HOCHSCHULE FÜR
Agrar- und Umweltpädagogik

Curriculum

Hochschullehrgang

Digital & Kreativ

6 ECTS-AP

Hochschullehrgang SKZ: 711 032

Version II

Genehmigt durch das Rektorat am 5. Juli 2023

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

CSS	Cascading Style Sheets
D	Deutsch
ECTS-AP	ECTS-Anrechnungspunkte
HAUP	Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik Wien
HSL	Hochschullehrgang
HTML	Hypertext Markup Language
idgF	in der geltenden Fassung
LN	Leistungsnachweis
LV	Lehrveranstaltung
PI	prüfungsimmanent
PM	Pflichtmodul
SE	Seminar
SWS	Semesterwochenstunden, 1 SWS entspricht 15 Unterrichtseinheiten mit jeweils 45 Minuten
SPR	Sprache
SX	Seminar/Exkursion
WL	Workload
z.B.	zum Beispiel

1. Allgemeines

1.1. Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines ... 3
   1.1. Inhaltsverzeichnis ... 3
   1.2. Datum der Genehmigung durch das Rektorat ... 4
   1.3. Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs ... 4
2. Qualifikationsprofil ... 4
   2.1. Zielsetzung des Hochschullehrgangs und zu erwartende Kompetenzen ... 4
   2.2. Lehr-Lern-Beurteilungskonzept ... 5
   2.3. Abschluss des Hochschullehrgangs ... 5
3. Zielgruppe und Zulassungsvoraussetzungen ... 6
4. Reihungskriterien ... 6
5. Modulübersicht ... 6
   5.1. Modulraster ... 6
   5.2. Modulübersicht ... 7
6. Modulbeschreibungen ... 8
   6.1. Modul 1 ... 8
   6.2. Modul 2 ... 10
   6.3. Modul 3 ... 12
7. Inkrafttreten ... 13

1.2. Datum der Genehmigung durch das Rektorat

05.07.2023

1.3. Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang umfasst 6 ECTS-Anrechnungspunkte bei einer Dauer von 1 Semester. Sollte der Hochschullehrgang in der doppelten Mindeststudienzeit nicht abgeschlossen werden, kann ein Abschluss nicht gewährleistet werden bzw. haben die Studierenden in das dann aktuelle Curriculum überzutreten.

2. Qualifikationsprofil

Die Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik ermöglicht eine wissenschaftlich fundierte und berufsfeldbezogene Aus-, Fort- und Weiterbildung gemäß den einschlägigen Bestimmungen des Hochschulgesetzes 2005 idgF. Sie bietet für Lehr- und Beratungskräfte im Agrar- und Umweltbereich bedarfsorientierte und aktuelle Fort- und Weiterbildungen an, um den vielfältigen Anforderungen der Zukunft gerecht zu werden. Die Teilnehmenden erwerben und vertiefen pädagogische, fachliche und persönliche Schlüsselkompetenzen.

Die Digitalisierung stellt unser Bildungssystem vor große Herausforderungen, wirkt sie doch in allen Lebensbereichen auf das Gesamtsystem Schule ein. So gilt es nicht nur dir fachlichen Inhalte, sondern auch die didaktischen Methoden an diese Gegebenheiten anzupassen. Ein wichtiges Bildungsziel ist es, junge Menschen dabei zu unterstützen, ein Verständnis für die umfassenden Zusammenhänge in Zeiten der Veränderung des Wirtschaftens, des Arbeitens und Kommunizierens zu schaffen. Ebenso ist ein kritisches Hinterfragen dieser Entwicklungen Kernaufgabe dieser Bildungsarbeit.

Dieser Hochschullehrgang thematisiert die Digitalisierung mit Blick auf das Schulwesen und spannt einen Bogen von webbasierten Anwendungen für den Unterricht über das Urheberrecht bis hin zur Produktion digitaler Medien für Schule und Unterricht.

Durch die Kombination von digitalen und kreativen Kompetenzen erwerben die Teilnehmenden ein breites Qualifikationsprofil, das sie in die Lage versetzt, den umfassenden Anforderungen von Schule gerecht zu werden.

2.1. Zielsetzung des Hochschullehrgangs und zu erwartende Kompetenzen

Der Lehrgang „Digital & Kreativ“ an der Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik verfolgt das Ziel, Lehrende wissenschaftlich fundiert und berufsfeldbezogen im Bereich der digitalen Medien fort- und weiterzubilden. Angesichts der zunehmenden Digitalisierung in der Arbeitswelt und im täglichen Leben ist es für Lehrkräfte wichtig, digitale Fähigkeiten zu erlernen und in den Unterricht zu integrieren.

