

Modulgruppe 21st Century Skills / 4C-Modell

MD4C1 communication

MD4C2 collaboration

MD4C3 creativity

MD4C4 critical thinking

1	Lernergebnisse (learning outcomes) / Methodische und reflexive Kompetenzen für die Modulgruppe Die Studierenden <ul style="list-style-type: none">• können ein aktuelles Thema recherchieren, strukturieren und auf mehreren Abstraktionslevels präsentieren.• können Ergebnisse sprachlich/schriftlich darstellen und visualisieren.• geben Kommilitonen im Rahmen der Präsentationen ein wertschätzendes, reflektiertes und konstruktives Feedback.
2	Inhalte Die Modulgruppe 21st century skills / 4C-Modell (kurz 4Cs) beschreibt Kompetenzen, die für die Arbeitswelt und Lernende des 21. Jahrhunderts einen besonders hohen Stellenwert einnehmen. Darüber hinaus werden alternative Modelle oder Varianten des 4C-Modells vorgestellt und diskutiert. Besonderes Augenmerk für gilt dabei spezifischen Methoden und digitalen Werkzeugen, die in 4C-Prozessen zur Anwendung kommen können. Mit dieser Modulgruppe werden interdisziplinär, praxisnah und problembasiert Themen bzw. Aufgabenstellungen angeboten, die geeignet sind, diese Skills zu entwickeln.

MD4C1 21st Century Skills: communication					
Kennnummer MD4C1	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
	130 h	5	1. Sem.	Sommersemester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen Seminaristischer Unterricht (Pflicht)	Kontaktzeit 4 SWS / 42 h	Selbststudium 88 h	geplante Gruppengröße 25 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Fachliche und wissenschaftliche Kompetenzen Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und beschreiben unterschiedliche Aspekte der Digitalkompetenz in Bezug auf Kommunikationsprozesse. • beschreiben, welche Bedeutung die Schlüsselkompetenz Kommunikation für die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts haben. • kennen unterschiedliche Kommunikationsmodelle und können diese kritisch bewerten. • erwerben und reflektieren wissenschaftliche Kenntnisse zu Medientheorien. • kennen digitale Werkzeuge zur Unterstützung der Kommunikation und können diese konfigurieren und in ihrem persönlichen Lebens- und Arbeitsumfeld anwenden. • kennen unterschiedliche Aspekte der „Netiquette“ und berücksichtigen sie in ihrem persönlichen Kommunikationsverhalten. 				
3	Inhalte Im Teilmodul Kommunikation (MD4C1) geht es u. a. darum, verschiedene Ebenen der Kommunikation wie Sender-, Empfänger, Referenz- oder auch kanalbezogene Ebenen zu erkennen und in ihrem Zusammenspiel zu analysieren. Die Basis hierfür sind Grundlagen der Semiotik und der Medienwissenschaft, um ein historisches und vertieftes Verständnis zu erlangen, das es ermöglicht, die Folgen des Wandels der Digitalisierung tiefgehend zu erarbeiten. Die Studierenden erlangen Kenntnisse in die mediale Bedingtheit der Kommunikation im Allgemeinen, um auf dieser Basis die Spezifik der Medialisierung und Digitalisierung von Kommunikation reflektieren zu können. Den praktischen Schwerpunkt dieses Teilmoduls bilden digital gestützte Formen der Kommunikation (z. B. professionelle Chatsysteme/ Messenger/ Conferencingtools), die in der Lebens- und Arbeitswirklichkeit des 21. Jahrhunderts von elementarer Bedeutung sind.				
4	Lehr- und Lernformen kooperative Seminararbeit, projektbasiertes Lernen, problembasiertes Lernen, agile Lernsettings, E-Learning, Präsentationen.				
5	Teilnahmevoraussetzungen Formal: Keine				

