



Modulhandbuch

**weiterbildender Masterstudiengang
„Spiel- und Medienpädagogik“**

(Stand: 13.01.2022)



Modulbeschreibung: Kulturelle Bildung

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Kulturelle Bildung
Modulnummer	SW.2.601
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Martin Geisler
Inhalt	Das Modul dient der Verortung spiel- und medienpädagogischer Perspektiven unter dem Dach der Kulturellen Bildung. Es stellt über die Themen Empowerment, Lebenswelt- und Ressourcenorientierung Brücken zur Sozialen Arbeit her und betont die Förderung von emotionalen und sozialen Fähigkeiten, Einstellungen und Schlüsselkompetenzen. Im Fokus steht dabei die kulturelle Bedeutung von Spiel und Medien.
Qualifikationsziele	Das Modul zielt erstens auf Wissensverbreitung: Studierende werden vertraut mit dem Begriff der Kulturellen Bildung. Studierende kennen die Ziele von Spiel- und Medienpädagogik sowie der Sozialen Arbeit. Sie sind vertraut mit den Konzepten: Empowerment, Lebensweltorientierung, Ressourcenorientierung. Sie können die Bedeutung von Kultureller Bildung im Kontext des gesellschaftlichen Wandels diskutieren. Sie können Digitale Spiele als Kulturgut argumentieren. Sie können systematisch die theoretischen Bezüge und die methodisch-praktischen Bezüge von Empowerment, Lebensweltorientierung und Ressourcenorientierung zum Dachbegriff Kulturelle Bildung erläutern. Damit zielt das Modul auch auf den Ausbau kommunikativer Fähigkeiten ab.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none">• Demmler, K. / Lutz, K. / Ring, S. (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. München.• Fritz, J. (2018): Wahrnehmung und Spiel. Betz Juventa. Weinheim Basel.• Geisler, Martin (Hrsg.) (2021): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart. Kohlhammer.• Huizinga, J. (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung von Kultur und Spiel. Reinbek. Hamburg.

	<ul style="list-style-type: none"> • Meis, M.-S. / Mies, G.-A. / Bieker, R. (2012): Grundwissen Soziale Arbeit 8. Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit. Kohlhammer. Stuttgart. • Rösch, E. / Demmler, K. / Jäcklein-Kreis, E. / Albers-Heinemann, T. (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis Handbuch Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. München. • Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Suhrkamp. Berlin. • Zimmermann, Olaf /Falk, Felix (Hrsg.) (2020): Handbuch Gameskultur. 1. Deutscher Kulturrat e.V. 1. Aufl. Berlin.
Lehrmaterialien	erfolgen in der Lehrveranstaltung durch die Dozent*innen
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	erfolgen in der Lehrveranstaltung durch die Dozent*innen
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	1. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Essay (Studienleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.602 bis 2.612 insb. Verortung der Spiel- und Medienpäd.
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Spielwissenschaft

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Spielwissenschaft
Modulnummer	SW.2.602
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Sebastian Ring
Inhalt	Als Grundlage für handlungsorientierte spiel- und medienpädagogische Methoden bedarf es der Auseinandersetzung mit Spieltheorien und Spielforschungen. Dazu erfolgt eine vertiefende Auseinandersetzung mit theoretischen Ansätzen, Begriffen, mit der Geschichte und dem aktuellen Forschungsstand der Spielforschung. Wesentliche Vertreter*innen und ihre Ansätze sowie Formen und Wesensmerkmale des Spiels werden vorgestellt, diskutiert und analysiert. Die zentralen Bezugsdisziplinen sind Pädagogik, Entwicklungspsychologie und Kommunikationswissenschaft. Geschlechterdifferentes Handeln wird betrachtet. Die genaue Festlegung der Inhalte erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit.
Qualifikationsziele	Das Modul dient erstens der Wissensverbreitung: Studierende sind vertraut mit den Spieltheorien und kennen die zentralen Aussagen aber auch Defizite des aktuellen Forschungsstands. Studierende können populäre Erklärungen und Perspektiven sowie wissenschaftliche Konzepte mit Bezug zu den gesellschaftlich-historischen Kontexten erläutern und interpretieren. Zweitens dient das Modul dem Ausbau instrumentaler Kompetenzen: Studierende sind in der Lage, theoriegeleitet Kriterien für die Analyse von Spielangeboten und Spielhandlungen zu erarbeiten und diese Analyse selbst vorzunehmen. Studierende setzen sich mit verschiedenen Formen des Spiels und dessen Wesen wissenschaftlich auseinander.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none">• Caillois, R. (2001): Man, Play and Games. Illinois.• Demmler, K. / Lutz, K. / Ring, S. (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. München.• Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim

	<p>und München.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geisler, M. (Hrsg.) (2021): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart. Kohlhammer. • Huizinga, J. (2004): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 24. Aufl. Reinbek. • Juul, J. (2005): Half-real. Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press. • Mogel, H. (2008): Psychologie des Kinderspiels. Die Bedeutung DES Spiels Als Lebensform DES Kindes, Seine Funktion Und Wirksamkeit Für Die Kindliche Entwicklung. Dordrecht. Springer.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung.
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung.
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	1. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.603 bis 2.612 insb. 2.606 / 2.608 / 2.610
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch

Modulbeschreibung: Medienwissenschaft

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Medienwissenschaft
Modulnummer	SW.2.603
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Eric Müller
Inhalt	Das Modul setzt sich interdisziplinär mit den grundlegenden Begriffen und Theorien der Entwicklung von Individuen in einer mediatisierten Gesellschaft auseinander. Im Zentrum steht dabei die Unterscheidung von kommunikationswissenschaftlichen Ansätzen der Medienwirkungsforschung, sozialwissenschaftlichen Ansätzen der Mediatisierung und des Medienhandelns und erziehungswissenschaftlichen bzw. pädagogischen Ansätzen der Mediensozialisation. In diesem Rahmen wird aufbauend auf ausgewählte Klassiker der genannten Fachgebiete geklärt, welche unterschiedlichen Formen von Forschung im Kontext der wissenschaftlichen Arbeit mit Medien für die Spiel- und Medienpädagogik von besonderer Bedeutung sind.
Qualifikationsziele	Das Modul dient insbesondere der Wissensvertiefung und -erweiterung. Studierende können sich aus verschiedenen Perspektiven mit der Entwicklung von Individuen in der mediatisierten Gesellschaft auseinandersetzen. Sie kennen die Grundbegriffe zur Beschreibung dieses Entwicklungsprozesses und können insbesondere zwischen den Paradigmen der Medienwirkung, der Mediatisierung und der Mediensozialisation unterscheiden. Studierende sind darüber hinaus in der Lage, Studien und Theorien aus diesen Bezugsfeldern zu rezipieren, für die eigenständige Recherche zu nutzen und zentrale Aussagen des Forschungsstandes auf die pädagogische Praxis zu beziehen. Studierende können mit Bezug zu den gesellschaftlich-historischen Kontexten die historische Entwicklung der Massenmedien bis hin zur Digitalisierung nachzeichnen und die Rolle der Medienpädagogik als interdisziplinäres Forschungsfeld in einer mediatisierten Gesellschaft charakterisieren und kritisch diskutieren.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Bonfadelli, H. & Friemel, T. N. (2017). Medi-

	<p>enwirkungsforschung (6. Aufl.). UTB. Medien- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Soziologie: Bd. 3451. UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK Lucius.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krotz, F. (2007). Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation (1. Aufl.). Medien - Kultur - Kommunikation. VS, Verl. für Sozialwiss. • Müller, E. (2021). Die handlungsorientierte Medienpädagogik als Akteurin in einer mediatisierten Gesellschaft. In Geisler, M. (Hrsg.), Spiel- und Medienpädagogik. Stuttgart. Kohlhammer. • Sander, U., Gross, F. von & Hugger, K.-U. (Hrsg.). (2008). Handbuch Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften. • Süss, D., Lampert, C. & Trueltzsch-Wijnen, C. (2013). Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung (2. Aufl.). Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft Lehrbuch. Springer VS.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	1. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.604 bis 2.612 insb. 2.604 / 2.605 / 2.610
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Jugendmedienschutz und Medienethik

