



OTTO VON GUERICKE  
UNIVERSITÄT  
MAGDEBURG

HW

FAKULTÄT FÜR  
HUMANWISSENSCHAFTEN

# Modulhandbuch

für den Bachelorstudiengang

## „Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation“

*Gültig ab WS 2021/22  
(Stand 12.7.2021)*

### Inhaltsverzeichnis

1. Modulübersicht .....	2
2. Modulhandbuch .....	3
2.1 Pflichtmodule .....	3
2.2 Wahlpflichtmodule.....	20
2.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich).....	28

## 1. Modulübersicht

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 14 SPO*	Leistungsnachweise gem. § 14 SPO*
<b>Pflichtbereich (Module 1 bis 11)</b>					
<b>Modul 1:</b> Medien und Pädagogik	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 2:</b> Mediennutzung und Mediensozialisation	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 3A:</b> Praktische - Informatik - Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen I (EAD I)	5	4	1	Schriftl. Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
<b>Modul 3B:</b> Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen II (EAD II)	5	4	2	Schriftliche Prüfung und Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
<b>Modul 4A:</b> Technische Informatik - Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I	5	4	1	Schriftliche Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
<b>Modul 4B:</b> Angewandte Informatik - Anwendungssoftware	5	4	2	Schriftliche Prüfung und Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
<b>Modul 5:</b> Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 6:</b> Medien in Lernprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 7:</b> Medien und Gesellschaft in historischer und aktueller Perspektive	10	4	3- 4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 8:</b> Medien – Bildung – Biografie	10	4	3-4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 9:</b> Zielgruppenorientierte Medienarbeit	10	4	3-4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 10:</b> Institutionelle und rechtliche Aspekte der Medienbildung	10	4	4-5	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 11:</b> Didaktik – Vermittlung – Evaluation	10	2-4	5	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN, eigene Vermittlungstätigkeit
<b>Praktikum</b>	20	2	3-4		Präsentation, Praktikumsbericht oder e-Portfolio
<b>Wahlpflichtbereich (WPF) 1:</b> Eines der folgenden drei Module ist nachzuweisen	10	4-8	4-5		
<b>Modul 12:</b> Computerspiele als kulturelles Phänomen	(10)	(4)	(4-5)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN

<b>Modul 13:</b> Internet Studies	(10)	(4)	(4-5)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Modul 14:</b> Einführung in Computergraphik und Interaktive Systeme	(10)	(8)	(4-5)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Wahlpflichtbereich (WPF) 2:</b> Eines der folgenden drei Module ist nachzuweisen	10	2-6	5-6		
<b>Modul 15:</b> Projektarbeit mit Computerspielen	(10)	(2-4)	(5-6)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
<b>Modul 16:</b> Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien	(10)	(2-4)	(5-6)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
<b>Modul 17:</b> Visualisierung	(10)	(6)	(5-6)	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
<b>Wahlpflichtbereich 3:</b> Ein weiteres Modul aus dem WPF 1 oder WPF 2 oder Modul „Optionalbereich“ sind nachzuweisen	10	2-8	5-6	Benoteter LN	
<b>Abschlussbereich:</b>					
BA-Kolloquium	5	2	6		Präsentation, Exposé
Bachelorarbeit	12		6	Bachelorarbeit	
Verteidigung Bachelorarbeit	3		6	Verteidigung	
<b>Summe</b>	<b>180</b>	<b>62-78</b>			

\* LN: steht für Leistungsnachweis. Die Lehrenden geben zu Beginn ihrer Veranstaltungen die Bedingungen für die Studien- und Prüfungsleistungen sowie die Art und den Umfang bekannt.

## 2. Modulhandbuch

### 2.1 Pflichtmodule

<b>Modulbezeichnung:</b> Modul 1: Medien und Pädagogik
<b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung
<b>Qualifikationsziele:</b> In diesem Modul geht es um eine Einführung in die Erziehungswissenschaft unter besonderer Berücksichtigung medialer Phänomene und ihrer unterschiedlichen Thematisierungskontexte und -weisen. Es wird spezifisches Fach- und Kontextwissen erworben und so die Urteilsfähigkeit hinsichtlich unterschiedlicher Thematisierungsformate aufgebaut. Auf diese Weise wird die Fähigkeit geschult, kontextspezifische Situationen zu erkennen und systematisch zu entfalten.
<b>Inhalt:</b> Medien im Kontext von Erziehung Medien im Kontext von Sozialisation Medien im Kontext von Lernen

Medien im Kontext von Bildung
<b>Schlüsselkompetenzen:</b> Methodenkompetenz: Sensibilität für theoretische und begriffliche Differenzen, begriffsanalytisches Denken, Bearbeitungsformate wiss. Fragestellungen Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen
<b>Lehrformen:</b> Vorlesung, Seminar (mit integrierter Projektarbeit)
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> Keine
<b>Arbeitsaufwand:</b> Präsenzzeiten: 4 SWS Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.
<b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b> Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<b>Häufigkeit des Angebots:</b> Mindestens einmal im Studienjahr
<b>Modulverantwortlicher:</b> FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

<b>Modulbezeichnung:</b> Modul 2: Mediennutzung und Mediensozialisation
<b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung
<b>Qualifikationsziele:</b> Die Studierenden werden vertraut mit den sozialen Gebrauchsweisen verschiedener Medien, indem sie sich mit Ergebnissen der empirischen Medienforschung (speziell Nutzungs- und Rezeptionsforschung) auseinandersetzen und 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 sowie die Fähigkeit, die sich verändernden Bedingungen und Prozesse der medialen Sozialisation zu erkennen und zu verstehen. Dabei wird auch englischsprachige Fachliteratur zugrunde gelegt.

