

Synergie

FACHMAGAZIN FÜR DIGITALISIERUNG IN DER LEHRE | #02



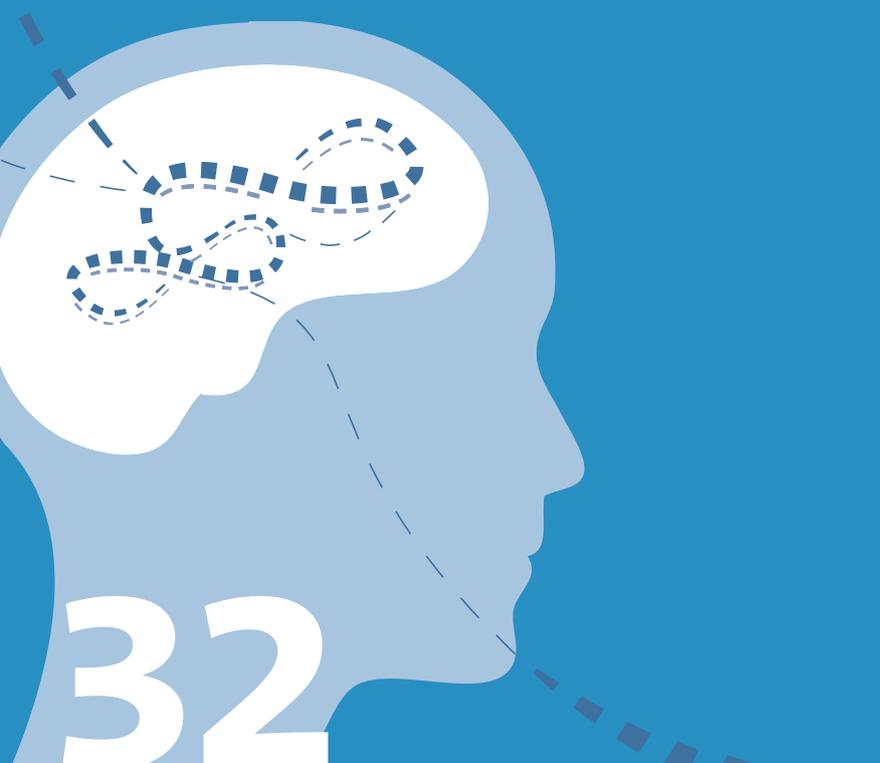
OPENNESS



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

OPENNESS
Open Education –
die ewig Unvollendete

HOOU
Spotlights



OPENNESS

Digitalisierung und Lernen

Der Zweck digitaler Bildungstechnologien und die Rolle von Open Educational Resources (OER) dabei.



HOOU

HOOU goes on!

Zur Herausforderung einer differenzierten Sicht auf die Qualität von Open Educational Resources. Außerdem: Die Förderung der Hamburg Open Online University geht in die zweite Runde.

INHALT #02

- 03 EDITORIAL
- 06 BEIRAT
- 84 UNTERWEGS
- 89 IMPRESSUM
- 90 AUSSERDEM

OPENNESS

- 14 **Open Education – die ewig Unvollendete**
Markus Deimann
- 20 **eScience-Forschungsmethodik – ein neuer Ansatz für eine kollaborative Wissenschaft**
Thomas Köhler, Ansgar Scherp, Claudia Koschtial, Carsten Felden und Sabrina Herbst
- 24 **Offene Hochschulen – Open Education im Spiegel internationaler Entwicklungen**
Olaf Zawacki-Richter
- 28 **Alles open – alles gut? Informationelle Ökosysteme und ihr Beitrag zur Öffnung von Bildung**
Michael Kerres, Richard Heinen und Barbara Getto
- 32 **Digitalisierung und Lernen**
Dominic Orr
- 36 **„SynLLOER“**
Tobias Steiner

HOOU

- 40 **HOOU goes on!**
Kerstin Mayrberger
- 42 **Innovation und Entwicklung in der HOOU**
Christina Schwalbe, Patrick Peters, Tina Ladwig, Iver Jackewitz, Marc Göcks und Sönke Knutzen

SPOTLIGHTS

- 44 **Nachhaltige Zukunftsperspektiven**
Mirjam Braßler, Ivo van den Berk und
Arnd Holdschlag
- 46 **rhizome.hfbk.net**
Beate Anspach
- 48 **Sustainable Energy for SIDS**
Franziska Wolf und Ellen Pflaum
- 50 **Sustainable Rural Development**
Ruth Schaldach
- 52 **Musikalischer Dialog – Musik im Gespräch**
Michael Langkamp
- 54 **eFit fürs Studium**
Wolfgang Hampe
- 56 **Tideelbe-Komplex**
Susanne Heise und Ivonne Stresius
- 58 **Methodencluster**
Tobias Buck, Michael Heinecke, Lena Oswald
und Heiko Witt
- 60 **Kinderforscher an der TUHH: Kniffelix**
Gesine Liese und Stephanie Stelzer
- 62 **Globalisiert in Hamburg**
Anke Grotlüschen
- 64 **The Future of Fashion**
Elina Artis
- 66 **Russland 2.0**
Marion Krause und Daria Dornicheva
- 68 **StadtKulturen**
Alexa Färber und Inga Reimers
- 70 **Hamburger Alltagsgeschichte(n) im
Nationalsozialismus**
Christine Hartig und Thorsten Logge
- 72 **Biotechnologische Produktionsverfahren
für Alltagsprodukte**
Andreas Liese und Alexander Himmelpach
- 74 **Interaktiver C-Programmierkurs**
Julian Kunkel
- 76 **Hop-on**
Christiane Arndt, Axel Dürkop und
Tina Ladwig
- 78 **Digital Mapping**
Wolfgang Teichert und Jonathan Otto
- 80 **Medienkompetent mit digitalen Spielen**
Vera Marie Rodewald
- 82 **Civitas**
Sabine Panzram

OPEN

14

SCHWERPUNKTTHEMA

OPENNESS

Open Education – die ewig Unvollendete

Das Konzept Open Education soll auf gesellschaftlicher und politischer Ebene gestärkt werden. Dennoch gibt es skeptische Äußerungen. Nicht nur deshalb bleibt Open Education unvollendet.

28

OPENNESS

Alles open – alles gut?

