
Modulhandbuch

Erweiterungsfach Medienpädagogik

Lehramt

Sommersemester 2023

Die weiteren Verwendungsmöglichkeiten der Module in anderen Studiengängen können Sie im Digicampus einsehen.

Bitte beachten Sie auch die Informationen auf der **Homepage der Pädagogischen Qualifikation Medienpädagogik (§§ 111 und 115 LPO I)**:

URL: <https://www.uni-augsburg.de/de/fakultaet/philsoz/fakultat/digitale-medien/studium-lehre/padagogische-qualifikation-medpaed/>



Die dort verfügbaren Infos und Übersichten dienen Ihrer Orientierung im Studium. Sie haben empfehlenden Charakter und sollen Sie in der Planung Ihres Studiums unterstützen.

Die Übersichten ersetzen nicht die Lektüre der in diesem Modulhandbuch enthaltenen Beschreibungen der einzelnen Module.

Übersicht nach Modulgruppen

1) Medienpädagogik

ZLB-1001: Informationstechnik (9 ECTS/LP) *	3
ZLB-1002: Medienerziehung (9 ECTS/LP) *	4
ZLB-1003: Mediendidaktik (9 ECTS/LP) *	6
ZLB-1004: Mediengestaltung (12 ECTS/LP) *	9
ZLB-1005: Weitere berufsrelevante Felder der Medienpädagogik (4 ECTS/LP) *	11
ZLB-1006: Examensvorbereitung (2 ECTS/LP) *	12

Modul ZLB-1001: Informationstechnik <i>Information Technology</i>		9 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ingo Kollar		
Inhalte: Ziel des Moduls ist es, sowohl grundlegende theoretische als auch praxisrelevante informationstechnische Kompetenzen aufzubauen. Im Mittelpunkt stehen u.a. Hard- und Software-Kenntnisse (z.B. Aufbau und Komponenten von Rechnern/Computersystemen, Speichermedien, Betriebssysteme), Netzwerke und deren Sicherheit (Aufbau und Funktionsweise des Internets, Datensicherheit, Rechnernetze), Anwendungssoftware und deren Programmierung (z.B. Datenbanksysteme, Softwareaufbau, Informatische Modellbildung und die Entwicklung von Computerprogrammen).		
Bemerkung: Es muß aus jedem Modulteil eine Veranstaltung belegt werden.		
Arbeitsaufwand: Gesamt: 270 Std.		
Voraussetzungen: keine		ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulprüfung
Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr	Empfohlenes Fachsemester:	Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester
SWS: 4	Wiederholbarkeit: beliebig	
Modulteil		
Modulteil: Informationstechnische Grundkenntnisse Sprache: Deutsch SWS: 2		
Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Informationstechnische Grundkenntnisse für Lehramtsstudierende (Seminar) Die Veranstaltung vermittelt praxisorientierte informationstechnische Grundkenntnisse für (angehende) Lehrkräfte. Themen sind (je nach Seminarverlauf): Aufbau, Komponenten und Leistung von Rechnern, Betriebssysteme und Datenspeicherung, SoC am Beispiel Calliope Mini, Virtualisierung, Rechnernetze und das Internet, Datenkompression und Datensicherheit, Die Digitalisierung der Welt, das Internet of Things und die Schule, eLearning & Learning-Management-Systeme.		
Modulteil: Praxisrelevante Themen der Informationstechnik Sprache: Deutsch SWS: 2		
Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Praxisrelevante Themen der Informationstechnik für Lehramtsstudierende (Seminar) Die Veranstaltung vermittelt eine praxisorientierte Vertiefung im Themenbereich Informationstechnik für (angehende) Lehrkräfte. Die Teilnehmenden dürfen sich ein Projekt auf Basis der Inhalte der Veranstaltung "Informationstechnische Grundkenntnisse für Lehramtsstudierende" selbst aussuchen sowie sich eigene Lernziele setzen.		
Prüfung ZLB-1001 Gesamtmodulprüfung Mündliche Prüfung		