**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, Methoden und Ergebnisse der Erziehungswissenschaftlichen Medienforschung  
Ansätze und Theorien der Mediensozialisation  
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
- Sprachkompetenz (Deutsch und Englisch)

**Lehrformen:**

Seminare (mit integrierter Projektarbeit), ggf. Vorlesung

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

Präsenzzeiten: 4 SWS

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN

Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

**Modulbezeichnung:**

Modul 3A: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen I (EAD I)

**Verwendbarkeit:**

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

**Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):**

Die Studierenden

- kennen die grundlegenden Konzepte der Informatik
- kennen informatische Denk- und Arbeitsweisen und können diese zur Problemlösung anwenden
- können algorithmische Aufgaben lösen und Datenstrukturen entwerfen
- kennen die Grundprinzipien der Programmierung und können diese anwenden
- haben Fertigkeiten im Umgang mit Programmierumgebungen
- können Informatiksysteme in ihren gesellschaftlichen Kontext einordnen

**Inhalt:**

- Grundkonzepte der Informatik
- Algorithmenstrukturen – algorithmische Paradigmen, Eigenschaften von Algorithmen, Beschreibungsformen für Algorithmen
- Sprachübersetzung und Programmiersprachen
- Syntax und Semantik von Programmiersprachen
- Entwurf, Bewertung und Implementierung von Algorithmen mit einer Programmiersprache
- Informatiksysteme und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft

**Lehrformen:**

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

**Vorkenntnisse:**

Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende

**Arbeitsaufwand:**

- Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung und 2 SWS Übung
- Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben

**Häufigkeit des Lehrangebots:**

Jedes Wintersemester

**Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:**

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

- Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen
- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- Bestehen einer schriftlichen Prüfung

5 Credit Points = 150 h (56 Stunden Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 Stunden selbständige Arbeit)

**Modulverantwortliche(r):**

FIN, ISG, AG Lehramtsausbildung: Dr. Henry Herper

**Modulbezeichnung:**

Modul 3B: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen II (EAD II)

**Verwendbarkeit:**

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

**Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):**

Die Studierenden

- kennen informatische Denk- und Arbeitsweisen und können diese zur Lösung komplexer Probleme anwenden
- können algorithmische Aufgaben lösen, Datenstrukturen entwerfen und unterschiedliche Algorithmen bewerten
- können mit Programmierumgebungen Algorithmen der Informatik implementieren
- kennen Basisalgorithmen der Informatik und können diese bewerten
- können Lösungen für komplexe Aufgabenstellung unter Verwendung einer Programmierumgebung implementieren und dokumentieren

**Inhalt:**

- Datenstrukturen – abstrakte Datentypen, Listen und Bäume und deren Realisierung
- abstrakte Datentypen - Listen, Bäume und deren Realisierung
- Entwurf, Bewertung und Implementierung von Algorithmen (Sortier- und Suchalgorithmen)
- Komplexität von Algorithmen
- ausgewählte Algorithmen der Informatik (Datenkomprimierung, Verschlüsselung)

**Lehrformen:**

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

**Vorkenntnisse:**

Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende

<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung und 2 SWS Übung</li> <li>• Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben</li> </ul>
<p><b>Häufigkeit des Lehrangebots:</b> Jedes Sommersemester</p>
<p><b>Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:</b> Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen</li> <li>• Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben</li> <li>• Bestehen einer schriftlichen Prüfung und Anfertigung und Verteidigung eines Softwareprojektes (Wichtung 50% - 50%)</li> </ul> <p>5 Credit Points = 150 h (56 Stunden Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 Stunden selbständige Arbeit)</p>
<p><b>Modulverantwortliche(r):</b> FIN, ISG, AG Lehramtsausbildung: Dr. Henry Herper</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b>  Modul 4A: Technische Informatik – Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p><b>Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):</b> Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen die Grundlagen der Informationsdarstellung und -codierung</li> <li>• kennen die Komponenten von Computersystemen und können diese entsprechend ihrer Parameter bewerten</li> <li>• kennen grundlegende theoretische Aspekte von Betriebssystemen und können diese auf reale Betriebssysteme anwenden</li> <li>• kennen den Aufbau und die Funktionsweise von Computernetzwerken</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung von Informationen, Codierungen</li> <li>• Aufbau von Computern und Computernetzen</li> <li>• Ausgewählte Aspekte der einzelnen Architekturebenen</li> <li>• Einblick in die Betriebssystemtheorie</li> <li>• Grundlagen der Computernetzwerke</li> </ul>



