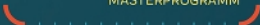


**SPIEL-
UND
.. MEDIEN-
PÄDAGOGIK**

MASTERPROGRAMM



Ernst-Abbe-Hochschule Jena
University of Applied Sciences

»Seit länger Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße gefestigt, dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet.«

John Huizinga (1955) Homo Ludens



SPIEL- UND .. MEDIEN- PÄDAGOGIK

Der neuartige Studiengang, der auf zwei wesentlichen Bereichen kultureller Bildung aufbaut, eröffnet Absolvent*innen ein breites Betätigungsfeld in den Bereichen Spiel-, Theater- und Medienpädagogik. Sie werden befähigt, innovative Konzepte und Projekte zu erstellen, Forschungen zu initiieren und Führungspositionen einzunehmen. Die Lehrenden im Studiengang sind bundesweit anerkannte Experten und Expertinnen.

Das Curriculum vermittelt jeweils zunächst die Grundlagen spezifischer Wissens- und Praxisgebiete und vertieft diese im Verlauf. Die Präsenztage liegen zwischen 14 und 15 Tagen pro Semester. Es werden pro Semester jeweils zwei Blockwochen außerhalb der Vorlesungszeit und zwei Blockwochenenden durchgeführt. Über Online-Plattformen werden Selbststudiumsanteile betreut. Veranstaltungsort ist Jena.

»Die Zusammenhänge zwischen digitalen und analogen Spielen zu entdecken, war sehr interessant.«

Marcel Floßmann, Absolvent



„Das Studium hat mir sehr gut gefallen und auch die Rahmenbedingungen, die diese mit sich brachten, wie zum Beispiel der Austausch - weit - über das Studium hinaus. Danke für eure Arbeit, die ihr in den Studiengang gesteckt habt und weiterhin investiert. Es hat bei mir seine Wirkung gezeigt.“



Ziel des Masterstudiengangs ist es, die Studierenden zu befähigen, diverse methodische Ansätze der Spiel- und Medienpädagogik sowie der Sozialpädagogik, in ihrem jeweiligen Praxisfeld umsetzen zu können.

ZIELE DES STUDIUMS

- Einführung in theoretische und praktische Techniken und Methoden der Spiel- und Medienpädagogik
- Positionierung der Spiel- und Medienpädagogik in der Kulturellen Bildung
- Etablierung von digitalen Spielen in der Bildung als Gegenstand sowie als methodischer Ansatz der Spiel- und Medienpädagogik
- Interdisziplinäre Etablierung von Spiel- und Medienpädagogik in der Schule und in der Freizeitpädagogik
- Qualifizierung von Lehrkräften, Sozialpädagog*innen und somit Etablierung medienpädagogischer Ziele als Basisqualifikation pädagogisch Tätiger
- Professionalisierung der Durchführung von spiel- und medienpädagogischen Projekten
- Zertifizierung spiel- und medienpädagogischer Fachkräfte als Master of Arts

Die Absolvent*innen sind in der Lage, praktisch spiel- und medienpädagogisch forschend, lehrend, weiterbildend, kontrollierend, konzipierend & produzierend sowie beratend zu arbeiten.



MODULE

Die Inhalte der Module sind darauf ausgerichtet, dass Studierende fach- und disziplinübergreifend Schlüsselqualifikationen wie analytisches Denken und Abstraktion erlernen, bzw. anwenden können.



Lehre und Studium sollen die Studierenden im Rahmen der berufsbegleitenden Weiterbildung qualifizieren, auf eine berufliche Tätigkeit einschließlich der unternehmerischen Selbständigkeit vorbereiten und ihnen die dafür erforderlichen fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden dem jeweiligen Studiengang entsprechend so vermitteln, dass sie zu wissenschaftlicher und künstlerischer Arbeit, zu selbständigem, kritischem Denken, zu einem auf ethischen Normen gegründetem verantwortlichem Handeln und zur selbständigen Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden in einem freiheitlichen, demokratischen und sozialen Rechtsstaat befähigt werden.

