

**Prüfungs- und Studienordnung der Universität Erfurt
für das Magister-Programm
Kinder- und Jugendmedien**

vom 8. Juni 2009

Hinweis:

Die formale Ausfertigung der Ordnung erfolgt durch die Unterschrift des Präsidenten. Das Ausfertigungsdatum ist unter der Überschrift ausgewiesen. In der Kopfzeile sind zudem das Datum der amtlichen Veröffentlichung und die Registernummer des Verkündungsblattes der Universität Erfurt zu dieser Ordnung vermerkt.

Die Satzung ist wie folgt zu zitieren:

[Titel der Ordnung] in der Fassung vom [Ausfertigungsdatum], (VerkBl. UE RegNr.: _____)

**Die Wiedergabe dieser Ordnung als PDF-Datei im WWW erfolgt
in Ergänzung ihrer amtlichen Veröffentlichung im
Verkündungsblatt der Universität Erfurt.**

**Prüfungs- und Studienordnung der Universität Erfurt
für das Magister-Programm
Kinder- und Jugendmedien**

vom 8. Juni 2009

Gemäß §§ 3 Absatz 1, 47 und 49 des Thüringer Hochschulgesetzes (ThürHG) vom 21. Dezember 2006 (GVBl. S. 601), zuletzt geändert durch Artikel 15 des Gesetzes vom 20. März 2009 (GVBl. S. 238) in Verbindung mit § 9 Absatz 1 Nr. 1 und 14 Absatz 1 Nr. 3 der Grundordnung der Universität Erfurt vom 21. Mai 2008 (Amtsblatt des Thüringer Kultusministeriums Nr. 6/2008, S. 207), erlässt die Universität Erfurt folgende Prüfungs- und Studienordnung für das Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien; der Fakultätsrat der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät hat diese Ordnung am 5. November 2007, der Fakultätsrat der Philosophischen Fakultät am 16. April 2008 und der Senat der Universität Erfurt am 12. Juni 2008 beschlossen. Sie ist mit ihrer Ausfertigung durch den Präsidenten der Universität Erfurt genehmigt.

§ 1

Geltungsbereich, Bezeichnungen

(1) Diese Prüfungs- und Studienordnung regelt Inhalte, Ablauf und Verfahren der Prüfungen in dem konsekutiven Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien (MA-PO-KJM). Sie ergänzt die Rahmenprüfungsordnung der Universität Erfurt für den Magister-Studiengang (MA-RPO) in der Fassung vom 15. Dezember 2004 (VerkBl. UE RegNr.: 2.3.4.1-1). Die Anlagen 1 und 2 sind Bestandteil dieser Ordnung.

(2) Alle nachfolgend aufgeführten Status- und Funktionsbezeichnungen werden von Frauen in der weiblichen und von Männern in der männlichen Form geführt. Dies gilt entsprechend für die Verleihung von Hochschulgraden und akademischen Bezeichnungen.

§ 2

Gegenstand

Im interdisziplinär ausgerichteten MA-Programm Kinder- und Jugendmedien werden wissenschaftliche Erkenntnisse aus der Medien- und Kommunikationswissenschaft, den Sozialwissenschaften, der Pädagogik, der literarischen Erziehung, der Kindheitsforschung und der Psychologie zusammengeführt. Ihr Gegenstand ist die Analyse traditioneller und moderner Kinder- und Jugendmedien sowie die Gestaltung und Reflexion von medial vermittelten Kommunikationsprozessen. Theorienvielfalt, Methodenpluralismus und empirische und materialorientierte Forschung kennzeichnen den Studiengang. Das Magisterstudium ermöglicht eine vertiefte Beschäftigung mit dem komplexen Beziehungsgeflecht zwischen der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt und deren durch Medien- und Kommunikationssysteme geprägten gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Dabei ist das Magisterstudium wissenschaftlich ausgerichtet und konzentriert sich dementsprechend auf theoretische Grundannahmen, Methodenwissen und einschlägige wissenschaftliche Erkenntnisse sowie auf deren Umsetzung und Vermittlung in Form von Forschungsprojekten und medialen Anwendungen.