<p><b>Lehrformen:</b> Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit</p>
<p><b>Vorkenntnisse:</b> Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung und 2 SWS Übung</li> <li>• Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung und Übung; Bearbeiten der Übungsaufgaben; Prüfungsvorbereitung</li> </ul>
<p><b>Häufigkeit des Lehrangebots:</b> Jedes Wintersemester</p>
<p><b>Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:</b> Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen</li> <li>• Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben</li> <li>• Bestehen einer schriftlichen Prüfung</li> </ul> <p>5 Credit Points = 150 h (56 Stunden Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94h selbständige Arbeit)</p>
<p><b>Modulverantwortliche(r):</b> FIN, ISG, AG Lehramtsausbildung: Dr. Volkmar Hinz</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b> Modul 4B: Angewandte Informatik – Anwendungssoftware</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p><b>Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):</b> Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen unterschiedliche Angebots- und Lizenzformen von Software und wählen geeignete Anwendungssoftware zur Problemlösung aus</li> <li>• können Dokumente mit elektronischen Textverarbeitungssystemen und DTP Erstellen, Gestalten und Verwalten</li> <li>• können Web-Sites unter Einbeziehung aktiver Inhalte erstellen</li> <li>• kennen die Grundlagen des Software- und Urheberrechtes</li> <li>• können Tabellenkalkulationssysteme unter Nutzung der Programmierschnittstelle verwenden</li> <li>• können multimediale Präsentation komplexer Sachverhalte erstellen</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsoftwareapplikationen und deren Angebotsformen</li> <li>• Grundlagen des Software- und Urheberrechtes</li> <li>• Grundlagen der Textverarbeitung, Typographie und Dokumentengestaltung</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet Publishing, Seitenbeschreibungssprachen und Skriptsprachen</li> <li>• Tabellenkalkulation unter Verwendung der Programmierschnittstelle</li> <li>• Grundlagen der Entwicklung von multimedialen Präsentationen</li> <li>• Medienentwicklungsumgebungen</li> </ul>
<p><b>Lehrformen:</b> Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit</p>
<p><b>Vorkenntnisse:</b> Teilnahme am Modul EAD I</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung und 2 SWS Übung</li> <li>• Selbständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Lösen der Übungsaufgaben; Erstellen und Präsentieren eines umfangreichen Projektes; Prüfungsvorbereitung</li> </ul>
<p><b>Häufigkeit des Lehrangebots:</b> Jedes Sommersemester</p>
<p><b>Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:</b> Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen</li> <li>• Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben</li> <li>• Projektpräsentation als Zulassungsvoraussetzung</li> <li>• Bestehen einer schriftlichen Prüfung</li> </ul> <p>5 Credit Points = 150 h (56 Stunden Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94h selbstständige Arbeit)</p>
<p><b>Modulverantwortliche(r):</b> FIN, ISG, AG Lehramtsausbildung: Dr. Henry Herper</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b> Modul 5: Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p><b>Qualifikationsziele:</b> Das Modul verfolgt zwei aufeinander aufbauende Zielsetzungen. <i>Erstens</i> werden grundlegende Kontexte, Theorien und empirische Befunde 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 im Rahmen des Moduls <i>zweitens</i> Erfahrungen in berufsrelevanten Projekten und dem aktiv-kreativen Umgang mit unterschiedlichen Medientechnologien (z.B. Audio-, Video und Softwareproduktionen, AR-/VR, 3D-Druck, Streaming, Maker-Tools) in</p>

der Medienwerkstatt der OVGU und/oder im Medienlabor des verantwortlichen Lehrstuhls gesammelt und im fachlichen Kontext der Medienbildung reflektiert.

**Inhalt:**

Die Rolle von Medien und neuen Informationstechnologien in der Wissensgesellschaft  
Institutionen und Organisationen der Medienbildung  
Empirische Befunde zu den Tätigkeits- und Aufgabenfeldern  
System- und Funktionszusammenhänge klassischer und digitaler Medien  
Arbeits- und Handlungsfelder im Bereich digitaler Medien wie auch in den klassischen Print- und audiovisuellen Medien  
Aufgaben- und Tätigkeitsbereich in verschiedenen Handlungsfeldern  
Grundlagen des Projektmanagements im Kontext wissensbasierter Berufe  
Berufsrelevante Projektarbeit  
Berufsrelevante Praxisübungen im Medienlabor

**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)  
Exkursionen können durch die Lehrenden im Rahmen der Modulhalte als Pflichtbestandteil in das Seminar integriert werden.