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Jugendmedienschutz und Medienethik
Modulnummer	SW.2.604
Pflicht-/Wahlpflicht- /Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Tanja Witting
Inhalt	<p>Es erfolgt eine Einführung in den Ansatz, die organisatorische Struktur sowie die gesetzlichen Regelungen und Kriterien des Jugendmedienschutzes, verstanden als gesellschaftliche Rahmenbedingung. Weiterhin werden zur Unterstützung der aufklärend-emanzipatorischen Ausrichtung des Studienganges medienethischen Fragestellungen diskutiert. Das Modul behandelt daher die wesentlichen Aspekte wie Ethik und Moral in Medien, führt in die Gewaltwirkungsdiskussion und das Thema pathologisches Spielverhalten ein.</p>
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient erstens der Wissensvertiefung: Studierende kennen die Struktur und gesetzliche Grundlage des Jugendmedienschutzsystems der BRD. Sie kennen das Jugendschutzgesetz und den Rundfunkstaatsvertrag der Länder. Sie können kritisch die Reichweite des JMS im Hinblick auf die erzieherische Praxis zuhause und die Bildung in Bildungseinrichtungen sowie außerschulisch und das Medienhandeln der Zielgruppen Kinder und Jugendliche reflektieren. Sie kennen die Struktur und die Arbeitsaufgaben der Freiwilligen Selbstkontrollen (z.B. FSK, USK).</p> <p>Das Modul dient zweitens dem Ausbau instrumentaler Kompetenzen: Sie sind in der Lage, ihr Wissen anzuwenden, um einzelne Angebote auf mögliche entwicklungsbeeinträchtigende und jugendgefährdende Aspekte zu untersuchen. Sie sind zudem in der Lage, verschiedene Medieninhalte sowie Formate medienethisch zu diskutieren.</p> <p>Studierende kennen sich mit dem aktuellen Stand der Mediengewaltforschung aus und können kritisch die Debatten zum pathologischen Medienverhalten reflektieren, exzessive Mediennutzungsphasen benennen, erkennen und dazu beraten.</p> <p>Die Fähigkeiten zum Reflektieren, Diskutieren und Beraten entsprechen neben den fachlichen Aspekten auch einem Ausbau der kommunikativen Fähigkeiten.</p>

Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Evers-Wölk, M. / Opielka, M. (2019): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Baden-Baden. • Friedrichs, H. / Junge, T. / Sander, U. (Hrsg.) (2013): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden. • Heesen, J. (Hrsg.) (2016): Handbuch Medien- und Informationsethik. Stuttgart. • Junge, T. (2013): Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter: Eine explorative Studie zur Rolle der Eltern. Wiesbaden. • Zipfel, A. (2019): Wirkungstheorien der Medien- und-Gewalt-Forschung. Baden-Baden.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	1. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.605 bis 2.612 insb. 2.605 / 2.608 / 2.609
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Medienpädagogische Methoden

