

Modulhandbuch

für den Bachelorstudiengang

„Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation“

*Gültig ab WS 2016/17
(Stand 29.06.2016)*

Inhaltsverzeichnis

1. Modulübersicht	2
2. Modulhandbuch	3
2.1 Pflichtmodule	3
2.2 Wahlpflichtmodule	19
2.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich)	26

1. Modulübersicht

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 14 SPO*	Leistungsnachweise gem. § 14 SPO*
Pflichtbereich (Module 1 bis 11)					
Modul 1: Medien und Pädagogik	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2: Mediennutzung und Mediensozialisation	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 3A: Praktische - Informatik - Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen I (EAD I)	5	4	1	Schriftl. Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
Modul 3B: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen II (EAD II)	5	4	2	Schriftliche Prüfung und Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
Modul 4A: Technische Informatik - Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I	5	4	1	Schriftliche Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
Modul 4B: Angewandte Informatik - Anwendungssoftware	5	4	2	Schriftliche Prüfung und Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
Modul 5: Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien in Lernprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Medien und Gesellschaft in historischer und aktueller Perspektive	10	4	3- 4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 8: Medien – Bildung – Biografie	10	4	3-4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 9: Zielgruppenorientierte Medienarbeit	10	4	3-4	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 10: Medien und Gruppenphänomene	10	4	4-5	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 11: Didaktik – Vermittlung – Evaluation	10	2-4	5	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN, eigene Vermittlungstätigkeit
Praktikum	20	1	3		Präsentation, Praktikumsbericht
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	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 13: Internetarbeit	(10)	(4)	(4-5)	Benoteter LN	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)	(2-4)	(5-6)	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 16: Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien	(10)	(2-4)	(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 nachzuweisen	10	2-8	5-6	Benoteter LN	
Abschlussbereich:					
BA-Kolloquium	5	2	6		Präsentation
Bachelorarbeit	12		6	Bachelorarbeit	
Verteidigung Bachelorarbeit	3		6	Verteidigung	
Summe	180	61-77			

* 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

Modulbezeichnung: Modul 1: Medien und Pädagogik
Verwendbarkeit: 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 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.
Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> • Medien im Kontext von Erziehung • Medien im Kontext von Sozialisation • Medien im Kontext von Lernen • Medien im Kontext von Bildung

<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Sensibilität für theoretische und begriffliche Differenzen, begriffsanalytisches Denken, Bearbeitungsformate wiss. Fragestellungen • Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen
<p>Lehrformen: Vorlesung, Seminar (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzzeiten: 4 SWS • Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 244 Std.
<p>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen • Leistungsnachweise: 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
<p>Häufigkeit des Angebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung; Prof. Dr. Iske</p>

<p>Modulbezeichnung: Modul 2: Mediennutzung und Mediensozialisation</p>
<p>Verwendbarkeit: Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>Qualifikationsziele: 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.</p>

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
- 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:

- 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
- Leistungsnachweise: 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, Professur 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):
<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
Literaturhinweise:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ siehe http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre
Lehrformen:
Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit
Vorkenntnisse:
Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende
Arbeitsaufwand:
<p>Präsenzzeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übung <p>Selbständiges Arbeiten:</p> <p>Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben</p>
Häufigkeit des Lehrangebots:
Jedes Wintersemester
Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:
<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Bestehen einer schriftlichen Prüfung <p>5 Credit Points = 150 h (56 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)</p>
Modulverantwortliche(r):
AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik: 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)

Literaturhinweise:

- siehe <http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre>

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
- 2 SWS Übung

Selbständiges Arbeiten:

Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben

Häufigkeit des Lehrangebots:

Jedes Sommersemester

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 und Anfertigung und Verteidigung eines Softwareprojektes (Wichtung 50% - 50%)

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

Modulverantwortliche(r):

AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik: Dr. Henry Herper

Modulbezeichnung:

Modul 4A: Technische Informatik – Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):

Die Studierenden

- kennen die Grundlagen der Informationsdarstellung und -codierung
- kennen die Komponenten von Computersystemen und können diese entsprechend ihrer Parameter bewerten
- kennen grundlegende theoretische Aspekte von Betriebssystemen und können diese auf reale Betriebssysteme anwenden
- kennen den Aufbau und die Funktionsweise von Computernetzwerken

Inhalt:

- Darstellung von Informationen, Codierungen
- Aufbau von Computern und Computernetzen
- Ausgewählte Aspekte der einzelnen Architekturebenen
- Einblick in die Betriebssystemtheorie
- Grundlagen der Computernetzwerke

Literaturhinweise:

- siehe <http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre>

Lehrformen:

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

Vorkenntnisse:

Erfolgreiche Teilnahme am Modul EAD I

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

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

Prüfungsvorbereitung

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 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)

Modulverantwortliche(r):

AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik: Dr. Volkmar Hinz

Modulbezeichnung:

Modul 4B: Angewandte Informatik – Anwendungssoftware

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung

Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):

Die Studierenden

- kennen unterschiedliche Angebots- und Lizenzformen von Software und wählen geeignete Anwendungssoftware zur Problemlösung aus
- können Dokumente mit elektronischen Textverarbeitungssystemen und DTP Erstellen, Gestalten und Verwalten
- können Web-Sites unter Einbeziehung aktiver Inhalte erstellen
- kennen die Grundlagen des Software- und Urheberrechtes
- können Tabellenkalkulationssysteme unter Nutzung der Programmierschnittstelle verwenden
- können multimediale Präsentation komplexer Sachverhalte erstellen

Inhalt:

- Standardsoftwareapplikationen und deren Angebotsformen
- Grundlagen des Software- und Urheberrechtes
- Grundlagen der Textverarbeitung, Typographie und Dokumentengestaltung
- Internet publishing, Seitenbeschreibungssprachen und Skriptsprachen
- Tabellenkalkulation unter Verwendung der Programmierschnittstelle
- Grundlagen der Entwicklung von multimedialen Präsentationen
- Medienentwicklungsumgebungen

Literaturhinweise:

- siehe <http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre>

Lehrformen:

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

Vorkenntnisse:

Erfolgreiche Teilnahme am Modul EAD I

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

- 2 SWS Vorlesung
- 2 SWS Übung

Selbständiges Arbeiten:

- Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Lösen der Übungsaufgaben
- Erstellen und Präsentieren eines umfangreichen Projektes

Prüfungsvorbereitung

Häufigkeit des Lehrangebots:

Jedes Sommersemester

Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

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

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

Modulverantwortliche(r):

AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik: Dr. Henry Herper

Modulbezeichnung:

Modul 5: Arbeits- und Handlungsfelder der Medienbildung

Verwendbarkeit:

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 wird *zweitens* die Fähigkeit erworben, exemplarische Analysen von Arbeits- und Handlungsfeldern der Medienbildung anhand konkreter Beispiele durchzuführen. *Drittens* werden im Rahmen des Moduls Erfahrungen in berufsrelevanten Projekten wie z.B. beim Campus TV gesammelt und entsprechende Fachkompetenzen angeeignet.

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 der Massenmedien
- Arbeits- und Handlungsfelder in den Neuen Medien, in den klassischen Print- und audiovisuellen 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)

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

<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzzeiten: 4 SWS • Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit): 244 Std.
<p>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen • Leistungsnachweise: 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
<p>Häufigkeit des Angebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske</p>

<p>Modulbezeichnung: Modul 6: Medien in Lernprozessen</p>
<p>Verwendbarkeit: Pflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>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 Lehr- und Lernsettings gelegt.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

<ul style="list-style-type: none"> • Lernbarrieren, Benachteiligungen und die Gestaltung bzw. Optimierung integrativer (medialer) Lernsettings • Evaluation und Forschung zum didaktischen Einsatz neuer Medien
Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: didaktische Analyse medialer und medial mit konstituierter Lernumgebungen, Optimierung bestehender und Konzipierung eigener (medialer) Lernsettings
Lehrformen: Vorlesung, Seminare (mit integrierter Projektarbeit)
Voraussetzung für die Teilnahme: Keine
Arbeitsaufwand: <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzzeiten: 4 SWS • Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Übungen, Projekt): 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 • Leistungsnachweise: 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, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

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-medialen 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 (Fernsehen, Film, Internet)
- Theorien und Modelle zur Beschreibung und Erklärung des gesellschaftlichen Wandels
- Mensch und Technik
- Medien und Kommerzialisierung
- Medien und Politik
- 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:

Vorlesung, Seminare (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: 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
- Leistungsnachweise: 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, Professur 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 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.

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 Medien (beispielsweise Film, Foto, Fernsehen)
- Bildende Dimensionen am Beispiel neuer Informationstechnologien: Internet
- Methoden der Medienbildungsforschung
- Qualitative und quantitative Methoden der Medienbildungsforschung

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
- Leistungsnachweise: 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, Professur Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

Modulbezeichnung:

Modul 9: Zielgruppenorientierte Medienarbeit

Verwendbarkeit:

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 werden sie selbst in einem entsprechenden Medienprojekt aktiv und dokumentieren und reflektieren ihre Erfahrungen.

