

Amtliche Mitteilungen der

Philipps



Universität
Marburg

Veröffentlichungsnummer: 23/2008

Veröffentlicht am: 17.12.2008

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Erziehungswissenschaften der Philipps-Universität Marburg hat gemäß § 50 Abs. 1 des Hessischen Hochschulgesetzes (HHG) in der Fassung vom 5. November 2007 (GVBl. I S. 710, 891) am 15. Oktober 2008 folgende Studien- und Prüfungsordnung beschlossen:

**Studien- und Prüfungsordnung
für den Studiengang
„Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education)“
mit dem Abschluss „Master of Arts“ (M.A.)
des Fachbereichs Erziehungswissenschaften
der Philipps-Universität Marburg
vom 15. Oktober 2008**

Inhaltsverzeichnis:

- § 1 Anwendungsbereich
- § 2 Ziele des Studiums
- § 3 Studienvoraussetzungen
- § 4 Studienbeginn
- § 5 Regelstudienzeit, Modularisierung, Arbeitsaufwand (Leistungspunkte)
- § 6 Studienberatung
- § 7 Anrechnung von Studienzeiten und von Studien- und Prüfungsleistungen
- § 8 Inhalt, Aufbau und Gliederung des Studiums
- § 9 Lehr- und Lernformen
- § 10 Prüfungen
- § 11 Masterarbeit
- § 12 Prüfungsausschuss
- § 13 Prüfer und Prüferinnen, Beisitzer und Beisitzerinnen
- § 14 Anmeldung und Fristen für Prüfungen
- § 15 Studien- und Prüfungsleistungen bei Krankheit und Behinderungen sowie bei familiären Belastungen
- § 16 Bewertung der Prüfungsleistungen
- § 17 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß
- § 18 Wiederholung von Prüfungen
- § 19 Endgültiges Nicht-Bestehen der Masterprüfung und Verlust des Prüfungsanspruches
- § 20 Freiversuch
- § 21 Verleihung des Mastergrades
- § 22 Einsicht in die Prüfungsakte und –dokumentation
- § 23 Zeugnis, Urkunde, *Diploma Supplement*
- § 24 Geltungsdauer
- § 25 In-Kraft-Treten

Anlagen:

Anhang 1: Modulbeschreibungen

Anhang 2: Praktikumsrichtlinien

§ 1 Anwendungsbereich

Diese Studien- und Prüfungsordnung regelt auf der Grundlage der *Allgemeinen Bestimmungen für Studien- und Prüfungsordnungen von Bachelor- und Masterstudiengängen an der Philipps-Universität Marburg* vom 20. Dezember 2004 (StAnz. 10/2006 S.713), zuletzt geändert am 17. Juli 2006 (StAnz. 51-52/2006 S. 2917), in der jeweils gültigen Fassung – nachfolgend *Allgemeine Bestimmungen* genannt – Ziele, Inhalte und Aufbau und Gliederung von Studium und Prüfung des Studiengangs Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) mit dem Abschluss „Master of Arts (M.A.)“.

§ 2 Ziele des Studiums

- (1) Der Masterstudiengang ist anwendungsorientiert, multidisziplinär und international ausgerichtet. Er kann im Anschluss an einen Bachelor- oder einen gleichwertigen Studiengang studiert werden, in dem grundlegende erziehungswissenschaftliche Wissensbestände und Methodenkenntnisse vermittelt wurden.

Der Gegenstand des Studiengangs ist die Qualifizierung zur eigenständigen Analyse der Abenteuer- und Erlebnispädagogik und zur Anwendung ihrer Methoden sowie die Befähigung zu eigenständigem reflektierten Handeln in der zukünftigen Berufssituation. Um dieses Qualifikationsziel zu erreichen, zielt der Studiengang auf die

- Vermittlung fachwissenschaftlicher Wissensbestände und Methoden zur systematischen Analyse der Phänomene Abenteuer und Erlebnis, seiner Erscheinungsformen und seiner Bildungspotentiale,
- Befähigung zur Planung, Durchführung und Reflexion von abenteuer- und erlebnispädagogischen Aktivitäten,
- Vermittlung exemplarischer Erfahrungen mit Bewegungspraktiken, die in abenteuer- und erlebnispädagogischen Kontexten genutzt werden,
- Entfaltung sozialer Fähigkeiten bzw. sogenannter Schlüsselqualifikationen, die es erlauben, im zukünftigen Berufsfeld kompetent agieren zu können (wie z.B. die Fähigkeit zur Teamarbeit, zur offenen Gesprächsführung, zur Verhandlungsführung usw.),
- Befähigung zum kompetenten Umgang mit Sicherheitsfragen.

Der Erwerb dieser Kenntnisse und Fähigkeiten wird mit dem Masterabschluss nachgewiesen.

- (2) Der Masterabschluss befähigt in folgenden Berufsfeldern tätig zu werden:
- wissenschaftliche Institute der Erziehungs- und der Bewegungs- und Sportwissenschaft
 - Schulen
 - Jugendarbeit
 - Erzieherische Hilfen
 - Berufliche Bildung
 - Personalentwicklung
 - Erlebnisbezogene Natur- und Umweltbildung

Aus dem achtwöchigen internationalen Berufspraktikum können sich gegebenenfalls weitere Felder zukünftiger Arbeit ergeben.

- (3) Durch Schwerpunktbildung während des Studiums, etwa bei der Wahl des internationalen Berufspraktikums, bei der Wahl des Projektes oder bei der Wahl des Themas der Masterarbeit und zusammen mit intensiven Beratungen durch die Lehrenden kann der Erwerb von Qualifikationen auf bestimmte Berufsfelder abgestimmt werden.

§ 3

Studienvoraussetzungen

(1) Studienvoraussetzung ist der Abschluss eines einschlägigen Bachelorstudiums oder eines gleichwertigen Hoch- oder Fachhochschulstudiums in den Fachrichtungen:

- Erziehungswissenschaften
- Lehramtsstudium
- Sozialarbeit, Sozialpädagogik, Sozialwesen

Darüber hinaus können auch Bewerberinnen und Bewerber mit anderen Fachrichtungen (wie z.B. Bewegungs- und Sportwissenschaften) zugelassen werden, sofern der Nachweis über grundlegende erziehungswissenschaftliche Wissensbestände und Methodenkenntnisse (wie in § 2, Abs. 1 formuliert) im Umfang von mindestens 45 Leistungspunkten (LP) erbracht werden kann. Gegebenenfalls noch fehlende erziehungswissenschaftliche Wissensbestände und Methodenkenntnisse können gemäß Bescheid des Prüfungsausschusses aus dem Angebot des Bachelorstudiengangs "Bildungs- und Erziehungswissenschaften" im Umfang von bis zu 12 Leistungspunkten (LP) innerhalb der ersten zwei Semester nacherworben werden.

