



Modulhandbuch

**weiterbildender Masterstudiengang
„Spiel- und Medienpädagogik“**

(Stand: 29.01.2018)

Modulbeschreibung: Kulturelle Bildung

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Kulturelle Bildung |
| Modulnummer | SW.2.601 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Prof. Dr. Martin Geisler |
| Inhalt | Das Modul dient der Verortung spiel- und medienpädagogischer Perspektiven unter dem Dach der Kulturellen Bildung. Es stellt über die Themen Empowerment, Lebenswelt- und Ressourcenorientierung Brücken zur Sozialen Arbeit her und betont die Förderung von emotionalen und sozialen Fähigkeiten, Einstellungen und Schlüsselkompetenzen. Im Fokus steht dabei die kulturelle Bedeutung von Spiel und Medien. |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul zielt erstens auf Wissensverbreitung: Studierende werden vertraut mit dem Begriff der Kulturellen Bildung.</p> <p>Studierende kennen die Ziele von Spiel- und Medienpädagogik sowie der Sozialen Arbeit. Sie sind vertraut mit den Konzepten: Empowerment, Lebensweltorientierung, Ressourcenorientierung.</p> <p>Sie können die Bedeutung von Kultureller Bildung im Kontext des gesellschaftlichen Wandels diskutieren. Sie können Digitale Spiele als Kulturgut argumentieren. Sie können systematisch die theoretischen Bezüge und die methodisch-praktischen Bezüge von Empowerment, Lebensweltorientierung und Ressourcenorientierung zum Dachbegriff Kulturelle Bildung erläutern. Damit zielt das Modul auch auf den Ausbau kommunikativer Fähigkeiten ab.</p> |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Demmler, K. / Lutz, K. / Ring, S. (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. München. • Fuchs, M. (2000): Bildung, Kunst, Gesellschaft. Beiträge zur Theorie und Geschichte der kulturellen Bildung. Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (Hrsg.), Band 55. Remscheid. • Herriger, N. (2006): Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. 3. erweiterte und aktualisierte Auflage. Stuttgart. • Hüther, J. / Schorb, B. (Hrsg.) (2005): Geschichte der Medienpädagogik. In: Grundbegriffe Medienpäda- |

| | |
|---|--|
| | <p>gogik. 4., München.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rösch, E. / Demmler, K. / Jäcklein-Kreis, E. / Albers-Heinemann, T. (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis Handbuch Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. München. |
| Lehrmaterialien | erfolgen in der Lehrveranstaltung durch die Dozent*innen |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | erfolgen in der Lehrveranstaltung durch die Dozent*innen |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 1. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Essay (1. Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Spielwissenschaft

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Spielwissenschaft |
| Modulnummer | SW.2.602 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Sebastian Ring |
| Inhalt | Als Grundlage für handlungsorientierte spiel- und medienpädagogische Methoden bedarf es der Auseinandersetzung mit Spieltheorien und Spielforschungen. Dazu erfolgt eine vertiefende Auseinandersetzung mit theoretischen Ansätzen, Begriffen, mit der Geschichte und dem aktuellen Forschungsstand der Spielforschung. Wesentliche Vertreter*innen und ihre Ansätze sowie Formen und Wesensmerkmale des Spiels werden vorgestellt, diskutiert und analysiert. Die zentralen Bezugsdisziplinen sind Pädagogik, Entwicklungspsychologie und Kommunikationswissenschaft. Geschlechterdifferentes Handeln wird betrachtet. Die genaue Festlegung der Inhalte erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit. |
| Qualifikationsziele | Das Modul dient erstens der Wissensverbreitung: Studierende sind vertraut mit den Spieltheorien und kennen die zentralen Aussagen aber auch Defizite des aktuellen Forschungsstands. Studierende können populäre Erklärungen und Perspektiven sowie wissenschaftliche Konzepte mit Bezug zu den gesellschaftlich-historischen Kontexten erläutern und interpretieren. Zweitens dient das Modul dem Ausbau instrumentaler Kompetenzen: Studierende sind in der Lage, theoriegeleitet Kriterien für die Analyse von Spielangeboten und Spielhandlungen zu erarbeiten und diese Analyse selbst vorzunehmen. Studierende setzen sich mit verschiedenen Formen des Spiels und dessen Wesen wissenschaftlich auseinander. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Demmler, K. / Lutz, K. / Ring, S. (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. München. • Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim und München. • Huizinga, J. (2004): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 24. Aufl. Reinbek. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Caillois, R. (2001): Man, Play and Games. Illinois. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung. |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung. |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 1. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit (1.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Medienwissenschaft