§ 3

Ziel des Studiums

Studierende des Magister-Programms Kinder- und Jugendmedien erwerben und erweitern

- vertiefte Kenntnisse im Schnittpunkt von Medienpädagogik, Kommunikations- und Medienforschung;
- Fähigkeiten zur Konzeption, Planung und Produktion von Kinder- und Jugendmedienangeboten, wobei hier Schwerpunkte nach Interesse gesetzt werden können;
- grundlegende Kenntnis in der Analyse von Kinder- und Jugendmedien in ihren unterschiedlichen Formen (Literatur, Film, Fernsehen, Theater, Internet), in ihrer Geschichte, ihrer Rezeption durch Erwachsene und Heranwachsende und ihrer Bedeutung für die heutigen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen;
- eine grundlegende Kompetenz in der Bewertung und Gestaltung von medienpädagogischen Prozessen;
- eine vertiefte Ausbildung in der Methodologie der Erforschung von Prozessen der Mediensozialisation in Kindheit und Jugend, wobei spezifische quantitative und qualitative Verfahren aufbauend auf die Grundkenntnisse erlernt werden;

- Kompetenzen in der Anwendung ihrer Fähigkeiten auf die technische Herstellung und die kreative Gestaltung von Medienangeboten für Kinder und Jugendliche, unter besonderer Berücksichtigung von und in Kooperation mit Akteuren der Initiative „Kindermedienland Thüringen“ die Fertigkeiten zu Einzel- und Teamarbeit, zu selbstständigem wissenschaftlichen Argumentieren und zur multimedialen Darstellung von Wissen.

Die Lehre erfolgt projektorientiert; zur Ausbildung gehören insbesondere auch die Umsetzung und Überprüfung theoretischer Erkenntnisse und die praktische Einübung von Fähigkeiten in der akademischen Lehre und Forschung.

§ 4

Zweck der Prüfungen

Durch die Prüfungen wird die Fähigkeit zu wissenschaftlichem Arbeiten sowie die Kenntnis von Theorien, Grundlagen und wesentlichen Ergebnissen jener Forschung festgestellt, die sich mit der Bedeutung von Medien für die Sozialisation in Kindheit und Jugend befasst. Vertiefte Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten sind in den gewählten Modulen nachzuweisen. Die Beherrschung des methodischen Instrumentariums sowie die Fähigkeit zur selbstständigen wissenschaftlichen Arbeit werden insbesondere durch die Magisterarbeit belegt.

§ 5

Zugangsvoraussetzungen

(1) Zum Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien werden geeignete Absolventen fachlich einschlägiger wissenschaftlicher BA-Studiengänge zugelassen. Als fachlich einschlägig gelten Studiengänge der Kommunikations-, Publizistik- oder Medienwissenschaft, der Erziehungswissenschaft/Pädagogik, der Pädagogik der Kindheit, der Psychologie, der Soziologie sowie anderer Studiengänge mit Bezug zu Kindern bzw. Jugendlichen oder Medien.

(2) Das Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien setzt die Vertrautheit mit empirischen Forschungsmethoden voraus. Nachzuweisen sind benotete Grundkenntnisse in den qualitativen und/oder quantitativen Forschungsmethoden oder in statistischen und anderen Auswertungsverfahren im Leistungsumfang von mindestens 9 LP.

(3) Kenntnisse des Englischen sind auf dem Niveau B1 der Prüfungsordnung für das Sprachstudium an der Universität Erfurt vom 7. März 2000 oder durch vergleichbaren Beleg im Rahmen des Auswahlverfahrens nachzuweisen.

