

Amtliche Mitteilungen der

Philipps



Universität
Marburg

Veröffentlichungsnummer: 32/2010

Veröffentlicht am: 23.08.2010

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Erziehungswissenschaften der Philipps-Universität Marburg hat gemäß § 44 Abs. 1 Nr. 1 des Hessischen Hochschulgesetzes (HHG) in der Fassung vom 14. Dezember 2009 (GVBl. I S. 666) am 16. Juni 2010 folgende Ordnung 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 16. Juni 2010

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: Studienverlaufsplan (Muster)
- Anhang 3: Besondere Zugangsvoraussetzungen
- Anhang 4: Praktikumsrichtlinien
- Anhang 5: Importierte Profilmodulangebote zum Masterstudiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“

§ 1

Anwendungsbereich

Diese Studien- und Prüfungsordnung (nachfolgend Master-Ordnung genannt) regelt auf der Grundlage der Allgemeinen Bestimmungen für Studien- und Prüfungsordnungen in Bachelor- und Masterstudiengängen an der Philipps-Universität Marburg vom 20. Dezember 2004 (StAnz. Nr. 10/2006 S. 585), zuletzt geändert 24. August 2009 (Amtliche Mitteilungen der Philipps-Universität Marburg 11/2009) - nachfolgend *Allgemeine Bestimmungen* genannt - Ziele, Inhalte, Aufbau und Gliederung von Studium und Prüfungen der 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 einem 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) Aufgrund des Qualifikationsprofils und der zugrunde liegenden individuellen Kompetenzen sind ausbildungsadäquate Tätigkeiten in folgenden Berufsfeldern möglich:

- Wissenschaft (Hochschulen, Forschungseinrichtungen)
- Schulen
- Frühkindliche Bildung
- Jugendarbeit
- Erzieherische Hilfen
- Berufliche Bildung, Erwachsenenbildung
- Personalentwicklung
- Erlebnisbezogene Natur- und Umweltbildung

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

(3) Durch Schwerpunktsetzung während des Studiums, etwa bei der Wahl des internationalen Berufspraktikums, bei der Wahl des Projektes oder bei der Wahl des Themas der Masterarbeit kann der Erwerb von Qualifikationen auf bestimmte Berufsfelder abgestimmt werden.

§ 3

Studienvoraussetzungen

Die Zulassung erfolgt auf der Basis der „Besonderen Zugangsvoraussetzungen“ für den Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) der Philipps-Universität Marburg gemäß **Anhang 3**.

§ 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.
- (2) Die Gesamtzahl der gemäß § 5 *Allgemeine Bestimmungen* im Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) zu erwerbenden Leistungspunkte beträgt 120 LP.
- (3) Der Masterstudiengang wird in einer Modulstruktur angeboten. Modularisierung ist die Zusammenfassung von Stoffgebieten zu thematisch und zeitlich abgerundeten, in sich abgeschlossenen und mit Leistungspunkten versehenen prüfbaren Einheiten.
- (4) Mit dem erfolgreichen Abschluss eines Moduls werden Leistungspunkte erworben, die einen kalkulierten studentischen Arbeitsaufwand bescheinigen. Ein Leistungspunkt steht für einen studentischen Arbeitsaufwand in Höhe von 30 Stunden. Dies entspricht der Leistungspunktbemessung im Rahmen des *Europäischen Systems zur Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen/European Credit Transfer System (ECTS)*. Das Curriculum ist so gestaltet, dass der studentische Arbeitsaufwand für ein Semester in der Regel 30 Leistungspunkte (LP) beträgt. Der Leistungspunkteumfang der einzelnen Module ist den Modulbeschreibungen in **Anhang 1** zu entnehmen. Der Leistungspunkteumfang eines jeden Moduls ist i.d.R. Gewichtungsfaktor für die gemäß § 16 zu vergebenden Bewertungen. Ausnahmen sind den Modulbeschreibungen zu entnehmen.

§ 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 des Masterstudiengangs Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) durchgeführt.

§ 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*. Zuständig für die Prüfung und Anerkennung der Gleichwertigkeit von Studienzeiten und von erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen ist der Prüfungsausschuss.

§ 8

Inhalt, Aufbau und Gliederung des Studiums

Der Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) gliedert sich in folgende Module.

