

Studienordnung für den berufsbegleitenden Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena

Konsolidierte Fassung

Gemäß § 3 Abs. 1 in Verbindung mit § 34 Abs. 3 des Thüringer Hochschulgesetzes (ThürHG) in der Fassung vom 01.01.2007 (GVBl. 2006, 601), zuletzt geändert durch Artikel 12 des Gesetzes vom 12. August 2014 (GVBl. S. 472,), erlässt die Ernst-Abbe-Hochschule Jena folgende Studienordnung für den berufsbegleitenden Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“. Der Rat des Fachbereichs Sozialwesen hat am 15.10.2015 die Studienordnung beschlossen.

Die Rektorin der Ernst-Abbe-Hochschule Jena hat mit Erlass vom 21.10.2015 diese Ordnung genehmigt, zuletzt geändert durch die 3. Änderungsordnung vom 05.03.2018 (VBl. der EAH Jena, Nr. 59 vom 29.06.2018).

Inhaltsverzeichnis

I.	Abschnitt: Allgemeines	3
	§ 1 Geltungsbereich	3
	§ 2 Gleichstellung	3
	§ 3 Begriffe	3
II.	Abschnitt: Das Studium	5
1.	Unterabschnitt: generelle Vorschriften	5
	§ 4 Ziele des Studiums	5
	§ 5 Dauer des Studiums	6
2.	Unterabschnitt: Vorbereitung und Beginn des Studiums	7
	§ 6 Zugang zum Studium	7
	§ 7 Besondere Zugangsvoraussetzungen	7
	§ 8 Zulassung zum Studium	7
	§ 9 Immatrikulation	7
3.	Unterabschnitt: Aufbau des Studiums	7
	§ 10 Aufbau des Studiums	7
	§ 11 Praktika	7
	§ 12 Studierfreiheit,	8
4.	Unterabschnitt: Inhalt des Studiums	8
	§ 13 Studienplan, Ausrichtung	8
	§ 14 Konkretisierung der Studieninhalte, Erfüllung von Auflagen	10
	§ 15 Unterrichtssprache	10
	§ 16 Mindestteilnehmerzahl für Lehrveranstaltungen	11
III.	Abschnitt: Studienbegleitende Maßnahmen	11
	§ 17 Studienfachberatung	11
	§ 18 weitere Maßnahmen	11

IV.	Abschnitt: Schlussbestimmungen	12
	§ 19 Inkrafttreten	12
	Anlage 1	13
I.	Abschnitt – Allgemeine Bestimmungen	13
	§ 1 Zweck und Gliederung des Verfahrens	13
	§ 2 Allgemeine Verfahrensgrundsätze	13
II.	Abschnitt: Vorbereitung des Verfahrens zur Überprüfung der besonderen Zugangsvoraussetzungen	13
	§ 3 Vorbereitung des Verfahrens	13
III.	Abschnitt: Verfahren zur Überprüfung der besonderen Zugangsvoraussetzungen	14
1.	Unterabschnitt: Bewertung der Bewerbungsunterlagen	14
	§ 4 Bewertungskriterien, Bewertungsschlüssel	14
	§ 5 Beratung, Bewertung	16
	§ 6 Bekanntgabe, Gültigkeit, Wiederholbarkeit	16
IV.	Abschnitt: Schlussbestimmungen.....	16
	§ 7 Inkrafttreten	16
	Anlage 2 Studienplan	17

I. Abschnitt: Allgemeines

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage der Prüfungsordnung und unter Berücksichtigung der fachlichen und hochschuldidaktischen Entwicklung und der Anforderungen der beruflichen Praxis Inhalt und Aufbau des Studiums einschließlich einer in den Studiengang eingeordneten berufspraktischen Tätigkeit für den Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ am Fachbereich Sozialwesen der Ernst-Abbe-Hochschule (nachfolgend Studiengang).

(2) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden, die ab dem Sommersemester 2016 immatrikuliert werden.

§ 2 Gleichstellung

Status- und Funktionsbezeichnungen in dieser Ordnung gelten jeweils in männlicher und weiblicher Form.

§ 3 Begriffe

(1) Im Sinne dieser Ordnung sind:

1. **Studiengang:** der von der Hochschule vorgeschlagene Weg zur Erreichung des jeweiligen Studienziels in der Regelstudienzeit, der bei Erfüllung der Leistungsanforderungen zu einem berufsqualifizierenden Abschluss führt, § 42 Abs.1 Satz 1 ThürHG;
2. **Modul:** Kombination von Lehrveranstaltungen in Form abgeschlossener Lehr- und Lerneinheiten, die
 - entweder Kompetenzen vermittelt, die über die in den einzelnen Lehrveranstaltungen erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten hinausgehen oder
 - einen von anderen Lehrveranstaltungen abgrenzbaren, eigenen Sachzusammenhang aufweisen.
3. **Lehrveranstaltungen:** Lehr- und Lerneinheiten, die zur erfolgreichen Absolvierung des Studiums erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten vermitteln sollen, in der Form von
 - Seminaren,
 - Übungen,
 - Exkursionen,
 - Tagungen,
 - kollegialen Gemeinschaftsprojekten
4. **Seminar:** Lehrveranstaltung, die
 - systematische Kenntnisse zu Themen und Fragestellungen des Faches vermittelt,
 - auf der aktiven Mitarbeit aller Teilnehmenden beruht und
 - insbesondere der Einübung des eigenständigen methodisch- analytischen Arbeitens dient,

