Universität Augsburg

Modulhandbuch

Erweiterungsfach Medienpädagogik

Lehramt

Sommersemester 2021

Wichtige Zusatzinformation für das SoSe 2021 aufgrund der Corona-Pandemie:

Bitte berücksichtigen Sie, dass aufgrund der Entwicklungen der Corona-Pandemie die Angaben zu den jeweiligen Prüfungsformaten in den Modulhandbüchern ggf. noch nicht aktuell sind. Welche Prüfungsformate schließlich bei welchen Modulen möglich sein werden, wird im weiteren Verlauf des Semesters geklärt und festgelegt werden.

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/forschung/einrichtungen/institute/zlbib/digillab/padagogische-qualifikation-medienpadagogik/

SCAN ME

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) *.....5

ZLB-1003: Mediendidaktik (9 ECTS/LP) *.....8

ZLB-1004: Mediengestaltung (12 ECTS/LP).....11

ZLB-1005: Weitere berufsrelevante Felder der Medienpädagogik (4 ECTS/LP).....12

ZLB-1006: Examensvorbereitung (2 ECTS/LP).....13

*** = Im aktuellen Semester wird mindestens eine Lehrveranstaltung für dieses Modul angeboten**

Modul ZLB-1001: Informationstechnik *Information Technology*		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	

Modulteile

Modulteil: Informationstechnische Grundkenntnisse
Sprache: Deutsch
SWS: 2

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

Informationstechnische Grundkenntnisse für Lehramtsstudierende (Seminar)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
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)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
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 *Media Literacy*	9 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Eva Matthes	

Inhalte:
Medienerziehung ist ein Kernbereich medienpädagogischer Forschung und Praxis.

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.).

Beispiele für medienerzieherische Themenfelder:

- 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
- Digitalethik
- Schul- und Organisationsentwicklung im digitalen Zeitalter usw.

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	

Modulteile

Modulteil: Problemfelder der Medienerziehung
Sprache: Deutsch
SWS: 2

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

Gamification und Game Based Learning im Unterricht (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Kinder müssen spielen – es ist entscheidend für ihre Entwicklung. Aber auch Jugendliche und Erwachsene spielen gern, wenn oft auch anders (vgl. Oerter 2007). Für die meisten Heranwachsenden sind digitale Spiele integraler Bestandteil ihres Alltags. Und auch im Unterricht werden immer häufiger gamifizierende Elemente und Serious Games zur Gestaltung eines kompetenzorientierten, abwechslungsreichen, motivierenden und lernförderlichen Unterrichts eingesetzt. Nicht zuletzt aus diesen Gründen lohnt es sich für Pädagog*innen sich mit diesem Thema näher zu beschäftigen. Auf Grundlage des aktuellen Forschungsstands bekommen Sie im Rahmen dieses Seminars die Möglichkeit, vielfältige eigene Erfahrungen mit unterschiedlichen digitalen (Lern-)Spielelementen und (Serious) Games zu sammeln sowie unter Anleitung auch selbst spielerische Elemente sowie eigene

Spielwelten zu entwickeln (u.a. LearningApps, Learning Snacks, CospacesEdu, Classcraft usw.). Dabei erlangen Sie Basiswissen zum Gamedesign, zu
... (weiter siehe Digicampus)

Grundlagen der Medienerziehung (über VHB!) (Seminar)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
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. Eine genaue Beschreibung des Kurses finden Sie hier: https://kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true. Wenn Sie an dieser Veranstaltung teilnehmen möchten, verfahren Sie bitte wie folgt: 1. Melden Sie in diesem Seminar in Digicampus an. 2. Schreiben Sie sich zusätzlich unbedingt ab 15.3.2021 über folgenden Link bei der VHB in den Kurs "Grundlagen der Medienerziehung" ein: https://kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true Gegebenenfalls müssen Sie sich davor, sofern noch nicht geschehen, bei der Virtuellen Hochschule Bayern registrieren (siehe Voraussetzungen).
... (weiter siehe Digicampus)