(4) Die Immatrikulation für das MA-Programm Kinder- und Jugendmedien setzt die erfolgreiche Teilnahme an einem Auswahlverfahren voraus. Der Antrag auf Teilnahme am Auswahlverfahren ist beim Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft bis spätestens 15. Juli (Ausschlussfrist) zu stellen. Dem Antrag auf Teilnahme am Auswahlverfahren ist ein Motivationsschreiben im Umfang von ca. 3-4 Seiten beizufügen. Dieses Motivationsschreiben umfasst zum einen eine Übersicht über den bisherigen wissenschaftlichen und beruflichen/praxisbezogenen Ausbildungsverlauf, wie z. B. absolvierte kinder-, jugend- oder medienbezogene Projekte und/oder Praktika, Auslandserfahrungen während des Erststudiums, und/oder wissenschaftliche Betätigungen. Alle Tätigkeiten sind nachzuweisen. Daran anknüpfend sollen zum anderen die persönlichen Vorstellungen über den eigenen beruflichen Werdegang mit Bezug auf die Schwerpunkte des vorliegenden MA-Programms dargestellt werden.

(5) Das Auswahlverfahren besteht aus den beiden Komponenten Auswahlgespräch und BA-Abschlussnote, die je zur Hälfte gewichtet werden. Im Auswahlgespräch werden jeweils maximal 10 Punkte für die Kriterien

- (a) persönliches Auftreten/Selbsteinschätzung,
- (b) einschlägige praktische Erfahrungen,
- (c) Kommunikations-, Argumentations-, Kritikfähigkeit und Problemerkennung sowie
- (d) fachliche Motivation, einen wissenschaftlichen MA-Studiengang zu absolvieren,

vergeben, so dass hier insgesamt maximal 40 Punkte erreicht werden können. Das Motivationsschreiben geht in die Bewertung des Auswahlgesprächs ein. Die BA-Abschlussnote wird in Punkte umgerechnet. Die Maximalpunktzahl von 40 Punkten erreicht, wer eine Note von 1,0 nachweisen kann. Für jede Abstufung um 0,1 in der Note wird ein Punkt weniger vergeben. Liegt die BA-Abschlussnote zum Zeitpunkt der Bewerbung noch nicht vor, wird durch Bewertung des Auswahlgesprächs die Note ermittelt, die der Bewerber benötigt,

um vom Prüfungsausschuss endgültig zugelassen zu werden. Das Auswahlverfahren hat erfolgreich bestanden, wer mindestens 60 von 80 zu erreichenden Punkten erhält.

§ 6

Allgemeiner Studienaufbau

- (1) Das Studium im Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien kann jeweils nur zum Wintersemester aufgenommen werden.
- (2) Das Lehrangebot gliedert sich in Module, die in der Regel innerhalb eines oder zweier Semester absolviert werden.
- (3) Jede Lehrveranstaltung kann nur für *ein* Modul angerechnet werden, in einer Lehrveranstaltung erworbene Leistungspunkte können nicht auf verschiedene Module aufgeteilt werden.
- (4) Das Studienangebot umfasst folgende Module:

P 01 Grundlagen Kindheit – Medien – Jugend

P 02 Forschungspraxis

W 01 Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung

W 02 Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele

W 03 Lernen mit Medien

W 04 Gesellschaftliche Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien

W 05 Produktion und Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien

XP 01 Abschlussprüfung

Die Vertiefungsmodule W 01 – W 05, die den Kern der Ausbildung im Magisterstudiengang bilden, beinhalten einschlägige und innovative Theorien, Methoden, Befunde, Analysen und Anwendungen und reflektieren sie kritisch.

- (5) P 01 und P 02 sind Pflichtmodule im Umfang von 21 LP bzw. 15 LP. Jedes Modul W 01 bis W 05 hat einen Leistungsumfang von 18 LP; aus diesem Bereich müssen drei Vertiefungsmodule ausgewählt werden.

§ 7

Lehrveranstaltungen und Lehrveranstaltungsprüfungen

- (1) Die Lehrveranstaltungstypen des Magister-Programms Kinder- und Jugendmedien sind:

- Vorlesung-3,
- Vorlesung-6,
- Seminar-6,
- Seminar-9,
- Multimedial angeleitetes Selbstlernen und
- Selbststudieneinheit.