Modul ZLB-1002: Medienerziehung <i>Media Literacy</i>		9 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Eva Matthes		
<p>Inhalte: Medienerziehung ist ein Kernbereich medienpädagogischer Forschung und Praxis.</p> <p>Ziel dieses Moduls ist es, die Studierenden dazu zu befähigen, auf einer fundierten theoretischen Basis medienerzieherisch tätig zu sein (z.B. im Rahmen von Lehrer*innenfortbildungen, bei der Entwicklung, Durchführung und Evaluation systematisierter medienerzieherischer Konzepte für Schulen/Schüler*innen, der sinnvollen Information und Unterstützung von Erziehungsberechtigten z.B. in Form von Elternabenden u.Ä.).</p> <p>Beispiele für medienerzieherische Themenfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienwelten von Kindern und Jugendlichen (Medienwirkung, Mediensozialisation und ihre erzieherischen Herausforderungen) • Hass und Rassismus im Netz, Cyber-Mobbing • Umgang mit persönlichen Daten (Datenschutz, Datensicherheit) • Umgang mit Fake News; kritische Medienanalyse • Konsum 4.0 (Smart Products, Werbung, Nachhaltigkeit usw.) • Gaming/Edutainment (Möglichkeiten und Grenzen) • problematischer/exzessiver Medienkonsum • Digitaethik • Schul- und Organisationsentwicklung im digitalen Zeitalter usw. 		
<p>Bemerkung: Es muss aus jedem Modulteil eine Veranstaltung belegt und die entsprechende Teilmodulprüfung abgelegt werden (siehe §111 und §115 LPO I).</p>		
<p>Arbeitsaufwand: Gesamt: 270 Std.</p>		
<p>Voraussetzungen: keine</p>		<p>ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulteilprüfungen</p>
<p>Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr</p>	<p>Empfohlenes Fachsemester:</p>	<p>Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester</p>
<p>SWS: 4</p>	<p>Wiederholbarkeit: beliebig</p>	
<p>Modulteile</p>		
<p>Modulteil: a. Problemfelder der Medienerziehung Sprache: Deutsch SWS: 2 ECTS/LP: 3.0</p>		
<p>Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Grundlagen der Medienerziehung (über VHB!) (Seminar) Dieses Seminar richtet sich in erster Linie an Studierende der pädagogischen Qualifikation Medienpädagogik. Es findet in Kooperation mit der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (Prof. Dr. Rudolf Kammerl) über die Virtuelle Hochschule Bayern (VHB) statt.</p>		
<p>Prüfung ZLB-1002a Teilmodulprüfung: Problemfelder der Medienerziehung Portfolioprüfung</p>		

