



Curriculum
Hochschullehrgang mit Masterabschluss
Digital Lehren und Lernen, digitale Lernräume gestalten
(90 ECTS-Anrechnungspunkte)
Studienkennzahl 740 157

Version 1.2

Datum: Juni 2020

1 Allgemeines

1	Allgemeines	2
1.2	Zuordnung	3
1.3	Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium	3
1.4	Datum der Genehmigung durch das Rektorat	3
1.5	Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs	3
2	Qualifikationsprofil	3
2.1	Zielsetzung des Studiums	3
2.2	Qualifikationen / Ausbildungsziele.....	4
2.3	Bedarf (Employability).....	5
2.4	Lehr-Lern-Beurteilungskonzept.....	5
2.5	Erwartete Lernergebnisse	6
3	Kompetenzkatalog.....	6
4	Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen.....	8
5	Reihungskriterien	8
6	Modulübersicht	8
7	Modulbeschreibungen	13
7.1	Modul 1	13
7.2	Modul 2	14
7.3	Modul 3	15
7.4	Modul 4	16
7.5	Modul 5	17
7.6	Modul 6	18
7.7	Modul 7	19
7.8	Modul 8	20
7.9	Modul 9	21
7.10	Modul 10a	22
7.11	Modul 10b	24
7.12	Modul 10c	26
7.13	Modul 10d	28
7.14	Modul 11	30
7.15	Modul 12	31
7.16	Modul 13	32
8	Prüfungsordnung.....	33
9	Inkrafttreten und allfällige Übergangsbestimmungen.....	33

1.2 Zuordnung

Der Hochschullehrgang ist dem öffentlich-rechtlichen Bereich zugeordnet.

1.3 Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium

Das Curriculum in der Version 1.2 wurde am 15. 06. 2020 erlassen.

1.4 Datum der Genehmigung durch das Rektorat

Das Curriculum in der Version 1.2 wurde am 15. 06. 2020 durch das Rektorat genehmigt.

1.5 Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang mit Masterabschluss besteht aus 13 Modulen und weist eine Workload von 90 ECTS-AP bei einer Mindeststudiendauer von 6 Semestern auf. Die gemäß § 39 (6) HG 2005 festgelegte Höchststudiendauer beträgt 12 Semester.

Die Hochschullehrgänge *Lehrer/in für Digitale Grundbildung* (30 ECTS-AP) sowie wahlweise *Mathematik digital* (12 ECTS-AP), *Deutsch digital* (12 ECTS-AP), *Digital English Language Teaching* (12 ECTS-AP) oder *E-Learning – Pädagogik* (15 ECTS-AP) sind im Sinne eines modularen Aufbaus integrativer Bestandteil des Hochschullehrgangs *Digital Lehren und Lernen, digitale Lernräume gestalten*. Kann die Absolvierung dieser Hochschullehrgänge nachgewiesen werden, verringert sich die Workload und somit die Studiendauer entsprechend.

2 Qualifikationsprofil

2.1 Zielsetzung des Studiums

Der Hochschullehrgang mit Masterabschluss soll die Studierenden im Feld des digitalen Lehrens und Lernens und der Gestaltung digitaler Lernräume qualifizieren. Unter dem Blickwinkel der Leitmedientransformation ändert sich Lehren und Lernen grundlegend. Das Identifizieren dieser Umwälzungen, die theoretische Auseinandersetzung damit und der Transfer in die Unterrichtspraxis sind die Zielsetzung dieses Hochschullehrgangs. Durch die Verwendung des Lehr-Lernansatzes des forschenden Lernens und der Projektorientierung in mehreren Modulen soll sichergestellt werden, dass die Studierenden in allen Teilen des Hochschullehrgangs einen engen Bezug zwischen theoretischem Wissen und der praktischen Arbeit herstellen können. Dabei zielt die inhaltliche Ausrichtung des Hochschullehrganges auf die Aspekte der Bildung *mit* digitalen Medien, der Bildung *über* digitale Medien, der Bildung *trotz* digitaler Medien und der Bildung *gesteuert durch* digitale Medien ab. Diese Aspekte und die dazugehörige Rahmung lassen sich unter *Digital Lehren und Lernen, digitale Lernräume gestalten* zusammenfassen. Dementsprechend werden bei den Inhalten und Aufgabenstellungen sowohl die technologische Perspektive, die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive wie auch die anwendungsbezogene Perspektive der Bildung in einer digital vernetzten Welt gleichermaßen berücksichtigt.¹

¹ Gesellschaft für Informatik. (2016). Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt.

Das Studienangebot beachtet folgende Aspekte als durchgehende Prinzipien:

Design for All: Die Studierenden lernen die Chancen durch *digitale Medien für alle* kennen. Bedürfnisse für Menschen mit speziellen Begabungen aber auch speziellen Bedürfnissen werden bei den verschiedenen Themenbereichen berücksichtigt. Durch adäquate Aufbereitung der Informationen werden - aufgrund von Beeinträchtigungen, Alter oder Krankheit - verschlossene Kommunikationskanäle überbrückt und Information weitgehend barrierefrei zugänglich gemacht.

Nachhaltigkeit: Fragen der nachhaltigen Ressourcennutzung bei der Arbeit mit digitalen Medien werden in den Lehrveranstaltungen thematisiert und sind Teil des Lehrgangskonzeptes.

Open Educational Resources (OER): Mit der Nutzung digitaler Medien kann auf unterschiedliche Lehr- und Lernmaterialien zurückgegriffen werden. Im Hochschullehrgang werden die Möglichkeiten, die sich durch die Nutzung von online frei verfügbaren Materialien (OER) ergeben, erprobt. In den einzelnen Lehrveranstaltungen werden bevorzugt OER-Materialien verwendet und im Hochschullehrgang erzeugte Materialien unter eine entsprechende Lizenz gestellt.

Change Management: Auch wenn der HLG abgeschlossen ist, so muss Digital Lehren und Lernen und das Gestalten digitaler Lernräume als andauernder Lernprozess ohne definierten Endzustand verstanden werden. Das individuelle Wissen und Handeln muss aufgrund der rasch fortschreitenden Entwicklungen immer wieder neu geplant und erworben bzw. adaptiert werden. Mit dem im Hochschullehrgang erstellten E-Portfolio soll ein wesentlicher Beitrag zur Entwicklung einer diesbezüglichen Strategie geleistet werden. Es braucht dazu aber auch die Bereitschaft zur Wissenskoooperation, die in diesem Studienangebot immer wieder gefordert und gefördert wird und zu einer andauernden, motivierten Grundhaltung in Bezug auf das eigene Lernen führen soll.

2.2 Qualifikationen / Ausbildungsziele

Der Hochschullehrgang wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Schultypen. Sie sollen nach Absolvierung dieses Hochschullehrgangs die Fähigkeit besitzen, digitale Medien zielgerichtet im Unterricht einsetzen zu können und die Kompetenz der Schüler/innen im Umgang und in der reflektierten Auseinandersetzung mit digitalen Medien erhöhen. Auf Grundlage von einschlägigen erziehungs- und sozialwissenschaftlichen Analysetechniken ist ein Ausbildungsziel der Erwerb bildungswissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz unter Berücksichtigung von Bildungs- und Informationstechnologien und der Fähigkeit, Schulentwicklungsprozesse zu digitalem Lehren und Lernen zu initiieren und zu begleiten.

Für das Unterrichtsfach Informatik in der Sekundarstufe II wie auch für die verschiedenen Informatikverwandten Fächer im berufsbildenden Schulwesen stehen universitäre Ausbildungen auf Masterniveau über das Lehramtsstudium Informatik, Ausbildungen an Fachhochschulen und technische und wirtschaftliche Studiengänge an den Universitäten zur Verfügung. Der vorliegende Masterlehrgang soll für die Bereiche der Primarstufe und vor allem der Sekundarstufe 1, wo digitales Lehren und Lernen in verschiedenen Formen in den Lehrplänen verankert ist, eine entsprechende wissenschaftsbasierte Ausbildung anbieten.

