



Vertiefung: Pädagogische Psychologie (6 ECTS)

SoSe 2021

Montags, 12.00 (c.t) – 14.00 Uhr

Online via Zoom (<https://zoom.us/j/742631672>)

Instructor

Prof. Dr. Christian Fischer

Hector Research Institute of Education Sciences and Psychology, Europastr. 6, Rm. 404

christian.fischer@uni-tuebingen.de

www.chrisfi.com ; Twitter [@FischerTubingen](https://twitter.com/FischerTubingen)

Office Hours: Donnerstags 10-11.30 Uhr via Zoom (<https://zoom.us/j/742631672>).
Anmeldungen bitte mindestens einen Tag vorher via E-Mail.

Course Description

Das Seminar greift die Themen der Vorlesung auf und ermöglicht mittels Anwendung und Vertiefung der Inhalte eine nachhaltige Wissensaneignung. Im Seminar sollen Beispielstudien gelesen und diskutiert werden. Dabei stellt dieses Vertiefungsseminar die aktive Auseinandersetzung mit Lerntheorien der Pädagogischen Psychologie und diesbezüglichen Befunden empirischer Forschung in den Mittelpunkt. Insbesondere werden Lehr-Lernprozesse in digitalen Lernumgebungen betrachtet. Thematische Schwerpunkte werden auf Lerntheorien des Behaviorismus, des Kognitivismus und des Konstruktivismus gelegt. Dazu werden verschiedene Online Lernplattformen wie bspw. Scratch, GameUp, EcoMUVE und PhET exploriert und analysiert.

Die Studierenden ...

- erwerben einen Überblick über die Geschichte, Themen und wichtige (aktuelle) Projekte der Pädagogischen Psychologie und können diese kritisch reflektieren.
- kennen mögliche Praxisfelder und Forschungsgebiete der Pädagogischen Psychologie.
- erwerben Grundkenntnisse und grundlegende Fertigkeiten im wissenschaftlichen Arbeiten.
- sind in der Lage wissenschaftliche Texte und empirische Studien zur Pädagogischen Psychologie zu lesen, zu verstehen und im Hinblick auf ihre Qualität, Aussagekraft und Relevanz einzuschätzen.

Technology

Learning Management System: GradeCraft (www.gradecraft.com)

Online-Forum: Piazza (www.piazza.com);

<https://piazza.com/uni-tuebingen.de/spring2021/31>

Passwort für alle Plattformen: XXXXXXXXXX

Course Structure and Calendar

Week	Datum	Thema
01	19.04.2021	Einführung
02	26.04.2021	Konstruktivismus und Ausblick Digitales Lernen
03	03.05.2021	Konstruktionismus – Scratch
04	10.05.2021	Forschendes Lernen – PhET
05	17.05.2021	Forschendes Lernen – EcoMUVE
06	24.05.2021	Kein Seminar (Pfingsten)
07	31.05.2021	Design Jam, 20% Projekt
08	07.06.2021	Game-based Learning – GameUp
09	14.06.2021	Gameful learning – GradeCraft
10	21.06.2021	Situated Learning – Twitter/Facebook
11	28.06.2021	Design Jam, 20% Projekt
12	05.07.2021	Blended Learning – Flipped Classrooms
13	12.07.2021	Distance Education – Online Kurse/MOOCs
14	19.07.2021	Design Jam, 20% Projekt
14	26.07.2021	20% Projekt Präsentationen und Reflexionen

Course Materials

Die unten aufgeführten Literaturangaben sind in GradeCraft in den jeweiligen Kurswochen hochgeladen.