Modul	Modultitel	LP	Pflicht-/ Wahlpflicht- module
Modul 1	Einführung in die Abenteuer- und Erlebnispädagogik	9	Pflicht
Modul 2	Das Abenteuer als Kategorie der Bildung	12	Pflicht
Modul 3	Das Abenteuer als Form einer Hermeneutik des Subjekts und der Gruppe	12	Pflicht
Modul 4	Internationales Berufspraktikum	9	Pflicht
Modul 5	Das Abenteuer im Kontext unterschiedlicher Entwicklungsphasen	6	Pflicht
Modul 6	Erfahrung und Bewegung	6	Pflicht
Modul 7	Der reflektierende Praktiker	12	Pflicht
Modul 8	Das Abenteuer im Kontext der Jugendarbeit	12	Pflicht
Modul 9	Profilmodul (Externe Wahlpflichtmodule, siehe Anhang 5)	12	Wahlpflicht
Modul 10	Masterarbeit	30	Pflicht

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

Der Aufbau und die Gliederung des Studiums ist der Grafik im **Anhang 2** zu entnehmen:

§ 9

Lehr- und Lernformen

Im Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) werden in der Regel 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 sind ein unverzichtbarer Bestandteil der Abenteuer- und Erlebnispädagogik und 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 gruppenspezifischer Prozesse auseinander. Exkursionen werden in einer Lehrveranstaltung thematisch vor- und nachbereitet und i.d.R. von zwei Lehrpersonen 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 Ausarbeitungen eines Themas, das von den Studierenden eigenständig ausgewählt und (in Absprache mit einer Lehrperson unter Anwendung wissenschaftlicher Arbeitstechniken) bearbeitet wird. 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 (mind. 240 Stunden) umfasst die Kontaktaufnahme mit der Einrichtung, die teilnehmende Beobachtung, praktisches Arbeiten sowie das Verfassen eines Praktikumsberichtes. Es wird durch eine Praktikumsrichtlinie (**Anhang 4**) 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 als Blockveranstaltung stattfinden, 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeiten dafür selbständig Beiträge (Referate, Hausarbeiten, Expertenbefragungen ...), referieren und diskutieren die gewonnenen Erkenntnisse in den Seminarveranstaltungen.

- 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 vertieft wird. Daneben können Vorlesungen auch zu ausgewählten Problemen stattfinden.

§ 10

Prüfungen

- (1) Die Masterprüfung findet sukzessiv in Form von Modul- bzw. Modulteilprüfungen statt. Sie 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 in der Regel 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 Dauer der mündlichen Prüfung liegt zwischen 30 und 45 Minuten. 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) 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 liegt zwischen 90 und 180 Minuten.
- (5) 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 selbständiger wissenschaftlicher Arbeit anwenden kann. Die maximale Bearbeitungszeit einer schriftlichen Hausarbeit beträgt i.d.R. vier Wochen. Die Arbeit soll einen Umfang von 20 Seiten nicht überschreiten.
- (6) 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.

- (7) 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 Masterprüfung umfasst 30 Leistungspunkte (Masterarbeit: 27 LP, Kolloquium: 3 LP). Die schriftliche Arbeit ist in einem Zeitrahmen von 20 Wochen zu bearbeiten. Das Thema der Masterarbeit soll so beschaffen sein, dass es innerhalb der angegebenen Frist bearbeitet werden kann. Der Umfang der Masterarbeit soll 50 bis 70 Seiten umfassen. Die Masterarbeit ist abschließend in einer mündlichen Prüfung (Kolloquium) 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 Gegenstandsbereich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik selbständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.
- (3) Zur Masterarbeit kann nur zugelassen werden, wer Module im Umfang von mindestens 60 Leistungspunkten erfolgreich absolviert hat. Über Ausnahmen entscheidet auf Antrag 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 Härtefällen um bis zu drei Monate verlängert werden. Darüber entscheidet die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses.
- (6) Weiteres regelt § 11 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 12

Prüfungsausschuss

- (1) 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.
- (2) Die Aufgaben des Prüfungsausschusses sowie dessen Bestellung werden in § 12 *Allgemeine Bestimmungen* geregelt.

§ 13

Prüfer und Prüferinnen, Beisitzer und Beisitzerinnen

Die Bestellung von Prüferinnen oder Prüfern und ggf. Beisitzerinnen oder Beisitzern sowie deren Aufgaben regelt § 13 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 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. Die Anmeldung und

Durchführung von Prüfungen in Modulen, die von anderen Fachbereichen angeboten werden, richtet sich nach den Prüfungsbestimmungen des jeweiligen Fachbereichs.

(2) Zu jedem Prüfungszeitraum legt die oder der Vorsitzende des Prüfungsausschusses einen Anmelde- und Rücktrittszeitraum (in aller Regel zwei bis vier Wochen vor dem Prüfungstermin) 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) Weiteres 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 (**Anhang 1**) festgelegt.

