



## Vertiefung: Pädagogische Psychologie (6 ECTS)

SoSe 2023

Montags, 10.00 (c.t) – 12.00 Uhr

Seminarraum 204

Europastraße 6, 72072 Tübingen

### Lehrpersonal

#### Prof. Dr. Christian Fischer

Hector Research Institute of Education Sciences and Psychology, Europastr. 6, Rm. 404  
christian.fischer@uni-tuebingen.de

[www.chrisfi.com](http://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.

#### Celine Onyemaechi, Studentische Hilfskraft

Hector-Institut für Empirische Bildungsforschung, Europastr. 6

celine.onyemaechi@student.uni-tuebingen.de

### Kursbeschreibung

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 (auch zur Vorbereitung auf die Bachelorarbeit).
- 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.

### Lern-Tools

Lernmanagementsystem: GradeCraft ([www.gradecraft.com](http://www.gradecraft.com))

Online-Forum: Piazza ([www.piazza.com](http://www.piazza.com));

<https://piazza.com/class/l26bph5zqm6m7>

## Course Structure and Calendar

Week	Datum	Thema
01	24.04.2023	Einführung
02	01.05.2023	Kein Seminar (Tag der Arbeit)
03	08.05.2023	Konstruktivismus, Vorstellungen von 20% Projekten von 2022
04	15.05.2023	Konstruktionismus – Scratch
05	22.05.2023	Adaptive Learning – Khan Academy
06	29.05.2023	Kein Seminar (Pfingsten)
07	05.06.2023	Forschendes Lernen – PhET
08	12.06.2023	Forschendes Lernen – EcoLEARN
09	19.06.2023	Selbstlernphase – Projektarbeit 20%-Projekte
10	26.06.2023	Gameful Learning – GradeCraft
11	03.07.2023	Game-Based Learning – GameUp
12	10.07.2023	Situated Learning – Twitter / Facebook
13	17.07.2023	Selbstlernphase – Projektarbeit 20%-Projekte
14	24.07.2023	20% Projekt Präsentationen und Reflexionen

## Kursmaterialien

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

Week	Readings
01	<p><b>Optional:</b> Doroudi, S. (2021). <i>A Primer on Learning Theories</i>.  <a href="https://doi.org/10.35542/osf.io/ze5hc">https://doi.org/10.35542/osf.io/ze5hc</a></p> <p>Bruner, J. (2004). A short history of psychological theories of learning. <i>Daedalus</i>, 133(1), 13-20.</p>
02	Keine Literatur
03	<p><b>Required:</b> 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><b>Optional:</b> Fox, R. (2001). Constructivism Examined. <i>Oxford Review of Education</i>, 27(1), 23–35.</p>
04	<p><b>Required:</b> 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><b>Optional:</b> Ted Talk - Mitch Resnick;  <a href="https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code">https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code</a></p>