5. **Übung:** Lehrveranstaltung, die
 - arbeitstechnische, methodische und weitere praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten vermittelt und
 - der selbständigen Auseinandersetzung der Studierenden mit den in Vorlesungen und Selbststudium behandelten Inhalten dient.
6. **Kollegiale Gemeinschaftsprojekte:** Lehrveranstaltung, die
 - zur Anwendung des erworbenen theoretischen Wissens im praktischen Umfeld des angestrebten Berufes beiträgt,
 - die Gelegenheit bietet, Erfahrungen über Art und Umfang des Theorietransfers zwischen den Teilnehmenden auszutauschen,
 - die Möglichkeit zur reflektierten Einübung von Praktiken gibt.
7. **Leistungsnachweis:** Bescheinigung über die erfolgreiche Teilnahme an einem Modul bzw. einer Lehrveranstaltung in Form der Prüfungsleistung bzw. Studienleistung.
8. **Prüfungsleistung:** von Studierenden zu erbringender Nachweis, welcher über die aktive Teilnahme an einer Lehrveranstaltung hinausgeht (§§ 19, 20, 21, 22, 22a, 23 PO) in Form von
 - schriftlichen Prüfungsleistungen, § 19 PO
 - mündlichen Prüfungsleistungen, § 20 PO
 - Multiple-Choice-Prüfungsleistungen, § 21 PO
 - alternativen Prüfungsleistungen, § 22 PO
 - Masterabschlussprüfung, § 22a PO
 - Masterarbeit, § 23 PO.
9. **Studienleistung:** von Studierenden im Rahmen einer Lehrveranstaltung zu erbringende Arbeiten mit Ausnahme reiner Teilnahme, die von den Verantwortlichen für die Lehrveranstaltung bewertet, aber nicht benotet werden (§ 28 PO) in Form von
 - Projektvorstellungen,
 - Referaten,
 - Berichten,
 - Protokollen,
 - Essays,
 - künstlerischen Produktionen,
 - Präsentationen,
 - Hausarbeiten mit einem Umfang von 8 Seiten.
10. **Referat:** schriftlich, unter Verwendung einschlägiger Literatur ausgearbeitete, mündlich, ggf. medial unterstützt vorgetragene und in der Teilnehmergruppe der Veranstaltung diskutierte Auseinandersetzung mit einer vorgegebenen Fragestellung aus dem Lehrinhalt der zu Grunde liegenden Lehrveranstaltung

11. **Präsentation:** mündliche und medial unterstützte Darbietung von Ergebnissen eigener theorie- und praxisbezogener Projekte, bspw. im Rahmen einer seminaristischen Übung zur Förderung oder Vertiefung des Theorietransfers unter Einbeziehung anderer Teilnehmer, im Rahmen eines öffentlichen Kolloquiums oder einer Tagung
12. **Projektvorstellung:** Einbringen von Praxisprojekten zum Zweck der Reflexion und gemeinsamen Erarbeitung von Handlungsmöglichkeiten in der Lehrveranstaltung
13. **Hausarbeit:** schriftliche, unter vertiefter Verwendung einschlägiger Literatur ausgearbeitete Bearbeitung einer vorgegebenen oder mit der Lehrperson abgestimmten Fragestellung
14. **Bericht:** kurze, sachliche Wiedergabe eines Geschehens oder Sachverhaltes zum Zweck der Informationsvermittlung, ermöglicht den schnellen Zugang zu Fakten und Schlussfolgerungen des Autors unter Bezugnahme auf relevante wissenschaftliche Quellen
15. **Protokoll:** verlaufs- oder ergebnisbezogene schriftliche Wiedergabe der Inhalte von Lehrveranstaltungen
16. **Essay:** eigene Auseinandersetzung mit einem Gegenstand des Fachgebiets unter Bezugnahme auf kulturelle und gesellschaftliche Phänomene

