



Hochschullehrgang

Prima(r) Medien

(6 ECTS-Anrechnungspunkte)

Studienkennzahl 710 706

Version 2.0

August 2018

Datum der Kenntnisnahme sowie Zuteilung der ECTS-Anrechnungspunkte durch die Studienkommission: 13.03.2015

Erlassung der Version 2.0 durch das Hochschulkollegium: 04.09.2018

Datum der Genehmigung durch das Rektorat: 04.09.2018

Inhaltsverzeichnis

1	Qualifikationsprofil.....	1
1.1	Bildungs- und Ausbildungsziele des Hochschullehrgangs	1
1.2	Kompetenzprofil	1
1.3	Lehr- und Lernkonzept(-strategie).....	2
1.4	Beurteilungskonzept.....	2
2	Allgemeines.....	3
2.1	Zuordnung.....	3
2.2	Angaben zum Bedarf.....	3
2.3	Zulassungsvoraussetzungen, Zielgruppe und Reihungskriterien.....	3
2.4	Ansprechperson.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3	Module	4
3.1	Modulraster	4
3.2	Lehrveranstaltungsübersicht – Ausmaß und Art der einzelnen Lehrveranstaltungen.....	4
3.3	Modulbeschreibungen.....	5
3.3.1	Modul 1	5
4	Prüfungsordnung	7

1 Qualifikationsprofil

1.1 Bildungs- und Ausbildungsziele des Hochschullehrgangs

Die Studierenden sollen befähigt werden, die Hochschullehrgangsinhalte für die Zielgruppe der Lernenden in der Primarstufe in ihrem Berufsfeld umzusetzen.

Der Hochschullehrgang zielt darauf ab

- die Absolventinnen/Absolventen zu befähigen, ihren Unterricht mit Hilfe von digitalen Medien vorzubereiten.
- die Absolventinnen/Absolventen mit den nötigen Kompetenzen auszustatten, den Unterricht in der Primarstufe mit Hilfe digitaler Medien zu gestalten
- die Kenntnisse zu mediendidaktischen Grundlagen bei den Absolventinnen/Absolventen zu erweitern und vertiefen
- den Absolventinnen/Absolventen die rechtlichen Gegebenheiten bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht bewusst zu machen und sie zu befähigen, diese in ihrer täglichen Arbeit zu berücksichtigen.
- die Bereitschaft und Fähigkeit der Absolventinnen/Absolventen sich weiterzuentwickeln, über pädagogische, fachliche und fachdidaktische Entwicklungen auf aktuellem Stand zu halten und im Sinne der Unterrichts- und Schulentwicklung im Team zu arbeiten.
- die Absolventinnen/Absolventen über die geänderten Ansprüche an zeitgemäße Lehr- u. Lernprozesse insbesondere in den Domänen Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik und Technik in Kenntnis zu setzen.
- Absolventinnen/Absolventen hervorzubringen, die fähig sind, dieses Wissen auch an ihrer Schule weiter zu geben.

1.2 Kompetenzprofil

Nach erfolgreicher Absolvierung des Hochschullehrgangs wird von der Absolventin/dem Absolventen erwartet, dass sie/er digitale Medien im mathematischen, naturwissenschaftlichen, informatischen und technischen Unterricht der Primarstufe effektiv einsetzen kann. Der Absolvent / die Absolventin besitzt die Kompetenz, digitale Lernumgebungen effizient zu gestalten und zu reflektieren, sowie sich selbst im Kontext digitaler Medien weiterzuentwickeln.

1.3 Lehr- und Lernkonzept(-strategie)

Es handelt sich bei diesem Angebot um ein vorstrukturiertes handlungsorientiertes Gesamtkonzept von Ziel-, Inhalts-, Methoden- und Medienangeboten mit Präsenzstudium, Online-Betreuung (nach § 37 HSG betreute Studienphasen) und Selbststudium. Die Selbststudienanteile dieses Hochschullehrgangs überschreiten 50% der Gesamtworkload (vgl. BMUKK-20.030/00001-I/12/2008) nicht.

Die Konzeption basiert auf der Selbstbestimmungstheorie von Ryan/Deci, E.L. & Ryan, R.M.: Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. Zeitschrift für Pädagogik, 39. Jahrgang, Nr. 2, 1993, S. 223 - 238). Im Mittelpunkt stehen Teams, die selbstbestimmt lernen, ohne dass dabei auf Instruktion verzichtet wird (vgl. Reinmann-Rothmeier, G. & Mandl, H.: Unterrichten und Lernumgebungen gestalten. In A. Krapp & B. Weidemann (Hrsg.), Pädagogische Psychologie, 2001, S. 601 - 646).

