

## **Syllabus**

## Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	
Code der Lehrveranstaltung	85273
Zusätzlicher Titel der	
Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-	M-PED/04
disziplinärer Bereich	
Sprache	Italienisch
Studiengang	Spezialisierungskurs in ladinischer Sprache und Kultur sowie alpiner
	Anthropologie - ANTROPOLAD
Andere Studiengänge (gem.	
Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	dr. Daniele Agostini,
	https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-
	staff/person/52508
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
-	Zusitas Caracetas
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1
KP	1
Vorlesungsstunden	0
Laboratoriumsstunden	10
Stunden für individuelles	15
Studium	
Vorgesehene Sprechzeiten	0
Inhaltsangabe	- Technologien für den Unterricht: Modelle (SAMR/TPACK),
	erweiterter Unterricht, Plattformen, generative KI und
	Auswirkungen auf Rollen/Beurteilung.
	- Aktuelle Praktiken: Chat und didaktisches Prompt-Design; Mikro-
	Videos/Storyboards; Meme und Argumentation; Spiele und
	Problemlösung.

	<ul> <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>
Themen der	Wie verändert sich das Lehren und Lernen in einer
Lehrveranstaltung	technologisierten und vernetzten Welt?
	Der Workshop untersucht die digitalen Praktiken und Werkzeuge
	der heutigen Gesellschaft, insbesondere der schulpflichtigen
	Bevölkerung, und verbindet sie mit konkreten pädagogischen und didaktischen Zielen.
	Die TeilnehmerInnen entwerfen und realisieren ein digitales
	Bildungsprodukt (Aktivität/Ressource) und demonstrieren dessen Mehrwert.
Stichwörter	Bildungstechnologien; Vernetztes Lernen; Digitale Praktiken;
	Unterrichtsgestaltung; Technologieintegration, SAMR, TPACK,
	Universal Design for Learning (UDL), Barrierefreiheit.
Empfohlene	
Voraussetzungen	
Propädeutische	
Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Mündlich: Präsentation (10') + Demonstration (5') des Produkts +
	Diskussion (5').
	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,
According to the Change of the Land	Voraussetzungen, Kriterien, Nachweise).
Anwesenheitspflicht	Laut Studiengangsregelung
Spezifische Bildungsziele	Zu den Zielen siehe Unterrichtsthemen.
und erwartete	Nach Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage:
Lernergebnisse	1. zu analysieren, wie sich Lehren/Lernen im vernetzten Ökseystem verändert (Päume, Zeiten, Bellen, Blattformen
	Okosystem verändert (Räume, Zeiten, Rollen, Plattformen, generative KI) und Modelle zur Technologieintegration zu
	vergleichen (z.B. SAMR, TPACK).
	2. alltägliche digitale Praktiken (Messaging, Mikro-Video,
	Meme/Remix, Wiki/Collaborative Writing, Gaming) zu untersuchen
	meme/kemix, wiki/Collaborative Writing, Gaming) zu untersuchen



	und sie mit disziplinären und transversalen Lernzielen zu verbinden.  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.  4. ein abgestimmtes digitales Bildungsprodukt zu entwerfen, zu implementieren und zu demonstrieren (Ziele-Aktivitäten-Evaluation) und dessen pädagogischen Wert zu argumentieren.
Spezifisches Bildungsziel	
und erwartete	
Lernergebnisse (zusätzliche	
Informationen)	
Art der Prüfung	Mündlich: Präsentation (10') + Demonstration (5') des Produkts + Diskussion (5').  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).
Bewertungskriterien	Konstruktive Abstimmung von Zielen - Aktivitäten - Bewertung - 0-8  Verknüpfung aktueller Praktiken ¿ Schulziele - 0-8  Produktdesign, Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit (UDL, Klarheit, Lizenzen) - 0-6  Medien-/Digitalkompetenz & ethische Aspekte (Datenschutz, Daten, KI, digitales Wohlbefinden) - 0-4  Kommunikation in Präsentation + Demo - 0-4
Pflichtliteratur	Vom Dozenten bereitgestellte Ressourcen auf der Moodle-Seite des Kurses
Weiterführende Literatur	Diana Laurillard - Lehren als Designwissenschaft. Aufbau pädagogischer Modelle für das Lernen mit Technologien.
	Seymour Papert - Mindstorms: Kindercomputer und Kreativität.
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige	Hochwertige Bildung
	I



ntwicklung (SDGs)	
itmentaling (SDCS)	