2.3 Bedarf (Employability)

Der Bedarf an dem Hochschullehrgang Digital Lehren und Lernen, digitale Lernräume gestalten ergibt sich aus der Einführung des Gegenstandes *Digitale Grundbildung* in der Sekundarstufe I, der Implementierung der Nutzung digitaler Medien in allen Fächern im Zuge der Weiterentwicklung der Lehrpläne im Rahmen des Pädagogischen Pakets des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft² und Forschung und des Masterplans Digitalisierung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung³. Darüber hinaus ist das digitale Lehren und Lernen und die Gestaltung digitaler Lernräume ein zentrales Thema der Schulentwicklung. Die Absolventinnen und Absolventen sollen Unterrichtsentwicklung, Personalentwicklung sowie Organisationsentwicklung als Teilaspekte der Schulentwicklung in Bezug auf die digitale Transformation professionell und forschungsgeleitet begleiten können.

2.4 Lehr-Lern-Beurteilungskonzept

Der Hochschullehrgang mit Masterabschluss besteht aus 13 Modulen. Während die Phasen des nicht-betreuten Selbststudiums das eigenverantwortliche Auseinandersetzen mit den Lerninhalten erfordern, lernen die Teilnehmer/innen in den Präsenzphasen und in den Onlinephasen die Fachinhalte in Theorie und Praxis kennen und entwickeln die Kompetenz, diese anzuwenden und zu vermitteln. In den Phasen des Selbststudiums sind Aufgabenstellungen wie z.B. vorbereitendes Literaturstudium, eigenständige Informationssammlung, Übungsaufgaben, Erstellung von Unterrichtsmaterialien etc. vorgesehen.

E-Learning als die Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien für Lehr- und Lernprozesse findet sowohl in den Präsenzphasen als auch in den Onlinephasen und im Selbststudium statt⁴.

Learning Community: Der gesamte Hochschullehrgang wird vom Lehrgangsteam kontinuierlich begleitet und weist eine inhaltlich-didaktische Verschränkung der Lehrveranstaltungen auf, sodass gemeinsame Reflexionsräume für Lernende und Lehrende ermöglicht werden.

Im Präsenzstudium (Seminare und Arbeitsgemeinschaften) werden der Input durch reflektierten Transfer in die konkrete professionelle Erfahrungswelt der Teilnehmer/innen kontextualisiert und die individuell zu erwerbenden Kompetenzen identifiziert. Durch differenzierte Angebote werden diese von den Vortragenden sowie Teilnehmerinnen und Teilnehmern in einem gemeinsamen Prozess konstruiert und personalisiert (Kompetenzerwerbsprofil). Während der Präsenzphasen werden Erfahrungsräume eröffnet, in denen sich die Teilnehmer/innen unmittelbar als anwendungskompetent erleben und die Fähigkeit erwerben, Kompetenzen im Fachbereich zu demonstrieren und zu erweitern.

Die Onlinephasen in Lehrveranstaltungen werden über Webkonferenzplattformen, Lernplattformen und E-Portfolio-Systeme abgewickelt. Diese Phasen bestehen aus synchronen und asynchronen Elementen.

Für das Selbststudium erhalten die Teilnehmer/innen weitere reflexions- und forschungsorientierte Impulse für ein vertiefendes Literaturstudium.

² Pädagogik-Paket, <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/pp.html>

³ Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen, <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html>

⁴ *E-Learning* wird im Curriculum und im HLG entsprechend der Definition von Bratengeyer et al. verwendet: „Der Begriff E-Learning ist im weitestgehenden Sinne zu verstehen. Er umfasst alle Lehr- und Lernaktivitäten unter Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien, sowohl im Kontext von Präsenzveranstaltungen als auch in der Fernlehre bzw. der Kombination von beiden (Blended Learning)“ (Bratengeyer, E., Steinbacher, H.-P., Friesenbichler, M., Neuböck, K., Kopp, M., Gröblinger, O. et al. (2016). Die österreichische Hochschul-E-Learning-Landschaft. Studie zur Erfassung des Status quo der E-Learning-Landschaft im tertiären Bildungsbereich hinsichtlich Strategie, Ressourcen, Organisation und Erfahrungen. Norderstedt).

Die Gesamtstruktur der Lehrveranstaltungen entspricht somit einem Blended Learning Konzept mit Selbststudium. Die Semesterwochenstunden werden zu 57 % in Präsenzphasen stattfinden, und die restlichen 43 % werden als Fernstudium in Form von Onlinephasen abgehalten.

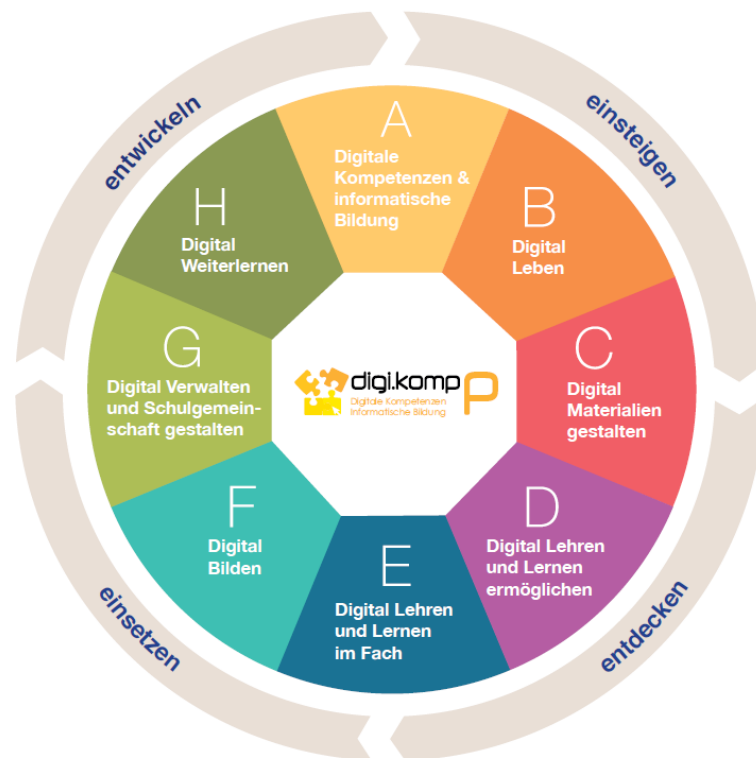
2.5 Erwartete Lernergebnisse

Die Absolventinnen und Absolventen des Hochschullehrgangs mit Masterabschluss können digitale Lernumgebungen gestalten; sie sind befähigt, das Lernen über digitale Medien im gewählten Fachbereich wie auch in andere Fächer integriert anzuleiten; sie können die Aufgaben einer Kustodin/eines Kustoden an einer Schule übernehmen und als Multiplikator/in an ihrer Schule arbeiten. Für diese Arbeiten besitzen sie die Fähigkeit, aktuelle Studien und Forschungsergebnisse auf ihre Arbeit anzuwenden und können selbst Forschungsarbeiten im Feld der Bildung in einer digital vernetzten Welt erstellen. Das Studienangebot trägt somit auch zu einer nachhaltigen Verankerung von digitalen Medien im Schulwesen bei. Dabei liegt der Schwerpunkt auf kollaborativen Formen der Wissenserarbeitung, -aneignung und fächerübergreifender Vernetzung von Wissen.