Week	Readings
01	Keine Literatur
02	<p>Required: Terhart, E. (1999). Konstruktivismus und Unterricht. Gibt es einen neuen Ansatz in der Allgemeinen Didaktik? <i>Zeitschrift für Pädagogik</i>, 45, 629–647.</p> <p>Optional: Fox, R. (2001). Constructivism Examined. <i>Oxford Review of Education</i>, 27(1), 23–35.</p>
03	<p>Required: Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernandez, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., ... Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. <i>Communications of the ACM</i>, 52(11), 60–67.</p> <p>Optional: Ted Talk - Mitch Resnick; https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code</p> <p>Maloney, J. H., Peppler, K., Kafai, Y., Resnick, M., & Rusk, N. (2008). Programming by choice: Urban youth learning programming with scratch. <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>, 40(1), 367–371.</p>

	Maloney, J., Resnick, M., Rusk, N., Silverman, B., & Eastmond, E. (2010). The Scratch programming language and environment. <i>ACM Transactions on Computing Education</i> , 10(4), 1–15. https://doi.org/10.1145/1868358.1868363
04	<p>Required: Perkins, K., Adams, W., Dubson, M., Finkelstein, N., Reid, S., Wieman, C., & LeMaster, R. (2006). PhET: Interactive simulations for teaching and learning Physics. <i>The Physics Teacher</i>, 44(1), 18–23.</p> <p>Optional: Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L., de Jong, T., van Riesen, S., Kamp, E., . . . & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. <i>Educational Research Review</i> 14, 47–61. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003</p> <p>Wieman, C. E., Adams, W. K., & Perkins, K. K. (2008). PhET: Simulations that enhance learning. <i>Science</i>, 322(5902), 682–683.</p>
05	<p>Required: Metcalf, S., Kamarainen, A., Tutwiler, M. S., Grotzer, T., & Dede, C. (2011). Ecosystem science learning via multi-user virtual environments. <i>International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations</i>, 3(1), 86–90.</p> <p>Optional: Kamarainen, A. M., Metcalf, S., Grotzer, T., Browne, A., Mazzuca, D., Tutwiler, M. S., & Dede, C. (2013). EcoMOBILE: Integrating augmented reality and probeware with environmental education field trips. <i>Computers & Education</i>, 68, 545–556.</p>
06	Keine Literatur
07	Keine Literatur
08	<p>Required: Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. <i>E-Learning and Digital Media</i>, 2(1), 5–16.</p> <p>Optional: Kelly, H., Howell, K., Glinert, E., Holdin, L., Swain, C., Burrowbridge, A., & Roper, M. (2007). How to build serious games. <i>Communications of the ACM</i>, 50(7), 45–49.</p> <p>Clark, R. E. (2007, May-June). Learning from serious games? Arguments, evidence, and research suggestions. <i>Educational Technology</i>, 56-59.</p>
09	<p>Required: Holman, C., Aguilar, S., & Fishman, B. (2013). GradeCraft: What can we learn from a game-inspired learning management system? <i>Proceedings of the Third International Conference on Learning Analytics and Knowledge</i>, 260–264.</p> <p>Optional: Ted Talk – Cait Holman https://www.youtube.com/watch?v=k0NaJpQbwA0</p> <p>Aguilar, S. J., Holman, C., & Fishman, B. J. (2018). Game-Inspired Design: Empirical Evidence in Support of Gameful Learning Environments. <i>Games and Culture</i>, 13(1), 44–70.</p> <p>Aguilar, S. J., Holman, C., & Fishman, B. (2014). <i>Multiple Paths, Same Goal: Exploring the Motivational Pathways of Two Distinct Game-Inspired University Course Designs</i>.</p>
10	<p>Required: Fischer, C., Fishman, B., & Schoenebeck, S. (2019). New contexts for professional learning: Analyzing high school science teachers' engagement on Twitter. <i>AERA Open</i>, 5(4), 1-20.</p> <p>Optional: Fütterer, T., Hoch, E., Stürmer, K., Lachner, A., Fischer, C., & Scheiter, K. (2021). Was bewegt Lehrpersonen während der Schulschließungen? – Eine Analyse der Kommunikation im Twitter-Lehrerzimmer über Chancen und Herausforderungen digitalen Unterrichts. <i>Zeitschrift für Erziehungswissenschaft</i>. https://doi.org/10.1007/s11618-021-01013-8</p>

