

MA E-Learning und Medienbildung (Masterstudiengang)

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis Wintersemester 2014/ 2015

BiWi 03	Forschung mit Grounded Theory und MaxQDA			
S	2 CP	1 Std.	(A)Neubau A307 MDZ	Würffel, N.
Einzel	05.12.14	Fr	11-17	
Einzel	06.12.14	Sa	09-15	

Bemerkungen: Anmeldung über Stud.IP.

Am Freitag wird über Grounded Theory gearbeitet und am Samstag mit MaxQDA.

Kommentar:

Der erste Workshop ist der Grounded Theory gewidmet. Es soll dabei zum einen ein fundierter Überblick über dieses Forschungsdesign bzw. diese Erhebungs- und Auswertungsmethode gegeben werden; zum anderen werden die dargestellten Merkmale, Potenziale und Grenzen direkt mit einem Beispiel verknüpft und anhand der Darstellung einer durchgeführten Erhebung zur (DaF)Lehrerbildung im Blended Learning Modus konkretisiert. Es wird außerdem darüber diskutiert, inwieweit sich die Grounded Theory für die Erforschung von Gegenständen eignen würde, die die Studierenden in ihren Forschungsprojekten zum Thema machen wollen.

Der zweite Workshop führt in die Arbeit mit dem Softwareprogramm MaxQDA ein, mit dem qualitative Datenauswertungen durchgeführt werden können. Da es im Oktober schon einen Einführungsworkshop zu den Grundlagen mit MaxQDA gibt, soll in diesem Seminar praktisch mit dem Programm gearbeitet werden. Dabei wird es auch um Transkriptionskonventionen bzw. -möglichkeiten gehen. Außerdem können im Seminar erste oder vertiefende Versuche unternommen werden, einen eigenen Text oder Beispieltex te aus einem Forschungsprojekt der Dozentin zu codieren – einmal mithilfe eines Kodierleitfadens und einmal offen. Auch die Möglichkeiten zur Codierung von Text-Video-Daten kann bei Bedarf thematisiert werden.

Modul 4

ELMB 01	Konzeption von E-Learning-Umgebungen			
S	4 CP	2 Std.	Mi 12-14 (A)Neubau A307 MDZ	Würffel, N.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 4

Kommentar: Im Seminar geht es um die Erarbeitung von Konzeptionen für E-Learning-Umgebungen. Da dafür das Einnehmen eines "didaktischen Blicks" grundlegend ist, wird der Fokus im Seminar auf grundlegende didaktische Aspekte wie u.a. die Lernzielbestimmung, die Unterscheidung und das Design verschiedener Aufgaben- und Übungstypen und den Bereich Feedback gelegt: All dies hat eine direkte Auswirkung auf die Planung und "Drehbucherstellung" von E-Learning-Umgebungen, auf das Arrangement, die Kombination und die mediale Darstellung von Inhalten.

Prüfungsform: Schriftliche Arbeit

ELMB 02 **Audiovisuelle Bildungsmedien**

S 4 CP 2 Std. 14tgl. Do 8-12 (A)Neubau A 307 MDZ Lorenz, T.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 3

Kommentar: Fernsehen und Hörfunk haben seit einigen Jahren eine Programmmoffensive im Bereich der Bildungs- und Wissensprogramme gestartet. Dabei entstanden unterschiedliche Programmformate, die sich zwischen Unterhaltung und Information bewegen: Magazine, Features, Reportagen, Quiz, Wissensshows. Das Seminar analysiert Aufbau, Sprache (Text-Bild-Verhältnisse, Verständlichkeit, Einstiege u.a.), Bildgestaltung und Bildzwang, Bild-Ton-Montagen, Themenfindung, Programmplätze u.a. Dabei stehen journalistische Formen in audiovisuellen Medien im Vordergrund. Entscheidend sind dabei seit einigen Jahren die Verbindung mit sog. „rich media“-Konzeptionen, die netzbasiert die Bildungs- und Wissenssendungen des Fernsehens mit interaktiven Beispielen, ergänzenden Informationen und modularisierten Medien erweitern. Die Veranstaltung wird begleitet von einem Moodle-Kurs, der ausführlich Angaben und Material enthält.

Prüfungsform: Schriftliche Arbeit mit mögl. multimedialer Anwendung

Modul 5

ELMB 03 **Mediengeschichte**

S 4 CP 2 Std. Do 14-16 (A)Neubau A-128 Lorenz, T.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 2

Kommentar: Neue Medientechnologien definieren sich gerne über die Inszenierung alter, vorangegangener Medien: Die ersten Filme zeichneten Theater auf, Fernsehen überträgt Filme, der Personal Computer integriert die Schreibmaschine, Fotos und Filme. Ebenso beschreiben wir unseren aktuelle Mediengesellschaft mit Begriffen der Vorzeit: wir sprechen von Netzgesellschaften, von Informationsfluten u.a., die allerdings bereits vor 200 Jahren debattiert wurden und so neu nicht sind. Mit einem Blick in die Mediengeschichte können wir uns selbst heute besser beschreiben und erkennen, wie Medientechnologien die Welt und unser Verhältnis zueinander verändert haben. Dabei wird es zu irritierenden Beobachtungen kommen, wenn die „Vorläufer“ eines Mediums unklar sind. Stammt das Fernsehen vom Kino oder nicht eigentlich vom Radarbildschirm ab? Die E-mail von der Post? Das Portfolio vom Tagebuch? Das Radio vom Grammophon oder der Telegrafie? Das Internet von Lesegesellschaften des 18. Jahrhunderts? Die Opensource-Debatte vom Gutenberg-Zeitalter? Anders gesagt: „Denken“ wir nicht kulturell, wissenschaftlich und pädagogisch immer wieder von diesen alten Medienformen und Medienverständnissen her? Das Seminar verfolgt, ausgehend von aktuellen Medienentwicklungen, historisch die Genese und das Ringen um ein Verstehen bzw. die Verwendung von Medien sowie ihren Einfluss auf unser (kulturelles) Gedächtnis. Dabei interessieren uns auch verschwundene Medien und Spuren „alter“ Medien in unserem Lebensalltag und –raum. Werfen Sie also alte Tagebücher, Postkarten, Tintenkleckse in Schulheften (noch) nicht weg.

Prüfungsform: Mündliche Prüfung (zu diesem Seminar + den Seminaren „Medienanalyse“ und „Medien- und Kommunikationstheorien“).

Modul 6

ELMB 04 Videoproduktion

S 3 CP 2 Std. Di 12-14 (A)Neubau A-128 Avventi, C.

Kommentar: Im Seminar ‚Videoproduktion‘ sollen die Teilnehmer in Kleingruppen jeweils einen kurzen Filmbeitrag realisieren. Unter Anleitung des Lehrenden suchen die Gruppen nach passenden Stoffen, fertigen Scripte an, erstellen Drehpläne, führen die Dreharbeiten durch, schneiden das Material zu einem fertigen Film. Bei den einzelnen Schritten werden die Teilnehmer vom Dozenten begleitet und unterstützt, haben aber als Gruppen die Möglichkeit während des Produktionsablaufs auch eigenständig zu arbeiten. Durch die praktische Umsetzung eines kurzen Filmbeitrags lernen die Teilnehmer den gesamten Ablauf einer Filmproduktion ‚im Kleinen‘ kennen, setzen sich mit Fragen der ästhetischen und dramaturgischen Filmgestaltung sowie der didaktischen Umsetzung bestimmter Themen auseinander und schaffen dabei ein eigenes Werk.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 05 Mobile Learning

S 3 CP 2 Std. Mo 14-16 (A)Neubau A307 MDZ Meeh, H.

Bemerkungen: auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 1 (10 Plätze)

Kommentar: 2010 wurde mit dem Erscheinen des Apple iPad mit Tablets eine neue Geräteklasse digitaler Medien definiert. Im Horizon Report 2012 sind Tablets zum ersten Mal aufgenommen worden. Aufgrund der intuitiven Bedienung und ihrer hohen Leistungsfähigkeit wird ihnen die Erschließung neuer Lernerfahrungen zugeschrieben, die mit herkömmlichen digitalen Medien nicht gegeben sind. Und die Technologie breitet sich inzwischen schnell im Bildungsbereich aus. Fast täglich gibt es Meldungen über die Einrichtung sog. „iPad-Klassen“ an Schulen und iPad-Projekten an Hochschulen. Auch in anderen Bildungsbereichen spielt Tablet-Computing inzwischen eine zentrale Rolle. In diesem Seminar sollen die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von Tablets genauer untersucht und praktisch erprobt werden. Stichworte sind hier Aktive Medienarbeit, eBooks, Apps und mobiles Lernen.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 06 Onlinetutorials und Screencasts produzieren mit Camtasia, Mediasite & Co.

S 3 CP 2 Std. Kompaktveranst. (A)Neubau A307 MDZ Meeh, H.

Termine: Block 07.-09.10.2014, 9-18 Uhr

Bemerkungen: auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 1 (10 Plätze)

Kommentar: Screen-Recording-Software ermöglichen das "Abfilmen" von Fenstern und Anwendungen am Bildschirm, sowie die Vertonung von Aktionen. Zusätzlich können die erstellten Filme mit weiteren Elementen wie Textfeldern, Navigationselementen und Testfragen anschließend medial und didaktisch weiter aufbereitet werden. Screenrecorder werden in verschiedenen (Aus-)Bildungskontexten wie Schule, Hochschule, Weiterbildung und Anwendersupport genutzt und eignen sich bspw. sehr gut für die Entwicklung interaktiver Softwaretutorials, Hilfematerialien, aber auch für Vortragsaufzeichnungen und sonstige Schulungen. In der Veranstaltung lernen Sie neben dem Umgang mit der entsprechenden Software auch die nötigen Arbeitsschritte zur Erstellung von Screenvideos kennen und realisieren anschließend ein kleines Projekt. Neben der Arbeit mit klassischer Screen-Recording-Software haben Sie weiterhin die Gelegenheit mit der professionellen Vortragsaufzeichnungs- und Streaminglösung Mediasite zu arbeiten.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 07 Erstellung digitaler Lehr-Lernmaterialien für das Interaktive Whiteboard

S 3 CP 2 Std. Mo 12-14 (A)Neubau A307 MDZ Schulze, A.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 4; auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 1 (10 Plätze)

Kommentar: In diesem Seminar werden Sie zu vorgegebenen Themen digitale Lehr-Lernsequenzen didaktisch reflektiert entwickeln und medientechnisch umsetzen. Nach einer Einführung in die Möglichkeiten der Software zur Erstellung von Materialien für das Interaktive Whiteboard werden damit Materialien erstellt und mit zusätzlichen digitalen Materialien (Bild, Ton, ...) ergänzt. Dabei wird uns die Frage begleiten, welche Lehr- und Lernformen mit dem Interaktiven Whiteboard möglich sein können und welche Interaktionsformen damit initiiert werden.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 08 Web2.0-Tools für Lehr-Lernzwecke

S 3 CP 2 Std. Do 12-14 (A)Neubau A307 MDZ Schulze, A.

Bemerkungen: auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 3 (10 Plätze)

Kommentar: Inzwischen gibt es eine Vielzahl an internetbasierten Werkzeugen, die für Lehr-Lernzwecke genutzt und teilweise auch in Plattformen integriert werden können. Die Frage wird sein, ob sich Online-Lehr-Lern-Angebote für Lehr-Lernzwecke damit erweitern lassen und welche Interaktionsformen damit initiiert werden. An geeigneten Beispielen werden wir unterschiedliche Einsatzszenarien entwickeln und diskutieren.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 09 Lernplattformen

S 3 CP 2 Std. Mi 10-12 (A)Neubau A307 MDZ Ulrich, S.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 4; auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 3 (10 Plätze)

Kommentar: Der Begriff der „Virtuellen Lernumgebung“ ist nicht deckungsgleich mit den Begriffen „Lernplattform“ bzw. „Learning Management System“. Im Seminar werden – vor dem Hintergrund der jüngsten mediendidaktischen Debatte um den Begriff „Personal Learning Environments“ (PELE) – mehrere Virtuelle Lernumgebungen unterschiedlichster Ausprägungsform auf ihr didaktisches Potenzial hin untersucht und medienpraktisch bzw. medientechnisch analysiert. Im Mittelpunkt der didaktischen Analyse steht die Frage, wie unterschiedliche Anwendungen wie u.a. Blogsoftware, Wikis und Web2.0-Anwendungen bzw. Social Software oder Web-Services, die zumeist informelles Lernen mit dem Computer unterstützen, mit den Basisdiensten der Plattform Moodle kombiniert werden können.

Prüfungsform: Portfolio

ELMB 10 **Game-based Learning**

S 3 CP 2 Std. Di 14-16 (A)Neubau A307 MDZ Ulrich, S.

Bemerkungen: auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 3; auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 2 (10 Plätze)

Kommentar: Während Kulturwissenschaftler Computerspiele als Gegenstand hermeneutisch-ästhetischer Reflexion betrachten und Spiele als „models of interactive fiction“ sehen, Ingenieurwissenschaftler, „Entertainment Computing“ als neues Designparadigma entdecken, Entwicklungspsychologen ihren Fokus auf Interaktivität und den „Sinn“ von Spielhandlungen legen, die Edutainmentforschung Computerspiele als „motivierende Lernumgebungen“ und z.T. als „Lernwerkzeuge der Zukunft“ betrachten, sieht mancher Pädagoge das Computerspielen jedoch als Konkurrenz zum konventionellen Lernen und spricht davon, dass durch das Computerspielen neuronal destruktive Prozesse Gedächtnisleistungen korrumpieren könnten. Wir werden uns dieser in den letzten Jahren in Wissenschaft und Öffentlichkeit meist „top down“ geführten Debatte zwar nicht völlig entziehen, im Seminar jedoch Computerspiele sehr konkret selber „anspielen“, um uns der lernförderlichen Wirkung solcher Spiele medienpraktisch zu nähern. Daneben thematisieren wir Sinn und Unsinn von Analyserastern und Kriterienkatalogen für Lernspiele, das Thema „Flow“, die JIM und KIM-Studien und das Mediennutzungsverhalten junger und älterer Spieler.

Prüfungsform: Portfolio

Modul 7

ELMB 11 **Kolloquium für das Forschungsprojekt**

Coll. 6 CP 2 Std. Mi 14-16 (A)Neubau A307 MDZ Ulrich, S.

Kommentar: Das Forschungskolloquium dient der Begleitung des von den Studierenden in Modul 7 zu realisierenden Forschungsprojekts hinsichtlich dessen Planung, Durchführung, Auswertung, Interpretation und Dokumentation. Neben Fragen der theoretischen Verortung des Projekts, der Konkretisierung der wissenschaftlichen Fragestellung und der Unterstützung der Teamarbeit und des Projektmanagements werden in der Veranstaltung auch methodische Kenntnisse bezüglich qualitativer und quantitativer empirischer Forschung vertieft.

Während des Semesters bietet das Forschungskolloquium in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, den jeweils aktuellen Projektstand im Plenum zu besprechen und kritische Punkte zu klären. Darüber hinaus werden in geeigneter Form, z. B. mittels Teamcoaching-Terminen und Online-Angeboten, die einzelnen Projekte passgenau in ihrem Prozess begleitet und unterstützt. Zum Abschluss des Forschungsprojektes präsentieren die Studierenden im Forschungskolloquium ihre Forschungsergebnisse in geeigneter Form.

Prüfungsform: Projektpräsentation und Projektbericht

Modul 11

ELMB 12 **Masterkolloquium**

Coll. 2 CP 2 Std. Mi 14-18 (A)Neubau A-128 Lorenz/Schulze/Würffel

Bemerkungen: Ein Teil der Kontaktzeit wird als Einzelcoaching-Sprechstunde angeboten.

Kommentar: Das Colloquium dient der Begleitung der von den Studierenden in Modul 11 zu verfassenden Masterthesis.