

160. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „MedienSpielPädagogik“ (Certified Program)

(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. 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.

§ 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 zwei Semester (30 ECTS Punkte). Würde das Studium in einer Vollzeitvariante angeboten, so dauerte es ein Semester (30 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

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

Fächer	UE	ECTS	Workload
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
Gesamt	150	30	750

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsleitung 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.
- (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)“
 - „MedienSpielPädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik (Akademische/r Experte/in)“
 - „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (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

Nach erfolgreicher Ablegung aller Prüfungen ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 14. Inkrafttreten

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

§ 15. Übergangsbestimmungen

Studierende, die den Lehrgang nach den im Mitteilungsblatt Nr. 68/2008 vom 29. August 2008 oder im Mitteilungsblatt 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.