Freie Universität Bozen
Libera Università di Bolzano
Università Liedia de Bulsan

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Innovative Praxis in pädagogischen Kontexten
Code der Lehrveranstaltung	53150
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PAED-02/A
Sprache	Englisch
Studiengang	Master in Soziale Arbeit und Sozialpolitik
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Daniele Morselli, Daniele.Morselli@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/39786 PhD Francesca Ravanelli, Francesca.Ravanelli@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/34951
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1
KP	5
Vorlesungsstunden	24
Laboratoriumsstunden	10
Stunden für individuelles Studium	91
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	Praxisorientiertes Modul mit Problem-Based Learning: Studierende arbeiten in Teams an realen sozialen Herausforderungen, nutzen digitale Tools und KI, um innovative und nachhaltige Lösungen zu

	entwickeln.
Themen der Lehrveranstaltung	Das Modul kombiniert problemorientiertes Lernen und Learning by Doing. Eine Sozialunternehmerin stellt eine reale Herausforderung vor, die Studierenden recherchieren, führen Interviews und nutzen digitale Technologien sowie KI, um kreative Lösungen zu erarbeiten. Die Arbeit erfolgt in kleinen Gruppen, wobei Teamarbeit, Projektmanagement und Präsentationsfähigkeiten gefördert werden. Der Laboranteil vertieft die praktische Anwendung digitaler Tools und KI für soziale Innovation und Nachhaltigkeit. Reflexion über ethische, soziale und kollaborative Aspekte der digitalen Transformation im Bildungsbereich ist integraler Bestandteil.
Stichwörter	- Soziales Unternehmertum - Soziale Innovation - Problembasiertes Lernen (PBL) - Human-Centered Design - Digitale Technologien - Künstliche Intelligenz (KI)
Empfohlene Voraussetzungen	keine
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Der Kurs konzentriert sich auf ein praktisches Projekt, bei dem ein Sozialunternehmer eine reale Herausforderung stellt. Die Studierenden, in kleinen Gruppen organisiert, durchlaufen einen iterativen Prozess, der innovative digitale Technologien intensiv nutzen wird. Sie beginnen mit einem tiefen Verständnis des sozialen Problems, unterstützt durch umfassende Recherchen unter Verwendung von Internetressourcen sowie fortgeschrittenen Lernumgebungen und KI-Tools. Anschließend wenden sie Human-Centered Design-Techniken an, um empathische Interviews mit potenziellen Begünstigten zu führen und entscheidende Erkenntnisse über digitale Plattformen zu sammeln. Ideengenerierungssitzungen, aktiv unterstützt durch KI zur Ideenfindung und -verfeinerung, ermöglichen die Entwicklung einer breiten Palette von Lösungen. Diese Ideen werden dann durch die Anwendung des Business Model Canvas in konkrete und nachhaltige Vorschläge strukturiert, oft unter Einsatz von kollaborativen digitalen Werkzeugen. Der Höhepunkt des Kurses ist

	die Abschlusspräsentation jeder Lösung vor dem Sozialunternehmer und anderen Stakeholdern, wobei die Machbarkeit und das potenzielle Wirkung ihrer Arbeit auch durch den strategischen Einsatz digitaler Hilfsmittel demonstriert werden.
Anwesenheitspflicht	Laut Studiengangsregelung
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	- Problemlösekompetenz in realen Kontexten stärken - Kreativität und Innovationsfähigkeit fördern - Verantwortungsbewussten Umgang mit KI entwickeln - Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit ausbauen - Analysieren: komplexe soziale Probleme mit digitalen und KI-gestützten Methoden - Entwickeln: innovative Lösungen im Team - Bewerten: die Wirksamkeit und Umsetzbarkeit der vorgeschlagenen Lösungen - Reflektieren: den eigenen Lernprozess und die Rolle von KI in Bildungsinnovationen Digitale Technologien praxisnah einsetzen - Soziale Innovationsprozesse gestalten - Ethische Herausforderungen erkennen und adressieren - Unternehmerische Kompetenzen im sozialen Bereich stärken - Entwickeln: innovative soziale Geschäftsmodelle mit digitalen Tools - Analysieren: ethische und gesellschaftliche Auswirkungen - Kooperieren: effektiv in interdisziplinären Teams - Implementieren: digitale Lösungen für den Gemeinwohlbereich
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Die mündliche Prüfung umfasst die Diskussion der abschließenden Präsentation des Gruppenprojekts, das während des Kurses entwickelt wurde. Im Rahmen derselben mündlichen Prüfung wird der Studierende auch aufgefordert, individuell über den eigenen Lernprozess und die während der Kursaktivitäten erworbenen Kenntnisse zu reflektieren.
Bewertungskriterien	Die Bewertung basiert hauptsächlich auf der abschließenden Projektpräsentation vor dem Sozialunternehmer, wobei folgende Kriterien berücksichtigt werden:

