

**159. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Master of Arts)“
(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse

(1) Weiterbildungsziele

- i. Der Lehrgang bietet eine inhaltlich umfassende Weiterbildung insbesondere von Pädagoginnen und Pädagogen, die sich mit aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien vertraut machen wollen. Dabei werden vor allem praxisorientierte pädagogische Ansätze vermittelt, die in der schulischen sowie außerschulischen Medienpädagogik Anwendung finden und mit klassischen Methoden, wie Spiel-, Theater- oder Erlebnispädagogik kombiniert werden können.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten so weit vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik im Praxisfeld umsetzen zu können. Darüber hinaus erfahren sie, wie Spielinhalte mit unterschiedlichen Zielgruppen thematisiert, kritisch analysiert und in pädagogischen Maßnahmen eingesetzt werden können.
- iii. Ziel des Lehrgangs ist die Professionalisierung theoriegeleiteter Umsetzungs- und Gestaltungskompetenzen durch die Vermittlung von Kernkonzepten der Spiel-, Medien und Bildungsforschung und die Anwendung der Lehrinhalte in praxisorientierten Projekten (applied projects).
- iv. Darüber hinaus soll der Erwerb wissenschaftlicher Forschungs- und Handlungskompetenz ermöglicht werden. Dies geschieht auf Basis der Vermittlung informationstechnologischer, gestaltungswissenschaftlicher, psychologischer und soziologischer Erkenntnisse unter besonderer Berücksichtigung spielewissenschaftlicher, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Perspektiven.
- v. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Handlungsorientierten Medienpädagogik aus der Perspektive verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zu behandeln und zu diskutieren. Darüber hinaus sollen Studierende zur Konzipierung und Durchführung eigener medienpädagogischer Praxisprojekte befähigt werden.

(2) Lernergebnisse (learning outcomes)

Studierende können:

- i. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.

- iii. Grundlegende Kompetenzen in der Anwendung handlungsorientierter medienpädagogischer Konzepte entwickeln.
- iv. Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.
- vi. Eigene Forschungsvorhaben im Bereich Handlungsorientierte Medienspielpädagogik entwickeln und durchführen.
- vii. Grundlegende Methodenentscheidungen in Bezug auf eigene Forschungsvorhaben treffen.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang ist berufsbegleitend in Modulform anzubieten.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Lehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante dauert das Studium fünf Semester (90 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es drei Semester (90 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Abgeschlossenes studienrelevantes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
- (2) im Falle eines nicht studienrelevanten inländischen Hochschulstudiums (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenen gleichwertigen ausländischen Hochschulstudiums) zusätzlich der Nachweis einer dem Studienziel entsprechenden Berufs- oder Praxiserfahrung (über die Art des Nachweises entscheidet die Lehrgangsleitung), oder
- (3) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
- (4) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 4-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird, oder
- (5) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 8-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten

angerechnet werden), wenn damit eine dem Abs. 1 gleichzuhaltende Qualifikation erreicht wird

sowie

(6) die positive Absolvierung des Aufnahmeverfahrens.

§ 6. Studienplätze

(1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.

(2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Studiengang zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Im Rahmen des Unterrichtsprogramms des Universitätslehrgangs sind folgende Pflichtfächer zu absolvieren:

Fächer	UE	ECTS	Workload
1: Fachgrundlagen			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Erlebnispädagogik	20	4	100
Kennenlernen und Erproben von Praxisprojekten	10	2	50
Zielgruppenorientierte Methodik und Didaktik	10	2	50
Pädagogische und technische Medienkompetenz	10	2	50
2: Applied Competence			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	15	12	300

3: Research			
Philosophy of Science	30	6	150
Research Methods	30	6	150
4. Master-Thesis	0	18	450
Gesamt	315	90	2250

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsführung jeweils für einen Lehrgang vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Lehrveranstaltungen können, sofern pädagogisch und didaktisch zweckmäßig, als Fernstudieneinheiten angeboten werden. Dabei ist die Erreichung des Lehrzieles durch die planmäßige Abfolge von unterrichtlicher Betreuung und Selbststudium der Studierenden mittels geeigneter Lehrmaterialien sicherzustellen. Die Aufgliederung der Fernstudieneinheiten auf unterrichtliche Betreuung und Selbststudium, der Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Unterrichtssprache

Die Lehrveranstaltungen können sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache angeboten werden.

§ 11. Prüfungsordnung

- (1) Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus
 - schriftlichen und/oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen und/oder Hausarbeiten über die in §8 beschriebenen Fächer
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“
 - Erstellung und positiver Beurteilung einer Master-Thesis und deren persönlicher Verteidigung vor einer Kommission
- (3) Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können für die Abschlussprüfung anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- (4) Im Sinne eines modularen Aufbaus des Lehrangebots sind gleichwertige Leistungen aus folgenden Lehrgängen jedenfalls anzuerkennen:
 - „Game-based Media & Education (Master of Science)“
 - „MedienSpielPädagogik (Master of Arts)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“

- "MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)"
- "Handlungsorientierte Medienpädagogik" (Certified Program)
- "MedienSpielPädagogik" (Certified Program)
- "Digital Media Production | Education" (Certified Program)
- "Gaming Hazards – Risks of gaming, gambling and interactive entertainment" (Certified Program)

§ 12. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs und
- Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 13. Abschluss

- (1) Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.
- (2) Der Absolventin oder dem Absolventen ist der akademische Grad „Master of Arts“, in abgekürzter Form „MA“ zu verleihen.

§ 14. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem Wintersemester 2020/2021 in Kraft.

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach den im Mitteilungsblatt Nr. 10/2011 vom 28. Februar 2011 oder im Mitteilungsblatt Nr. 119/2013 vom 19. Dezember 2013 veröffentlichten Verordnungen begonnen haben, können den Lehrgang mit Zustimmung der Lehrgangsleitung nach diesen Verordnungen oder nach der neuen Verordnung abschließen.