SWS Übung
- zweite Vorlesung: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.

Leistungsnachweise/Prüfungen/Credits:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:

- Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen
- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- 2 benotete Leistungsnachweise
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Leistungsnachweise
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr (jeweils im Sommersemester)

Modulverantwortlicher:

FIN, ISG, Dr. Henry Herper

Modul 5:

Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Das Modul verfolgt drei aufeinander aufbauende Zielsetzungen. *Erstens* werden grundlegende Kontexte und Theorien thematisiert, die zu einer Reflexion auf das Verhältnis von Theorie und Praxis in Bezug auf den Mediensektor befähigen. Klassische und Neue Medien werden dabei als integraler Bestandteil von Wissensgesellschaften insbesondere hinsichtlich ihrer Bedeutung für Transferprozesse sichtbar. Vor diesem theoretischen Hintergrund werden *zweitens* exemplarische Analysen von Arbeits- und Handlungsfeldern der Medienbildung anhand konkreter Beispiele durchgeführt. *Drittens* können im Rahmen des Moduls auch Erfahrungen in berufsrelevanten Projekten wie z.B. beim Campus TV gesammelt werden.

Inhalt:

- Die Rolle von Medien und neuen Informationstechnologien in der Wissensgesellschaft

- Medien, Partizipation und Macht
- Institutionen der Medienbildung
- System- und Funktionszusammenhänge der Massenmedien
- Arbeits- und Handlungsfelder in den Neuen Medien:
- klassische Print- und audiovisuelle Medien
- IT-Dienstleistungsbereiche:
- e-Commerce, e-Business, Brandcommunities
- Rechtliche Fragen im Bereich der (neuen) Medien
- Berufsrelevante Projektarbeit (z.B. Campus-TV)

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Beurteilung von Trends und Dynamiken von Medien im gesellschaftlichen Kontext; Sensibilität für begriffliche und theoretische Differenzen
- Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 6:

Medien in Lernprozessen

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis von den Faktoren, die ein Lernsetting als explizites, implizites und zufälliges konstituieren. Sie lernen im ersten Schritt, das Lernpotential von

gegebenen Settings auf der Makro-, Meso- und Mikroebene zu „lesen“. Das bedeutet, sie werden in die Lage versetzt, komplexe (medial mitkonstituierte) Lehr- und Lernsituationen zu analysieren, und sie entwickeln dabei ein Verständnis von den Aufgaben einer professionellen Gestaltung von Lernsituationen. Im zweiten Schritt entwickeln die Studierenden auch Ideen und Strategien, bestehende Settings in Hinblick auf ihre Lernträchtigkeit zu optimieren, sowie auch, neue Settings zu konzipieren. Besonderes Augenmerk wird auf die spezifischen Möglichkeiten des Einsatzes von (Neuen) Medien in Lehr- und Lernsettings gelegt.

Inhalt:

- Klärung relevanter Begriffe und Kategorien, z.B. Lernen, Didaktik, Lernbarrieren, Lernraum, Navigation usw.
- Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten realer Settings des institutionellen wie des informellen Lernens
- Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten medialer Lernsettings (Lernsoftware, multimediale Lernumgebungen usw.)
- Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten hybrider Lernsettings (z.B. sog. blended learning)
- Prinzipien und Strategien für die Optimierung und Gestaltung realer, medialer und hybrider Lernsettings
- Lernbarrieren, Benachteiligungen und die Gestaltung bzw. Optimierung integrativer (medialer) Lernsettings
- Evaluation und Forschung zum didaktischen Einsatz neuer Medien

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: didaktische Analyse medialer und medial mit konstituierter Lernumgebungen, Optimierung bestehender und Konzipierung eigener (medialer) Lernsettings

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Übungen, Projekt): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 7:

Mediengeschichte

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Moduls:

Im Modul soll ein Überblick über die Sozial- und Kulturgeschichte ausgewählter Medien vermittelt werden, um Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Veränderungen und technisch-medialen Entwicklungen transparent zu machen. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, die Bedeutung historischer Entwicklungen in ihrer Bedeutung für die gegenwärtige Medien- und Wissensgesellschaft angemessen einschätzen und beschreiben zu können.

