



Curriculum

Hochschullehrgang

Social Media – Medienkompetenz im digitalen Zeitalter

(12 ECTS-Anrechnungspunkte)

PC 711 106

Version 1.0

11.12.2024

1	Allgemeines	2
1.1	Zuordnung	2
1.2	Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium	2
1.3	Datum der Genehmigung durch das Rektorat	2
1.4	Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs	2
2	Qualifikationsprofil.....	2
2.1	Zielsetzung des Studiums	2
2.2	Qualifikation / Ausbildungsziele	3
2.3	Bedarf (Employability)	3
2.4	Lehr-Lern-Beurteilungskonzept.....	3
2.5	Erwartete Lernergebnisse	4
2.6	Vergleichbarkeit mit Curricula gleichartiger Studien	4
3	Kompetenzkatalog.....	5
4	Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen.....	6
5	Reihungskriterien	6
6	Modulübersicht	6
7	Modulübersicht	8
7.1	Modul 1	8
7.2	Modul 2	11
8	Prüfungsordnung.....	13
9	Inkrafttreten und allfällige Übergangbestimmungen	13

1 Allgemeines

1.1 Zuordnung

Der Hochschullehrgang ist dem öffentlich-rechtlichen Bereich zugeordnet.

1.2 Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium

Das Curriculum in der Version 1.0 wurde am 11.12.2024 erlassen.

1.3 Datum der Genehmigung durch das Rektorat

Das Curriculum in der Version 1.0 wurde am 11.12.2024 durch das Rektorat genehmigt.

1.4 Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang besteht aus zwei Modulen und weist eine Workload von 12 ECTS-AP bei einer Mindeststudiendauer von zwei Semestern auf. Die gemäß § 39 (6) HG 2005 festgelegte Höchststudiendauer beträgt vier Semester.

2 Qualifikationsprofil

2.1 Zielsetzung des Studiums

Der Hochschullehrgang hat das Ziel, Pädagog*innen für die Herausforderungen und Potenziale sozialer Medien in Schule und Bildung zu qualifizieren. Der Lehrgang vermittelt fundierte Kenntnisse über die Funktionsweisen sozialer Medien, aktuelle technologische Entwicklungen sowie deren Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft. Die Absolvent*innen erwerben Kompetenzen, um digitale Technologien gezielt und verantwortungsvoll in der pädagogischen Praxis einzusetzen, Schüler*innen zu einer kritischen und reflektierten Mediennutzung zu befähigen und kreative digitale Projekte umzusetzen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Förderung von Medienkompetenz, der Analyse rechtlicher und ethischer Fragestellungen sowie der präventiven Arbeit in den Bereichen Cybermobbing, digitale Gewalt, Datenschutz und Fake News. Darüber hinaus befähigt der Lehrgang die Teilnehmenden, Social Media als Instrument für schulische Öffentlichkeitsarbeit einzusetzen, innovative Lernumgebungen zu gestalten und aktuelle Entwicklungen wie Künstliche Intelligenz in ihren Bildungsansätzen zu berücksichtigen. Der Lehrgang trägt dazu bei, die digitale Transformation im Bildungsbereich nachhaltig und verantwortungsvoll zu gestalten.

Das Studienangebot beachtet folgende Aspekte als durchgehende Prinzipien:

Design for All: Die Studierenden lernen die Chancen durch digitale Medien für alle kennen. Bedürfnisse für Menschen mit speziellen Begabungen, aber auch speziellen Bedürfnissen werden bei den verschiedenen Themenbereichen berücksichtigt. Durch adäquate Aufbereitung der Informationen werden Kommunikationskanäle, die aufgrund von Beeinträchtigungen, Alter oder Krankheit verschlossen sind, überbrückt und Informationen weitgehend barrierefrei zugänglich gemacht.

Nachhaltigkeit: Fragen der nachhaltigen Ressourcennutzung bei der Arbeit mit digitalen Medien werden in den Lehrveranstaltungen thematisiert und sind Teil des Lehrgangskonzeptes.

Open Educational Resources (OER): Im Hochschullehrgang werden die Möglichkeiten, die sich durch die Nutzung von online frei verfügbaren Materialien (OER) ergeben, erprobt. In den einzelnen

Lehrveranstaltungen werden bevorzugt OER-Materialien verwendet und im Hochschullehrgang erzeugte Materialien unter eine entsprechende Lizenz gestellt.