In beiden Fällen entscheidet der Prüfungsausschuss nach Prüfung der Unterlagen über die Zulassung.

(2) Außerdem werden verlangt: Kenntnisse in Englisch, die zum Studium in englischer Sprache befähigen (Niveau B 1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen).

(3) Das Studium setzt zudem Nachweise in folgenden Bereichen voraus:

- a) Gesundheitliche Prüfung auf Sporttauglichkeit und körperliche Belastbarkeit
- b) Erste Hilfe
- c) DLRG-Rettungsschwimmschein Bronze
- d) Übungsleiterausbildungen oder vergleichbare Abschlüsse in mindestens zwei der folgenden Bewegungspraktiken: Klettern, Kanufahren, Segeln, Skifahren, Bergwandern, Reiten, Rudern

Bei Fehlen der Qualifikationen b), c) oder d) müssen diese i.d.R. im ersten Studienjahr im außeruniversitären Rahmen studienbegleitend nachgeholt werden. Im Einzelfall können vom Prüfungsausschuss nach Prüfung der Unterlagen zertifizierte Ausbildungen in den oben genannten Bewegungspraktiken anerkannt werden.

§ 4

Studienbeginn

Der Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) kann nur zum Wintersemester begonnen werden.

§ 5

Regelstudienzeit, Modularisierung, Arbeitsaufwand (Leistungspunkte)

(1) Die Regelstudienzeit für den Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) beträgt vier Semester (zwei Jahre). Ein Teilzeitstudium ist entsprechend den gesetzlichen Vorschriften möglich und muss im Einzelfall mit den zuständigen Stellen abgestimmt werden.

- (2) Die Gesamtzahl der gemäß § 5 *Allgemeine Bestimmungen* im Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) zu erwerbenden Leistungspunkte beträgt 120 LP.

§ 6 Studienberatung

- (1) Die Allgemeine Studienberatung wird durch die Zentrale Arbeitsstelle für Studienorientierung und –beratung (ZAS) der Philipps-Universität Marburg durchgeführt.
- (2) Die Studienfachberatung wird durch regelmäßige Sprechstunden der Lehrenden (Mentoren) des Masterstudiengangs Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) durchgeführt.
- (3) Unmittelbar vor Beginn der Vorlesungszeit des Wintersemesters findet eine Orientierungsveranstaltung für Studierende statt, die das Studium der Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) aufnehmen. Im Anschluss setzt die Mentoring ein. Sie umfasst grundlegende Informationen über den Studiengang, über das Internationale Praktikum sowie über die Partneruniversitäten. Darüber hinaus finden persönliche Studienberatungen vor allem nach dem ersten Studienjahr und der Abgabe des Praktikumsberichtes statt.

§ 7 Anrechnung von Studienzeiten und von Studien- und Prüfungsleistungen

Die Anrechnung von Studienzeiten und die Anerkennung von Studien- und Prüfungsleistungen erfolgen gemäß § 7 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 8 Inhalt, Aufbau und Gliederung des Studiums

Der Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) besteht aus neun Modulen.

Modul	Modultitel	LP	Pflicht-/ Wahlpflichtmodule
Modul 1	Einführung in die Abenteuer- und Erlebnispädagogik	13	Pflicht
Modul 2	Das Abenteuer als Kategorie der Bildung	15	Pflicht
Modul 3	Das Abenteuer als Form einer Hermeneutik des Subjekts und der Gruppe	11	Pflicht
Modul 4	Internationales Berufspraktikum	14	Pflicht
Modul 5	Das Abenteuer im Kontext unterschiedlicher Entwicklungsphasen	11	Pflicht
Modul 6	Bildung und Bewegung	12	Pflicht
Modul 7	Der reflektierende Praktiker	8	Pflicht
Modul 8	Externes Wahlpflichtmodul	6	Wahlpflicht
Modul 9	Masterarbeit	30	Pflicht

Die Darlegung der Inhalte der Module sind den Modulbeschreibungen in Anhang 1 zu entnehmen.

Der Aufbau und die Gliederung des Studiums ist folgender Grafik zu entnehmen:

Es wird empfohlen die Module 1-3 vor der Absolvierung des Internationalen Berufspraktikums, das in aller Regel in der vorlesungsfreien Zeit zwischen dem zweiten und dritten Semester liegt, zu absolvieren.

§ 9

Lehr- und Lernformen

Im Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) werden folgende Lehr- und Lernformen (in alphabetischer Reihenfolge) eingesetzt: Exkursionen, Fallkonferenzen, Hausarbeiten, Praktika, Projekte, Selbststudium, Seminare, Übungen und Vorlesungen. Innerhalb eines Moduls werden unterschiedliche Lehr- und Lernformen kombiniert. Die Lehr- und Lernformen sind folgendermaßen definiert:

- Exkursionen

Exkursionen finden in der Form des Unterwegsseins als mehrtägige Blockveranstaltung in den Erfahrungsräumen „Berg“, „Wald“ oder „Wasser“ statt. Die Studierenden setzen sich mit kultur- und naturräumlichen Bedingungen der ausgewählten Landschaft, mit Erfahrungen von Fremdheit und der Distanzierung zum Alltag sowie der Erfahrung gruppendynamischer Prozesse auseinander. Die Exkursion wird in einer Lehrveranstaltung thematisch vor- und nachbereitet und von einer Lehrperson geleitet.

- Fallkonferenzen

In Fallkonferenzen werden hermeneutische Forschungsmethoden zum Verstehen und Erklären des Falles angewendet. Es werden in aller Regel Fälle aus den Projekten der Studierenden bearbeitet.

- Hausarbeiten

Hausarbeiten sind schriftliche Darstellungen zu begrenzten Themen, die von den Studierenden eigenständig ausgewählt und (in Absprache mit einer Lehrperson unter Anwendung wissenschaftlicher Arbeitstechniken) bearbeitet werden. Die Studierenden sollen ein Thema in einer begrenzten Zeit (vor allem in der vorlesungsfreien Zeit) und unter Anwendung eigenständig recherchierter Quellen und Fachliteratur wissenschaftlich bearbeiten und schriftlich darstellen.

- Praktikum

Das Berufspraktikum, in dem berufsrelevante Qualifikationen erworben werden, findet obligatorisch im Ausland statt. Ausnahmen werden nach § 15 *Allgemeine Bestimmungen* berücksichtigt. Das mindestens achtwöchige Blockpraktikum umfasst die Kontaktaufnahme mit der Einrichtung, die teilnehmende Beobachtung, praktisches Arbeiten sowie das Verfassen eines Praktikumsberichtes. Es wird durch eine Praktikumsrichtlinie (Anhang 2) geregelt.