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

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

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen  
Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN  
Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Dr. Ralf Biermann

**Modulbezeichnung:**

Modul 6: Medien in Lernprozessen

**Verwendbarkeit:**

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

**Qualifikationsziele:**

Die Studierenden können komplexe (medial mitkonstituierte) Lehr- und Lernsituationen analysieren, also die konstitutiven (didaktischen) Faktoren von Lern- und Bildungssettings verstehen und unterscheiden. Sie entwickeln dabei ein Verständnis von den Aufgaben einer professionellen Gestaltung von Lernsituationen und dem Medieneinsatz in Lernsituationen. Im zweiten Schritt erarbeiten die Studierenden auch Ideen und Strategien, bestehende Settings pädagogisch zu optimieren und neue Settings zu konzipieren. Besonderes Augenmerk wird auf die spezifischen Möglichkeiten des Einsatzes von digitalen Medien in formellen wie informellen Lehr-Lern-Situationen gelegt.

**Inhalt:**

Klärung relevanter Begriffe und Kategorien, z.B. Lernen, Didaktik, Lernbarrieren, Lernraum, Navigation usw.  
Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten von institutionellen wie informellen Lernumgebungen  
Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten medialer Lern- und Bildungswelten (Lernsoftware, multimediale Lernumgebungen usw.)  
Erschließung der Handlungsbedingungen und Aktionsmöglichkeiten hybrider Lernsettings  
Prinzipien und Strategien für die Optimierung und Gestaltung klassischer, 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:**

Seminare (mit integrierter Projektarbeit), ggf. Vorlesung

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

Präsenzzeiten: 4 SWS

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN

Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Jun.-Professur Bildung in der Digitalen Welt: Jun.Prof. Dr. Verständig

**Modulbezeichnung:**

Modul 7: Medien und Gesellschaft in historischer und aktueller Perspektive

**Verwendbarkeit:**

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

**Ziele des Moduls:**

Im Modul wird ein Überblick über die Rezeptions-, Sozial- und Kulturgeschichte ausgewählter Medien gewonnen, durch den Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Veränderungen und technisch-mediale Entwicklungen transparent werden. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bedeutung historischer Entwicklungen in ihrer Bedeutung für die gegenwärtige Medien- und Wissensgesellschaft angemessen einzuschätzen und zu beschreiben.

**Inhalt**

Geschichte und Entwicklung ausgewählter Medien wie Fernsehen, Film, Internet, Digital Games  
Theorien und Modelle zur Beschreibung und Erklärung des gesellschaftlichen Wandels  
Mensch und Technik  
Medien und Kommerzialisierung  
Medien und Politik  
Medien und Gender  
Digitalisierung der Gesellschaft  
Entstehung und Bedeutung von Medienverbundsystemen und von Medienkonvergenz

**Schlüsselkompetenzen:**

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

**Lehrformen:**

Seminare (mit integrierter Projektarbeit), ggf. Vorlesung

Exkursionen können durch die Lehrenden im Rahmen der Modulinhalte als Pflichtbestandteil in das Seminar integriert werden.

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

Präsenzzeiten: 4 SWS

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN

Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

**Modulbezeichnung:**

Modul 8: Medien – Bildung – Biographie

**Verwendbarkeit:**

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 (z.B. reflexions- oder biographietheoretisch) 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. Weiterhin erwerben die Studierenden Grundkenntnisse über qualitative und quantitative Methoden der Medienbildungsforschung, so auch zur Analyse individueller Biographieverläufe und Bildungsprozesse in mediatisierten Gesellschaften.

**Inhalt:**

Geschichte des Bildungsbegriffs: Fachdiskurse Erziehungswissenschaft und Sozialwissenschaft  
Bildungstheorien, insbesondere wissenssoziologische und kulturtheoretische Fassungen des Bildungsbegriffs

Medialität von Fakten- und Orientierungswissen

Konzepte und Theorien zu den Konstrukten Biographie und Medienbiographie

Medienkompetenz- und Medienbildungsbegriffe

Bildende Dimensionen am Beispiel klassischer und digitaler Medien (beispielsweise Foto, Radio, Film, Fernsehen, Internet, Digital Games)

Methoden der Medienbildungs- und Biographieforschung

**Schlüsselkompetenzen:**

Methodenkompetenz: Rahmungskompetenz, Kritikfähigkeit, biographische Prozesse verstehen

Selbstkompetenz: Selbstreflexivität

**Lehrformen:**

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> Keine</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b> Präsenzzeiten: 4 SWS Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.</p>
<p><b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b> Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b> Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b> FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b> Modul 9: Zielgruppenorientierte Medienarbeit</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b> Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b> 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 aktive Medienarbeit kennen. Auf dieser Grundlage werden sie selbst in einem entsprechenden Medienprojekt – begleitet durch die verantwortliche Lehrperson – aktiv und dokumentieren und reflektieren ihre Erfahrungen.</p>
<p><b>Inhalt:</b> 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 Handlungsfelder und besondere Rahmenbedingungen der Arbeit mit ausgewählten Zielgruppen Verfahren zur Dokumentation und Auswertung/Evaluation von Medienprojekten Grundlagen des Projektmanagements</p>