Im Rahmen des Lehrgangs werden Themen wie die Verwendung von digitalen Medien im Unterricht, kreative Gestaltung von digitalen Inhalten, Online-Kommunikation und digitale Kollaboration

behandelt. Die Teilnehmenden lernen, wie sie digitale Medien sinnvoll in ihren Unterricht integrieren und Schüler*innen dabei unterstützen können, ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern.

Ein weiterer Schwerpunkt des Hochschullehrgangs ist die Förderung kreativer Fähigkeiten. Hier lernen die Teilnehmenden, wie sie entsprechende Prozesse anstoßen und begleiten können, um kreative und innovative Ideen für Unterricht und Schule zu entwickeln.

Die Ausbildung zielt darauf ab, dass Lehrende über die erforderlichen pädagogischen, fachlichen und persönlichen Schlüsselkompetenzen verfügen, um die Schüler*innen bestmöglich auf die Herausforderungen der Gesellschaft vorzubereiten.

2.2. Lehr-Lern-Beurteilungskonzept

Das Curriculum basiert auf einer engen Verknüpfung aus Theorie und Praxis. Mit dem Einsatz moderner Informations- und Kommunikationstechnologien sowie offener Lehr- und Lernformen wird selbstbestimmtes und nachhaltiges Lernen nahe an der eigenen Berufspraxis forciert.

Die Beurteilungsformate im Hochschullehrgang basieren auf vorwiegend analytisch-reflexiven Konzepten. Sie unterstützen die Teilnehmenden, ihren persönlichen Entwicklungsprozess zu dokumentieren und dienen dazu, den Lernzuwachs zu verdeutlichen. Besonderer Anspruch besteht bei der Umsetzung handlungsbetonter Kompetenzen, welche eine Transformation des theoretischen Wissens in praxisorientierten Situationen oder Szenarien gewährleisten, wobei ein hoher Grad an Eigenverantwortung eingefordert wird.

Dieser Lehrgang wird als reiner Live-Online-Lehrgang gestaltet und einem geeigneten Videokonferenzraum abgehalten. Alle Module und ihre Lehrveranstaltungen werden auf der Lernplattform der Hochschule abgebildet und orientieren sich am mediendidaktischen Konzept des Flipped Classroom.

2.3. Abschluss des Hochschullehrgangs

Die Teilnehmer*innen haben den Hochschullehrgang nach der positiven Beurteilung aller im Curriculum vorgeschriebenen Leistungsnachweise und Erfüllung einer Anwesenheitspflicht von 75 % je Lehrveranstaltung sowie nach positiver Beurteilung der fachwissenschaftlich-berufsfeldbezogenen Arbeit in Form der Erstellung einer Medienproduktion und der Präsentation eines lehrgangsbegleitenden E-Portfolios abgeschlossen.

Die teilnehmenden Lehrkräfte erlangen mit dem erfolgreichen Abschluss des Hochschullehrganges ein Abschlusszertifikat.

3. Zielgruppe und Zulassungsvoraussetzungen

Dieses Bildungsangebot richtet sich an Lehrende im agrarischen Schulwesen, die nach Absolvierung des Hochschullehrganges bereit sind, die erworbenen Kompetenzen am Schulstandort einzubringen.

Seitens der Hochschule gibt es keine weiteren Zulassungsvoraussetzungen. Für die Teilnahme am Hochschullehrgang sind keine besonderen Vorkenntnisse notwendig.

4. Reihungskriterien

Pro Hochschullehrgang stehen maximal 25 Plätze zur Verfügung. Die Fixplatzzuweisung im Hochschullehrgang wird nach Erfüllung der Eingangsvoraussetzungen durch die Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik durchgeführt. Bei einer Überbuchung erfolgt dies in Abstimmung mit den Stakeholdern basierend auf Bundesländerkontingenten.

5. Modulübersicht

5.1. Modulraster

1. Semester	
PM1 **Theorie und Praxis in der digital kreativen Medienproduktion**	
2 ECTS-AP	2,4 SWS
PM2 **Digital & kreativ Unterrichten mit Tools und Apps**	
1 ECTS-AP	1,2 SWS
PM3 **Ausgewählte digitale Kreativtechniken**	
3 ECTS-AP	1,8 SWS

5.2. Modulübersicht

	Pflichtmodul 1: **Theorie und Praxis in der digital kreativen Medienproduktion**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 1.1	Einführung in digital-kreative Techniken	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 1.2	Fotos und Bilder in der Onlinewelt	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 1.3	Bewegtbildformate und Smartmedia	SE	1,0	1,2	25	PI	D
	Summe Modul 1		**2**	**2,4**	**50**		

	Pflichtmodul 2: **Digital & kreativ Unterrichten mit Tools und Apps**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 2.1	Digital & kreativ Unterrichten mit Tools und Apps	SE	1,0	1,2	25	PI	D
	Summe Modul 2		**1**	**1,2**	**25**		

	Pflichtmodul 3: **Ausgewählte digitale Kreativtechniken**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 3.1	Digitale Visualisierung mit Sketchnoting	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 3.2	Content Management Systeme	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 3.3	Medienproduktion in der Praxis	SE	2	0,6	50	PI	D
	Summe Modul 3		**3**	**1,8**	**75**		

6. Modulbeschreibungen

Eine Semesterwochenstunde (SWS) entspricht 15 Unterrichtseinheiten mit jeweils 45 Minuten.