- Projekte

In Projekten werden relevante Praxiserfahrungen erworben. Projekte umfassen die eigenständige Planung, Durchführung und Reflexion einer mehrtägigen abenteuer- und erlebnispädagogischen Exkursion sowie das Verfassen eines Projektberichtes. Projekte werden durch Lehrveranstaltungen vor- und nachbereitet.

- Selbststudium

Das Selbststudium dient der Vor- und Nacharbeit von Lehrveranstaltungen und Prüfungen. Es dient der Recherche und Aneignung von Kontext- und Basiswissen.

- Seminare

In Seminaren, die in wöchentlichen Sitzungen oder geblockt stattfinden können, werden fachspezifische Themen von den Studierenden eigenständig bearbeitet. Die im Seminar erworbenen Sach- und Methodenkenntnisse sowie Arbeitstechniken sollen in selbständiger wissenschaftlicher Arbeit angewandt werden. Die Teilnehmer erarbeiten dafür selbständig längere Beiträge (Referate, Hausarbeiten, Expertenbefragungen...), tragen die gewonnenen Erkenntnisse in den Seminarveranstaltungen vor und stellen sie zur Diskussion.

- Übungen

Übungen dienen zum einen der handlungs- und erfahrungsorientierten Auseinandersetzung mit dem Gegenstand und zum anderen der Vermittlung praktischer Fertigkeiten und sicherheitsrelevanter Kenntnisse. Übungen werden von Lehrenden geleitet.

- Vorlesungen

Vorlesungen dienen vor allem der zusammenhängenden Darstellung und Vermittlung von wissenschaftlichem Grund- und Spezialwissen und von methodischen Kenntnissen. Vorlesungen erfüllen eine zentrale Funktion: Sie stellen Strukturen und Wirkungszusammenhänge eines Sachgebiets zusammenfassend dar und vermitteln allgemeines Orientierungswissen. Es ist möglich, dass eine Vorlesung durch ein Tutorium begleitet wird, in dem das in der Vorlesung erworbene Wissen überprüft wird. Daneben können Vorlesungen auch zu ausgewählten Problemen stattfinden.

§ 10 Prüfungen

(1) Die Masterprüfung, die durch diese Ordnung geregelt wird, findet gemäß § 10 Abs. 1 *Allgemeine Bestimmungen* in Form von Teilprüfungen im Sukzessivverfahren statt. Sie setzt sich aus Modulprüfungen und/oder Teilmodulprüfungen zusammen. Eine Masterprüfung ist bestanden, wenn alle Module, die gemäß vorliegender Prüfungs- und Studienordnung zu absolvieren sind, bestanden sind. Dabei gehen folgende Module nicht in die Masternote ein:

- Modul 4 „Internationales Berufspraktikum“ und

- Modul 7 „Der reflektierende Praktiker“.
- (2) Prüfungsleistungen sind mündlich oder durch Klausurarbeiten und sonstige schriftliche Arbeiten zu erbringen.
- (3) Durch eine mündliche Prüfungsleistung soll die Kandidatin oder der Kandidat nachweisen, dass sie oder er die Zusammenhänge des Prüfungsthemas erkennt und spezielle Fragestellungen in diese Zusammenhänge einzuordnen vermag. Ferner soll festgestellt werden, ob die Kandidatin oder der Kandidat über ein dem Stand des Studiums entsprechendes Grundlagenwissen verfügt. Die Mindestdauer soll 30 Minuten je Kandidatin oder Kandidat nicht unterschreiten. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten. Das Ergebnis ist dem Prüfling im Anschluss an die mündliche Prüfungsleistungen bekannt zu geben. Mündliche Prüfungen können auch als Gruppenprüfungen durchgeführt werden.
- (4) Ein Referat ist eine mündliche Prüfungsleistung, mit der die Kandidatin oder der Kandidat im Rahmen eines Seminars oder einer ähnlichen Veranstaltung nachweist, dass sie oder er die erworbenen Sach- und Methodenkenntnisse sowie Arbeitstechniken in selbstständiger wissenschaftlicher Arbeit anwenden kann. Mit dem Referat präsentiert die Kandidatin oder der Kandidat in der Regel ihre oder seine Arbeitsergebnisse vor anderen Studierenden und der Prüferin oder dem Prüfer. Der Vortrag dauert etwa 45 Minuten. Der Umfang einer möglichen schriftlichen Ausarbeitung beträgt etwa zehn Seiten.
- (5) In den Klausurarbeiten und sonstigen schriftlichen Arbeiten soll die Kandidatin oder der Kandidat nachweisen, dass sie oder er auf der Basis des notwendigen Grundlagenwissens in begrenzter Zeit und mit begrenzten Hilfsmitteln mit den gängigen Methoden des Faches Aufgaben lösen und Themen bearbeiten kann. Die Dauer einer Klausurarbeit darf 90 Minuten nicht überschreiten.
- (6) Eine schriftliche Hausarbeit wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Lehrveranstaltungen angefertigt. Mit der Hausarbeit hat die Kandidatin oder der Kandidat nachzuweisen, dass sie oder er die erworbenen Sach- und Methodenkenntnisse sowie Arbeitstechniken in selbstständiger wissenschaftlicher Arbeit anwenden kann. Die maximale Bearbeitungszeit einer schriftlichen Hausarbeit beträgt i. d. R. vier Wochen. Die Arbeit soll einen Umfang von 15-20 Seiten nicht überschreiten.
- (7) Studierende desselben Studienganges sind berechtigt, bei mündlichen Prüfungen zuzuhören. Dies gilt nicht für die Beratung und die Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses. Nach Maßgabe der räumlichen Kapazitäten kann die Zahl der Zuhörer und Zuhörerinnen begrenzt werden. Die Kandidatin oder der Kandidat kann Einspruch gegen die Zulassung von Zuhörerinnen und Zuhörern erheben.
- (8) Soweit die Masterordnung die Möglichkeit einräumt, an Modulen anderer Studiengänge teilzunehmen, so findet abweichend von der vorliegenden Ordnung die Studien- und Prüfungsordnung Anwendung, in deren Rahmen das entsprechende Modul angeboten wird.

§ 11

Masterarbeit

- (1) Die Masterarbeit umfasst 22 Leistungspunkte. Die schriftliche Arbeit ist in einem Zeitrahmen von 15 Wochen zu bearbeiten. Das Thema der Masterarbeit soll so beschaffen sein, dass es innerhalb der angegebenen Frist bearbeitet werden kann. Der Umfang der Masterarbeit sollte 50 bis 70 Seiten umfassen. Die Masterarbeit ist abschließend in einer

mündlichen Prüfung (Kolloquium, 8 Leistungspunkte) zu verteidigen und in einen breiteren thematischen Kontext innerhalb der Abenteuer- und Erlebnispädagogik zu stellen.