Inhalt

- Geschichte und Entwicklung ausgewählter Medien (Fernsehen, Film, Internet)
- Theorien und Modelle zur Beschreibung und Erklärung des gesellschaftlichen Wandels
- Mensch und Technik
- Medien und Kommerzialisierung
- Medien und Politik
- Entstehung und Bedeutung von Medienverbundsystemen und von Medienkonvergenz

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Beurteilung von zeitgeschichtlichen Trends, Dynamiken und Transformationsprozessen, metakognitives Verstehen und Denken fachlicher Inhalte

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Lernprojekte): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FWH, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 8:

Medien – Bildung – Biographie

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Moduls:

Ziel des Moduls ist es, einen Überblick über die Geschichte des Bildungsbegriffs zu gewinnen und sich verschiedene Begründungsfiguren von Bildung auch in systematischer Perspektive zu erarbeiten. Auf der Basis verschiedener Medienkompetenzmodelle wird auf diese Weise die Einsicht in das spezifische Profil einer Medienbildung aufgebaut, die den Anforderungen der Wissensgesellschaft gerecht wird. Dadurch werden Studierende in die Lage versetzt, den Bildungswert von traditionellen und neuen Medien abzuschätzen.

Inhalt:

- Geschichte des Bildungsbegriffs: Fachdiskurse Erziehungswissenschaft und Sozialwissenschaft
- Bildungstheorien, insbesondere wissenssoziologische und kulturtheoretische Fassungen des Bildungsbegriffs
- Medialität von Fakten- und Orientierungswissen
- Medienkompetenz- und Medienbildungsbegriffe
- Bildende Dimensionen am Beispiel klassischer Medien (beispielsweise Film, Fernsehen)
- Bildende Dimensionen am Beispiel neuer Informationstechnologien: Internet

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Rahmungskompetenz, Kritikfähigkeit, biographische Prozesse verstehen
- Selbstkompetenz: Selbstreflexivität

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN

- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 9:

Zielgruppenorientierte Medienarbeit

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Moduls:

Die Studierenden lernen, medienpädagogische Konzepte für verschiedene Zielgruppen zu entwickeln, durchzuführen und auszuwerten, die geeignet sind, die Medienkompetenz bzw. Medienbildung der Teilnehmenden zu fördern. Sie erwerben zum einen Wissen über die spezifischen Voraussetzungen einzelner Zielgruppen (z.B. Kinder, Menschen mit Behinderungen, ältere Erwachsene, männliche oder weibliche Jugendliche) und lernen zum anderen Begründungszusammenhänge, Handlungsformen und Methoden für die zielgruppenorientierte Medienarbeit kennen. Auf dieser Grundlage sollen sie selbst in einem entsprechenden Medienprojekt aktiv werden, die Erfahrungen dokumentieren und reflektieren.

Inhalt:

- Soziale, psychische und kulturelle Besonderheiten ausgewählter Zielgruppen der Medienarbeit
- Zielgruppenanalyse und Ansätze der Zielgruppenarbeit
- Grundlagen der Entwicklung medienpädagogischer Konzepte bzw. Projekte
- Ziele, Prinzipien und Methoden der handlungsorientierten Medienpädagogik/Medienarbeit
- Handlungsfelder und besondere Rahmenbedingungen der Arbeit mit ausgewählten Zielgruppen
- Verfahren zur Dokumentation und Auswertung/Evaluation von Medienprojekten

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Fähigkeit der zielgruppenadäquaten Vermittlung medialen Wissens und Könnens
- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit und Arbeit mit Gruppen
- Selbstkompetenz: Selbstsicherheit, Gruppenleitung, Fähigkeit zur Selbstreflexion

Lehrformen:

Seminare (mit integrierten Übungen und/oder Lernprojekte)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS

- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Übungen, Lernprojekt): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 10:

Medien und Gruppenphänomene

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Moduls:

Ziel dieses Moduls ist es, zum einen Wissen über grundlegende Formen von Vergemeinschaftung und Gruppenbildung zu erarbeiten. Zum anderen soll die Entwicklung von elementaren Vergemeinschaftungsformen im Internet rekonstruiert und der grundlegende Aufbau solcher virtueller Gemeinschaften analysiert werden. Dadurch wird die Fähigkeit zur Wahrnehmung, Analyse und Beurteilung sozialer Phänomene in verschiedenen medialen Kontexten gesteigert.