Um das Ziel einer Öffnung von Hochschule zu erreichen, wird ein offenes informationelles Ökosystem erforderlich, in der die Vielfalt von Inhalten und Anbietern sichtbar wird.



HOOU goes on!

Open Educational Resources
im Rahmen der Hamburg Open
Online University

KERSTIN MAYRBERGER

Die Idee der Hamburg Open Online University (HOOU) basiert zuvorderst auf dem Grundgedanken der *Openness*, die sich in einer sozialen, formalen und rechtlichen, technischen sowie in besonderem Maße mediendidaktischen Öffnung widerspiegelt. Der Markenkern der HOOU (siehe ausführlich dazu Beitrag in „Synergie #1“ unter urn:nbn:de:101:1-201606229021 bzw. <https://uhh.de/otvlb/>) dient dabei als Anker für die Gestaltung der genannten Dimensionen. (Beispielhaft zur technischen Dimension siehe den nachfolgenden Beitrag der Operativen Koordination und der Experten-gruppenleitung aus dem Handlungsfeld „Plattform und Konzeption“).

Neben einer funktionierenden, dynamischen und agil entwickelten Web-Applikation als Basis sowie der Unterstützung der Lehrenden durch HOOU-Qualifizierungs- und Beratungsangebote und dem Support in der Medienproduktion lebt die HOOU entscheidend von Inhalten („Content“) in Form von Open Educational Resources (OER), die eingebettet in mediendidaktischen Szenarien entwickelt werden, den sogenannten HOOU-Lernarrangements.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage nach der Qualität von OER in diesem Projekt, die federführend in der Expertengruppe OER bearbeitet wird. Die ‚Qualitäts-Frage‘ ist durchaus komplex, denn vielfältige Faktoren spielen hierbei eine Rolle, die nachfolgend kurz umrissen werden:

- Es besteht kein Interesse daran, durch eine triviale Standardisierung dem Gedanken der Offenheit zu widersprechen oder gar Kreativität zu bremsen, indem eine Art ‚OER-Kontrollstelle‘ nach Checkliste arbeitet. Dieses wäre vermutlich für die hochschulübergreifende Motivation zur (Weiter-)Entwicklung und Verankerung der HOOU eher kontraproduktiv.
- Mit Perspektive auf die Lernendenorientierung und somit von Studierenden bzw. Teilnehmenden an HOOU-Angeboten erstellte Inhalte („User-generated content“) ist die Frage der Qualität und Inklusion zentral.
- Zugleich besteht der Anspruch, dass Projekte in der HOOU, die die HOOU ausmachen, dem Markenkern gerecht werden und dieses erkennbar sein sollte. Doch soll die Grundidee der freien und offenen Lizenzierung von OER nicht konterkariert werden und die (Weiter-)Entwicklung und Verwendung von OER und allen voran die Kultur des Teilens gefördert und nicht beschränkt werden. Ebenso sind die unterschiedlichen fachkulturellen Perspektiven der beteiligten Hochschulen zu beachten – von einer eher künstlerischen bis hin zu einer eher technischen Sichtweise –, sodass sich alle in ihr wiederfinden.
- Darüber hinaus ist geplant, die HOOU auch über den aktuellen Kreis der beteiligten Hochschulen hinaus zu öffnen und Kooperationen über die Landesgrenze hinweg einzugehen. Auch hier stellt sich die Frage, wie dann OER bzw. Content von Hochschulen einzuordnen wäre, die bisher nicht dem HOOU-Projekt angehören.

So steht im Zuge der HOOU ab 2017 als große Herausforderung die Entwicklung eines HOOU-Labels zur Kennzeichnung von OER an, das beispielsweise darüber informiert, welche technischen, formalen, rechtlichen, didaktischen oder inhaltlichen Merkmale in welcher Form und Graduierung bei welcher OER in der HOOU vorliegen. Hierbei sind die zuvor genannten Faktoren zentrale Eckpfeiler, damit ein Label von allen derzeitigen und zukünftigen Beteiligten akzeptiert werden wird. Die Entwicklung verspricht ein komplexer, aber auch lehrreicher Prozess zu werden. Möglicherweise ist das Ergebnis am Ende auch eine gute und tragfähige Begründung, weshalb es kein HOOU-Label geben sollte. Insofern nehmen wir diese anspruchsvolle Problemstellung mit in das kommende HOOU-Projekt – mit den dann laufenden und weiter wie auch neu zu entwickelnden HOOU-Lernarrangements.

In der Vorprojektphase der HOOU (2015–2016) werden derzeit über 60 solcher HOOU-Lernarrangements von Lehrenden aller beteiligten staatlichen Hamburger Hochschulen über die Disziplinen hinweg (und stellenweise auch schon kooperativ) entwickelt, erprobt und dokumentiert. In dieser Ausgabe stellen sich 20 dieser eigens geförderten ‚HOOU-Projekte‘ in Form von HOOU-Lernarrangements kurz vor. Sie geben damit einen breit gefächerten Einblick in die Varianten von OER einschließlich ihrer mediendidaktischen Szenarien über die Fächer hinweg. Für 2017 ist ergänzend zu den bisherigen multimedialen Projektvorstellungen unter hooou.de ein HOOU-Booklet als Sonderheft der ‚Synergie‘ geplant, in dem sich jedes Projekt zum Ende der Vorprojektphase präsentiert.

Denn zu aller Freude der Projektbeteiligten steht schon jetzt fest, dass die HOOU als hochschulübergreifendes Kooperationsvorhaben weiterhin finanziert wird – und zwar in der nächsten Projektphase von 2017 bis 2018 mit einer Förderung von insgesamt über 8 Millionen Euro. HOOU goes on!