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

(4) Die Gesamtnote errechnet sich aus dem nach Leistungspunkten (LP) gewichteten Durchschnitt der einzubringenden Modulprüfungsbewertungen. In Abweichung zu § 16 Abs. 3 der *Allgemeinen Bestimmungen* werden die Modulprüfungen von Modul 4 (Internationales Berufspraktikum) und 7 (Der reflektierende Praktiker) mit „bestanden“ bzw. „nicht bestanden“ bewertet. Die Bewertung dieser Module fließt dementsprechend nicht in die Gesamtnote ein. Diese setzt sich aus den übrigen Modulen zusammen und umfasst 99 LP.

§ 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 regelt § 18 *Allgemeine Bestimmungen*.

§ 19

Endgültiges Nicht-Bestehen der Masterprüfung und Verlust des Prüfungsanspruches

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

§ 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 2017/2018 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, den 18.8.2010

gez.

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

In Kraft getreten am: 24.08.2010

Anhang 1: Modulbeschreibungen

Modulbezeichnung	Modul 1: Einführung in die Abenteuer- und Erlebnispädagogik
Leistungspunkte	9 LP (5 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Basismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Inhalte: Modul 1 führt im Rahmen von drei Lehrveranstaltungen, 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 reformpädagogische Strömungen. Zudem wird in dem einführenden Modul ein erster Überblick über die mittlerweile vielfältigen Praxisfelder gegeben, die sich der Methoden der Abenteuer- und Erlebnispädagogik bedienen. Zugleich werden die ersten Spuren der Internationalität des Studiengangs gelegt, die später u.a. 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	Vorlesung (2 SWS), Vorlesung mit Seminaranteilen (2 SWS), Seminar (1 SWS)
Arbeitsaufwand	VL (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) VL/SE (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE (2 LP): Präsenzzeit (15 Std.), Selbststudium (45 Std.) Modulabschlussklausur (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch (VL/SE)
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Verwendbarkeit des Moduls	Exportmodul
Voraussetzungen für die Ver- gabe von Leistungspunkten	Studienleistung: 1x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Prüfungsleistung: Modulabschlussklausur (100% Note)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 2: Das Abenteuer als Kategorie der Bildung (Adventure as a category of „Bildung“)
Leistungspunkte	12 LP (10 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Basismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<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 vier Veranstaltungen aufgegliedert. Die Vorlesung „Theoretische Grundlagen des Unterwegsseins“ im ersten Semester, die struktur- und bildungstheoretische Begründungen des Abenteuers erarbeitet, dient als Grundlage und Bezugsfolie für die 10-tägigen Exkursionen „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 Naturausschnitten; Kenntnisse über Orientierungs- und Sicherheitstechniken sowie Materialverwendungen; Kompetenzen in Reflexionsmethoden; Erwerb praktischer Bewegungsfertigkeiten.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Vorlesung (2 SWS), Seminar (2SWS), Exkursionen (6 SWS)
Arbeitsaufwand	VL (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) Exk. I (3 LP): Präsenzzeit (45 Std.), Selbststudium (45 Std.) Exk. II (3 LP): Präsenzzeit (45 Std.), Selbststudium (45 Std.) Kolloquium (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch (VL und Exkursion)
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
Verwendbarkeit des Moduls	EMMC Transcultural European Outdoor Studies (TEOS)
Voraussetzungen für die Ver- gabe von Leistungspunkten	Studienleistung: 1x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Prüfungsleistung: Modulabschlusskolloquium (30 Minuten), 100 % Note
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 3: Das Abenteuer als Form der Hermeneutik des Subjekts und der Gruppe
Leistungspunkte	12 LP (11 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Basismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<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 Abenteuers für Steuerungsprozesse in unterschiedlichen Bereichen der psychosomatischen, der sozialen und organisatorischen Entwicklung thematisiert. Es umfasst eine Praxisveranstaltung und vier 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	Übung (3 SWS), Seminare (8 SWS)
Arbeitsaufwand	UE (2 LP): Präsenzzeit (45 Std.), Selbststudium (15 Std.) SE 1 (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) SE 2 (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE 3 (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) SE 4 (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) Hausarbeit (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Prüfungsleistung: Lehrveranstaltungsübergreifende Hausarbeit (100% Note)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 4: Internationales Berufspraktikum
Leistungspunkte	9 LP (1 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Praxismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Inhalte: Das Modul findet im zweiten Semester statt. Das Internationale Berufspraktikum liegt in der vorlesungsfreien Zeit zwischen dem 2. und 3. Semester. Es umfasst mindestens 240 Stunden bzw. 8 Wochen 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.</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
Arbeitsaufwand	SE (1 LP): Präsenzzeit (15 Std.), Selbststudium (15 Std.) Internationales Blockpraktikum (8 LP, 240 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und je nach Praktikumsort ggf. andere Sprachen
Voraussetzungen für die Teilnahme	Erfolgreiche Absolvierung der Module 1 und 3, Teilnahme am Modul 2
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul soll den Einstieg in die Berufspraxis erleichtern und vorbereiten. Es wird nicht in anderen Studiengängen angeboten.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: Praktikumsbericht
Noten	Dieses Modul wird mit bestanden / nicht-bestanden bewertet.
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Sommersemester