	Lave, J. (1991). Situating learning in communities of practice. <i>Perspectives on Socially Shared Cognition</i> , 2, 63–82.
11	Keine Literatur
12	<p>Required: Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. <i>The Internet and Higher Education</i>, 7(2), 95–105.</p> <p>Optional: Thai, N. T. T., De Wever, B., & Valcke, M. (2017). The impact of a flipped classroom design on learning performance in higher education: Looking for the best “blend” of lectures and guiding questions with feedback. <i>Computers & Education</i>, 107, 113–126.</p> <p>Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. <i>Journal of College Science Teaching</i>, 42(5), 62-66.</p>
13	<p>Required: Xu, D., & Xu, Y. (2019). <i>The Promises and Limits of Online Higher Education: Understanding how distance education affects access, cost, and quality</i>. American Enterprise Institute.</p> <p>Optional: Ted Talk – Charles Severance https://www.youtube.com/watch?v=sIsCHD40r78</p> <p>Fischer, C., Xu, D., Rodriguez, F., Denaro, K., & Warschauer, M. (2020). Effects of course modality in summer session: Enrollment patterns and student performance in face-to-face and online classes. <i>The Internet and Higher Education</i>, 45, 1-9.</p> <p>Maureen Ebben & Julien S. Murphy (2014) Unpacking MOOC scholarly discourse: a review of nascent MOOC scholarship. <i>Learning, Media and Technology</i>, 39(3), 328-345.</p>
14	Keine Literatur
14	Keine Literatur

Grading Policy

Dieser Kurs wird jedes zweite Semester angeboten. Für Studierende die einen benoteten Schein erwerben wollen, sieht die Studienordnung eine Hausarbeit als Prüfungsleistung vor. Diese Hausarbeit kann auf zwei Arten erworben werden, die im Folgenden beschrieben werden:

1. Traditionelle Hausarbeit.
2. Gameful Learning Hausarbeit.

Die Entscheidung über die Art zum benoteten Scheinerwerb können Studierende zu jeder Zeit frei entscheiden. Das finale Dokument muss jedoch am 31.08.2021 eingereicht werden.

Neben dem Einreichen der Hausarbeit sind

- aktive und regelmäßige Teilnahmen an der Seminarsitzungen,
- Vorbereitung und Mitgestaltung einer Seminarsitzung und
- Einreichen des „ersten Konzeptpapiers“ (siehe unten)

notwendige Voraussetzungen zum benoteten Scheinerwerb.

Für den Erwerb eines unbenoteter Teilnahmescheines, setzen Sie sich bitte frühzeitig zur Absprache der Modalitäten mit mir in Kontakt (christian.fischer@uni-tuebingen.de).

Traditionelle Hausarbeit

Eine traditionelle Hausarbeit muss eine Fragestellung oder Thema relevant zum Veranstaltungsthema behandeln. Es kann sich dabei um eine empirische, theoretische oder konzeptuelle Originalarbeit handeln. **Die Deadline zur Einreichung der Hausarbeit ist der 31.08.2021.** Das Thema muss in Absprache mit mir spätestens (!) bis zum 10.08.2021 abgesprochen werden. Es ist jedoch stark zu empfehlen, das Thema mindestens zwei Monate vorher festzulegen.

Bestandteile dieser Arbeit sind

- Titelseite
- Inhaltsverzeichnis
- Abbildungsverzeichnis (falls erforderlich)
- Tabellenverzeichnis (falls erforderlich)
- Einführung
- Hauptteil
- Schluss
- Literaturverzeichnis
- Anhang (falls erforderlich)

Diese Hausarbeit soll mindestens 6.000 Wörter (in der Einführung, Hauptteil, Schluss) umfassen. Die Arbeit soll nach Wahl des Studierenden in deutscher oder englischer Sprache. Die Arbeit von der Zitationsweise und Formatierung nach den Richtlinien der American Psychology Association (APA) verfasst werden (siehe unten).

Gameful Learning Hausarbeit

Eine Gameful Learning Hausarbeit setzt sich aus vielen Einzelbausteinen zusammen, welche im Laufe des Semesters erarbeitet werden. **Die Deadline zur Einreichung der Hausarbeit ist der 31.08.2021.** Bestandteile dieser Arbeit sind die nachfolgenden:

- Titelseite
- Inhaltsverzeichnis
- Rahmenkonzept
- Präsentation
- Reading Reactions
- Blogs
- 20% Projekt
- Anhang (falls erforderlich)

