

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM_####-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Erziehungswissenschaftliche Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	P
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	2
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	21
Arbeitsaufwand:	630
Inhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse in der Kommunikationswissenschaft (Rolle der Medien in unserer Gesellschaft, Mediengeschichte, Kommunikationspolitik und -kontrolle, Mediensysteme im nationalen, europäischen und internationalen Kontext, Publikums- und Wirkungsforschung, Kommunikator- und Medieninhaltsforschung, Theorien und Modelle der Kommunikation - Grundlegende Lebensbereiche von Kindern und Jugendlichen (Familie, Schule, Peer, Freizeit), Kenntnisse über Theorien zur Kinder- und Jugendkultur (Heranwachsende als Akteure, Begriff der Bildung, Erziehung und Sozialisation, Generationale Ordnung und sozialer Wandel, Kindheit und Jugend als soziale Konstrukte) - Einführung in die historische Entwicklung der Kinder- und Jugendmedien - Theoretische Grundlagen und Besonderheiten der einzelnen Kindermedien (Kinder- und Jugendliteratur, Kinderfilm, Kinderfernsehen, Kinder- und Jugendtheater, Hörmedien und Kinderradio, Internet für Kinder) und Entwicklungslinien des Medienverbundes - Grundkenntnisse in Sozialisationstheorien sowie in Kindheit- und Jugendforschung, deren Zusammenhang mit der Medienentwicklung früher und heute - Aspekte der Medienethik, insbes. die öffentliche Diskussion um antisoziale Medienwirkungen im Hinblick auf Gewalt, Sex, Sucht, Konsum, Jugendschutz etc. - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Das einführende Modul dient zunächst dazu, den Studierenden der unterschiedlichen BA-Fachdisziplinen die Grundlagen in der jeweils unbekannteren Disziplin zu vermitteln. Dementsprechend sollen die Studierenden entweder</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Überblick über die Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft erhalten, die basalen Konzepte des Fachs kennen lernen und diese Grundbegriffe und Konzepte empirischen Phänomenen der sozialen Realität zuordnen können; oder - grundlegende Kenntnisse in der Kinder- und Jugendforschung erwerben, die Bedeutung von Bildungs- und Sozialisationsprozesse für Kindheit und Jugend verstanden haben und Heranwachsen als kulturelles Phänomen (als historische wandelbar und sozial, kulturell, altersspezifisch sowie geschlechtsspezifisch differenziert) beschreiben können. <p>Darüber hinaus sollen die Studierenden in den weiteren Lehrveranstaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Überblick über unterschiedliche Kinder- und Jugendmedien erhalten, und weiterführende Kenntnisse zu deren Theorie, Geschichte und Verbund

erwerben,

- tiefere Einblicke in ein ästhetisches Medium für Kinder bzw. Jugendliche erhalten und zugleich dessen Verflechtung mit anderen Medien analysieren,
- die zentrale Bedeutung der Kinder- und Jugendliteratur als Stoffgrundlage für Film, Fernsehen, bildende Kunst, Theater erkennen und diskutieren.
- die Bedeutung von Medien für Sozialisationsprozesse nach verschiedenen Theorieansätzen verstehen und sich mit empirischen Studien zum Zusammenhang von Medien und Sozialisation auseinandersetzen können;
- die öffentliche Auseinandersetzung um Medienethik und Medienwirkungen im Hinblick auf soziales Verhalten kennen und sich qualifiziert an ihr beteiligen können

Bestehensregeln: Vorlesung-6: Einführung in die Kommunikationswissenschaft oder
Vorlesung-6: Einführung in die Pädagogik der Kindheit und Jugend
und
Vorlesung-3: Einführung in Theorie und Geschichte der Kinder- und
Jugendmedien
und
Seminar-6: Ausgewählte Kinder- und Jugendmedien (wahlweise zu Kinder-
und Jugendliteratur und Illustration, Kinderfilm, Kinderfernsehen, Kinder- und
Jugendtheater, Spielszenarien im Internet)
und
Seminar-6: Sozialisation durch Medien und ethische Fragestellungen