3 Kompetenzkatalog

Der Hochschullehrgang wurde auf Grundlage des digi.kompP-Kompetenzmodells für Lehrende entwickelt⁵. Die Kategorisierung aus digi.kompP wird für die Module und Lehrveranstaltungen des Hochschullehrganges übernommen. Das digi.kompP-Kompetenzmodell umfasst acht Kategorien (A-H); der Kompetenzerwerb selbst erstreckt sich über vier Entwicklungsphasen (Einsteigen, Entdecken, Einsetzen und Entwickeln). Kategorie A umfasst digitale Kompetenz und informatische Bildung. Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität, Fragen der Technikethik, Medienbildung und -biographie sowie Barrierefreiheit sind Inhalte der Kategorie B. Kategorie C enthält das Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Unterlagen für den Unterricht, Werknutzungs- und Urheberrecht. Die Kategorie Digital Lehren und Lernen ermöglichen (D) spannt den Bogen vom Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen bis zum Durchführen von formativer und summativer Beurteilung. Kategorie E befasst sich mit der fachspezifischen Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content. Kategorie F beinhaltet Kompetenzbeschreibungen zu Digital Bilden (Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden) und Kategorie G jene zur digitalen Schulverwaltung und digitalen Schulgemeinschaft. Kategorie H betrifft schließlich die Fort- und Weiterbildung des Lehrenden mit bzw. zu digitalen Medien.

⁵ <http://www.virtuelle-ph.at/digikom/>



A
Digitale Kompetenz und informatische Bildung (digi.komp12)

B
Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität; Fragen der Technik-Ethik; Medienbildung und -biografie; Barrierefreiheit

C
Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Materialien für den Unterricht; Werknutzungs- und Urheberrecht

D
Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen; Formative und Summative Beurteilung

E
Fachspezifische Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content

F
Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden

G
Effiziente und verantwortungsbewusste digitale Klassen- und Schulverwaltung. Kommunikation und Kollaboration in der Schulgemeinschaft

H
Lebenslanges Lernen (LLL): Fort- und Weiterbildung mit bzw. zu digitalen Medien

Kompetenzkatalog digi.kompP.

Grafik: Onlinecampus Virtuelle PH im Auftrag des bmbwf; Version 2.0

4 Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen

Zielgruppe sind Lehrer/innen aller Schularten mit abgeschlossenem Lehramtsstudium.

Die Zulassung zum Hochschullehrgang mit Masterabschluss setzt gemäß § 52f (2) ein aktives Dienstverhältnis als Lehrer/in sowie den Abschluss eines mindestens sechssemestrigen Lehramtsstudiums für den Bereich der Primarstufe oder Sekundarstufe voraus.

Weiters ist ein Assessment zu absolvieren. Zum Assessment eingeladen werden nur Personen, die die Voraussetzungen erfüllen und die erforderlichen Unterlagen rechtzeitig und vollständig an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich einreichen.

5 Reihungskriterien

Die Reihungsverordnung inklusive Beschreibung des Assessmentverfahrens ist im Mitteilungsblatt der PH NÖ auf der Homepage einsehbar.

Link:

<https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/organisation/mitteilungsblatt/curricula-hochschullehrgaenge.html>

6 Modulübersicht

1. Semester	Modul 1	Modul 2									Modul 11	
2. Semester			Modul 3				Modul 7					
3. Semester				Modul 4	Modul 5			Modul 8				
4. Semester						Modul 6						Modul 12
5. Semester									Modul 9	Modul 10		Modul 13
6. Semester												

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	SWS	Prüfung		Semester	Selbststudium in Stunden
					Prüfungsart	Beurteilung		
		Modul 1: Gesellschaft und Technik	5	4,0				68,75
P	SE	Gesellschaftliche Aspekte der digitalen Transformation	1	1,0	pi	N	1	13,75
P	SE	Mathematisch technische Grundlagen, PC Technik und Netzwerktechnik	4	3,0	pi	N	1	55,00
		Modul 2: Mediengestaltung	5	4,0				68,75
P	SE	Informations-, Daten- und Medienkompetenz, Medienrecht	2	2,0	pi	N	2	27,50
P	SE	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Text, Grafik, Audio und Video	3	2,0	pi	N	1	41,25
		Modul 3: Digitale Kommunikation	5	4,0				68,75
P	SE	Digitale Kommunikation und Social Media	2	2,0	pi	N	2	27,50
P	SE	Accessibility, Usability	1	1,0	pi	N	2	13,75
P	SE	Digitale Sicherheit	2	1,0	pi	N	2	27,50
		Modul 4: Anwendungen und Plattformen	5	4,0				68,75
P	SE	Tabellenkalkulation und Datenbanken	2	2,0	pi	N	3	27,50
P	SE	Content-Management-Systeme, Lernplattformen und Instructional Design	3	2,0	pi	N	3	41,25
		Modul 5: Bildungstechnologien und Programmieren	5	3,0				91,25
P	SE	Computational Thinking und Coding	3	2,0	pi	N	3	52,50
P	SE	Bildungstechnologien	2	1,0	pi	N	4	38,75
		Modul 6: Schule und Innovation	5	2,0				102,50
P	UE	Schulentwicklung, Planung der schulpraktischen Umsetzung	1	1,0	pi	N	4	13,75
P	PV	Innovation und Privatissimum	1	1,0	pi	N	4	13,75
P		Leistungsportfolio	3		U	N	4	75,00
		Modul 7: Digitales Projektmanagement	5	3,0				91,25
P	SE	Digitales Projektmanagement	2	2,0	pi	N	2	27,50
P	FW	Projektarbeit	3	1,0	pi	N	2	63,75
		Modul 8: Digitales Wissensmanagement	5	3,0				91,25
P	SE	Digitales Wissensmanagement	2	2,0	pi	N	3	27,50
P	FW	Schriftliche Arbeit zu Wissensmanagement	3	1,0	pi	N	3	63,75

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	SWS	Prüfung		Semester	Selbststudium in Stunden
					Prüfungsart	Beurteilung		
		Modul 9: Didaktik digital, Coding und Robotik	5	4,0				80
P	SE	Motivationspsychologie und didaktisches Design	3	2,0	pi	N	5	52,50
P	FW	Coding und Robotik	2	2,0	pi	N	6	27,50
		Modul 10 a: Mathematik digital	10	7,0				139,75
W	SE	Grundlagenkenntnisse in der Nutzung dynamischer Mathematiksoftware	2	1,0	pi	N	5	34,25
W	SE	Erweiterte Kenntnisse in der Nutzung dynamischer Mathematiksoftware	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Die Verwendung einer Tabellenkalkulation im Unterricht	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Online Lernressourcen und Standards	1	0,6	pi	N	5	18,25
W	SE	Neue Formen des Lehrens und Lernens im Mathematikunterricht mit Hilfe digitaler Medien	1	0,6	pi	N	6	13,75
W	SE	Grundlagenkenntnisse in der Nutzung von 3D Grafiksoftware	1	1,0	pi	N	6	9,25
W	SE	Erweiterte Kenntnisse in der Nutzung von 3D Grafiksoftware	1	0,6	pi	N	6	18,25
W	SE	Lernpfade und Lernobjekte im Mathematikunterricht	1	0,6	pi	N	6	13,75
W	SE	Schulpraktische Umsetzung	1	0,6	pi	N	6	13,75
		Modul 10 b: Deutsch digital	10	7,2				121,75
W	SE	Arbeiten mit elektronischen Portfolios und Rechtsfragen	1	1,0	pi	N	5	13,75
W	SE	Online präsentieren und digitale Lernressourcen nützen	1	0,6	pi	N	5	9,25
W	SE	Mind-Mapping - Themengebiete erschließen und darstellen	1	0,6	pi	N	5	7,00
W	SE	Online schreiben und veröffentlichen	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Kooperatives und kollaboratives Schreiben	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Interaktive Übungen verwenden und erstellen	1	0,6	pi	N	6	18,25
W	SE	Kreatives Schreiben und die Didaktik des Lesens	1	0,6	pi	N	6	9,25
W	SE	Mobile Learning und die eigene Medienbiografie	1	0,6	pi	N	6	18,25
W	SE	Hören und Hörverstehen, Podcasts nutzen und erstellen	1	0,6	pi	N	6	9,25
W	SE	Drehbücher erstellen und Stop-Motion-Filme erzeugen	1	0,6	pi	N	6	18,25