6.1. Modul 1

<table>
<tr><td>Kurzzeichen

PM1</td><td colspan="4">Modulbezeichnung

Theorie und Praxis in der digital kreativen Medienproduktion</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modulniveau

HSL</td><td>Modulart
PM</td><td>Semester
1</td><td>Voraussetzung/en
-</td><td>Sprache
Deutsch</td></tr>
<tr><td>ECTS-AP
2</td><td>SWS
2,4</td><td>WL (60min)
50</td><td>Institution/en
HAUP</td></tr>
<tr><td colspan="5">Inhalt:
Dieses Modul gibt einen Überblick über verschiedene digitale Kreativtechniken. Es werden praktische Übungen und Experimente mit verschiedenen digitalen Tools und Techniken durchgeführt. Die Grundlagen der Fotografie und Bildbearbeitung sowie die Auswahl der richtigen Kamera und Ausrüstung werden vermittelt. Zur Verbesserung und Aufbereitung von Bildern gibt es praktische Übungen mit verschiedenen Software-Tools. Das Thema Bildrecht und Lizenzen sowie Creative Commons werden im Modul umfassend vermittelt. Weiters wird ein Überblick über verschiedene Apps und Tools zur Erstellung von digitalen Medien auf Smartphones mit entsprechenden Vor- und Nachteilen geboten.

Inhaltspunkte:

- Überblick über verschiedene digitale Kreativtechniken
- Praktische Übungen und Experimente mit verschiedenen digitalen Tools und Techniken
- Open Educational Resources
- Grundlagen der Fotografie und Bildbearbeitung
- Auswahl der richtigen Kamera und Ausrüstung
- Praktische Übungen zur Verbesserung von Bildern durch Bearbeitung mit verschiedenen Software-Tools
- Einführung in das Urheberrecht, Bildrecht und Lizenzierungen – Creative Commons
- Überblick über verschiedene Apps und Tools, die zur Erstellung von digitalen Medien auf Smartphones verwendet werden können (Vor- und Nachteile)
- Videoproduktion und Bildbearbeitung am Smartphone
- Mediendidaktische Grundlagen
- Einführung in die digital-kreative Unterrichtsgestaltung</td></tr>
</table>

Lernergebnisse/Kompetenzen: Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage … - kreativ und innovativ zu denken und ihre Ideen mithilfe digitaler Technologien zu gestalten. - verschiedene digitale Kreativtechniken zu unterscheiden, zielgruppenorientiert auszuwählen und diese praktisch anzuwenden, um eigene Bildungsprojekte zu realisieren. - ihren Unterricht nach aktuellen mediendidaktischen Konzepten aufzubereiten und umzusetzen. - rechtssicher und ethisch korrekt mit digitalen Medien unter Wahrung des Urheberrechts und Creative Commons Lizenzen umzugehen.
Lern- und Lehrmethoden: Präsentations-, Interaktions- und Partizipationsmethoden, Visualisierungsmethoden, praktische Beispiele
Leistungsnachweise: E-Portfolio, Austausch auf der Lernplattform

	Pflichtmodul 1: **Theorie und Praxis in der digital kreativen Medienproduktion**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 1.1	Einführung in digital-kreative Techniken	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 1.2	Fotos und Bilder in der Onlinewelt	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 1.3	Bewegtbildformate und Smartmedia	SE	1,0	1,2	25	PI	D
	Summe Modul 1		**2**	**2,4**	**50**		

6.2. Modul 2

Kurzzeichen	*Modulbezeichnung*			
PM2	**Digital und kreativ Unterrichten mit Tools und Apps**			
Modulniveau	*Modulart*	*Semester*	*Voraussetzung/en*	*Sprache*
	PM	**1**	**-**	**Deutsch**
HSL	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL (60min)*	*Institution/en*
	1	**1,2**	**25**	**HAUP**

Inhalt:
Dieses Modul vermittelt einen Überblick über verschiedene Tools und Apps, die für digitales kreatives Arbeiten verwendet werden können. Die Teilnehmenden lernen Methoden und Techniken zur Vermittlung von digital-kreativem Wissen kennen und entwickeln Kompetenzen, um auch Schüler*innen und andere Lernende an digital-kreative Techniken heranzuführen. Außerdem werden die Teilnehmer*innen dahingehend geschult, eigene digital-kreative Unterrichtsmaterialien zu erstellen und in partizipativen Bildungsprojekten umzusetzen.

