

Modul 08 – Digitale Mediensozialisation (3ECTS)

Vortragende

- Univ.-Prof. Dr. Michael Wagner, MBA
- Mag.^a Petra Szucsich, MSc



Kompetenzerwerb (Ziele)

Digitale Medien spielen eine zunehmend dominante Rolle im Alltag von Jugendlichen. Dabei steht nicht mehr der einfache Konsum, sondern die aktive Teilnahme an einem kollaborativen Produktionsprozess im Vordergrund. Diese Entwicklung hat weitreichende Auswirkungen auf die Entstehung kollektiver Intelligenz in sozialen Gruppen. Ziel dieses Moduls ist es, den aktuellen Stand in der wissenschaftlichen Untersuchung dieser Prozesse zu durchleuchten und deren Relevanz für die Praxis zu diskutieren.

Inhalte

- Statische, Explorative und Aktive Medien
- Affinitätsgruppen
- Emergent Gameplay
- Partizipations- und Konvergenzkultur
- Kollektive Intelligenz
- Reale, virtuelle und projizierte Identität
- Digital Natives, Digital Immigrants und Digital Dropouts
- Virtuelle Wirtschaftssysteme

Voraussetzungen

- keine besonderen Voraussetzungen

Lehr- und Lernmethoden

- Literaturstudium
- Forumdiskussion
- Vortrag
- E-Portfolio Arbeit
- Seminararbeit

Technologien

keine besonderen Technologien

Beurteilungsschema

- 10% - Online-Vorphase
- 10% - Präsenztage
- 20% - E-Portfolio
- 60% - Selbststudium, Seminararbeit

Literaturliste

- White Paper der New Media Literacy Group. Online verfügbar unter <http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf> (10.06.09)
- James P. Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy
- Johan Huizinga, Homo Ludens
- Henry Jenkins, Convergence Culture
- Steven Johnson, Die neue Intelligenz
- Pierre Levy, Collective Intelligence

Workloadverteilung

- **10h Online-Vorphase:** Lektüre und Reflexion des Textes: White Paper der New Media Literacy Group. Forumsdiskussion
- **10h Präsenztag:** Teilnahme und aktive Mitarbeit
- **55h Online-Nachphase:** E-Portfolio Arbeit (Dokumentation und Reflexion des Lernprozesses), Selbststudium, Seminararbeit