Change-Management im Sinne von lebensbegleitendem Lernen: Auch wenn das Studienangebot nach zwei Semestern abgeschlossen werden kann, so soll die Auseinandersetzung mit sozialen Medien als andauernder Lernprozess ohne definierten Endzustand verstanden werden. Das individuelle Wissen und Handeln muss aufgrund der rasch fortschreitenden Entwicklungen immer wieder neu geplant und erworben bzw. adaptiert werden.

2.2 Qualifikation / Ausbildungsziele

Der Hochschullehrgang wendet sich an Lehrpersonen aller Schultypen. Sie sollen nach Absolvierung dieses Hochschullehrgangs die Fähigkeit besitzen, die Funktionsweisen, Chancen und Risiken sozialer Medien sowie aktueller technologischer Entwicklungen wie Künstlicher Intelligenz zu verstehen, diese kritisch zu reflektieren und gezielt in der schulischen Praxis anzuwenden.

2.3 Bedarf (Employability)

Schüler*innen nutzen Social Media, um zu kommunizieren, sich selbst darzustellen und sich mit der Welt zu vernetzen. Um die Schüler*innen dort abzuholen, wo sie stehen, ist es unerlässlich, dass Lehrpersonen diese Medien verstehen und in den Unterricht integrieren. Social Media kann nicht länger als ein rein privates Phänomen betrachtet werden, das außerhalb des Schulkontexts stattfindet¹. Vielmehr durchdringen Social Media alle Bereiche des Lebens, verändern Kommunikationsformen und beeinflussen die Art und Weise, wie Wissen generiert und geteilt wird. Die Schule muss auf diese Veränderungen reagieren und Social Media als integralen Bestandteil des Unterrichts und der Schulentwicklung begreifen².

2.4 Lehr-Lern-Beurteilungskonzept

Der Hochschullehrgang besteht aus 2 Modulen und folgt einem stark vorstrukturierten handlungsorientierten Gesamtkonzept von Ziel-, Inhalts-, Methoden- und Medienangeboten. Die Gesamtstruktur der Lehrveranstaltungen entspricht einem Blended-Learning-Konzept mit Selbststudium. E-Learning als die Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien für Lehr- und Lernprozesse findet sowohl in den Präsenzphasen als auch in den Onlinephasen und im Selbststudium statt.³ Die fachdidaktische Arbeit und die Schulpraxis ziehen sich begleitend durch alle Module.

¹ Muuß-Merholz, J. (2016). Schule und Web 2.0 – Wie Social Media die schulische Kommunikation durcheinanderwirbelt. In *Öffentlichkeitsarbeit macht Schule. Ein praxisorientiertes Handbuch zur Umsetzung von PR an Schulen*. Carl Link.

² Wampfler, P. (2013). *Facebook, Blogs und Wikis in der Schule. Ein Social-Media-Leitfaden*. Vandenhoeck&Ruprecht.

³ E-Learning wird im Curriculum und im HLG entsprechend der Definition von Bratengeyer et al. verwendet: „Der Begriff ELearning ist im weitestgehenden Sinne zu verstehen. Er umfasst alle Lehr- und Lernaktivitäten unter Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien, sowohl im Kontext von Präsenzveranstaltungen als auch in der Fernlehre bzw. der Kombination von beiden (Blended Learning)“ (Bratengeyer et al. (2016). Die österreichische Hochschul-E-Learning-Landschaft. Studie zur Erfassung des Status quo der E-Learning-Landschaft im tertiären Bildungsbereich hinsichtlich Strategie, Ressourcen, Organisation und Erfahrungen. Norderstedt).

Während die Phasen des nicht-betreuten Selbststudiums das eigenverantwortliche Sich-Auseinandersetzen mit den Lerninhalten erfordern, lernen die Teilnehmer*innen in den Präsenzphasen (Typ 1 und 2 entsprechend der Kategorisierung der PH NÖ⁴) und in den asynchronen Onlinephasen (Typ 4) die Fachinhalte in Theorie und Praxis kennen und entwickeln die Kompetenz, diese anzuwenden und zu vermitteln. Während der Präsenzphasen werden Erfahrungsräume eröffnet, in denen sich die Teilnehmer*innen unmittelbar als anwendungskompetent erleben und die Fähigkeit erwerben, Kompetenzen im Fachbereich zu demonstrieren und zu erweitern. In den Phasen des unbetreuten Selbststudiums sind Aufgabenstellungen wie z. B. vorbereitendes Literaturstudium, eigenständige Informationssammlung, Übungsaufgaben, Erstellung von Unterrichtsmaterialien etc. vorgesehen. Für dieses Selbststudium erhalten die Teilnehmer*innen zudem Impulse für eine vertiefende praktische Arbeit. Als Leistungsnachweis sammelt jede*r Studierende Unterrichtskonzepte für den eigenen Unterricht.

