

<b>Digitale Medien in der Bildung</b> <i>Digital Media in Education</i>							Modulnummer: BB-804.03				
Bachelor Pflicht/Wahl <input type="checkbox"/> Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Basis <input checked="" type="checkbox"/> Ergänzung <input type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/>				Zugeordnet zu Masterprofil Sicherheit und Qualität (SQ) <input type="checkbox"/> KI, Kognition, Robotik (KIKR) <input type="checkbox"/> Digitale Medien und Interaktion (DMI) <input checked="" type="checkbox"/>							
Modulbereich: Angewandte Informatik Modulteilbereich: 804 Medieninformatik											
Anzahl der SWS		V	UE	K	S	Prak.	Proj.	$\Sigma$	Kreditpunkte: 6	Turnus unregelmäßig	
		2	2	0	0	0	0	4			
Formale Voraussetzungen: -											
Inhaltliche Voraussetzungen: Grundlagen der Medieninformatik											
Vorgesehenes Semester: ab 5. Semester											
Sprache: Deutsch											
Ziele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Medien in ihren theoretischen Grundlagen im Hinblick auf ihre Konstruktion und Nutzung in Bildungskontexten verstehen</li> <li>• Die Veränderung von Bildungsprozessen durch Digitale Medien theoretisch durchdringen</li> <li>• Das Design von Bildungsmedien soll theoretisch erfassen und in seiner methodischen Umsetzbarkeit reflektieren können</li> <li>• Grundlagen für die Einbettung in Bildungskontexte theoretisch reflektieren und praktisch-experimentell an Beispielen umsetzen können</li> <li>• Die Bedeutung von Lerntheorien für die Umsetzung in Software und in Lernarrangements verstehen</li> <li>• Technologien wie Tangibles, Mobiles oder Web2.0 Technologien in ihren Potenzialen für das Lernen diskutieren und explorieren können</li> </ul>											
Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die theoretischen Grundlagen der Digitalen Medien können im Hinblick auf ihre Konstruktion und Nutzung in Bildungskontexten verstanden werden.</li> <li>• Die Veränderungen von Bildungsprozessen im Kontext einer Digitalen Kultur können theoretisch gefasst und bewertet werden.</li> <li>• Das Design von Bildungsmedien kann theoretisch erfasst und in seiner Umsetzbarkeit reflektiert werden.</li> <li>• Grundlagen für die Einbettung in Bildungskontexte können theoretisch reflektiert und an einem Beispiel praktisch-experimentell umgesetzt werden.</li> <li>• Die Bedeutung von Lerntheorien für die Umsetzung in Software und in Lernarrangements werden verstanden.</li> <li>• Technologien wie Tangibles, Mobiles oder Web2.0 Technologien können in ihren Potenzialen für das Lernen exploriert und bewertet werden.</li> </ul>											
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schelhowe, Heidi: Technologie, Imagination und Lernen. Waxmann 2007</li> <li>• Weitere Literatur wechselnd</li> </ul>											
Form der Prüfung: i. d. R. Bearbeitung und Präsentation eines Projekts, Schriftliche Ausarbeitung, oder Bearbeitung von Übungsaufgaben, Fachgespräch oder mündliche Prüfung											
Arbeitsaufwand		Präsenz		56 h		Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung		124 h		Summe	180 h
Lehrende: Prof. Dr. H. Schelhowe						Verantwortlich: Prof. Dr. H. Schelhowe					