Inhalt:

- Der Einzelnen und die Gruppe
- Gruppenbildungen und Gruppenprozesse
- Modelle zur Erklärung gruppenspezifischer Prozesse
- Klassische und aktuelle Theorien sozialer Gruppen
- Geschichte virtueller Communities im Internet (Usenet, WWW)
- Arten virtueller Communities: Typen, Typologien, Verwendungszusammenhänge
- Grundstruktur virtueller Communities: Regelsystem, soziographische Struktur, Informationsstruktur, Präsentationsstruktur, Partizipationsstruktur, Online-Offline-Verhältnisse

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Analysefähigkeit für zeitdiagnostische Gehalte, interdisziplinäres Verstehen, Einschätzen der Sozial- und Identitätsrelevanz von virtuellen Gruppen
- Sozialkompetenz: Fähigkeit zum Social Networking, Key Informant Approach

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 11:

Didaktik – Vermittlung – Evaluation

Typ:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Moduls:

Die Studierenden lernen, eigene Lehraufgaben im Bereich der Vermittlung von Medienkompetenz zu übernehmen und in diesem Zusammenhang die üblichen didaktischen und evaluativen Aufgaben (Bedingungsanalyse, Zielgruppenbestimmung, Lernzieldimensionierung, Methodenauswahl, Settinggestaltung, Implementierung und Evaluation) systematisch zu bearbeiten.

Inhalt:

- Konzeptualisierungen von Medienkompetenz
- Didaktische Makro- und Mikromodelle
- Bedingungs- und Entscheidungsfelder für Vermittlungsprozesse
- Vor- und Nachbereitung von Lehrtätigkeiten
- Begründung medienpädagogischer Lehr- und Lernziele
- Modelle und Instrumentarien der Dokumentation und Evaluation von Lehr- und Lernprozessen
- Grundformen pädagogischen und didaktischen Handelns

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Vermittlungsfähigkeit, Planungs- und Evaluationskompetenz, flexible Problemlösefähigkeit
- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Arbeit mit und Steuerung von Gruppen, creative Leadership
- Selbstkompetenz: Selbstständigkeit, Kreativität

Lehrformen:

Seminar (mit integrierten Lernprojekten)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 2-4 SWS
- Individuelle Lern- und Arbeitszeiten (244-272 Std.):
 - ca. 30 Stunden eigene Vermittlungstätigkeit (Kurs, Tutorium o.ä.)
 - ca. 60 Stunden Vorbereitungszeit für eigene Vermittlungstätigkeit
 - ca. 62 Stunden Erstellen einer Dokumentation des Lern- und Arbeitsprozesses
 - ca. 92-120 Stunden Evaluation und Evaluationsbericht (z.B. Hausarbeit)

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FWH, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 12:**Computerspiele als kulturelles Phänomen****Typ:**

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich I)

Ziele des Moduls:

Das Modul soll grundlegende Kenntnisse über die soziale und kulturelle Relevanz des Phänomens Computerspiel vermitteln. Auf der einen Seite werden die Studierenden mit Ansätzen für die Beschreibung und Analyse von Computerspielen vertraut gemacht und in die Lage versetzt, verschiedene Arten digitaler Spiele selbst zu analysieren. Auf der anderen Seite lernen sie Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens kennen und einschätzen. Dazu gehören auch empirische und theoretische Beschreibungen sowie Analysen von sozialen und kulturellen Phänomenen im Kontext der Computerspiele (offline wie online).