CC-BY 4.0



PODCAST



PROF. DR. KERSTIN MAYRBERGER

Universität Hamburg
Hamburger Zentrum für Universitäres
Lehren und Lernen (HUL)
Schwerpunkt Digitalisierung von Lehren und
Lernen (DLL)
Professur für Lehren und Lernen an der
Hochschule mit Schwerpunkt Mediendidaktik
kerstin.mayrberger@uni-hamburg.de
www.hul.uni-hamburg.de



Innovation und Entwicklung in der HOOU

Grundprinzipien agiler Entwicklung im Hochschulkontext

CHRISTINA SCHWALBE, PATRICK PETERS, TINA LADWIG,
IVER JACKEWITZ, MARC GÖCKS, SÖNKE KNUTZEN

Übergeordnetes Ziel der Hamburg Open Online University (HOOU) ist es, eine Öffnung der Hochschulen zu erreichen und zeitgemäße, webbasierte Lehr- und Lernangebote für unterschiedliche Zielgruppen zur Verfügung zu stellen. Das gesamte Projekt wurde sowohl inhaltlich als auch aus einer Organisationsentwicklungsperspektive als Entwicklungs- und Innovationsprojekt gestartet. Im Rahmen eines Vorprojektes, das 2015 gestartet wurde, werden aktuell konzeptionelle und organisatorische Grundlagen geschaffen für eine nachhaltige Umsetzung der Zielstellungen in der Projektphase ab 2017. In diesem Beitrag wird ein Schlaglicht auf die Produkt- und Projektentwicklung aus der Perspektive der Operativen Koordination (OK) der HOOU geworfen.

Der Markenkern der HOOU als leitende Handlungsmaxime
Konzeptionell dient der **Markenkern** der HOOU als handlungsleitender Rahmen für das gesamte Projekt.

- Konkret werden in diesem Rahmen folgende Ziele verfolgt:
- Lehr-/Lernangebote auf akademischem Niveau sollen didaktisch innovativ gestaltet und lernendenzentriert umgesetzt werden. Diese werden in derzeit über 60 sogenannten *Early-Bird*-Projekten in den Hochschulen entwickelt. Zeitgemäße Kommunikationsmöglichkeiten, sollen die Grundlage für die kommunikative Durchführung der Lehr-/Lernangebote darstellen. Für die Implementierung der Angebote soll vorhandene Open-Source-Software genutzt werden.
 - Die Angebote sollen sowohl für neue Zielgruppen zugänglich sein als auch im Rahmen der universitären Lehre zum Einsatz kommen, um eine aktuelle Hochschuldidaktik zu fördern. Neben der Öffnung der Hochschulen geht es also auch um eine nach innen gerichtete Hochschulentwicklung.
 - Eine zentrale Webapplikation für die HOOU wird entwickelt, die einerseits einen offenen Zugang zu Lernangeboten schafft und andererseits im weiteren Verlauf des Projektes die Möglichkeit bietet, im Rahmen der *Early-Bird*-Projekte entstandene mediendidaktische Innovationen abzubilden. Langfristig bildet damit die öffentlich frei zugängliche und nutzbare HOOU-Applikation das Kernstück des Projektes.
 - Support- und Qualifizierungsangebote für Lehrende dienen der Förderung einer Lehr- und Lernkultur entsprechend der im Markenkern formulierten Leitlinien.

Agile Entwicklung in zwei parallelen Handlungsfeldern

Ziel des Vorprojektes ist es, einen Prototyp bereitzustellen, der als *Minimal Viable Solution* (Patton 2014, S. 34) erste Einblicke ermöglicht, wie sich die Handlungsmaximen des Markenkerns konkret umsetzen lassen. Eine Weiterentwicklung dieses ersten Prototyps zu einer integrierten und umfänglichen Webapplikation für die HOOU folgt dann in der Hauptprojektphase ab 2017. Sowohl die organisatorischen als auch die technischen und konzeptionellen Erfahrungen aus dem Vorprojekt dienen als Basis für die Applikationsentwicklung im Hauptprojekt. Diese wird durch die OK gesteuert. Für die Gestaltung nutzerinnen- und nutzerzentrierter technischer Lösungen wurden Prinzipien der agilen Entwicklung (siehe u.a. Patton 2014) eingeführt.

Zentrale Herausforderung bei der Plattformentwicklung ist es, die Anforderungen, die sich erst im Laufe des Vorprojektes im Rahmen der Konzeption, Implementation und Erprobung der Lernarrangements aus den *Early-Bird*-Projekten ergeben, in die Konzeption der Plattform miteinzubeziehen und dennoch schon während dieser konzeptionellen Phase mit der technischen Entwicklung einer Plattform zu beginnen, um zu einem möglichst frühen Zeitpunkt der Entwicklung die neu entstehenden Lernformate der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Die frühzeitige Bereitstellung ist nötig, um die neuen Konzepte erproben und weiterentwickeln zu können.

Aus organisatorischer Perspektive ergeben sich damit zwei Handlungsfelder, die parallel zueinander laufen und gleichzeitig inhaltlich und zeitlich aufeinander abgestimmt sein müssen.

Handlungsfeld 1: (medien-)didaktische Innovation und Hochschulentwicklung

Die Förderung (medien-)didaktischer Innovation und Entwicklung ist eines der beiden zentralen Handlungsfelder. Verantwortlich für die Entwicklung und Erprobung innovativer Formen medienbasierter Lehrens und Lernens sind die Hochschulen, hier konkret die Lehrenden, die sich im Rahmen der *Early-Bird*-Projekte dazu verpflichtet haben, Lernarrangements unter den Vorgaben des Markenkerns zu gestalten. Ein exploratives Vorgehen fördert dabei die Innovationskraft. Aus technischer Sicht sind flexible Strukturen für die Implementation notwendig, die sich je nach Fachkultur der *Early-Bird*-Projekte und nach hochschulspezifischer Ausrichtung stark voneinander unterscheiden können.

Im Rahmen der *Early-Bird*-Projekte konkretisieren die Hochschulen ihre spezifischen Anforderungen an eine zukünftige HOOU-Webapplikation. Im Sinne agiler Entwicklung fungieren die *Early-Bird*-Projekte zunächst als organisatorischer Rahmen zur Erstellung funktionaler Prototypen (Patton 2014, S. 40): Sowohl didaktisch als auch technisch werden medienbasierte Formen der Hochschullehre entwickelt und umgesetzt und im Rahmen von teilweise öffentlich zugänglichen Lehrveranstaltungen hinsichtlich der Zielstellungen des Markenkerns erprobt. Die technische Implementierung der *Early-Bird*-Projekte erfolgt in dezentralen Experimentierfeldern. Grundlage hierfür sind bestehende Infrastrukturen der Hochschulen sowie eigens für die HOOU bereitgestellte Installationen von Open-Source-Tools, die lose miteinander gekoppelt werden.

Aufgabe der OK ist es, anschließend, auf Basis von Evaluationen der ersten Durchläufe der aus den *Early-Bird*-Projekten ent-

standenen Lehr-/Lernszenarien, die Anforderungen an die Plattform gemeinsam mit den Hochschulen zu konkretisieren und zu operationalisieren.