- (2) Mit der Masterarbeit soll die Kandidatin oder der Kandidat die Fähigkeit nachweisen, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein abgegrenztes Problem aus dem Gegenstandsreich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik selbständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.
- (3) Zur Masterarbeit kann nur zugelassen werden, wer die Module 1-4 und 8 erfolgreich absolviert hat und über Kenntnisse in den Modulen 5 bis 7 verfügt. Über Ausnahmen entscheidet der Prüfungsausschuss.
- (4) Die Anfertigung einer kumulativen Masterarbeit (Gruppenarbeit) ist zulässig. Bei Abschlussarbeiten, die von mehreren Studierenden angefertigt werden, muss der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag der einzelnen Kandidatin oder des einzelnen Kandidaten aufgrund der Angabe von Abschnitten, Seitenzahlen oder anderen Kriterien, die eine eindeutige Abgrenzung ermöglichen, deutlich unterscheidbar und bewertbar sein.
- (5) Auf schriftlichen Antrag, den die Kandidatin oder der Kandidat spätestens zwei Wochen vor Ablauf der Bearbeitungsfrist stellen muss, kann die Bearbeitungszeit aufgrund der Befürwortung der Betreuerin oder des Betreuers in Ausnahmefällen um bis zu drei Monate verlängert werden. Darüber entscheidet die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses.
- (6) Weiteres regelt § 11 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 12

Prüfungsausschuss

Für den Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) wird ein Prüfungsausschuss gebildet. Dieser besteht aus fünf Mitgliedern: drei aus der Gruppe der Professorinnen und Professoren, eine wissenschaftliche Mitarbeiterin oder ein wissenschaftlicher Mitarbeiter und eine Studentin oder ein Student.

Die Aufgaben des Prüfungsausschusses sowie dessen Bestellung werden in § 12 *Allgemeine Bestimmungen* geregelt.

§ 13

Prüfer und Prüferinnen, Beisitzer und Beisitzerinnen

Für jede Modulprüfung wird mindestens eine Prüferin oder ein Prüfer bestellt. Deren Aufgaben sowie deren Bestellung werden in § 13 *Allgemeine Bestimmungen* geregelt.

§ 14

Anmeldung und Fristen für Prüfungen

- (1) Modulprüfungen und Teilmodulprüfungen finden im Rahmen der jeweiligen Modulveranstaltung oder im unmittelbaren Anschluss daran statt. Wiederholungsprüfungen werden so angeboten, dass bei erfolgreicher Teilnahme das fortlaufende Studium im folgenden Semester gewährleistet ist.
- (2) Zu jedem Prüfungszeitraum legt die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses einen Anmelde- und Rücktrittszeitraum (in aller Regel zwei bis vier Wochen vor dem Prüfungs-

termin) fest. Ort und Zeitraum der Prüfung werden den Studierenden rechtzeitig in geeigneter Form öffentlich bekannt gegeben. Ebenso sind die Rücktrittsbedingungen bekannt zu geben.

(3) Zu Prüfungen muss sich der oder die Studierende innerhalb des Anmeldezeitraums in der vom Prüfungsausschuss festgelegten Form anmelden.

(4) Formale Bedingungen der Prüfungszulassung regelt § 14 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 15

Studien- und Prüfungsleistungen bei Krankheit und Behinderungen sowie bei familiären Belastungen

Es gelten die Regelungen gemäß § 15 *Allgemeine Bestimmungen*, die der Beseitigung von Nachteilen, die aus Krankheit, Behinderung, körperlicher Beeinträchtigung oder aus der Betreuung von nahen Angehörigen, insbesondere Kindern, entstehen können.

§ 16

Bewertung der Prüfungsleistungen

(1) Prüfungsleistungen werden gemäß § 16 der *Allgemeinen Bestimmungen* bewertet.

(2) Bewertungen für zusammengesetzte Prüfungen errechnen sich in der Regel aus den mit Leistungspunkten (LP) gewichteten Teilleistungen. Die Gewichtung von Teilprüfungen sowie die dafür erteilten Bewertungen werden in den Modulbeschreibungen (siehe Anhang 1) festgelegt.

(3) Eine Modulprüfung ist bestanden, wenn in allen Teilleistungen mindestens 5 Punkte erreicht sind.

(4) Die Masternote errechnet sich aus dem nach Leistungspunkten (LP) gewichteten Durchschnitt der einzubringenden Modulprüfungsbewertungen.

Modul	Modultitel	LP
Modul 1	Einführung in die Abenteuer- und Erlebnispädagogik	13
Modul 2	Das Abenteuer als Kategorie der Bildung	15
Modul 3	Das Abenteuer als Form einer Hermeneutik des Subjekts und der Gruppe	11
Modul 4	Internationales Berufspraktikum	14
Modul 5	Das Abenteuer im Kontext unterschiedlicher Entwicklungsphasen	11
Modul 6	Bildung und Bewegung	12
Modul 7	Der reflektierende Praktiker	8
Modul 8	Externes Wahlpflichtmodul	6
Modul 9	Masterarbeit	30

§ 17

Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

Für Rücktritt, Versäumnis, Täuschung, Ordnungsverstoß gelten die Bestimmungen des § 17 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 18

Wiederholung von Prüfungen

Die Wiederholung von Prüfungen bestimmt sich nach § 18 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 19

Endgültiges Nicht-Bestehen der Masterprüfung und Verlust des Prüfungsanspruches

Das endgültige Nicht-Bestehen der Masterprüfung und der Verlust des Prüfungsanspruches legt § 19 *Allgemeine Bestimmungen* fest.

§ 20

Freiversuch

Ein Freiversuch ist nicht vorgesehen.

§ 21

Verleihung des Mastergrades

Auf Grund der bestandenen Masterprüfung wird der akademische Grad Master of Arts (M.A.) verliehen.

§ 22

Einsicht in die Prüfungsakte und -dokumentation

Einsicht in die Prüfungsakte und –dokumentation ist gemäß § 22 *Allgemeine Bestimmungen* möglich.

§ 23

Zeugnis, Urkunde, *Diploma Supplement*

Nach dem erfolgreichen Bestehen der Masterprüfung werden gemäß § 23 *Allgemeine Bestimmungen* ein Zeugnis, eine Urkunde und ein Diploma Supplement ausgestellt.

§ 24

Geltungsdauer

Die Masterordnung gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) an der Philipps-Universität Marburg vor dem Wintersemester 2010/2011 aufgenommen haben.

§ 25

In-Kraft-Treten

Die Ordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der Philipps-Universität Marburg in Kraft.

Marburg, 8. Dezember 2008

gez.

