

PHF-paed-Ba-MP2		Forschende Gestaltung	
1	Modulverantwortliche Prof. Dr. Heidrun Allert		
2	Studiengang 2-Fächer-Bachelor of Arts, Pädagogik,		Status Wahlpflicht
3	Zugangsvoraussetzungen keine		Turnus Jedes Semester
4	Semesterlage 3., 4., 5. oder 6. Semester	Dauer 1 Semester	LP / Workload 10 LP / 300 Stunden
5	Lehrveranstaltung(en) mit Präsenzzeit, Gruppengröße und Status		
	Seminar: Thematische Orientierung		3 LP, 2 SWS, 30 Personen Pflicht
	Übung: Forschungsprozess		3 LP, 2 SWS, 30 Personen Pflicht
	Selbststudium; Prüfungsleitung		4 LP Pflicht
6	<p>Lehrinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegenstandsbezogene Themen wie Raumstrategien und Lernräume, Lehr-/Lernszenarien, medienbasierte Phänomene und darauf bezogene pädagogische Fragestellungen und Gestaltungsoptionen • Methodologische Implikationen praktiktheoretischer Überlegungen • Generative, intervenierende und ethnographische Methoden • Forschungsorientierte Gestaltung und Entwicklung (Design als Untersuchung, reflexives Design) • Durchführung eines Forschungsprozesses • Technologien in ihrer konstitutiven Verwobenheit mit epistemischen und sozialen Praktiken • Einführung in methodologische & methodische Zugänge <p>Basierend auf Theorien sozialer Praktik und gegenstandsbezogenen Inhalten generieren Studierende Fragen, denen sie explorativ mit Hilfe gestaltungsorientierter (design-basierter) Vorgehensweisen, mit ethnographischen, interventionistischen und generativen Methoden nachgehen. Sie planen Interventionen, führen einen Forschungsprozess durch, vertiefen ihre Fragen und kommunizieren die Ergebnisse sowie den Prozess.</p> <p>Themen können u.a. sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Räumliche Gestaltung zur Unterstützung des Lernens und Arbeitens von Wissensnomaden (creating space) • Mediale Räume als kulturelle Räume, • performative Praktiken, • digitales Moratorium, Erlaubnis und Selbstermächtigung, • Gestaltung von Lern- und Arbeitsplätzen für den schnellen und häufigen Wechsel zwischen individuellen und kollaborativen Arbeitsphasen in kreativen offenen Prozessen (space in interaction with digital tools and human body, social protocols) 		
7	Lernziele		

	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - erleben sich in einem offenen kreativen Wissensgenerierungsprozess - verfügen über Kenntnisse im Gegenstandsbereich ihres Forschungsprozesses - können Fragen entwickeln, vertiefen und mittels Intervention / Prototyp explorieren - können ihr Vorgehen methodologisch einordnen - kennen ausgewählte Methoden, Verfahren und Techniken - kennen methodologische Diskurse zu epistemischen Dingen und Artefakten als Untersuchungsinstrument - stellen ethische Überlegungen an und können einen „informed consent“ formulieren - kennen den Ablauf eines design-basierten Forschungsprozesses, bzw. des reflexiven Designs 	
8	<p>Prüfungsleistungen</p>	
	Modulprüfung	Projektwerk oder mündliche Prüfung Bewertungsmodus: benotet
9	<p>Literaturempfehlungen</p> <p>Allert, H., & Richter, C. (2012). Design als Untersuchung: Act & Inquire in an Unfinished Universe. In: <i>Digital Turn?: Zum Einfluss Digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden</i>, 63.</p> <p>Boyd, A. & Mitchell, D.O. (2014). <i>Beautiful Trouble: Handbuch für eine unwiderstehliche Revolution</i>. Freiburg: Orange Press.</p> <p>Richter, C., Allert, H., Reisas, S. (2014). <i>Design as Inquiry. A Manual</i>. Verfügbar unter http://www.knowledge-through-design.uni-kiel.de/images/003a_CKtDCI_D2_D6_ManualBinder_product.pdf und http://www.t-h-inker.net .</p> <p>Gedenryd, H. (1998). <i>How Designers Work</i>. Ph.D. Thesis, University of Lund, Lund, Sweden.</p> <p>Dombois, F. (2006). <i>Kunst als Forschung. Ein Versuch, sich selbst eine Anleitung zu entwerfen</i>. In: Hochschule der Künste Bern (Hrsg.). Hochschule der Künste Bern: www.kug.ac.at/fileadmin/media/dschule_k/Dokumente/KunstAlsForschung.pdf</p> <p>Fernaesus, Y., & Lundström, A. (2014). <i>Intention-Centred Design Education: Beyond Methods and Techniques</i>. In <i>Design Research Society 2014</i> (pp. 1157-1167). Umeå Institute of Design.</p> <p>Löw, M. (2001): <i>Raumsoziologie</i>. Frankfurt am Main: Suhrkamp</p> <p>Su, N. M., Mark, G. (2008). Designing for Nomadic Work. In <i>Proceedings of the 7th ACM conference on Designing interactive systems</i>, pp 305-314. New York, USA.</p> <p>Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2009). <i>The Four Fields of Industrial Design: (No, not Furniture, trans, consumer electronics, & toys)</i>. Core77. http://www.core77.com/blog/featured_items/the_4_fields_of_industrial_design_no_not_furniture_trans_consumer_electronics_toys_by_bruce_m_tharp_and_stephanie_m_tharp_12232.asp (letzter Zugriff: 20.10.2015)</p> <p>Tharp, B. & Tharp S. (o.A.). <i>Discursive Design: Beyond Purely Commercial Notions of Industrial/ Product Design</i>. [unveröffentlichter Artikel], The School of the Art Institute of Chicago & The UIC.</p> <p>Knorr Cetina, K. (2001). Objectual Practice. In: T. R. Schatzki, K. Knorr Cetina, K. & E. von Savigny (eds.). <i>The Practice Turn in Contemporary Theory</i> (pp. 175-188) London and NY: Routledge.</p> <p>Schön, D. A., & Bennett, J. (1996). Reflective conversation with materials. In T. Winograd (Ed.), <i>Bringing Design to Software</i> (pp. 171–189). New York, NY, USA: ACM.</p> <p>Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). <i>Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology</i>. MIT Press.</p>	