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	SWS	Prüfung		Semester	Selbststudium in Stunden
					Prüfungsart	Beurteilung		
		Modul 10 c: Digital English Language Education	10	7,0				120,63
W	SE	Online resources for planning EFL learning the English lesson	1	0,6	pi	N	5	8,13
W	SE	Digital support in language development	1	0,6	pi	N	5	13,75
W	SE	Learning management systems and E-Portfolios	1	1,0	pi	N	5	8,13
W	SE	Administrative tools	1	1,0	pi	N	5	8,13
W	SE	Writing and presenting	1	1,0	pi	N	5	8,13
W	SE	"Cultural Awareness" – Digital discovery of the English speaking world	1	0,6	pi	N	5	19,38
W	SE	Online communication tools in EFL learning	1	0,6	pi	N	6	8,13
W	SE	New forms of learning and the implementation of digital media	2	1,0	pi	N	6	27,50
W	SE	Audio tools and design of listening tasks	1	0,6	pi	N	6	19,38
		Modul 10 d: E-Learning - E-Pädagogik	10	7,0				126,25
W	SE	Digitale Medien, Applikationen und Contentplattformen in den Fächern nutzen	2	1,0	pi	N	5	34,25
W	SE	Arbeiten mit E-Portfolios	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Blogs und personalisierte Startseiten im Unterricht nutzen	1	1,0	pi	N	5	9,25
W	SE	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Video, Erklärvideos, Screencasts	1	0,6	pi	N	5	9,25
W	SE	Kooperatives und kollaboratives Schreiben	1	0,6	pi	N	5	9,25
W	SE	Instructional Design, interaktive Unterrichtsmaterialien erstellen	1	0,6	pi	N	5	18,25
W	SE	Didaktisches Design, Lernen mit dem Social Web	1	1,0	pi	N	6	11,50
W	SE	Mobile Learning und die eigene Medienbiografie	1	0,6	pi	N	6	11,50
W	SE	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Bildbearbeitung online, Bildrechte	1	0,6	pi	N	6	13,75
		Modul 11: Forschungsmethoden	5	2,6				95,75
P	SE	Wissenschaftliches Arbeiten	1	0,6	pi	E	1	18,25
P	SE	Quantitative Forschungsmethoden	2	1	pi	E	1	38,75
P	SE	Qualitative Forschungsmethoden	2	1	pi	E	1	38,75

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	SWS	Prüfung		Semester	Selbststudium in Stunden
					Prüfungsart	Beurteilung		
		Modul 12: Forschungspraxis	5	3,0				91,25
P	FW	Praxisbezogene Forschung	3	1,0	pi	N	4	63,75
P	FW	Auswerten von wissenschaftlichen Daten	1	1,0	pi	E	4	13,75
P	FW	Dokumentation und Präsentation von wissenschaftlichen Daten	1	1,0	pi	E	4	13,75
		Modul 13: Mastermodul	25	4,0				582,25
P	KO	Schreibwerkstatt	1	1,0	pi	E	5	13,75
P	KO	Forschungswerkstatt	2	1,8	pi	E	5	29,75
P	KO	Privatissimum	1	1,0	pi	E	5	13,75
P		Masterarbeit	20		S	N	6	500,00
P		Defensio	1		M	N	6	25,00
		Summen:	90	4,9				1624,5

Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)

LV Lehrveranstaltungen

P/W Pflicht- bzw. Wahlfach

Prüfungsart: pi (prüfungsimmanent), S (schriftlich) M (Mündlich) U (schriftlich und mündlich)

SWS Semesterwochenstunden

7 Modulbeschreibungen

7.1 Modul 1

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD01	Gesellschaft und Technik					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		1	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Das Modul behandelt die Auswirkungen des Einsatzes digitaler Medien auf die gesellschaftliche Realität auf. Historische Entwicklungen der elektronischen Datenverarbeitung, der Aufbau von Computeranlagen und Grundlagen der Netzwerktechnik und assistierender Technologien sind Basis für Softwarewerkzeuge täglicher Arbeiten mit digitalen Medien. Mathematisch-technische Grundlagen der Informatik befähigen zur Identifikation von Problemen und zur Entwicklung von Lösungsstrategien.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Gesellschaftliche Aspekte der digitalen Transformation					SE
2	Mathematisch technische Grundlagen, PC Technik und Netzwerktechnik					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Der Einsatz digitaler Medien in Gesellschaft, Wirtschaft und Verwaltung: E-Democracy, E-Voting, E-Government, Internetsicherheit u.a. ○ Die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft sowie die dadurch entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung ○ Das veränderte Rollenbild von Lehrenden und dessen Auswirkungen 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Codieren von Information, Zahlensysteme, identifizieren und modellieren von Problemstellungen ○ Organisation und Software zum Betrieb von Computern in der Schule, Betriebssystemerweiterungen, Konfigurationssoftware ○ Grundlegende Einführung in die Netzwerkadministration: Netzwerktopologien, Netzwerkprotokolle, aktive und passive Netzwerkinfrastruktur, Netzwerknormen 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ analysieren und stellen die Möglichkeiten und die Gefahren der Nutzung digitaler Medien in Gesellschaft, Wirtschaft und Verwaltung dar. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ codieren Informationen, identifizieren Problemstellungen, modellieren diese abstrakt und zerlegen sie dabei in Teilschritte. ○ organisieren die IKT-Infrastruktur von Schulen unter Berücksichtigung assistierender Technologien durch fachgerechte Auswahl der einzusetzenden Hard- und Software. ○ bereiten die technischen Grundlagen von Hard- und Software als Inhalt für den Unterricht auf und setzen das im Unterricht um. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						

Leistungsnachweise
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.
Sprache(n)
Deutsch

7.2 Modul 2

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD02	Mediengestaltung					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		1, 2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Das Modul zeigt die Medienwirkung und die manipulativen Gefahren multimedialer Inhalte und Präsentationen auf. Es werden die Rahmenbedingungen bei der Erstellung und Nutzung von Multimedia-Objekten (Medienrecht) definiert und Multimedia-Objekte mit ausgewählten kommerziellen und/oder Open-Source-Produkten erstellt und bearbeitet. Dabei erarbeiten die Teilnehmer/innen grundlegende Prinzipien der Textgestaltung, der pixel- und vektorbasierten Bildbearbeitung, der Audibearbeitung und der Videobearbeitung.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Informations-, Daten- und Medienkompetenz, Medienrecht					SE
2	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Text, Grafik, Audio und Video					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Medienlandschaft in Österreich, Manipulation durch Medien ○ Rechtliche Bedingungen: Datenschutz und Urheberrecht ○ Medienwirkung und Medienwirksamkeit 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Arbeiten mit Texten, Bildern, Audio- und Videodaten 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ sind in der Lage, den Medienkonsum zu reflektieren, mit Medienangeboten kritisch umzugehen und die Medienlandschaft sicherheitsbewusst zu nutzen. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ erstellen, bearbeiten, bewerten und reflektieren Text, Grafik, Audio- und Videodaten kritisch. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.3 Modul 3

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD03	Digitale Kommunikation					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Die Möglichkeiten und Grenzen der Kommunikation mit digitalen Medien werden in diesem Modul behandelt. Dazu gehören die Nutzung von Social Media Plattformen und die Berücksichtigung von Accessibility und Usability bei der Arbeit mit digitalen Medien und die vielfältigen Aspekte der Sicherheit für Personen und Institutionen bei der Nutzung digitaler Medien.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Digitale Kommunikation und Social Media					SE
2	Accessibility, Usability					SE
3	Digitale Sicherheit					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Kollektive Intelligenz, reale, virtuelle und projizierte Identität ○ Soziale und sozialisierende Auswirkungen der Online-Welt 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Informationsdarstellung unter Berücksichtigung von Accessibility und Usability 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen, Planung von Schutzmaßnahmen 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ entwickeln ein Verständnis für die positiven wie negativen Auswirkungen digitaler Medien und der Online-Welt auf Kinder, Jugendliche und deren soziales Umfeld. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ bereiten Informationen im Hinblick auf Zugänglichkeit, Effektivität und Effizienz auf. 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ erkennen Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen und planen entsprechende Schutzmaßnahmen. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.4 Modul 4