Prof. Dr. Wolfgang Seitter
Dekan des Fachbereichs Erziehungswissenschaften
der Philipps-Universität Marburg

In Kraft getreten am: 18.12.2008

Anhang1: Modulbeschreibungen

Modulbezeichnung	Modul 1: Einführung in die Abenteuer- und Erlebnispädagogik
Leistungspunkte	13 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - SE Grundlagen und Anwendungsfelder der Abenteuer- und Erlebnispädagogik - SE Cultural Dimensions of Experiential Education - SE Historische, theoretische und wissenschaftstheoretische Grundlagen der Sozialpädagogik oder der Erwachsenenpädagogik <p>Inhalte: Modul 1 führt im Rahmen von drei Seminaren, die im ersten Semester absolviert werden, in soziokulturelle Hintergründe der gegenwärtigen Attraktivität des Themas Abenteuer ein, macht mit den zentralen Begriffen des pädagogischen Ansatzes und ihren semantischen Umfeldern vertraut, behandelt ausgewählte historische Entwicklungslinien und betrachtet wissenschaftstheoretische Grundlagen der Sozial- bzw. der Erwachsenenpädagogik. Die Studierenden erhalten bereits hier einen ersten Überblick über die mittlerweile vielfältigen Praxisfelder, die sich der Methoden der Abenteuer- und Erlebnispädagogik bedienen. Zugleich werden in diesem Modul – wie auch der englischsprachige Titel des zweiten Seminars bereits ausweist – die ersten Spuren der Internationalität des Studiengangs gelegt, die später im Modul 4, das das internationale Berufspraktikum umfasst, vertieft werden.</p> <p>Qualifikationsziele: Selbständiges analytisches Bearbeiten von Texten; Wissen über historische und soziale Zusammenhänge der Pädagogik und der Abenteuer- und Erlebnispädagogik; Kommunikationsfähigkeit; Kenntniserwerb über zentrale Praxisfelder; Arbeiten in einem Team; Formen der Selbststeuerung und Selbstorganisation; Erwerb fachspezifischen Reflexionswissens; Sprachkompetenz; Argumentieren in einer Fremdsprache.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminare mit Referaten und Ausarbeitungen
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch, Englisch (in Seminar 2)
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Verwendbarkeit des Moduls	Modul 1 steht mit den Modulen 2, 3 und 5 insoweit in enger Verbindung, als dort einzelne Theorien und Ansätze vertieft, ihre Relevanz für Bildungs- und Erziehungsprozesse untersucht und mit berufsrelevanten praktischen Erfahrungen unterfüttert werden.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	2x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Modulabschlussklausur
Noten	100% Klausur
Turnus des Angebots	Wintersemester
Arbeitsaufwand	90 Stunden: Präsenzzeit (45 Stunden), Selbststudium (45 Stunden) in Seminar 1 120 Stunden: Präsenzzeit (40 Stunden), Selbststudium (80 Stunden) in Seminar 2 60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden) in Seminar 3 60 Stunden: Referat mit schriftlicher Ausfertigung (je 30 Stunden) 60 Stunden: Klausur Summe: 390 Stunden
Dauer des Moduls	Ein Semester

Modulbezeichnung	Modul 2: Das Abenteuer als Kategorie der Bildung
Leistungspunkte	15 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - SE Theoretische Grundlagen des Unterwegsseins - SE Raum- und Zeiterfahrungen im Unterwegssein - Exkursion Unterwegssein im Fremden <p>Inhalte: In diesem Modul sollen abenteuer- und erlebnispädagogische Theorie und Praxis in ihrer grundlegenden Bildungsrelevanz erschlossen werden. Die sich im Abenteuer verdichtende menschliche Grundsituation des Unterwegsseins stellt dabei die Leitidee dar sowohl für den theoretischen als auch für den praktischen Modulteil. Das Modul erstreckt sich über die ersten beiden Semester und ist in drei Veranstaltungen aufgliedert. Das Seminar „Theoretische Grundlagen des Unterwegsseins“ im ersten Semester, das struktur- und bildungstheoretische Begründungen des Abenteuers erarbeitet, dient als Grundlage und Bezugsfolie für die 10-tägige Exkursion „Unterwegssein im Fremden“ und für das damit verknüpfte Seminar „Raum- und Zeiterfahrung im Unterwegssein“.</p> <p>Qualifikationsziele: Erwerb von bildungstheoretischem Reflexions- und Handlungswissen; Erschließen und Anwenden strukturtheoretischer Termini zum Beschreiben, Analysieren und Argumentieren; Praktische Erschließung eines abenteuer- und erlebnispädagogischen Handlungsfeldes; Empirische Verankerung des bildungsrelevanten Modells ‚Unterwegssein‘; Erfahrung in der ökologisch verträglichen Begegnung mit Naturauschnitten; Kenntnisse über Orientierungs- und Sicherheitstechniken sowie Materialverwendungen; Kompetenzen in Reflexionsmethoden; Erwerb praktischer Bewegungsfertigkeiten.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminare mit Referaten und Ausarbeitungen, Exkursion
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul 2 bildet zusammen mit den Modulen 3 und 5 den pädagogischen Theorie- und Konzeptionskern des Studiengangs.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit (2x), Modulabschlusskolloquium (30 Minuten)
Noten	100% Kolloquium
Turnus des Angebots	Beginn im Wintersemester
Arbeitsaufwand	120 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden in beiden Seminaren) 60 Stunden: 2x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, je 30 Stunden 210 Stunden: Präsenzzeit (128 Stunden), Selbststudium (82 Stunden) in der Exkursionsveranstaltung 60 Stunden: Kolloquium Summe: 450 Stunden
Dauer des Moduls	Zwei Semester

Modulbezeichnung	Modul 3: Das Abenteuer als Form der Hermeneutik des Subjekts und der Gruppe
Leistungspunkte	11 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - UE Adventure Based Counseling – Das Modell und seine Praxis - SE Das Abenteuer in der biographischen Spurensuche - SE Analyse und Steuerung von Gruppenprozessen - SE Beratung in Organisationen <p>Inhalte: Modul 3 behandelt das Abenteuer unter den Aspekten der Selbst- und Gruppenerfahrung und ihrer Nutzbarkeit für Diagnose- und Beratungsprozesse. In diesem Modul wird die Instrumentalisierung des Abenteurers für Steuerungsprozesse in unterschiedlichen Bereichen der psychosomatischen, der sozialen und organisatorischen Entwicklung thematisiert. Es umfasst eine Praxisveranstaltung und drei Seminare, in denen Interventionsbereiche behandelt werden und in denen die Erfahrungen der Praxis genutzt werden, um die Vermittlung theoretischen Wissens zu veranschaulichen.</p> <p>Qualifikationsziele: Erwerb von abenteuer- und erlebnispädagogischem Handlungswissen; Kennen lernen von Reflexionsmethoden; Aneignung von Schlüsselqualifikationen; Aneignung des ABC-Methodenrepertoires; Umgang mit Konfliktregelungen und Entscheidungsfindungen; Umgang mit Selbststeuerung; Erwerb von Reflexionswissen und planerischer Kompetenz in Kontexten von Beratung; Kenntnisse von Beratungsmethoden.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminare mit Referaten und Ausarbeitungen, Übung
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul 3 bildet zusammen mit den Modulen 2 und 5 den pädagogischen Theorie- und Konzeptionskern des Studiengangs.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung, Hausarbeit über den gesamten Inhalt des Moduls
Noten	100% Hausarbeit
Turnus des Angebots	Wintersemester
Arbeitsaufwand	60 Stunden: Präsenzzeit (40 Stunden), Selbststudium (20 Stunden) in der Übung 180 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden) in den Seminaren 1-3 30 Stunden: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit 60 Stunden: Hausarbeit Summe: 330 Stunden
Dauer des Moduls	Ein Semester

