

## **161. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“**

**(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Kunst- und Kulturwissenschaften)**

### **§ 1. Weiterbildungsziele und Lernergebnisse**

#### **(1) Weiterbildungsziele**

- i. Ziel des Lehrgangs ist eine inhaltlich umfassende Weiterbildung von Personen mit einem beruflichen Interesse an aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen im pädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien. Im Mittelpunkt steht dabei das Bestreben, einerseits neue Medien als Werkzeug und als Gegenstand in pädagogische Bestrebungen zu integrieren und andererseits eine pädagogische Perspektive für die Gestaltung dieser Medien, insbesondere vor dem Hintergrund der Spiel- und Medienpädagogik, zu eröffnen.
- ii. Die Studierenden werden mit lern- und spieletheoretischen Konzepten vertraut gemacht, um diverse methodische Ansätze der Spiel-, Theater- und Erlebnispädagogik, aber auch Ansätze des informellen Lernens in interaktiven Medien kritisch analysieren und reflektieren zu können.
- iii. Weiters erfolgt 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. Ein wesentliches Charakteristikum des Studienangebotes ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Zusammenwirken von Bildung, neuen Medien und Spiel aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Ansätze auch außerhalb der Pädagogik zu behandeln und zu diskutieren.

#### **(2) Lernergebnisse (learning outcomes)**

Studierende können:

- i. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik erklären und reflektieren.
- ii. Konzepte und Strategien der spielebasierten Medienpädagogik im Hinblick auf deren Bedeutung für das eigene Praxisfeld bewerten und diskutieren.
- iii. Grundlegende Handlungskompetenzen im Umgang mit spielebasierten medienpädagogischen Anwendungen entwickeln.
- iv. Konzepte der spielebasierten Medienpädagogik im Kontext spieletheoretischer, medienwissenschaftlicher und pädagogischer Diskurse verstehen und einordnen.
- v. Selbstständige Praxisprojekte auf Grundlage spieletheoretischer, medientechnologischer und bildungswissenschaftlicher Konzepte planen und durchführen.

## **§ 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 vier Semester (60 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es zwei Semester (60 ECTS Punkte).

## **§ 5. Zulassungsvoraussetzungen**

- (1) Abgeschlossenes inländisches Hochschulstudium (bzw. nach Maßgabe ausländischer Studienvorschriften abgeschlossenes gleichwertiges ausländisches Hochschulstudium), oder
- (2) abgeschlossenes Lehramtsstudium an einer inländischen Pädagogischen Akademie (bzw. gleichwertiger ausländischer Abschluss), oder
- (3) mit allgemeiner Universitätsreife mindestens 2-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden), oder
- (4) ohne allgemeine Universitätsreife mindestens 5-jährige studienrelevante Berufserfahrung (es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten angerechnet werden)

sowie

- (5) 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**

Es sind Pflichtfächer im Ausmaß von 30 ECTS und Wahlfächer im Ausmaß von insgesamt 30 ECTS zu absolvieren.

Dabei sind Wahlfächer im Ausmaß von mindestens 18 ECTS aus „Wahlfächer I“ zu wählen. Die übrigen 12 ECTS können aus „Wahlfächer I“ und „Wahlfächer II“ gewählt werden. Die Zusammensetzung der zu wählenden Fächer hat in Absprache mit der Lehrgangsführung zu erfolgen und ist in einem Learning Agreement festzuhalten.

Die Wahlfächer werden nach Maßgabe der organisatorischen Rahmenbedingungen bzw. vorbehaltlich der Anzahl der MindestteilnehmerInnen angeboten.

Fächer	UE	ECTS	Workload
<b>1. Pflichtfächer: Applied Competence (30 ECTS)</b>			
Kernkompetenz: Theory of Games	30	6	150
Kernkompetenz: Emergent Media	30	6	150
Kernkompetenz: Innovative Education	30	6	150
Applied Project	60	12	300
<b>2. Wahlfächer (30 ECTS)</b>			
<b>2a. Wahlfächer I (<i>Fachgrundlagen</i>) (18-30 ECTS)</b>			
Medienpädagogische Grundlagen	20	4	100
Medienethik und Jugendschutz	30	6	150
Gender & Diversity	10	2	50
Informelles Lernen in interaktiven Medienwelten	20	4	100
Gestaltung spielerischer Lernumgebungen	20	4	100
Spiel- und Theaterpädagogik	20	4	100
Medienrecht	10	2	50
Einführung in die Entwicklung digitaler Lernspiele	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
Kommunikation und Leadership	10	2	50
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Einführung)	15	3	75
Digitale Medienproduktion: Konzept und Gestaltung (Vertiefung)	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung I	15	3	75
Digitale Medienproduktion: technische Umsetzung II	15	3	75

Grundkurs Spielkulturpädagogik I	30	6	150
Grundkurs Spielkulturpädagogik II	30	6	150
Helden*innen im Wandel (Spiel und Diversität)	30	6	150
Mobile Spiele	30	6	150
Escape Games	30	6	150
Aktuelle Themen der Spielewissenschaften	30	6	150
Aktuelle Themen der Medienwissenschaften	30	6	150
Aktuelle Themen der Bildungswissenschaften	30	6	150
Kernkompetenz: Gamification	30	6	150
<b>2b. Wahlfächer II (Fachvertiefungen) (bis 12 ECTS)</b>			
Fachvertiefung: Games & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Games Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Game Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Media & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Media Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Media Practice (Design & Development)	15	3	75
Fachvertiefung: Education & Society	15	3	75
Fachvertiefung: Education Research & Theory	15	3	75
Fachvertiefung: Educational Practice (Applied Education)	15	3	75
<b>Gesamt</b>		<b>60</b>	<b>1500</b>

## § 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen gemäß § 8 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 Pflichtfächer und die gewählten Wahlfächer
- Erstellung und positiver Beurteilung einer Projektarbeit im Fach „Applied Project“

(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 (Master of Arts)“
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
- „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)
- „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Certified Program)
- „SpielKulturPädagogik“ (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 die Bezeichnung „Akademische/r Experte/in in MedienSpielPädagogik“ zu verleihen.

#### **§ 14. Inkrafttreten**

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

#### **§ 15. Übergangsbestimmungen**

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