

Modulbezeichnung	Digitale Medien in der Bildung
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. H. Schelhowe
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>
Spezialisierungsbereich	
Dauer des Moduls	1 Semester
Kreditpunkte	6 CP
Arbeitsaufwand	Berechnung des Workloads Präsenz 56 h Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung 124 h Summe 180 h
Turnus des Moduls	unregelmäßig
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Inhaltliche Voraussetzungen: Grundlagen der Medieninformatik
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Medien in ihren theoretischen Grundlagen im Hinblick auf ihre Konstruktion und Nutzung in Bildungskontexten verstehen • Die Veränderung von Bildungsprozessen durch Digitale Medien theoretisch durchdringen • Das Design von Bildungsmedien soll theoretisch erfassen und in seiner methodischen Umsetzbarkeit reflektieren können • Grundlagen für die Einbettung in Bildungskontexte theoretisch reflektieren und praktisch-experimentell an Beispielen umsetzen können • Die Bedeutung von Lerntheorien für die Umsetzung in Software und in Lernarrangements verstehen • Technologien wie Tangibles, Mobiles oder Web2.0 Technologien in ihren Potenzialen für das Lernen diskutieren und explorieren können
Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Die theoretischen Grundlagen der Digitalen Medien können im Hinblick auf ihre Konstruktion und Nutzung in Bildungskontexten verstanden werden. • Die Veränderungen von Bildungsprozessen im Kontext einer Digitalen Kultur können theoretisch gefasst und bewertet werden. • Das Design von Bildungsmedien kann theoretisch erfasst und in seiner Umsetzbarkeit reflektiert werden. • Grundlagen für die Einbettung in Bildungskontexte können theoretisch reflektiert und an einem Beispiel praktisch-experimentell umgesetzt werden. • Die Bedeutung von Lerntheorien für die Umsetzung in Software und in Lernarrangements werden verstanden. • Technologien wie Tangibles, Mobiles oder Web2.0 Technologien können in ihren Potenzialen für das Lernen exploriert und bewertet werden.
Prüfungsformen	i. d. R. Bearbeitung und Präsentation eines Projekts, Schriftliche Ausarbeitung, oder Bearbeitung von Übungsaufgaben, Fachgespräch oder mündliche Prüfung

Literatur

- Schelhowe, Heidi: Technologie, Imagination und Lernen. Waxmann 2007
- Weitere Literatur wechselnd