Modulteile
<p>Modulteil: b. Medienerziehung in der Schule</p> <p>Sprache: Deutsch</p> <p>SWS: 2</p> <p>ECTS/LP: 6.0</p>
<p>Zugeordnete Lehrveranstaltungen:</p> <p>Medien und Gesundheit (Seminar)</p> <p>Sowohl unser privater Alltag als auch unsere Arbeitswelt sind zunehmend von digitalen Medien durchdrungen. Neue digitale Technologien ermöglichen es, orts- und zeitunabhängig zu kommunizieren und zu arbeiten, neue Lehr-/Lernformate zu gestalten und wahrzunehmen sowie auf eine unendlich große Menge an Informationen und Unterhaltung zuzugreifen. Gleichzeitig haben diese Innovationen aber auch nachgewiesenermaßen ein großes „Stresspotential“ – sowohl für Erwachsene, als auch für Kinder und Jugendliche. In diesem Blockseminar erfahren Sie die Ursachen und Auswirkungen von "digitalem Stress" sowie problematischem Medienkonsum und mit welchen Strategien diesen im Sinne einer selbstbestimmten und gesunden Mediennutzung - sowohl im Alltag, als auch in der Schule und am Arbeitsplatz - begegnet werden kann. Überdies erfahren Sie aktiv in der Natur, wie man mithilfe ausgewählter Apps auch lern- und gesundheitsförderlich agieren kann (z.B. Actionbound, Flora Incognita etc.). Das Blockseminar wird</p> <p>... (weiter siehe Digicampus)</p> <p>Projektseminar: Cybermobbing und Hass im Netz professionell begegnen (Seminar)</p> <p>Das Internet bringt nicht erst seit der Corona-Pandemie Chancen und Risiken für unsere Kommunikation und den sozialen Austausch mit sich. Viele bereits davor bestehende Probleme haben sich allerdings verschärft, nicht zuletzt auch für Kinder und Jugendliche. In diesem Seminar haben Sie die Möglichkeit, sich aus medienerzieherischer Perspektive vertiefend damit auseinanderzusetzen, wie ein wertschätzendes Miteinander im Netz gelingen kann - und auch, was man als Lehrkraft bzw. Medienpädagog:in tun sollte, wenn dieses nicht funktioniert. Dafür gibt es mittlerweile diverse erprobte und wissenschaftlich fundierte präventive Ansätze sowie auch konkrete Interventionsmaßnahmen. Doch auf welchen Ansatz sollte ich in der Schule in welchem Fall zurückgreifen? Um diese Frage besser beantworten zu können, soll nach einer theoretischen Einarbeitungsphase im sehr engen Austausch mit der schulischen Praxis der Prototyp eines Recherche- und Analysetools weiterentwickelt werden, das Lehr- und Fachkräften</p> <p>... (weiter siehe Digicampus)</p> <p>Reflektierte Medienauswahl – Methodiklehre mit Schwerpunkt Audiovisuelle Medien (Seminar)</p> <p>Die Lehrveranstaltung richtet sich an (angehende) Lehrkräfte aller Schularten. Sie setzt den VHB-Kurs (#FAU) im Modul Medienerziehung voraus. Der inhaltliche Fokus liegt auf dem Entwickeln von Handlungskompetenzen der (angehenden) Lehrkräfte im Medienbereich durch Eigenproduktionen (ein Portfolio aufeinander abgestimmter Text-, Audio und Videosequenzen). Der reflektierte Umgang und Einsatz von Medienprodukten im Unterricht wird im emanzipatorischen Sinne auf der eigenen Handlungsfähigkeit einer medial geschulten Lehrerpersönlichkeit aufbauen. Hierzu werden fundierte und dennoch am konkreten Unterrichtseinsatz orientierte Kenntnisse vermittelt. Ausgangspunkt sind einerseits die KMBek https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayVwV270223 sowie das in der Bayerischen Schulpolitik verwendete Modell der Forschungsgruppe Lehrerbildung Digitaler Campus Bayern "Kernkompetenzen von Lehrkräften für das Unterrichten in einer digitalisierten Welt" (https://www.merz-zeitschrift.de/fileadmin/u)</p> <p>... (weiter siehe Digicampus)</p>
<p>Prüfung</p> <p>ZLB-1002b Teilmodulprüfung: Medienerziehung in der Schule</p> <p>Portfolioprüfung</p>

Modul ZLB-1003: Mediendidaktik <i>Media Didactics</i>		9 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ingo Kollar		
<p>Inhalte: Mediendidaktik ist ein Kernbereich medienpädagogischer Forschung und Praxis.</p> <p>Ziel dieses Moduls ist es, die Studierenden dazu zu befähigen, mittels aktuellem, mediendidaktischem Wissens in Schulen auf ein effektiveres Lernen mit Medien hinzuwirken (u.a. Unterstützung bei der Auswahl von Anschaffungen im Hard-/Softwarebereich sowie ihrer didaktisch fundierten Einbettung in Lehr-, Lern- und Unterrichtsprozesse, sowie im Rahmen von entsprechenden Lehrer*innenfortbildungen) sowie selbst mediendidaktisch fundierte Lehr-/Lernsettings gestalten zu können.</p> <p>Beispiele für mediendidaktische Themenfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • medienbasierte Instruktionsansätze und -modelle • Flipped Classroom (Lehr-/Lernvideos/Erklärvideos analysieren, evaluieren und produzieren) • Entwicklung von digitalen Lernumgebungen (z.B. E-Learning, Blended Learning) • Serious Games/Game Based Learning • Gestaltung von Bildungsmedien (u.a. Open Educational Resources (OER) usw.) 		
<p>Bemerkung: Es muss aus jedem Modulteil eine Veranstaltung belegt und die entsprechende Teilmodulprüfung abgelegt werden (siehe §111 und §115 LPO I).</p>		
<p>Arbeitsaufwand: Gesamt: 270 Std.</p>		
Voraussetzungen: keine		ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulteilprüfungen
Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr	Empfohlenes Fachsemester:	Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester
SWS: 4	Wiederholbarkeit: beliebig	
Modulteile		
<p>Modulteil: a. Mediendidaktische Ansätze des Lehrens und Lernens</p> <p>Sprache: Deutsch SWS: 2 ECTS/LP: 3.0</p>		
<p>Zugeordnete Lehrveranstaltungen:</p> <p>"Flip your Class" - der umgedrehte Unterricht: Analyse, Evaluation und Produktion von Bildungsmedien (Seminar)</p> <p>Dem Prinzip des "Flipped Classrooms" folgend, wird der Schulstoff nicht in der Unterrichtsstunde präsentiert, sondern die Schüler*innen erarbeiten sich diesen selbstständig außerhalb der eigentlichen Unterrichtszeit, beispielsweise zu Hause anstatt einer Hausaufgabe. Im Unterricht werden die Inhalte dann gemeinsam mit einer Lehrkraft geübt und vertieft. Das Konzept des "Flipped Classrooms" ist allerdings nicht unumstritten. Potenziale aber auch Grenzen dieser Form der Vermittlung müssen wissenschaftlich untersucht und diskutiert werden. Ziel der Veranstaltung ist es, eine solche Untersuchung selbst durchzuführen. Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, ein Erklärvideo zu erstellen. Wie das geht, welche Anwendungen dafür zur Verfügung stehen und was bei der Videoproduktion beachtet werden muss, lernen die Studierenden im Seminar. Um die Anschlussfähigkeit der Wissenszuwächse an eine zukünftige Unterrichtspraxis gewährleisten zu können, liegt der Fokus auf Verwendung von Eigengeräten</p>		