2.5 Erwartete Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Absolvierung des Hochschullehrgangs wird von den Absolvierenden erwartet, dass sie ...

- die Funktionsweise, Chancen und Risiken sozialer Medien verstehen, diese reflektiert in der schulischen Praxis anwenden und rechtliche sowie ethische Fragestellungen berücksichtigen können,
- Schüler*innen im kritischen Umgang mit digitalen Inhalten anleiten, Cybermobbing und andere digitale Risiken erkennen und präventive Maßnahmen entwickeln können,
- soziale Netzwerke und digitale Technologien als Kommunikations- und Lerninstrumente nutzen, um Lernprozesse gezielt zu fördern und medienpädagogisch fundierte Projekte umsetzen können,
- aktuelle technologische Entwicklungen, wie Künstliche Intelligenz und algorithmische Systeme, kritisch reflektieren und ihre Bedeutung für Bildung und Gesellschaft einordnen können,
- Schüler*innen durch kreative und medienpädagogisch fundierte Projekte in die digitale Schulkommunikation einbinden und ihre Medienkompetenz fördern können.

2.6 Vergleichbarkeit mit Curricula gleichartiger Studien

Inhaltlich teilweise ähnliche Hochschullehrgänge bieten die Pädagogische Hochschule Oberösterreich⁵ sowie die Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik⁶ an. Beide Angebote konzentrieren sich jedoch auf den Einsatz von Social Media für Öffentlichkeitsarbeit und Marketing und werden ausschließlich für Lehrpersonen der Sekundarstufe II angeboten.

⁴ Was ist E-Learning? 4 Typen der Lehre, <https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/wir-ueberuns/departments/departament4/hochschule-digital/was-ist-e-learning>

⁵ <https://ph-ooe.at/lehrgang-anmeldung/default-title/standard-titel-1-1>

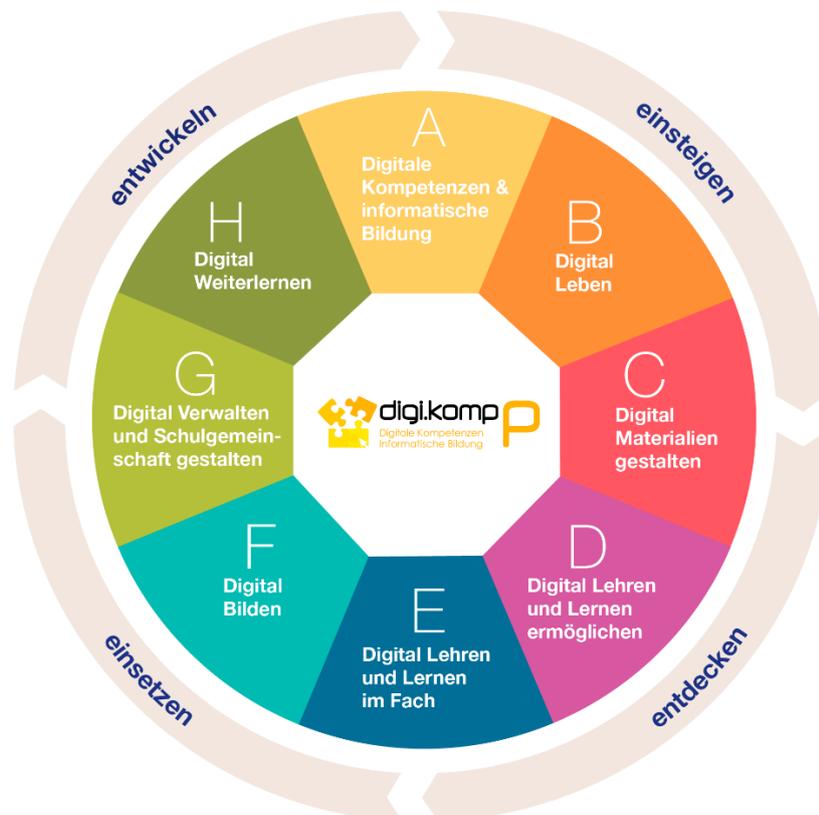
⁶ <https://www.haup.ac.at/fortbildung/hochschullehrgang-social-media-management/>

3 Kompetenzkatalog

Der Hochschullehrgang wurde auf Grundlage des digi.kompP-Kompetenzmodells für Lehrende entwickelt. Die Kategorisierung aus digi.kompP wird für die Module und Lehrveranstaltungen des Hochschullehrganges übernommen.