Das Studienangebot beachtet folgende Aspekte als durchgehende Prinzipien:

- Verzahnung von theoretischem (pädagogischem bzw. technischem) Hintergrundwissen und praktischen Anwendungen samt Reflexion des persönlichen Nutzungsverhaltens und dessen Auswirkungen.
- Design for All: Die Studierenden lernen Chancen von digitalen Medien für alle kennen. Bedürfnisse für Menschen mit speziellen Begabungen aber auch speziellen Beeinträchtigungen werden bei den verschiedenen Themenbereichen mitbedacht. Durch adäquate Aufbereitung der Informationen werden nicht einsetzbare Kommunikationskanäle (aufgrund von Behinderungen, Alter oder Krankheit) überbrückt und Informationen möglichst barrierefrei zugänglich gemacht.
- Lebenslanges Lernen: Auch wenn das Studienangebot nach zwei Semestern abgeschlossen werden kann, so muss mediendidaktisches Handeln als andauernder Lernprozess ohne definierten Endzustand verstanden werden.

1.4 Beurteilungskonzept

Grundlage für die Beurteilung bilden die in den Modulbeschreibungen angeführten Modulziele, Bildungsinhalte und zertifizierbaren Teilkompetenzen. Als Leistungsnachweis führt jede/r Studierende ein E-Portfolio mit dem die individuelle Kompetenzentwicklung im gesamten Studium mitbestimmt und dokumentiert wird. Die fachdidaktische Arbeit und schulpraxisbezogene Aufgaben begleiten alle Module.

2 Allgemeines

2.1 Zuordnung

Der Lehrgang ist dem öffentlich-rechtlichen Bereich zugeordnet.

2.2 Angaben zum Bedarf

Der geschätzte Bedarf ergibt sich aus der Implementierung des Kompetenzmodells für digitale Kompetenzen in der Primarstufe sowie der zunehmenden Verbreitung von mobilen Endgeräten in der Volksschule.

2.3 Zulassungsvoraussetzungen, Zielgruppe und Reihungskriterien

Die Zulassung zum Hochschullehrgang setzt nach § 52f (2) HG 2005 ein aktives Dienstverhältnis sowie die Anmeldung auf dem Dienstweg voraus.

Zugelassen sind Lehrer/innen mit abgeschlossenem Lehramtsstudium im Bereich der Primarstufe oder abgeschlossenem Bachelorstudium Lehramt für Primarstufe.

Zielgruppe sind Lehrer/innen der Primarstufe, der Schwerpunkt der schulpraktischen Beispiele liegt in den Bereichen Mathematik, Naturwissenschaft, Informatik und Technik.

Gibt es mehr Anmeldungen als verfügbare Plätze, erfolgt die Teilnahme aufgrund der Reihung im Zuge des Dienstauftragsverfahrens.

2.4 Dauer und Umfang

Der Hochschullehrgang weist bei einer Workload von 6 ECTS-AP eine Studiendauer von zwei Semestern auf, die Höchststudiendauer beträgt vier Semester.

2.5 Inkrafttreten

Das Curriculum tritt mit 1.03.2019 in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version im Mitteilungsblatt.

3 Module

3.1 Modulraster

1. Semester	PrimM
2. Semester	

3.2 Lehrveranstaltungsübersicht – Ausmaß und Art der einzelnen Lehrveranstaltungen

P/W	LV-Art	Titel	EA	SWS	PA	Beur	Sem	Selbststudium in Stunden
		Modul 1: Prima(r) Medien 1	6	7,6				64,5
P	SE	Orientierung im Netz und das Urheberrecht	1	1,4	pi	N	1	9,25
P	SE	Die Gestaltung von Informations- und Kommunikationsplattformen	1	0,6	pi	N	1	18,25
P	SE	Entdeckendes Lernen im Bereich MINT in der Volksschule	1	1	pi	N	1	13,75
P	SE	Problemlösestrategien entwickeln und die Förderung digitaler Kompetenzen	1	1,4	pi	N	2	9,25
P	SE	Lernen mit mobilen Endgeräten	1	1,6	pi	N	2	7,00
P	SE	Interaktive Lernübungen erstellen und verwenden	1	0,6	pi	N	2	7,00

Beur Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)
 EA ECTS-Anrechnungspunkte
 LV Lehrveranstaltungen
 P/W Pflicht- bzw. Wahlfach
 PA Prüfungsart: S (schriftlich) M (Mündlich) K (kombinierte Prüfung) pi prüfungsimmanent
 Sem Semester
 SWS Semesterwochenstunden