... (weiter siehe Digicampus)

Gamification und (Digital-)Game-Based Learning im Unterricht (Seminar)

Oftmals sieht man sich mit der Frage konfrontiert, wie man den Unterricht bzw. Lehr-Lernprozesse motivierend gestalten kann. Gamification und (Digital-)Game-Based Learning offenbaren sich hierfür als eine vielversprechende Möglichkeit und gewinnen zunehmend im Bildungskontext an Bedeutung. Unter die Lupe des Seminars fallen die grundlegenden Definitionen der u.a. im Titel genannten Begriffe. Es wird darauf eingegangen, warum spielerische Elemente, aber auch Lernspiele das Lernen fördern können, wobei auch der Aspekt beleuchtet wird, warum Menschen überhaupt gerne spielen. Zudem werden Auswahlkriterien für den Einsatz von Spielelementen und Lernspielen im schulischen Bereich herauskristallisiert und Gelingensfaktoren definiert. Verschiedene Spielformen, Tools und Best-Practice Beispiele werden herangezogen, um aus medienpädagogischer Forschungs- und Lehrpraxis heraus zu skizzieren, was in diesem Bereich (schon) möglich ist und was (noch) nicht.

... (weiter siehe Digicampus)

Grundlagen der Mediendidaktik unter besonderer Berücksichtigung von KI-Anwendungen (Seminar)

Aus aktuellem Anlass wird dieses Seminar einen besonderen Schwerpunkt auf die Nutzung von KI-Anwendungen (wie z.B. ChatGPT) bei der Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen legen. Dabei sollen die gängigen mediendidaktischen Grundlagen überprüft, besondere Problemlagen herausgearbeitet und Lösungsansätze diskutiert werden. (Es werden in dieser Veranstaltung Lernmodelle/-paradigmen, Medienpädagogische und lernpsychologische Grundlagen sowie Theorien zum Einsatz digitaler Medien zur Gestaltung von Lernumgebungen behandelt. Im Fokus stehen Modelle, Werkzeuge und Techniken für die Konzeption und Umsetzung von Online-Lehre bzw. von Blended Learning aber auch die Analyse und Evaluation digitaler Medien im Bildungskontext; Methodische Hilfsmittel für die Medienkonzeption; Theoretische Grundlagen der medialen Wahrnehmung, Grundlagen des Instruktionsdesigns, Fragen des Designs und der konkreten Gestaltung, Lernaufgaben in Online-Settings, Insbesondere wird das Einbetten von Lerninhalten in Ler

... (weiter siehe Digicampus)

Prüfung

ZLB-1003a Teilmodulprüfung: Mediendidaktische Ansätze des Lehrens und Lernens

Portfolioprüfung

Modulteile

Modulteil: b. Didaktische Planung und Umsetzung mediengestützten Unterrichts

Sprache: Deutsch

SWS: 2

ECTS/LP: 6.0

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

Einführung in die Mediendidaktik und didaktisches Design mit digitalen Medien (über VHB!) (Seminar)

Dieses Seminar richtet sich in erster Linie an Studierende der pädagogischen Qualifikation Medienpädagogik. Es findet in Kooperation mit der Ludwig-Maximilians-Universität München (Prof. Dr. Frank Fischer) über die Virtuelle Hochschule Bayern (VHB) statt.