II. Abschnitt: Das Studium

1. Unterabschnitt: generelle Vorschriften

§ 4 Ziele des Studiums

- (1) Lehre und Studium sollen die Studierenden im Rahmen der berufsbegleitenden Fortbildung qualifizieren, auf eine berufliche Tätigkeit einschließlich der unternehmerischen Selbstständigkeit vorbereiten und ihnen die dafür erforderlichen fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden dem jeweiligen Studiengang entsprechend so vermitteln, dass sie zu wissenschaftlicher und künstlerischer Arbeit, zu selbständigem, kritischem Denken, zu einem auf ethischen Normen gegründetem verantwortlichem Handeln und zur selbständigen Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden in einem freiheitlichen, demokratischen und sozialen Rechtsstaat befähigt werden.
- (2) Ziel des Masterstudiengangs „Spiel - und Medienpädagogik“ ist es, die Studierenden mit diversen methodischen Ansätze der Spiel- und Medienpädagogik sowie mit lern- und spieltheoretischen Konzepten so vertraut zu machen, dass sie diese in ihrem jeweiligen Praxisfeld umsetzen können. Ziel ist weiterhin eine inhaltlich umfassende berufliche Weiterqualifizierung im pädagogisch und sozialpädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Dabei werden insbesondere praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie der Theater- oder Erlebnispädagogik, kombiniert werden können. Darüber hinaus sollen die Studierenden erlernen, wie Spielinhalte mit unterschiedlichen Zielgruppen thematisiert, kritisch analysiert und in pädagogischen Maßnahmen eingesetzt werden können. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, einerseits das Thema aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Ansätze zu betrachten und andererseits zu einer Konzipierung eigener medienpädagogischer Projekte befähigt.

Ziele sind im Einzelnen:

- Überblick über theoretische und praktische Techniken und Methoden der Spiel- und Medienpädagogik
 - Positionierung der Spiel- und Medienpädagogik in der Kulturellen Bildung
 - Anerkennung von Computerspielen als Medium für die Spiel- und Medienpädagogik
 - Interdisziplinäre Etablierung von Spiel- und Medienpädagogik in der Schule und in der Freizeitpädagogik
 - Qualifizierung von Lehrkräften, Sozialpädagogen und somit Etablierung medienpädagogischer Ziele als Basisqualifikation pädagogischer Tätiger
 - Professionalisierung spiel- und medienpädagogischer Projekte mit klarer Zielformulierung
 - Zertifizierung spiel- und medienpädagogischer Fachkräfte
- (3) Die Studierenden können in diesem stärker anwendungsorientierten Studiengang durch die profilbildende Wahl eines Forschungs- und Entwicklungsprojekts eigene Schwerpunkte für ihre fachliche Weiterentwicklung setzen.
- (4) Die Studierenden sollen im Anschluss an das Studium in der Lage sein:
- vor dem Hintergrund berufsethischer Werte als Spiel- und Medienpädagoge in unterschiedlichen Settings professionell auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse zu agieren,
 - kompetent mit Wissen- und Informationen umzugehen, insbesondere in Bezug auf die Generierung neuer Erkenntnisse oder die Durchführung eigener Projekte,
 - eigene Erkenntnisse öffentlich und im Rahmen von Tagungen zu präsentieren und zur Diskussion zu stellen,
 - in leitender Funktion reflexiv zur Weiterentwicklung von Organisationen beizutragen und eine Lernkultur im Organisationskontext zu etablieren,
 - Fachkompetenzen kontextbezogen zum Einsatz zu bringen,
 - sich der für die Arbeit im Bereich „Spiel- und Medienpädagogik“ nötigen Schlüsselkompetenzen bewusst zu sein und diese ausreichend zu beherrschen,
 - gängige Konzepte der Spiel- und Medienpädagogik anwenden zu können,
 - die Klärung impliziter und expliziter Aufträge durchzuführen und entsprechende Kontrakte zu schließen,
 - einen zuträglichen, reflektierten und präventiven Umgang mit modernen Spielmedien zu fördern.
- (5) Ein erfolgreicher Abschluss des Studiums befähigt zur wissenschaftlichen Weiterqualifizierung im Rahmen einer Promotion.
- (6) Durch Lehre und Studium soll auch die Fähigkeit zu lebensbegleitender, eigenverantwortlicher Weiterbildung im Rahmen der Berufsausübung entwickelt und gefördert werden.

§ 5 Dauer des Studiums

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt 4 Semester.

- (2) Auf die Regelstudienzeit nicht angerechnet werden Zeiten einer Beurlaubung auf der Grundlage von § 9 Abs. 1 der Immatrikulationsordnung der Ernst-Abbe-Hochschule Jena.
- (3) Der Fachbereich gewährleistet, dass das Studium innerhalb der Regelstudienzeit abgeschlossen werden kann.

2. Unterabschnitt: Vorbereitung und Beginn des Studiums

§ 6 Zugang zum Studium

Studienbewerber*innen erhalten Zugang zum Studium, wenn sie die allgemeinen Zugangsvoraussetzungen des § 60 Abs. 1 Nr. 4 ThürHG erfüllen, qualifizierte berufliche Erfahrungen gemäß § 44 Absatz 3 Satz 3 ThürHG nachweisen und ihre Eignung für das Studium im Verfahren zur Feststellung der besonderen Zugangsvoraussetzungen nach Anlage 1 nachgewiesen worden ist.