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Medienpädagogische Methoden
Modulnummer	SW.2.605
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Dr. Iren Schulz, Prof. Dr. Martin Geisler
Inhalt	Aktive Medienarbeit als Basis medienpädagogischer Praxis und als Methode der handlungsorientierten Medienpädagogik kann mit unterschiedlichsten Medien durchgeführt werden (Radio, Musik, Video, Film, Foto, Kunst, Zeitung sowie Internet und Computer). Die Teilnehmenden erarbeiten sich neben der Handhabung der Technik durch best-practice-Projekte nicht nur konkrete Projektansätze, sondern bereiten sich auf eigene Projektentwürfe konzeptionell und organisatorisch vor. Die genaue Festlegung der thematischen Ausrichtung und medienbezogenen Umsetzung erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit.
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient der Wissensvertiefung sowie einem Ausbau von instrumentalen, systemischen und kommunikativen Kompetenzen: Studierende wenden ihr Wissen unter Integration der Komplexität an und können Konzepte der aktiven Medienarbeit zu gesellschaftlich relevanten Themen und mit verschiedenen Zielgruppen, Settings und Medien weitgehend selbstgesteuert entwerfen und durchführen.</p> <p>Studierende haben verschiedene Projekte selbstständig evaluiert. Sie können kritisch die Leistungsfähigkeit von medienpädagogischen Praxisprojekten einschätzen.</p> <p>Studierende haben am Ende der Lehrveranstaltung ein eigenes Konzept (von der Zielstellung bis hin zu konkreten Ablaufplänen, Umsetzungsszenarien und Reflexionspraktiken) erarbeitet.</p>
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none">• Aufenanger, S. (2008): Quo vadis Medienpädagogik? – Zum Verhältnis von Medienkompetenz und Jugendmedienschutz. In: T. Dörken-Kucharz (Hrsg.), Medienkompetenz. Zauberwort oder Leerformel des Jugendmedienschutzes? (S. 61–68). Baden-Baden. Nomos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Biermann, R. (2014): Medienbiografie. In: A. Tillmann, S. Fleischer & K.-U. Hugger (Hrsg.), Handbuch Kinder und Medien (S. 125–136). Wiesbaden. Springer VS. • Demmler, K. & Rösch, E. (2013): Aktive Medienarbeit in Zeiten der Digitalisierung. In: E. Rösch, K. Demmler, E. Jäcklein-Kreis & T. Albers-Heinemann (Hrsg.), Medienpädagogik Praxis Handbuch - Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit (S. 19–26). München. Kopaed. • Fischer, J.; Lutz, R. (Hrsg.) (2015): Jugend im Blick. Gesellschaftliche Konstruktionen und pädagogische Zugänge. Weinheim und Basel. • Fleischer, S. & Hajok, D. (2016): Einführung in die medienpädagogische Praxis und Forschung. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld der Medien. Weinheim. Beltz Juventa. • Ganguin, S. & Sander, U. (2008): Kritisch-emanzipative Medienpädagogik. In: U. Sander, F. von Gross & K.-U. Hugger (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik (S. 61–65). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. • Krotz, F. (2007): Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. • Rösch, E. (2017): Aktive Medienarbeit. In: B. Schorb, A. Hartung-Griemberg & C. Dallmann (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. (S. 9–15). München. Kopaed.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester, Wintersemester
Semesterlage	1. – 2. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	-
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	4 SWS (60 h)
- Selbststudium (h)	120 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.606 bis 2.612

	insb. 2.606 / 2.608
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	2 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 2 x 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch

Modulbeschreibung: Spielpädagogische Methoden

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Spielpädagogische Methoden
Modulnummer	SW.2.606
Pflicht-/Wahlpflicht- /Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Ulrich Heimlich, Thomas Wodzicki
Inhalt	<p>Aufbauend auf den bestehenden Ansätzen der Spielpädagogik und -philosophie werden in diesem Modul Formen, Zielgruppen, Methoden und konkrete Projektskizzen vorgestellt, sowie selbst konzipiert, durchgeführt und reflektiert. Dabei wird bewusst ein weiter spielpädagogischer Begriff zugrunde gelegt und auch die Bereiche Theater-, (Kunst-) Pädagogik einbezogen. Ziel ist die Vermittlung praxisrelevanter Methoden aus diesen Bereichen. Die genaue Festlegung der Inhalte erfolgt unter Beteiligung der Studierenden zu Beginn der Einheit. Das Modul ist inhaltlich mit Modul 2.608 verbunden und stellt die Basis für die Projektarbeit dar. Als Einteilung des Workloads kann den Studierenden folgende Empfehlung gegeben werden: 60 Stunden Präsenzanteil, 75 Stunden Konzeption, 35 Stunden Projektzeit, 25 Stunden Auswertung, Vorbereitung Präsentation/Bericht sowie 75 Stunden Selbststudium.</p>
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient der Wissensvertiefung, einem Ausbau von instrumentalen und insbesondere systemischen Kompetenzen: Studierende haben mehrere spielpädagogische Projekte analysiert. Studierende sind in der Lage autonom eigenständige spielpädagogische Konzepte für verschiedene Zielgruppen und Settings zu entwerfen, Projektansätze auf ihre spieltheoretischen Ansätze hin zu analysieren sowie diese methodisch-didaktisch professionell umzusetzen. Den Studierenden sind die praktischen Überschneidungen und auch theoretischen Parallelen von allgemeiner Spielpädagogik mit Medienpädagogik und Theaterpädagogik bis Kunstpädagogik bewusst und können diese bewusst nutzbar machen. Die Studierenden sind mit der Spieldidaktik vertraut.</p>
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none">• Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim und München.• Heimlich, U. (2014): Einführung in die Spielpädagogik. Bern und München.• Huizinga, J. (2004): Homo Ludens: Vom Ur-