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD04	Anwendungen und Plattformen					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		3	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
In Bezug auf den Lehrplan für Digitale Grundbildung werden in diesem Modul die Anwendungskennnisse bei der Arbeit mit Tabellenkalkulationsprogrammen und Datenbanken behandelt. Die Nutzung von Content-Management-Systemen und Lernplattformen für die Unterrichtsgestaltung werden erarbeitet. Weiters sind die Erstellung einer Bedarfsanalyse für E-Learning Szenarien, das Formulieren von Zielen und die Entwicklung passender didaktischer Strategien Bestandteil des Moduls 4.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Tabellenkalkulation und Datenbanken					SE
2	Content-Management-Systeme, Lernplattformen und Instruktionsdesigns					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen und Funktionen einer Tabellenkalkulation, Einsatz im Unterricht ○ Entwickeln und Programmieren einer relationalen Datenbank 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Einsatz von Lernplattformen für instruktionistische Lerndesigns ○ Instruktionsdesign, Funktion und Bedeutung von Medien zur Informationsdarstellung ○ Einsatz von Lernplattformen für instruktionistische Lerndesigns 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen eine Tabellenkalkulation und setzen sie im Unterricht ein. ○ entwickeln und erstellen eine relationale Datenbank. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ analysieren und verwenden Content-Management-Systeme und deren Leistungsbereiche, sie achten dabei auf digitale Sicherheit. ○ planen den Ablauf und die Auswertung multimedialer Lernumgebungen und Lernmaterialien systematisch. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.5 Modul 5

Kurzzeichen		Modultitel				
BBD05		Bildungstechnologien und Programmieren				
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		3,4	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>Das Modul gibt eine Einführung in Coding mit Hilfe einer blockbasierten Programmiersprache. Die Strukturierung der Kommunikation mit Automaten wird über den Zugang Coding und über die Handhabung einfacher für den Schulgebrauch konzipierter Roboter eingeübt. Programmierung wird durch die Verwendung spezieller dafür entworfener (blockbasierter) Sprachen, einem stark haptischen Zugang (Robotik) und der intensiven Einbindung von spielerischen Elementen einer altersgemäßen Abstraktionstiefe angepasst. Bildungstechnologien für den Unterricht werden erarbeitet.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Computational Thinking und Coding					SE
2	Bildungstechnologien					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Blockbasierte Programmiersprachen ○ Prozedurale Programmierung ○ Einfache Kontrollstrukturen (Schleifen, Verzweigungen) ○ Daten, Listen, Sprites und Code ○ Beispiele für Rekursion 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Digitale Medien und ihre Möglichkeiten für Differenzierung, Individualisierung und Inklusion 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ lösen einfache prozedural lösbare Problemstellungen mit Hilfe einer blockbasierten Programmiersprache. ○ wenden Werkzeuge an, die Kindern erste Erfahrungen im Programmieren ermöglichen. ○ verstehen grundlegende Kontrollstrukturen beim Coding. ○ gestalten einfache Lernanwendungen/Apps selbst. ○ nutzen einfache Roboter für einen spielerischen Zugang zum Verständnis von Automaten. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ setzen digitale Medien unter den Aspekten von Heterogenität, Differenzierung und Inklusion ein. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.6 Modul 6

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD06	Schule und Innovation					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		4	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Im Modul werden die Veränderungen in Organisationen erörtert und es wird auf aktuelle bildungspolitische Tendenzen Bezug genommen. In der Erarbeitung eines Projektes mit schulpraktischer Umsetzungsplanung nach wissenschaftlichen Gesichtspunkten soll die Verbindung von Theorie und Praxis besondere Berücksichtigung finden.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Schulentwicklung, Planung der schulpraktischen Umsetzung					UE
2	Innovation und Privatissimum					PV
3	Leistungsportfolio					
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen der Organisationsentwicklung und aktuelle bildungspolitische Tendenzen im Kontext von digitalen Medien und Schulentwicklung 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Planung, Konzeption und Realisierung von Praxisprojekten zu verschiedenen Bereichen der Kompetenzen bei der Nutzung digitaler Medien 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Prinzipien einer forschenden Haltung und des wissenschaftlichen Arbeitens durch Projekterstellung mit fachdidaktischer Umsetzung ○ Projektdokumentation mit schulpraktischer Umsetzungsplanung 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ begleiten Bildungsprozesse mit der Komplexität zeitgemäßer Wissensstrukturen langfristig und effizient mit Hilfe digitaler Medien. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ gestalten und reflektieren innovative Lernumgebungen. ○ leiten Schülerinnen und Schüler an, fachbezogene digitale Kompetenzen altersgemäß für ein fachlich kompetentes, sozial verantwortliches und kreatives Handeln in der Medien- und Wissensgesellschaft aufzubauen. 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ sind in der Lage, sich selbst im Modus des Lernens in der digital vernetzten Welt weiterzuentwickeln. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.7 Modul 7

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD07	Digitales Projektmanagement					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Der Schwerpunkt des Moduls liegt auf der Auseinandersetzung mit Projektmanagement im schulischen Umfeld. Es soll die Teilnehmer/innen befähigen, Projekte an Schulen zu planen, zu organisieren und durchzuführen. Projektmanagement bezieht sich entsprechend der Ausrichtung des Lehrgangs auf Digital Lehren, Lernen und digitale Lernräume gestalten.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Digitales Projektmanagement					SE
2	Projektarbeit					FW
Bildungsinhalte						
LV 1 und 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Projektimplementierung, Projektorganisation, Projektphasen und Aufgabenverteilung ○ Lösungsfindung und Kreativmethoden ○ Planung und Zeitmanagement 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1 und 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ modellieren, begleiten und moderieren, dokumentieren und publizieren Projekte digital. ○ führen komplexe Aufgabenstellungen durch eine strukturierte Herangehensweise innerhalb einer bestimmten Frist einer Lösung zu. ○ setzen Kreativtechniken zur Lösungsfindung richtig ein und wirken als Teammitglied zielorientiert an der Aufgabenstellung im Rahmen der Projektarbeit mit. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.8 Modul 8

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD08	Digitales Wissensmanagement					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		3	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Die Analyse, das Feststellen von Herausforderungen und die Planung von Wissensmanagementprozessen sowohl für die eigene Arbeit als auch als Inhalt für den Unterricht werden in diesem Modul behandelt. Wissensmanagement bezieht sich entsprechend der Ausrichtung des Lehrgangs auf Digital Lehren, Lernen und digitale Lernräume gestalten.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Digitales Wissensmanagement					SE
2	Schriftliche Arbeit zu Wissensmanagement					FW
Bildungsinhalte						
LV 1 und 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Konzepte und Modelle des Wissensmanagements ○ Überblick über Methoden des Wissensmanagements und Vorgehensmodelle zur Einführung ○ Entwicklung einer wissensorientierten Strategie 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1 und 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ verfügen über einen Überblick über Methoden des Wissensmanagements und über Vorgehensmodelle zur Einführung von Wissensmanagementkonzepten. ○ setzen unterschiedliche Methoden und Tools des Wissensmanagements zur Wissensbeschaffung, -entwicklung, -weitergabe und -bewahrung ein und vermitteln diese. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.9 Modul 9