<p><b>Schlüsselkompetenzen:</b></p> <p>Methodenkompetenz: Fähigkeit der zielgruppenadäquaten Vermittlung medialen Wissens und Könnens</p> <p>Sozialkompetenz: Teamfähigkeit und Arbeit mit Gruppen</p> <p>Selbstkompetenz: Selbstsicherheit, Gruppenleitung, Fähigkeit zur Selbstreflexion</p>
<p><b>Lehrformen:</b></p> <p>Seminare (mit integrierten Lernprojekten)</p>
<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b></p> <p>Keine</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <p>Präsenzzeiten: 4 SWS</p> <p>Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.</p>
<p><b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen</p> <p>Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN</p> <p>Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis</p> <p>Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN</p> <p>Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b></p> <p>Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b></p> <p>FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b></p> <p>Modul 10: Institutionelle und rechtliche Aspekte der Medienbildung</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b></p> <p>Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b></p> <p>Ziel dieses Moduls ist es, zum einen Wissen über grundlegende Strukturen von Institutionen, Einrichtungen und Unternehmen im Bereich der Medienbildung und der medienbasierten Wissensarbeit anzueignen und die Relevanz dieser Strukturen aus unterschiedlichen Perspektiven zu reflektieren. Die Studierenden lernen dabei verschiedene institutionelle Kontexte kennen und gewinnen exemplarische Einblicke, welche Kenntnisse, Kompetenzen und Erfahrungen aus dem Kontext von Medienbildung, Medienpädagogik und Medienarbeit nachgefragt, benötigt und in Arbeitsprozesse integriert werden. Weiterhin werden die Studierenden befähigt, Einflüsse von rechtlichen und institutionellen Rahmenbedingungen auf die (medienpädagogischen) Tätigkeiten abzuschätzen und zu bewerten.</p>



**Inhalt:**

Struktur, Aufbau und Finanzierung im Bereich der Medienbildung (z.B. privater und öffentlicher Bildungssektor, Medienbranche, Verbände)  
Bildungsträger und ihre (medienpädagogischen) Leitbilder  
Bedeutung der Medienbildung in ausgewählten Einrichtungen des Bildungs- und Sozialwesens  
Bedeutung der Medienbildung und (transdisziplinären) Wissensarbeit in privatwirtschaftlichen Arbeitskontexten  
Rechtliche Rahmenbedingungen der Medienbildung (z.B. Urheberrecht, Jugendschutzgesetz, Sozialgesetzbuch etc.)  
Berufseinmündung und -situation von Absolventen/innen des Studiengangs  
Soziale Netzwerke und virtuelle Communities als spezifische Handlungs- und Reflexionsfelder  
Aktuelle Entwicklungen im Internet

**Schlüsselkompetenzen:**

Methodenkompetenz: Analysefähigkeit für zeitdiagnostische Gehalte; Fähigkeit, juristische und ähnliche Texte im Hinblick auf ihre Relevanz für die Bearbeitung von Aufgaben der Medienbildung zu lesen und einzuschätzen; interdisziplinäres Verstehen und Interpretieren; Organisationen und komplexe Netzwerke in ihren Strukturen und komplexen Wechselwirkungszusammenhängen rekonstruieren können  
Sozialkompetenz: Sensibilität für Aufgaben und Herausforderungen in interdisziplinären Teams; Fähigkeit zum Social Networking

**Lehrformen:**

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

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

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen  
Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN  
Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

**Modulbezeichnung:**

Modul 11: Didaktik – Vermittlung – Evaluation

**Verwendbarkeit:**

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

**Ziele des Moduls:**

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

**Inhalt:**

Konzeptualisierungen von Medienkompetenz  
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  
Grundlagen der Planung, der Organisation und des Managements von Lehr-Lern-Angeboten

**Schlüsselkompetenzen:**

Methodenkompetenz: Vermittlungsfähigkeit, Planungs- und Evaluationskompetenz, flexible Problemlösefähigkeit  
Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Arbeit mit und Steuerung von Gruppen, Creative Leadership, Motivationsfähigkeit  
Selbstkompetenz: Selbständigkeit, Kreativität, Kritikfähigkeit

**Lehrformen:**

Seminare (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  
Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN  
Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

**Praktikum****Verwendbarkeit/Zuordnung:**

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 (2 SWS) mit Vor- und Nachbereitung  
 Erstellen eines Praktikumsberichts oder ePortfolios

**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), alternativ Vorlage eines ePortfolios entsprechend Vorgaben des Lehrenden (2 CP)

<p>Präsentation im Rahmen der Begleitveranstaltung zum Praktikum (2 CP)  Auf der Grundlage des Praktikumsnachweises, des Praktikumsberichtes bzw. ePortfolios und des Leistungsnachweises für die Präsentation wird die Praktikumsbescheinigung (unbenotet) ausgestellt  Gesamtzahl der Credits: 20 CP  Weiteres regelt die Praktikumsordnung</p>
<p><b>Verantwortlich:</b>  FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Dr. Ralf Biermann</p>