Modulbezeichnung	Modul 5: Das Abenteuer im Kontext unterschiedlicher Entwicklungsphasen
Leistungspunkte	6 LP (4 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Basismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<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 abenteurerspezifisches Seminar abgesichert.</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).</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Vorlesung (2 SWS), Seminar (2 SWS)
Arbeitsaufwand	VL (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) SE (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) Klausur (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch (SE)
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	Exportmodul
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: 1x Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit Prüfungsleistung: Modulabschlussklausur (100 % Note)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 6: Erfahrung und Bewegung
Leistungspunkte	6 LP (4 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Basismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Inhalte: Im Kern dieses Moduls geht es um den Erfahrungsbezug des menschlichen Bewegens. Dabei wird Bewegung prinzipiell nicht als entsubjektivierte Verlaufsform von Körperbewegungen verstanden, sondern ist als spezifischer Modus der Mensch-Welt-Auseinandersetzung und des individuellen Handelns zu charakterisieren. Vor diesem Hintergrund wird menschliches Bewegungshandeln hinsichtlich seiner Grundstrukturen untersucht. Eine besondere Bedeutung hat in diesem Zusammenhang die Kategorie Erfahrung, deren Grundzüge, Bedeutungen und Implikationen aufgearbeitet werden. Unter anderem geht es dabei um ein Verständnis des Sich-Bewegens als ästhetische Erfahrung. Das Modul gliedert sich in zwei Lehrveranstaltungen. In der Seminarveranstaltung geht es um die theoriegeleitete Thematisierung bewegungsbezogener Erfahrungsprozesse. Die verschiedenen thematischen Aspekte des Moduls sollen 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 Bewegungstheorie und Erfahrung 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 bewegungstheoretischen Argumentierens; praktisches Erschließen einer grundlegenden Möglichkeit des bewegungsbezogenen Weltzuganges 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; selbstständiges Erarbeiten eines Seminarthemas in Auseinandersetzung mit der einschlägigen Fachliteratur und Einüben geeigneter Präsentationsmethoden.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminar, Übung
Arbeitsaufwand	SE (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE/UE (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) Kolloquium oder Klausur (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: Bearbeitung themenbezogener Aufgaben, Gestaltung einer praktischen Bewegungsgrundsituation Prüfungsleistung: Modulabschlusskolloquium oder Hausarbeit von 12-15 Seiten (100% Note)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 7: <i>Der reflektierende Praktiker</i>
Leistungspunkte	12 LP (5 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Praxismodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<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. Vier Veranstaltungen bieten im zweiten Studienabschnitt diesen reflektierten Feldzugang, wobei die vorbereitenden Übungen 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 Lehrinheit; Kompetenzen in Reflexionsmethoden; Erwerb von Reflexionswissen; Vertiefung von Reflexions- und Deutungskompetenzen bezüglich pädagogischer Praxis; sachliches Argumentieren und Interpretieren.</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Fallkonferenz (2 SWS), Projekt, Seminar (1 SWS) und Übung (2 SWS)
Arbeitsaufwand	SE/UE (2 LP): Präsenzzeit (15 Std.), Selbststudium (45 Std.) UE (2 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (30 Std.) Projekt (5 LP): Selbststudium (150 Std.) Fallkonferenz (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	Erfolgreiche Absolvierung der Module 1 bis 4
Verwendbarkeit des Moduls	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: Erstellung von Beobachtungs- und Fallprotokollen, Planung und Durchführung einer lehrpraktischen Einheit mit Projektbericht
Noten	Dieses Modul wird mit bestanden / nicht-bestanden bewertet.
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Modulbezeichnung	Modul 8: Das Abenteuer im Kontext der Jugendarbeit (Adventure and Experiential Learning in the context of Youth Work)
Leistungspunkte	12 LP (7 SWS)
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Vertiefungsmodul
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Inhalte: In diesem Modul werden konzeptionell-theoretische Grundlagen und Anwendungsfelder einer körper- und bewegungsbezogenen Jugendarbeit erschlossen. Dabei wird die Abenteuerpädagogik im Rahmen der Jugendarbeit auf ihr Bildungspotential hin untersucht. Flankierend werden drei spezifische Zugangsweisen theoretisch und praktisch erarbeitet: 1. Körper und Bewegung im Kontext der Allgemeinbildung, 2. Denken und Machen / Werkstattprojekte, 3. Das Abenteuer als Modell von Allgemeinbildung.</p> <p>Qualifikationsziele: Erschließen eines kulturspezifischen Konzeptes der Abenteuer- und Erlebnispädagogik, Kenntniserwerb über zentrale Praxisfelder der Jugendarbeit, Erwerb adressatenspezifischer Kenntnisse, Praktische Erschließung eines abenteuer- und erlebnispädagogischen Handlungsfeldes</p>
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Seminar, Übung
Arbeitsaufwand	SE (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE/UE 1 (2 LP): Präsenzzeit (15 Std.), Selbststudium (45 Std.) SE/UE 2 (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) SE/UE 3 (3 LP): Präsenzzeit (30 Std.), Selbststudium (60 Std.) Kolloquium (1 LP, 30 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch (SE, UE)
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit des Moduls	EMMC Transcultural European Outdoor Studies (TEOS)
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Studienleistung: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder Hausarbeit, Prüfungsleistung: Modulabschlusskolloquium (100% Note)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i>
Dauer des Moduls	Ein Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