Der Anhang kann auch Multimedia Dateien und/oder physische Objekte beinhalten. Insgesamt können in allen Bausteinen 1.425.000 Punkte erworben werden. Der Weg zum Punkteerwerb ist Ihnen freigestellt. Die einzelnen Bausteine werden nachfolgend erläutert. Die Bewertung dieser Hausarbeit erfolgt mit dem nachfolgenden Schema:

1,0	1.050.000 Punkte oder mehr
1,3	1.000.000 – 1.049.999 Punkte
1,7	950.000 – 999.999 Punkte
2,0	900.000 – 949.999 Punkte
2,3	850.000 – 899.999 Punkte
2,7	800.000 – 849.999 Punkte
3,0	750.000 – 799.999 Punkte
3,3	700.000 – 749.999 Punkte
3,7	650.000 – 699.999 Punkte
4,0	600.000 – 649.999 Punkte
n.b.	Weniger als 600.000 Punkte

Rahmenkonzept (max. 500.000 Punkte)

Dieser Baustein soll Sie beim vertieften Wissensaufbau verschiedener Theorien der Pädagogischen Psychologie unterstützen und zu kritischen Reflektionen der Literatur und persönlicher Erfahrungen anregen. Insbesondere sollen Sie dabei Chancen und Herausforderungen von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Lernumgebungen betrachten.

Dieser Baustein hat drei aufeinander aufbauende Komponenten:

1. Erstes Konzeptpapier*
2. Peer-Review und Revisionen
3. Finales Rahmenkonzept

Das Ziel ist die Entwicklung eines Konzeptes zum Thema:

Chancen und Herausforderungen digitaler Lernumgebungen unter Berücksichtigung von Theorien der Pädagogischen Psychologie

* Das „Erste Konzeptpapier“ ist eine verpflichtende Aufgabe zum Bestehen des Kurses.

Erstes Konzeptpapier (Teil 1)

In diesem ersten Konzept können Sie beispielsweise mit illustrativen Beispielen persönliche Erfahrungen reflektieren. Nutzen Sie ebenfalls Ihr erworbenes Wissen aus der Vorlesung „Einführung in die Pädagogische Psychologie“ um mögliche Mechanismen der Wirksamkeit besser erklären zu können. Sie können dabei gerne Diagramme, Tabellen oder andere Hilfsmittel zur Illustration verwenden. Beachten Sie, dass diese visuelle Repräsentation aber auch für andere und nicht nur für Sie ersichtlich hilfreich sein soll. Verwenden Sie ebenfalls sinnvolle Überschriften, um das Konzept besser zu strukturieren und Ihren Lesern zu helfen.

Dieses erste Konzeptpapier ist genau dies: Ein erstes Konzept – daher wird es nicht auf Grundlage der Qualität evaluiert (sondern wie gut Sie die formalen Vorgaben erfüllen können). Sehen Sie dieses Konzeptpapier als Anfang der Reise durch dieses Semester.

Formale Voraussetzungen und Deadlines:

Mindestens 750 Wörter, APA Formatierung, Bezugnahme auf Literatur der Vorlesung „Einführung in die Pädagogische Psychologie“

- Jedes „Erstes Konzeptpapier“ erhält 100.000 Punkte, sofern die obigen Voraussetzungen erfüllt sind.

Deadline (Teil 1): 03.05.2021

Peer-Review und Revision (Teil 2)

In der Wissenschaft und in vielen anderen Bereichen des Lebens ist es oftmals erfolgsversprechender mit vielen, kleinen Iterationen schrittweise ein großes Ziel zu meistern. Hierzu sind oftmals Ratschläge und Feedback von anderen in ähnlichen Situationen sehr nützlich, um die eigenen Perspektiven zu erweitern und die Qualität der Arbeit zu verbessern.

Teilen Sie daher Ihr erstes Konzeptpapier mit Ihren Mitstudierenden und bitten Sie um kritisches Feedback und Verbesserungsvorschläge. Verbessern Sie Ihr Konzeptpapier auf Grundlage der Empfehlungen Ihrer Mitstudierenden. Ebenso haben Sie bereits im laufenden Semester weiteres Wissen erworben, welches Sie in Ihr Konzept einfließen lassen sollten.

Wichtig: Ihr Konzeptpapier ist weiterhin „work-in-progress“. Daher wird noch nicht die Qualität des Konzeptpapiers evaluiert, sondern inwieweit Sie Ihr erstes Konzeptpapier erweitert haben.

Pro-Tipp 1: Wenn Sie sich bereiterklären die Arbeiten von anderen zu begutachten, sind diese oftmals auch willig Ihre eigene Arbeit durchzulesen.

Pro-Tipp 2: Je früher Sie um Feedback fragen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen Ihr eigenes Konzeptpapier zu überarbeiten.

Pro-Tipp 3: Nicht jedes Feedback ist gutes Feedback. Es ist völlig okay in begründeten Fällen Verbesserungsvorschläge zur Kenntnis zu nehmen, sich aber zu entscheiden diese nicht umzusetzen.

Formale Voraussetzungen und Deadlines:

Mindestens 1.250 Wörter, APA Formatierung, Bezugnahme auf Literatur der Vorlesung „Einführung in die Pädagogische Psychologie“ UND Literatur dieser Veranstaltung.

- Bei substanziellen Revisionen des Ursprungsdokumentes (ohne Peer-Feedback) erhält das überarbeitete Konzeptpapier 50.000 Punkte.
- Bei substanziellen Revisionen des Ursprungsdokumentes (mit substantiellem Peer-Feedback von einer Person) erhält das überarbeitete Konzeptpapier 75.000 Punkte.
- Bei substanziellen Revisionen des Ursprungsdokumentes (mit substantiellem Peer-Feedback von mindestens zwei Personen) erhält das überarbeitete Konzeptpapier 100.000 Punkte.

Was als „substantiell“ angesehen wird liegt in der Diskretion des Professors (der weiß ob es substantiell ist, wenn er es sieht). Einzelne Kommentare oder Veränderungen von einigen wenigen Wörtern sind *nicht* substantiell.

WICHTIG: Kommentare von Mitstudierenden im Dokument lassen, Jegliche Veränderungen im Dokument markieren (bspw. mit „track changes“).

Deadline (Teil 2): 05.07.2021

Die fristgerechte Einreichung von Teil 1 ist notwendige Voraussetzung zum Einreichen von Teil 2.

Finales Rahmenkonzept (Teil 3)

Dies ist die finale Version des Rahmenkonzeptes und repräsentiert Ihren aktuellen Wissensstand am Ende unserer Veranstaltung. Es wird erwartet, dass Sie innerhalb dieser Veranstaltung (und auch in anderen Veranstaltungen in diesem Semester) Ihr Wissen in diesem Themengebiet der Pädagogischen Psychologie, sowie Ihre Fähigkeiten zum wissenschaftlichen Arbeiten nachhaltig erweitern haben. Ihr finales Rahmenkonzept wird sich daher (vermutlich) von ihrem ursprünglichen Konzept unterscheiden, sodass Sie nun in wesentlich größerer Breite und Tiefe Ihre Argumentation vertreten können.

Formale Voraussetzungen und Deadlines:

Mindestens 3.000 Wörter, APA Formatierung, Bezugnahme auf Literatur der Vorlesung „Einführung in die Pädagogische Psychologie“ und Literatur dieser Veranstaltung

- Evaluation erfolgt auf Grundlage der Qualität des Rahmenkonzeptes (max. 300.000 Punkte).

Deadline (Teil 3): 10.08.2021

Die fristgerechte Einreichung von Teil 2 ist notwendige Voraussetzung zum Einreichen von Teil 3.

Präsentation (max. 300.000 Punkte)

Dieser Baustein soll Sie helfen Expertenwissen in einem Lerntheorie der Pädagogischen Psychologie zu erwerben. Das jeweilige Themengebiet kann aus der Liste von Themen frei gewählt werden. Im Regelfall werden zwei bis vier Studierende eine Sitzung vorbereiten. Dieser Baustein ist verpflichtend zum Bestehen der Veranstaltung.

Dieser Baustein hat zwei aufeinander aufbauende Komponenten:

1. Vorbesprechung
2. Seminarpräsentation

Vorbesprechung

Kommen Sie mit einem vorbereitetem Seminarkonzept (inclusive Folien und Arbeitsaufteilung auf alle Gruppenmitglieder) zur Seminarplanung in meine Sprechstunde (oder vereinbaren Sie einen alternativen Termin mit mir) in der Woche vor Ihrer Seminarsitzung.

