

Heidelberg, den 27.01.2017  
**Modulhandbuch Zusatzqualifikation  
Informations- und Medienkompetenz**

**Julia Werner**  
Informations- und Medienkompetenz  
Projekt PLACE  
Tel. +49 6221 477-202  
j.werner@heiedu.ph-heidelberg.de

## **Teil 1: Deckblatt mit formalen Angaben zum Studienangebot**

**Name der Universität:** Kooperationsangebot der Universität Heidelberg und der Pädagogischen Hochschule Heidelberg

**Name der studienorganisatorischen Einheit:** Heidelberg School of Education

**Studienform:** studien- und berufsbegleitend

**Art des Studienangebots:** weiterbildende Zusatzqualifikation

**Datum bzw. Version/Fassung des Modulhandbuchs:** Januar 2017 / erste Version

**Regelstudienzeit:** 2 Semester

**Einführungsdatum des Studienangebots:** April 2017

**Fachwissenschaftliche Zuordnung/en:** Medienpädagogik, Mediendidaktik, Informatik, Bibliothekswesen

**Studienstandort/e:** Pädagogische Hochschule Heidelberg und Universität Heidelberg

**Anzahl der im Studienangebot zu erwerbenden Leistungspunkte:** 15 LP

**Anzahl der Studienplätze:** ab zweitem Aufnahmezeitpunkt ca. 60

**Gebühren / Beiträge:** Das Angebot ist kostenfrei. Die Kosten sind bis August 2020 durch das PLACE–Projekt gedeckt.

**Zielgruppe / Adressaten:** Studierende der polyvalenten Bachelorstudiengänge mit Lehramtsoption und Studierende des Bachelorstudiengangs Gerontologie, Gesundheit und Care an der Universität Heidelberg sowie Studierende der BA-Studiengänge mit Lehramtsbezug an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg; Lehrkräfte aller Schularten.

## Teil 2: Einordnung und Gesamtdarstellung des Studienangebots

**Vorbemerkungen zum Studienangebot:** In den letzten beiden Jahrzehnten hat sich die Medienkompetenz zu einer der wichtigsten Schlüsselkompetenzen der Wissens- und Informationsgesellschaft entwickelt. Sie befähigt zu einem mündigen und kundigen Umgang mit Medien und einer selbstbestimmten Teilhabe in der Gesellschaft. Die Förderung der Medienkompetenz wird als große Aufgabe und Herausforderung für die Schulen wahrgenommen, die in der Vergangenheit noch nicht flächendeckend in dem erwünschten Maße umgesetzt werden konnte, wie beispielsweise die ICILS-Studie 2013<sup>1</sup> und die ‚Schule digital‘ -Studie 2015<sup>2</sup> zeigten.

Diesen Professionalisierungsbedarf greift die Heidelberg School of Education (HSE) auf und richtet im Rahmen des Projekts PLACE ein Zusatzqualifikationsangebot ein, das bestehende Angebote beider Hochschulen zusammenführt und weiter ausbaut und somit im Sinne des Place-Making einen Ort für exzellente Medienbildung in der Lehrerausbildung schafft.

**Fachliche und überfachliche Qualifikationsziele (Profil) des Studienangebots:** Ziel der Zusatzqualifikation „Informations- und Medienkompetenz“ ist die Vermittlung und Vertiefung von Kompetenzen im Bereich Medien und Information sowie der Fähigkeiten, diese Kompetenzen wiederum bei Schüler/innen zu fördern und digitale Medien im Schulalltag aktiv einsetzen zu können.

**Bestehen studiengangbezogene Besonderheiten, sollten diese aufgeführt werden:**

- Studium an mehreren Hochschulen oder Fakultäten
- besondere Praxis- oder E-Learning-Module
- verpflichtende Auslandsaufenthalte oder Auslandssemester

<sup>1</sup> Bos, Wilfried, et al. (Hrsg.) (2014). *ICILS 2013: Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich*. Münster; New York: Waxmann Verlag.

<sup>2</sup> Bos, Wilfried, et al. (Hrsg.) (2015). *Schule digital - der Länderindikator 2015: Vertiefende Analysen zur schulischen Nutzung digitaler Medien im Bundesländervergleich*. Münster; New York: Waxmann Verlag.