	Innovationsgrad der Idee: Originalität und Kreativität der vorgeschlagenen Lösung. Machbarkeit der Idee: Praktische Umsetzbarkeit, einschließlich einer realistischen Bewertung der Kosten und benötigten Ressourcen. Gruppenarbeit: Effektivität der Zusammenarbeit und Aufgabenverteilung innerhalb des Teams. Einsatz innovativer digitaler Technologien: Effektive Integration und Anwendung digitaler Tools und Plattformen im Entwicklungsprozess der Lösung und in der Präsentation. Zusätzlich werden die individuellen Reflexionen während des Prozesses basierend auf ihrem Grad an Tiefe und kritischer Fähigkeit bewertet.
Pflichtliteratur	Aufgrund des praktischen und projektbasierten Charakters des Kurses ist keine obligatorische Literaturliste vorgesehen. Kurze Lesematerialien und spezifische Ressourcen werden vom Dozenten während der Kursaktivitäten je nach Projektanforderungen und behandelten Themen bereitgestellt.
Weiterführende Literatur	
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Gesundheit und Wohlergehen, Hochwertige Bildung, Nachhaltige Städte und Gemeinden, Weniger Ungleichheiten, Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Innovativer Praxis in pädagogischen Kontexten
Code der Lehrveranstaltung	53150A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PAED-02/A
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Daniele Morselli,

	Daniele.Morselli@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/39786
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	4
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	24
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	76
Vorgesehene Sprechzeiten	12
Inhaltsangabe	Praxisorientiertes, problem-basiertes Lernen: Studierende arbeiten in Teams an realen sozialen Herausforderungen, recherchieren, führen Interviews und nutzen KI für innovative Lösungsansätze.
Themen der Lehrveranstaltung	Ein Unternehmer präsentiert eine soziale Herausforderung. Die Studierenden recherchieren im Internet, führen Interviews mit Stakeholdern und wenden KI-Tools an. Im Team entwickeln sie kreative, umsetzbare Lösungen und präsentieren diese am Ende des Kurses. Reflexion über Teamarbeit, Kreativität und den verantwortungsvollen Einsatz von KI im Bildungsbereich.
Unterrichtsform	Die Vorlesung findet in Fernmodus statt.
Pflichtliteratur	Aufgrund des praktischen und projektbasierten Charakters des Kurses ist keine obligatorische Literaturliste vorgesehen. Kurze Lesematerialien und spezifische Ressourcen werden vom Dozenten während der Kursaktivitäten je nach Projektanforderungen und behandelten Themen bereitgestellt.
Weiterführende Literatur	

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Innovative Technologien für das Gemeinwohl (lab.)
Code der Lehrveranstaltung	53150B
Wissenschaftlich-	PAED-02/A

disziplinärer Bereich	
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	PhD Francesca Ravanelli, Francesca.Ravanelli@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/34951
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	1
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	0
Laboratoriumsstunden	10
Stunden für individuelles Studium	15
Vorgesehene Sprechzeiten	3
Inhaltsangabe	Praktisches Labor zu digitalen Technologien und KI für soziale Innovation und Unternehmertum. Fokus auf Anwendung und sozialer Wirkung.
Themen der Lehrveranstaltung	Einsatz von digitalen Tools und KI zur Entwicklung sozialer Geschäftsmodelle. Studierende arbeiten praxisorientiert an realen Projekten, nutzen Crowdfunding, Co-Creation und digitale Governance. Reflexion zu ethischen und gesellschaftlichen Implikationen.
Unterrichtsform	Laboraktivitäten
Pflichtliteratur	Aufgrund des praktischen und projektbasierten Charakters des Kurses ist keine obligatorische Literaturliste vorgesehen. Kurze Lesematerialien und spezifische Ressourcen werden vom Dozenten während der Kursaktivitäten je nach Projektanforderungen und behandelten Themen bereitgestellt.
Weiterführende Literatur	