§ 7 Besondere Zugangsvoraussetzungen

Hinsichtlich der besonderen Zugangsvoraussetzungen gemäß § 44 Abs. 3 Satz 3 und 4 ThürHG gilt die Ordnung für das Verfahren zur Feststellung der besonderen Zugangsvoraussetzungen, Anlage 1, welche Bestandteil dieser Ordnung ist.

§ 8 Zulassung zum Studium

Eine Zulassungsbeschränkung besteht nicht.

§ 9 Immatrikulation

- (1) Mit der Immatrikulation wird der Studienbewerber zum Studierenden und tritt als Mitglied der Hochschule in die Rechte und Pflichten aus dem Mitgliedschaftsverhältnis ein. Wichtige Aspekte dieses Mitgliedschaftsverhältnisses regeln unter anderem die Immatrikulationsordnung, die Grundordnung sowie die Hausordnung der Ernst-Abbe-Hochschule Jena.
- (2) Die Immatrikulation erfolgt zum Sommersemester.

3. Unterabschnitt: Aufbau des Studiums

§ 10 Aufbau des Studiums

- (1) Das generelle System des modularisierten Studienaufbaus, insbesondere die Bestimmung der Anzahl der Prüfungsleistungen je Modul, regelt § 4 der Prüfungsordnung des Studiengangs.
- (2) In der Regelstudienzeit (§ 5) können insgesamt 90 ECTS in vier Semestern erworben werden. Davon sind 54 ECTS in Präsenzveranstaltungen zu erwerben, weitere 36 ECTS in kollegialen Lerngruppen (Projektarbeit) und im Rahmen der Masterarbeit.
- (3) Der Studiengang gliedert sich in 12 Pflichtmodule. Das Masterarbeitsmodul umfasst 18 ECTS. Die Tabelle mit dem Überblick über den Studienverlauf befindet sich in der Anlage 2.
- (4) Das Studium ist berufsbegleitend organisiert. Die Präsenzveranstaltungen werden in der Regel in 2 Präsenzwochen sowie 2 Wochenendblöcken je Semester außerhalb der Vorlesungszeit durchgeführt.

§ 11 Praktika

entfällt

§ 12 Studierfreiheit,

Die Studierenden können den Verlauf ihres Studiums im Rahmen der Prüfungs- und Studienordnungen frei gestalten, sollen ihn jedoch so einrichten, dass sie die erforderlichen Leistungsnachweise in der Regelstudienzeit und innerhalb der ggf. vorgeschriebenen Fristen erlangen können.

4. Unterabschnitt: Inhalt des Studiums

§ 13 Studienplan, Ausrichtung

Eine Aufstellung aller Inhalte des Studiums in der Form aller Module und Lehrveranstaltungen unter Nennung von Name, Umfang, und Art des Leistungsnachweises befindet sich tabellarisch im Studienplan (Anlage 2).

Modul 2.601 „Kulturelle Bildung“: Das Modul, mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden, 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. Das Modul wird mit einem Essay als Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.602 „Spielwissenschaft“: 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. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden angeboten. Das Modul wird mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.603 „Medienwissenschaft“: 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. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden angeboten. Das Modul wird mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.604 „Medienethik und Jugendmedienschutz“: 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. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden angeboten. Das Modul wird mit einer Studienleistung abgeschlossen.

Modul 2.605 „Medienpädagogische Methoden“: 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. Das Modul wird im ersten Semester mit einem studentischen Workload von 30 Stunden und im zweiten Semester mit einem studentischen Workload von 150 Stunden angeboten. Es wird im zweiten Semester mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.606 „Spielpädagogische Methoden“: 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 werden bewusst ein weiterer spielpädagogischer Begriff zugrunde gelegt und auch die Bereiche Theater- und 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. Dieses Modul wird im zweiten Semester mit einem studentischen Workload von 270 Stunden angeboten. Die Studierenden haben 4 Monate Zeit, um bestehende oder eigene Projektskizzen zu konzipieren, durchzuführen und zu reflektieren. Die umfangreiche Stundenzahl soll den jeweiligen Projekten Rechnung tragen. Es besteht außerhalb der Präsenztermine keine Anwesenheitspflicht am Studienort. Es wird im zweiten Semester mit einer Präsentation als Prüfungsleistung abgeschlossen. Das Modul ist inhaltlich mit Modul 2.608 verbunden und stellt die Basis für die Projektarbeit dar.

Modul 2.607 „Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen“: 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 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. Das Modul wird im zweiten Semester mit einem studentischen Workload von 90 Stunden und im dritten Semester mit einem studentischen Workload von 90 Stunden angeboten. Es wird im dritten Semester mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.608 „Projektbezogenen Forschung und Entwicklung“: 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, durchgeführt und evaluiert. Die Projekte werden in der Praxis mit konkreten Partnerinstitutionen umgesetzt. In der Konzeption, Durchführung, Auswertung und Evaluation sammeln die Teilnehmenden Erfahrungen und lernen, mit eintretenden Hindernissen umzugehen. 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. Der Kontakt zu Praxiseinrichtungen ist dabei ausdrücklich gewünscht. Das F&E-Projekt wird im zweiten mit einem studentischen Workload von 90 Stunden und dritten Semester mit einem studentischen Workload

von 180 Stunden angeboten. Das Modul wird mit einem Projektbericht und einer Präsentation als Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.609 „Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien“: 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. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden, im dritten Semester angeboten. Das Modul wird mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.610 „Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung“: Im Modul werden best practice-Beispiele medienpädagogischer Projekte zu Computerspielen 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 Digital Games und ein Überblick über die gegenwärtige Landschaft pädagogischer Projekte und Maßnahmen gegeben. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden, im dritten Semester angeboten. Das Modul wird mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen.

Modul 2.611 „Begleitung zur Masterarbeit“: Das Modul dient als Begleitung zur Masterarbeit und behandelt neben weiterführenden Themen zur Forschungsmethodik auch aktuelle Fragestellungen aus der Medien- und Spielforschung. Die Vermittlung zu konkreten Praxispartnern ist ausdrücklich erwünscht. Das Modul wird mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 180 Stunden, im vierten Semester angeboten. Die Präsentation eines Exposé der Masterarbeit gilt als Studienleistung.

Modul 2.612 „Masterarbeit“: Das Pflichtmodul schließt das Studium ab und dient der Erarbeitung der Masterarbeit in Absprache mit einer in der Lehre des Studiengangs vertretenen Professor. In der Masterarbeit soll vertiefend der wissenschaftliche und anwendungspraktische Charakter erworbener Kenntnisse, in der Regel durch die Bearbeitung einer empirischen Fragestellung dargestellt und erweitert werden. Die Bearbeitungszeit beträgt 15 Wochen und umfasst einen studentischen Workload von 540 Stunden. Das Pflichtmodul schließt mit einem Kolloquium als abschließender Prüfungsleistung ab. Vor der Anmeldung des Kolloquiums müssen die Module 2.601-2.611 abgeschlossen sein.

Der Studiengang verfolgt eine anwendungsbasierte Ausrichtung.

§ 14 Konkretisierung der Studieninhalte, Erfüllung von Auflagen

- (1) Eine Konkretisierung der Studieninhalte für Module bzw. Lehrveranstaltungen soll schriftlich durch Begleitunterlagen, insbesondere Modulbeschreibungen, oder durch den Verantwortlichen für die Lehrveranstaltung erfolgen.
- (2) Hat der Studierende die Auflage erhalten, bestimmte Module nachzuholen (Sonderstudienplan), so sind diese Module bis spätestens zur Anmeldung der Masterarbeit nachzuweisen.

§ 15 Unterrichtssprache

- (1) Unterrichtssprache ist Deutsch.

- (2) Eine abweichende Unterrichtssprache ist im Studienplan für die jeweiligen Lehrveranstaltungen zu kennzeichnen.

§ 16 Mindestteilnehmerzahl für Lehrveranstaltungen

- (1) Lehrveranstaltungen müssen durchgeführt werden, wenn planmäßig mindestens 10 Studierende teilnehmen.
- (2) Eine Ausnahme davon bilden die kollegialen Projektgruppen und die F&E Projekte (Modul 2.608) sowie das Modul „Masterarbeit“, deren Teilnehmerzahl mit der jeweiligen Lehrperson zu vereinbaren ist.

III. Abschnitt: Studienbegleitende Maßnahmen

§ 17 Studienfachberatung

Mit dem Ziel, die Studierenden so zu beraten und zu betreuen, dass sie ihr Studium zielgerichtet auf den Studienabschluss hin gestalten und in der Regelstudienzeit beenden können, § 50 ThürHG, bietet der Fachbereich Sozialwesen neben den Zentralen Studienberatungsstellen der Ernst-Abbe-Hochschule Jena eine Studienfachberatung an. Die Studienfachberatung ist fachspezifisch und studienbegleitend und umfasst Fragen der Studiengestaltung, der Wahl der Studienschwerpunkte, der Studiertechniken sowie Fragen zu Aufbau und Durchführung von Prüfungen.

§ 18 weitere Maßnahmen

Der Fachbereich ist bestrebt, darüber hinaus eigene oder gemeinsame weitere studienbegleitende Maßnahmen mit der Hochschule, etwa studienvorbereitende Kurse, Mentoring oder Tutoring anzubieten.

IV. Abschnitt: Schlussbestimmungen

§ 19 Inkrafttreten

Die Studienordnung tritt am ersten Tage des auf ihre Bekanntmachung im Verkündungsblatt der Ernst-Abbe-Hochschule Jena folgenden Monats in Kraft.