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

LV-Definitionstitel: **Einführung in die Kommunikationswissenschaft**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Vorlesung-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 30 Stunden Vor- und Nachbereitung 120 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

LV-Definitionstitel: **Einführung Pädagogik der Kindheit und Jugend**

LV-Definitionscode: **#02**

Bereich:	
Typ:	Vorlesung-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 30 Stunden Vor- und Nachbereitung 120 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

LV-Definitionstitel: **Einführung in Theorie und Geschichte der Kinder- und Jugendmedien**

LV-Definitionscod: **#03**

Bereich:	
Typ:	Vorlesung-3
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	3
Arbeitsaufwand:	90
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 30 Stunden Vor- und Nachbereitung 30 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

LV-Definitionstitel: **Ausgewählte Kinder- und Jugendmedien**

LV-Definitionscode: **#04**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 60 Stunden Selbststudium 30 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Grundlagen Kindheit - Medien - Jugend**

Modulcode: **P 01**

LV-Definitionstitel: **Sozialisation durch Medien und ethische Fragestellungen**

LV-Definitionscode: **#05**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 60 Stunden Selbststudium 30 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Forschungspraxis**

Modulcode: **P 02**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM_####-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	P
Teilnahmevoraussetzungen:	Grundkenntnisse im Umfang von 9 Leistungspunkten des BA-Studiums in Datenerhebung und Datenauswertung, Bereitschaft, sich in die verschiedenen Arten empirischer Forschung einzuarbeiten
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	2
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	15
Arbeitsaufwand:	450
Inhalte:	<p>Vertiefende Auseinandersetzung mit den qualitativen und quantitativen Methoden der Kinder- und Jugendmedienforschung sowie deren Anwendung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung der bestehenden Kenntnisse qualitativer und quantitativer Verfahren hinsichtlich der Forschung über und mit Kindern und Jugendlichen - Überblick über die Anlage komplexer empirischer Forschungsprojekte, speziell Mehrebenen- und Mehrmethodendesigns - Weitergehende Kenntnisse in Statistik, SPSS, Verfahren der computergestützten qualitativen Auswertung von Daten - Vertiefte Kenntnisse in der theoretischen Konzeption und Entwicklung von Forschungsprojekten sowie deren Umsetzung in ein Studiendesign - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kindern und Jugendlichen für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Besonderheiten der empirischen Forschung über und mit Kindern kennen. - Unterschiede und Gemeinsamkeiten bei der Anwendung qualitativer und quantitativer Verfahren im Vergleich zu Erwachsenen-Stichproben erkennen. - fortgeschrittene Verfahren qualitativer und quantitativer Datenerhebung und Datenauswertung beherrschen. - sich dabei der Hilfe einschlägiger Software bedienen können. - theoretische Ansätze und Fragestellungen so verdichten und auf kinder- und jugendrelevante Aspekte adaptieren können, dass sie darauf aufbauend angemessene Forschungsdesigns ableiten. - diese theoretischen Vorüberlegungen und die Auswertung ihrer Forschungsergebnisse auf angemessene Weise darstellen. - die medienethisch relevanten Dimension der Forschung beachten lernen.
Bestehensregeln:	Seminar-9: Methoden der Kinder- und Jugendmedienforschung und Selbststudieneinheit: Kinder- und Jugendmedienforschung

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Forschungspraxis**

Modulcode: **P 02**

LV-Definitionstitel: **Methoden der Kinder- und Jugendmedienforschung**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 180 Stunden Selbststudium
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Forschungspraxis**

Modulcode: **P 02**

LV-Definitionstitel: **Kinder- und Jugendmedienforschung**

LV-Definitionscode: **#02**

Bereich:	
Typ:	Selbststudieneinheit
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	10 Präsenzstunden 70 Stunden Lesen von Texten 100 Stunden Vorbereiten der schriftlichen Arbeit
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	schriftliche Arbeit
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung**