Handlungsfeld 2: zentrale Entwicklung eines Prototyps

Die Entwicklung eines gemeinsamen Prototyps als zweites Handlungsfeld ist eine zentrale Aufgabe, die von der OK gesteuert wird. Langfristiges Ziel der Plattformentwicklung ist eine *Seamless Software Integration* (Paulheim & Erdogan 2010). Das bedeutet, die bisher in den Experimentierfeldern lose gekoppelten Tools werden – nach Erprobung und Evaluation im Rahmen der Durchführung von Lernarrangements – so miteinander verbunden, dass es keine wahrnehmbaren Brüche in der Nutzung der Plattform gibt.

In der aktuellen Vorprojektphase steht der Aufbau eines strukturierten und benutzerinnen- und benutzerfreundlichen Zugangs zu Materialien und den verteilten Lernangeboten der *Early-Bird*-Projekte im Fokus der Entwicklung.

In Abstimmung mit der Expertengruppe Plattform und Konzeption wurden folgende konkrete Zielsetzungen für die Prototypentwicklung herausgearbeitet:

- Alle Inhalte und Angebote, die im Rahmen des Projektes erstellt werden, werden als **Open Educational Resources (OER)** unter CC-Lizenzen bereitgestellt, sodass eine Weiternutzung der Inhalte ermöglicht wird. Dabei geht es darum, die Weiterverbreitung und die Nutzung in anderen Kontexten zu ermöglichen sowie die gemeinsame Bearbeitung, Weiterentwicklung und Versionierung von Lernmaterialien zu unterstützen (siehe auch Wileys „5R“ (2014) für OER-Materialien: „Retain, Reuse, Revise, Remix, Redistribute“).
- Über ein zentrales **Portal** erhalten Studierende und interessierte Bürgerinnen und Bürger Zugang zu Lernangeboten der Hochschulen. Die Lernangebote werden mittels eines formalisierten Steckbriefes auf dem Portal dargestellt. Über einen Link gelangt man direkt zu den Lernangeboten, die von den Hochschulen auf den jeweiligen hochschuleigenen Infrastrukturen zur Nutzung bereitgestellt und auch dort organisatorisch verwaltet und gesteuert werden.
- In einem zentralen **OER-Repository** werden die einzelnen Lernmaterialien wie z. B. Vorträge, Skripte, Bildersammlungen, Arbeitsblätter etc. gespeichert und öffentlich zugänglich gemacht. Intelligente Vorschlagsmechanismen und thematische Verknüpfungen der einzelnen Materialien unterstützen das Finden von Inhalten. Zusätzlich zur Teilnahme an den vorstrukturierten Lernangeboten wird damit auch verstärkt ein informelles, selbstgesteuertes Lernen für interessierte Bürgerinnen und Bürgern ermöglicht.
- Zur Schaffung einer möglichst großen Anschlussfähigkeit an andere Repositorien wird ein Metadatenmodell implementiert, das sich an gängigen Standards orientiert.
- Alle Inhalte, die im Repository gespeichert sind, können direkt in andere Webseiten, Learning Management Systems (LMS), Blogs etc. eingebunden werden, sodass zentral gespeicherte Materialien auch im Rahmen der Lernangebote in den Infrastrukturen der Hochschulen genutzt werden können.

Ausblick

Da sich in einer Zeit des permanenten technologischen Wandels auch die Formen und Tools der Kollaboration und Kommunikation permanent verändern, ist das oben beschriebene zweigleisige Vorgehen nicht als reine Projektstruktur zu verstehen, die nach Fertigstellung der HOOU-Webapplikation auf Betrieb und Weiterentwicklung einer Plattform reduziert werden kann. Vielmehr ergibt sich mit der HOOU die Möglichkeit, agile Formen der Entwicklung und Raum für hochschul- und mediendidaktische Experimente als langfristiges Konzept für eine zeitgemäße Infrastrukturentwicklung in die Hochschulen zu überführen – ganz im Sinne Werner Sesinks, der bereits 2006 postulierte: „Die Bildungseinrichtungen werden sich darauf einstellen müssen, dass sie zu permanenten Baustellen werden. ‚Under construction‘ wird keine vorübergehende Behinderung des Betriebs mehr anzeigen, sondern die neue Grundverfassung. Das kann man bejammern und beklagen. Darin kann man aber auch eine Chance sehen: zu offenen Strukturen, die auf Experiment und Kreativität, auch auf Bereitschaft zur Revision, Umgang mit Erfahrungen des Scheiterns eingestellt sind und eine permanente Meta-Reflexion des Entwicklungsprozesses verlangen“ (in Scheibel 2006, S. 4).



CC-BY-SA 4.0



PODCAST

KONTAKT

CHRISTINA SCHWALBE

Universität Hamburg
christina.schwalbe@uni-hamburg.de

Literatur

<http://www.hoou.de/p/konzept-hamburg-open-online-university-hoou/>

Patton, Jeff (2014). *User Story Mapping: [discover the Whole Story, Build the Right Product]*. Beijing [u.a.]: O'Reilly.

Paulheim, Heiko & Erdogan, Atila (2010). Seamless integration of heterogeneous UI components. In: *Proceedings of the 2nd ACM SIGCHI symposium on Engineering interactive computing systems* (EICS ,10). ACM, New York, NY, USA, S. 303-308. Verfügbar unter: <https://uhh.de/hxb0g> [12.10.2016].

Scheibel, Michael (2006). „Under construction“ – Ein Meinungsspiegel zur Transformation von Bildungsinstitutionen. *merz medien+erziehung* (2/06 und 3/06).

Wiley, David (2014). Opencontent.org: *The Access Compromise and the 5th R*. Verfügbar unter: <http://opencontent.org/blog/archives/3221> [12.10.2016].