Der Dekan des Fachbereiches Sozialwesen

Jena, den 15.10.2015

Prof. Dr. Arne von Boetticher

Genehmigung

Die Rektorin der Ernst-Abbe-Hochschule Jena

Jena, den 21.10.2015

Prof. Dr. Gabriele Beibst

Anlage 1

Ordnung für das Verfahren zur Überprüfung der besonderen Zugangsvoraussetzungen für den berufsbegleitenden Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ der Ernst-Abbe-Hochschule Jena

I. Abschnitt – Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Zweck und Gliederung des Verfahrens

- (1) Das Verfahren dient dem Nachweis, dass der/der Studienbewerber*in hinreichend qualifiziert ist, um ein Studium im berufsbegleitenden Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ der Ernst-Abbe-Hochschule Jena (nachfolgend Studiengang) erfolgreich absolvieren zu können. Maßstab der Feststellung sind die Inhalte und Lernziele des Studiengangs ebenso wie die Berufsbilder der Berufe, die dem angestrebten Abschluss typischerweise folgen.
- (2) Im Verfahren werden zur Vergabe der Punktezahl die eingereichten Bewerbungsunterlagen nach dem jeweils gültigen Bewertungsschlüssel herangezogen (Anlage 1, § 4).

§ 2 Allgemeine Verfahrensgrundsätze

- (1) Während des gesamten Verfahrens hat die Ernst-Abbe-Hochschule Jena die Chancengleichheit aller Studienbewerber*innen in Bezug auf die Verfahrensbedingungen und den Verfahrensinhalt sicherzustellen.
- (2) Die seitens der Ernst-Abbe-Hochschule Jena Beteiligten des Verfahrens sind hinsichtlich aller während des Verfahrens besprochenen Inhalte zur Verschwiegenheit verpflichtet.
- (3) Das Verfahren soll spätestens sechs Wochen nach Ablauf der Bewerbungsfrist abgeschlossen sein.

II. Abschnitt: Vorbereitung des Verfahrens zur Überprüfung der besonderen Zugangsvoraussetzungen

§ 3 Vorbereitung des Verfahrens

- (1) Das Verfahren wird spätestens 6 Monate vor dessen Beginn in angemessener Form (im Internet und auf den Fachbereichsseiten) schriftlich bekannt gemacht. Zuständig ist der Vorsitzende des Prüfungsausschusses. In der Bekanntmachung werden die erforderlichen Unterlagen benannt; ebenso wird die Frist für den Eingang der Bewerbungsunterlagen angegeben.
- (2) Die erforderlichen Bewerbungsunterlagen bestehen aus:
 - dem vollständig ausgefüllten Bewerbungsformular der Ernst-Abbe-Hochschule Jena für Masterstudiengänge,
 - einem ausführlichen Lebenslauf,
 - einem Motivationsschreiben mit maximal 3000 Zeichen, welches über die persönlichen Hintergründe und die mit dem angestrebten Studienabschluss verbundenen Erwartungen an die spätere berufliche Tätigkeit Aufschluss gibt,
 - dem Nachweis über erworbene 10 ECTS im Bereich der Medienwissenschaft, Medienpädagogik, Kommunikationswissenschaft und/oder Erziehungswissenschaft bzw. alternativ 2-jährige einschlägige berufspraktische Erfahrungen in vorgenannten Bereichen,

- dem Nachweis über eine mindestens einjährige berufliche Tätigkeit (Arbeitszeugnis, Zwischenzeugnis, o.ä.),
- einer schriftlichen, chronologischen Dokumentation der bisherigen Berufstätigkeit in tabellarischer Form und
- einem frankierten und adressierten Rückumschlag, falls der/die Bewerber*in im Falle einer Ablehnung die Bewerbungsunterlagen zurück erhalten möchte.

Bewerber*innen mit einem Bachelorabschluss von 180 ECTS sollten, sofern vorhanden, zur Anrechnung i.S. des § 4 Abs. 4 zusätzlich folgende Unterlagen mit der Bewerbung einreichen:

- Nachweise über die bisherigen ehrenamtlichen Tätigkeiten,
 - Teilnahmebestätigungen/Zertifikate über Weiterbildungen, die sich thematisch mit den Inhalten des Studiengangs überschneiden und
 - Teilnahmebestätigungen von aktiv besuchten Tagungen/ Workshops/ Konferenzen.
- (3) Die Bewerbungsunterlagen müssen innerhalb der auf den Fachbereichsseiten publizierten Frist zur Einschreibung in das Sommersemester (Ausschlussfrist auch bei unverschuldetem Versäumnis) als beglaubigte Kopien in der Ernst-Abbe-Hochschule Jena eingegangen sein. Sie werden von der Servicestelle Masterstudium auf Vollständigkeit überprüft und an das Dekanat des Fachbereichs zur inhaltlichen Prüfung weitergeleitet. Ergibt die formelle Prüfung eine Unvollständigkeit, so ist der/die Bewerber*in unverzüglich schriftlich zur Nachreichung binnen sieben Tagen aufzufordern. Der/Die Studienbewerber*in hat zu diesem Zweck eine gültige E-Mailadresse für die Tage nach Beendigung der Eingangsfrist anzugeben, falls von den Bewerbungsunterlagen abweichend.
- (4) Der Fachbereichsrat bestellt zwei für die Durchführung des Verfahrens zuständige Personen aus dem Kreis der im Studiengang Lehrenden. Die benannten Personen bewerten die erforderlichen Bewerbungsunterlagen nach Abs. 2 S. 1 mit den in § 4 Abs. 3 festgelegten Bewertungsschlüsseln und stellen erforderlichenfalls die Anerkennungsfähigkeit der mit den zusätzlichen Bewerbungsunterlagen nach Abs. 2 S. 2 nachgewiesenen Leistungen im Sinne des § 4 Abs. 4 fest.