6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation, Hausarbeit, Portfolioprüfung oder weitere besondere Prüfungsformen. Die Prüfungsformen werden von den Dozent*innen zu Beginn der Lehrveranstaltung verbindlich kommuniziert.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</p> <p>Erfolgreicher Modulabschluss in der Veranstaltung zu MD4C1.</p>
8	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p> <p>-</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>5% absolut</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Modulbeauftragte:</p> <p>Prof. Dr. Michael Marmann, Prof. Dr. habil. Fernand Hörner</p> <p>Hauptamtlich Lehrende:</p> <p>Prof. Dr. Moritz Fleischmann, Prof. Dr. habil. Fernand Hörner, Prof. Dr. Andreas Jahr, Prof. Christian Jendreiko, Prof. Dr. Swantje Lichtenstein, Prof. Dr. Michael Protogerakis, N. N. Digital Literacy, N. N. Gesellschaftliche, soziale und ethische Aspekte von Digitalität, N. N. Transmedia Design and Interactive Storytelling, N. N. Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, insbesondere Entrepreneurship und Digitale Innovation</p>
11	<p>Sonstige Informationen</p> <p>Weiterführende Literatur:</p> <p>Friedemann Schulz von Thun (1981): Miteinander reden. 1: Störungen und Klärungen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.</p> <p>Thomas Friedrich, Gerhard Schweppenhäuser (2010): Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Basel: Birkhäuser Basel.</p> <p>Oliver Handlos et. al (2012): Über den Umgang mit E-Mails: die Scholz & Friends E-Mail-Etikette; Hr. v. Hermann Schmidt Verlag.</p> <p>Olexiy Khabyuk (2019): Kommunikationsmodelle. Grundlagen, Anwendungsfelder, Grenzen. Stuttgart: Kohlhammer.</p> <p>Weitere aktuelle Literaturhinweise und Informationsquellen werden zu Beginn des Moduls oder unmittelbar aus dem Veranstaltungskontext herausgegeben. Zusätzlich werden verstärkt digitale Medien als Wissensquelle eingesetzt.</p>

MD4C2 21st Century Skills: collaboration					
Kennnummer MD4C2	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
	130 h	5	1. Sem.	Sommersemester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen Seminaristischer Unterricht (Pflicht)	Kontaktzeit 4 SWS / 42h	Selbststudium 88h	geplante Gruppengröße 25 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Fachliche und wissenschaftliche Kompetenzen Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und beschreiben unterschiedliche Aspekte der Digitalkompetenz in Bezug auf die Kollaboration. • beschreiben unterschiedliche Kollaborationsmodelle und sind in der Lage, Vor- und Nachteile derselben zu reflektieren • beschreiben, welche Bedeutung die Schlüsselkompetenz Zusammenarbeit für die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts hat. • diskutieren und hinterfragen soziale Kontexte und können das Potential kultureller Vielfalt und unterschiedlicher sozialer Herkunft einer Gruppe analytisch beschreiben und gewinnbringend einsetzen • können in kleinen Gruppen kooperativ und verantwortlich zusammenarbeiten • können Arbeitsschritte auch in der Gruppe zielgerichtet planen und durchführen • können in größeren Gruppen umfangreiche Aufgaben und Themen verantwortlich leiten und die Entwicklung der Teammitglieder fördern • reflektieren dabei auch die aktive Rolle von digitalen Tools als eigene Akteure • können digitale Tools zur Unterstützung von Kollaborationsprozessen auswählen, konfigurieren und einsetzen 				
3	Inhalte Im Modul Zusammenarbeit (MD4C2) stehen die Fähigkeit zur Zusammenarbeit sowie Grundlagen, gruppendynamische Prozesse zu verstehen, im Fokus. So können z. B. agile Methoden wie Kanban genutzt werden, um die Kollaboration zu fördern und zu unterstützen. Als theoretische Basis dient ein grundlegendes, soziologisches Verständnis für Vergemeinschaftungsprozesse. Die Studierenden entwickeln ein Bewusstsein für die Bedeutung kultureller Vielfalt und lernen mit allen Formen von Diversität umzugehen. Zudem wird für das Entstehen von sozialer Ungleichheit, Diskriminierung oder symbolischer Gewalt sensibilisiert werden. Die Studierenden reflektieren dabei auch die aktive Rolle von digitalen Tools als eigene Akteure im Sinne der Akteur-Netzwerktheorie. Einen praktischen Schwerpunkt dieses Teilmoduls bilden digital gestützte Formen der Zusammenarbeit (Bsp. digitale Kanbanboards, professionelle Chatsysteme, kooperative Cloudwerkzeuge, Webinar- und Conferencingtools) die in der Lebens- und Arbeitswirklichkeit des 21. Jahrhunderts von elementarer Bedeutung sind.				