	<p>Maloney, J. H., Peppler, K., Kafai, Y., Resnick, M., &amp; Rusk, N. (2008). Programming by choice: Urban youth learning programming with scratch. <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>, 40(1), 367–371.</p> <p>Maloney, J., Resnick, M., Rusk, N., Silverman, B., &amp; Eastmond, E. (2010). The Scratch programming language and environment. <i>ACM Transactions on Computing Education</i>, 10(4), 1–15. <a href="https://doi.org/10.1145/1868358.1868363">https://doi.org/10.1145/1868358.1868363</a></p>
05	<p><b>Required:</b> Ferdinand, J., Engler, S., &amp; Fischer, C. (2020). Lernen mit digitalen Lernressourcen: Beispiel Khan Academy. <i>Schulmanagement</i>, 5, 24-27.</p> <p><b>Optional:</b> Light, D., &amp; Pierson, E. (2014). Increasing student engagement in math: The use of Khan Academy in Chilean classrooms. <i>International Journal of Education and Development using ICT</i>, 10(2), 103-119.</p> <p>Kasinathan, V., Mustapha, A., &amp; Medi, I. (2017). Adaptive learning system for higher learning. In <i>2017 8th international conference on information technology (ICIT)</i> (pp. 960-970). IEEE.</p>
06	Keine Literatur
07	<p><b>Required:</b> Perkins, K., Adams, W., Dubson, M., Finkelstein, N., Reid, S., Wieman, C., &amp; LeMaster, R. (2006). PhET: Interactive simulations for teaching and learning Physics. <i>The Physics Teacher</i>, 44(1), 18–23.</p> <p><b>Optional:</b> Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L., de Jong, T., van Riesen, S., Kamp, E. T., Manoli, C. C., Zacharia, Z. C. &amp; Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. <i>Educational Research Review</i> 14, 47–61. doi: <a href="http://dx.doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003">http://dx.doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003</a></p> <p>Wieman, C. E., Adams, W. K., &amp; Perkins, K. K. (2008). PhET: Simulations that enhance learning. <i>Science</i>, 322(5902), 682–683.</p>
08	<p><b>Required:</b> Dede, C. J., Grotzer, T. A., Kamarainen, A. M., &amp; Metcalf, S. J. (2017). Journal Article EcoXPT: Designing for Deeper Learning through Experimentation in an Immersive Virtual Ecosystem. <i>Journal of Educational Technology &amp; Society</i>, 20(4), 166-178</p> <p><b>Optional:</b> Metcalf, S., Kamarainen, A., Tutwiler, M. S., Grotzer, T., &amp; 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>Kamarainen, A. M., Metcalf, S., Grotzer, T., Browne, A., Mazzuca, D., Tutwiler, M. S., &amp; Dede, C. (2013). EcoMOBILE: Integrating augmented reality and probeware with environmental education field trips. <i>Computers &amp; Education</i>, 68, 545–556.</p>
09	Keine Literatur
10	<p><b>Required:</b> Fishman, B., &amp; Hayward, C. (2022). <i>Gameful Learning: Leveraging the Learning Sciences to Improve the "Game of Learning"</i>. Digital Promise and the International Society of the Learning Sciences.</p> <p><b>Optional:</b> Ted Talk – Cait Holman <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k0NaJpQbwA0">https://www.youtube.com/watch?v=k0NaJpQbwA0</a></p> <p>Aguilar, S. J., Holman, C., &amp; 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>

	Hayward, C., Schulz, K., & Fishman, B. (2021). <i>Who wins, who learns? Exploring gameful pedagogy as a technique to support student differences</i> . In LAK21: 11th International Learning Analytics and Knowledge Conference (pp. 559-564).
11	<p><b>Required:</b> 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><b>Optional:</b> Takeuchi, L. M., &amp; Vaala, S. (2014). Level up Learning: A National Survey on Teaching with Digital Games. In <i>Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop</i>. Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.</p> <p>Clark, R. E. (2007). Learning from serious games? Arguments, evidence, and research suggestions. <i>Educational Technology</i>, 56-59.</p>
12	<p><b>Required:</b> Wesely, P. M. (2013). Investigating the community of practice of world language educators on Twitter. <i>Journal of Teacher Education</i>, 64(4), 305-318.</p> <p><b>Optional:</b> Fütterer, T., Hoch, E., Stürmer, K., Lachner, A., Fischer, C., &amp; 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>. <a href="https://doi.org/10.1007/s11618-021-01013-8">https://doi.org/10.1007/s11618-021-01013-8</a></p> <p>Lave, J. (1991). Situating learning in communities of practice. <i>Perspectives on Socially Shared Cognition</i>, 2, 63–82.</p>
13	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 31.08.2023 eingereicht werden.

Neben dem Einreichen der Hausarbeit sind

- aktive und regelmäßige Teilnahmen an der Seminarsitzungen und die
- Vorbereitung und Mitgestaltung einer Seminarsitzung

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](mailto:christian.fischer@uni-tuebingen.de)).

### Traditionelle Hausarbeit

Eine traditionelle Hausarbeit muss eine Fragestellung oder Thema relevant zum Veranstaltungsthema behandeln. Diese Hausarbeit dient insbesondere zur Vorbereitung auf die Bachelorarbeit. Es kann sich dabei um eine empirische, theoretische oder konzeptuelle Originalarbeit handeln. **Die Deadline zur Einreichung der Hausarbeit ist der 31.08.2023.** Das Thema muss in Absprache mit dem Dozenten spätestens (!) bis zum 01.08.2023 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
- (Reflexion)
- 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 31.08.2023.** Bestandteile dieser Arbeit sind die nachfolgenden:

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

Der Anhang kann auch Multimedia Dateien und/oder physische Objekte beinhalten. Insgesamt können in allen Bausteinen 2.470.000 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	1.900.000 Punkte oder mehr
1,3	1.800.000 – 1.899.999 Punkte
1,7	1.700.000 – 1.799.999 Punkte
2,0	1.600.000 – 1.699.999 Punkte
2,3	1.500.000 – 1.599.999 Punkte
2,7	1.400.000 – 1.499.999 Punkte
3,0	1.300.000 – 1.399.999 Punkte
3,3	1.200.000 – 1.299.999 Punkte
3,7	1.100.000 – 1.199.999 Punkte
4,0	1.000.000 – 1.099.999 Punkte
n.b.	Weniger als 1.000.000 Punkte

### **Reflexion (100.000 Punkte)**

Die Reflexion (mind. 500 Wörter) ist eine Bonusabgabe zusätzlich zur Gameful Learning Hausarbeit. Diese Zusatzleistung bedeutet die tiefgehende Auseinandersetzung mit ausgewählten Lerninhalten, Erfahrungen und Ereignissen im Verlauf des Seminars. Welche Erfahrung(en) oder Lerninhalte reflektiert werden, können Sie selbst entscheiden. Der Zweck der Reflexion ist es, sich besonders bewusst und aktiv mit Gelerntem oder Erfahrungen auseinanderzusetzen und diese auf eine persönliche Handlungsebene zu bringen.

Diese Reflexion stützt sich auf den Begriff des *Lernportfolios*. So wird die *ausgewählte Sammlung* von Lerninhalten beschrieben, die den individuellen Lernweg der/des Lernenden widerspiegeln soll. Mit einem Lernportfolio werden Aufgaben und Ihre persönlichen Lösungswege aufgegriffen, dargestellt, reflektiert. Damit können Lernende bewusster mitverfolgen und nacharbeiten, was inhaltlich gelernt wurde, welche Lernstrategien effektiv verwendet wurde, und welche Kompetenzen verbessern werden konnten.

Pro-Tipp 1: Sie sind sich noch nicht sicher, wie Sie eine Reflexion schreiben sollten? Sie können Gibbs' Modell zur Hilfe heranziehen: <https://www.ed.ac.uk/reflection/reflectors-toolkit/reflecting-on-experience/gibbs-reflective-cycle>

Pro-Tipp 2: Bei der Orientierung an Gibbs' Modell können Sie einen Schwerpunkt auf einen der letzten drei Schritte setzen. So bleiben Sie nicht auf der Sachebene stecken, sondern erweitern

Ihren Gedankengang auf der Handlungsebene. Auch wenn Sie sich nicht am Modell orientieren, kann es gewinnbringend sein, wenn Sie ihre Überlegungen auf zukünftiges Handeln oder zukünftige Umgangsmöglichkeiten mit Situationen beziehen.

### **Rahmenkonzept (max. 700.000 Punkte)**



Dieser Baustein soll Sie beim vertieften Wissensaufbau verschiedener Theorien der Pädagogischen Psychologie unterstützen und zu kritischen Reflektionen der Literatur und persönlicher Erfahrungen anregen. Diese Aufgabe soll Sie insbesondere auf das Verfassen Ihrer Bachelorarbeit vorbereiten. Während Sie sich in der inhaltlichen Detailgestaltung thematisch von allen Inhalten des Seminars inspirieren lassen können, soll allgemein die Betrachtung von Chancen und Herausforderungen von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Lernumgebungen im Zentrum stehen.

Dieser Baustein hat drei aufeinander aufbauende Komponenten:

1. Initiales 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 „Finale Konzeptpapier“ ist eine verpflichtende Aufgabe zum Bestehen des Kurses für die Gameful Learning Hausarbeit.

#### Initiales Konzeptpapier (Teil 1)

In diesem initialen 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 initiales 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 „Initiales Konzeptpapier“ erhält 50.000 Punkte, sofern die obigen Voraussetzungen erfüllt sind.

**Deadline (Teil 1): 21.05.2023, 23:59 Uhr**

### Peer-Review und Revision (Teil 2)

In der Wissenschaft und in vielen anderen Bereich 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 initiales 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.

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 vereinzelt Revisionen des Ursprungsdokumentes (ohne Peer-Feedback) erhält das überarbeitete Konzeptpapier 50.000 Punkte.
- Bei substantiellen Revisionen des Ursprungsdokumentes (ohne Peer-Feedback) erhält das überarbeitete Konzeptpapier 100.000 Punkte.
- Substantielles Peer-Feedback von einer Person bringt 25.000 Bonuspunkte
- Substantielles Peer-Feedback von zwei oder mehr Personen bringen 50.000 Bonuspunkte

Was als „substantiell“ angesehen wird liegt in der Diskretion des Professors. 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): 25.06.2023, 23:59 Uhr**

### 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. 500.000 Punkte).

**Deadline (Teil 3): 15.08.2023, 23:59 Uhr**

Pro-Tipp: Wissenschaftliches Arbeiten ist oftmals iterativ. Nutzen Sie die Möglichkeit Feedback von Ihren Mitstudierenden einzuholen, in dem Sie das Semester über an dem Konzeptpapier arbeiten.