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Nachhaltige Zukunftsperspektiven in Zeiten des klimatischen und sozioökonomischen Wandels: Transdisziplinäre Ansätze und Bildungspotenziale

MIRJAM BRASSLER
IVO VAN DEN BERK
ARND HOLDSCHLAG

Projekt

Es wurde ein Blended-Learning-Szenario konzipiert, das teilnehmenden Studierenden ermöglicht, selbstständig in interdisziplinär zusammengesetzten Teams ein selbst gewähltes Thema der Nachhaltigkeit zu bearbeiten und OER inter- und transdisziplinär erstellen zu können. Gerahmt von drei Präsenzveranstaltungen erhielten die Studierenden Unterstützung durch Fachexpertise on demand, Team-Krisen-Support on demand, bereitgestellte Online-Arbeitsräume, monodisziplinäre Fachforen und Tutorials zur Erstellung von Videos (Konzept, Videodreh, Equipment, Videoschnitt).

Lernendenorientierung & Kollaboration. Auf Basis der Aktualität und des Interesses bestimmen Studierende selbstständig ihr Thema der Nachhaltigkeit (z. B. Plastik, nachhaltige Ernährung, Abfalltrennung), entwickeln fachübergreifende Lösungsansätze und schreiben gemeinsam ein wissenschaftliches Paper. In Kollaboration mit Bürgerinnen und Bürgern sowie Bürgerinitiativen drehen die Teams eigenständig Videos, um ihre Ideen und Lösungsansätze anschaulich darzustellen.

Wissenschaftlichkeit. Mit der Kollaboration von vier wissenschaftlichen Disziplinen nutzt das Projekt die Expertise aus der Volkswirtschaftslehre, der Psychologie, den Erziehungswissenschaften und den Geowissenschaften. Die elaborierten Lösungsansätze sind in Theorien, Modellen und Methoden der Einzelwissenschaften fundiert oder transdisziplinär begründet.

Öffnung für neue Zielgruppen & zivilgesellschaftliche Relevanz. Die behandelten Fragen, wie z. B. „Wie kann jede und jeder zu einer nachhaltigen Abfalltrennung in Hamburg beitragen?“ oder „Wie kann man die Integration Geflüchteter nachhaltig gestalten?“, betreffen alle Bürgerinnen und Bürger in Hamburg. Im Sinne der Transdisziplinarität ermöglicht die Öffnung des Projekts Schülerinnen und Schülern sowie Bürgerinnen und Bürgern eine gemeinsame Auseinandersetzung mit akademischen Inhalten.

Openness/OER. Alle erstellten Produkte der Studierenden und Bürgerinnen und Bürger sind OER. Sowohl die fachübergreifenden, wissenschaftlichen Paper als auch die Videos sind frei zugänglich und können geteilt und weiterverarbeitet werden. Über den erstellten Blog „Sustainable Futures“ kann jeder mitdenken und mitgestalten.

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Mirjam Braßler,
mirjam.brassler@uni-hamburg.de
Dr. Ivo van den Berk,
ivo.vandenberk@uni-hamburg.de
Dr. Arnd Holdschlag,
arnd.holdschlag@uni-hamburg.de

Projektteam

Matthias Otto
Adele Kruse
Pamela Annecke
Alena Katschalkin

Website des Projekts

<http://sustainablefutures.blogs.uni-hamburg.de/>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/wie-lassen-sich-visionen-einer-nachhaltigen-lebensweise-in-zeiten-des-klimawandels-und-soziooekonomischen-wandels-entwickeln/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der Hochschule

hamburg
open
online
university

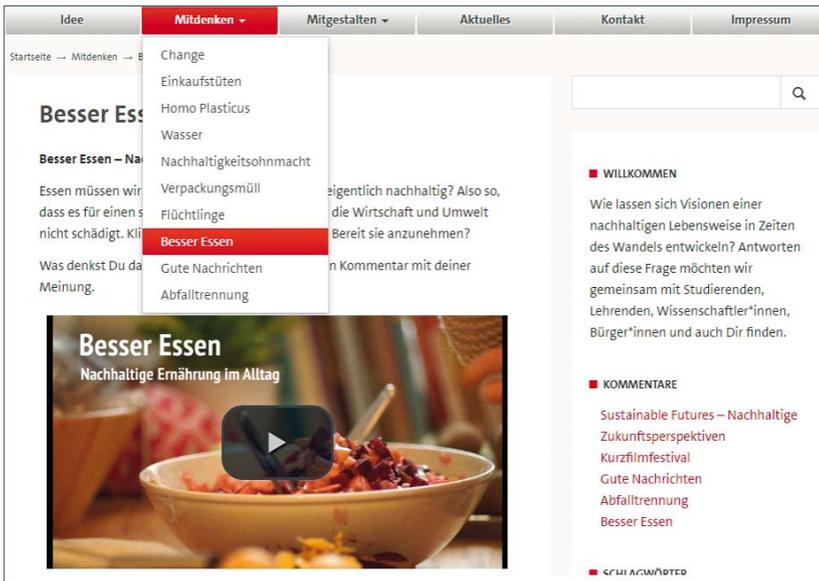


Abbildung 1: Screenshot „Mitdenken“.

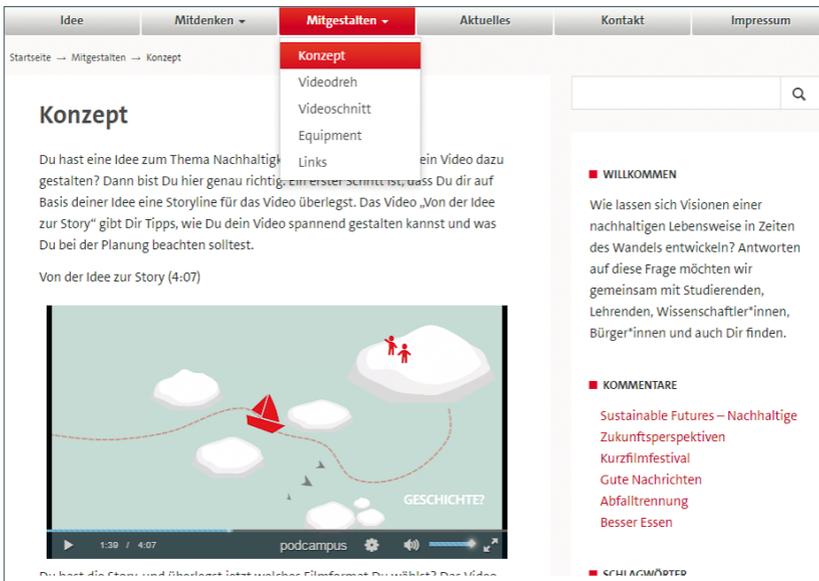


Abbildung 2: Screenshot „Mitgestalten“.