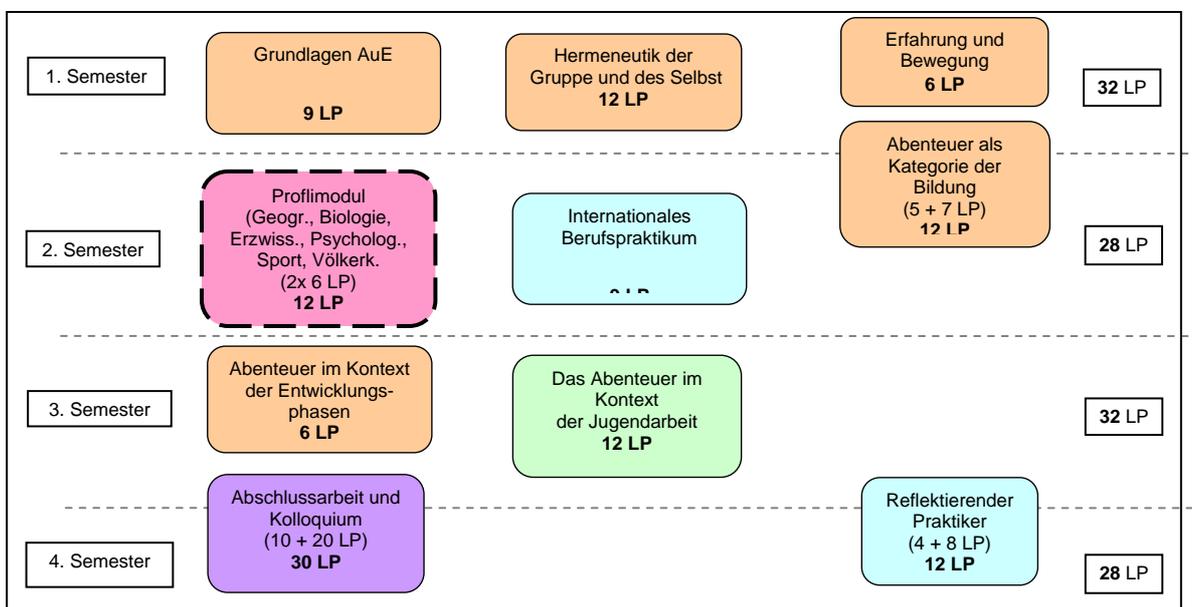
**Modul 9:
Externes Wahlpflichtmodul**

Die im Anhang 5 genannten Module können zurzeit 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 Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (Adventure and Experiential Education) gibt solche Änderungen in geeigneter Weise bekannt.