### Teil 3: Modulbeschreibung

<b>Modulbetreuer</b>	Julia Werner, M.A.			
<b>Sprache</b>	Deutsch			
<b>Leistungspunkte</b>	15			
<b>Workload</b>	450 h			
<b>Lerninhalt des Moduls</b>	<p>Es werden die Grundlagen der Medienbildung und -erziehung sowie der informationstechnischen Grundbildung vorgestellt. Es wird ein Überblick über die Theorien der Informations- und Medienkompetenz sowie die angrenzenden Disziplinen (Medienpädagogik, Mediendidaktik, Informatik) gegeben.</p> <p>Inhalte des Moduls sind außerdem Rechtsfragen, Perspektiven der Schulentwicklung durch die zunehmende Digitalisierung, der bedarfsgerechte Einsatz von digitalen Werkzeugen im Fachunterricht, Didaktik der Informatik / ITG sowie Grundlagen der Informatik.</p>			
<b>Lernziele/ Lernergebnisse</b>	<b>Niveau 6 – Bachelorniveau nach dem Deutschen Qualifikationsrahmen</b>			
	<b>Fachkompetenz</b>		<b>Personale Kompetenz</b>	
	<b>Wissen</b>	<b>Fertigkeiten</b>	<b>Soziale Kompetenz</b>	<b>Selbstständigkeit</b>
	<i>Breite und Tiefe</i>	<i>Instrumentelle und systemische Fertigkeiten; Beurteilungsfähigkeit</i>	<i>Team-/Führungsfähigkeit, Mitgestaltung und Kommunikation</i>	<i>Eigenständigkeit/Verantwortung, Reflexivität und Lernkompetenz</i>
	Über einschlägiges Wissen der wissenschaftlichen Grundlagen, der praktischen Anwendungen sowie Schnittstellen zu anderen Bereichen verfügen.	Über ein sehr breites Spektrum an Methoden zur Bearbeitung komplexer Probleme in einem (wissenschaftlichen) Fach sowie weiteren Lernbereichen verfügen.	Verantwortung in einem Team übernehmen. Informationen, Ideen, Probleme und Lösungen mit Experten und Laien austauschen.	Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse definieren, reflektieren und bewerten.  selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten.
Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage, unterrichtliche Lehr- und Lernprozesse mit und über Medien im Unterricht zu planen und umzusetzen sowie sich an der Erarbeitung eines Schulentwicklungskonzeptes zum Medieneinsatz zu beteiligen.  Die Studierenden ... verfügen über grundlegendes und exemplarisch fachtheoretisches Wissen der Medienpädagogik. ... verfügen über breites und integriertes Wissen über den	Die Studierenden ... bewerten Informationen und beurteilen, ob diese für die Aufgabenstellung wichtig sind. ... gestalten und dokumentieren Inhalte mit verschiedenen Medien. ... bewerten, ob sich neue Medienanwendungen für den Einsatz im Unterricht nutzen lassen. ... produzieren und präsentieren eigene mediale Inhalte mit unterschiedlichen digitalen Werkzeugen. ... setzen Hard- und Software aufgabenbezogen ein.	Die Studierenden ... arbeiten erfolgreich in interdisziplinärem Kontext in einem Team. ... bringen sich aktiv in den inhaltlichen sowie organisatorischen Austausch ein. ... nutzen Medien zum Austausch und zur Zusammenarbeit mit Expert/innen, Kolleg/innen, Laien. ... hinterfragen eigene Ideen und die Ideen anderer. ... berücksichtigen die Regeln der mündlichen und schriftlichen Kommunikation.	Die Studierenden ... reflektieren die eigene Mediensozialisation und Berufsanforderung. ... lernen selbstständig und zielgerichtet. ... erkennen neue Entwicklungen und eigene Wissenslücken und leiten daraus ihren eigenen Lernbedarf ab.	

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Geschäftsführendes Direktorium  
Prof. Dr. Beatrix Busse  
Prof. Dr. Gerhard Härle