| | |
|--|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Medienwissenschaft |
| Modulnummer | SW.2.603 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Eric Müller |
| Inhalt | Das Modul setzt sich mit dem Begriff Medium / Medien auseinander. Im Zentrum steht dabei die Unterscheidung zwischen technischen Verbreitungsmedien, semiotischen Kommunikationsmedien und sinnlichen Wahrnehmungsmedien. In diesem Rahmen wird aufbauend auf ausgewählte Klassiker des medienpädagogischen, medienphilosophischen und medienwissenschaftlichen Denkens geklärt, welche unterschiedlichen Formen von Forschung im Kontext der wissenschaftlichen Arbeit mit Medien für die Spiel- und Medienpädagogik von besonderer Bedeutung sind. |
| Qualifikationsziele | Das Modul dient insbesondere der Wissensvertiefung und -erweiterung. Studierende können sich aus verschiedenen Perspektiven mit dem Begriff Medium auseinandersetzen und kennen die Grundzüge des Mediensystems der BRD (Organisation, Wirtschaft, Recht) mit den wichtigen Terminologien. Studierende können mit Bezug zu den gesellschaftlich-historischen Kontexten sowie damit in Verbindung stehenden Menschenbildern und der Vorstellung von Kindheit und Jugend nachzeichnen und kritisch diskutieren, welche Debatten um mögliche Medienwirkungen stattfanden und stattfinden und welche Argumentationsketten immer wieder als Erklärung kommuniziert werden. Studierende können die Medienwirkungsforschung und die Medienaneignungsforschung theoretisch verorten, zentrale Konzepte erläutern und zentrale Aussagen des Forschungsstandes auf die pädagogische Praxis beziehen. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Schenk, M. (2002): Medienwirkungsforschung. 2., vollst. Überarb. Aufl. Tübingen. • Hartung; A.; Lauber, A.; Reissmann, W. (Hrsg.) (2013): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München. • Tillmann, A.; Fleischer, S.; Hugger, K. U. (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden. |

| | |
|---|--|
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 1. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit (1.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Medienethik und Jugendmedienschutz

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Medienethik und Jugendmedienschutz |
| Modulnummer | SW.2.604 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Dr. Daniel Hajok |
| Inhalt | <p>Es erfolgt eine Einführung in den Ansatz, die organisatorische Struktur sowie die gesetzlichen Regelungen und Kriterien des Jugendmedienschutzes, verstanden als gesellschaftliche Rahmenbedingung. Weiterhin werden zur Unterstützung der aufklärend-emanzipatorischen Ausrichtung des Studienganges medienethischen Fragestellungen diskutiert. Das Modul behandelt daher die wesentlichen Aspekte wie Ethik und Moral in Medien, führt in die Gewaltwirkungsdiskussion und das Thema pathologisches Spielverhalten ein.</p> |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul dient erstens der Wissensvertiefung: Studierende kennen die Struktur und gesetzliche Grundlage des Jugendmedienschutzsystems der BRD. Sie kennen das Jugendschutzgesetz und den Rundfunkstaatsvertrag der Länder. Sie können kritisch die Reichweite des JMS im Hinblick auf die erzieherische Praxis zuhause und die Bildung in Bildungseinrichtungen sowie außerschulisch und das Medienhandeln der Zielgruppen Kinder und Jugendliche reflektieren. Sie kennen die Struktur und die Arbeitsaufgaben der Freiwilligen Selbstkontrollen (z.B. FSK, USK).</p> <p>Das Modul dient zweitens dem Ausbau instrumentaler Kompetenzen: Sie sind in der Lage, ihr Wissen anzuwenden, um einzelne Angebote auf mögliche entwicklungsbeeinträchtigende und jugendgefährdende Aspekte zu untersuchen. Sie sind zudem in der Lage, verschiedene Medieninhalte sowie Formate medienethisch zu diskutieren.</p> <p>Studierende kennen sich mit dem aktuellen Stand der Mediengewaltforschung aus und können kritisch die Debatten zum pathologischen Medienverhalten reflektieren, exzessive Mediennutzungsphasen benennen, erkennen und dazu beraten.</p> <p>Die Fähigkeiten zum Reflektieren, Diskutieren und Beraten entsprechen neben den fachlichen Aspekten auch einem Ausbau der kommunikativen Fähigkeiten.</p> |