Modulteil: Medienerziehung in der Schule
Sprache: Deutsch
SWS: 2

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

Digitale Ethik für Lehrkräfte (Seminar)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Zu den neuartigen Kompetenzen, die Lehrkräfte in einer digitalisierten Welt für eine zeitgemäße Bildungs- und Erziehungsarbeit an Schulen benötigen, gehören zweifellos auch solche in den Bereichen Medienethik und Digitale Ethik. Ziel des Seminars ist es, dieser Einsicht Rechnung zu tragen und wichtige Grundlagen der Digitalen Ethik systematisch zu erarbeiten sowie auf ihre Relevanz und Konsequenzen für die schulische Bildungs- und Erziehungsarbeit hin zu überprüfen – Konsequenzen für das eigene professionelle Handeln als Lehrkraft wie auch für die Förderung medienethischer Kompetenz und medienbezogener Wertebildung bei Schülerinnen und Schülern. Voraussetzung für die Teilnahme am Seminar ist deshalb auch die Bereitschaft, sich in Grundlagen und Konzepte der Digitalen Ethik einzuarbeiten und, darauf aufbauend, aktiv daran mitzuarbeiten, Konzepte und Modelle für einen medienethisch reflektierten sowie auf die Vermittlung von medienethischer Kompetenz und Wertebildung abzielenden Unterric
... (weiter siehe Digicampus)

Gamification und Game Based Learning im Unterricht (Seminar)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Kinder müssen spielen – es ist entscheidend für ihre Entwicklung. Aber auch Jugendliche und Erwachsene spielen gern, wenn oft auch anders (vgl. Oerter 2007). Für die meisten Heranwachsenden sind digitale Spiele integraler Bestandteil ihres Alltags. Und auch im Unterricht werden immer häufiger gamifizierende Elemente und Serious Games zur Gestaltung eines kompetenzorientierten, abwechslungsreichen, motivierenden und lernförderlichen Unterrichts eingesetzt. Nicht zuletzt aus diesen Gründen lohnt es sich für Pädagog*innen sich mit diesem Thema näher zu beschäftigen. Auf Grundlage des aktuellen Forschungsstands bekommen Sie im Rahmen dieses Seminars die Möglichkeit, vielfältige eigene Erfahrungen mit unterschiedlichen digitalen (Lern-)Spielelementen und (Serious) Games zu sammeln sowie unter Anleitung auch selbst spielerische Elemente sowie eigene Spielwelten zu entwickeln (u.a. LearningApps, Learning Snacks, CospacesEdu, Classcraft usw.). Dabei erlangen Sie Basiswissen zum Gamedesign, zu
... (weiter siehe Digicampus)

Grundlagen der Medienerziehung (über VHB!) (Seminar)
Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
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. Eine genaue Beschreibung des Kurses finden Sie hier: https://

kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true. Wenn Sie an dieser Veranstaltung teilnehmen möchten, verfahren Sie bitte wie folgt: 1. Melden Sie in diesem Seminar in Digicampus an. 2. Schreiben Sie sich zusätzlich unbedingt ab 15.3.2021 über folgenden Link bei der VHB in den Kurs "Grundlagen der Medienerziehung" ein: https://kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true Gegebenenfalls müssen Sie sich davor, sofern noch nicht geschehen, bei der Virtuellen Hochschule Bayern registrieren (siehe Voraussetzungen).
... (weiter siehe Digicampus)

Reflektierte Medienauswahl – Eine Methodiklehre (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Die Lehrveranstaltung richtet sich an (angehende) Lehrkräfte aller Schularten. 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. Der Kurs hat einen medienlinguistischen Schwerpunkt mit Augenmerk auf die zu schreibenden Konzepte. 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:
... (weiter siehe Digicampus)

Prüfung

ZLB-1002 Gesamtmodulprüfung

Portfolioprüfung

Modul ZLB-1003: Mediendidaktik *Media Didactics*	9 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ingo Kollar	

Inhalte:
Mediendidaktik ist ein Kernbereich medienpädagogischer Forschung und Praxis.