III. Abschnitt: Verfahren zur Überprüfung der besonderen Zugangsvoraussetzungen

1. Unterabschnitt: Bewertung der Bewerbungsunterlagen

§ 4 Bewertungskriterien, Bewertungsschlüssel

- 1) Der/Die Studienbewerber*in hat seine/ihre Eignung für ein erfolgreiches Studium nachgewiesen, wenn er/sie einen erfolgreichen Studienabschluss im Umfang von i. d. R. 210 ECTS durch die Vorlage eines an einer Hochschule, einer Verwaltungsfachhochschule oder einer staatlichen oder staatlich anerkannten Berufsakademie im Sinne von § 60 Abs.1 Nr. 4 ThürHG in beglaubigter Form und qualifizierte berufliche Erfahrungen gemäß § 44 Absatz 3 Satz 3 ThürHG nachweist und seiner/ihrer Bewerbung die nach § 3 Abs. 2 geforderten Unterlagen beifügt. Die Gesamtnote des Zeugnisses muss mit mindestens 2,3 ausgewiesen sein.
- 2) Der Zugang zum Masterstudium richtet sich nach der Abschlussnote des dafür qualifizierenden akademischen Abschlusses und der Bewertung der weiteren Unterlagen nach § 4

Abs. 3 der Verfahrensordnung. Die Bewerber*innen erfüllen die fachspezifischen Anforderungen, wenn sie in der Gewichtung der Abschlussnote, der qualifizierten berufspraktischen Erfahrung und des Motivationsschreibens eine Gesamtpunktzahl von mindestens 70 der 100 zu vergebenden Punkte in diesem Verfahren erreichen.

3) Für das Berechnungsverfahren gilt folgende Gewichtung:

1. Gewichtung der Abschlussnote des ersten akademischen Abschlusses zu insgesamt bis zu 50 Punkten gemäß der nachfolgenden Staffelung:

- | | |
|----------------|-----------|
| i) 1,0 – 1,4 | 50 Punkte |
| ii) 1,5 – 1,9 | 40 Punkte |
| iii) 2,0 – 2,3 | 30 Punkte |

2. Die Darstellung der Motivation für das berufsbegleitende Masterstudium in schriftlicher Form bis maximal 3000 Zeichen bis zu 20 Punkten.

Im Motivationsschreiben sollte erkennbar sein, dass sich der Bewerber theoretisch und/oder praktisch mit den Grundlagen einer oder mehrerer der folgenden Bereiche auseinandergesetzt hat und auf diesen Grundlagen im Studium aufbauen kann: Medienpädagogik, Spielpädagogik, Kulturelle Bildung.

3. Durch ein Zeugnis (Arbeitszeugnis, Zwischenzeugnis o.ä.) nachgewiesene berufspraktischer Erfahrungen mit bis zu 30 Punkten, die gemäß der nachfolgenden Staffelung gewichtet werden:

- | | |
|--|-----------|
| i. mindestens einjährige berufspraktischen Erfahrung: | 20 Punkte |
| ii. mindestens zweijährige berufspraktische Erfahrung: | 30 Punkte |

4) Bei Bewerber*innen mit einem Bachelorabschluss von 180 ECTS muss prognostisch erkennbar sein, dass bis zum Abschluss des Masterstudiums weitere 30 ECTS zusätzliche, relevante Leistungen im Umfang von 60 SWS (= 675 Zeitstunden) nachgewiesen werden können. Davon sind Leistungen im Umfang von mindestens 20 ECTS bereits mit der Bewerbung nachzuweisen, bis zu 10 ECTS können studienbegleitend nachgeholt werden. Anrechnungsfähige Leistungen bis zu maximal 30 ECTS können bei nachgewiesenem Stundenumfang insbesondere sein:

- bis zu 15 ECTS für mehrjährige ehrenamtliche Tätigkeit in einschlägigen Bereichen,
- bis zu 10 ECTS für zertifizierte Qualifikationen,
- bis zu 15 ECTS für Zusatzqualifikationen von mind. 1,5 Jahren, die staatlich oder dachverbandlich anerkannt wurden,
- bis zu 3 ECTS für die aktive Teilnahme an Kongressen/Tagungen/Workshops in relevanten Bereichen,
- bis zu 5 ECTS für Auslandstätigkeiten mit Themenbezug, die kein Bestandteil des Studiums waren und
- bis zu 5 ECTS für Leistungen, die durch Gasthörerschaft erworben wurden.

