

# Modulhandbuch: Zertifikatskurs

## „Digitalcoaches für Schulen und weitere Bildungskontexte“

*Stand 11.03.2022*

Wissenschaftliche Leitung:

Prof. Nana Adriane Eger ([nana\\_adriane.eger@hs-merseburg.de](mailto:nana_adriane.eger@hs-merseburg.de))

**Inhalt:**

Modul 1: Medienpädagogische Grundlagen (S. 3)

Modul 2: Didaktik des digital gestützten Unterrichts (S. 4)

Modul 3: Grundlagen Systemadministration (S. 5)

Modul 4: Begleitseminar Praxisreflexion und Praktikum (S. 6)

Modul 5: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen (S. 8)

Modul 6: Gestaltung von E-Learning Angeboten (S. 9)

Modul 7: Digitale Programme für Unterricht und Projektarbeit (S. 10)

**Modulübersicht:**

Modulplan (30 CP)				
<b>WiSe</b>	<b>Medienpädagogische Grundlagen (M 1)</b>  <i>M. Geßner</i>  2,5 CP	<b>Didaktik des digital gestützten Unterrichts (M 2)</b>  <i>M. Melzer</i>  2,5 CP	<b>Grundlagen Systemadministration (M 3)</b>  <i>N. Scheithauer</i>  2,5 CP	<b>Begleitseminar Praxisreflexion (und Praktikum) (M 4)</b>  <i>T. Dahnke</i>          15 CP
<b>SoSe</b>	<b>Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen (M 5)</b>  <i>Ines Bieler</i> <i>Lilli Mehrhof</i> <i>Lotte Hahn</i>  2,5 CP	<b>Gestaltung von E-Learning Angeboten (M 6)</b>  <i>T. Dahnke</i>  2,5 CP	<b>Programme für Unterricht und Projektarbeit (M 7)</b>  <i>S. Hönig</i>  2,5 CP	
Legende: <b>Medienpädagogik</b> , <b>Technische Grundlagen</b> , <b>Praxisanteil</b>				

<b>Modul 1</b>		<b>Medienpädagogische Grundlagen</b>			
<b>Verantwortlich:</b> Marco Geßner					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Medienpädagogische Grundlagen	S	30	2,5
<b>Seminar: Medienpädagogische Grundlagen</b>					
<b>Lernziele:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden kennen grundlegende Konzepte und theoretische Hintergründe, zentrale Begriffe und Inhalte kultureller Bildung sowie der Medienpädagogik und können diese in einen historischen und gesellschaftlichen Zusammenhang setzen,</li> <li>• lernen Arbeitsprinzipien und Bedingungen in den digitalen Medien kennen,</li> <li>• diskutieren aktuelle Herausforderungen der Medienpädagogik auf der Grundlage bisheriger Forschungsergebnisse,</li> <li>• reflektieren ihre eigene kulturpädagogische und medien spezifische Erfahrung und sind in der Lage, ihre eigene Position kritisch zu hinterfragen und in Bezug zu erarbeiteten Inhalten zu setzen,</li> <li>• analysieren aktuelle Praxen der Mediennutzung /- Wirkung hinsichtlich diverser sozialisatorischer Merkmale wie z.B. Herkunft, Geschlecht, Generation, Bildungsgrad etc.</li> </ul>					
<b>Lerninhalte:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Medienpädagogik: geschichtliche Hintergründe theoretische Positionen, politische Rahmenbedingungen, aktuelle Herausforderungen</li> <li>• Forschungsstand und Konzepte der Medienpädagogik/-psychologie</li> <li>• Analyse der Mediennutzung und Aspekte der medienvermittelten Kommunikationsprozesse</li> <li>• domänenspezifische Arbeitsweisen und Bedingungen</li> </ul>					
<b>Kompetenzen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden können grundlegende medienpädagogische Arbeitsweisen anwenden</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul besteht aus einem Seminar (2 SWS)</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausur</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme und Bestehen der Prüfung</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	