Zielsetzungen des Projekts

Das Projekt „Sustainable Futures“ verfolgt drei zentrale Ziele:

- Nutzung des inter- und transdisziplinären Potenzials zur Identifikation und Elaboration von Lösungsansätzen gesellschaftlich relevanter Schlüsselprobleme aus dem Themenfeld der Nachhaltigkeit
- kollaborative, inter- und transdisziplinäre Erstellung von Open Educational Resources (OER) in Form von Videos und digitalen Skripten zum Thema Nachhaltigkeit
- Förderung der Fach-, Methoden- (Medien-), Selbst- und Sozialkompetenz, der interdisziplinären Kompetenz und der Nachhaltigkeitskompetenz der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt spricht drei Zielgruppen an. Zum einen richtet sich das Projekt als universitärer Kurs an Studierende der Universität Hamburg. Zum anderen richtet sich das Projekt an Lehrende, die ebenso motiviert sind, sich für Bildung für nachhaltige Entwicklung einzusetzen. Die dritte und zentrale Zielgruppe sind Bürgerinnen und Bürger, die interessiert sind, sich mit Themen der Nachhaltigkeit auseinanderzusetzen.

Status / Laufzeit des Projekts

Juni 2015 – März 2017

Bisheriges Projektergebnis

<http://sustainablefutures.blogs.uni-hamburg.de/>

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Evaluation in Durchführung

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das erarbeitete Lehr-Lern-Konzept und die erstellten OER geben die Möglichkeiten der weiteren Bearbeitung im Rahmen weiterführender Kurse und Projekte.

rhizome.hfbk.net

BEATE ANSPACH

Projekt

Seit April 2016 ist das soziale Netzwerk der HFBK online: rhizome.hfbk.net will die aktuelle künstlerische Produktion der Hochschule sowie die Diskurse, die an ihr virulent sind, ins Internet überführen und an dort geführte Debatten anknüpfen. Es eröffnet ein digitales Forum für Austausch und Diskussion, in dem Studierende, Lehrende, Gastautorinnen und -autoren, Kunstkritikerinnen und -kritiker und die interessierte Öffentlichkeit für ein breites Spektrum an Inhalten und Sichtweisen sorgen. Gleichzeitig will das Netzwerk auf inhaltlicher und praktischer Ebene weiterführende Angebote bereitstellen, die sich aus den spezifischen Möglichkeiten des Digitalen ergeben, und Impulse in die Hochschule zurückspielen. Dazu gehört z.B. das von Andreas Schlaegel konzipierte und betreute Format „Labor: Kritik im Netz“. Es widmet sich den aktuellen Entwicklungen von Kunstkritik im Netz: Welche Auswirkungen haben die neuen sozialen Medien auf Stil, Sprache und Form der Auseinandersetzung? Welche Formate stehen überhaupt zur Verfügung? Kann man eventuell neue erfinden, und was können Künstlerinnen und Künstler aus den Diskussionen über Kunst im Internet für sich lernen bzw. wie gehen sie damit um?

Neben der Diskussion ausgewählter Beispiele steht das eigenständige Verfassen von Beiträgen innerhalb des sozialen Netzwerks im Fokus. Die Formen der Veröffentlichung und der Interaktion sind vielfältig: Von eigenen Texten, geteilten Inhalten, kurzen Kommentaren, zur Diskussion gestellten künstlerischen Arbeiten bis hin zu Interviews, Chats oder Online-Bildergalerien sind alle Formate denkbar und ausdrücklich erwünscht. rhizome.hfbk.net basiert auf der Open-Source-Software Diaspora. Anders als bei Facebook sorgt hier eine dezentrale Struktur dafür, dass die Nutzerinnen und Nutzer die Kontrolle über ihre Inhalte behalten und ihre Daten nicht an unbekannte Dritte abgeben. Inhalte können entweder nur mit ausgewählten Personen geteilt (also in einem begrenzten Bereich veröffentlicht) oder der gesamten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Es besteht somit immer die Möglichkeit der Kommunikation in einem „geschützten“ Raum, wie es der Klassenraum oder das Atelier ist. Das soziale Netzwerk rhizome.hfbk.net ist das erste digitale Projekt, welches im Rahmen der Hamburg Open Online University (HOOU) etabliert wurde und in Zukunft durch weitere flankierende Projekte der Studienschwerpunkte erweitert wird.

HFBK

Hochschule für bildende
Künste Hamburg

Name der Hochschule

Hochschule für bildende Künste Hamburg,
HFBK

Projektleitung

Beate Anspach,
beate.anspach@hfbk.hamburg.de

Projektteam

Alexander Klosch
Jana Reddemann
Andreas Schlaegel
Stefan Wunderwald

Website des Projekts

rhizome.hfbk.net

Weiterführende Info

[http://www.hoou.de/p/2016/06/02/
soziales-netzwerk-der-hfbk-online/](http://www.hoou.de/p/2016/06/02/soziales-netzwerk-der-hfbk-online/)

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

hamburg
open
online
university

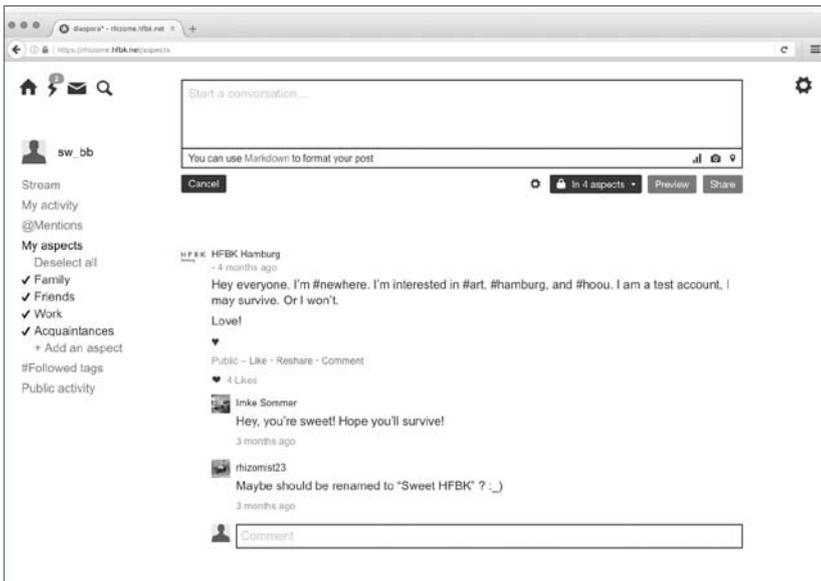


Abbildung 1: Screenshot rhizome.hfbk.net.