Modulbezeichnung	Modul 10: Masterarbeit
Leistungspunkte	30 LP
Verpflichtungsgrad	Pflichtmodul
Niveaustufe	Abschlussmodul
Inhalte und Qualifikationsziele	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. Qualifikationsziele: Nachweis der Bearbeitung eines abgegrenzten Themas in einem bestimmten Zeitraum nach wissenschaftlichen Grundlagen; Selbständiges Analysieren und Argumentieren.
Lehr- und Lernformen, Veranstaltungstypen	Masterarbeit, Kolloquium
Arbeitsaufwand	Masterarbeit (27 LP, 810 Std.) Mündliche Prüfung (3 LP, 90 Std.)
Lehr- und Prüfungssprache	Deutsch
Voraussetzungen für die Teilnahme	Nachweis erfolgreich absolvierter Module im Umfang von mindestens 60 LP
Verwendbarkeit des Moduls	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Masterarbeit (50-70 Seiten), Mündliche Prüfung (60 Min.)
Noten	Punktesystem (1-15) gemäß § 16 <i>Allgemeine Bestimmungen</i> , Gewichtung von Masterarbeit und Mündliche Prüfung im Verhältnis 2:1
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Häufigkeit des Moduls	Jedes Studienjahr
Beginn des Moduls	Wintersemester

Anhang 2: Studienverlaufsplan (Muster)

Exemplarischer Studienverlaufsplan für Masterstudiengang AuE - Studienverlaufsplan nach Semestern -



Legende

	Basis	Aufbau	Vertiefung	Profil	Praxis	Abschluss
Pflichtmodule:						
Wahlpflichtmodule:						

Anhang 3:

Besondere Zugangsvoraussetzungen für den Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik an der Philipps-Universität Marburg

§ 1 Besondere Zugangsvoraussetzungen

(1) Zum Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik kann nur zugelassen werden, wer folgende Voraussetzungen erfüllt:

1. einen ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss nach folgender Maßgabe nachweist: ein abgeschlossenes Bachelorstudium oder einen gleichwertigen Abschluss eines Hoch- oder Fachhochschulstudiums in den Fachrichtungen Erziehungs- und Bildungswissenschaften, Outdoor Education, Lehramtsstudium oder 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 der vorliegenden Masterordnung § 2, Abs. 1 formuliert) im Umfang von mindestens 45 Leistungspunkten (LP) erbracht wird. 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.
2. Kenntnisse der englischen Sprache gemäß Sprachniveau B2 des „Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens für Sprachen des Europarates“
3. gesundheitliche Prüfung auf Sporttauglichkeit und körperliche Belastbarkeit (ärztliches Attest)
4. Kenntnisse der Methoden der empirischen Sozialforschung im Umfang von mindestens 10 Leistungspunkten.
5. Rettungsschwimmschein (z.B. DLRG) in Bronze und Erste Hilfe Schein (beide nicht älter als zwei Jahre)
6. zwei Qualifikationsnachweise (Übungsleiterausbildungen, Trainerscheine oder vergleichbare Aus- und Fortbildungen) in klassischen abenteuer- und erlebnispädagogischen Bewegungspraktiken (z.B. Klettern, Kanufahren, Segeln, Skifahren, Ropes Course Trainer, Reiten...)

Die Voraussetzungen gemäß Abs. 1 Nr. 1 bis 3 müssen bei der Bewerbung zwingend vorliegen und können nicht nachgeholt werden.

Die Voraussetzungen gemäß Abs. 1 Nr. 4 bis 6 müssen entweder bei der Bewerbung vorliegen oder spätestens zum bis zum Ende des 2. Fachsemesters nachgeholt werden.

(2) Darüber hinaus müssen die Bewerberinnen und Bewerber die persönliche fachbezogene Eignung im Rahmen eines nach den folgenden Vorgaben durchzuführenden Eignungsfeststellungsverfahrens nachgewiesen haben.

§ 2 Bewerbung

(1) Der Antrag ist auf dem von der Universität vorgesehenen Formular zu stellen. Dem Antrag sind in Kopie und ggf. mit beglaubigter Übersetzung beizufügen:

- a) Nachweis über einen ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss im Sinne von § 1 Nr. 1. Liegt die Gesamtnote des Abschlusses zum Bewerbungsschluss noch nicht vor, ist bei einem zugrunde liegenden Bachelorstudium mit einem Umfang von 180 Leistungspunkten (ECTS) ein Nachweis über mindestens 150 Leistungspunkte zu erbringen.
- b) Nachweis über Kenntnisse der englischen Sprache gemäß Sprachniveau B2 des „Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens für Sprachen des Europarates“
- c) Nachweis über gesundheitliche Prüfung auf Sporttauglichkeit und körperliche Belastbarkeit (ärztliches Attest)