4	Lehr- und Lernformen Seminaristischer Unterricht, insbesondere kooperative Seminararbeit, projektbasiertes Lernen, problembasiertes Lernen, agile Lernsettings, E-Learning, Präsentationen.
5	Teilnahmevoraussetzungen Formal: Keine
6	Prüfungsformen Präsentation, Hausarbeit, Portfolioprüfung oder weitere besondere Prüfungsformen. Die Prüfungsformen werden von den Dozent*innen zu Beginn der Lehrveranstaltung verbindlich kommuniziert.
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreicher Modulabschluss in der Veranstaltung zu MD4C2.
8	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) -
9	Stellenwert der Note für die Endnote 5% absolut
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Modulbeauftragte: Prof. Dr. Michael Marmann, Prof. Dr. habil. Fernand Hörner Hauptamtlich Lehrende: Prof. Dr. habil. Fernand Hörner, Prof. Christian Jendreiko, N. N. Digital Literacy, N. N. Gesellschaftliche, soziale und ethische Aspekte von Digitalität, N. N. Transmedia Design and Interactive Storytelling
11	Sonstige Informationen Weiterführende Literatur: David Teten et. al (2005): The virtual handshake. New York: Amacom. Bruno Latour (2010): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. Swetlana Franken, (2015): Personal: Diversity Management. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. Koen Leurs (2015) Digital Passages: Migrant Youth 2.0 Diaspora, Gender and Youth Cultural Intersections. Amsterdam: Amsterdam University Press. Luki Huber et. al (2016) Manual Thinking: das ideale Werkzeug für kreatives Arbeiten im Team. Offenbach: Gabal. Jasmin Fitzpatrick (2018): Digital Civil Society: Wie zivilgesellschaftliche Organisationen im Web 2.0 politische Ziele verfolgen. Wiesbaden: Springer. Svenja Hofert (2018): Agiler führen - Einfache Maßnahmen für bessere Teamarbeit, mehr Leistung und höhere Kreativität. Wiesbaden: Springer Gabler.

Leila Summa, et al. (2019): 33 Werkzeuge für die digitale Welt. München: Redline Verlag.

Susanne Robra-Bissantz et. al (2019): Digitale Zusammenarbeit: Kooperation & Kollaboration, Partizipation & open innovation, design thinking, Wissensmanagement & Enterprise Social Networks, Kreativität & Reziprozität, computerunterstützte Zusammenarbeit. Wiesbaden: Springer Vieweg.

Rainer Mühlhoff et. al (2019): Affekt Macht Netz: Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft. Bielefeld: Transcript.

Weitere aktuelle Literaturhinweise und Informationsquellen werden zu Beginn des Moduls oder unmittelbar aus dem Veranstaltungskontext herausgegeben. Zusätzlich werden verstärkt digitale Medien als Wissensquelle eingesetzt.