### **Präsentation (max. 550.000 Punkte)**

Dieser Baustein soll Ihnen helfen Expertenwissen in einer 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 Semarkonzept (inclusive Folien und Arbeitsaufteilung auf alle Gruppenmitglieder) zur Seminarplanung in meine Sprechstunde (oder vereinbaren Sie einen alternativen Termin mit mir) mind. zwei Wochen vor Ihrer Seminarsitzung.

- Für die Teilnahme an der Vorbesprechung erhalten Sie 50.000 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

Das 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 500.000 Punkte vergeben.

Pro-Tipp: 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. 320.000 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 150 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 einen thematisch *substanziellen* Beitrag (mind. 40 Wörter) von einem/einer Mitstudierenden vor der Deadline erhält, wird mit 30.000 Punkten gewertet.
- Jede Reading Reaction, die zusätzlich zwei oder mehr thematisch *substanzielle* Beiträge (jeweils mind. 40 Wörter) von Mitstudierenden vor der Deadline erhält, wird mit 40.000 Punkten gewertet.
- Bezug zur Literatur ist notwendige Voraussetzung zum Punkteerwerb. Was als „ausreichender Bezug zur Literatur“ sowie als „substantieller“ Kommentar gewertet wird, liegt in der Diskretion des Lehrpersonals. Beiträge, die beispielsweise ausschließlich Zustimmung ausdrücken und den Originalposter loben, sind *nicht* substantiell.
- Insgesamt bietet diese Veranstaltung Möglichkeiten zum Punkteerwerb für 8 Reading Reactions an.

Pro-Tipp 1: Einfache Zusammenfassungen der Texte sind nicht spannend. Nehmen Sie eine Position ein.

Pro-Tipp 2: Je früher Sie Ihre Reading Reaction posten, desto mehr Möglichkeiten erhalten Ihre Mitstudierenden, Ihren Beitrag zu kommentieren.

**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](http://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: 25.06.2023, 23:59 Uhr (Blog Post 1); 23.07.2023, 23:59 Uhr (Blog Post 2)**

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

### **Erklärvideo (max. 100.000 Punkte)**



In diesem Seminar haben Sie die Möglichkeit, ein eigenes Erklärvideo zu erstellen, um Punkte zu sammeln. Sie kennen vielleicht auf YouTube oder anderen Plattformen ähnliche Erklärvideos, die eine bestimmte Thematik oder einen Sachverhalt genauer beleuchten und/oder dessen Beziehung zu anderen Sachverhalten erklärt. Diese Erklärvideos haben keine feste Zeitvorgabe, sollten aber weder zu kurz sein (da sie sonst nur oberflächlich ein Thema beleuchten können) noch zu ausschweifend (da sie sonst das Wichtigste aus den Augen verlieren). Dabei sollten Sie immer an das Publikum denken, an das Sie sich damit wenden. Beachten Sie, welche Inhalte wichtig sind und wie Sie sie verbinden und verständlich erklären können. Die Erklärvideos müssen Thematiken des Seminars aufgreifen, sollen diese aber nicht nur wiederholen, sondern einen Mehrwert schaffen. Wie genau Sie etwas in dem Video erklären oder es darstellen, ist Ihnen überlassen. Sie können die Erklärvideos in einer Kleingruppe mit bis zu drei Personen gemeinsam erstellen.

Erklärvideos werden in drei Stufen bewertet:

- Stufe 1: Ein typisches Erklärvideo wird mit 50.000 Punkten bewertet.
- Stufe 2: Ein Erklärvideo, das sich qualitativ und inhaltlich besonders hervorhebt, wird mit 75.000 Punkten bewertet.
- Stufe 3: Ein absolut herausragendes Erklärvideo, das eigentlich bereits längst einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden sollte. Derartige Erklärvideos werden mit 100.000 Punkten bewertet und werden (nach Absprache) dem Kurs (und eventuell der Öffentlichkeit) zur Verfügung gestellt.

Als Abgabepattform werden GradeCraft oder Piazza verwendet und die Evaluation obliegt dem Lehrpersonal (das weiß, in welche Kategorie ein Erklärvideo fällt, wenn es das Lehrvideo sieht).