- d) Nachweis über Kenntnisse der Methoden der empirischen Sozialforschung im Umfang von mindestens 10 Leistungspunkten.
- e) Nachweis über Rettungsschwimmschein (z.B. DLRG) in Bronze und Erste Hilfe Schein (beide nicht älter als zwei Jahre)
- f) Nachweis über zwei Qualifikationsnachweise (Übungsleiterausbildungen, Trainerscheine oder vergleichbare Aus- und Fortbildungen) in klassischen abenteuer- und erlebnispädagogischen Bewegungspraktiken (z.B. Klettern, Kanufahren, Segeln, Skifahren, Ropes Course Trainer, Reiten...)
- g) Tabellarischer Lebenslauf im Umfang einer DIN-A4-Seite
- h) Motivationsschreiben im Umfang von ca. 3 DIN-A 4 Seiten, in dem die Bewerberin /der Bewerber ihre/seine fachbezogene und persönliche Eignung darlegt, die sich auf persönlichen Einsatz, soziale Kompetenz und Teamfähigkeit, selbstreflexives Arbeiten, Praxiserfahrung im Bereich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik sowie Berufsfeldvorstellungen bezieht
- i) Ggf. Nachweise zu den unter h) genannten Eignungsgründen

(2) Nachweise nach § 2 Abs. 1 a) können bis zum Ende des Vorlesungszeitraums des 1. Fachsemesters nachgereicht werden. Die Nachweise nach § 2 Abs. 1 d, e und f) können bis zum Ende des 2. Fachsemesters nachgeholt werden. Eine Einschreibung erfolgt in diesen Fällen jeweils unter dem Vorbehalt der Nachlieferung der Nachweise.

§ 3 Eignungsfeststellungskommission

(1) Die Durchführung des Eignungsfeststellungsverfahrens zur Feststellung der persönlichen fachbezogenen Eignung obliegt der vom Fachbereichsrat bestellten Eignungsfeststellungskommission. Die Eignungsfeststellungskommission entscheidet ferner in Zweifelsfällen, ob ein vergleichbarer Hochschulabschluss im Sinne des § 1 Nr. 1 vorliegt.

(2) Die Kommission setzt sich aus zwei Fachvertretern/Fachvertreterinnen zusammen. Die Eignungsfeststellungskommission erstellt eine Auswahlliste. Die Auswahlliste wird dem Prüfungsausschuss vorgelegt, der im Zweifelsfall bei unterschiedlichen Bewertungen der Mitglieder der Eignungsfeststellungskommission entscheidet.

§ 4 Eignungsfeststellungsverfahren

(1) Am Eignungsfeststellungsverfahren nimmt teil, wer einen Antrag nach Maßgabe des § 2 gestellt hat.

(2) Die Feststellung der persönlichen fachbezogenen Eignung erfolgt aufgrund der im Folgenden genannten Kriterien und Nachweise. Die Kriterien sind jeweils mit Eignungspunkten versehen, die den Bewerberinnen und Bewerbern zugeordnet werden. Insgesamt können bis zu 10 Eignungspunkte im Eignungsfeststellungsverfahren erreicht werden.

1. Gesamtnote gemäß § 2 Abs. 1 a):

Für die Gesamtnote werden bis zu 3 Punkten in folgender Weise vergeben:

- Note 1,0 bis 1,5 (Notenpunkte 15-12,5) = 3 Punkte,
- Note 1,51 bis 2,5 (Notenpunkte 12,4-9,5) = 2 Punkte,
- Note 2,51 bis 3,5 (Notenpunkte 9,4-6,5) = 1 Punkt.

2. Bewertung des Motivationsschreibens sowie des Lebenslaufes nebst zugehörigen Nachweisen nach § 2 Abs. 1 g, h, i auf fachbezogene und persönliche Eignung: 0 bis 7 Punkte.

In dem Motivationsschreiben mit zugehörigem Lebenslauf soll die Bewerberin /der Bewerber ihre/seine fachbezogene und persönliche Eignung darlegen, die sich auf persönlichen Einsatz, soziale Kompetenz und Teamfähigkeit, selbstreflexives Arbeiten, Praxiserfahrung im Bereich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik sowie Berufsfeldvorstellungen bezieht

Anhand dieser Kriterien wird ein Gesamteindruck von dem Bewerber oder der Bewerberin ermittelt Welche Bedeutung den einzelnen Kriterien bei der Ermittlung des Gesamtergebnisses beigegeben worden ist, ist in einem Kurzprotokoll zu erfassen. Aus dem Protokoll müssen die Namen

der Kommissionsmitglieder, der Name der Bewerberin oder des Bewerbers und die wesentlichen Kriterien, die zum Ergebnis der Bewertung geführt haben, hervorgehen.

(3) Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist eine Bewertung des Grades der Eignung von insgesamt mindestens 6 Punkten.

§ 5 Abschluss des Verfahrens

(1) Bewerberinnen und Bewerber, die zugelassen werden, erhalten von der Universität einen schriftlichen Zulassungsbescheid. In diesem wird eine Frist festgelegt, innerhalb derer die Bewerberin oder der Bewerber sich einzuschreiben hat. Erfolgt die Einschreibung nicht frist- und formgerecht vor, wird der Zulassungsbescheid unwirksam. Auf diese Rechtsfolgen ist im Zulassungsbescheid hinzuweisen.

(2) Bewerberinnen und Bewerber, die nicht zugelassen werden können, erhalten einen Ablehnungsbescheid. Der Ablehnungsbescheid ist mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen. Abgelehnte Bewerberinnen und Bewerber können sich noch zweimal für die Teilnahme am Eignungsfeststellungsverfahren bewerben.

Anhang 4: Praktikumsrichtlinien

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

(1) 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.

(2) Das Praktikum findet obligatorisch im Ausland statt.

§ 2 Praktikumsberatung

(1) Der Fachbereich Erziehungswissenschaften ernannt 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.

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

(3) 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 (240 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 ver-

gleichbare 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

(1) Der Praktikumsbericht soll einen Umfang von ca. 15-20 Seiten haben und spätestens 12 Wochen nach Beendigung des Praktikums bei der Praktikumsberaterin oder dem Praktikumsberater vorgelegt werden.

(2) 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) Darüber hinaus sind die Studierenden an ihre Praktikumsstelle gebunden, insbesondere bezüglich der Unfallverhütungsvorschriften, der Arbeitszeitordnung sowie der Vorschriften über die Schweigepflicht.

Anhang 5: Importierte Profilmulangebote zum Masterstudiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“

Im Masterstudiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“ (Modul 9) müssen Profilmodule im Umfang von 12 Leistungspunkten (LP) erfolgreich absolviert werden.

Der folgende Katalog benennt die Studiengänge bzw. die konkreten Studienangebote, die zum Zeitpunkt der letzten Beschlussfassung im Fachbereichsrat über die StPO im Rahmen des Masterstudiengangs "Abenteuer- und Erlebnispädagogik" als Profilmul studiert werden können. Das aktuelle Angebot wird in geeigneter Form durch die Studiengangverantwortlichen veröffentlicht.

Die wählbaren Modulpakete bzw. Module sind, soweit keine besonderen Regelungen getroffen sind, nach Maßgabe der Studiengänge, aus denen sie exportiert werden, zu absolvieren. Das heißt, dass für diese Module die Regelungen der Studien- und Prüfungsordnungen und ggf. Regelungen über Aufnahmebeschränkungen der jeweils anbietenden Studiengänge Anwendung finden.

Der Katalog der wählbaren Studienangebote kann vom Prüfungsausschuss geändert oder ergänzt werden, insbesondere dann, wenn sich die nicht verbindlich vereinbarten, offenen Studienangebote der „Herkunftsstudiengänge“ ändern. Derartige Änderungen werden vom Prüfungsausschuss in geeigneter Form rechtzeitig öffentlich bekannt gemacht. Im Übrigen wird keine Garantie dafür übernommen, dass das unten aufgelistete Angebot tatsächlich durchgeführt wird und wahrgenommen werden kann.

Das konkret wählbare Lehrangebot kann überdies beim Studienfachberater bzw. bei der Studienfachberaterin oder beim Mentor bzw. bei der Mentorin in Erfahrung gebracht werden. Studierenden wird empfohlen, vor Aufnahme des Studiums und mindestens nach jedem Studienjahr die fachspezifische Studienberatung oder den Mentor bzw. die Mentorin aufzusuchen.

Zum Zeitpunkt der letzten Beschlussfassung im Fachbereichsrat über die vorliegende StPO lag über folgende Module als Profilmulangebot im Umfang von jeweils 12 LP für den Studiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“ eine Vereinbarung vor:

verwendbar für		Profilmul (Wahlpflicht) 12 LP			
Lehreinheit	Studiengang	ggf. Kürzel dort	Modultitel	LP	SWS
Geographie (FB 19)	B.A. Geographie	B-MeUm	Mensch und Umwelt	6	4
	B.A. Geographie	B-EinG	Einführung in die Geographie	6	4
	B.A. Geographie	B-MoBo	Geomorphologie und Bodengeographie	6	4
Biologie (FB 17)	B.A. Biologie				
Erziehungswissenschaft (FB 21)	M.A. Bildungs- und Erziehungswissenschaft		Naturbeziehung, Umweltbildung und Umweltkommunikation	6	4
Zentrum für Konfliktforschung (FB 03)	M.A. Friedens- und Konfliktforschung				
Sportwissenschaft (FB 21)	Lehramt Sport				
Psychologie (FB 04)					
Ethnologie					