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.

Beispiele für **mediendidaktische** Themenfelder:

- 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.)

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	

Modulteile

Modulteil: Mediendidaktische Ansätze des Lehrens und Lernens
Sprache: Deutsch
SWS: 2

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

"Flip your Class" - der umgedrehte Unterricht: Analyse, Evaluation und Produktion von Bildungsmedien (Seminar)

Veranstaltung wird als Hybrid/gemischt abgehalten.
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. Der Fokus liegt dabei auf der Verwendung von Eigengeräten (Bring Your Own Device) sowie dem Einsatz von Open-Source-Software. Die selbstproduzierten Videos
... (weiter siehe Digicampus)

Analyse und Evaluation schulischer Bildungsmedien im Internet: Lehr-/Lernvideos unter der Lupe (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.

Kinder und Jugendliche beschaffen sich heutzutage einen großen Teil ihrer Informationen aus dem Internet. Es gibt inzwischen zahlreiche speziell für sie konzipierte Webangebote, unter anderem viele Lehr-/Lernvideos. Doch wie steht es um die Güte dieser Videos im Netz? Was sind ihre Potenziale und Grenzen? Inwiefern eignen sie sich für den Einsatz in Schule und Unterricht? Im Rahmen dieses Seminars werden exemplarische Angebote vor allem aus pädagogischer und mediendidaktischer Sicht kritisch unter die Lupe genommen. Sie bekommen praktische Tipps und Tools an die Hand, die Ihnen bei der Bewertung und beim Einsatz von Lehr-/Lernvideos im Unterrichtsalltag helfen können. Überdies lernen Sie "Design Thinking" in einer für den Bildungsbereich adaptierten Form als eine systematische, schüler*innenorientierte Herangehensweise an komplexe Problemstellungen im digitalen Zeitalter kennen. Mit der Veranstaltung verfolgen wir das übergreifende Ziel, Ihre Professionalität im Umgang mit Lehr-/Lernvi

... (weiter siehe Digicampus)

Gamification und Game Based Learning im Unterricht (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.

Kinder müssen spielen – es ist entscheidend für ihre Entwicklung. Aber auch Jugendliche und Erwachsene spielen gern, wenn oft auch anders (vgl. Oerter 2007). Für die meisten Heranwachsenden sind digitale Spiele integraler Bestandteil ihres Alltags. Und auch im Unterricht werden immer häufiger gamifizierende Elemente und Serious Games zur Gestaltung eines kompetenzorientierten, abwechslungsreichen, motivierenden und lernförderlichen Unterrichts eingesetzt. Nicht zuletzt aus diesen Gründen lohnt es sich für Pädagog*innen sich mit diesem Thema näher zu beschäftigen. Auf Grundlage des aktuellen Forschungsstands bekommen Sie im Rahmen dieses Seminars die Möglichkeit, vielfältige eigene Erfahrungen mit unterschiedlichen digitalen (Lern-)Spielelementen und (Serious) Games zu sammeln sowie unter Anleitung auch selbst spielerische Elemente sowie eigene Spielwelten zu entwickeln (u.a. LearningApps, Learning Snacks, CospacesEdu, Classcraft usw.). Dabei erlangen Sie Basiswissen zum Gamedesign, zu

... (weiter siehe Digicampus)

Modulteil: Didaktische Planung und Umsetzung mediengestützten Unterrichts

Sprache: Deutsch

SWS: 2

Zugeordnete Lehrveranstaltungen:

"Flip your Class" - der umgedrehte Unterricht: Analyse, Evaluation und Produktion von Bildungsmedien (Seminar)

Veranstaltung wird als Hybrid/gemischt abgehalten.

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. Der Fokus liegt dabei auf der Verwendung von Eigengeräten (Bring Your Own Device) sowie dem Einsatz von Open-Source-Software. Die selbstproduzierten Videos

... (weiter siehe Digicampus)

Einführung in die Mediendidaktik (über VHB!) (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.