<b>Modul 2</b>		<b>Didaktik des digital gestützten Unterrichts</b>			
<b>Verantwortlich:</b> Matthias Melzer					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Didaktik des digital gestützten Unterrichts	S	30	2,5
<b>Seminar: Didaktik des digital gestützten Unterrichts</b>					
<b>Lernziele:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Studierenden erkennen didaktische und methodische Grundlagen und bewerten verschiedene Konzepte und Verfahren hinsichtlich ihres Adressatenbezugs, der pädagogischen Zielstellungen sowie der praktischen Umsetzbarkeit. Sie planen bedarfsgerecht zielgruppenbezogene pädagogische Prozesse mit digitalen Mitteln, setzen sie exemplarisch um und werten die Ergebnisse wissenschaftlich aus („Forschendes Lernen“). Ebenso setzen sie für die Planung, Umsetzung und Evaluation von Bildungsprozessen digitale Unterstützungssysteme ein.</li> </ul>					
<b>Lerninhalte:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Didaktik im Kontext von Ziel, Inhalt und Methode (Chancen und Risiken)</li> <li>Status Quo der Medienbildung in Schulen und Digitalpakt Schule</li> <li>Überblick Digitale Technologien und Systeme und Tools</li> <li>Didaktik digitaler Lernprojekte &amp; Gamification</li> <li>Forschendes Lernen &amp; Projektmanagement für Bildungszusammenhänge</li> <li>Überblick Learning Tools &amp; Erstellung von Learning-Nuggets</li> <li>Einsatzkonzepte von Digital-Mentor*innen</li> <li>Testen &amp; Prüfen mit digitalen Medien: Evaluation, E-Assessment, Selbsttests</li> </ul>					
<b>Kompetenzen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Studierenden können grundlegende medienpädagogische Methoden in Kombination mit digitalen Arbeitsmitteln bzw. Lehr- und Lernformen anwenden</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Modul besteht aus einem Seminar (2 SWS)</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Klausur</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Teilnahme und Bestehen der Prüfung</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	

<b>Modul 3</b>		<b>Grundlagen Systemadministration</b>			
<b>Verantwortlich:</b> Nico Scheithauer					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Grundlagen Systemadministration	S	30	5
<b>Seminar: Grundlagen Systemadministration</b>  <b>Lernziele und Inhalte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen Rechnerarchitektur</li> <li>• Grundlagen Rechnernetze und Administration</li> <li>• Grundlagen Windows / Linux</li> <li>• Grundlagen IT-Sicherheit (Firewalls etc.)</li> <li>• Reflexion Kontext / Bedarfe Schule</li> <li>• Konkrete Handhabe vor Ort</li> </ul> <b>Kompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden können die Systemadministration an einer Schule oder einem anderen Bildungsort übernehmen und gestalten</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul besteht aus einem Seminar (2 SWS)</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausur</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme und Bestehen der Prüfung</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	

<b>Modul 4</b>		<b>Begleitseminar Praxisreflexion und Praktikum (SoSe und Wise)</b>			
<b>Verantwortlich:</b> Thomas Dahnke					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Begleitseminar Praxisreflexion und Praktikum (Thomas Dahnke)	S	30	5
<p><b>Seminar: Praxisreflexion und Abschlussarbeit</b></p> <p><b>Lernziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenbasierte Reflexion des Schulpraktikums / oder Praktikum an einer Bildungsinstitution</li> <li>• Erweiterungen der fachbezogenen Didaktik und Methodik für alle durch teambezogenes Lernen über die Kommunikationsschnittstellen des Learning-Management-System (LMS)</li> <li>• Erweitern und Vertiefen von praktikumsbezogenen notwendig gewordenen Strategien individueller Begabungsförderung (Teil des Praktikumsauftrag an drei unterschiedlichen Kompetenzlevel in einem Projekt einen Erfahrungsbericht für die Facharbeit zu gestalten)</li> <li>• Entwicklung erfahrungsbasierter Strategieansätze für die Problembereiche Integration und Inklusion</li> <li>• Verfassen eines technikbasierten Medienbildungskonzeptes für die Schule des Praktikums</li> <li>• Kontextwissen: Medienentwicklungspläne des Land Sachsen-Anhalt</li> <li>• Kontextwissen: Bildungsbedarfe von Lehrkräften, Weiterbildungsmöglichkeiten; Mittelbeantragung und Verwaltung</li> <li>• LMS- basierter Erfahrungsaustausch und Kollaborationsansatz (Ebene der Studierenden und einer von ihnen ausgewählten Schülerschaft in der überschulischen projektorientierten Zusammenarbeit)</li> </ul> <p><b>Lerninhalte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didaktik und Methodik (Bildung 4.0)</li> <li>• Digital Tools / Open Source Quellen, Programme und Plattformen</li> <li>• Technik im Umfeld digitaler Didaktik und Methodik</li> <li>• Laptops, Tablets und Smartphones (Bring your own Device) im Unterrichtsgeschehen</li> <li>• Blended-Learning (LMS oder Cloud)</li> </ul> <p><b>Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden können sich im Schulkontext bzw. in Bildungskontexten orientieren und diese aktiv mitgestalten. Zudem können sie eigenständig „Medienbildungskonzepte“ für Schulen verfassen.</li> </ul> <p><b>Lernformen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminar: Das Modul besteht aus einem Begleitseminar zum Praktikum, das der Reflexion dient. Dieses geht über zwei Semester (je 2 SWS). Für die Beteiligung werden 5 CP vergeben (2,5 Credit Points pro Semester).</li> <li>• <b>Abschlussarbeit:</b> Zum Abschluss des Kurses ist eine Abschlussarbeit zur Praxisreflexion zu verfassen. Für die Arbeit werde 10 Credit Points vergeben (ca. 15-25 Seiten). Es kann sich hier um eine Medienbildungskonzept oder eine Projektdokumentation handeln.</li> </ul>					

- **Praktikum:** Das Praktikum kann an einer selbstgewählten Bildungsinstitution, einem Unternehmen mit (Weiter-)Bildungsbezug oder einer Schule absolviert werden. Ein Bezug zu digitalen Mitteln bzw. Lehr und Lernformen muss deutlich sein und von einer bzw. einem Betreuenden attestiert werden können. Das Praktikum sollte ca. 30 Stunden umfassen. Bereits absolvierte Praktika oder berufliche Tätigkeiten mit den genannten Merkmalen können hier angerechnet werden.

**Teilnahmevoraussetzung:**

- Keine

**Prüfungsform:**

- Abschlussarbeit

**Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:**

- Teilnahme und Bestehen der Prüfung

**Studienaufwand:**

15 Credits

**Präsenz:**

60 Stunden

**Selbststudium:**

90 Stunden

<b>Modul 5</b>					
<b>Verantwortlich:</b> Ines Bieler; Lilli Mehrhof; Lotte Hahn		<b>Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen</b>			
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen	S	30	2,5
<b>Seminar: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen</b>					
<b>Lernziele und Inhalte:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden untersuchen und bewerten Chancen und Risiken der aktuellen Medienentwicklung hinsichtlich ihrer Auswirkungen auf die individuelle Lebensgestaltung</li> <li>• Theorie und empirische Studien zu: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen</li> <li>• Quellenkritik und digitale politische Bildung und Social Media &amp; Medienkompetenz im Netz (z.B. Verbreitung von Verschwörungstheorien)</li> <li>• Analyse von Youtube als Lernplattform / Einsatz von Social Media im Unterricht</li> <li>• Recherchetechniken lehren und lernen</li> <li>• Erstellung von digitalen Schüler*innen-Projekten (Recherchen; Videos; Websites)</li> <li>• Konzeption und Umsetzung von Erklärvideos</li> <li>• Handhabung von Medientechnik im Klassenraum (Whiteboard; Tablets)</li> <li>• Input zu Medienrechtliche Grundlagen / Urheberrecht und Datenschutz im Unterricht</li> <li>• Befähigung zum persönlichen Datenschutz; individuelles Gefahrenbewusstsein</li> </ul>					
<b>Kompetenzen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden verfügen über eine gefestigte Medienkompetenz, die auch gesellschaftspolitische Aspekte berührt, und sind in der Lage Kindern und Jugendlichen eine solche Medienkompetenz auf die jeweils geeignete Weise mit digitalen Formaten zu vermitteln.</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul besteht aus einem Seminar (2 SWS)</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hausarbeit</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme und Bestehen der Prüfung</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	