Inhalt:

- Ökonomische und technische Aspekte der Video- und Computerspiele
- Methoden der Analyse und Bewertung von Computerspielen
- Mythische Inhalte von Video- und Computerspielen
- Soziale und kulturelle Kontexte des Computerspielens
- Clans, Gilden und andere Formen der Online- und Offline-Vergemeinschaftung
- Computerspiele zwischen Faszination und Risiko
- Jugendmedienschutz
- Konvergenzphänomene (Computerspiele und andere Medien)

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: formale und inhaltliche Analyse von Computerspielen, rekonstruktive und interpretative Zugänge zu medialen Alltagskulturen
- Sozialkompetenz: Verständnis für soziale und kulturelle Prozesse im Kontext neuer Medien, Kommunikationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: reflexiver Umgang mit eigenen medialen Praxen und Deutungsmustern

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Die Module 1 bis 5 sollten absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 13:

Internetarbeit

Typ:

Ziele des Moduls:

Aufbauend auf Kenntnissen der einschlägigen regulativen Institutionen des Internet und dessen verschiedene Nutzungsarten wird das elementare Navigieren im Internet im Hinblick auf die dafür erforderlichen metakognitiven Kompetenzen analysiert und vermittelt (bildungstheoretisches Format). Zudem werden in projektorientierter Weise Grundformen der aktiven Internetarbeit, insbesondere die Gestaltung von Sozialität in virtuellen Welten, entwickelt.

Inhalt:

- Geschichte des Internet: Phasen der Internetentwicklung, z.B. Militär, Wissenschaft, Kommerz
- Institutionen des Internet, z.B. ICANN, W3W-Consortium
- Verschiedene Verwendungsweisen des Internet: Lernunterstützung, Forschung, Politik, Kunst, Ökonomie, Privat, Spielen
- Internetliteracy: Zugang, Dateitypen, Adressen, Kommunikationsformen
- Navigation: Suchmaschinen, Bots, Portale
- Internetprojekte: Recherchieren, Informationsbedarf abschätzen, Quellen beurteilen, didaktische Grundsätze der Informationsauswahl und Informationspräsentation, Grundlegendes zum Seitenaufbau (Design)

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Konzeptionelles Denken und Arbeiten, analytische Fähigkeiten
- Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Die Module 1 bis 5 sollten absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 4 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Projektverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 14:

Einführung in Computergraphik und Interaktive Systeme

Typ:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich I)

Ziele des Moduls:

Die Studierenden sollen Grundbegriffe zu Medien kennen lernen, Kenntnisse zu den Grundlagen von Interaktiven Systemen erwerben, Computer-Human-Interface (HCI) kennen lernen sowie sich Grundlagen und Anwendungen der Computergraphik aneignen.

Inhalt:

- Computergraphik, Grundlagen:
 - Farbe (Wahrnehmung, Farbräume)
 - Interaktive Computergraphik
 - Grundlegende Algorithmen
- Interaktive Systeme, Grundlagen und Anwendungen
- Web-Usability
- Interaktionstechniken
- Mensch-Computer-Interaktion

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Technische und analytische Fähigkeiten, Sensibilität für begriffliche Differenzen
- Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Phänomenen und Theoriebeständen

Lehrformen:

Vorlesung, Übung, selbstständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Grundlegende Kenntnisse in der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen. Außerdem sollten die Module 1 bis 5 absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

- Grundlagen der Computergraphik: 2+2 SWS (Sommersemester)
- Interaktive Systeme: 2+2 SWS (Wintersemester)

Selbständiges Arbeiten:

- Nachbereiten der Vorlesung, eigene Projekte: 188 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: 1 benoteter LN (Interaktive Systeme) und 1 unbenoteter LN (Computergraphik)
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr; Dauer des Moduls: zwei Semester

Modulverantwortlicher:

FIN, ISG, Lehrstuhl Visual Computing, Prof. Dr. H. Theisel

Modul 15:**Projektarbeit mit Computerspielen****Typ:**

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich II)

Ziele des Moduls:

Im Modul sollen vertiefende medienpädagogische Kenntnisse und Fähigkeiten im Kontext von Computerspielen als einem wichtigen Phänomen der Popular Culture erworben werden. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, im schulischen wie im außerschulischen Bereich eigene Projekte im Zusammenhang mit Computerspielen zu konzipieren, durchzuführen und auszuwerten. Dies umfasst auch die Fähigkeit, solche Projekte technisch und organisatorisch zu betreuen.