Die vorgenannten Leistungen müssen einen einschlägigen Bezug zu den Inhalten des Masterstudienganges aufweisen, um anrechnungsfähig zu sein. Des Weiteren sind anrechnungsfähig:

- Teilnahme an Modulen des Studiums Integrale,
- Teilnahme an Sprachmodulen

Eine zusätzliche Anrechnung dieser Leistungen auf Prüfungsleistungen des Studiums im Sinne des § 8 Abs. 4 der Prüfungsordnung ist ausgeschlossen.

§ 5 Beratung, Bewertung

- (1) Die Beratung der an der Durchführung des Verfahrens Beteiligten erfolgt nichtöffentlich.
- (2) Die an dem Verfahren Beteiligten stimmen über die jeweilige Bewertung der Unterlagen nach § 4 der Anlage 1 ab. Die Bewertung soll in einer Sitzung vollständig vorgenommen werden. Das Ergebnis der Bewertung ist in einem Protokoll festzuhalten.
- (3) Die an dem Verfahren Beteiligten bilden je nach Anzahl der erreichten Punkte eine Reihenfolge der Eignung und stellen die geeigneten Studienbewerber*innen in einer Liste fest. Diese Liste wird durch die nach § 3 Abs. 4 SO am Verfahren Beteiligten durch Beschluss als verbindlich erklärt.
- (4) Erreicht oder versucht ein/eine Studienbewerber*in das Ergebnis des Verfahrens durch Täuschung zu seinen/ihren Gunsten oder zu Lasten von Mitbewerber*innen zu beeinflussen, so wird er/sie als „nicht geeignet“ bewertet.
- (5) Über die wesentlichen Inhalte der Beratung ist ein Protokoll anzufertigen. Dieses enthält alle entscheidungserheblichen Auffassungen durch die nach § 3 Abs. 4 SO am Verfahren Beteiligten und die tragenden Gründe für die Entscheidung. Sie ist von den am Verfahren Beteiligten zu unterzeichnen und wird für 10 Jahre archiviert.

§ 6 Bekanntgabe, Gültigkeit, Wiederholbarkeit

- (1) Das Ergebnis des Eignungsverfahrens ist jedem/jeder Studienbewerber*in gegenüber schriftlich bekannt zu geben. Der Zulassungsbescheid mit Auflagen oder der Ablehnungsbescheid ist mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.
- (2) Die Entscheidung für die Eignung ist zwei Jahre gültig.
- (3) Stellt sich die Täuschung gemäß § 5 Abs. 4 Anlage 1 nach Bekanntgabe der Eignung bzw. Nichteignung der betroffenen Mitbewerber*innen heraus, so ist diese Entscheidung durch geeignetes Verwaltungshandeln (Rücknahme bzw. Widerruf, Korrektur der Eignungsliste) zu korrigieren.

IV. Abschnitt: Schlussbestimmungen

§ 7 Inkrafttreten

Diese Ordnung tritt gemeinsam mit der Studienordnung in Kraft.

Anlage 2 Studienplan

1. Semester	1. Semester/ Credits	2. Semester	2. Semester/ Credits	3. Semester	3. Semester/ Credits	4. Semester	4. Semester/ Credits
Modul 2.601 "Kulturelle Bildung" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6	Modul 2.605 (2) "Medienpädagogische Methoden" (Praxisschwerpunkt, 150 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	5	Modul 2.607 (2) "Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen" (Theorieschwerpunkt, 90 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	3	Modul 2.611 "Begleitung zur Masterarbeit" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6
Modul 2.602 "Spielwissenschaft" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6	Modul 2.606 "Spielpädagogische Methoden" (Praxisschwerpunkt, 270 h Workload, 60 UE) 6 Präsenztage	9	Modul 2.608 (2) "Projektbezogene Forschung und Entwicklung" (Praxisschwerpunkt, 180 h Workload, 15 UE) 1,5 Präsenztage	6	Modul 2.612 "Masterarbeit" (540 h Workload)	18
Modul 2.603 "Medienwissenschaft" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6	Modul 2.607 (1) "Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen" (Theorieschwerpunkt, 90 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	3	Modul 2.609 "Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6		
Modul 2.604 "Medienethik und Jugendmedienschutz" (Theorieschwerpunkt, 180 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	6	Modul 2.608 (1) "Projektbezogene Forschung und Entwicklung" (Praxisschwerpunkt, 90 h Workload, 15 UE) 1,5 Präsenztage	3	Modul 2.610 "Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung" (Praxisschwerpunkt, 180 h Workload, 60 UE) 6 Präsenztage	6		
Modul 2.605 (1) "Medienpädagogische Methoden" (Praxisschwerpunkt, 30 h Workload, 30 UE) 3 Präsenztage	1						