Planung, Gestaltung und Evaluation von Serious Games (CIP-Pool) (Seminar)

Bitte die Voraussetzungen für die Teilnahme beachten! Wissen und Fertigkeiten können auf unterschiedliche Weisen vermittelt werden. Serious Games respektive Spiele, die einem ernsthaften Zweck folgen, sind eine davon. Nach einer theoretischen Einführung planen und erstellen Sie in diesem Seminar in Gruppenarbeit ein eigenes digitales Serious Game, durch welches Lernende neues Wissen und Fertigkeiten generieren können. Im ersten Teil des Seminars steht die inhaltliche und didaktische Konzeption des Serious Games im Vordergrund. In kleinen Gruppen setzen Sie sich gemeinsam mit leitenden Fragestellungen auseinander: - wie soll die Lernumgebung beschaffen sein (Setting, Story, Charaktere)? - wie können unterschiedliche Lernbedürfnisse berücksichtigt werden? - wie können einzelne Lernende speziell gefördert werden (Sprache, Aufgaben u.ä.)? - wie und wann lässt sich die Lernwelt einsetzen, bzw. was muss berücksichtigt werden? Anschließend folgt in der projektorientierten zweiten Hälfte des Se

... (weiter siehe Digicampus)

Prüfung

ZLB-1003b Teilmodulprüfung: Didaktische Planung und Umsetzung mediengestützten Unterrichts

Portfolioprüfung

Modul ZLB-1004: Mediengestaltung <i>Media Design</i>		12 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Andreas Hartinger		
<p>Inhalte: Das Modul Mediengestaltung dient dem Nachweis vertiefter praktischer Kompetenzen in einem selbst gewählten Schwerpunktfeld aus den Modulen ZLB 1001, ZLB 1002 und ZLB 1003 (Informationstechnik, Medienerziehung oder Mediendidaktik). Ziel ist die Entwicklung eines eigenen Medienprodukts. Die dazu notwendigen theoretischen Überlegungen sowie die Planung, Durchführung und Evaluation des Medienprodukts werden in einer Seminararbeit als Modulprüfung dokumentiert. Das Modul ist als Vorbereitung der Praktischen Prüfung konzipiert, die Teil der Ersten Staatsprüfung im Erweiterungsfach Medienpädagogik ist.</p> <p>Beispiele für Mediengestaltungsprojekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer App (z.B. mit fachdidaktischem Inhalt) • Entwicklung eines Podcasts für Jugendliche/mit Jugendlichen zu medienerzieherischen Themen • Entwicklung eines Präventionsprogramms gegen Cyber-Mobbing in Form von E-Learning/Blended Learning für Peer-to-Peer-Projekte (z.B. Augsburger Medienscouts) • Entwicklung einer 3D-/VR-Lernwelt (z.B. mit MinecraftEdu oder CoSpaces EDU) • Erstellung einer Flipped Classroom-Sequenz mit selbst produzierten Erklärvideos • Entwicklung eines multimedialen Onlinekurses für Schüler*innen usw. 		
Arbeitsaufwand: Gesamt: 360 Std.		
Voraussetzungen: keine; empfohlen wird jedoch vorab der erfolgreiche Abschluss des Moduls, das dem selbst gewählten Schwerpunktfeld entspricht (siehe beispielhafte Studienverlaufsmodelle auf der Homepage)		ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulprüfung
Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr	Empfohlenes Fachsemester:	Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester
SWS: 4	Wiederholbarkeit: beliebig	
Modulteile		
Modulteil: Mediengestaltung Sprache: Deutsch		
Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Mediengestaltung (Seminar) Ziel des Moduls "Mediengestaltung" ist die Entwicklung eines eigenen Medienprodukts bzw. -projekts in einem selbst gewählten Schwerpunktfeld (Medienerziehung, Mediendidaktik oder Informationstechnik). Dieses Seminar bietet Ihnen eine individuelle Projektbegleitung als Vorbereitung auf die Praktische Prüfung, die Teil der Ersten Staatsprüfung im Erweiterungsfach Medienpädagogik ist. Im Rahmen der Staatsprüfung wird dieses entwickelte Medienprodukt einer Prüfungskommission in Form einer 45-minütigen mündlichen Prüfung vorgestellt, die Fragen zum Projekt und eine Diskussion beinhaltet. Beispiele für Mediengestaltungsprojekte: - Entwicklung einer App (z.B. mit fachdidaktischem Inhalt) - Entwicklung eines Podcasts für Jugendliche zu medienerzieherischen Themen - Entwicklung eines Präventionsprogramms gegen Cyber-Mobbing in Form von E-Learning/Blended Learning für Peer-to-Peer-Projekte (z.B. Augsburger Medienscouts) - Entwicklung einer 3D-/VR-Lernwelt (z.B. mit Minecraft Edu, Adobe Dimensi ... (weiter siehe Digicampus)		