1. SEMESTER



KULTURELLE BILDUNG

SPIELWISSENSCHAFT

MEDIENWISSENSCHAFT

MEDIENETHIK +
JUGENDMEDIENSCHUTZ

2. SEMESTER



MEDIENPÄDAGOGISCHE
METHODEN

SPIELPÄDAGOGISCHE
METHODEN

DIGITALE SPIELE IN DER
BILDUNG – GRUNDLAGEN

PROJEKTBEZOGENE
FORSCHUNG + ENTWICKLUNG

MODULÜBERSICHT

3. SEMESTER



EMPIRISCHE FORSCHUNG +
WISSENSCHAFTSTHEORIEN

DIGITALE SPIELE IN DER
BILDUNG – GRUNDLAGEN

DIGITALE SPIELE IN DER
BILDUNG – VERTIEFUNG

PROJEKTBEZOGENE
FORSCHUNG + ENTWICKLUNG

4. SEMESTER



BEGLEITUNG
MASTERARBEIT

MASTERARBEIT



LEHRE

Die Lehrformen umfassen insbesondere Seminar und Übung. Vorlesungen sind nicht vorgesehen. Die didaktische detaillierte Ausgestaltung der Module obliegt im Rahmen der Freiheit von Forschung und Lehre den einzelnen Lehrenden. Es finden dabei z.B. Gruppenunterricht, Partnerarbeit, Rollenspiele, Diskussionen, Kleingruppenarbeiten, Präsentationen und Reflexionsübungen (z.B. zur Teamentwicklung oder auch erlebnispädagogische Übungen mit Spielcharakter zum verbesserten Theorie-Praxistransfer) statt. Die Lehrenden werden motiviert, neue Lehr- und Lernkulturen in ihren Veranstaltungen anzuwenden. Dazu wird allen Lehrenden Informationsmaterial zur Verfügung gestellt. Auch die Studierenden werden zu Beginn des Studiums über diese Form aufgeklärt.

STUDIENGANGSLEITUNG & DOZENTEN



PROF. DR. PHIL.
MARTIN GEISLER

EAH Jena



DIPL. SOZPÄD.
GERRIT NEUNDORFF

Institut Spitzenpoint



EVA SUCHOMSKI

Absolventin

»Die Professoren stehen vorne und die lieben das, was sie machen. Das ist ihr Gebiet, die haben Spaß dabei, uns das beizubringen.«



DOZENT*INNEN

(gelten jahrgangsübergreifend)

Für den Master »Spiel- und Medienpädagogik« konnten bundesweit aktive Dozent*innen gewonnen werden. Alle Lehrenden sind seit Jahren in ihren jeweiligen Themengebieten aktiv und gelten als ausgewiesene Expert*innen. Alle haben Erfahrungen in der Hochschullehre. Vertreten sind sowohl ausgewiesene Praktiker*innen, Personen mit institutioneller und akademischer Anbindung sowie Hochschulprofessor*innen. Alle Lehrenden können Publikationen in ihren Fachgebieten vorweisen.



**M.A.
HORST POHLMANN**

Akademie der Kulturellen Bildung
des Bundes und des Landes NRW



**DR.
ANNA GREBE**

Selbstständige Beraterin



**PROF. DR.
JENS JUNGE**

Institut für Ludologie



**M.A.
ERIC VAN DER BEEK**

Universität Hamburg



**PROF. DR.
JUDITH ACKERMANN**

FH Potsdam



**M.A.
SUSANNE ENDRES**

Akademie der Kulturellen Bildung
des Bundes und des Landes NRW



**M.A.
NADINE ROUSSEAU**

Akademie der Kulturellen Bildung
des Bundes und des Landes NRW



**M.A.
DENISE GÜHNEMANN**

Referentin für Medienbildung



**DR.
IREN SCHULZ**

freiberufliche
Medienpädagogin



**DIPL. SOZPÄD.
GABY KUNDE**

LKJ Thüringen



**M.A.
DIRK POERSCHKE**

LVR Zentrum für Medien
und Bildung



**PROF. DR. DR.
PATRICK RÖSSLER**

Universität Erfurt



STIMMEN

„Ihr habt einen großen Beitrag zur Vertiefung, Spezialisierung und Professionalisierung für die Medienpädagogik und das gesamte Universum Games und Lernen/ Games und Bildung geleistet. Ich bin sehr glücklich, Teil davon sein zu dürfen.“



Max Neu
Absolvent



**FRANZ
BOCKLISCH**

Absolvent

»Es waren zwei hervorragend spannende Jahre, die ich hier durchleben durfte. Ich habe mit ganz vielen sehr erfahrenen Dozenten agiert. Das war wirklich richtig gut und lehrreich für mich.«

»Man sollte sich überlegen, ob man das nebenberuflich machen möchte. Man darf das nicht unterschätzen.«

Svitlana Albers Makedonska, Absolventin



»Der Studiengang steht und fällt auch mit den Dozenten, weil man das Gefühl hat, dass jeder, der als Dozent seinen Beitrag geleistet hat, ist auch jemand, der in diesem Bereich aktiv mitwirkt und prägt.«

Florian Seidel, Absolvent

»Die Gruppe hat eine unglaublich gute Arbeitsatmosphäre geschaffen, die von den Profs aber auch begünstigt wurde... durch super Didaktik, super Anleitung und sehr interessante Themen.« Maximilian Seeberger, Absolvent



