

Name (inkl. Titel): HS-Prof. Patrick Jost, MA MSc PhD

Mail-Kontakt: patrick.jost@uibk.ac.at

Beschreibung des allgemeinen Betreuungsinteresses

Abschlussarbeiten, die ich im Kontext der Digitalen Grundbildung primär betreue, liegen in den Fachbereichen/Schnittstellen von digitalen Lernspielen, KI-gestützter Unterrichtskonzepte (z.B. KI-gestützter Mathematikunterricht), Didaktik der Informatik, Privatsphäre-Entscheidungen, Augmented und Virtual Reality, simulationsbasiertes Lernen sowie Digitale Tools (z.B. im Sprach- oder Kunstunterricht). Möglich sind zudem Analysen curricularer Vorgaben oder kritisch-reflexive Arbeiten zu Medienbildung, Digitalität und schulischer Praxis.

Themenvorschläge für das Sommersemester 2026

Abschlussarbeitstitel (BA/MA)

1. Digitale Lernspiele zur Förderung von Problemlösekompetenz

Fokus: Entwicklung und Evaluation eines einfachen digitalen Lernspiels für die Sekundarstufe I.

Umsetzung: Konzeption eines Unterrichtssettings + kurze Erprobung im Praktikum +

Schüler:innenfeedback. **Ziel:** Didaktische Kriterien für lernwirksame Game-Elemente in der Digitalen Grundbildung ableiten.

2. Privatsphäre-Entscheidungen von Schüler:innen im Schulkontext

Fokus: Wie treffen Schüler:innen Entscheidungen bei der Nutzung schulischer Apps oder KI-Tools?

Umsetzung: Fragebogen oder Gruppendiskussion in einer Klasse.

Ziel: Entwicklung didaktischer Leitlinien zur Förderung reflektierter Privatsphäre-Kompetenz.

3. Augmented Reality im Fachunterricht: Mehrwert oder Motivations-Effekt?

Fokus: Einsatz einer AR-Anwendung (z.B. in Geschichte, Biologie oder Geometrie).

Umsetzung: Planung einer Unterrichtseinheit + strukturierte Beobachtung +

Schüler:innenfeedback. **Ziel:** Analyse, ob AR konzeptuelles Verständnis unterstützt oder primär motivational wirkt.

4. Simulationsbasiertes Lernen zur Förderung informatischer Grundkonzepte

Fokus: Einsatz einfacher Simulationen (z.B. Algorithmus- oder Netzwerk-Simulationen).

Umsetzung: Entwicklung eines Unterrichtssettings + Lernproduktanalyse.

Ziel: Untersuchung, wie Simulationen abstrakte informatische Konzepte verständlich machen.

5. Digital im Kunstunterricht: Kreative Bildanalyse mit KI

Fokus: Einsatz eines KI-Tools zur Bildinterpretation oder Stil-Transformation im Kunstunterricht.

Umsetzung: Unterrichtssequenz + Analyse der Schüler:innenprodukte + Reflexion.

Ziel: Didaktische Potenziale und Grenzen KI-gestützter Bildarbeit für ästhetische Bildung untersuchen.

6. Prompting als neue Kulturtechnik? KI-Interaktion didaktisch gestalten

Fokus: Wie lernen Schüler:innen, produktiv und reflektiert mit KI-Systemen zu „prompten“ (z.B. für Recherche, Textproduktion oder Problemlösen im Mathematikunterricht)?

Umsetzung: Entwicklung einer Unterrichtssequenz mit klaren Prompting-Strategien + Analyse von Schüler:innenprodukten (vor/nach Intervention).

Ziel: Ableitung didaktischer Prinzipien für den kompetenten, reflektierten Umgang mit KI im Unterricht der Digitalen Grundbildung.