Das digi.kompP-Kompetenzmodell umfasst acht Kategorien (A-H); der Kompetenzerwerb selbst erstreckt sich über vier Entwicklungsphasen (Einsteigen, Entdecken, Einsetzen und Entwickeln). Kategorie A umfasst digitale Kompetenz und informatische Bildung. Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität, Fragen der Technikethik, Medienbildung und -biografie sowie Barrierefreiheit sind Inhalte der Kategorie B. Kategorie C enthält das Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Unterlagen für den Unterricht, Werknutzungs- und Urheberrecht. Die Kategorie Digital Lehren und Lernen ermöglichen (D) spannt den Bogen vom Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen bis zum Durchführen von formativer und summativer Beurteilung. Kategorie E befasst sich mit der fachspezifischen Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content. Kategorie F beinhaltet Kompetenzbeschreibungen zum digitalen Bilden (Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden) und Kategorie G jene zur digitalen Schulverwaltung und digitalen Schulgemeinschaft. Kategorie H betrifft schließlich die Fort- und Weiterbildung der Lehrkraft mit bzw. hinsichtlich der Nutzung von digitalen Medien.

Die inhaltliche Schwerpunktsetzung des Hochschullehrgangs liegt in den Kategorien B und F des Kompetenzmodells.



Kompetenzkatalog digi.kompP.

Grafik: Onlinecampus Virtuelle PH im Auftrag des BMBWF; Version 2.0 Text

4 Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen

Die Zulassung zum Hochschullehrgang setzt gemäß § 52f (2) HG 2005 idgF ein aktives Dienstverhältnis als Lehrer*in sowie die Anmeldung auf dem Dienstweg voraus. Zielgruppe sind Absolvent*innen eines Lehramtsstudiums oder Personen, die eine Lehrberechtigung haben.

5 Reihungskriterien

Gibt es mehr Anmeldungen als verfügbare Plätze, erfolgt die Teilnahme aufgrund der Reihung im Zuge des Dienstauftragsverfahrens.

6 Modulübersicht

1. Semester	Modul 1	
2. Semester		Modul 2

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	Semester- Wochenstunde(n)	Selbststudium in Stunden	Prüfung		Semester
						Prüfungsart	Beurteilung	
		Modul 1: Grundlagen und Phänomene sozialer Medien	7	4,2	127,75			
P	SE	Digitale Medien und ihre Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft	2	1,2	36,50	pi	N	1
P	SE	Cybersecurity und rechtliche Aspekte sozialer Medien	1	0,6	18,25	pi	N	1
P	SE	Soziale Medien – einzelne Plattformen und ihre Spezifika und Phänomene	1	0,6	18,25	pi	N	1
P	SE	Cybermobbing, Cybergrooming und Hass im Netz	2	1,2	36,50	pi	N	1
P	SE	Fake News und Verschwörungstheorien	1	0,6	18,25	pi	N	2
		Modul 2: Einsatzmöglichkeiten sozialer Medien in der Schule	5	3	91,25			
P	SE	Digitales Publizieren mit Schülerinnen und Schülern	2	1,2	36,50	pi	N	2
P	SE	Social Media in der schulischen Öffentlichkeitsarbeit	1	0,6	18,25	pi	N	2

P	SE	Ethische Aspekte und aktuelle Entwicklungen	1	0,6	18,25	pi	N	2
P	SE	Unterrichtsprojekt zu sozialen Medien	1	0,6	18,25	pi	N	2

Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)
 LV Lehrveranstaltungen
 P/W Pflicht- bzw. Wahlfach
 Prüfungsart: pi (prüfungsimmanent), npi (nicht prüfungsimmanent)