- Für die Teilnahme an der Vorbesprechung erhalten Sie 25.000 Punkte.

Pro-Tipp 1: Zur Vorbereitung ist es sinnvoll mindestens alle gelisteten Literaturangaben zu Ihrem Seminarthema gelesen zu haben. Weiterführende Informationen sind meistens einfach zu finden, wenn das Thema bei Google Scholar eingegeben wird.

Pro-Tipp 2: Probieren Sie die Lernplattform vor der Vorbesprechung eingehend aus.

Seminarpräsentation

Die Seminarsitzung wird maßgeblich von der Expertengruppe geleitet. Der Aufbau einer Seminarpräsentation kann wie folgt gegliedert werden: (a) Vorstellung der Lerntheorie, (b) Einführung in die digitale Plattform (falls möglich), (c) (Geleitete) Exploration der Plattform (falls möglich) und (d) kritische Reflektion der Lerntheorie und digitale Plattform. Dabei sollten Mitstudierende mögliche aktiv in die jeweilige Seminarsitzung miteingebunden werden. In jeder Sitzung sollten Bezüge zu Konzepten der Vorlesung „Einführung in die Pädagogische Psychologie“, sowie Ergebnissen ausgewählter empirischen Studien zu den jeweiligen Lerntheorien und Plattformen hergestellt werden.

- Die Seminarsitzung wird qualitätsbasierend evaluiert. Maximal werden 275.000 Punkte vergeben.

Pro-Tipp 1: Planen Sie ein, dass eventuell nicht alle Studierenden über ausreichend Internetbandbreite verfügen, um die digitale Plattform parallel zur Videokonferenz zu verwenden.

Pro-Tipp 2: Falls die digitale Plattform einen Download und/oder anderweitiges Setup erfordern, senden Sie frühzeitig Informationen an alle Studierenden (z.B. via Piazza) um technische Schwierigkeiten während der Seminarsitzung zu minimieren.

Reading Reactions (max. 225.000 Punkte)

Dieser Baustein soll Ihnen helfen sich auf Seminarsitzungen vorzubereiten und thematisch zu vertiefen. Reading Reactions können sich auf einen oder mehrere der gelisteten Artikel beziehen. Mögliche Themen von Reading Reactions sind Reflektionen der gelesenen Texte, persönliche Erfahrungen, Querbezüge zu aktuellen Diskussionen in den Medien. Die Reading Reactions werden auf die Piazza Plattform gepostet.

- Jede Reading Reaction, die mindestens 125 Wörter enthält, vor der Deadline gepostet wird und sich ausreichend auf eine der gelisteten Literaturangaben bezieht erhält 20.000 Punkte.
- Jede Reading Reaction, die zusätzlich mindestens einen thematisch substantiellen Beitrag (mind. 40 Wörter) von einem Mitstudierenden vor der Deadline erhält wird mit 25.000 Punkten gewertet. Was als „substantiell“ betrachtet wird liegt in der Diskretion des Professors (der weiß was es ist, wenn er es sieht). Beiträge die beispielsweise ausschließlich Zustimmung ausdrücken und den Originalposter loben sind *nicht* substantiell.

Pro-Tipp: Einfache Zusammenfassungen der Texte sind nicht spannend. Nehmen Sie eine Position ein.

Deadline: Sonntag, 23.59 Uhr vor der jeweiligen Seminarsitzung.

Blogs (max. 200.000 Punkte)

Sie werden in diesem Seminar vermutlich einigen Themen, Ideen und Argumenten begegnen, die eine besondere Reaktion in Ihnen auslösen. Ebenso werden Sie vermutlich auch im alltäglichen Leben in Situationen gelangen, die Sie anregen an dieses Seminar zu denken. Dieser Baustein gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Gedanken zu sortieren und in einem Blog zu verfassen. Solche Blogs können beispielsweise Argumentationsstränge, Kritiken, Reviews von weiterführender Literatur oder statistische Analysen umfassen.