Abbildung 2: Gemeinsamer Workshop mit Studierenden, Lehrenden, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der HFBK und TUHH.

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: Austausch und Diskussion anregen
- Ziel 2: Ansprechen und Involvieren neuer Zielgruppen
- Ziel 3: Erproben neuer Lehr- und Lernformate
- Offener Zugang für unterschiedliche Zielgruppen (auch und vor allem außerhalb der HFBK Hamburg)

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Studierende, interessierte Öffentlichkeit

Status / Laufzeit des Projekts

Unbegrenzt

Bisheriges Projektergebnis

- mehr als 300 partizipierende Teilnehmerinnen und Teilnehmer
- regelmäßige und tägliche Reaktionen/Berichte
- Austausch und Kommunikation innerhalb eines breiten Netzwerks
- Vermittlung von kunst- und gesellschaftsrelevanten Inhalten

Kooperation mit Projekten

- Kooperation mit weiteren Digital-Projekten der HFBK (z. B. Inter Graphic View)

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

- regelmäßige Befragungen unter den Teilnehmerinnen und Teilnehmern zu den Angeboten und Inhalten
- moderierte und angeleitete Inhalte von Lehrenden der HFBK und ausgewählten Gastautorinnen und Gastautoren
- redaktionelle Kontrolle der von außen eingestellten Artikel durch ein Redaktionsteam (unter Beteiligung von Lernenden)



CC-BY 4.0

Sustainable Energy for SIDS

Digital Literacy in sustainable energy production and improved energy efficiency in Small Island Developing States

FRANZISKA WOLF
ELLEN PFLAUM

Projekt

Das Online-Lernarrangement umfasst sechs Module („Wochen“) mit Video-clips, Training Booklets, Fallstudien, wissenschaftlichen Literaturquellen und Quizzes.

- a. Das didaktische Design ermöglicht hohe Lernendenzentrierung durch: Kollaboration der Lernenden miteinander wie auch mit den Lerncoaches; Auseinandersetzung mit individuellen, inselspezifischen Fragestellungen, Freiheit bei der Wahl von Inhalten.
- b. Wissenschaftlichkeit durch Reflexion: Hinterfragen von theoretischen Konzepten und Kontrastierung mit Insel-Praxis, eigenständige Identifikation empirischer Quellen und Erarbeitung eigener wissenschaftlicher Dokumentation von Inselrealitäten.
- c. Öffnung für neue Zielgruppen: Neben konkreten Lernbedarfen von Master-Studierenden aus verschiedenen Disziplinen werden diejenigen von sogenannten Energiepraktikerinnen und -praktikern (in Ministerien, Behörden, Unternehmen und NGOs), adressiert.
- d. Openness: keinerlei Zugangsbeschränkungen, CC-BY-SA (Verbreitung und Überarbeitung der Inhalte werden ermöglicht); Materialien in verschiedenen Medien (z. B. Video und Transkript); Freiheit der Lernenden hinsichtlich Auswahl und Umfang der Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand.



HAW HAMBURG

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg, HAW

Projektleitung

Franziska Wolf,
franziska.wolf@haw-hamburg.de
Prof. Dr. Walter Leal

Projektteam

Julia Haselberger
Ellen Pflaum
Hannah Würthwein
Jakob Kopczynski

Website des Projekts

<http://e-learning.project-l3eap.eu/>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/07/19/sustainable-energy-for-small-island-developing-states-startet-durch/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

hamburg
open
online
university



Abbildung: Screenshot Ausschnitt Onlinecourse „HOOU L3EAP“.

Zielsetzungen des Projekts

Schaffung eines digitalen Raumes, in dem sich eine äußerst heterogene (geografisch; fachlich; Online-Lernkompetenz) internationale Lern-Community austauscht, Erfahrungen diskutiert und selbstständig neues Wissen aneignet durch bereitgestellte Open-Educational-Resources(OER)-Materialien zu Energiearmut, Energiesicherheit und Energieeffizienz – dem UN-Nachhaltigkeitsziel #7.

- *capacity building*: interdisziplinäre, kritische Betrachtung von nachhaltiger Energieerzeugung und -nutzung in kleinen Inselentwicklungsstaaten,
- Austausch von Wissen, Erfahrungen und Projektideen in einer international vernetzten Lernenden-Community aus Praktikerinnen und Praktikern, Akademikerinnen und Akademikern, politischen Entscheiderinnen und Entscheidern und Studierenden,
- *skill building*: Die Lernenden erarbeiten einen auf *Peer-Feedback* beruhenden, empirisch-fundierten Projektantrag zu Energiesicherheit, Energiearmut oder Energieeffizienz in einem konkreten Inselstaatenkontext.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Basierend auf einer Bedarfsanalyse im Parallelprojekt L3EAP wurden im Sinne einer bestmöglichen Lernendenzentrierung, zivilgesellschaftlicher Relevanz und Eröffnung neuer Zielgruppen *Use Cases* entwickelt. Die Konzipierung der Kursinhalte orientiert sich an den Dimensionen Definition Zielgruppe, vorheriger Wissensstand, Lernmotivation, Kapazität.

Status / Laufzeit des Projekts

September 2015 bis März 2017

Bisheriges Projektergebnis

Erstes Teilnehmendenfeedback zeigt, dass das Konzept aufgeht: 985 (Stand: 11.08.2016) Teilnehmende haben sich auf der Lernplattform registriert, davon mehr als die Hälfte aus kleinen Inselentwicklungsstaaten.