7 Modulbeschreibungen

7.1 Modul 1

Kurzzeichen	Modultitel					
SOME01	Grundlagen und Phänomene sozialer Medien					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	7
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>Das Modul „Grundlagen und Phänomene sozialer Medien“ vermittelt den Teilnehmenden umfassende Kompetenzen, um die Auswirkungen sozialer Medien und digitaler Technologien auf Individuen und Gesellschaft zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Sie lernen, Medienkompetenz in ihren pädagogischen Alltag zu integrieren, Informationen gezielt und kritisch zu bewerten und Schüler*innen für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren. Darüber hinaus sind sie in der Lage, rechtliche Rahmenbedingungen, Datenschutz und ethische Fragestellungen zu berücksichtigen sowie präventive und handlungsorientierte Strategien im Umgang mit Risiken wie Cybermobbing, Fake News und manipulativen Inhalten zu entwickeln. Das Modul befähigt sie, Chancen und Risiken moderner Technologien zu erkennen und praxisnahe Konzepte für die Arbeit mit sozialen Medien in Schule und Gesellschaft zu gestalten.</p>						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	Digitale Medien und ihre Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft					SE
2	Cybersecurity und rechtliche Aspekte sozialer Medien					SE
3	Soziale Medien – einzelne Plattformen und ihre Spezifika und Phänomene					SE
4	Cybermobbing, Cybergrooming und Hass im Netz					SE
5	Fake News und Verschwörungstheorien					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> Suchen, Finden und Bewerten von Informationen mit Suchdiensten; Reflexion über die Veränderung des Suchverhaltens durch neue KI-basierte Technologien Analyse des Mediennutzungsverhaltens anhand von Mediennutzungsstudien und Erforschung der veränderten Kommunikations- und Nachrichtenaufnahmegewohnheiten Kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen vernetzter Alltagsgegenstände (Smart Home, Wearables, Streaming, smarte Lautsprecher etc.) auf Privatsphäre und Datenschutz Reflexion über die Chancen und Risiken moderner Technologien im Alltag und Entwicklung eines bewussten Umgangs mit digitalen Medien 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> Sensibilisierung für rechtliche Rahmenbedingungen im Umgang mit sozialen Medien, einschließlich Urheberrecht, Creative Commons, DSGVO und Bildnisschutzrecht sowie Altersbeschränkungen für die Verwendung sozialer Medien Reflexion über den Einsatz mobiler Endgeräte in der Schule unter Berücksichtigung der Vorgaben der Lehrpläne und des Medienerlasses des BMBWF sowie schulinterner Regelungen und Verhaltensvereinbarungen Vermittlung von Grundlagen zu Cybersecurity und Datenschutz, insbesondere Schutz vor Phishing, Schadsoftware, Fake Shops und anderen aktuellen Bedrohungen sowie die Bedeutung sicherer Passwörter und technischer Schutzmaßnahmen Einführung in das Kompetenzmodell digi.komp und die Bedeutung von Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz im digitalen Zeitalter 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> Analyse aktueller sozialer Netzwerke als Kommunikations- und Informationsquellen Untersuchung des Phänomens Influencer und der Wirkung von Social-Media-Werbung auf Konsumverhalten und Meinungsbildung Reflexion über Selbstdarstellung im Netz, einschließlich Schönheitsidealen, der Nutzung von Beauty-Filtern sowie der Darstellung von Geschlechterrollen und -klischees im Internet Kritische Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und den individuellen sowie gesellschaftlichen Auswirkungen digitaler Selbstdarstellung 						
LV 4						

- Analyse der Entstehungsfaktoren und Auswirkungen von Cybermobbing und Hass im Netz sowie die Förderung von Zivilcourage und respektvollem Verhalten in digitalen Räumen
- Sensibilisierung für Risiken im Bereich Sexualität und Internet, einschließlich Sexting, Sextortion, Grooming sowie der Verbreitung problematischer und sexualisierter Inhalte
- Erarbeitung von Handlungskompetenzen für den Umgang mit diskriminierenden und manipulativen Inhalten, um Resilienz gegenüber digitaler Gewalt zu stärken
- Reflexion über die Rolle von Online-Spielen und Streamingplattformen, einschließlich der Prävention von Internetsucht und Spielsucht

LV 5

- Förderung von Quellenkritik und die Fähigkeit, Informationen auf ihre Glaubwürdigkeit, Herkunft und Intention zu überprüfen, insbesondere im Kontext von Verschwörungstheorien
- Sensibilisierung für Fake News und die Erkennung manipulativer Inhalte, einschließlich KI-generierter Bilder, Deep Fakes und anderer Täuschungsmethoden
- Reflexion über die Wirkung von Filterblasen, Echokammern und algorithmischen Verstärkungen bei der Verbreitung von Fake News und Verschwörungstheorien
- Analyse der Mechanismen von Werbung in digitalen Medien, einschließlich versteckter Werbeformen, gesponserter Inhalte und deren Einfluss auf Konsumententscheidungen

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen

Die Absolvent*innen besitzen die Kompetenz, ...