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 Lernprojekten)

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
- Leistungsnachweise: 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, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

Modulbezeichnung:

Modul 10: Medien und Gruppenphänomene

Verwendbarkeit:

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 und sozialer Netzwerke im Internet
- Arten virtueller Gemeinschaftsformen: Typen, Typologien, Verwendungszusammenhänge
- Grundstruktur virtueller Communities: Regelsystem, soziographische Struktur, Informationsstruktur, Präsentationsstruktur, Partizipationsstruktur, Online-Offline-Verhältnisse
- Aktuelle Entwicklungen im Internet

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
- Leistungsnachweise: 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, Professur 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 Vermittlung 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
- 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, Motivationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: Selbstständigkeit, 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: 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, Professur 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 (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 abgeleiteten 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, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

2.2 Wahlpflichtmodule

Modulbezeichnung:

Modul 12: Computerspiele als kulturelles Phänomen

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich I)

Ziele des Moduls:

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 (offline wie online).

Inhalt:

- Ökonomische und technische Aspekte der Video- und Computerspiele
- Methoden der Analyse und Bewertung von Computerspielen, insbesondere strukturelle und neo-formalistische Ansätze
- 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)
- Pädagogische Potenziale von Computerspielen

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)

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): 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: 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, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

Modulbezeichnung:

Modul 13: Internetarbeit

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich I)

Ziele des Moduls:

Aufbauend auf Kenntnissen der einschlägigen regulativen Institutionen des Internet und dessen verschiedene Nutzungsarten wird die Fähigkeit erworben, das elementare Navigieren im Internet im Hinblick auf die dafür erforderlichen metakognitiven Kompetenzen zu analysieren und zu vermitteln (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)
- Ansätze und Methoden der Onlineforschung
- Medienrecht

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:

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
- Leistungsnachweise: 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, Professur Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

Modulbezeichnung:

Modul 14: Einführung in Computergraphik und Interaktive Systeme

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich I)

Ziele des Moduls:

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.

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.

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

- Leistungsnachweise: 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, Lehrstuhl Visual Computing, Prof. Dr. H. Theisel

Modulbezeichnung:

Modul 15: Projektarbeit mit Computerspielen

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im BA-Studiengang Medienbildung (Bereich II)

Ziele des Moduls:

Im Modul werden vertiefende medienpädagogische Kenntnisse und Fähigkeiten im Kontext von Computerspielen als einem wichtigen Phänomen der Popular Culture erworben. Die Studierenden lernen, 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 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): 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: 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, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

Modulbezeichnung:

Modul 16: Video und Film im Kontext neuer Informationstechnologien

Verwendbarkeit:

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 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): 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: 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, Professur Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

Modulbezeichnung:

Modul 17: Visualisierung

Verwendbarkeit:

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

<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualisierung und Wahrnehmung • Grundlagen der Visualisierung • Visualisierung in speziellen Anwendungsgebieten der Informatik • Visualisierung und multimediale Anwendungen • Multimediales Lernen
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Technische und analytische Fähigkeiten, Sensibilität für differente mediale Formate • Selbstkompetenz: Reflexivität im Umgang mit visuellen Phänomenen
<p>Lehrformen:</p> <p>Vorlesung, Seminar, selbständige Arbeit</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme:</p> <p>Grundlegende Kenntnisse in der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen.</p>
<p>Arbeitsaufwand:</p> <p>Präsenzzeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstes Semester: 2+2 SWS (Sommersemester, Visualisierung) • Zweites Semester: 2 SWS (Wintersemester, Computer Graphics) <p>Selbständiges Arbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachbereiten der Vorlesung, eigene Projekte: 216 Std.
<p>Prüfung/Studienleistungen/Credits:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen • Leistungsnachweise: 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
<p>Häufigkeit des Angebots:</p> <p>Mindestens einmal im Studienjahr, Dauer des Moduls: zwei Semester</p>
<p>Modulverantwortlicher:</p> <p>FIN, Lehrstuhl für Visualisierung: Prof. Dr. B. Preim</p>

2.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich)

<p>BA-Kolloquium</p>
<p>Zuordnung:</p> <p>Pflichtkolloquium im BA-Studiengang Medienbildung</p>

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
- Individuelle Lernzeiten: 28 Stunden

Studienleistungen/Credits:

- Präsentation des BA-Projektes und Erstellung eines Exposés
- Gesamtzahl der Credits: 5 CP (unbenotet)

Verantwortlich:

FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung: Prof. Dr. Iske

FHW, Professur Medienforschung und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. Fromme

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 Lernzeit

Credits:

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

Verantwortlich:

Die jeweils Prüfenden