<b>Modul 6</b>		<b>Gestaltung von E- Learning Angeboten</b>			
<b>Verantwortlich:</b> Thomas Dahnke					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Gestaltung von E- Learning Angeboten	S	30	2,5
<b>Seminar: Gestaltung von E- Learning Angeboten</b>  <b>Lernziele und Inhalte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung Überblickswissen zu: E-Learning Modellen und Typen / Plattformen</li> <li>• Didaktische und methodische Aspekte von Lernplattformen und Clouddiensten</li> <li>• Potenziale von E-Learning für individuelle (Begabten) Lern-Förderungen</li> <li>• Konzeptionelle Planung bzw. Gestaltung von Blended-Learning-Programmen, Onlinekursen und Open Educational Resources</li> <li>• Grundlagen Medientechnik</li> <li>• Optionaler Input: Erfahrungen E-Tutorien an der Hochschule Merseburg; Erfahrungen der Medienpädagogischen Berater des LISA</li> <li>• Arbeitsorganisation mit Microsoft Teams</li> </ul> <b>Kompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden können Bildungsinhalte in die jeweils gebotenen verschiedenen Formen des E-learning übertragen.</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul besteht aus einem Seminar (2 SWS)</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektarbeit oder Referat</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme und Bestehen der Prüfung</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	

<b>Modul 7</b>		<b>Programme für Unterricht und Projektarbeit</b>			
<b>Verantwortliche:</b> Steffen Hönig					
	<b>Leistung</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>US</b>	<b>C</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> unbenotet <input type="checkbox"/> benotet	Programmieren als Projektarbeit (Steffen Hönig)	S	30	2,5
<b>Seminar: Programmieren als Projektarbeit</b>					
<b>Lernziele und Inhalte:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Zentrum steht die spielerische und experimentell Erfahrbarmachung von Grundlagen der Informatik (gemäß der pragmatischen Bildungstheorie von John Dewey)</li> <li>• Erlern werden sogenannte „Block basierte Programmiersprachen“ (z.B.: <a href="https://makecode.calliope.cc">https://makecode.calliope.cc</a> )</li> <li>• Gelehrt werden auch Elektronikgrundlagen: Was ist ein Sensor? Ein Motor? LEDs ?</li> <li>• Wir bauen ein einfaches Spiel (ähnlich zu: <a href="https://www.hackster.io/nlpke/calliope-mini-fragenspiel-per-funk-abbfa6">https://www.hackster.io/nlpke/calliope-mini-fragenspiel-per-funk-abbfa6</a> oder auch: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/325108582/">https://scratch.mit.edu/projects/325108582/</a> )</li> <li>• Übungsprojekte werden von der Ideenentwicklung, über die Problemanalyse hin zum fertigen Programm begleitet</li> <li>• Auch Codequalität und Tests werden gemeinsam begutachtet</li> <li>• Wir animieren unseren Namen, eine Figur, machen Musik oder erzählen eine Geschichte (ähnlich: <a href="https://scratch.mit.edu/ideas">https://scratch.mit.edu/ideas</a> )</li> <li>• Anwendung und Gestaltung immersiver Medien AR/VR</li> <li>• Gamification: Anwendungsbeispiele; Serious Games Anwendungen mit Schulbezug</li> </ul>					
<b>Kompetenzen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sind dazu fähig ein technologiegestütztes Bildungsprojekt mit spielerischen Lehr- und Lernformen mit Kindern und Jugendlichen (/oder Erwachsenen) eigenständig zu realisieren.</li> </ul>					
<b>Lernformen:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul besteht aus zwei Seminarteilen (a und b). Die konkrete Stundenaufteilung erst im laufenden wird im Semester bekanntgegeben.</li> </ul>					
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine</li> </ul>					
<b>Prüfungsform:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektarbeit oder Referat</li> </ul>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme und Bestehen der Prüfungsaufgabe</li> </ul>					
<b>Studienaufwand:</b> 2,5 Credits		<b>Präsenz:</b> 30 Stunden		<b>Selbststudium:</b> 45 Stunden	