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD09	Didaktik digital, Coding und Robotik					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		5,6	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Modul 5: Bildungstechnologien und Programmieren						
Modulziel						
Das Modul behandelt die Erweiterung von Coding und Robotik auf algorithmisches Denken als Grundlage für Problemlösekompetenz. Die Aufgaben werden über Modellierung, Simulation und die Steuerung von Robotern über Coding erweitert. Zudem sollen die Teilnehmer/innen fachspezifische Lernsettings mit digitalen Medien nach unterschiedlichen Lerntheorien planen, erstellen und diese nach kognitions- und motivationspsychologischen Gesichtspunkten evaluieren.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Motivationspsychologie und didaktisches Design					SE
2	Coding und Robotik					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Didaktische Taxonomien, Dimensionen, Strategien und Prozesse ○ motivationale Anforderungen bei unterschiedlichen Lernsettings mit digitalen Medien 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Modellbildung und Coding ○ Aspekte des Problemlösens - Umgang mit neuen Aufgabenstellungen ○ Erweiterung des Coding-Ansatzes über Listen (Datenverarbeitung) ○ Organisatorische und technische Konzepte für die Umsetzung im Unterricht 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ verfügen über ein Grundwissen zu relevanten Konzepten der Motivation und Kognition. ○ analysieren motivationale Anforderungen bei Lernsettings mit digitalen Medien. ○ entwickeln motivations- und lernförderliche E-Learningszenarien. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ setzen blockbasierte Programmiersprachen für die Steuerung von Hardware und einfachen Robotern ein. ○ binden Coding und Robotik mit der besonderen Berücksichtigung der Problemlösung in den Unterricht ein. ○ bringen altersgerecht, mit spielerischen Ansätzen didaktisch fundiert, einfache Aspekte der Programmierung und Robotik in den Unterricht ein. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.10 Modul 10a

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD10A	Mathematik digital					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
		x	x		5,6	10
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Die kompetente Planung und Durchführung zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien im Mathematikunterricht. Kompetenzerwerb im Bereich der Gestaltung des Mathematikunterrichts mit digitalen Medien.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					
1	Grundlagenkenntnisse in der Nutzung dynamischer Mathematiksoftware					SE
2	Erweiterte Kenntnisse in der Nutzung dynamischer Mathematiksoftware					SE
3	Die Verwendung einer Tabellenkalkulation im Unterricht					SE
4	Online Lernressourcen und Standards					SE
5	Neue Formen des Lehrens und Lernens im Mathematikunterricht mit Hilfe digitaler Medien					SE
6	Grundlagenkenntnisse in der Nutzung von 3D Grafiksoftware					SE
7	Erweiterte Kenntnisse in der Nutzung von 3D Grafiksoftware					SE
8	Lernpfade und Lernobjekte im Mathematikunterricht					SE
9	Schulpraktische Umsetzung					SE
Bildungsinhalte						
LV 1 und LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Geometrie, Algebra, Tabellen, Grafiken, Analysis und Statistik mit Hilfe einer Mathematiksoftware 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Arbeiten mit Tabellenkalkulationsprogrammen 						
LV 4						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Online Lernressourcen und Standards für den Mathematikunterricht 						
LV 5						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Didaktisches Design von Unterrichtssequenzen im Mathematikunterricht ○ Planung offener Lernsituationen mit Hilfe digitaler Lernressourcen 						
LV 6 und 7						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Arbeiten mit 3D-Grafiksoftware im Mathematikunterricht 						
LV 8						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Lernpfade und Lernobjekte für den Mathematikunterricht 						
LV 9						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Projekterstellung mit fachdidaktischer Umsetzung ○ Projektdokumentation mit schulpraktischer Umsetzungsplanung 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ gestalten mit digitalen Ressourcen schüler/innenzentrierten Unterricht. ○ erstellen E-Portfolios. 						
LV 2 und 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ verwenden dynamische Mathematiksoftware unter Berücksichtigung der jeweiligen Unterrichtssituation. 						
LV 4						
<ul style="list-style-type: none"> ○ setzen Tabellenkalkulationsprogramme zielgerichtet im Unterricht ein. 						

LV 5

- verwenden internetbasierende Kommunikationswerkzeuge für schulische Belange.
- nutzen Tabellenkalkulationsprogramme im Mathematikunterricht.

LV 6 und 7

- verwenden 3D-Grafiksoftware im Unterricht.

LV 8

- planen auf Basis von Lernpfaden und Lernobjekten Unterrichtssequenzen für den Mathematikunterricht.

LV 9

- gestalten und reflektieren innovative Lernumgebungen effizient.
- sind in der Lage, sich selbst im Kontext von digitalen Medien weiterzuentwickeln.

Lehr- und Lernformen

Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.

Leistungsnachweise

E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.

Sprache(n)

Deutsch

7.11 Modul 10b

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD10B	Deutsch digital					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
		x	x		5,6	10
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>Der Schwerpunkt dieses Moduls liegt im Erstellen und Gestalten unterschiedlicher Textsorten mit Hilfe digitaler Medien und der Veröffentlichung von Texten unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte. In diesem Modul lernen die Studierenden verschiedene Onlineressourcen und Onlinewerkzeuge für den Deutschunterricht kennen und erwerben Kenntnisse zur Arbeit mit E-Portfolios und Mindmaps. Die Studierenden erwerben Kenntnisse zur Erstellung von Hörübungen und sollen Filmsequenzen planen, gestalten und sinnvoll in Unterrichtsszenarien einbinden. Sie erwerben Kenntnisse zur Erstellung von Übungen in den Bereichen Lesen, Wortschatz und Sprache im Kontext.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					
1	Arbeiten mit elektronischen Portfolios und Rechtsfragen					SE
2	Online präsentieren und digitale Lernressourcen nützen					SE
3	Mind-Mapping - Themengebiete erschließen und darstellen					SE
4	Online schreiben und veröffentlichen					SE
5	Kooperatives und kollaboratives Schreiben					SE
6	Interaktive Übungen verwenden und erstellen					SE
7	Kreatives Schreiben und die Didaktik des Lesens					SE
8	Mobile Learning und die eigene Medienbiografie					SE
9	Hören und Hörverstehen, Podcasts nutzen und erstellen					SE
10	Drehbücher erstellen und Stop-Motion-Filme erzeugen					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Die E-Portfolioplatzform als Austauschbörse und Kommunikationsplattform ○ Die Nutzung lizenzfreier Quellen bei Veröffentlichungen auf Onlineplattformen 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Vorstellung der Möglichkeiten, wie man online Präsentationen erstellen kann ○ Planung von Unterrichtsszenarien mit der Verwendung von Präsentationsprogrammen unter Berücksichtigung didaktischer Prinzipien 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Inverted Classroom Method: Vorstellung von Mind-Mapping-Tools und Lernpfadgeneratoren 						
LV 4						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Anlage und Adaption von Blogs und personalisierten Startseiten ○ Arten der Nutzung, Möglichkeiten für den Unterricht und für schulische Projekte 						
LV 5						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Gemeinsam Texte schreiben, bearbeiten und online speichern ○ Erstellung von Fortsetzungsgeschichten, Inhaltzusammenfassungen, Leserbriefen 						
LV 6						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Planung und Erstellung von interaktiven Übungen ○ Nutzung vorhandener digitaler Materialien sowie deren Adaption 						
LV 7						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Gestaltung unterschiedlichster Textsorten mit Hilfe digitaler Werkzeuge ○ Übertragen von Texten in andere Textsorten ○ Gestaltung des Leseunterrichts ○ Informationen in unterschiedlichen digitalen Quellen auffinden, Benutzung von digitalen 						