Pro-Tipp 1: Spannende Erklärvideos greifen Fragen aus der Vorlesung auf.

Pro-Tipp 2: Dauert ein Erklärvideo zu lange, sinkt mit der Zeit die Konzentrations- und Aufnahmefähigkeit des/der Zuschauenden. Überlegen Sie sich genau, über welches Thema Sie reden wollen und wohin es am Ende führen soll.

**Deadline: 23.07.2023, 23:59 Uhr**

### **Podcast (max. 100.000 Punkte)**



Sie können in diesem Seminar einen eigenen Podcast aufnehmen. Damit soll gemeint sein, dass Sie in einer Audiodatei selbst oder auch mit Gästen gemeinsam über ein Thema des Seminars diskutieren. In einem Podcast kann man bspw. eigene weiterführende Gedanken und Recherche zu einem Thema aufarbeiten, welches Resonanz und Interesse in Ihnen geweckt hat -- ähnlich wie bei den Reading Reactions, nur eben als alternative Form der Gestaltung der Aufarbeitung des Kursinhaltes. Die Podcasts sollen Kursinhalte aber nicht nur wiederholen, sondern einen Mehrwert schaffen. Beachten Sie auch hier, dass ein Podcast weder zu kurz (da sie sonst nur oberflächlich ein Thema beleuchten können) noch zu ausschweifend sein sollte (da sie sonst das Wichtigste aus den Augen und die Konzentration der Zuhörenden verlieren). Dabei sollten Sie immer an das Publikum denken, an das Sie sich damit wenden. Beachten Sie, welche Inhalte wichtig sind und wie Sie sie verbinden und verständlich erklären können. Ein Podcast kann ein Monolog oder Dialog sein. Sie können den Podcast in einer Kleingruppe mit bis zu drei Personen gemeinsam erstellen.

Podcasts werden in drei Stufen bewertet:

- Stufe 1: Ein typischer Podcast wird mit 50.000 Punkten bewertet.
- Stufe 2: Ein Podcast, der sich qualitativ und inhaltlich besonders hervorhebt, wird mit 75.000 Punkten bewertet.
- Stufe 3: Ein absolut herausragender Podcast, der eigentlich bereits längst einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden sollte. Derartige Podcasts werden mit 100.000 Punkten bewertet und werden (nach Absprache) dem Kurs (und eventuell der Öffentlichkeit) zur Verfügung gestellt.

Als Abgabepattform werden GradeCraft oder Piazza verwendet und die Evaluation obliegt dem Lehrpersonal (das weiß in welche Kategorie ein Podcast fällt, wenn es ihn hört).

Pro-Tipp 1: Spannende Podcasts greifen Fragen aus der Vorlesung auf.

Pro-Tipp 2: Dauert ein Podcast zu lange, sinkt mit der Zeit die Konzentrations- und Aufnahmefähigkeit des/der Zuhörenden. Gute Podcasts liegen in der Regel zwischen 3 und 15 Minuten. Überlegen Sie sich genau, über welches Thema Sie reden wollen und wohin es am Ende führen soll.

**Deadline: 23.07.2023, 23:59 Uhr**

### **20% Projekt (max. 400.000 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 (24.07.2023) dem Kurs vorgestellt wird.

Um einen kreativen Austausch zu ermöglichen und Ihnen mögliche Hilfestellungen in der Projektentwicklung zu bieten sind im Seminarverlaufsplan Selbstlernphasen 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.

Die Bewertung erfolgt nach drei Schritten (Projekt-Team, Seminar, Lehrpersonal):

1. Jede Projektgruppe bewertet ihr eigenes Projekt und teilt am Ende der Seminarsitzung am 24.07.2023 mit, wie viele von maximal 200.000 Punkte es sich selbst für das 20% Projekt geben würde.
2. Das Seminar votiert am Ende aller Präsentationen für die fünf „besten“ Projekte. Diese Projekte erhalten zusätzliche 25.000, 50.000, 75.000, 90.000 und 100.000 Bonuspunkte.
3. Das Lehrpersonal votiert am Ende aller Präsentationen für die fünf „besten“ Projekte. Diese Projekte erhalten zusätzliche 25.000, 50.000, 75.000, 90.000 und 100.000 Bonuspunkte.

Überraschen Sie uns! Wir freuen uns 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. Die aktuellste Auflage der APA-Richtlinien ist die 7. 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](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>

## 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 Kurssitzung. 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](mailto: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, sozioökonomischen 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/einer 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/>