»Dadurch, dass wir aus so unterschiedlichen Praxisbereichen sowie Regionen in Deutschland kommen, war das superspannend. Weil in einigen Bundesländern Dinge anders funktionieren oder es bestimmte lokale Begebenheiten gibt.« Max Kops, Absolvent

»Es gibt wesentlich mehr wissenschaftliche Hintergründe zum Thema Spiele und Videospiele, als ich vorher dachte. Da gibt es eine viel tiefere Ebene.«

Andreas Meischner, Absolvent



CÄCILIA EMING

Absolventin

»Wir haben uns alle immer gefreut, uns alle paar Wochen oder Monate dann in Jena wieder zu treffen und haben auch viel nebenbei unternommen und viel gespielt.«



BEWERBUNG



LARA LÜDTKE
Absolventin

»Besonders schön fand ich, dass es so praxisorientiert war. Ich konnte immer Sachen, die wir hier kennengelernt haben, mit in meine Einrichtung nehmen und direkt bei meinem Klientel ausprobieren.«

Eingangsqualifikation

Neben einer grundlegenden wissenschaftlichen Qualifikation (welche minimal durch einen BA-Studienabschluss erbracht wird) steht der Studiengang einer großen Interessengemeinschaft offen. Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sind von Vorteil. Eine Fokussierung auf die Themen der Spiel- und Medienpädagogik kann auch für berufsunerfahrene Personen zur Orientierung und Spezialisierung dienlich sein.

Zugangs- und Zulassungsvoraussetzungen

Die Zugangs- und Zulassungsvoraussetzungen des Studienganges Master »Spiel- und Medienpädagogik« sind in den §§ 6-8 der Studienordnung i.V.m. deren Anlage 1 geregelt. Voraussetzungen für die Zulassung zum Masterstudiengang an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena sind:

Bachelor-, Master, Magister- oder Diplomabschluss mit einer Mindestnote von 2,3

Vorlage eines Motivationsschreibens (max 3.000 Zeichen)

mindestens einjährige Berufs- und/oder Praxiserfahrung

Bei der Bewerbung einzureichende Unterlagen sind der Website zu entnehmen.



ABSCHLUSS

Studienabschluss

Nach erfolgreichem Studienabschluss verleiht die Ernst-Abbe-Hochschule Jena den international anerkannten akademischen Grad »Master of Arts« (M.A.). Damit werden zugleich die Grundlagen für Tätigkeiten im höheren Dienst und für eine weitere wissenschaftliche Laufbahn (Promotion, etc.) der Absolvent*innen des Studiengangs geschaffen.

Berufsfelder und -chancen

pädagogische Praxis (einschließlich schulischer, außerschulischer und sozialarbeiterischer)

wissenschaftliche Forschung sowie ein weiterer wissenschaftlicher Karriereweg

Gestaltung und Vermarktung von Spielen und Medien

präventiver Kinder- und Jugendmedienschutz

Die Qualifikation in Spiel- und Medienpädagogik befähigt jedoch insbesondere zur praktischen pädagogischen und sozialpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Rahmen von formalen, non-formalen und informellen Bildungsprozessen in Kindertagesstätten, in Schulen und insbesondere außerschulisch z.B. in Vereinen. Diese Qualifikation befähigt beispielsweise auch, Konzepte zur Medienkompetenzförderung für eine Bildungseinrichtung zu schreiben und auch, dafür Finanzierungen zu beantragen.

Kontakt

ERNST-ABBE-HOCHSCHULE JENA

Fachbereich Sozialwesen
Masterstudiengang Spiel- und Medienpädagogik
Carl-Zeiss-Promenade 2
07745 Jena

STUDIENFACHBERATER

Prof. Dr. Martin Geisler
Tel.: 0 36 41, 205 814
E-Mail: martin.geisler@eah-jena.de

DEKANAT

Heike Lillenthal
Tel.: 0 36 41, 205-800
E-Mail: heike.lillenthal@eah-jena.de



**Anja
Blumauer-Geene**
Absolventin

„Das Masterstudium hat mir alle Türen geöffnet und was zuvor auf taube Ohren stieß, bekam auf einmal eine andere Wertigkeit und (ohne Witz) in 5 Minuten hatte ich das GDI für mein eigenes Zertifizierungsprogramm. Wahnsinn. Vielen lieben Dank! Ohne diesen Studiengang könnte es in anderen Bereichen in Sachen Spielpädagogik auch nicht vorwärts gehen!“

An abstract graphic of a sphere composed of a network of thin, light blue lines connecting small dots. Some dots are larger and more prominent, while others are smaller. The sphere is set against a dark teal background. There are four red curved lines, resembling brackets or partial arcs, positioned around the central text: two on the left and two on the right, one above and one below the text.

**WWW.
SPIEL-MEDIEN-
PÄDAGOGIK.DE**