<p>Nachschlagewerken</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen <p>LV 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Die Nutzung von mobilen Endgeräten für Lernszenarien im Deutschunterricht ○ Erstellen von Rätselralleys, Lernpfaden <p>LV 9</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Hörübungen entwerfen und Podcasts produzieren <p>LV 10</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen der Filmdidaktik ○ Die Erstellung von Drehbüchern ○ Stop-Motion-Filme erzeugen, verarbeiten und veröffentlichen
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen
<p>Die Absolventinnen/die Absolventen ...</p> <p>LV 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ gestalten mit digitalen Medien den Deutschunterricht basierend auf Bildungsstandards und Kompetenzbeschreibungen. <p>LV 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ wählen Onlineressourcen alters- und entwicklungsadäquat und der Lernsituation entsprechend aus und setzen diese ein. <p>LV 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ erschließen mit Mind-Maps Themengebiete. <p>LV 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Werkzeug zum Erstellen von Onlinetexten. <p>LV 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ leiten die Schüler/innen bei Erreichung der geforderten Bildungsstandards an und begleiten diese. <p>LV 6</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ gestalten digitale Lernumgebungen didaktisch zielführend. <p>LV 7</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ verwenden internetbasierende Kommunikationswerkzeuge für schulische Belange. <p>LV 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen mobile Geräte für das Lehren und Lernen. <p>LV 9</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ sind in der Lage, Audiotools zu nutzen, um die kommunikative Aktivität in der Fertigkeit Hören zu fördern. <p>LV 10</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ erstellen Stop-Motion-Filme und beherrschen die Technik, um Filme im Unterricht mit den Lernenden gestalten zu können.
Lehr- und Lernformen
<p>Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.</p>
Leistungsnachweise
<p>E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.</p>
Sprache(n)
<p>Deutsch</p>

7.12 Modul 10c

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD10C	Digital English Language Education					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
		x	x		5,6	10
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>In diesem Modul lernen die Studierenden verschiedene Onlineresourcen und Onlinewerkzeuge für den Englischunterricht kennen und erwerben Kenntnisse zur Erstellung von Übungen in den Bereichen Lesen, Wortschatz und Sprache im Kontext. Die Implementierung verschiedenster digitaler Medien im Englischunterricht zur Erhöhung der kommunikativen Sprachkompetenz ist Teil diese Moduls. Studierende erwerben Kenntnisse zur Erstellung von Hörübungen und können Filmsequenzen designen und in Unterrichtsszenarien einbinden</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					
1	Online resources for planning EFL learning					SE
2	Digital support in language development					SE
3	Learning management systems and E-Portfolios					SE
4	Administrative tools					SE
5	Writing and presenting					SE
6	"Cultural Awareness" – Digital discovery of the English speaking world					SE
7	Online communication tools in EFL learning in primary and secondary education					SE
8	New forms of learning through the implementation of digital media					SE
9	Audio tools and design of listening tasks					SE
Bildungsinhalte						
<p>LV 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Digitale Lernressourcen werden vorgestellt, verwendet und mit Bildungsinhalten in Beziehung gesetzt ○ Online Ressourcen für den Englischunterricht in der Primar- und Sekundarstufe werden methodisch didaktisch erprobt ○ Die Nutzung lizenzfreier Quellen bei Veröffentlichungen auf Onlineplattformen <p>LV 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lesen, Hören, zusammenhängend Sprechen, an Gesprächen teilnehmen und Schreiben ○ Vorstellung der Möglichkeiten, wie der Spracherwerbsprozess digital unterstützt werden kann ○ Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen <p>LV 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Alternative Lernplattformen und E-Portfolios als Kommunikationsplattformen ○ Grundlegende Kenntnisse in der Arbeit mit E-Portfolios und anderen online Lernmanagementsystemen und ihre didaktischen Einsatzmöglichkeiten im Englischunterricht <p>LV 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorstellung von Möglichkeiten der digitalen Verwaltung und Organisation des Englischunterrichts ○ Umsetzung des Erlernten in der Praxis <p>LV 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Verschiedene Möglichkeiten der online Präsentation ○ Gemeinsam Texte schreiben, bearbeiten und online speichern ○ Planung von Unterrichtsszenarien unter der Berücksichtigung didaktischer Prinzipien ○ Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen <p>LV 6</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Digitale Medien unterstützend nutzen, um den Bezug zum englischsprachigen Kulturraum herzustellen 						

LV 7

- Verwendung internetbasierender Kommunikationswerkzeuge für den Unterricht
- Planung und Erstellung von interaktiven Übungen
- Vorhandene digitale Materialien nutzen und adaptieren

LV 8

- Nutzung digitaler Medien beim Co-Teaching
- Apps für den Englischunterricht
- Grundlagen der Didaktik digitaler Medien
- Die Nutzung von mobilen Endgeräten im Englischunterricht
- Digitale Game-Based Learning Sequenzen im Unterricht

LV 9

- Didaktik des Hörens
- Audiotools im Unterricht nutzen
- Hörübungen entwerfen

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen

Die Absolventinnen/die Absolventen ...

LV 1

- bewerten und nutzen Online Ressourcen, alternative Lernplattformen und E-Portfolios im Unterricht.

LV 2

- beurteilen Onlineressourcen in Bezug auf Kindgerechtigkeit und der jeweiligen Lernsituation.

LV 3

- besitzen die Kompetenz, unterschiedliche Lernplattformen und E-Portfolios im Unterricht didaktisch reflektiert einzusetzen.

LV 4

- verwalten den Unterricht digital und beurteilen Lernprozesse und –ergebnisse mit digitalen Medien kriterienorientiert.

LV 5

- nutzen verschiedene Tools zum Erstellen von Präsentationen.

LV 6

- gestalten mit digitalen Medien den Englischunterricht basierend auf Bildungsstandards und Kompetenzbeschreibungen.

LV 7

- verwenden internetbasierende Kommunikationswerkzeuge für schulische Belange.

LV 8

- setzen digitale Medien beim Teamteaching effizient ein.

LV 9

- nutzen Audiotools, um die kommunikative Aktivität in der Fertigkeit Hören zu fördern.

Lehr- und Lernformen

Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.

Leistungsnachweise

E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.

Sprache(n)

Englisch, Deutsch

7.13 Modul 10d

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD10D	E-Learning - E-Pädagogik					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
		x	X		5,6	10
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Dieses Modul soll die Studierenden in den Bereichen E-Learning, E-Pädagogik und digitaler Mediensozialisation qualifizieren. Es fokussiert die Professionalisierung des Einsatzes von E-Learning im Unterricht und des E-Learning Supports. Die Gestaltung von E-Learningumgebungen nach instruktionistischem und nach konstruktivistischem Lerndesign ist das zentrale Thema des Moduls. Dabei liegt der Schwerpunkt auf kollaborativen Formen der Wissenserarbeitung und damit verbundener Wissensaneignung und fächerübergreifender Vernetzung von Wissen.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					
1	Digitale Medien, Applikationen und Contentplattformen in den Fächern nutzen					SE
2	Arbeiten mit E-Portfolios					SE
3	Blogs und personalisierte Startseiten im Unterricht nutzen					SE
4	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Video, Erklärvideos, Screencasts					SE
5	Kooperatives und kollaboratives Schreiben					SE
6	Instructional Design, interaktive Unterrichtsmaterialien erstellen					SE
7	Didaktisches Design, Lernen mit dem Social Web					SE
8	Mobile Learning und die eigene Medienbiografie					SE
9	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Bildbearbeitung online, Bildrechte					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Einsatzmöglichkeiten von E-Learning in verschiedenen Unterrichtsgegenständen und -situationen 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Module eines E-Portfolios, technische Beherrschung, Möglichkeiten der Skalierung für den Lernprozess 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Erstellen von Blogs, Einbindung in den Unterricht 						
LV 4						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Videos erstellen und bearbeiten 						
LV 5						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Formen kooperativen und kollaborativen Schreibens 						
LV 6						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Didaktisches Design von E-Learningsequenzen ○ Ko-Konstruktivismus und Instructional Design, Medienbildung 						
LV 7						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Individualisierungsnutzen durch E-Learning und digitale Medien 						
LV 8						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Lehren und Lernen mit mobilen Geräten 						
LV 9						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Bildbearbeitung und Bildgestaltung mit digitalen Medien 						

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen

Die Absolventinnen/die Absolventen ...