(2) Die Selbststudieneinheiten des Magister-Programms Kinder- und Jugendmedien bestehen im wesentlichen in selbstständiger thematischer Lektüre (ggf. auf der Basis von Lektürelisten), die von einem prüfungsberechtigten Lehrenden des Programms durch regelmäßige Konsultationen betreut werden, oder in der Teilnahme an einem grundlagenbezogenen oder anwendungsorientierten Forschungsprojekt.

(3) Die erfolgreiche Teilnahme an einer Lehrveranstaltung ist durch eine bestandene Lehrveranstaltungsprüfung, die aus einer oder zwei zugelassenen Prüfungsleistungen, d. h. konkreten Prüfungsvorgängen, bestehen kann, nachzuweisen. In dem Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien sind die folgenden Prüfungsleistungen zugelassen:

- Klausur (120 Minuten);
- mündliche Prüfung (30 Minuten),
- schriftliche Arbeit in den folgenden Formen: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung, veranstaltungsbegleitende Hausarbeit (ca. 8 Seiten), selbstständige Hausarbeit (ca. 13 Seiten), Studienarbeit (komplexe schriftliche Arbeit, ca. 20 Seiten).

Als schriftliche Arbeiten gelten auch sprachlich reflektierte mediale, d.h. aus Audio-, Video-, AV- oder Multimedia-Elementen bestehende Produkte. Das mediale Produkt muss auf einem geeigneten Speichermedium dauerhaft verfügbar abgegeben werden. Die Autorenschaft ist eindeutig zu dokumentieren.

(4) In dem Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien werden folgende Wahlpflichtveranstaltungstypen mit dem ausgewiesenen Prüfungs- und Studienaufwand (LP) angeboten. Für eine Wahlpflichtveranstaltung sind folgende Lehrveranstaltungsprüfungen zugelassen.

Wahlpflichtveranstaltungstypen	Leistungspunkte § 4 Abs. 3 MA- RPO	zugelassene Lehrveranstaltungsprüfungen § 9 Abs. 1 MA-RPO
Vorlesung-3	3 LP	a) Klausur
Vorlesung-6	6 LP	b) mündliche Prüfung
Seminar-6	6 LP	c) schriftliche Arbeit
Seminar-9	9 LP	d) Klausur (50%) und mündliche Prüfung (50%)
Multimedial angeleitetes Selbstlernen	6 LP	e) Klausur (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
Selbststudieneinheit	6 LP	f) mündliche Prüfung (50%) und schriftliche Arbeit (50%)
		schriftliche Arbeit

§ 8

Kooperationen

Einzelne Regelungen der vorstehenden Ordnung können im Rahmen von Kooperationsvereinbarungen mit anderen Fakultäten oder Universitäten, die der Durchführung dieses Programms dienen, verändert werden. Diese Ordnung verändernde Kooperationsregelungen bedürfen der Beschlussfassung im Senat.

§ 9

In-Kraft-Treten

Diese Ordnung tritt am ersten Tage des auf ihre Bekanntmachung im Verkündungsblatt der Universität Erfurt folgenden Monats in Kraft.

Der Präsident der
Universität Erfurt

Anlagen zur Ordnung:

- 1) Übersicht zur MA-Studienphase und Musterstudienplan
- 2) Modulbeschreibungen

Übersicht: MA-Studienphase

<p>Grundlagen Kindheit – Medien – Jugend P 01 – 21 LP V-6: Einführung in die Kommunikationswissenschaft oder Einführung in die Pädagogik der Kindheit und Jugend V-3: Einführung in Theorie und Geschichte der Kinder- und Jugendmedien S-6: Ausgewählte Kinder- und Jugendmedien S-6: Sozialisation durch Medien & ethische Fragestellungen</p>	<p>Forschungspraxis P 02 – 15 LP S-9: Methoden der Kinder- und Jugendmedienforschung Selbststudieneinheit: Kinder- und Jugendmedienforschung</p>
---	---

<p>Vertiefungsmodul 18 LP S-9 nach Wahl und S-9 nach Wahl</p>	<p>Vertiefungsmodul 18 LP oder</p>	<p>Vertiefungsmodul 18 LP S-6 nach Wahl und S-6 nach Wahl und S-6 nach Wahl</p>
<p>aus den Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung (W 01) • Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele (W 02) • Lernen mit Medien (W 03) • Gesellschaftliche Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien (W 04) • Produktion und Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien (W 05) 		