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. Eine genaue Beschreibung des Kurses finden Sie hier: https://kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true. Wenn Sie an dieser Veranstaltung teilnehmen

möchten, verfahren Sie bitte wie folgt: 1. Melden Sie in diesem Seminar in Digicampus an. 2. Schreiben Sie sich zusätzlich unbedingt ab 15.3.2021 über folgenden Link bei der VHB in den Kurs "Einführung in die Mediendidaktik und didaktisches Design mit Learning Management Systemen" ein: https://kurse.vhb.org/VHBPORTAL/kursprogramm/kursprogramm.jsp?kDetail=true Gegebenenfalls müssen Sie sich davor, sofern noch nicht geschehen, bei der Virtuellen Hochschule Bayern registrieren (siehe Voraussetzungen).
... (weiter siehe Digicampus)

Gamification und Game Based Learning im Unterricht (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Kinder müssen spielen – es ist entscheidend für ihre Entwicklung. Aber auch Jugendliche und Erwachsene spielen gern, wenn oft auch anders (vgl. Oerter 2007). Für die meisten Heranwachsenden sind digitale Spiele integraler Bestandteil ihres Alltags. Und auch im Unterricht werden immer häufiger gamifizierende Elemente und Serious Games zur Gestaltung eines kompetenzorientierten, abwechslungsreichen, motivierenden und lernförderlichen Unterrichts eingesetzt. Nicht zuletzt aus diesen Gründen lohnt es sich für Pädagog*innen sich mit diesem Thema näher zu beschäftigen. Auf Grundlage des aktuellen Forschungsstands bekommen Sie im Rahmen dieses Seminars die Möglichkeit, vielfältige eigene Erfahrungen mit unterschiedlichen digitalen (Lern-)Spielelementen und (Serious) Games zu sammeln sowie unter Anleitung auch selbst spielerische Elemente sowie eigene Spielwelten zu entwickeln (u.a. LearningApps, Learning Snacks, CospacesEdu, Classcraft usw.). Dabei erlangen Sie Basiswissen zum Gamedesign, zu
... (weiter siehe Digicampus)

Lehren und Lernen mit immersiven virtuellen Lernumgebungen (Seminar)

Veranstaltung wird online/digital abgehalten.
Lehren und Lernen mal mit einer innovativen Methode? Wissen und Fertigkeiten müssen nicht immer über Bücher vermittelt werden. Die moderne Technik ermöglicht es auch ohne Programmierkenntnisse virtuelle Lernumgebungen zu gestalten. Ganz nach dem Prinzip von Albert Einstein, der sagte: „I never try to teach my students anything. I only try to create an environment in which they can learn.", kreieren Sie in diesem Seminar eine eigene virtuelle Lernumgebung, in der sich Lernende Wissen und Fertigkeiten aneignen können.

Prüfung

ZLB-1003 Gesamtmodulprüfung

Portfolioprüfung

Modul ZLB-1004: Mediengestaltung *Media Design*	12 ECTS/LP
Version 1.0.0 (seit SoSe21) Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Andreas Hartinger	

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.

Beispiele für **Mediengestaltungsprojekte**:

- 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:		**ECTS/LP-Bedingungen:**
keine; empfohlen wird jedoch vorab der erfolgreiche Abschluss des Moduls, das dem selbst gewählten Schwerpunktfeld entspricht (siehe beispielhafte Studienverlaufsmodelle auf der Homepage)		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

Prüfung
ZLB-1004 Gesamtmodulprüfung
Seminararbeit

Modul ZLB-1005: Weitere berufsrelevante Felder der Medienpädagogik *Additional topics of professional relevance to Media Education*		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

Prüfung
ZLB-1005 Gesamtmodulprüfung Bericht

Modul ZLB-1006: Examensvorbereitung *Exam Preparation*		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

Prüfung
ZLB-1006 Gesamtmodulprüfung Modulprüfung, Hausaufgaben, unbenotet