Blogbeiträge umfassen dabei typischerweise 750-1.500 Wörter. Piazza kann als Blogplattform verwendet werden. Wenn Sie bereits einen eigenen Blog haben, können Sie auch diese Plattform verwenden und nur einen Link zu Ihrem eigenen Blog auf Piazza posten.

Blogbeiträge werden in drei Stufen bewertet:

- Stufe 1: Ein typischer Blogbeitrag wird mit 50.000 Punkten bewertet.
- Stufe 2: Ein Blogbeitrag, der sich qualitativ weit von typischen Blogbeiträgen abhebt, wird mit 75.000 Punkten bewertet.
- Stufe 3: Ein absolut herausragender Blogbeitrag, der eigentlich bereits längst einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden sollte. Derartige Blogbeiträge werden mit 100.000 Punkten bewertet.

Der Großteil der Blogbeiträge wird 50.000 Punkte erreichen. Vermutlich werden einige wenige Blogbeiträge 75.000 Punkte erhalten. Blogbeiträge mit 100.000 Punkten sind voraussichtlich absolute Ausnahmen und können nach Absprache auf dem Blog des Hector-Institutes (www.lead.schule) oder anderweitig veröffentlicht werden. Die Evaluation obliegt dem Professor (der weiß in welche Kategorie ein Blog fällt, wenn er sie liest).

Deadline: 01.06.2021 (Blog Post 1); 26.07.2021 (Blog Post 2)

Sie können auch mehr als zwei Blogbeiträge veröffentlichen. Die Blogbeiträge mit der höchsten Punktzahl zur jeweiligen Deadline werden gewertet.

20% Projekt (max. 200.000 Punkte)

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Google wurde für lange Zeit die Möglichkeit geboten 20% ihrer bezahlten Arbeitszeit frei zu gestalten – ohne große Vorgaben, sondern ausschließlich im Wissen die Möglichkeiten des Arbeitsumfeldes auszunutzen (Tech-Firma, viele intelligente Kolleginnen und Kollegen, gutes Supportnetzwerk mit vielen Ressourcen). Im Rahmen dieser 20% Projekte wurden Anwendungen entwickelt, die heute milliardenfach jeden Tag verwendet werden. Bekannte Beispiele sind Gmail oder Googles AdSense.

Dies ist Ihre Gelegenheit sich selbst im Rahmen dieses Kurses zu verwirklichen und an einem Projekt zu arbeiten, an welchem Sie arbeiten wollen. Sie können frei entschieden, wie Sie diesen Kurs für sich und Ihren Wissens- und Fähigkeitszuwachs nutzen wollen. Die Form und den Rahmen dieses Projektes setzen nur Sie selbst fest. Sie können alleine an dem Projekt arbeiten. Oder Sie können in einer Gruppe mit bis zu drei Personen arbeiten. Ob Sie ein „finales Produkt“ schaffen oder in welcher Form/Iteration ein „Produkt“ am Semesterende ist, bleibt Ihnen überlassen. Einzige Vorgaben sind, dass Sie Ihr Projekt einen irgendwie gearteten Bezug zu dieser Veranstaltung besitzt und in der letzten Seminarsitzung (26.07.2021) dem Kurs vorgestellt wird.

Um einen kreativen Austausch zu ermöglichen und Ihnen mögliche Hilfestellungen in der Projektentwicklung zu bieten sind im Seminarverlaufsplan Design Jams eingeplant. Diese Seminarsitzungen sollen Ihnen ein Forum bieten sich zu inspirieren, Feedback von Ihren Mitstudierenden einzuholen, Fragen zu stellen oder anderweitig Ihr Projekt zu unterstützen. Gerne stehe ich auch in meiner Sprechstunde für weitere Tipps und Hilfestellungen zur Verfügung.

- Senden Sie mir bitte nach der Seminarsitzung am 26.07.2021 zu, wie viele der 200.000 Punkte Sie sich mit diesem 20% Projekt verdient haben.

Überraschen Sie mich! Ich freue mich auf Ihre Projekte!

