

# Syllabus

## *Kursbeschreibung*

<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	
<b>Code der Lehrveranstaltung</b>	85273
<b>Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung</b>	
<b>Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich</b>	PAED-02/B
<b>Sprache</b>	Italienisch
<b>Studiengang</b>	Spezialisierungskurs in ladinischer Sprache und Kultur sowie alpiner Anthropologie - ANTROPOLAD
<b>Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)</b>	
<b>Dozenten/Dozentinnen</b>	dr. Daniele Agostini, Daniele.Agostini@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508">https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508</a>
<b>Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin</b>	
<b>Semester</b>	Zweites Semester
<b>Studienjahr/e</b>	1
<b>KP</b>	1
<b>Vorlesungsstunden</b>	0
<b>Laboratoriumsstunden</b>	10
<b>Stunden für individuelles Studium</b>	15
<b>Vorgesehene Sprechzeiten</b>	0
<b>Inhaltsangabe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Technologien für den Unterricht: Modelle (SAMR/TPACK), erweiterter Unterricht, Plattformen, generative KI und Auswirkungen auf Rollen/Beurteilung.</li><li>- Aktuelle Praktiken: Chat und didaktisches Prompt-Design; Mikro-Videos/Storyboards; Meme und Argumentation; Spiele und Problemlösung.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Technologische Ressourcen: für Design, Kreation, Peer-Learning, Zusammenarbeit, OER/Lizenzierung, barrierefreies Design, Datenschutz/Daten/Algorithmen.</li> <li>- Medien-/Technologieerziehung: Medien- und digitale Kompetenz, Faktenüberprüfung, digitales Wohlbefinden, Online-Bürgerschaft und Sicherheit, KI-Ethik.</li> </ul>
<b>Themen der Lehrveranstaltung</b>	<p>Wie verändert sich das Lehren und Lernen in einer technologisierten und vernetzten Welt?</p> <p>Der Workshop untersucht die digitalen Praktiken und Werkzeuge der heutigen Gesellschaft, insbesondere der schulpflichtigen Bevölkerung, und verbindet sie mit konkreten pädagogischen und didaktischen Zielen.</p> <p>Die TeilnehmerInnen entwerfen und realisieren ein digitales Bildungsprodukt (Aktivität/Ressource) und demonstrieren dessen Mehrwert.</p>
<b>Stichwörter</b>	Bildungstechnologien; Vernetztes Lernen; Digitale Praktiken; Unterrichtsgestaltung; Technologieintegration, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), Barrierefreiheit.
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	
<b>Propädeutische Lehrveranstaltungen</b>	
<b>Unterrichtsform</b>	<p>Mündlich: Präsentation (10') + Demonstration (5') des Produkts + Diskussion (5').</p> <p>Anforderungen an das Produkt: Verknüpfung von mindestens einer alltäglichen digitalen Praxis mit den Lernzielen; Hervorhebung des Mehrwerts von Web/Technologie; Aufzeigen von Möglichkeiten der Zugänglichkeit; Einbeziehung eines kurzen Lehrerhandbuchs (Ziele, Voraussetzungen, Kriterien, Nachweise).</p>
<b>Anwesenheitspflicht</b>	Laut Studiengangsregelung
<b>Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse</b>	<p>Zu den Zielen siehe Unterrichtsthemen.</p> <p>Nach Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. zu analysieren, wie sich Lehren/Lernen im vernetzten Ökosystem verändert (Räume, Zeiten, Rollen, Plattformen, generative KI) und Modelle zur Technologieintegration zu vergleichen (z.B. SAMR, TPACK).</li> <li>2. alltägliche digitale Praktiken (Messaging, Mikro-Video, Meme/Remix, Wiki/Collaborative Writing, Gaming) zu untersuchen</li> </ol>

	<p>und sie mit disziplinären und transversalen Lernzielen zu verbinden.</p> <p>3. das Potenzial bzw. die Grenzen von Technologien (Zusammenarbeit, OER, Datenverfolgung, Zugänglichkeit, digitales Wohlbefinden) bewerten und Werkzeuge auswählen, die mit didaktischen und integrativen Kriterien (UDL) übereinstimmen.</p> <p>4. ein abgestimmtes digitales Bildungsprodukt zu entwerfen, zu implementieren und zu demonstrieren (Ziele-Aktivitäten-Evaluation) und dessen pädagogischen Wert zu argumentieren.</p>
<b>Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)</b>	
<b>Art der Prüfung</b>	<p>Mündlich: Präsentation (10') + Demonstration (5') des Produkts + Diskussion (5').</p> <p>Anforderungen an das Produkt: Verknüpfung von mindestens einer alltäglichen digitalen Praxis mit den Lernzielen; Hervorhebung des Mehrwerts von Web/Technologie; Aufzeigen von Möglichkeiten der Zugänglichkeit; Einbeziehung eines kurzen Lehrerhandbuchs (Ziele, Voraussetzungen, Kriterien, Nachweise).</p>
<b>Bewertungskriterien</b>	<p>Konstruktive Abstimmung von Zielen - Aktivitäten - Bewertung - 0-8</p> <p>Verknüpfung aktueller Praktiken &amp; Schulziele - 0-8</p> <p>Produktdesign, Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit (UDL, Klarheit, Lizenzen) - 0-6</p> <p>Medien-/Digitalkompetenz &amp; ethische Aspekte (Datenschutz, Daten, KI, digitales Wohlbefinden) - 0-4</p> <p>Kommunikation in Präsentation + Demo - 0-4</p>
<b>Pflichtliteratur</b>	Vom Dozenten bereitgestellte Ressourcen auf der Moodle-Seite des Kurses
<b>Weiterführende Literatur</b>	<p>Diana Laurillard - Lehren als Designwissenschaft. Aufbau pädagogischer Modelle für das Lernen mit Technologien.</p> <p>Seymour Papert - Mindstorms: Kindercomputer und Kreativität.</p>
<b>Weitere Informationen</b>	
<b>Ziele für nachhaltige</b>	Hochwertige Bildung

---

Entwicklung (SDGs)	
--------------------	--