	sprung der Kultur im Spiel. 24. Aufl. Reinbek.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Wintersemester
Semesterlage	2. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	-
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Projektbericht / Präsentation (50/50%) (Studienleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	9
Arbeitsaufwand (work load) in:	270 h
- Präsenzanteil (SWS)	4 SWS (60 h)
- Selbststudium (h)	210 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.607 bis 2.612 insb. 2.607 / 2.608 / 2.610
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 2 x 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Digitale Spiele in der Bildung - Grundlagen
Modulnummer	SW.2.607
Pflicht-/Wahlpflicht- /Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Dirk Poerschke, Prof. Dr. Judith Ackermann
Inhalt	<p>In diesem Modul wird zunächst ein umfassender Einblick in die spezifischen Grundlagen des Computerspiels gegeben. Geschichtliche Entwicklung, Ökonomie, Genres, Spielmodi, technische Plattformen, Transferprozesse, Motivation, Demografie, Gender und Nutzungsverhalten werden ebenso vorgestellt wie soziale Aspekte des Computerspiels, Formen von Computerspielen in Lernkontexten, nutzergenerierte Inhalte und Modifikationen. Die Frage, ob oder inwieweit Computerspiele soziales Potenzial besitzen, lässt sich erst nach der Auseinandersetzung mit diesen Bereichen beantworten. Auch jugendkulturelle Sichtweisen fließen hier ein. So tragen Computerspiele, wie andere Medien zuvor, zur Bildung spezifischer jugendkultureller Lebens- und Erlebensformen bei. Dazu wird das Computerspiel auf seine Strukturelemente (pragmatischer, semantischer, syntaktischer, dynamischer Funktionskreis) hin differenziert und überprüft, inwieweit und welche Schlüsselkompetenzen mit welchem Spiel und welchen Methoden zu fördern sind. Wichtige Stichpunkte sind hier: Lern- und Spielfelder, Regelsysteme, Modellbildung und Aspekte spielerischer Prinzipien in der Bildung und Erziehung</p>
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient der Wissensverbreiterung sowie Wissensvertiefung und kommunikativen Kompetenzen: Studierende kennen die verschiedenen Genres von Digitalen Spielen. Die Studierende haben typische Angebote der Genres gespielt. Studierende können die Meilensteine der technischen Entwicklung von Digitalen Spielen sowie die Geschichte der gesellschaftlichen Akzeptanz und Bedeutung benennen. Studierende kennen die Motive mit denen sich verschiedene Zielgruppen Digitalen Spielen zuwenden und können die Funktionen kritisch reflektieren. Abgesehen von der jeweils individuellen Bedeutungsdimension sind Studierende in der Lage zu erörtern und unterschiedlichen Ziel-</p>

	gruppen zu erklären, wie das Spielen von Digitalen Spielen und insbesondere die damit verbundene soziale Dimension jugendkulturelle Welten mit konstruiert.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Fleischer, S.; Philipp, C.; Krauel, S. (Hrsg.) (2014): ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig. http://www.wiki.computerspielschule.net/ • Gebel, C. (2009), Computerspiele: Arbeit an der Identität zwischen Realität und Virtualität, in: Theunert, H. (Hrsg.), Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien, München. Kopaed, S. 145 – 158. • Juul, J. (2008): The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Kaminski, W. & Lorber, M. (Hrsg.) Clash of Realities 2008. Spielen in Digitalen Welten. München. Kopaed. S. 25-46. • Uhlenbrock, G. (2011) Soziales Lernen in Online-Rollenspielen am Beispiel World of Warcraft, in: Winter, A. (Hrsg.) Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, Ernst Reinhardt Verlag. München/Basel, S. 147 – 168. • Winter, Andrea (2011) Spielpädagogische Überlegungen zu digitalen Spielformen, in: Winter, Andrea (Hrsg.) Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, Ernst Reinhardt Verlag. München/Basel, S. 13 – 27.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	3. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	4 SWS (60 h)
- Selbststudium (h)	120 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.608 bis 2.612 insb. 2.608 / 2.610

Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 2 x 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Projektbezogene Forschung und Entwicklung