Prüfung

ZLB-1004 Gesamtmodulprüfung

Seminararbeit

Modul ZLB-1005: Weitere berufsrelevante Felder der Medienpädagogik <i>Additional topics of professional relevance to Media Education</i>		4 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Klaus Bredl		
Inhalte: Dieses Modul ist einerseits auf den Aufbau von Kontakten und Kooperationen mit z.B. Medienschaffenden, Medienzentren und (Best Practice) Schulen im Bereich Digitalisierung sowie andererseits auf das Sammeln von praktischen Erfahrungen in der Medienbranche bzw. medienpädagogischen Einrichtungen außerhalb des unmittelbaren schulischen Kontexts ausgerichtet.		
Bemerkung:		
Arbeitsaufwand: Gesamt: 120 Std.		
Voraussetzungen: keine		ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulprüfung
Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr	Empfohlenes Fachsemester:	Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester
SWS: 2	Wiederholbarkeit: beliebig	
Modulteile		
Modulteil: Berufsrelevante Felder der Medienpädagogik Sprache: Deutsch		
Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Weitere berufsrelevante Felder der Medienpädagogik (Seminar) Dieses Lehrangebot fokussiert in erster Linie auf das Kennenlernen medienpädagogischer Arbeitsfelder außerhalb der Schule sowie den Aufbau von Kontakten und Kooperationen mit z.B. Weiterbildungseinrichtungen, Medienschaffenden und Medienzentren. Jene sind in der medienpädagogischen Praxis in der Schule unerlässlich. Das Modul ZLB 1005 besteht aus einer Lehrveranstaltung, die (je nach Vorkenntnissen, (beruflichem) Hintergrund und Interesse der Teilnehmenden) als Praktikumsseminar, Exkursionsseminar und/oder Blockseminar gestaltet wird.		
Prüfung ZLB-1005 Gesamtmodulprüfung Bericht		

Modul ZLB-1006: Examensvorbereitung <i>Exam Preparation</i>		2 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ingo Kollar		
Inhalte: Dieses Modul dient dem Schließen eventuell noch bestehender Wissenslücken und der strukturierten Vorbereitung auf die Erste Staatsprüfung, v.a. auf die schriftlichen Prüfungen im Bereich Mediendidaktik und Medienerziehung.		
Arbeitsaufwand: Gesamt: 60 Std.		
Voraussetzungen: keine; empfohlen wird vorab der erfolgreiche Abschluss der Module ZLB-1002 und ZLB-1003 (siehe beispielhafte Studienverlaufsmodelle auf der Homepage)		ECTS/LP-Bedingungen: Bestehen der Modulprüfung
Angebotshäufigkeit: in der Regel mind. 1x pro Studienjahr	Empfohlenes Fachsemester:	Minimale Dauer des Moduls: 1 Semester
SWS: 2	Wiederholbarkeit: beliebig	
Modulteile		
Modulteil: Examensvorbereitung Sprache: Deutsch		
Zugeordnete Lehrveranstaltungen: Examensvorbereitung für die 1. Staatsprüfung in der päd. Qualifikation "Medienpädagogik" (Lehramt) (Seminar) Dieses Seminar dient dem Schließen eventuell noch bestehender Wissenslücken und der strukturierten Vorbereitung auf die zwei schriftlichen Prüfungen in "Mediendidaktik" und "Medienerziehung" im Rahmen der 1. Staatsprüfung im Erweiterungsfach Medienpädagogik (Lehramt). Hierfür werden v.a. gemeinsam Staatsexamensprüfungen der vergangenen Jahre bearbeitet und Lösungswege diskutiert.		
Prüfung ZLB-1006 Gesamtmodulprüfung Modulprüfung, Hausaufgaben, unbenotet		