Modulbezeichnung	Modul 4: Internationales Berufspraktikum
Leistungspunkte	14 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - SE Praktikumsvorbereitung - Internationales Praktikum <p>Inhalte: Das Modul findet in den ersten beiden Semestern statt. Das Internationale Berufspraktikum liegt in der vorlesungsfreien Zeit zwischen dem 2. und 3. Semester. Es umfasst 320 Stunden und soll den Studierenden in einem ersten Blick über das Studium hinaus ermöglichen, ihr bereits erworbenes Wissen und ihre Fertigkeiten aus den Modulen 2 und 3 den Anforderungen der zukünftigen beruflichen Praxis auszusetzen. Da das Praktikum in aller Regel ein erster praktischer und ernsthafter Test von Berufserwartungen und Berufsvorstellungen und eine wichtige Station der beruflichen Sozialisation ist, gilt es den Auslandsaufenthalt angemessen vor- und nachzubereiten.</p> <p>Qualifikationsziele: Erwerb und Bestärkung berufsrelevanter Kenntnisse und Methoden; Sensibilität für kulturelle Differenzerfahrungen; Fremdsprachenkompetenz; Klärung und Stärkung von Berufserwartungen.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminar und Praktikum
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und diverse Sprachen (Praktikum findet in einem anderen Land statt)
Voraussetzungen für die Teilnahme	Absolvierung der Module 1 und 3
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul soll den Einstieg in die Berufspraxis erleichtern und vorbereiten. Bezug besitzt das Modul ebenfalls zu den Veranstaltungen des Moduls 1 insofern, als hier die Kenntnisse über die Anwendungsfelder und über die kulturellen Dimensionen des Ansatzes vertieft werden können.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Praktikumsbericht
Noten	Dieses Modul wird mit bestanden / nicht-bestanden bewertet.
Turnus des Angebots	Beginn im Wintersemester
Arbeitsaufwand	60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden) im Seminar 320 Stunden: Internationales Praktikum 40 Stunden: Praktikumsbericht Summe: 420 Stunden
Dauer des Moduls	Zwei Semester

Modulbezeichnung	Modul 5: Das Abenteuer im Kontext unterschiedlicher Entwicklungsphasen
Leistungspunkte	11 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - VL Körperlichkeit und Bewegung im Lebenslauf - SE Das Abenteuer in entwicklungstheoretischer Sicht - UE Praxis des Wagens <p>Inhalte: In diesem Modul wird das Phänomen Abenteuer unter Berücksichtigung der in typische Phasen rekonstruierbaren Ontogenese aufgegriffen. In theoretischer Hinsicht stehen soziologische Theoriemodelle, die an der Schnittstelle zur Psychologie anzulegen sind, und genuin psychologische Ansätze im Vordergrund, um die psycho-physischen, subjektkonstituierenden Zusammenhänge besonders kindlicher und juveniler Entwicklungsphasen zu klären. Diese Wissensbereiche werden durch eine auf Entwicklung, Körper und Bewegung bezogene Vorlesung und ein abenteuerspezifisches Seminar abgesichert. In enger inhaltlicher Verknüpfung dazu ermöglicht die Übung einen abenteuer- und erlebnispädagogischen Praxiszugang zu lebensweltnah herzustellenden Wagnissituationen. Alle drei Veranstaltungen finden im 3. Semester statt.</p> <p>Qualifikationsziele: Erwerb von pädagogischem Reflexions- und Handlungswissen mit den Schwerpunkten Körper, Bewegung und Lebenslauf; Kenntniserwerb mittels anthropologischer, soziologischer und psychologischer Zugänge und deren analytischer Instrumente, Erwerb von entwicklungstheoretischen Wissen; Fähigkeit zur wechselseitigen Übersetzung von theoriegeleiteten Erkenntnissen und praktischen Erfahrungsgehalten; Präsentation eines Themas im Seminar und Einüben geeigneter Methoden (Vermittlung und Diskussion), Praktische Erschließung eines lebensweltnahen abenteuer- und erlebnispädagogischen Handlungsfeldes; Kenntnisse über Sicherheitstechniken und Materialverwendungen; Erwerb praktischer Bewegungsfertigkeiten.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Vorlesung, Seminar mit Referaten und Ausarbeitung, Übung mit Präsentationen
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	Module 1-4
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul 5 bildet zusammen mit den Modulen 2 und 3 den pädagogischen Theorie- und Konzeptionskern des Studiengangs.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Modulabschlussklausur
Noten	100% Klausur
Turnus des Angebots	Wintersemester
Arbeitsaufwand	60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden in der Vorlesung 60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden im Seminar 30 Stunden: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit 120 Stunden: Präsenzzeit (60 Stunden), Selbststudium (60 Stunden in der Übung 60 Stunden: Klausur Summe: 330 Stunden
Dauer des Moduls	Ein Semester