Inhalt:

- Konzepte für den und Erfahrungen mit dem Einsatz von Computerspielen in verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern
- Diskussionen und Problemstellungen im Kontext von „Serious Games“
- Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen, MUDs, MMORPGs
- Ansätze und Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Bereich Computerspiele
- Analyse und Bewertung von Projektarbeit (Konzept- und Praxisevaluation)
- Beratung im Hinblick auf Computerspiele
- Tools zur Veränderung, Erweiterung oder Entwicklung von Computerspielen (z.B. Level-Editoren)
- Selbstorganisierte Projekte und Initiativen von Spielefans

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Konzeptentwicklung und -präsentation, pädagogische Bewertung digitaler Spiele, Analyse und Bewertung medienpädagogischer Konzepte, Rekonstruktion kreativer medialer Praxen
- Sozialkompetenz: Betreuung einer Projektgruppe, Teamarbeit, Kommunikationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: Kreativität, Problemlösefähigkeit

Lehrformen:

Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Die Module 1-7 und ein Modul aus dem Wahlpflichtbereich sollten absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 2 SWS

- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 272 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 16:

Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien

Typ:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich II)

Ziele des Moduls:

In seinen beiden Schwerpunkten Film und Video verfolgt das Modul das Ziel, Konvergenz- und Transformationsphänomene dieser Medien zu verstehen, in pädagogischer, didaktischer und bildungstheoretischer Hinsicht zu reflektieren und die Ergebnisse adäquat in Projekte bzw. Projektentwürfe umzusetzen. Die Studierenden lernen, Filme zu verstehen, zu interpretieren und ihren Bildungswert abzuschätzen. Die Studierenden lernen weiterhin, Video als Alltagsmedium in seiner Bedeutung zu reflektieren und vorhandene Videoformate in internet-adäquate Formate und Strukturen zu transferieren (Anpassung an Dateiformate, Internetdidaktik und strukturelle Bedingungen von Video-Webseiten etc.).

Inhalt:

- Filme verstehen und interpretieren
- Bildungswert von Filmen abschätzen anhand der Dimensionen 1) der biographischen Relevanz, 2) der Wissenslagerung, 3) der ethischen sowie 4) der Handlungsdimension
- Video als Alltagsmedium
- Video als Partizipations- und Biographisierungsmedium
- Video und Internet (soziale Netzwerke etc.)
- Medienkonvergenz
- Transformationsphänomene von Film und Video im Kontext neuer Informationstechnologien

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Projektentwicklung und -management in medienpädagogischen Bereichen; Methodisch-didaktische Präsentationsfertigkeiten; Lehr- und Beratungsfähigkeiten

- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Motivationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: Zielorientiertes Handeln in Projekten (Selbstmanagement); Emotionale Intelligenz; Kreativität, exploratives Verhalten

Lehrformen:

Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Die Module 1-7 und ein Modul aus dem Wahlpflichtbereich I sollten absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 2 SWS
- Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 272 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 17:

Visualisierung

Typ:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich II)

Ziele des Moduls:

- die Grundbegriffe und Grundlagen zu Medien kennen lernen
- Erwerben von Kenntnissen zu den Grundlagen von Visualisierung und Wahrnehmung
- kennen lernen von Visualisierungstechniken aus unterschiedlichen Anwendungsgebieten der Informatik
- Erwerben und Vertiefen von Kenntnissen im Bereich Multimedia und Visualisierung

Inhalt:

- Visualisierung und Wahrnehmung
- Grundlagen der Visualisierung
- Visualisierung in speziellen Anwendungsgebieten der Informatik
- Visualisierung und multimediale Anwendungen

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Technische und analytische Fähigkeiten, Sensibilität für differente mediale Formate
- Selbstkompetenz: Reflexivität im Umgang mit visuellen Phänomenen

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar, selbständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Grundlegende Kenntnisse in der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen. Außerdem sollten die Module 1-7 und ein Modul aus dem Wahlpflichtbereich absolviert sein.

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

- Erstes Semester: 2+2 SWS (Sommersemester, Visualisierung)
- Zweites Semester: 2 SWS (Wintersemester, Computer Graphics)

Selbständiges Arbeiten:

- Nachbereiten der Vorlesung, eigene Projekte: 216 Std.