| | |
|---|--|
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Friedrichs, H. / Junge, T. / Sander, U. (Hrsg) (2013): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden. • Hajok, D. (2015): Medienbezogene Fähigkeiten und Vorlieben. Ein Überblick zum altersspezifischen Schutzbedarf von Kindern und Jugendlichen. In: JMS-Report, Jg. 38, Heft 1, S. 2-8. (online) • Hajok, D. (2014): Veränderte Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. In: BPJM-Aktuell, Jg. 22, Heft 3, S. 3-17. (online) • Theunert, H.. (2008). Jugendmedienschutz und Medienkompetenz: Kongruenz, Koexistenz, Konkurrenz. In Dörken-Kucharz, T. (Hrsg.), Medienkompetenz. Zauberwort oder Leerformel des Jugendmedienschutzes? Baden-Baden. • Junge, T. (2013): Jugendmedienschutz und Medien-erziehung im digitalen Zeitalter: Eine explorative Studie zur Rolle der Eltern. Wiesbaden. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 1. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Essay (1.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Medienpädagogische Methoden

| | |
|---|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Medienpädagogische Methoden |
| Modulnummer | SW.2.605 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Torben Kohring, Prof. Dr. Martin Geisler |
| Inhalt | Aktive Medienarbeit als Basis medienpädagogischer Praxis- und Handlungsorientierung kann mit unterschiedlichsten Medien durchgeführt werden (Radio, Musik, Video, Film, Foto, Kunst, Zeitung sowie Internet und Computer). Die Teilnehmenden lernen neben der Handhabung der Technik durch best-practice-Projekte nicht nur konkrete Projektansätze, sondern bereiten sich auf eigene Projektentwürfe konzeptionell und organisatorisch vor. Die genaue Festlegung der Inhalte erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit. |
| Qualifikationsziele | Das Modul dient der Wissensvertiefung sowie einem Ausbau von instrumentalen, systemischen und kommunikativen Kompetenzen: Studierende wenden ihr Wissen unter Integration der Komplexität an und können Konzepte zur aktiven Medienarbeit mit verschiedenen Zielgruppen, Settings und Medien weitgehend selbstgesteuert entwerfen und durchführen. Studierende haben verschiedene Projekte selbstständig evaluiert. Sie können kritisch die Leistungsfähigkeit von medienpädagogischen Praxisprojekten einschätzen. Studierende haben am Ende der Lehrveranstaltung ein eigenes Konzept (von der Zielstellung bis hin zu konkreten Ablaufplänen) erarbeitet. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Hüther, J.; Schorb, B. (Hrsg.) (2005): Grundbegriffe Medienpädagogik. Kopäd. • Fischer, J.; Lutz, R. (Hrsg.) (2015): Jugend im Blick. Gesellschaftliche Konstruktionen und pädagogische Zugänge. Weinheim und Basel. • Krotz, F. (2001): Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Wiesbaden. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, | 2 |

| | |
|---|--|
| Ma=2) | |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester, Wintersemester |
| Semesterlage | 1. Semester, 2. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | Modul 2.603 |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 4 SWS (60 h) |
| - Selbststudium (h) | 120 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 2 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Spielpädagogische Methoden