XP 01#01 - MA-Arbeit
30 LP

Musterstudienplan: Magister-Programm Kinder- und Jugendmedien

Sem.	Pflichtbereich		Wahlbereich*		
1	<p>P 01 Grundlagen KW o. Grundlagen Pädag. <i>Vorlesung-6</i> 6 LP</p>	<p>P 01 Theorie/Geschichte der Kinder- & Jugendmedien. <i>Vorles.-3 / Seminar-6</i> 9 LP</p>	<p>W 02 Kinder/Jugendw.: Medien in Kindheit und Jugend <i>Seminar-9</i> 9 LP</p>	<p>W 05 Produktion: Formatentw. <i>Seminar-6</i> 6 LP</p>	
2	<p>P 01 Sozialisation durch Medien <i>Seminar-6</i> 6 LP</p>	<p>P 02 Methoden der Kinder- und Jugendmedienfor. <i>Seminar-9</i> 9 LP</p>	<p>W 01 Empir. JMF: Theorie/Empirie v. Medienhandeln... <i>Seminar-9</i> 9 LP</p>	<p>W 05 Produktion: Internet <i>Seminar-6</i> 6 LP</p>	
3		<p>P 02 Kinder- und Jugendmedienfors chung <i>Selbststudienmodul</i> 6 LP</p>	<p>W 01 Empir. JMF: Medienpädagog. Projektseminar <i>Seminar-9</i> 9 LP</p>	<p>W 02 Kinder/Jugendw.: Computerspiele <i>Seminar-9</i> 9 LP</p>	<p>W 05 Produktion: Buchillustr.. <i>Seminar-6</i> 6 LP</p>
4	<p>XP 01#01 Magisterarbeit (30 LP)</p>				

*Die Veranstaltungstitel im Wahlbereich stellen beispielhaft einen exemplarischen Studienverlauf vor!

Modulbeschreibungen

zum

Magister-Programm

Kinder- und Jugendmedien

- P 01 Grundlagen Kindheit – Medien – Jugend
- P 02 Forschungspraxis
- W 01 Empirische Kinder- und Jugendmedienforschung
- W 02 Kinder- und Jugendwelten / Computerspiele
- W 03 Lernen mit Medien
- W 04 Gesellschaftliche Rahmenbedingungen für Kinder- und Jugendmedien
- W 05 Produktion und Gestaltung von Kinder- und Jugendmedien
- XP 01 Abschlussprüfung

Modulkatalog für Kinder- und Jugendmedien

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

Modulcode: **P 01**

Prüfungsordnung:	MA_PO_KJM__2009-06-24
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 unbekanntem 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 Heranwachsende 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-Definitionscode: **#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__2009-06-24
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__2009-06-24
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__2009-06-24
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: Kompetenzen, 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 auseinandersetzen 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__2009-06-24
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>Lehrveranstaltungen 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</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__2009-06-24

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: Analyse und Erklärung der sozialen Bedingtheiten von Kinder- und Jugendmedien

In diesem Modul werden unterschiedliche Lehrveranstaltungen angeboten, die einen oder mehrere der nachfolgend exemplarisch aufgezählten Aspekte vertiefen:

- 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: Die Studierenden sollen

- 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__2009-06-24
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:	Anwendungsorientierte Lösung von praktischen Problemstellungen bei Kinder- und Jugendmedien In diesem Modul werden unterschiedliche Lehrveranstaltungen angeboten, die einen oder mehrere der nachfolgend exemplarisch aufgezählten Gebiete vertiefen: - 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:	Die Studierenden sollen - 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__2009-06-24
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:	30
Arbeitsaufwand:	900
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:	30
Arbeitsaufwand:	900
Studien- und Prüfungsaufwand:	
Studienleistungen als Prüfungsvorleistungen:	
Prüfung:	schriftliche Arbeit
Literatur:	
Sprache:	Deutsch, Englisch