Prüfung/Studienleistungen/Credits:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: 1 benoteter LN (Visualisierung) und 1 unbenoteter LN (Computer Graphics)
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Notes des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Angebots:

Mindestens einmal im Studienjahr, Dauer des Moduls: zwei Semester

Modulverantwortlicher:

FIN, ISG, Lehrstuhl für Visualisierung: Prof. Dr. B. Preim

Praktikum**Typ:**

Pflichtpraktikum im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Praktikums:

Die Studierenden sollen sich im Rahmen des Praktikums mit den institutionellen und sozialen Bedingungen beruflichen Handelns in einem für die Medienbildung relevanten Praxisfeld bekannt machen. Sie sollen lernen, die entsprechenden Erfahrungen vor dem Hintergrund des im Studium erworbenen theoretischen, empirischen und konzeptionellen Wissens in angemessener Weise zu beschreiben, zu analysieren und zu reflektieren.

Inhalt:

Praktische Tätigkeiten (und ihre Reflexion) in medienpädagogischen oder medienpraktischen Kontexten, z.B. Planung und Gestaltung von (medialen) Lehr- und Lernarrangements, Mitwirkung im Bereich Mediendesign, Mediengestaltung oder Medienproduktion, Planung, Entwicklung und Durchführung von Medienprojekten in Einrichtungen des Bildungs- und Sozialwesens, in Bildungsabteilungen, Personal- und Weiterbildungsabteilungen, Medien- und Softwarefirmen.

Schlüsselkompetenzen

- Methodenkompetenz: Kennenlernen berufspraktischer Prozesse, Regeln und Verfahrensweisen
- Sozialkompetenz: Einfinden in neue Teams und Aufgaben; Kooperationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: Reflexionsfähigkeit hinsichtlich praktischer Erfahrungen, institutioneller Bedingungen und Möglichkeiten; Überprüfung und ggf. Neujustierung der weiteren Studienziele und Studienschwerpunkte

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

- 12 Wochen (480 Std.) Praktikum im außeruniversitären Bereich im Block oder studienbegleitend
- Teilnahme an einer Begleitveranstaltung zum Praktikum (1 SWS) mit Vor- und Nachbereitung
- Erstellen eines Praktikumsberichts

Nachweise, Studienleistungen, Credits

- Vorlage eines von der Einrichtung bzw. dem Betrieb ausgestellten Nachweises über Art und Umfang des abgeleisteten Praktikums (16 CP für 480 Stunden Praktikum)
- Vorlage eines Praktikumsberichtes mit Beschreibung der Institution, der eigenen Aufgaben und Tätigkeiten sowie Reflexion des Praktikums (2 CP)
- Präsentation im Rahmen der Begleitveranstaltung zum Praktikum (2 CP)
- Auf der Grundlage des Praktikumsnachweises, des Praktikumsberichtes und des Leistungsnachweises für die Präsentation wird die Praktikumsbescheinigung (unbenotet) ausgestellt
- Gesamtzahl der Credits: 20 CP
- Weiteres regelt die Praktikumsordnung

Verantwortlich:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

BA-Kolloquium**Typ:**

Pflichtkolloquium im BA-Studiengang Medienbildung

Ziele des Kolloquiums:

Die Studierenden sollen sich im Rahmen des Kolloquiums auf die Anfertigung ihrer Bachelorarbeit vorbereiten und lernen, eine geeignete Aufgaben- bzw. Problemstellung zu definieren, eine klar begrenzte Zielsetzung zu finden, eine begründete Wahl der Methoden zur Zielerreichung vorzunehmen und einen Arbeits- und Zeitplan für die Anfertigung der Bachelorarbeit aufzustellen.

Inhalt:

- Methoden wissenschaftlichen Arbeitens
- Anfertigung eines Exposés
- Themenfindung und Themeneingrenzung
- Forschungsmethoden und Methodenwahl
- Probleme beim Anfertigen wissenschaftlicher Arbeiten

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mindestens 5. Fachsemester

Arbeitsaufwand:

- Präsenzzeiten: 2 SWS (56 Std.)
- Individuelle Lernzeiten: 64 Stunden

Studienleistungen/Credits:

- Präsentation des BA-Projektes
- Gesamtzahl der Credits: 4 CP (unbenotet)

Verantwortlich:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme