

# MA E-Learning und Medienbildung (Masterstudiengang)

## Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis Wintersemester 2015/ 2016

BiWi 03	<b>Forschung mit Grounded Theory und MaxQDA</b>			
S	2 CP	1 Std.	(A)Neubau A307 MDZ	Würffel, N.
Einzel	06.11.15	Fr	10.00-16.30	
Einzel	04.12.15	Sa	10.00-16.30	

**Bemerkungen:** Anmeldung über Stud.IP.

**Kommentar:** Der Workshop gibt einen vertieften Einblick in die Grounded Theory und das Forschungswerkzeug MaxQDA.

Es wird ein fundierter Überblick über die Erhebungs- und Auswertungsmethode der Grounded Theory gegeben, und es werden die dargestellten Merkmale, Potenziale und Grenzen direkt mit einem Beispiel verknüpft und anhand der Darstellung einer durchgeführten Erhebung zur (DaF)Lehrerausbildung 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.

Daneben wird in die Arbeit mit dem Softwareprogramm MaxQDA ein, mit dem qualitative Datenauswertungen durchgeführt werden können, eingeführt. Eine grundlegende Einführung führen die Studierenden vor dem Seminar mithilfe von MaxQDA Online-Tutorials durch. Im Workshop werden noch offene Fragen geklärt und es wird praktisch mit dem Programm gearbeitet. Dabei wird es auch um Transkriptionskonventionen bzw. -möglichkeiten gehen. Außerdem können im Seminar erste oder vertiefende Versuche unternommen werden, einen eigenen Text oder Beispieltexte aus einem Forschungsprojekt der Dozentin zu codieren – einmal mithilfe eines Kodierleitfadens und einmal offen.

Prüfungsform: Fundamentumsprüfung (mündliche Prüfung am Ende des 2. Semesters)

### Modul 4

ELMB 01	<b>Konzeption von E-Learning-Umgebungen</b>			
S	4 CP	2 Std.	Mo 10-14 Uhr	(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 "Drehbucheinstellung" von E-Learning-Umgebungen, auf das Arrangement, die Kombination und die mediale Darstellung von Inhalten. Das Seminar wird 4stündig ausgebracht und endet nach 7 Doppelsitzungen.

Prüfungsform: Schriftliche Hausarbeit

## ELMB 02 **Audiovisuelle Bildungsmedien**

S 4 CP 2 Std. . Do 8-12 (A)Neubau A -128 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. Dazu gehört 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 unterstützt mit Lernmaterialien. Die Studierenden werden außerdem praktisches Texten am Bild sowie die Erstellung eines kurzen Drehbuchs üben. Vorgesehen ist der Besuch des leitenden Online-Redakteurs von Planet-Schule des SWR. Das Seminar wird 4stündig ausgebracht und endet nach 7 Doppelsitzungen.

Prüfungsform: Schriftliche Hausarbeit

## 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 Open-source-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 Autorensysteme: Produktion von interaktive Lernmaterialien und Softwaretutorials

S 3 CP 2 Std. Mo 16-18 (A)Neubau A307 MDZ Meeh, H.

**Bemerkungen:** auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 1 (10 Plätze)

**Kommentar:** Autorensysteme sind Softwarewerkzeuge zur Erstellung digitaler Lerninhalte. Auch ohne besondere Programmierkenntnisse lassen sich damit einfache interaktive Anwendungen erstellen. Autorensysteme sollen dem Autor technische Hürden nehmen und ermöglichen es, die gesamte Konzentration auf den Inhalt und die didaktische Gestaltung zu legen. In dieser Veranstaltung werden ausgewählte Systeme mit einander verglichen und kleinere Lernanwendungen erstellt.

Prüfungsform: Portfolio

### ELMB 06 Mobile Learning

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

**Termine:** Block 6.-9.10. 2015, 9:30 Uhr bis 16:00 Uhr

**Bemerkungen:** auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 1 (10 Plätze)

**Kommentar:** Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets sind inzwischen weit verbreitet und spielen auch im Bildungsbereich eine immer größere Rolle. Das Seminar befasst mit der Frage, wie mobile Endgeräte in Lernkontexten eingesetzt werden können. Neben einem Überblick zu den Grundlagen und aktuellen Entwicklungen in diesem kann mit ausgewählten Werkzeugen zur Erstellung von Mobile-Learning-Anwendungen experimentiert und kleine Lernangebote entwickelt werden.

Prüfungsform: Portfolio

**ELMB 07 Lehr-Lern-Materialien für informelle Lernkontexte und außerschulische Lernorte produzieren**

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

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

**Kommentar:** In diesem Seminar werden zu informellen Lernkontexten und außerschulischen Lernorten digitale Lehr-Lernmaterialien entwickelt. Geplant ist die Erstellung von Lernsequenzen beispielsweise für ein Museum oder einem anderen außerschulischen Lernort wie ein Biotop für verschiedene Zielgruppen.

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 darüber 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. Di 14-16 (A)Neubau A307 MDZ Ulrich, S.

**Bemerkungen:** auch Erweiterungsstudiengang Medienpädagogik, Modul 4; auch Medienkompetenzzertifikat, Baustein 2 (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 16-18 (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 16-18 (A)Neubau A-128 Ulrich, S., Schmitt, M.

**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 10-14 (A)Neubau A-128 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.