MD4C3 21st Century Skills: creativity					
Kennnummer MD4C3	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
	130 h	5	1. Sem.	Sommersemester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen Seminaristischer Unterricht (Pflicht)	Kontaktzeit 4 SWS / 42 h	Selbststudium 88 h	geplante Gruppengröße 25 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Fachliche und wissenschaftliche Kompetenzen Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und beschreiben unterschiedliche Aspekte der Digitalkompetenz in Bezug auf die Kreativitätsprozesse. • beurteilen, welche Bedeutung die Schlüsselkompetenz Kreativität für die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts hat. • beherrschen unterschiedliche Herangehensweisen bezüglich kreativer Gestaltung und können diese eigenständig anwenden. • entwickeln aktiv interdisziplinäre Lösungsstrategien. • begreifen den kreativen Prozess als Gestaltung von Kommunikationsprozessen. • organisieren und bewerten den kreativen Prozess mit Konzepten der Informatik. • lernen digitale Werkzeuge zur Unterstützung von Kreativitätsprozessen kennen und wenden sie im Rahmen von praxisrelevanten Aufgabenstellungen an 				
3	Inhalte Im Modul MC3 stehen praktische und theoretische Kompetenzen zur Unterstützung von Kreativitätsprozessen im Vordergrund. Grundlagen für Kreativität sollen multiperspektivisch aus künstlerischer, psychologischer, ökonomischer oder medienwissenschaftlicher Sicht betrachtet werden. Ein Hauptaugenmerk liegt dabei auf gruppendynamischen Prozessen. Dabei sollen digitale Kreativitätsprozesse nicht nur auf der Oberfläche der Displays, sondern zumindest ansatzweise auch auf ihrer codebasierten Unterfläche durchdrungen werden. Einen praktischen Schwerpunkt dieses Moduls bilden digital gestützte Kreativitätsprozesse. Hier können z.B. digitale Tools zur Unterstützung des Design Thinking, diverse Konzeptions- und Gestaltungstools wie Mockup-Werkzeuge oder Cloudwerkzeuge zum Einsatz kommen, die in der Lebens- und Arbeitswirklichkeit des 21. Jahrhunderts von elementarer Bedeutung sind.				
4	Lehr- und Lernformen Seminaristischer Unterricht, inklusive kooperative Seminararbeit, projektbasiertes Lernen, problembasiertes Lernen, agile Lernsettings, E-Learning, Präsentationen.				
5	Teilnahmevoraussetzungen Formal: Keine				

6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation, Hausarbeit, Portfolioprüfung oder weitere besondere Prüfungsformen. Die Prüfungsformen werden von den Dozent*innen zu Beginn der Lehrveranstaltung verbindlich kommuniziert.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</p> <p>Erfolgreicher Modulabschluss in der Veranstaltung zu MD4C3.</p>
8	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p> <p>-</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>5% absolut</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Modulbeauftragte:</p> <p>Prof. Dr. Michael Marmann, Prof. Dr. habil. Fernand Hörner</p> <p>Hauptamtlich Lehrende:</p> <p>Prof. Dr. habil. Fernand Hörner, Prof. Christian Jendreiko, Prof. Dr. Swantje Lichtenstein, N. N. Transmedia Design and Interactive Storytelling,</p>
11	<p>Sonstige Informationen</p> <p>Weiterführende Literatur:</p> <p>Frieder Nake (1974): Ästhetik als Informationsverarbeitung. Grundlagen und Anwendungen der Informatik im Bereich ästhetischer Produktion und Kritik. New York/Wien: Springer.</p> <p>Martin und Thomas Poschauko (2010): Nea Machina. Die Kreativmaschine. Mainz: Schmidt Herrman Verlag 2010.</p> <p>Andreas Reckwitz (2017): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin: Suhrkamp.</p> <p>Peter Denning (2019): Computational Thinking, Cambridge: MIT Press.</p> <p>Weitere aktuelle Literaturhinweise und Informationsquellen werden zu Beginn des Moduls oder unmittelbar aus dem Veranstaltungskontext herausgegeben. Zusätzlich werden verstärkt digitale Medien als Wissensquelle eingesetzt.</p>