Voßstraße 2, Geb. 4330  
69115 Heidelberg  
www.hse-heidelberg.de



UNIVERSITÄT  
HEIDELBERG  
ZUKUNFT  
SEIT 1386

	<p>verantwortungsbewussten Umgang mit Medien bzw. medial vermittelten Informationen.</p> <p>... verfügen über breites und integriertes Wissen über die Gewinnung, Verarbeitung, Verbreitung und Sicherung von Informationen.</p> <p>... suchen, sichern und nutzen Informationen und Daten rechtskonform.</p> <p>... veranschaulichen und diskutieren die rechtlichen Grundlagen der Mediennutzung.</p> <p>... implementieren die gesellschaftlichen Normen und Werte der Mediennutzung im Unterricht.</p> <p>... konstruieren mit digitalen Werkzeugen Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten für den Unterricht und berücksichtigen dabei die kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen sowie die ethischen Prinzipien von Kommunikationsprozessen.</p>	<p>... entwickeln neue Medienanwendungen.</p> <p>... sind im Stande, Problemstellungen jenseits der eigenen Fachrichtung zu erkennen, zu reflektieren, zu artikulieren und zu diskutieren, um Querschnittsthemen bearbeiten zu können, die Kenntnisse und Methoden der eigenen Disziplin mit denen anderer Disziplinen in komplexen Zusammenhängen zusammenführen.</p> <p>... leiten aus relevanten Informationen wissenschaftlich fundierte Urteile ab, die gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse berücksichtigen</p> <p>... wenden erworbene Kompetenzen auf neue Aufgabenstellungen an.</p>		
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Blended-Learning Seminar (mit Selbstlernmaterialien bzw. Übungsaufgaben in Moodle), Seminar, Projektseminar			
<b>Voraussetzung für die Teilnahme, ggf. vorgeschriebenes oder empfohlenes Studiensemester</b>	Die Studierenden müssen in einem polyvalenten BA-Studiengang mit Lehramtsoption (Uni) bzw. in einen BA-Studiengang mit Lehramtsbezug (PH) eingeschrieben sein.			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Es handelt sich um ein studienbegleitendes Angebot für alle interessierten Bachelorstudierenden mit Lehramtsbezug bzw. -option. Eine Verwendung in anderen Studiengängen ist nicht vorgesehen.			

<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten, Arbeitsaufwand und Noten</b>	<p>Die Leistungsermittlung erfolgt über kleineren Studienarbeiten, die in den Veranstaltungen individuell vergeben werden. In der Einführungsveranstaltung müssen z.B. zu den drei Inhaltsgebieten kleinere Lerneinheiten bearbeitet werden. Im Projektseminar gestalten die Studierenden ihre eigene Projektarbeit.</p> <p>Die abschließende Projektprüfung beinhaltet eine Präsentation des erarbeiteten Projektes sowie eine schriftliche Ausarbeitung.</p>
<b>Häufigkeit des Angebots vom Modul</b>	<p>Die Modulbausteine 1 und 3 werden jedes Semester angeboten.</p> <p>Das Wahlpflichtangebot in Modulbaustein 2 kann variieren, es wird jedoch gewährleistet, dass jedes Semester ausreichend Veranstaltungen zur Verfügung stehen.</p>
<b>Dauer</b>	<p>Zwei Semester. Da das Modul studienbegleitend besucht wird, können die Bausteine auch über mehrere Semester absolviert werden.</p>

Modulbaustein 1: Basisbaustein				
Workload		Credits		Häufigkeit des Angebots
60 h		2		Jedes Semester
1	<b>Lehrveranstaltung</b> Einführungsveranstaltung	<b>Kontaktzeit</b> 1 SWS / 15 h	<b>Selbststudium</b> 45 h	<b>Geplante Gruppengröße</b> max. 40 TN
2	<b>Kompetenzen</b> Nach dem erfolgreichen Abschluss der Basisveranstaltung sind die Studierenden in der Lage ... Informations- und Medienkompetenz zu definieren. ... die Relevanz der Medienkompetenz für den Unterricht darzulegen und zu diskutieren. ... die (mediendidaktischen) Lehr-Lerntheorien zu erläutern und zu vergleichen. ... die Ergebnisse von zentralen Studien zur Mediennutzung zu erläutern. ... Themen des Jugendmedienschutzes (z.B. Werbung, Fernsehen etc.) und der Medienpraxis (z.B. Erstellen von Audioprodukten, Internetnutzung etc.) für den formalen und informellen Bildungskontext zu nennen und zu skizzieren. ... für benötigte Informationen Suchstrategien zu nutzen und weiterzuentwickeln. ... Informationen und deren Quellen zu identifizieren und zu bewerten. ... den Zusammenhang von Daten und Informationen zu erklären und unterschiedliche Datendarstellungsformen adäquat zu verwenden. ... den Aufbau und die Wirkungsweise von Informatiksystemen zu verstehen sowie Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen und Gesellschaft zu identifizieren.			
3	<b>Inhalte</b> Der Schwerpunkt der Einführungsveranstaltung liegt insbesondere auf dem Aufbau bzw. der Weiterentwicklung der eigenen Informations- und Medienkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienkompetenz               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Grundlagen der Medienkompetenztheorien</li> <li>– Relevanz für den (Schul-)Alltag</li> <li>– Grundlagen der Mediendidaktik</li> <li>– Grundlagen der Medienerziehung</li> </ul> </li> <li>• Informationskompetenz (nach dem bibliothekarischen Verständnis)               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen recherchieren, analysieren, bewerten</li> <li>– Urheberrecht</li> </ul> </li> <li>• Informationskompetenz (nach dem Verständnis der Informatik)               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zusammenhang von Information und Daten / Datendarstellungsformen</li> <li>– Grundlagen des Aufbaus und der Wirkungsweise von Informatiksystemen</li> <li>– Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen und Gesellschaft</li> </ul> </li> </ul>			
4	<b>Lehrformen</b> Seminar im Blended Learning-Format, Selbstlernmaterial mit tutorieller Unterstützung			

