

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	
Code der Lehrveranstaltung	85273
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PAED-02/B
Sprache	Italienisch
Studiengang	Spezialisierungskurs in ladinischer Sprache und Kultur sowie alpiner Anthropologie - ANTROPOLAD
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	dr. Daniele Agostini, Daniele.Agostini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1
KP	1
Vorlesungsstunden	0
Laboratoriumsstunden	10
Stunden für individuelles Studium	15
Vorgesehene Sprechzeiten	0
Inhaltsangabe	<ul style="list-style-type: none"> - 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 style="list-style-type: none"> - Technologische Ressourcen: für Design, Kreation, Peer-Learning, Zusammenarbeit, OER/Lizenzierung, barrierefreies Design, Datenschutz/Daten/Algorithmen. - Medien-/Technologieerziehung: Medien- und digitale Kompetenz, Faktenüberprüfung, digitales Wohlbefinden, Online-Bürgerschaft und Sicherheit, KI-Ethik.
Themen der Lehrveranstaltung	<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>
Stichwörter	<p>Bildungstechnologien; Vernetztes Lernen; Digitale Praktiken; Unterrichtsgestaltung; Technologieintegration, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), Barrierefreiheit.</p>
Empfohlene Voraussetzungen	
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	<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>
Anwesenheitspflicht	Laut Studiengangsregelung
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	<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"> 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). 2. alltägliche digitale Praktiken (Messaging, Mikro-Video, Meme/Remix, Wiki/Collaborative Writing, Gaming) zu untersuchen

	<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>
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	<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>
Bewertungskriterien	<p>Konstruktive Abstimmung von Zielen - Aktivitäten - Bewertung - 0-8</p> <p>Verknüpfung aktueller Praktiken & Schulziele - 0-8</p> <p>Produktdesign, Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit (UDL, Klarheit, Lizenzen) - 0-6</p> <p>Medien-/Digitalkompetenz & ethische Aspekte (Datenschutz, Daten, KI, digitales Wohlbefinden) - 0-4</p> <p>Kommunikation in Präsentation + Demo - 0-4</p>
Pfichtliteratur	Vom Dozenten bereitgestellte Ressourcen auf der Moodle-Seite des Kurses
Weiterführende Literatur	<p>Diana Laurillard - Lehren als Designwissenschaft. Aufbau pädagogischer Modelle für das Lernen mit Technologien.</p> <p>Seymour Papert - Mindstorms: Kindercomputer und Kreativität.</p>
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige	Hochwertige Bildung

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