Modulbezeichnung	Modul 6: Bildung und Bewegung
Leistungspunkte	12 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - SE Erziehung und Bildung im Sport - SE Bewegungshandeln und Sich-Bewegen-Lernen - SE Bewegen, erfahren, bilden - UE aus den Themenbereichen Leisten, Spielen oder Gestalten <p>Inhalte: Im Rahmen dieses Moduls werden zentrale bewegungspädagogische und bewegungstheoretische Grundlagen in Theorie und Praxis erarbeitet. Den Studierenden soll dabei bewegungspädagogisches Denken und Argumentieren vermittelt werden und sie sollen dazu befähigt werden, die menschliche Bewegung auf der Basis verschiedener Theorieansätze systematisch reflektieren zu können. Das Modul gliedert sich in vier verschiedene Lehrveranstaltungen.</p> <p>In drei Seminarveranstaltungen werden einzelne Aspekte sport- und bewegungspädagogischer Theoriebildung und Theorietradition vertiefend bearbeitet. Zum einen geht es um den thematischen Bereich bewegungsbasierter Bildungs- und Erziehungsprozesse und zum anderen um den thematischen Bereich des Bewegungshandelns und -lernens. Die verschiedenen thematischen Aspekte des Moduls sollen schließlich in einer fachpraktischen Übung inhaltlich zusammengeführt und mit persönlichen Erfahrungshintergründen verbunden werden. Dazu muss eine Veranstaltung aus den „Grundthemen des Bewegens“ gewählt werden. Zur Wahl stehen die Bewegungsfelder „Leisten“, „Spielen“ oder „Gestalten“.</p> <p>Qualifikationsziele: Erwerb grundlegender Kenntnisse zur Bedeutung von Körper und Bewegung im Kontext von Erziehung und Bildung und deren problemgeschichtlicher Hintergrund; Erwerb grundlegender Kenntnisse über bewegungswissenschaftliche Ansätze und deren Relevanz für bewegungspädagogische Fragestellungen; Kenntnis über die wesentlichen methodischen Zugänge dieses Theoriefeldes; Kompetenzen eines erziehungs- und bildungstheoretischen Argumentierens; Praktisches Erschließen einer grundlegenden Möglichkeit des bewegungsbezogenen Weltzuges durch thematisch werdende Situation des Leistens oder Spielens oder Gestaltens; Empirische Verankerung des Konzeptes der „Grundthemen des Bewegens“; Erwerb didaktischen Wissens zur Aneignung und zum Arrangement thematischer Bewegungsgrundsituationen; selbständiges Erarbeiten eines Seminarthemas in Auseinandersetzung mit der einschlägigen Fachliteratur und Einüben geeigneter Präsentationsmethoden.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminare mit Referaten und Ausarbeitungen, Übung mit praktischer Gestaltung einer Bewegungsgrundsituation
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	Absolvierung der Module 1-3
Verwendbarkeit des Moduls	Modul 6 stellt die pädagogisch reflektierte bewegungstheoretische Vertiefung dieses Studienganges dar.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung, Hausarbeit von 12-15 Seiten, Lehrprobe einer praktischen Bewegungsgrundsituation Modulabschlusskolloquium oder -klausur
Noten	100 % Kolloquium oder Klausur
Turnus des Angebots	Wintersemester
Arbeitsaufwand	180 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden) in den drei Seminaren 60 Stunden: 1x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung, 1x Hausarbeit, je

	30 Stunden 60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden in der Übung) 60 Stunden: Kolloquium oder Klausur Summe: 360 Stunden
Dauer des Moduls	Ein Semester

Modulbezeichnung	Modul 7: Der reflektierende Praktiker
Leistungspunkte	8 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - UE Leiten reflektieren - Projekt: Realisierung einer abenteuer- und erlebnispädagogischen Lehreinheit - Fallkonferenz: Rekonstruktion abenteuer- und erlebnispädagogischer Lehrpraxis <p>Inhalte: In diesem Modul verbindet sich eine aus abenteuer- und erlebnispädagogischen Handlungsfeldern abgeleitete Anwendungsorientierung mit einer professionalisierungsrelevanten reflexiven Theoretisierung von planender, durchführender, leitender und evaluierender Praxis. Die Studierenden beschäftigen sich mit den Prinzipien dieser pädagogischen Handlungselemente in enger Verzahnung von systematischer Vorbereitung, eigenen Lehr-Erfahrungen und methodisch expliziter Rekonstruktion. Drei Veranstaltungen bieten im zweiten Studienabschnitt diesen reflektierten Feldzugang, wobei die vorbereitende Übung und das Projekt im 3. Semester und die Fallkonferenz maßgeblich im 4. Semester stattfinden.</p> <p>Qualifikationsziele: Kompetentes und reflektiertes Ausfüllen der Leitungsrolle; Reflexion des eigenen Leitungshabitus; Kenntnisse leitungs- und gruppenbezogener Theorien; Lehrpraktische Erschließung eines abenteuer- und erlebnispädagogischen Handlungsfeldes; Didaktische Kenntnisse und Erfahrungen in Begründung, Planung, Durchführung einer Lehreinheit; Kompetenzen in Reflexionsmethoden; Erwerb von Reflexionswissen; Vertiefung von Reflexions- und Deutungskompetenzen bezüglich pädagogischer Praxis; sachliches Argumentieren und Interpretieren.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Fallkonferenz, Projekt, Übung
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	Absolvierung der Module 2, 3 und 4
Verwendbarkeit des Moduls	Dieses Modul steht in enger Verbindung zum Modul 4 Internationales Berufspraktikum, da in diesen die berufspraktischen Kenntnisse angebahnt und vertieft werden.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erstellung eines Fallprotokolls (4 LP), Planung und Durchführung einer lehrpraktischen Einheit mit Projektbericht (4 LP)
Noten	Dieses Modul wird mit bestanden / nicht-bestanden bewertet.
Turnus des Angebots	Beginn im Wintersemester
Arbeitsaufwand	60 Stunden: Präsenzzeit (30 Stunden), Selbststudium (30 Stunden in der Fallkonferenz) 120 Stunden: Projektplanung und -nachbereitung (80 Stunden), Durchführung (40 Stunden) 60 Stunden: Präsenzzeit (40 Stunden), Selbststudium (20 Stunden in der Übung) Summe: 240 Stunden
Dauer des Moduls	Zwei Semester

Modul 8: Externes Wahlpflichtmodul

Die nachfolgend genannten Module können zur Zeit als Externe Wahlpflichtmodule gewählt werden. Für diese Module finden die Regelungen der Studien- und Prüfungsordnungen der jeweilig anbietenden Studienfächer Anwendung (insbes. Inhalte, Voraussetzungen sowie Prüfungsmodalitäten). Der Katalog der Module kann sich entsprechend des Angebots der Studiengänge der anbietenden Fachbereiche an der Philipps-Universität Marburg ändern. Der Prüfungsausschuss für den Studiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education)“ gibt solche Änderungen in geeigneter Weise bekannt.