Modulcode: **W 01**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM_####-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Erziehungswissenschaftliche Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	WP
Teilnahmevoraussetzungen:	Kenntnis der theoretischen Grundlagen von Mediennutzung und -wirkung sowie über Pädagogik der Kindheit; für Seminar-6 Methodenkenntnisse im Umfang von 9 Punkten
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	2
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	18
Arbeitsaufwand:	540
Inhalte:	<p>Vertiefung von Kenntnissen über Mediennutzung und -wirkung; Anwendung theoretischer und methodischer Kenntnisse in der Konzeption und Umsetzung empirischer Fragestellungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Medien und Rezeption/Interpretation von Medieninhalten, insbesondere von Kindern und Jugendlichen, Bedeutung von Medien in der Kinder- und Jugendkultur - Lang- und kurzfristige Wirkungen auf Individuum und Gesellschaft - Mediennutzungs- und -wirkungsansätze der Kommunikationswissenschaft, speziell zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen - Untersuchungen zur Leseforschung und Lesemotivation - Theorien der Bedeutung von Medien und Medienrezeption für Kinder und Jugendliche für Sozialisation, Identität und soziale Beziehungen - Umsetzung theoretischer Fragen im Forschungsfeld Medien - Kinder - Jugendliche in empirische Forschung und deren Durchführung und kritische Reflexion - Medienpädagogische Ansätze und Diskurse sowie deren Erprobung und Reflexion in ausgewählten Praxisfeldern - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte - Interdisziplinäre Querbezüge zu Feldern wie Psychologie, Soziologie, Politikwissenschaft, Pädagogik, die Grundlagen des Medienumgangs, der Rezeption oder Wirkung behandeln
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihre Kenntnisse in wichtigen Theorien und Modellen der Mediennutzungs- und -wirkungs-forschung sowie zu Wahrnehmung, Verarbeitung und Erleben von Medieninhalten, zu Medienumgang und -handlung sowie zu gesellschaftlichen Prozessen vertiefen, - die Bedeutung von Medien und Medieninhalten im Kontext des Aufwachsens von Kindern und Jugendlichen verstehen und durchdringen, auch aus medienethischer Perspektive - vertiefende Kenntnisse über das Medienhandeln von Heranwachsenden und über medienpädagogische Ansätze und Fragestellungen erwerben - Theorieentwicklung, -reflexion und -anwendung sowie Argumentation und Diskussion üben, - Lernen, empirische Untersuchungen kritisch zu lesen und anzuwenden - Lernen, ausgewählte medienpädagogische Konzepte in der Praxis erproben und empirische Untersuchungen zu konzipieren und umzusetzen

- eigene studentische Projekte im Sinne von Handlungsforschung planen, durchführen und auswerten, ggf. in Kooperation mit Institutionen der Kindermedienpraxis (z.B. Goldener Spatz, Kinderkanal, Landesfilmdienst, Radio-Frei, medienpädagogische Initiativen)

Bestehensregeln: Seminar-9: Theorie und Empirie von Medienhandeln und -wirkung
und
Seminar-9: Medienpädagogisches Projektseminar

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung**

Modulcode: **W 01**

LV-Definitionstitel: **Theorie und Empirie von Medienhandeln und -wirkung**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 40 Stunden Selbststudium 140 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung**

Modulcode: **W 01**

LV-Definitionstitel: **Medienpädagogisches Projektseminar**

LV-Definitionscode: **#02**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 15 Stunden Vor- und Nachbereitung 180 Stunden Projektphase 45 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele**