Inhaltspunkte:

- Überblick über verschiedene Tools und Apps, die für digitales kreatives Arbeiten verwendet werden können
- Vor- und Nachteile der verschiedenen Tools und Apps
- Praktische Übungen zur Verwendung von ausgewählten Tools und Apps
- Methoden und Techniken zur Vermittlung von digital-kreativem Wissen und Fähigkeiten an Schüler*innen oder andere Lernende
- Überblick über verschiedene Lehrmaterialien und –ressourcen und Tools
- Erstellung von digital-kreativem Unterrichtsmaterial und Umsetzung von Unterrichtsprojekten

Lernergebnisse/Kompetenzen:

Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage …

- verschiedene Tools und Apps für digitales kreatives Arbeiten im Unterricht situationsadäquat auszuwählen und im Unterricht einzusetzen.
- innovative und ansprechende digital gestützte Unterrichtsmaterialien und -projekte zu erstellen.
- Unterrichtsmaterialen und entsprechende Tools gemäß aktuellen mediendidaktischen Konzepten zielgerichtet anzuwenden, um den Lernprozess zu unterstützen.
- ihre eigenen Fähigkeiten selbstverantwortlich weiterzuentwickeln, um Lernende zu motivieren und ihr digital-kreatives Potenzial zu stärken.

Lern- und Lehrmethoden: Präsentations-, Interaktions- und Partizipationsmethoden, Visualisierungsmethoden, praktische Beispiele
Leistungsnachweise: E-Portfolio, Austausch auf der Lernplattform

	Pflichtmodul 2: **Digital & kreativ Unterrichten mit Tools und Apps**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 2.1	Digital & kreativ Unterrichten mit Tools und Apps	SE	1,0	1,2	25	PI	D
	Summe Modul 2		**1**	**1,2**	**25**		

6.3. Modul 3

<table>
<tr><td>Kurzzeichen

PM3</td><td colspan="4">Modulbezeichnung

Ausgewählte digitale Kreativtechniken</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modulniveau

HSL</td><td>Modulart
PM</td><td>Semester
1</td><td>Voraussetzung/en
-</td><td>Sprache
Deutsch</td></tr>
<tr><td>ECTS-AP
3</td><td>SWS
1,8</td><td>WL (60min)
75</td><td>Institution/en
HAUP</td></tr>
</table>

Inhalt:

Dieses Modul vermittelt die Grundlagen von Sketchnoting und visuellem Denken. Es beinhaltet praktische Übungen zur Erstellung von Sketchnotes und zeigt die Verwendung von Sketchnoting zur Verbesserung von Kommunikation und Zusammenarbeit auf. Außerdem gibt das Modul einen Überblick über verschiedene Tools und Techniken zur Erstellung von Websites (z.B. HTML, CSS, Wordpress) und beinhaltet praktische Übungen zur Erstellung einer eigenen Website.

Inhaltspunkte:

- Grundlagen von Sketchnoting und visuellem Denken
- Praktische Übungen zur Erstellung von Sketchnotes
- Verwendung von Sketchnoting zur Verbesserung von Kommunikation und Zusammenarbeit
- Grundlagen von Webdesign und -entwicklung
- Überblick über verschiedene Tools und Techniken zur Erstellung von Websites (z. B. HTML, CSS, Wordpress)
- Erstellung einer eigenen Website

Lernergebnisse/Kompetenzen:

Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage …

- die Grundlagen von visuellem Denken zu beschreiben und für Ihre Zielgruppe aufzubereiten.
- Sketchnotes zu erstellen und diese kreativen Techniken zur Verbesserung der Kommunikation und Zusammenarbeit im Unterricht einzusetzen.
- unterschiedliche Webdesigns und –entwicklungen zu analysieren.
- verschiedene Tools und Techniken anzuwenden, um eine eigene Website zu erstellen.

Lern- und Lehrmethoden:

Präsentations-, Interaktions- und Partizipationsmethoden, Visualisierungsmethoden, praktische Beispiele

Leistungsnachweise:
E-Portfolio, Austausch auf der Lernplattform, Erstellung einer Medienproduktion (inklusive Präsentation)

	Pflichtmodul 3: **Ausgewählte digitale Kreativtechniken**	*Art der LV*	*ECTS-AP*	*SWS*	*WL*	*LN*	*SPR*
LV 3.1	Digitale Visualisierung mit Sketchnoting	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 3.2	Content Management Systeme	SE	0,5	0,6	12,5	PI	D
LV 3.3	Medienproduktion in der Praxis	SE	2	0,6	50	PI	D
	Summe Modul 3		**3**	**1,8**	**75**		

7. Inkrafttreten

Genehmigung durch das Rektorat am 5. Juli 2023.