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Spielpädagogische Methoden |
| Modulnummer | SW.2.606 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Prof. Dr. Dagmar Dörger, Thomas Wodzicki |
| Inhalt | <p>Aufbauend auf den bestehenden Ansätzen der Spielpädagogik und -philosophie werden in diesem Modul Formen, Zielgruppen, Methoden und konkrete Projektskizzen vorgestellt, sowie selbst konzipiert, durchgeführt und reflektiert. Dabei wird bewusst ein weiter spielpädagogischer Begriff zugrunde gelegt und auch die Bereiche Theater-, (Kunst-) Pädagogik einbezogen. Ziel ist die Vermittlung praxisrelevanter Methoden aus diesen Bereichen. Die genaue Festlegung der Inhalte erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit. Das Modul ist inhaltlich mit Modul 2.608 verbunden und stellt die Basis für die Projektarbeit dar. Als Einteilung des Workloads kann den Studierenden folgende Empfehlung gegeben werden: 60 Stunden Präsenzanteil, 75 Stunden Konzeption, 35 Stunden Projektzeit, 25 Stunden Auswertung, Vorbereitung Präsentation/Bericht sowie 75 Stunden Selbststudium.</p> |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul dient der Wissensvertiefung, einem Ausbau von instrumentalen und insbesondere systemischen Kompetenzen: Studierende haben mehrere spielpädagogische Projekte analysiert. Studierende sind in der Lage autonom eigenständige spielpädagogische Konzepte für verschiedene Zielgruppen und Settings zu entwerfen, Projektansätze auf ihre spieltheoretischen Ansätze hin zu analysieren sowie diese methodisch-didaktisch professionell umzusetzen. Den Studierenden sind die praktischen Überschneidungen und auch theoretischen Parallelen von allgemeiner Spielpädagogik mit Medienpädagogik und Theaterpädagogik bis Kunstpädagogik bewusst und können diese bewusst nutzbar machen. Die Studierenden sind mit der Spieldidaktik vertraut.</p> |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim und München. • Heimlich, U. (2014): Einführung in die Spielpädago- |

| | |
|---|--|
| | <p>gik. Bern und München.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huizinga, J. (2004): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 24. Aufl. Reinbek. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Wintersemester |
| Semesterlage | 2. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | Modul 2.602 |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Projektbericht / Präsentation (50/50%) (2. Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 9 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 270 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 4 SWS (60 h) |
| - Selbststudium (h) | 210 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 6 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen

| | |
|--|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen |
| Modulnummer | SW.2.607 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Dirk Poerschke, Prof. Dr. Judith Ackermann |
| Inhalt | <p>In diesem Modul wird zunächst ein umfassender Einblick in die spezifischen Grundlagen des Computerspiels gegeben. Geschichtliche Entwicklung, Ökonomie, Genres, Spielmodi, technische Plattformen, Transferprozesse, Motivation, Demografie, Gender und Nutzungsverhalten werden ebenso vorgestellt wie soziale Aspekte des Computerspiels, Formen von Computerspielen in Lernkontexten, nutzergenerierte Inhalte und Modifikationen. Die Frage, ob oder inwieweit Computerspiele soziales Potenzial besitzen, lässt sich erst nach der Auseinandersetzung mit diesen Bereichen beantworten. Auch jugendkulturelle Sichtweisen fließen hier ein. So tragen Computerspiele, wie andere Medien zuvor, zur Bildung spezifischer jugendkultureller Lebens- und Erlebensformen bei. Dazu wird das Computerspiel auf seine Strukturelemente (pragmatischer, semantischer, syntaktischer, dynamischer Funktionskreis) hin differenziert und überprüft, inwieweit und welche Schlüsselkompetenzen mit welchem Spiel und welchen Methoden zu fördern sind.</p> |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul dient der Wissensverbreiterung sowie Wissensvertiefung und kommunikativen Kompetenzen: Studierende kennen die verschiedenen Genres von Digitalen Spielen. Die Studierende haben typische Angebote der Genres gespielt. Studierende können die Meilensteine der technischen Entwicklung von Digitalen Spielen sowie die Geschichte der gesellschaftlichen Akzeptanz und Bedeutung benennen. Studierende kennen die Motive mit denen sich verschiedene Zielgruppen Digitalen Spielen zuwenden und können die Funktionen kritisch reflektieren. Abgesehen von der jeweils individuellen Bedeutungsdimension sind Studierende in der Lage zu erörtern und unterschiedlichen Zielgruppen zu erklären, wie das Spielen von Digitalen Spielen und insbesondere die damit verbundene soziale Dimension jugendkulturelle Welten mit konstruiert.</p> |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |

| | |
|---|---|
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Fleischer, S.; Philipp, C.; Krauel, S. (Hrsg.) (2014): ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig. http://www.wiki.computerspielschule.net/ • Gebel, C. (2009), Computerspiele: Arbeit an der Identität zwischen Realität und Virtualität, in: Theunert, H. (Hrsg.), Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien, München: kopaed, S. 145 – 158. • Juul, J. (2008): The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Kaminski, W. & Lorber, M. (Hrsg.) Clash of Realities 2008. Spielen in Digitalen Welten. München: Kopaed. S. 25-46. • Uhlenbrock, G. (2011) Soziales Lernen in Online-Rollenspielen am Beispiel World of Warcraft, in: Winter, A. (Hrsg.) Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, Ernst Reinhardt Verlag: München/Basel, S. 147 – 168. • Winter, Andrea (2011) Spielpädagogische Überlegungen zu digitalen Spielformen, in: Winter, Andrea (Hrsg.) Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, Ernst Reinhardt Verlag: München/Basel, S. 13 – 27. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Wintersemester, Sommersemester |
| Semesterlage | 2. Semester, 3. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 4 SWS (60 h) |
| - Selbststudium (h) | 120 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 2 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Projektbezogene Forschung und Entwicklung

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Projektbezogene Forschung und Entwicklung |
| Modulnummer | SW.2.608 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Horst Pohlmann |
| Inhalt | <p>Ausgehend von Modul 2.606, in dem Projekte analysiert und theoretisch konzipiert wurden, werden spiel- und/oder medienpädagogisch praktische Projekte mit bestimmten Ziel- und Altersgruppen konzipiert, eigenständig durchgeführt und evaluiert. Die Projekte werden in der Praxis mit konkreten Partnerinstitutionen durchgeführt. Während der Projektphase werden die Teilnehmenden durch Fachpersonen mit umfangreicher Erfahrung in der Projektarbeit betreut. Gleichzeitig erfolgt ein weiter Einblick in die institutionelle Medienbildungslandschaft Deutschlands, Österreichs und der Schweiz. Als Einteilung des Workloads kann den Studierenden folgende Empfehlung gegeben werden: 30 Stunden Präsenzanteil, 85 Stunden Konzeption, 50 Stunden Projektzeit, 35 Stunden Auswertung, Vorbereitung Präsentation / Bericht sowie 70 Stunden Selbststudium.</p> |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul dient insbesondere der Förderung instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, ihr Wissen zu Methoden, Kommunikation und Spielforschung in einer unvertrauten Situation anzuwenden und eigene Projektideen in der Praxis autonom umzusetzen. Studierenden sind in der Lage, mit der Komplexität in einem Projekt umzugehen. Dabei sind sie im Projekt gezwungen, wissenschaftlich fundierte Entscheidungen zu fällen und dabei gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse zu berücksichtigen, die sich aus der Anwendung ergeben.</p> <p>Sie übernehmen im Team eine herausgehobene Verantwortung und die wichtigen Abstimmungen in der Gruppe. Sie reflektieren ihre Erfahrungen mit den Experten und Kommilitonen. In der Konzeption, Durchführung, Auswertung und Evaluation sammeln die Teilnehmenden so Erfahrungen und lernen, mit eintretenden Hindernissen umzugehen.</p> |

| | |
|---------------------------------------|---|
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | <p>S, Ü</p> <p>Zzgl. finden regelmäßige Feedbacktermine mit dem Betreuer/der Betreuerin seitens des Modulverantwortlichen über elektronischen Austausch (Mail, Telefon, Teamspeak etc.) statt. Auch die Betreuenden der Praxiseinrichtungen sind angehalten entsprechendes Feedback regelmäßig abzugeben.</p> |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Rösch, E. / Demmler, K. / Jäcklein-Kreis, E. / Albers-Heinemann, T. (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis Handbuch Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. München. • Geisler, M./ Ring, S. / Slegers, J. (2012): Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen. Themen, Methoden und Zielstellungen. S. 36 – 43. In: Schorb, Bernd / Theunert, Helga (Hrsg.): Thema: Spielerkultur(en). merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 56. Jahrgang Nr. 4. Kopad München. • Lauffer, J. / Röllecke, R. (Hrsg.) (2013): Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen: Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis. Prämierte Medienprojekte. München. |

| | |
|---|---|
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Wintersemester, Sommersemester |
| Semesterlage | 2. Semester, 3. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | Modul 2.606 |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Projektbericht / Präsentation (50/50%) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 9 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 270 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 240 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 2 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 1,5 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien

| | |
|--|---|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien |
| Modulnummer | SW.2.609 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Prof. Dr. Patrick Rössler |
| Inhalt | <p>Dieses Modul bietet eine umfassende Vertiefung in das wissenschaftliche Arbeiten und empirische Forschung. Der gesamte Forschungsprozess mit Erhebung (standardisierte sowie offene und flexible Methoden) und Auswertung (statistisch sowie interpretativ) wird vermittelt. Das Modul bereitet somit nicht nur auf die Masterarbeit vor, sondern regt dazu an, eigene Forschungsprojekte umzusetzen. Weiterhin werden berufliche Transfermodelle und Employability thematisiert.</p> |
| Qualifikationsziele | <p>Das Modul dient der Wissensverbreiterung und dem Ausbau instrumentaler und systemischer Kompetenzen in Bezug auf forschende Tätigkeiten: Studierende können die Begriffe Wissenschaft und Forschung definieren. Sie sind sich bewusst, dass dabei unterschiedliche Auffassungen existieren, was Wissenschaft leisten kann und wie mit den zu untersuchenden Menschen umzugehen ist. Sie kennen das Paradigma der standardisierten Forschung (quantitativ) sowie das Interpretative Paradigma (qualitativ). Den Studierenden ist bewusst, dass Fragestellungen und der Gegenstand die Wahl von Designs und konkreten Forschungsmethoden begründen. Die Studierenden kennen die zentralen Erhebungsmethoden der empirischen Sozialforschung: Befragung, Beobachtung, Inhaltsanalyse und Experiment. Die Studierenden kennen die Gütekriterien der oben genannten Paradigmas.</p> <p>Studierende haben sich intensiv mit konkreten Forschungsprojekten auseinandergesetzt hinsichtlich Fragestellung, Zielgruppe/Untersuchungsobjekte, Methodisches Design der Erhebung, Auswertungsvorgehen sowie der Qualität der Ergebnisse. Studierende entwickeln zu einer konkreten Fragestellung ein adäquates methodisches Design und bedenken dabei auch die Wirtschaftlichkeit des Vorhabens hinsichtlich der Chancen einer Finanzierung.</p> |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |

| | |
|---|--|
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Krotz, F. (2005): Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung. Köln. • Mayring, P. (2002): Einführung in die Qualitative Sozialforschung. 5. überarb. Aufl. Weinheim und Basel. • Schnell, R.; Hill, Paul. B.; Esser, E. (1993): Methoden der empirischen Sozialforschung. 4. überarb. Aufl. München. • Paus-Haase, I.; Schorb, B. (Hrsg.) (2000): Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung. Theorie und Methoden: ein Arbeitsbuch. München. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 3. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit (3.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung

| | |
|--|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung |
| Modulnummer | SW.2.610 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Jürgen Slegers / Gerrit Neundorf |
| Inhalt | Im Modul werden best practice-Beispiele medienpädagogischer Projekte zu Digitalen Spielen vorgestellt und durchlaufen. Die Teilnehmenden erhalten dabei nicht nur Einblick in die Themen der Projekte und die Didaktik, sondern erhalten umfangreiche Angaben zu Projektträgern, Finanzierung, Zielgruppen, Zielsetzungen, Methoden, eingesetzten Spielen und Technologien. Es werden Anregungen für eine weitere Entwicklung pädagogischer Arbeit zu Digitalen Spielen gegeben und ein Überblick über die gegenwärtige Landschaft pädagogischer Projekte und Maßnahmen gegeben. |
| Qualifikationsziele | Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Studierende kennen best-practice-Projekte, in denen handlungsorientiert mit und zum Thema Digitale Spiele gearbeitet wird. Studierende sind in der Lage, eigene Projekte mit bzw. zum Thema Digitale Spiele zu konzipieren, durchzuführen und zu evaluieren. Studierende kennen potentielle Förderer von solchen medienpädagogischen Projekten und haben eine realistische Vorstellung von Laufzeit und finanzieller Rahmung. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | <ul style="list-style-type: none"> • Geisler, M./ Ring, S. / Slegers, J. (2012): Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen. Themen, Methoden und Zielstellungen. S. 36 – 43. In: Schorb, Bernd / Theunert, Helga (Hrsg.): Thema: Spielkultur(en). merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 56. Jahrgang Nr. 4. Kopad München. Siehe: http://merzzeit-schrift.de/bestpractice_computerspiele/onlinepub4-12.pdf • Kaminski, W. / Lorber, M. (Hrsg.) (2010): Clash of Realities 2010 Computerspiele: Medien und Mehr... |