LV 1

- Informationen mithilfe digitaler Suchdienste gezielt zu suchen, kritisch zu bewerten und die Auswirkungen KI-basierter Technologien auf das Suchverhalten reflektiert zu analysieren,
- Mediennutzungsstudien zu interpretieren und das veränderte Kommunikations- und Nachrichtenaufnahmeverhalten in der digitalisierten Gesellschaft fundiert zu erforschen und zu bewerten,
- die Auswirkungen vernetzter Technologien wie Smart Home-Geräte, Wearables und Streaming-Plattformen auf Privatsphäre und Datenschutz zu analysieren und kritisch zu reflektieren,
- die Chancen und Risiken moderner Technologien im Alltag differenziert zu beurteilen und Strategien für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln.

LV 2

- rechtliche Rahmenbedingungen im Umgang mit sozialen Medien, wie Urheberrecht, Creative Commons, DSGVO, Bildnisschutzrecht und Altersbeschränkungen zu verstehen und in pädagogischen Kontexten anzuwenden,
- den Einsatz mobiler Endgeräte in der Schule kritisch zu reflektieren und dabei Vorgaben aus Lehrplänen, dem Medienerlass des BMBWF sowie schulinterne Regelungen und Verhaltensvereinbarungen zu berücksichtigen,
- grundlegende Prinzipien der Cybersecurity und des Datenschutzes zu kennen, Bedrohungen wie Phishing, Schadsoftware oder Fake Shops zu erkennen und geeignete Schutzmaßnahmen anzuwenden,
- das Kompetenzmodell digi.komp zu verstehen und die Bedeutung von Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz für das digitale Zeitalter zu analysieren und zu vermitteln.

LV 3

- aktuelle soziale Medien als Kommunikations- und Informationsquellen zu analysieren und deren Bedeutung für gesellschaftliche und persönliche Interaktionen zu bewerten,
- das Phänomen Influencer zu untersuchen und die Wirkung von Social-Media-Werbung auf Konsumverhalten und Meinungsbildung kritisch zu reflektieren,
- die Mechanismen der Selbstdarstellung im Netz, einschließlich Schönheitsidealen, der Nutzung von Beauty-Filtern sowie der Darstellung von Geschlechterrollen und -klischees, differenziert zu analysieren,
- ethische Fragestellungen im Zusammenhang mit digitaler Selbstdarstellung zu reflektieren und deren individuelle sowie gesellschaftliche Auswirkungen fundiert zu beurteilen.

LV 4

- die Entstehungsfaktoren und Auswirkungen von Cybermobbing und Hass im Netz zu analysieren und Strategien zur Förderung von Zivilcourage und respektvollem Verhalten in digitalen Räumen zu entwickeln,
- Risiken im Bereich Sexualität und Internet, wie Sexting, Sextortion und Grooming zu erkennen und präventive sowie sensibilisierende Maßnahmen für einen sicheren Umgang mit problematischen und sexualisierten Inhalten zu erarbeiten,
- Handlungskompetenzen für den Umgang mit diskriminierenden und manipulativen Inhalten zu entwickeln und Resilienz gegenüber digitaler Gewalt bei Kindern und Jugendlichen zu fördern,
- die Rolle von Online-Spielen und Streamingplattformen kritisch zu reflektieren und Ansätze zur Prävention von Internetsucht und Spielsucht im pädagogischen Kontext anzuwenden.

LV 5

- Informationen kritisch auf ihre Glaubwürdigkeit, Herkunft und Intention zu überprüfen und Verschwörungstheorien differenziert zu analysieren, um kritisches Denken bei Kindern und Jugendlichen zu fördern,

- Fake News und manipulative Inhalte, einschließlich KI-generierter Bilder und Deep Fakes, zu erkennen und Strategien zur Sensibilisierung und Prävention im pädagogischen Kontext zu entwickeln,
- die Wirkung von Filterblasen, Echokammern und algorithmischen Verstärkungen auf die Verbreitung von Fake News und Verschwörungstheorien zu reflektieren und deren Einfluss auf die Meinungsbildung zu bewerten,
- die Mechanismen von Werbung in digitalen Medien zu analysieren, einschließlich versteckter Werbeformen und gesponserter Inhalte, und deren Einfluss auf Konsumententscheidungen kritisch zu hinterfragen.