## 2.2 Wahlpflichtmodule

<p><b>Modulbezeichnung:</b>  Modul 12: Computerspiele als kulturelles Phänomen</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b>  Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 1 und 3)</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b>  Im Modul werden grundlegende Kenntnisse über die soziale und kulturelle Relevanz des Phänomens Computerspiel erworben. 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 aus pädagogischer Perspektive 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. Berücksichtigt wird dabei auch englischsprachige Fachliteratur.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ökonomische und technische Aspekte der Video- und Computerspiele</li> <li>Methoden der Analyse und Bewertung von Computerspielen, insbesondere strukturelle und neoformalistische Ansätze</li> <li>Soziale und kulturelle Kontexte des Computerspielens</li> <li>Clans, Gilden und andere Formen der Online- und Offline-Vergemeinschaftung</li> <li>Computerspiele zwischen Faszination und Risiko</li> <li>Jugendmedienschutz</li> <li>Konvergenzphänomene (Computerspiele und andere Medien)</li> <li>Pädagogische Potenziale von Computerspielen</li> </ul>
<p><b>Schlüsselkompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Methodenkompetenz: formale und inhaltliche Analyse von Computerspielen, rekonstruktive und interpretative Zugänge zu medialen Alltagskulturen</li> <li>Sozialkompetenz: Verständnis für soziale und kulturelle Prozesse im Kontext neuer Medien, Kommunikationsfähigkeit</li> <li>Selbstkompetenz: reflexiver Umgang mit eigenen medialen Praxen und Deutungsmustern</li> </ul>
<p><b>Lehrformen:</b></p>

<p>Seminare (mit integrierter Projektarbeit)</p> <p>Exkursionen können durch die Lehrenden im Rahmen der Modulinhalte als Pflichtbestandteil in das Seminar integriert werden.</p>
<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b></p> <p>Keine</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <p>Präsenzzeiten: 4 SWS</p> <p>Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.</p>
<p><b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen</p> <p>Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN</p> <p>Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis</p> <p>Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN</p> <p>Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b></p> <p>Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b></p> <p>FWH Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b></p> <p>Modul 13: Internet Studies</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b></p> <p>Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 1 und 3)</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b></p> <p>Aufbauend auf den Kenntnissen über die technologischen und infrastrukturellen Zusammenhänge des Internets wird die Fähigkeit erworben, die kulturellen, politischen, sozialen und ökonomischen Verflechtungen analytisch zu erfassen und systematisch auf Fragen der Medienbildung zu beziehen. Die Studierenden erwerben dabei theoretische und methodische Kenntnisse zur Erforschung bildungsrelevanter Fragestellungen im Zusammenhang zum Internet. Zudem werden in projektorientierter Weise Grundformen der aktiven Internetarbeit, insbesondere die Gestaltung von Sozialität in digital vernetzten Kontexten, entwickelt.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <p>Historische Entwicklung des Internets mit Fokus auf Wissenschaft, Kultur, Politik und Ökonomie</p> <p>Netzentwürfe und Internetdienste</p> <p>Digitale Öffentlichkeiten, vernetzte Medienkulturen und Formen der Vergemeinschaftung</p> <p>Digitale Ungleichheit und Teilhabefragen</p> <p>Plattformen und Regulierung</p> <p>Internet und Gesellschaft (Politik, Kunst, Ökonomie, Wissenschaft, Privatheit)</p>

<p>Digitale Werkzeuge und Kollaboration online          Internetprojekte: Recherchieren, Informationsbedarf abschätzen, Quellen beurteilen, didaktische Grundsätze der Informationsauswahl und Informationspräsentation, Grundlegendes zum Seitenaufbau (Design und Zugänglichkeit)          Ansätze, Methoden und Ergebnisse der Internet Studies (deutsch- wie englischsprachig)          Medienrecht</p>
<p><b>Schlüsselkompetenzen:</b>          Methodenkompetenz: Konzeptionelles Denken und Arbeiten, analytische Fähigkeiten          Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen          Sprachkompetenz: Selbstständige bis kompetente Sprachverwendung (Deutsch oder Englisch) entsprechend der wissenschaftlichen Fachdiskurse</p>
<p><b>Lehrformen:</b>          Seminare (mit integrierter Projektarbeit) – auch in englischer Sprache</p>
<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>          Keine</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b>          Präsenzzeiten: 4 SWS          Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.</p>
<p><b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b>          Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen          Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN          Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis          Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN          Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b>          Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b>          FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Jun.-Professur Bildung in der Digitalen Welt: Jun.Prof. Dr. Verständig</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b>          Modul 14: Einführung in Computergraphik und Interaktive Systeme</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b>          Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 1 und 3)</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b>          Die Studierenden lernen Grundbegriffe zu Medien kennen, erwerben Kenntnisse zu den Grundlagen von Interaktiven Systemen, lernen Computer-Human-Interface (HCI) kennen und eignen sich Grundlagen und Anwendungen der Computergraphik an.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computergraphik, Grundlagen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Farbe (Wahrnehmung, Farbräume)</li> <li>○ Interaktive Computergraphik</li> <li>○ Grundlegende Algorithmen</li> </ul> </li> <li>• Interaktive Systeme, Grundlagen und Anwendungen</li> <li>• Web-Usability</li> <li>• Interaktionstechniken</li> </ul> <p>Mensch-Computer-Interaktion</p>
<p><b>Schlüsselkompetenzen:</b></p> <p>Methodenkompetenz: Technische und analytische Fähigkeiten, Sensibilität für begriffliche Differenzen</p> <p>Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Phänomenen und Theoriebeständen</p>
<p><b>Lehrformen:</b></p> <p>Vorlesung, Übung, selbstständige Arbeit</p>
<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b></p> <p>Grundlegende Kenntnisse in der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen.</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b></p> <p>Präsenzzeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Computergraphik: 2+2 SWS (Sommersemester)</li> <li>• Interaktive Systeme: 2+2 SWS (Wintersemester)</li> </ul> <p>Selbständiges Arbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachbereiten der Vorlesung, eigene Projekte: 188 Std.</li> </ul>
<p><b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen</p> <p>Leistungsnachweise: 1 benoteter LN (Interaktive Systeme) und 1 unbenoteter LN (Computergraphik)</p> <p>Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis</p> <p>Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN</p> <p>Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b></p> <p>Mindestens einmal im Studienjahr; Dauer des Moduls: zwei Semester</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b></p> <p>FIN, ISG, Lehrstuhl Visual Computing: Prof. Dr. H. Theisel</p>