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Projektbezogene Forschung und Entwicklung
Modulnummer	SW.2.608
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Horst Pohlmann
Inhalt	<p>Ausgehend von Modul 2.606, in dem Projekte analysiert und theoretisch konzipiert wurden, werden spiel- und/oder medienpädagogisch praktische Projekte mit bestimmten Ziel- und Altersgruppen konzipiert, eigenständig durchgeführt und evaluiert. Die Projekte werden in der Praxis mit konkreten Partnerinstitutionen durchgeführt. Während der Projektphase werden die Teilnehmenden durch Fachpersonen mit umfangreicher Erfahrung in der Projektarbeit betreut. Gleichzeitig erfolgt ein weiter Einblick in die institutionelle Medienbildungslandschaft Deutschlands, Österreichs und der Schweiz. Als Einteilung des Workloads kann den Studierenden folgende Empfehlung gegeben werden: 30 Stunden Präsenzanteil, 85 Stunden Konzeption, 50 Stunden Projektzeit, 35 Stunden Auswertung, Vorbereitung Präsentation / Bericht sowie 70 Stunden Selbststudium.</p>
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient insbesondere der Förderung instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, ihr Wissen zu Methoden, Kommunikation und Spielforschung in einer unvertrauten Situation anzuwenden und eigene Projektideen in der Praxis autonom umzusetzen. Studierenden sind in der Lage, mit der Komplexität in einem Projekt umzugehen. Dabei sind sie im Projekt gezwungen, wissenschaftlich fundierte Entscheidungen zu fällen und dabei gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse zu berücksichtigen, die sich aus der Anwendung ergeben.</p> <p>Sie übernehmen im Team eine herausgehobene Verantwortung und die wichtigen Abstimmungen in der Gruppe. Sie reflektieren ihre Erfahrungen mit den Experten und Kommilitonen. In der Konzeption, Durchführung, Auswertung und Evaluation sammeln die Teilnehmenden so Erfahrungen und lernen, mit eintretenden Hindernissen umzugehen.</p>

Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü Zzgl. finden regelmäßige Feedbacktermine mit dem Betreuer/der Betreuerin seitens des Modulverantwortlichen über elektronischen Austausch (Mail, Telefon, Discord etc.) statt. Auch die Betreuenden der Praxiseinrichtungen sind angehalten entsprechendes Feedback regelmäßig abzugeben.
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Rösch, E. / Demmler, K. / Jäcklein-Kreis, E. / Albers-Heinemann, T. (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis Handbuch Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. München. • Geisler, Martin (Hrsg.) (2021): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart. Kohlhammer. • Geisler, M./ Ring, S. / Slegers, J. (2012): Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen. Themen, Methoden und Zielstellungen. S. 36 – 43. In: Schorb, Bernd / Theunert, Helga (Hrsg.): Thema: Spielerkultur(en). merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 56. Jahrgang Nr. 4. München. Kopad. • Lauffer, J. / Röllecke, R. (Hrsg.) (2013): Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen: Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis. Prämierte Medienprojekte. München.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Wintersemester, Sommersemester
Semesterlage	2. – 4. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	-
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Projektbericht / Präsentation (50/50%) (Studienleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	9
Arbeitsaufwand (work load) in:	270 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	240 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.609 bis 2.612 insb. berufliche Orientierung / 2.609
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	2 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 2 x 1,5 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena

Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Empirische Forschung und Wissenschaftstheorien
Modulnummer	SW.2.609
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Patrick Rössler
Inhalt	Dieses Modul bietet eine umfassende Vertiefung in das wissenschaftliche Arbeiten und empirische Forschung. Der gesamte Forschungsprozess mit Erhebung (standardisierte sowie offene und flexible Methoden) und Auswertung (statistisch sowie interpretativ) wird vermittelt. Das Modul bereitet somit nicht nur auf die Masterarbeit vor, sondern regt dazu an, eigene Forschungsprojekte umzusetzen. Weiterhin werden berufliche Transfermodelle und Employability thematisiert.
Qualifikationsziele	<p>Das Modul dient der Wissensverbreiterung und dem Ausbau instrumentaler und systemischer Kompetenzen in Bezug auf forschende Tätigkeiten: Studierende können die Begriffe Wissenschaft und Forschung definieren. Sie sind sich bewusst, dass dabei unterschiedliche Auffassungen existieren, was Wissenschaft leisten kann und wie mit den zu untersuchenden Menschen umzugehen ist. Sie kennen das Paradigma der standardisierten Forschung (quantitativ) sowie das Interpretative Paradigma (qualitativ). Den Studierenden ist bewusst, dass Fragestellungen und der Gegenstand die Wahl von Designs und konkreten Forschungsmethoden begründen. Die Studierenden kennen die zentralen Erhebungsmethoden der empirischen Sozialforschung: Befragung, Beobachtung, Inhaltsanalyse und Experiment. Die Studierenden kennen die Gütekriterien des oben genannten Paradigmas.</p> <p>Studierende haben sich intensiv mit konkreten Forschungsprojekten auseinandergesetzt hinsichtlich Fragestellung, Zielgruppe/Untersuchungsobjekte, Methodisches Design der Erhebung, Auswertungsvorgehen sowie der Qualität der Ergebnisse. Studierende entwickeln zu einer konkreten Fragestellung ein adäquates methodisches Design und bedenken dabei auch die Wirtschaftlichkeit des Vorhabens hinsichtlich der</p>

	Chancen einer Finanzierung.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Krotz, F. (2005): Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung. Köln. • Mayring, P. (2002): Einführung in die Qualitative Sozialforschung. 5. überarb. Aufl. Weinheim und Basel. • Schnell, R.; Hill, Paul. B.; Esser, E. (1993): Methoden der empirischen Sozialforschung. 4. überarb. Aufl. München. • Paus-Haase, I.; Schorb, B. (Hrsg.) (2000): Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung. Theorie und Methoden: ein Arbeitsbuch. München.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	3. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	2 SWS (30 h)
- Selbststudium (h)	150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.610 bis 2.612 insb. wissenschaftliche Arbeit / 2.611 / 2.612
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch

Modulbeschreibung: Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Digitale Spiele in der Bildung - Vertiefung
Modulnummer	SW.2.610
Pflicht-/Wahlpflicht-/Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Denise Gühnemann / Gerrit Neundorf
Inhalt	Im Modul werden best practice-Beispiele medienpädagogischer Projekte zu Digitalen Spielen vorgestellt und durchlaufen. Die Teilnehmenden erhalten dabei nicht nur Einblick in die Themen der Projekte und die Didaktik, sondern erhalten umfangreiche Angaben zu Projektträgern, Finanzierung, Zielgruppen, Zielsetzungen, Methoden, eingesetzten Spielen und Technologien. Es werden Anregungen für eine weitere Entwicklung pädagogischer Arbeit zu Digitalen Spielen gegeben und ein Überblick über die gegenwärtige Landschaft pädagogischer Projekte und Maßnahmen gegeben.
Qualifikationsziele	Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Studierende kennen best-practice-Projekte, in denen handlungsorientiert mit und zum Thema Digitale Spiele gearbeitet wird. Studierende sind in der Lage, eigene Projekte mit bzw. zum Thema Digitale Spiele zu konzipieren, durchzuführen und zu evaluieren. Studierende kennen potentielle Förderer von solchen medienpädagogischen Projekten und haben eine realistische Vorstellung von Laufzeit und finanzieller Rahmung.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	<ul style="list-style-type: none"> • Geisler, M./ Ring, S. / Slegers, J. (2012): Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen. Themen, Methoden und Zielstellungen. S. 36 – 43. In: Schorb, B. / Theunert, H. (Hrsg.): Thema: Spielerkultur(en). merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 56. Jahrgang Nr. 4. München. Kopaed. Link • Demmler, K. / Schorb, B. (Hrsg) (2019): Computerspiele in der Jugendarbeit • merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 63. Jahrgang. München. Kopaed. • Lauffer, J. / Röllecke, R. (Hrsg.) (2012): Chan-

	<p>cen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. München. Kopaed.</p> <ul style="list-style-type: none"> Gross, F.v. / Röllecke, R. (Hrsg.) (2018): Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. München. Kopaed.
Lehrmaterialien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Erfolgen durch die jeweiligen Dozent*innen in der Lehrveranstaltung
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Sommersemester
Semesterlage	3. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	Modul 2.607
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	APL (Hausarbeit) (Prüfungsleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in:	180 h
- Präsenzanteil (SWS)	4 SWS (60 h)
- Selbststudium (h)	120 h
Verwendbarkeit des Moduls	Module 2.611 bis 2.612 insb. Theorie-Praxis-Transfer / 2.612
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 2 x3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Begleitung zur Masterarbeit