Lehr- und Lernformen

Vortrag, Einzel-, Partner-, Gruppenarbeiten, Input- und Reflexionseinheiten, Selbststudium, Einzel- und Gruppenpräsentationen, Arbeitsaufträge.

Leistungsnachweise

Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls; Übungs- und Konzeptentwicklung, schriftliche und mündliche Reflexionen.

Die konkreten Beurteilungskriterien werden den Studierenden zu Beginn des Moduls nachweislich zur Kenntnis gebracht. Es wird auf die geltende Prüfungsordnung verwiesen.

Sprache(n)

Deutsch

7.2 Modul 2

Kurzzeichen		Modultitel				
SOME02		Einsatzmöglichkeiten sozialer Medien in der Schule				
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		1	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine (außer das Modul weist ein anderes des HLGs als Voraussetzung auf)						
Modulziel						
<p>Das Modul „Einsatzmöglichkeiten sozialer Medien in der Schule“ vermittelt den Absolvent*innen umfassende Kompetenzen zur professionellen Nutzung von Social Media im schulischen Kontext. Sie lernen, digitale Publikationsprojekte gemeinsam mit Schüler*innen zu planen, technisch umzusetzen und kreativ zu gestalten. Darüber hinaus befähigt das Modul die Absolvent*innen, die Öffentlichkeitsarbeit der Schule durch gezielte Social-Media-Strategien zu stärken, Plattformen und interaktive Formate wirksam einzusetzen sowie eine professionelle digitale Präsenz zu entwickeln. Sie reflektieren die ethischen, gesellschaftlichen und ökologischen Aspekte der Digitalisierung und integrieren zukunftsorientierte Ansätze, einschließlich aktueller technologischer Entwicklungen, in ihre pädagogische Praxis. Das Modul ermöglicht ihnen, Unterrichtsprojekte eigenständig zu gestalten.</p>						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	Digitales Publizieren mit Schülerinnen und Schülern					SE
2	Social Media in der schulischen Öffentlichkeitsarbeit					SE
3	Ethische Aspekte und aktuelle Entwicklungen					SE
4	Unterrichtsprojekt					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> Einführung in die Grundlagen des digitalen Publizierens, einschließlich der Planung, Erstellung und Gestaltung von Inhalten für Weblogs und Social-Media-Kanäle mit Schülerinnen und Schülern Vermittlung von technischen und organisatorischen Kompetenzen für die Einrichtung und Betreuung digitaler Kanäle, wie Plattformauswahl, Content-Management-Systeme und redaktionelle Abläufe Förderung von Kreativität und digitalem Ausdruck bei Schüler*innen durch die Entwicklung multimedialer Projekte, die Teamarbeit, Reflexion und Medienkompetenz stärken Einsatz digitaler Projekte zur Einbindung von Schüler*innen in die Öffentlichkeitsarbeit der Schule, um neue Perspektiven und Reichweite schulischer Kanäle zu schaffen und die Identifikation mit der Schule zu fördern 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> Analyse erfolgreicher Beispiele und Entwicklung eigener Konzepte für die Social-Media-Arbeit an Schulen, um die Identität der Schule zu stärken und die Schulgemeinschaft aktiv einzubinden Auswahl geeigneter Plattformen, Erstellen von Content-Strategien und gezielte Ansprache unterschiedlicher Zielgruppen wie Eltern, Schüler*innen oder die lokale Gemeinschaft Gestaltung und Umsetzung eines professionellen Schulauftritts in sozialen Medien, einschließlich Bildsprache, Storytelling und Nutzung von interaktiven Formaten wie Umfragen oder Livestreams 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> Auseinandersetzung mit digitaler Ethik: Reflexion über die Verantwortung im Umgang mit digitalen Technologien und deren Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft Analyse der Wechselwirkungen zwischen Digitalisierung und Klimawandel, einschließlich der ökologischen Auswirkungen digitaler Technologien und Strategien für eine nachhaltige Nutzung Betrachtung von Künstlicher Intelligenz (KI) im Alltag und in der Schule: Chancen und Herausforderungen in der Bildung sowie ethische Fragen zur Automatisierung und Entscheidungsfindung Sensibilisierung für aktuelle Entwicklungen in der digitalen Welt und deren Bedeutung für Schule und Bildung 						
LV4						
<ul style="list-style-type: none"> Planung, Durchführung und Reflexion eines Unterrichtsprojekts zu bzw. mit sozialen Medien 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolvent*innen besitzen die Kompetenz, ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> digitale Publikationsprojekte mit Schüler*innen zu planen, Inhalte für Weblogs und Social-Media-Kanäle zu gestalten und diese zielgerichtet umzusetzen, digitale Kanäle technisch, organisatorisch und inhaltlich einrichten und betreuen zu können sowie Social-Media-Plattformen und Content-Management-Systeme bedienen und redaktionelle Abläufe strukturieren zu können, 						