GEFÖRDERT VOM

<b>5</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Formal: keine Inhaltlich: keine
<b>6</b>	<b>Prüfungsformen</b> keine
<b>7</b>	<b>Hauptamtliche Lehrende</b> Lehrende: Werner

Modulbaustein 2: Wahlbereich mit 3 Vertiefungsbausteinen				
Workload 270 h		Credits 9		Häufigkeit des Angebots Jedes Semester
1	<b>Lehrveranstaltung</b> a) Seminar b) Seminar c) Seminar	<b>Kontaktzeit</b> a) 2 SWS / 30 h b) 2 SWS / 30 h c) 2 SWS / 30 h	<b>Selbststudium</b> a) 60 h b) 60 h c) 60 h	<b>Geplante Gruppengröße</b> max. 24 TN
2	<b>Kompetenzen</b> Nach dem erfolgreichen Abschluss der Basisveranstaltung können die Studierenden ... ... Medienangebote analysieren, bewerten und für passende Lernkontexte auswählen und erstellen. ... die lernförderlichen Potenziale von Medien(angeboten) identifizieren und für die Gestaltung von Fachunterricht nutzen. ... die Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen benennen, darstellen, erfassen und Handlungsmöglichkeiten empfehlen. ... die rechtlichen Aspekte bei der Nutzung von Medien in Schule und Unterricht berücksichtigen. ... Lösungsansätze für technische Probleme entwickeln. ... informatische Konzepte in (genutzten) digitalen Werkzeugen erkennen und erläutern.			
3	<b>Inhalte</b> <b>Vertiefungsbaustein a: Informationskompetenz / Informatik</b> <i>z.B. Didaktik der Informatik / ITG; Nutzung von Standardsoftware; Einführung in die Programmierung; Grundlagen der Informatik</i>  <b>Vertiefungsbaustein b: Neue Medien in den Fächern</b> <i>z.B. Kollaborationsseminare in den Fremdsprachen; Fernerkundung bzw. GIS-Systeme im Geographieunterricht</i>  <b>Vertiefungsbaustein c: Medienkompetenz</b> <i>z.B. Mobile Learning; Unterrichtsmaterialien für interaktive Whiteboards entwickeln; Apps und Tablets im Unterricht einsetzen; Computerspiele im Unterricht; Kommunikationsprozesse mit digitalen Medien</i>			
4	<b>Lehrformen</b> Seminar, Selbstlernmaterial mit tutorieller Unterstützung			
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Es wird dringend empfohlen, vor der Teilnahme den Basisbaustein abzuschließen oder diesen parallel zu belegen.			
6	<b>Prüfungsformen</b> keine			
7	<b>Hauptamtliche Lehrende</b> Lehrende: Werner, N.N.			

<b>Modulbaustein 3: Projektbaustein</b>				
<b>Workload</b> 60 h		<b>Credits</b> 2 (+ 2 Prüfung)		<b>Häufigkeit des Angebots</b> Jedes Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltung</b> Projektseminar	<b>Kontaktzeit</b> 1 SWS / 15 h	<b>Selbststudium</b> 45 h	<b>Geplante Gruppengröße</b> max. 24 TN
<b>2</b>	<b>Kompetenzen</b> Nach erfolgreicher Teilnahme am Projektseminar können die Studierenden die in der Zusatzqualifikation gewonnenen theoretischen Erkenntnisse sowie ihre praktischen Erfahrungen zusammenführen und eigene Unterrichtseinheiten oder Projekte mit und über Medien planen und durchführen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte</b> Die Praxisprojekte orientieren sich an einem vorgegebenen und aktuellen Leitthema und können einzeln oder in Partnerarbeit durchgeführt werden.			
<b>4</b>	<b>Lehrformen</b> Blockseminar			
<b>5</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Es wird dringend empfohlen, vor der Teilnahme den Basisbaustein sowie mind. zwei Wahlseminare abzuschließen oder diese parallel zu belegen.			
<b>6</b>	<b>Prüfungsformen</b> Projektpräsentation und individueller Projektbericht			
<b>7</b>	<b>Hauptamtliche Lehrende</b> Lehrende: Werner			