Modulcode: **W 02**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM_####-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	WP
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	2
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	18
Arbeitsaufwand:	540
Inhalte:	<p>Überblick über die kindlichen und jugendlichen Medienwelten (Film, Fernsehen, Internet, Theater) unter besonderer Berücksichtigung von Computerspielen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bedeutung von Medien in der Kinder- und Jugendkultur und deren Vernetzungen (Medienkonvergenz, mediale Lebensstile, informelle Bildungsräume, Selbstsozialisation, Heranwachsende als Medienakteure) - medienpädagogische Ansätze und Diskurse und die Bildlichkeit von Lern- und Lebenswelten - Ergebnisse der Kindheits- und Jugendforschung, insbesondere über peerspezifische, generationale und geschlechtsspezifische Studien zur Kinder- und Jugendkultur - altersspezifische Umgangsformen von Kindern und Jugendlichen (Entwicklungsaufgaben, Sozialisations-, und Bildungsprozesse) - Spielen im Blick von Psychologie, Pädagogik, Soziologie und Anthropologie - Computerspiele als interaktive Medien: ihre Entstehung und Entwicklung, ihre Produktion - Kategorien von Computerspielen, ihre Faszination und ihre Nutzung, insbesondere in alters- und geschlechtsspezifischer Hinsicht - E-Sport, Online-Spiele und virtuelle Welten - Bildung und Computerspiele, Computerlernspiele, Edutainment - Wirkung von Computerspielen: Kompetenz, Gewalt, Sucht - Ethik und Computerspiele: Aggression, Werbung, Sucht, Jugendschutz - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende empirische Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugend kennen und diskutieren können (Leseforschung, Film-, Fernseh-, und Internetforschung) - unterschiedliche Formen von Medien in der Kindheit und Jugend kennen und Kenntnisse über die Bedeutung von Medien für die Kinder- und Jugendkultur erlangen - ein grundlegendes Verständnis über das altersspezifische Medienhandeln erwerben und die soziale Einbettung kindlicher und jugendlicher Medienwelten in Peer-, Generations- und Geschlechterbeziehungen erläutern können - sich mit der Bedeutung kindlichen Spielens, aber auch mit dem Spielen als Teil von Kultur, Gesellschaft und als Mittel zur Bildung auseinandersetzen - Computerspielen als Medien behandeln und die einschlägigen Konzepte und Begriffe, wie interaktive Medien kennen - die Geschichte der Entstehung und der weitere Entwicklung von Computerspielen kennen und über die Art der Produktion derartiger Spiele

Bescheid wissen

- Theorien und empirische Studien über Nutzung und Faszination von Computerspielen kennen
- Sich mit Lernspielen, insbesondere ihrer Altersangemessenheit, sowie mit dem generellen Zusammenhang zwischen Bildung und Computerspielen auseinandersetzen
- Studien und Theorien zur Wirkung von Computerspielen in positiver und negativer Hinsicht kennen und derartige Untersuchungen und Stellungnahmen lesen und analysieren können
- Sich mit dem Zusammenhang zwischen Computerspielen und Ethik sowie den gesellschaftlichen Positionen dazu auseinander setzen können.

Bestehensregeln: Seminar-9: Computerspiele
und
Seminar-9: Medien in Kindheit und Jugend

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele**

Modulcode: **W 02**

LV-Definitionstitel: **Computerspiele**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 90 Stunden Selbststudium 90 Stunden Schriftliche Arbeit
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele**

Modulcode: **W 02**

LV-Definitionstitel: **Medien in Kindheit und Jugend**

LV-Definitionscode: **#02**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 45 Stunden Selbststudium 45 Stunden Vorbereitung der Klausur 90 Stunden Schriftliche Arbeit
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Lernen mit Medien**

Modulcode: **W 03**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM_####-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Erziehungswissenschaftliche Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	WP
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	2
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	18
Arbeitsaufwand:	540
Inhalte:	<p>Vertiefende Auseinandersetzung mit den externen und internen Bedingungen des Lehrens und Lernens mit Medien sowie den Grundlagen der Planung und Konzeption (multi)medialer Lernmedien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über die Geschichte des Lernens mit Medien, soziale und technische Rahmenbedingungen des Lernens mit Medien - Pädagogisch-psychologische Grundlagen des multimedialen Lernens (kognitive und motivationale Theorien multimedialen Lernens; einschlägige empirische Befunde) - Technologische Theorien und Modelle des Lehrens und Lernens mit Medien - Systematische Konzeption multimedialer Lernumgebungen (Instructional Design; Mediendidaktik) - Neue Entwicklungen im Bereich des multimedial unterstützten Lehrens und Lernens - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen wesentliche Fakten und Zusammenhänge der Geschichte des Lernens mit Medien. - kennen die wichtigsten Entscheidungen bei der Konzeption multimedialer Lernumgebungen - kennen wichtige Instruktionsdesign-Modelle und Theorien - kennen Theorien und wichtige empirische Befunde zur Konzeption multimedialer Lernumgebungen - können didaktische Entscheidungen bei der Konzeption multimedialer Lernumgebungen psychologisch begründen - können konkrete multimediale Lernumgebungen bzw. deren Merkmale anhand theoretisch und empirischer fundierter Kriterien bewerten
Bestehensregeln:	<p>Lernveranstaltungen im Umfang von 18 Leistungspunkten: Seminar-6: Lernen mit Medien (Online-Seminar) oder Seminar-6: Psychologische Grundlagen multimedialen Lernens (Online Seminar) oder Seminar-6: Instruktionsdesign multimedialer Lernumgebungen (Online Seminar) oder Multimedial angeleitetes Selbstlernen: Aktuelle Entwicklungen im Bereich der Bildungstechnologie/Mediendidaktik</p>