MD4C4 21st Century Skills: critical thinking					
Kennnummer MD4C4	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
	130 h	5	2. Sem.	Wintersemester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen Seminaristischer Unterricht (Pflicht)	Kontaktzeit 4 SWS / 42 h	Selbststudium 88 h	geplante Gruppengröße 25 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Fachliche und wissenschaftliche Kompetenzen Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und beschreiben unterschiedliche Aspekte der Digitalkompetenz in Bezug auf das kritische Denken. • beurteilen, welche Bedeutung diese Schlüsselkompetenz für die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts hat. • können Problemlagen und Argumentationen analysieren und bewerten und ihre eigenen Vorannahmen reflektieren. • können eigene Lernprozesse eigenständig reflektieren und methodisch erweitern. • hinterfragen kritisch Ihre eigenen Stärken und Schwächen (im Umgang und der Anwendung von digitalen Werkzeugen). • können die Aussagen von Texten kritisch hinterfragen und beschreiben die impliziten Vorannahmen von Texten. 				
3	Inhalte Im Vordergrund dieses Moduls steht die Fähigkeit zum kritischen Denken als die letzte Schlüsselkompetenz der 4Cs. Die Studierenden sollen in der Lage sein, die im vorangegangenen Semester behandelten Modelle zu Kommunikation, Kreativität und Zusammenarbeit kritisch nach ihren Grenzen, blinden Flecken und impliziten Vorannahmen hin zu befragen. Als theoretischer Ausgangspunkt dient die kritische Diskursanalyse, die Kompetenzen vermittelt, auch wissenschaftliche Diskurse auf ihren bedeutungskonstituierenden Charakter hin zu analysieren und auch neue wissenschaftliche Erkenntnisse von populärwissenschaftlichen „Trends“ zu unterscheiden. Die Studierenden sollen dabei auch in der Lage sein, die Erfahrungen in ihrem praktischen Projekt zu reflektieren.				
4	Lehr- und Lernformen Seminaristischer Unterricht, inklusive kooperative Seminararbeit, projektbasiertes Lernen, problembasiertes Lernen, agile Lernsettings, E-Learning, Präsentationen.				
5	Teilnahmevoraussetzungen Formal: Keine				
6	Prüfungsformen Hausarbeit.				

7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreicher Modulabschluss in der Veranstaltung zu MD4C4.</p>
8	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) -</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 5% absolut</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Modulbeauftragte: Prof. Dr. Michael Marmann, Prof. Dr. habil. Fernand Hörner</p> <p>Hauptamtlich Lehrende: Prof. Dr. habil. Fernand Hörner, Prof. Christian Jendreiko, N. N. Gesellschaftliche, soziale und ethische Aspekte von Digitalität</p>
11	<p>Sonstige Informationen</p> <p>Weiterführende Literatur:</p> <p>Bell Hooks (2010): Teaching critical thinking: practical wisdom; Hr. v. Routledge, New York.</p> <p>Zbigniew Michalewicz et. al (2010): Puzzle-based learning: an introduction to critical thinking, mathematics, and problem solving. Victoria: Hybrid Publ.</p> <p>Siegfried Jäger (2015): Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Münster: Unrast.</p> <p>Otto Kruse (2017): Kritisches Denken und Argumentieren. UTB: Konstanz.</p> <p>Didier Eribon et. al (2018): Grundlagen eines kritischen Denkens; Hr. v. Turia + Kant, Wien, Berlin.</p> <p>Ronald Deckert (2020): Digitalisierung und nachhaltige Entwicklung: Vernetztes Denken, Fühlen und Handeln für unsere Zukunft. Wiesbaden: Springer Gabler.</p> <p>Weitere aktuelle Literaturhinweise und Informationsquellen werden zu Beginn des Moduls oder unmittelbar aus dem Veranstaltungskontext herausgegeben. Zusätzlich werden verstärkt digitale Medien als Wissensquelle eingesetzt.</p>