<p><b>Modulbezeichnung:</b></p> <p>Modul 15: Projektarbeit mit Computerspielen</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b></p> <p>Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 2 und 3)</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b></p> <p>Im Modul werden vertiefende medienpädagogische Kenntnisse und Fähigkeiten im Kontext von Computerspielen als einem wichtigen Phänomen der Popular Culture erworben. Die Studierenden lernen, im</p>

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

Keine

**Arbeitsaufwand:**

Präsenzzeiten: 2-4 SWS  
Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244-272 Std.

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen  
Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN  
Form der Modulprüfung (studienbegleitend): 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, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme



**Modulbezeichnung:**

Modul 16: Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien

**Verwendbarkeit:**

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 2 und 3)

**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 und Intermedialität
- Transformationsphänomene von Film und Video im Kontext neuer Informationstechnologien (z.B. interaktive Filme)

**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)  
Exkursionen können durch die Lehrenden im Rahmen der Modulinhalte als Pflichtbestandteil in das Seminar integriert werden.

**Voraussetzung für die Teilnahme:**

Keine

**Arbeitsaufwand:**

Präsenzzeiten: 2-4 SWS  
Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244-272 Std.

**Prüfung/Studienleistungen/Credits:**

Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen  
Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN  
Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis

Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<b>Häufigkeit des Angebots:</b> Mindestens einmal im Studienjahr
<b>Modulverantwortlicher:</b> FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

<b>Modulbezeichnung:</b>  Modul 17: Visualisierung
<b>Verwendbarkeit:</b> Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 2 und 3)
<b>Ziele des Moduls:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Grundbegriffe und Grundlagen zu Medien kennen lernen</li> <li>• Erwerben von Kenntnissen zu den Grundlagen von Visualisierung und Wahrnehmung</li> <li>• kennen lernen von Visualisierungstechniken aus unterschiedlichen Anwendungsgebieten der Informatik</li> <li>• Erwerben und Vertiefen von Kenntnissen im Bereich Multimedia und Visualisierung</li> </ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualisierung und Wahrnehmung</li> <li>• Grundlagen der Visualisierung</li> <li>• Visualisierung in speziellen Anwendungsgebieten der Informatik</li> <li>• Visualisierung und multimediale Anwendungen</li> <li>• Multimediales Lernen</li> </ul>
<b>Schlüsselkompetenzen:</b> Methodenkompetenz: Technische und analytische Fähigkeiten, Sensibilität für differente mediale Formate Selbstkompetenz: Reflexivität im Umgang mit visuellen Phänomenen
<b>Lehrformen:</b> Vorlesung, Seminar, selbständige Arbeit
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> Grundlegende Kenntnisse in der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen.
<b>Arbeitsaufwand:</b> Präsenzzeiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstes Semester: 2+2 SWS (Sommersemester, Visualisierung)</li> <li>• Zweites Semester: 2 SWS (Wintersemester, Computer Graphics)</li> </ul> Selbständiges Arbeiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachbereiten der Vorlesung, eigene Projekte: 216 Std.</li> </ul>
<b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b> Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