3.3 Modulbeschreibungen

3.3.1 Modul 1

Kurzzeichen	Modultitel					
PrimM 1	Prima(r) Medien 1					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		1	6
Modulziel						
<p>Das Modul Prima(r) Medien zielt darauf ab, den Unterricht der Primarstufe mit Hilfe von digitalen Medien in seiner Methodenvielfalt zu erweitern. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Nutzung von Internetressourcen und der Erstellung interaktiver Lernbaustein sowie die Förderung der Entwicklung von Problemlösestrategien und des logischen Denkens im Unterricht im Vordergrund.</p> <p>Die Studierenden lernen verschiedene Offline- wie Onlinere Ressourcen für den Unterricht und die Unterrichtsvorbereitung kennen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist die Förderung entdeckenden Lernens in den Domänen Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik und Technik. Die Studierenden erwerben Kenntnisse zur Gestaltung von Unterrichtssequenzen mit Hilfe von kindgerechten, visuellen Programmierumgebungen. Weiters werden die Möglichkeiten und Grenzen des Lernens unter Verwendung von mobilen Endgeräten erarbeitet. Die Studierenden erwerben Kenntnisse zur Erstellung und Nutzung von interaktiven Lernübungen. In diesem Modul erarbeiten Studierende konkrete E-Learningbeispiele auf Basis des Referenzrahmens Digitale Kompetenzen – informatische Bildung für die Primarstufe.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Orientierung im Netz und das Urheberrecht					SE
2	Die Gestaltung von Informations- und Kommunikationsplattformen					SE
3	Entdeckendes Lernen im Bereich MINT in der Volksschule					SE
4	Problemlösestrategien entwickeln und die Förderung digitaler Kompetenzen					SE
5	Lernen mit mobilen Endgeräten					SE
6	Interaktive Lernübungen erstellen und verwenden					SE
Bildungsinhalte						
<p>LV 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche und die Nutzung von Internetressourcen • Didaktische Grundlagen bei der Nutzung digitaler Medien • Fragen des Urheberrechts bei der Veröffentlichung von Texten und Bildern und der Verwendung in der Schule • Die Nutzung lizenzfreier Quellen bei Veröffentlichungen <p>LV 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Möglichkeiten der Information und Kommunikation mit den Kindern und Eltern bei der Nutzung von Onlineplattformen • Die Erstellung von Lernbausteinen mit Hilfe von Präsentationsprogrammen • Unterrichtsszenarien unter Verwendung von selbst erstellten Lernbausteinen • Die Berücksichtigung didaktischer Aspekte <p>LV 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung elektronischer Ressourcen, die im Sachunterricht in der Primarstufe sinnvoll eingesetzt werden können • Vorstellung elektronischer Ressourcen, die im Mathematikunterricht in der Primarstufe sinnvoll eingesetzt werden können • Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht, Gestaltungsmöglichkeiten und didaktisches Design • Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen 						

<p>LV 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuelle Programmierumgebungen: Vorstellung und Erarbeitung • Die Verwendung von Bodenrobotern für die Entwicklung von Problemlösestrategien • Die Nutzung von Unterrichtsbeispielen aus dem Referenzrahmen Digitale Kompetenzen – informatische Bildung für die Primarstufe (digi.komp 4) <p>LV 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediendidaktische Grundlagen zu Mobile Learning • Die Nutzung von mobilen Endgeräten für Lernszenarien • Vorstellung geeigneter Apps für den Unterricht in der Volksschule • Erstellen von Rätselralleys und Lernpfaden • Erstellung und Erprobung von Unterrichtsbeispielen <p>LV 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Erstellung und Gestaltung von interaktiven Lernübungen unter Berücksichtigung mediendidaktischer Aspekte • Die Nutzung von interaktiven Lernübungen im Unterricht • Die Planung und Erprobung von Unterrichtssequenzen, die mit digitalen Medien gestaltet werden
<p>Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen</p> <p>Die Absolventinnen/die Absolventen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die beim Einsatz von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte reflektieren und berücksichtigen • können Onlineressourcen kindgerecht und der Lernsituation adäquat auswählen und einsetzen • können mit digitalen Medien den Mathematikunterricht basierend auf Bildungsstandards und Kompetenzbeschreibungen gestalten • können mit digitalen Medien den Sachunterricht basierend auf Bildungsstandards und Kompetenzbeschreibungen gestalten • besitzen die Kompetenz, mit Hilfe von Online- und Offlinewerkzeugen den Unterricht selbst zu gestalten und können diese Werkzeuge zielgerichtet einsetzen. • können somit die Schüler/innen bei Erreichung der geforderten Bildungsstandards anleiten und begleiten. • fördern die Entwicklung von Problemlösestrategien und des logischen Denkens bei ihren Schülerinnen und Schülern • sind in der Lage, Unterrichtsbeispiele aus dem Kompetenzkatalog digi.komp 4 einzusetzen • können digitale Lernumgebungen didaktisch zielführend gestalten • können interaktive Lernübungen erstellen • sind in der Lage, sich selbst im Kontext digitaler Medien weiterzuentwickeln
<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Die Lehr- und Lernformen umfassen Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, online Arbeitsaufträge, online Forenbeiträge, Präsentationen und Microteaching.</p>
<p>Leistungsnachweise</p> <p>Immanenter Prüfungscharakter; E-Portfolio zur Dokumentation des eigenen Kompetenzzuwachses, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Beurteilungsform: fünfstufige Notenskala</p>
<p>Sprache</p> <p>Deutsch</p>

4 Prüfungsordnung

Die Prüfungsordnung entspricht den Vorgaben der PH NÖ für Hochschullehrgänge mit weniger als 30 ECTS-AP, die vom Hochschulkollegium im Mitteilungsblatt veröffentlicht wurden.

<https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/organisation/mitteilungsblatt.html>