	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativität und digitalen Ausdruck bei Schüler*innen zu fördern, indem multimediale Projekte entwickelt werden, die Teamarbeit, Reflexion und Medienkompetenz stärken, • digitale Projekte in die schulische Öffentlichkeitsarbeit zu integrieren, um Schüler*innen aktiv einzubinden, neue Perspektiven für schulische Kanäle zu schaffen und die Identifikation mit der Schule zu stärken.
LV 2	<ul style="list-style-type: none"> • erfolgreiche Beispiele der Social-Media-Arbeit an Schulen zu analysieren und eigene Konzepte zu entwickeln, um die Identität der Schule zu stärken und die Schulgemeinschaft aktiv einzubinden, • geeignete Plattformen für die schulische Öffentlichkeitsarbeit auszuwählen, Content-Strategien zu erstellen und unterschiedliche Zielgruppen wie Eltern, Schüler*innen sowie die lokale Gemeinschaft gezielt anzusprechen, • einen professionellen Schulauftritt in sozialen Medien zu gestalten und umzusetzen, einschließlich der Entwicklung einer konsistenten Bildsprache, der Anwendung von Storytelling und der Nutzung interaktiver Formate wie Umfragen oder Livestreams.
LV 3	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortung im Umgang mit digitalen Technologien wahrzunehmen und deren Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft kritisch zu bewerten, • die Wechselwirkungen zwischen Digitalisierung und Klimawandel zu analysieren, die ökologischen Auswirkungen digitaler Technologien zu beurteilen und Strategien für eine nachhaltige Nutzung zu entwickeln, • Chancen und Herausforderungen von Künstlicher Intelligenz (KI) im Alltag und in der Schule zu bewerten, insbesondere im Hinblick auf Automatisierung, Entscheidungsfindung und ethische Fragestellungen, • aktuelle Entwicklungen in der digitalen Welt zu erkennen und deren Bedeutung für Schule und Bildung zu analysieren, um zukunftsorientierte Ansätze in der pädagogischen Praxis zu fördern.
LV 4	<ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsprojekte zu und mit sozialen Medien eigenständig zu planen, diese zielgerichtet durchzuführen und die Ergebnisse im Hinblick auf pädagogische Ziele und medienpädagogische Kompetenzen zu reflektieren.
Lehr- und Lernformen	
Vortrag, Einzel-, Partner-, Gruppenarbeiten, Input- und Reflexionseinheiten, Selbststudium, Einzel- und Gruppenpräsentationen, Arbeitsaufträge.	
Leistungsnachweise	
Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls; schriftliche Übungen, schriftliche und mündliche Reflexionen, schriftliche Abschlussarbeit: Beschreibung eines Unterrichtsprojekts inklusive Durchführung in der Praxis mit Schüler*innen und Reflexion. Die konkreten Beurteilungskriterien werden den Studierenden zu Beginn des Moduls nachweislich zur Kenntnis gebracht. Es wird auf die geltende Prüfungsordnung verwiesen.	
Sprache(n)	
Deutsch	

8 Prüfungsordnung

Die Prüfungsordnung entspricht den Vorgaben der PH NÖ für Hochschullehrgänge bis 29 ECTS-AP, die vom Hochschulkollegium beschlossen und im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht wurde. Die jeweils gültige Fassung ist der Website der PH NÖ zu entnehmen. Die in der Satzung festgelegten studienrechtlichen Bestimmungen werden berücksichtigt und sind in aktueller Fassung im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht.

<https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/organisation/mitteilungsblatt.html>

9 Inkrafttreten und allfällige Übergangbestimmungen

Das Curriculum des Hochschullehrganges **Social Media – Medienkompetenz im digitalen Zeitalter** tritt mit 01.09.2025 nach Veröffentlichung im Mitteilungsblatt in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version.