Hinweise zu APA Richtlinien

Es gibt viele Ressourcen, die Ihnen helfen können im APA Style Beiträge zu verfassen. Je früher Sie sich in dieser Formatierungsweise und diesem Zitationsstil zurechtfinden, desto einfacher wird sich Ihr Studium gestalten. Unten sind einige Ressourcen zum Verfassen von Texten im APA Format aufgelistet:

https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/apa_style/apa_formatting_and_style_guide/general_format.html

<http://www.edu.lmu.de/apb/dokumente-und-materialien/dokumente-bachelor/hinweise-zur-apa.pdf>

https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/pathopsych/Dateien/Richtlinien_Formatierung_wissenschaftlicher_Arbeiten.pdf

Allgemeine Leitlinien

Beteiligung

Lernen ist ein kollaborativer Prozess, und dieser Kurs basiert auf der Annahme aktiver Zusammenarbeit. Obwohl ich die Verantwortung für das Gesamtdesign und die Ausrichtung des Kurses übernehme, teilen Sie die Verantwortung für die Schaffung eines lebendigen intellektuellen Umfelds und eines fruchtbaren Dialogs. Lesen Sie daher jede zugewiesene Lektüre sorgfältig durch und kommen Sie vorbereitet zu jeder Vorlesung. Ich wünsche mir ein Umfeld, in dem Sie sich aktiv beteiligen, Fragen stellen, wichtige Themen und Probleme diskutieren und Ihr Wissen und Ihre Erfahrungen aktiv im Verlauf des Semesters nachhaltig erweitern.

Plagiat

Die absichtliche oder unabsichtliche Verwendung der Ideen oder Worte einer anderen Person oder Organisation ohne angemessene Zitation der Quelle gehört zu den schwerwiegendsten akademischen Straftaten. Ihre Kursleistungen werden eventuell von einer Plagiatssoftware überprüft. Plagiate jeglicher Form werden in diesem Kurs nicht toleriert und führen zu einer nicht bestandenen Note für die damit verbundene Aufgabe und einem Bericht an die zuständigen institutionellen Behörden.

Siehe <https://uni-tuebingen.de/einrichtungen/zentrum-fuer-datenverarbeitung/dienstleistungen/sonstiges/plagiatspraevention>

Studieren mit Beeinträchtigung

Wenn Sie ein Entgegenkommen für eine Beeinträchtigung oder eine chronische Erkrankung benötigen, sprechen Sie mich bitte so bald wie möglich an. Manche Aspekte dieses Kurses können geändert werden, um Ihre Teilnahme und Ihren Fortschritt zu erleichtern. Sobald Sie mich auf ihre Bedürfnisse aufmerksam machen, können wir mit der Studienberatung (zsb@uni-tuebingen.de) zusammenarbeiten, um ein geeignetes akademisches Entgegenkommen zu finden.

Siehe <https://uni-tuebingen.de/studium/beratung-und-info/studieren-mit-beeintraechtigung/>

Diskriminierung/Belästigung

Kein Mitglied dieser Lerngemeinschaft soll Diskriminierung jeglicher Art und/oder Belästigung ausgesetzt sein, da diese Praktiken in unserer Gemeinschaft und einer gerechten Gesellschaft keinen Platz haben. Auf der folgenden Website finden Sie Informationen zum Ausschuss für Gleichstellung der Geschlechter. Siehe <https://uni-tuebingen.de/einrichtungen/gleichstellung/gleichstellungsbeauftragte/gleichstellungsbuero/>

Vielfältigkeit/Soziale Gerechtigkeit

Es ist meine Intention diesen Kurs so zu gestalten, dass alle Aspekte der Vielfältigkeit anerkannt und mit Respekt behandelt werden. Dies beinhaltet den Respekt vor Ideen und Praktiken bezogen auf Geschlecht, Sexualität, Behinderung, Religion, Alter, sozioökonomischer Status, ethnische Zugehörigkeit, und Kultur. Wir sollten bezüglich der Vielfältigkeit nicht nur Respekt voreinander haben, sondern auch untersuchen, wie Fragen der Vielfalt mit den Kursthemen interagieren.

Rechte und Verpflichtungen eines Studierenden

Die Mitgliedschaft in der akademischen Gemeinschaft der Universität Tübingen bietet Ihnen eine Reihe notwendiger Rechte sowie eine Anzahl an wesentlichen Verpflichtungen. Siehe <https://uni-tuebingen.de/studium/beratung-und-info/>