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Lernen mit Medien**

Modulcode: **W 03**

LV-Definitionstitel: **Lernen mit Medien**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Stunden Online- oder Präsenzveranstaltung 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 90 Stunden Selbststudium
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Lernen mit Medien**

Modulcode: **W 03**

LV-Definitionstitel: **Theorien multimedialen Lernens**

LV-Definitionscode: **#02**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Stunden Online- oder Präsenzveranstaltung 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 90 Stunden Selbststudium
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Lernen mit Medien**

Modulcode: **W 03**

LV-Definitionstitel: **Theorien und Modelle des Instruktionsdesigns
(Didaktische Konzeption multimedialer
Lernumgebungen)**

LV-Definitionscode: **#03**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Stunden Online- oder Präsenzveranstaltung 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 90 Stunden Selbststudium
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Lernen mit Medien**

Modulcode: **W 03**

LV-Definitionstitel: **Aktuelle Entwicklungen im Bereich der
Bildungstechnologie/Mediendidaktik**

LV-Definitionscode: **#04**

Bereich:	
Typ:	Multimedial angeleitetes Selbstlernen
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	WP
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	150 Stunden Literaturstudium (einschl. multimediale Anleitung) 30 Stunden Anfertigung der schriftlichen Arbeit
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Gesellschaftliche Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien**

Modulcode: **W 04**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM__JJJJ-MM-TT
verantwort. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	WP
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	unregelmäßig
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	18
Arbeitsaufwand:	540
Inhalte:	<p>Analyse und Erklärung der sozialen Bedingtheiten von Kinder- und Jugendmedien</p> <p>In diesem Modul werden unterschiedliche Lehrveranstaltungen angeboten, die einen oder mehrere der nachfolgend exemplarisch aufgezählten Aspekte vertiefen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soziale Rahmung von Kindheit und Jugend - Gesellschaftliche Funktionen von Medien, Kinder- und Jugendmedien im gesellschaftlichen Vergleich - Kinder- und Jugendmedien im Mediensystem - Soziale Lage, Lebenswelten und Medien: Ungleichheit und digitale Klüfte - Ökonomie der Kindermedien - Kinder als Konsumenten / Werbung für Kinder - Rechtliche und politische Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien - Sozialer Wandel und Medienwandel - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> - vertiefendes Wissen über die soziale Einbettung von Kindheit, Jugend und Medienverwendung erwerben, - sozial differenzierte Medienzugänge und Verwendungsweisen beschreiben und analysieren, - insbesondere die wirtschaftlichen, politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien kritisch beleuchten können, - die medienethische Relevanz dieser Rahmenbedingungen einschätzen lernen, - Veränderungen der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und deren Auswirkungen auf die Medienlandschaft beschreiben und analysieren können und dabei - einen Überblick über den Stand der Forschung bekommen.
Bestehensregeln:	zwei Seminare-9

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Gesellschaftliche Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien**

Modulcode: **W 04**

LV-Definitionstitel: **[Gesellschaftliche Rahmenbedingungen]**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-9
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	9
Arbeitsaufwand:	270
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 60 Stunden Vor- und Nachbereitung 40 Stunden Selbststudium 140 Stunden Vorbereitung der Prüfungsleistungen
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Produktion und Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien**

