

1. Kompetenzziele der LV im Bereich Kommunikation/Kooperation

Die Studierenden lernen kennen

...Informations- und Kommunikationstechniken für Rückmeldungen zum eigenen Kenntnissstand.

...verschiedene Software- bzw. Webanwendungen für intensive virtuelle Zusammenarbeit.

...Software- bzw. Webanwendungen zum Informationsaustausch.

...Software- bzw. Webanwendungen zum gemeinsamen Erstellen digitaler Arbeitsprodukte.

Es ist Ziel der LV, dass die Studierenden Folgendes können:

...Software- bzw. Webanwendungen einsetzen, um Rückmeldungen an andere zu geben.

...mit Kritik an ihren Statements oder Arbeitsprodukten konstruktiv umgehen.

...Software- bzw. Webanwendungen für virtuelle Zusammenarbeit einsetzen.

...Kommunikationsregeln zur virtuellen Zusammenarbeit anwenden.

...Software- bzw. Webanwendungen zum Austausch von Informationen untereinander einsetzen.

...Vor- und Nachteile verschiedener Software- bzw. Webanwendungen zur Kommunikation beschreiben.

...Software- bzw. Webanwendungen zum gemeinsamen Erstellen von digitalen Arbeitsprodukten erfolgreich einsetzen, insbesondere:_____.

...die Qualität der gemeinsam erstellten digitalen Arbeitsprodukte beschreiben.

2. Kompetenzziele im Bereich sicherer Umgang mit Software und Webanwendungen

Die Studierenden lernen kennen

...fachgebietsbedeutsame Software- bzw. Hardwareanwendungen, insbesondere:_____.

... verschiedene Software- bzw. Webanwendungen (insbesondere: _____) zur Präsentation bzw. Vermittlung von Studieninhalten.

...Software- bzw. Webanwendungen zur Gestaltung von digitalem Arbeitsmaterial, insbesondere:_____).

...die Möglichkeiten zur Interaktion (z.B. Konfiguration, Modellierung) mit den eingeführten Software-, Hardware- bzw. Webanwendungen, insbesondere:_____.

...exemplarische Einsatzmöglichkeiten der verwendeten Software- bzw. Webanwendungen.

...Vor- und Nachteile folgender Software- bzw. Webanwendungen:_____.

...informationstechnisches Hintergrundwissen bezüglich der eingesetzten Software- und Webanwendungen.

Es ist Ziel der LV, dass die Studierenden Folgendes können:

...fachlich bedeutsame Software- bzw. Webanwendungen einsetzen, insbesondere:

_____.

...Fachinhalte digital aufbereiten und darstellen.

...folgende Software- bzw. Webanwendungen kreativ für eigene Lern- und Arbeitszwecke einsetzen, insbesondere:_____.

...den Einsatz der verwendeten Software- bzw. Webanwendungen für konkrete Problemstellungen zweckorientiert planen.

...digitales Lern-/Arbeitsmaterial für den eigenen Bedarf bearbeiten.

...durch Interaktion (z. B. Konfigurieren, Modellieren...) mit den eingeführten Software-, Hardware- bzw. Webanwendungen (insbesondere:_____) fachspezifische Probleme lösen.

...die Vor- und Nachteile fachlich bedeutsamer Software- bzw. Hardwareanwendungen beschreiben, insbesondere:_____

...die mediale Qualität der bereitgestellten digitalen Umsetzung von Fachinhalten beurteilen.

...die Vor- und Nachteile der eingeführten Software- bzw. Webanwendungen (insbesondere:_____) zur Lösung fachspezifischer Probleme beurteilen.

...die Qualität der verwendeten Software- bzw. Webanwendungen beurteilen.

...die Qualität der selbst erstellten Arbeitsprodukte beurteilen.

...die Vor- und Nachteile der eingesetzten Software- bzw. Webanwendungen beschreiben.

3. Kompetenzziele der LV für Lebenslanges Lernen

Die Studierenden lernen kennen

...Möglichkeiten durch Software bzw. Webanwendungen ihren Lern- bzw. Wissensstand selbst einzuschätzen.

...mögliche Auswirkungen der Nutzung von Software- bzw. Webanwendungen auf Individuen oder Gesellschaft.

Es ist Ziel der LV, dass die Studierenden Folgendes können:

...mit Hilfe von Software- bzw. Webanwendungen erwartete Vorkenntnisse mit den eigenen vorhandenen Kenntnissen vergleichen.

...das Potenzial von Software- bzw. Webanwendungen für die Unterstützung und Gestaltung von Lernprozessen (insbesondere E-Learning) beurteilen.

...sachgerecht mit digitalen Quellen, Datenschutz und Urheberrecht umgehen.

...Qualität und Herkunft von im Internet gewonnenen Informationen beurteilen.