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Begleitung zur Masterarbeit
Modulnummer	SW.2.611
Pflicht-/Wahlpflicht- /Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Martin Geisler
Inhalt	Das Modul dient als Begleitung zur Masterarbeit und behandelt neben weiterführenden Themen zur Forschungsmethodik auch aktuelle Fragestellungen aus der Medien- und Spielforschung. Die Studierenden werden durch die professorale Studiengangleitung betreut. Die Vermittlung zu zudem konkreten Praxispartnern ist ausdrücklich erwünscht.
Qualifikationsziele	Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, effektiv und effizient und zu ihrer persönlichen Zufriedenheit, eigenverantwortlich an ihrer Masterarbeit zu arbeiten.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Lehrmaterialien	
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Wintersemester
Semesterlage	4. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Exposés zur Masterarbeit (Studienleistung)
Leistungspunkte (ECTS credits)	6
Arbeitsaufwand (work load) in: - Präsenzanteil (SWS) - Selbststudium (h)	180 h 2 SWS (30 h) 150 h
Verwendbarkeit des Moduls	Modul 2.612 insb. Vorbereitung auf wiss. Arbeiten
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester

	Angabe zu den Präsenztagen: 3 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch



Modulbeschreibung: Masterarbeit

Fachbereich	Sozialwesen
Studiengang	Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“
Modulname	Masterabschlussprüfung
Modulnummer	SW.2.612
Pflicht-/Wahlpflicht- /Wahlmodul	Pflichtmodul
Modul-Verantwortlicher	Prof. Dr. Martin Geisler
Inhalt	Im Rahmen der Masterarbeit wird von den Studierenden ein wissenschaftlich relevantes Thema des Studiengangs selbstständig bearbeitet. Die Ergebnisse der Masterarbeit werden im Kolloquium Fachvertretern und Laien vorgestellt und diskutiert.
Qualifikationsziele	Das Modul zielt auf eine Wissensvertiefung ab und insbesondere auch auf den Ausbau instrumentaler, systemischer und kommunikativer Kompetenzen: Die Studierenden beweisen ihre Fähigkeit zum wissenschaftlichen Arbeiten. Sie eignen sich neues Wissen selbstständig an und verfügen über ein breites detailliertes und kritisches Verständnis in einem gewählten Spezialgebiet. Sie integrieren diese und bestehendes Wissen in die komplexe Landschaft eines relevanten Themas der Spiel- und Medienpädagogik auf Grundlage der aktuellen Forschung und erstellen eine wissenschaftliche Arbeit. Dazu gehört die Argumentation der praktischen Relevanz für Bildungsprozesse. Sie sind in der Lage, ihre Ergebnisse und Schlussfolgerungen und die zugrunde liegenden Informationen und Beweggründe in klarer und eindeutiger Weise Fachvertretern und Laien zu vermitteln.
Lehrform(en) (V, Ü, S, P, ...)	S, Ü
Literaturangaben	im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Lehrmaterialien	--
ggf. Lernformen / eingesetzte Medien	Präsenzphasen angeleitetes Selbststudium
Niveaustufe/Kategorie (Ba=1, Ma=2)	2
Semester (WS/ SoSe)	Wintersemester
Semesterlage	4. Semester
Erforderliche Vorkenntnisse	Abgeschlossene Module SW. 2.601 - SW. 2.611
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Masterarbeit / Kolloquium (75/25%)
Leistungspunkte (ECTS credits)	18

Arbeitsaufwand (work load) in: - Präsenzanteil (SWS) - Selbststudium (h)	540 h 0 SWS 540 h
Verwendbarkeit des Moduls	Erlangung des akad. Grades / Profilbildung in der Spiel- und Medienpäd. Szene / Erweiterung des Forschungsstandes
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jährlich
Dauer des Moduls	1 Semester Angabe zu den Präsenztagen: 0 Tage
Veranstaltungsort	EAH Jena
Veranstaltungszeit	Im Vorlesungsverzeichnis bzw. Stud.IP abrufbar
Veranstaltungssprache(n)	Deutsch