Modulcode: **W 05**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM__JJJJ-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	WP
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	unregelmäßig
Dauer (in Semestern):	2
Leistungspunkte:	18
Arbeitsaufwand:	540
Inhalte:	<p>Anwendungsorientierte Lösung von praktischen Problemstellungen bei Kinder- und Jugendmedien</p> <p>In diesem Modul werden unterschiedliche Lehrveranstaltungen angeboten, die einen oder mehrere der nachfolgend exemplarisch aufgezählten Gebiete vertiefen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formatentwicklung für Kinder- und Jugendmedien, insbesondere in den Bereichen fernsehen, Hörfunk und Tonträger - Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien im Printbereich: Buchillustration, Fotografie, Editorial Design, Layout - Generierung kinder- und jugendmedienspezifischer Inhalte (Recherche, Schreiben, Moderation, Film usw.) - Konzeption von Internetangeboten für Kinder- und Jugendliche, Computerspielen, Multi- und Mobile-Media-Anwendungen - Differenzierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Kinder- und Jugendmedien für alle genannten Aspekte
Qualifikationsziele:	<p>Die Studierenden sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Produktionsprinzipien der verschiedenen Kinder- und Jugendmedien erlernen, insbesondere die Produktionsabläufe und die Projektierung. - medienspezifische Gestaltungsideen mit Blick auf die besondere Zielgruppe konzeptionell und problemorientiert entwickeln und umsetzen. - medienspezifische journalistische und ästhetische Produkte erarbeiten (computerbasierte audio-visuelle Produktion, Fernseh-, Radio-, Zeitungsformate, Video und Film). - wichtige Arbeitstechniken einüben und einschlägige Software bedienen können. - ggf. praktisch verwertbare Medienerzeugnisse herstellen, in Absprache mit lokalen Anbietern von Kinder- und Jugendmedien. - diese theoretischen Vorüberlegungen und die Auswertung ihrer Forschungsergebnisse auf angemessene Weise darstellen und - dabei in allen Schritten der Produktion und Gestaltung von Kindermedien die medienethische Komponente beachten lernen.
Bestehensregeln:	drei Seminare-6: [Kinder- und Jugendmedienpraxis]

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Produktion und Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien**

Modulcode: **W 05**

LV-Definitionstitel: **[Kinder- und Jugendmedienpraxis]**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	Seminar-6
Teilnahmevoraussetzung:	
Status:	P
Leistungspunkte:	6
Arbeitsaufwand:	180
Studien- und Prüfungsaufwand:	30 Präsenzstunden 30 Stunden Vor- und Nachbereitung 120 Stunden Anwendung / Gestaltung
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	a) Klausur b) mündliche Prüfung c) schriftliche Arbeit d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%) e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%) f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Literatur:	
Sprache:	Deutsch; Englisch

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Abschlussprüfung**

Modulcode: **XP 01**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM__JJJJ-MM-TT
verantw. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
federf. Fakultät/Einrichtung:	Philosophische Fakultät
zuständiger Prüfungsausschuss:	Philosophische Fakultät
Studienphase:	M
Status:	P
Teilnahmevoraussetzungen:	
Beginn:	
Frequenz (in Semestern):	1
Dauer (in Semestern):	1
Leistungspunkte:	15
Arbeitsaufwand:	450
Inhalte:	
Qualifikationsziele:	
Bestehensregeln:	Abschlussarbeit: [Magisterarbeit]

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

Modultitel: **Abschlussprüfung**

Modulcode: **XP 01**

LV-Definitionstitel: **[Magisterarbeit]**

LV-Definitionscode: **#01**

Bereich:	
Typ:	XP-A
Teilnahmevoraussetzung:	Zulassung
Status:	P
Leistungspunkte:	15
Arbeitsaufwand:	450
Studien- und Prüfungsaufwand:	
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	schriftliche Arbeit
Literatur:	
Sprache:	Deutsch, Englisch