Modulbezeichnung	angeboten im Rahmen des Studiengangs / Fachbereich	Leistungspunkte
Bereich Geographie		
Geographie des ländlichen Raumes	BSc Geographie / FB 19	6 LP
Geomorphologie	BSc Geographie / FB 19	6 LP
Biogeographie	BSc Geographie / FB 19	6 LP
Klimageographie	BSc Geographie / FB 19	6 LP
Einführung in die Geographie	BSc Geographie / FB 19	6 LP

Modulbezeichnung	Modul 9: Masterarbeit
Leistungspunkte	30 LP
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Inhalte: Das Modul besteht aus der schriftlichen Bearbeitung eines abgegrenzten Themas und einer mündlichen Prüfung, in der die Masterarbeit verteidigt und in einen breiteren thematischen Kontext innerhalb der Abenteuer- und Erlebnispädagogik gestellt werden soll.</p> <p>Qualifikationsziele: Nachweis der Bearbeitung eines abgegrenzten Themas in einem bestimmten Zeitraum nach wissenschaftlichen Grundlagen; Selbständiges Analysieren und Argumentieren.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Masterarbeit (22 LP) Kolloquium (8 LP)
Lehr- und Prüfungssprache	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Absolvierung der Module 1-4 und 8, Kenntnisse in den Modulen 5 bis 7
Verwendbarkeit des Moduls	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Masterarbeit (50-70 Seiten), Mündliche Prüfung (60 Min.)
Noten	Die Noten aus Masterarbeit und Mündlicher Prüfung werden im Verhältnis 2:1 gewichtet
Turnus des Angebots	Sommersemester
Arbeitsaufwand	660 Stunden: Masterarbeit 240 Stunden: Mündliche Prüfung Summe: 900 Stunden
Dauer des Moduls	Ein Semester

Anhang 2: Praktikumsrichtlinien

§ 1. Allgemeine Bestimmungen

Das Berufspraktikum dient dazu, die Studierenden an mögliche Berufs- und Tätigkeitsfelder heranzuführen und sie mit den Anforderungen der Praxis vertraut zu machen. Das Berufspraktikum soll den Praxisbezug des Studiums fördern und Orientierungshilfe für den Übergang vom Studium in die Berufstätigkeit schaffen.

Das Praktikum findet obligatorisch im Ausland statt.

§ 2. Praktikumsberatung

Der Fachbereich Erziehungswissenschaften ernennt für den Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) eine Praktikumsberaterin oder einen Praktikumsberater. Der Tätigkeitsbereich umfasst in Zusammenarbeit mit den Professorinnen und Professoren und der Studienberaterin oder dem Studienberater die Pflege von Kontakten zu Praktikumsanbietern und die Akquise neuer Praktikumsplätze. Sie oder er berät die Studierenden bei der Auswahl möglicher und geeigneter Praktikumsplätze und sorgt für eine angemessene fachliche Vorbereitung, Vermittlung, Begleitung und Auswertung im Rahmen der verfügbaren Kapazitäten.

Die Praktikumsberaterin oder der Praktikumsberater entscheidet, ob eine bestimmte Praktikumsstelle anerkannt werden kann. In Zweifelsfällen entscheidet hierüber der Prüfungsausschuss.

In regelmäßigen Abständen berichtet die Praktikumsberaterin oder der Praktikumsberater dem Dekanat.

§ 3. Praktikumsstellen

Praktikumsstellen werden, wenn sie einen sinnvollen Bezug zu Berufs- und Tätigkeitsfeldern für Absolventinnen oder Absolventen des Studiengangs Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) aufweisen, insbesondere in folgenden Bereichen anerkannt:

- Schulen
- Jugendarbeit
- Erzieherische Hilfen
- Berufliche Bildung
- Personalentwicklung
- Beratung
- Natur- und Umweltbildung

§ 4. Dauer und Zeitpunkt des Praktikums

Das Berufspraktikum ist in der vorlesungsfreien Zeit als Blockpraktikum von mindestens acht Wochen (320 Stunden) zwischen dem zweiten und dritten Semester zu absolvieren. Es sollte möglichst ohne Unterbrechung abgeleistet werden.

§ 5. Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Praktikums

Zur Vorbereitung des Praktikums wird eine Informationsveranstaltung von der Praktikumsberaterin oder dem Praktikumsberater angeboten, in welcher Fragen der Kosten, der Bewerbung und der Kontaktaufnahme, der Durchführung des Praktikums und des Abfassens des Praktikumsberichts behandelt werden. Nach Beendigung des Praktikums ist ein Praktikumsbericht anzufertigen, der in angemessenem Zeitabstand mit der Praktikumsberaterin oder dem Praktikumsberater besprochen wird.

§ 6. Anerkennung von Praktika

Die Praktikumsberaterin oder der Praktikumsberater kann Berufspraktika anerkennen, sofern die Kriterien über den Inhalt und die Dauer des Praktikums erfüllt sind. In Ausnahmefällen können auf Antrag vergleichbare Leistungen als Berufspraktikum anerkannt werden, sofern sie einen sinnvollen Zusammenhang mit dem Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) stehen und nach Umfang und Inhalt den Anforderungen gemäß Abs. 3 und 4 entsprechen.

§ 7. Praktikumsnachweis

Der Nachweis des erfolgreichen Abschlusses eines Berufspraktikums wird von der Praktikumsberaterin oder dem Praktikumsberater aufgrund eines schriftlichen Praktikumsberichts ausgestellt.

§ 8. Praktikumsbericht

Der Praktikumsbericht soll einen Umfang von ca. 20-30 Seiten haben und spätestens 12 Wochen nach Beendigung des Praktikums bei der Praktikumsberaterin oder dem Praktikumsberater vorgelegt werden.

Der Praktikumsbericht besteht aus zwei Teilen: einer Kurzbeschreibung der Praktikumsstelle und einem Erfahrungsbericht der Praktikantin oder des Praktikanten. Er umfasst folgende Bereiche:

- a) eine Einordnung der Praktikumsstelle in einen landesspezifischen und kulturellen Kontext,
- b) eine Darstellung von Organisation und Arbeitsweise der Praktikumsstelle,
- c) eine Beschreibung der Tätigkeit der Praktikantin oder des Praktikanten,
- d) eine kritische Würdigung des eigenen Praktikums unter Berücksichtigung der im Studienverlauf erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten,
- e) eine Erörterung des Nutzens des absolvierten Praktikums für das weitere Studium bzw. die Berufswahl.

§ 9. Schweigepflicht

Die Studierenden unterliegen der Schweigepflicht über dienstliche Belange nach den Anforderungen der jeweiligen Praktikumsstelle. Dem steht die Anfertigung von Berichten zu Studienzwecken nicht entgegen. Soweit die Berichte Tatbestände enthalten, die der Schweigepflicht unterliegen, darf eine Veröffentlichung nur mit Zustimmung der Praktikumsstelle erfolgen.

§ 10 Status der Studierenden im Praktikum

- (1) Die Studierenden bleiben während der Zeit des Praktikums an der Philipps-Universität Marburg mit allen Rechten und Pflichten von ordentlichen Studierenden immatrikuliert. Sie sind keine Praktikanten im Sinne des Berufsbildungsgesetzes.
- (2) Andererseits sind die Studierenden an ihre Praktikumsstelle gebunden, insbesondere was die Unfallverhütungsvorschriften, die Arbeitszeitordnung sowie die Vorschriften über die Schweigepflicht betrifft.