| | |
|---|--|
| | <p>München.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauffer, J. / Röllecke, R. (Hrsg.) (2012): Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. München. • Sonja G. / Dorothee M.(Hrsg.) (2012): Digital native oder digital naiv? Medienpädagogik der Generationen. München. |
| Lehrmaterialien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Sommersemester |
| Semesterlage | 3. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | Modul 2.607 |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Hausarbeit (3.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 4 SWS (60 h) |
| - Selbststudium (h) | 120 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztage: 6 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Begleitung zur Masterarbeit

| | |
|---|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Begleitung zur Masterarbeit |
| Modulnummer | SW.2.611 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Prof. Dr. Martin Geisler |
| Inhalt | Das Modul dient als Begleitung zur Masterarbeit und behandelt neben weiterführenden Themen zur Forschungsmethodik auch aktuelle Fragestellungen aus der Medien- und Spielforschung. Die Studierenden werden durch die professorale Studiengangleitung betreut. Die Vermittlung zu zudem konkreten Praxispartnern ist ausdrücklich erwünscht. |
| Qualifikationsziele | Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, effektiv und effizient und zu ihrer persönlichen Zufriedenheit, eigenverantwortlich an ihrer Masterarbeit zu arbeiten. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Lehrmaterialien | |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Wintersemester |
| Semesterlage | 4. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | keine |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Exposés zur Masterarbeit (4.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 6 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 180 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 2 SWS (30 h) |
| - Selbststudium (h) | 150 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztage: 3 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |

Modulbeschreibung: Masterarbeit

| | |
|---|--|
| Fachbereich | Sozialwesen |
| Studiengang | Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ |
| Modulname | Masterarbeit |
| Modulnummer | SW.2.612 |
| Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul | Pflichtmodul |
| Modul-Verantwortlicher | Prof. Dr. Martin Geisler |
| Inhalt | Im Rahmen der Masterarbeit wird von den Studierenden ein wissenschaftlich relevantes Thema des Studiengangs selbstständig bearbeitet. Die Ergebnisse der Masterarbeit werden im Kolloquium Fachvertretern und Laien vorgestellt und diskutiert. |
| Qualifikationsziele | Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Die Studierenden beweisen ihre Fähigkeit zum wissenschaftlichen Arbeiten. Sie eignen sich neues Wissen selbstständig an und verfügen über ein breites detailliertes und kritisches Verständnis in einem gewählten Spezialgebiet. Sie integrieren diese und bestehendes Wissen in die komplexe Landschaft eines relevanten Themas der Spiel- und Medienpädagogik auf Grundlage der aktuellen Forschung und erstellen eine wissenschaftliche Arbeit. Dazu gehört die Argumentation der praktischen Relevanz für Bildungsprozesse. Sie sind in der Lage, ihre Ergebnisse und Schlussfolgerungen und die zugrunde liegenden Informationen und Beweggründe in klarer und eindeutiger Weise Fachvertretern und Laien zu vermitteln. |
| Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...) | S, Ü |
| Literaturangaben | im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Lehrmaterialien | -- |
| ggf. Lernformen / eingesetzte Medien | Präsenzphasen angeleitetes Selbststudium |
| Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2) | 2 |
| Semester (WS/ SoSe) | Wintersemester |
| Semesterlage | 4. Semester |
| Erforderliche Vorkenntnisse | Abgeschlossene Module SW.2.61-SW.2.6.11 |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Masterarbeit / Kolloquium (75/25%) (4.Sem.) |
| Leistungspunkte (ECTS credits) | 18 |
| Arbeitsaufwand (work load) in: | 540 h |
| - Präsenzanteil (SWS) | 0 SWS |

| | |
|---|--|
| - Selbststudium (h) | 540 h |
| Häufigkeit des Angebots des Moduls | jährlich |
| Dauer des Moduls | 1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 0 Tage |
| Veranstaltungsort | EAH Jena |
| Veranstaltungszeit | Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar |
| Veranstaltungssprache(n) | Deutsch |