<p>Leistungsnachweise: 1 benoteter LN (Visualisierung) und 1 unbenoteter LN (Computer Graphics)  Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis  Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Notes des LN  Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP</p>
<p><b>Häufigkeit des Angebots:</b>  Mindestens einmal im Studienjahr, Dauer des Moduls: zwei Semester</p>
<p><b>Modulverantwortlicher:</b>  FIN, ISG, Lehrstuhl für Visualisierung: Prof. Dr. B. Preim</p>
<p><b>Modulbezeichnung:</b></p> <p>Optionaler Bereich</p>
<p><b>Verwendbarkeit:</b>  Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Wahlpflichtbereich 3)  Im Rahmen des Moduls können alle Lehrveranstaltungen der OVGU, an denen Studierende aus anderen Studiengängen teilnehmen dürfen, besucht werden. Außerdem können im Rahmen von Auslandssemestern erworbene ECTS-Punkte in das Modul eingebracht werden.</p>
<p><b>Ziele des Moduls:</b>  Den Studierenden soll die Möglichkeit gegeben entlang der eigenen Interessen neben der Vertiefung von Kenntnissen und Fähigkeiten in der Medienbildung bzw. Informatik auch weitere fachliche oder überfachliche Kompetenzen zu erwerben. Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bildungswissenschaftliche Kompetenzen</li> <li>- wirtschaftswissenschaftliche Kompetenzen</li> <li>- sozial- oder geisteswissenschaftliche Kompetenzen</li> <li>- Fremdsprachenkompetenz (in der gewählten Fremdsprache entsprechend einer Stufe des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens).</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <p>Die Inhalte können entsprechend eigener Interessen der Studierenden aus dem optional verfügbaren Lehrangebot an der OVGU (oder dem Lehrangebot ausländischer Hochschulen im Rahmen eines Auslandssemesters) ausgewählt werden, um transdisziplinäre und überfachliche Bezüge zur Medienbildung herzustellen bzw. zu vertiefen. Auch Angebote zu Forschungsmethoden, wissenschaftlichem Arbeiten oder Projektmanagement können wahrgenommen werden.</p>
<p><b>Schlüsselkompetenzen:</b></p> <p>Trans- und interdisziplinäre Sensibilität, Offenheit für andere fachliche Perspektiven  Fähigkeit, in interdisziplinären Teams und heterogenen Gruppen zu arbeiten  Selbststeuerungsfähigkeit und exploratives Verhalten</p>
<p><b>Lehrformen:</b>  Frei wählbar, vorwiegend Seminare oder Vorlesungen</p>
<p><b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>  Keine</p>
<p><b>Arbeitsaufwand:</b>  Präsenzzeiten: 4 SWS</p>

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit, Leistungserbringung): 244 Std.
<b>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</b> Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN Form der Modulprüfung (studienbegleitend): benoteter Leistungsnachweis Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<b>Häufigkeit des Angebots:</b> Jedes Semester
<b>Modulverantwortlicher (Ansprechpartner für die Anerkennung von Lehangeboten für das Modul):</b> FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Jun.-Professur Bildung in der Digitalen Welt: Jun.Prof. Dr. Verständig

### 2.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich)

<b>BA-Kolloquium</b>
<b>Zuordnung:</b> Pflichtkolloquium im BA-Studiengang Medienbildung
<b>Ziele des Kolloquiums:</b> 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.
<b>Inhalt:</b> Methoden wissenschaftlichen Arbeitens Anfertigung eines Exposés Themenfindung und Themeneingrenzung Forschungsmethoden und Methodenwahl Probleme beim Anfertigen wissenschaftlicher Arbeiten
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> Mindestens 5. Fachsemester
<b>Arbeitsaufwand:</b> Präsenzzeiten: 2 SWS Individuelle Lernzeiten: 94 Stunden
<b>Studienleistungen/Credits:</b> Präsentation des BA-Projektes Erstellung eines Exposés Gesamtzahl der Credits: 5 CP (unbenotet)
<b>Verantwortlich:</b> FHW, Institut I: Bildung, Beruf und Medien, Lehrstuhl Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

## **BA-Arbeit mit Verteidigung**

### **Zuordnung:**

Bachelorarbeit im BA-Studiengang Medienbildung

### **Ziele der Bachelorarbeit:**

Die Bachelorarbeit soll zeigen, dass der Prüfling befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine Aufgabe aus seinem Fachgebiet sowohl in ihren fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbständig zu bearbeiten.

Die Studierenden zeigen in der Verteidigung, dass sie die Bearbeitung der Fragestellung mit fachspezifischen wissenschaftlichen Argumenten begründen und reflektieren können und gegenüber kritischen Nachfragen der Prüfenden verteidigen können.

### **Inhalt:**

Anfertigen einer Bachelorarbeit  
Präsentation und Verteidigung der Arbeit

### **Voraussetzung für die Teilnahme:**

Mindestens 5. Fachsemester

### **Arbeitsaufwand:**

10 Wochen Bearbeitungszeit für die BA-Arbeit  
30-minütige Verteidigung plus ca. 90 Std. individuelle Lern- bzw. Vorbereitungszeit

### **Credits:**

Bachelorarbeit (12 CP)  
Verteidigung der Bachelorarbeit (3 CP)  
Gesamtzahl der Credits: 15 CP

### **Verantwortlich:**

Die jeweils Prüfenden