LV 1

- setzen Social Web Tools kindgerecht und der Lernsituation adäquat ein.

LV 2

- erstellen E-Portfolios und begleiten die Erstellung.

LV 3

- gestalten und administrieren Blogs.

LV 4

- erstellen und adaptieren Videos.

LV 5

- arbeiten mit Tools zur Kooperation und Kollaboration.

LV 6

- planen fächerübergreifende E-Learning Sequenzen nach unterschiedlichen Lerntheorien und Lernmodellen.
- nutzen die Möglichkeiten des kollaborativen Arbeitens mit Hilfe von Webanwendungen.

LV 7

- verwenden internetbasierende Kommunikationswerkzeuge für schulische Belange.

LV 8

- nutzen mobile Geräte im Unterricht.

LV 9

- sind in der Lage, Bildbearbeitung und Bildgestaltung zu nutzen und im Unterricht Bildbearbeitungsprogrammen zu verwenden.

Lehr- und Lernformen

Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen.

Leistungsnachweise

E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.

Sprache(n)

Deutsch

7.14 Modul 11

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD11	Forschungsmethoden / Forschungspraxis					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		1	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Das Modul zielt darauf ab, dass die Teilnehmer/innen ihre Forschungskompetenz so weiterentwickeln, dass sie Forschungsergebnisse in wissenschaftlichen Arbeiten professionell dargestellt und in wissenschaftlichen Diskursen verteidigt werden können.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Wissenschaftliches Arbeiten					SE
2	Quantitative Forschungsmethoden					SE
3	Qualitative Forschungsmethoden					SE
Bildungsinhalte						
LV 1:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Wissenschaftliches Schreiben ○ Erstellung eines Exposés 						
LV 2/3:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Prinzipien und Methoden quantitativer und qualitativer Forschung ○ Datenerhebung, -analyse und -interpretation 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ beherrschen Aspekte wissenschaftlichen Schreibens und Arbeitens. 						
LV 2/3:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ kennen quantitative und qualitative Forschungsmethoden sowie deren methodologische Begründungszusammenhänge. ○ rezipieren Ergebnisse wissenschaftlicher Forschung, evaluieren sie nach ihren Stärken und Schwächen und nutzen sie für die Tätigkeit im Berufsfeld. ○ konzipieren Forschungsausgangspunkte für eigene Entwicklungs- und Forschungsprojekte. 						
Lehr- und Lernformen						
Input, seminaristisches Arbeiten, Literatur- / Internetrecherche, Literaturanalyse, wissenschaftliches Schreiben						
Leistungsnachweise						
Schriftliche Modulprüfung						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.15 Modul 12

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD12	Forschungsmethoden / Forschungspraxis					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		4	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Im Rahmen der Lehrveranstaltungen werden einerseits methodologische Kenntnisse vertieft und andererseits eigene berufsfeldbezogene Forschungsprojekte entwickelt, durchgeführt und kritisch diskutiert. Der Arbeitsprozess an der Masterarbeit wird in Forschungswerkstätten methodologisch und inhaltlich diskursiv und qualitätsorientiert begleitet.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Praxisbezogene Forschung					FW
2	Auswerten von wissenschaftlichen Daten					FW
3	Dokumentation und Präsentation von wissenschaftlichen Daten					FW
Bildungsinhalte						
LV 1:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Durchführung eines konkreten, praxisorientierten Forschungsprojekts 						
LV2:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Auswertung von Forschungsdaten ○ Statistische Verfahren und Tests ○ Qualitätskriterien berufsfeldbezogener Forschungsarbeiten 						
LV3:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Formen der Präsentation und Darstellung von Forschungsergebnissen ○ Forschungs-, Evaluationsberichte 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ erheben, analysieren und interpretieren Daten. ○ können die eigene Forschungstätigkeit reflektieren und weiterentwickeln. 						
LV 2:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ wenden wesentliche statistische oder (inhalts-)analytische Verfahren der Datenanalyse an. 						
LV 3:						
<ul style="list-style-type: none"> ○ können Daten aufbereiten, Forschungsergebnisse (statistisch) prüfen und zusammenfassend darstellen. 						
Lehr- und Lernformen						
Seminaristisches Arbeiten, Literatur-/Internetrecherche, Literaturanalyse, Entwickeln eines Forschungsprojekts, Forschungspräsentation.						
Leistungsnachweise						
Ergebnisdokumentation/-präsentation (E-Portfolio), Erstellung eines Exposé						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.16 Modul 13

Kurzzeichen	Modultitel					
BBD13	Mastermodul					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		5,6	25
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Modul 11 und 12: Forschungsmethoden / Forschungspraxis						
Modulziel						
<p>Das Modul zielt darauf ab, dass die Teilnehmer/innen die Forschungsmethoden zur Beantwortung ihrer Fragestellung in der Masterarbeit anwenden können. Als Voraussetzung können sie ein Untersuchungsdesign planen, Methoden der Datensammlung und -analyse anwenden und diese in Diskussionen zum Critical Friendship in den Peer Groups nutzen. Ihre Forschungskompetenz sollen sie mit dem Verfassen der Masterarbeit dokumentieren und sich in der Präsentation der Defensio einem Diskurs darüber stellen.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Schreibwerkstatt					KO
2	Forschungswerkstatt					KO
3	Privatissimum					KO
4	Masterarbeit					
5	Defensio					
Bildungsinhalte						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Beratung im Forschungs- und Bearbeitungsprozess der Masterarbeit ○ Präsentation und Diskussion eigener Forschungsergebnisse; wissenschaftlicher Diskurs über das thematische Umfeld der Masterarbeit 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
<p>Die Absolventinnen/die Absolventen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ können Forschungsparadigmen und Methoden der Datensammlung und -analyse situationsadäquat auswählen, argumentieren, beratend diskutieren und anwenden. ○ können wissenschaftliche Daten sammeln, analysieren und interpretieren. ○ bringen die eigene Entwicklungs- und Forschungstätigkeit in publikationsfähige Form. ○ reflektieren die eigene Forschung in Hinblick auf pädagogische, forschungsethische und gesellschaftliche Implikationen. ○ präsentieren ihre Forschungsergebnisse. ○ verfassen, präsentieren und verteidigen eine Masterarbeit. 						
Lehr- und Lernformen						
Begleitung, Beratung, Feedback, Erstellen eines Forschungsplans, Entwickeln des Exposés für die Masterarbeit, Verfassen einer Masterarbeit, Verteidigen der Masterarbeit						
Leistungsnachweise						
<p>LV 1-3: Mündliche und schriftliche Beiträge zum Forschungssetting der Masterarbeit Beurteilungsform: mit Erfolg/ohne Erfolg teilgenommen</p> <p>Masterarbeit und Defensio</p> <p>Beurteilung: Ziffernbenotung</p>						
Sprache(n)						
Deutsch						

8 Prüfungsordnung

Die Prüfungsordnung entspricht den Vorgaben der PH NÖ für Hochschullehrgänge mit mehr als 30 ECTS-AP, die vom Hochschulkollegium beschlossen und im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht wurde. Die jeweils gültige Fassung ist der Website der PH NÖ zu entnehmen.

Die in der Satzung festgelegten studienrechtlichen Bestimmungen werden berücksichtigt und sind in aktueller Fassung im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht.

<https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/organisation/mitteilungsblatt.html>

9 Inkrafttreten und allfällige Übergangsbestimmungen

Das Curriculum des Hochschullehrgangs Digital Lehren und Lernen, digitale Lernräume gestalten tritt mit 1.10.2021 nach Veröffentlichung im Mitteilungsblatt in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version.