Kooperation mit Projekten

EDULINK-Projekt „L3EAP Lifelong Learning for Energy Access, Security and Efficiency in African and Pacific SIDS“; wegen Einbindung internationaler Partneruniversitäten und kontextbezogener Praxisbeispiele aus Mauritius und Fiji.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Bisher garantiert die Nutzung von Standard-Lernsoftware (Moodle) die einfache Replikation der Lernumgebung. Eine Projektdokumentation bietet konkrete Handlungsempfehlungen, um den Online-Kurs in anderen Hochschulumgebungen zu implementieren. Das Pilotmodul wird *on-the-go* und *ex-post* evaluiert werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das EU-PACTVET-Projekt, das in der gesamten Pazifikregion die Einführung von beruflichen Aus- und Weiterbildungsangeboten mit konkretem, spezifisch insularem Kontext verantwortet und derzeit die entsprechenden Curricula entwickelt (nachhaltige Energie, Klimawandel, Katastrophenschutz), hat starkes Interesse, die niedrigschwelligen Inhalte des HOOU-Projektes zu nutzen. Seitens des University College London wurde Interesse geäußert, einen Teil der Materialien als Ergänzung des bestehenden Kurses „Clean Energy and Development“ zu nutzen.



CC-BY-SA 4.0

Sustainable Rural Development Development and Highly Productive New Towns

RUTH SCHALDACH

Projekt

Der Klimawandel und die derzeitige Ressourcennutzung führen zu einer Verknappung von Trinkwasser und Ernteerträgen. Die Zusammenhänge zwischen Erosion, Rückgang der Vegetation, Trockenheit, Wasserknappheit, extremen Wetterereignissen und Armut sind komplex und nicht monokausal. Das Projekt „Sustainable Rural Development and Highly Productive New Towns“ beschäftigt sich mit Maßnahmen zur Regenerierung degradierter Regionen.

Die Forschungsansätze folgen der Systementwicklung und verknüpfen Wasser, Nahrung, Klima und Energie. Ziel ist es, verschiedene Handlungsfelder in ihren Zusammenhängen zu begreifen. Unter Berücksichtigung von sozialen, demografischen und politischen Kontexten werden Maßnahmen definiert, die eine ländliche nachhaltige Ressourcennutzung ermöglichen, sowie Lebensbedingungen verbessern.

Den Lernenden soll die Möglichkeit gegeben werden, eigene Handlungsfelder und Potenziale zu identifizieren, sich zu vernetzen und Wandel zu initiieren, jedoch auch die Hürden zu verstehen, diesen umzusetzen.

Um diese Ziele zu erreichen, werden vier verflochtene Lernstränge aufgebaut:

- 1. Interaktive Vorlesungen mit Wissensabfrage**
Elemente: Präsentationen mit eingebetteten Videos, Fallstudien, Links zu weiterführenden Informationen (Open Educational Resources, OER) und ein Quiz
- 2. Multimediale OER**
Elemente: Stop-Motion-Einführungsvideo zum Thema (in mindestens fünf Sprachen, die noch erweitert werden können), Fallbeispiele oder anwendbare Datenbanken (z. B. Datenbank, um passende Pflanzen zu finden für den Terrassenbau und Agroforstwirtschaft), interaktive spielerische Komponenten, um die Inhalte zu verinnerlichen, *Literature Review* speziell zum OER-Thema
- 3. Simulationspiel: *We plan an Ecotown!***
Eine Simulationswelt, in der mehrere *New Towns* an unterschiedlichen Orten geplant werden. Die Teilnehmenden (verschiedene Universitäten und andere Zielgruppen) nehmen verschiedene Rollen ein. Rollenbeispiele: Wasser, Energie, *Ecological Footprint*, *Community Impact*, Gebäude, Transport, Presse, benachbarte Wirtschaft, Lokalpolitik, zukünftige Bewohnerinnen und Bewohner. Es werden innerhalb dieser international vernetzten Onlinesimulation die verschiedenen Faktoren, Hindernisse und auch Planungsmöglichkeiten erarbeitet.

TUHH
Technische Universität Hamburg

Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Prof. Dr.-Ing. Ralf Otterpohl,
otterpohl@tuhh.de
Ruth Schaldach,
ruth.schaldach@tu-harburg.de

Projektteam

Tina Carmesin

Website des Projekts

In Planung
Institutsseite: <https://www.tuhh.de/aww/home.html>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/27/ralf-otterpohl-trinkwasser-in-trockenen-abgelegenen-gebieten-afrikas/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der Hochschule

hamburg
open
online
university



Abbildung 1: Screenshot der OER Terra Preta Sanitation.

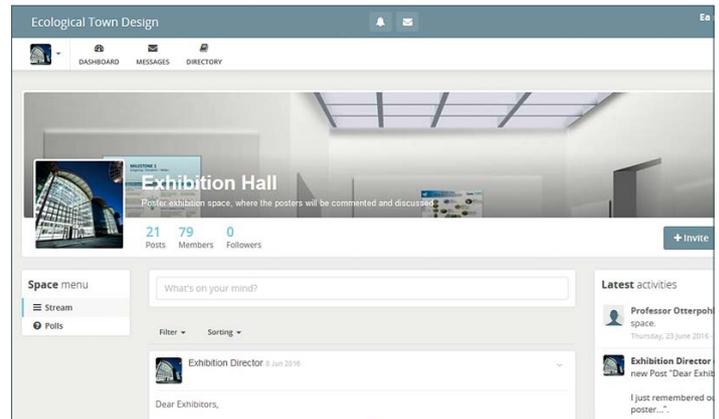


Abbildung 2: Screenshot der Online Simulationsspielplattform.

4. Studentische Beratung von unkommerziellen Projekten im Bereichen wie: ressourcenorientierte Sanitärsysteme (z. B. Komposttoiletten), Regenwassersammlung und -nutzung, Pflanzenkläranlagen oder innovative und effiziente Agrarkonzepte.

Diese vier Stränge bieten multiple Verknüpfung-, Einstiegs- und Ansatzpunkte, um sich in unterschiedlicher Tiefe und Vernetzungsgrad einzubringen und so auch Schwellen zu mindern, Veränderung herbeizuführen.

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: Herausforderungen des Klimawandels verstehen und insbesondere komplexe synergetische Zusammenhänge zwischen Ressourcenkreisläufen, Globalisierung und Armut erkennen
- Ziel 2: Handlungsfelder und Potenziale identifizieren
- Ziel 3: Akteurinnen und Akteure sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren international vernetzen
- Ziel 4: Wandel initiieren

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe 1

- Studierende der TUHH: Zwei Kurse unter Leitung von Herrn Prof. Dr. Ing. Otterpohl finden begleitend zur Entwicklung der Inhalte statt (ca. 100 Teilnehmerinnen und Teilnehmer).
- erweiterte studentische Zielgruppe: lokale und internationale Partneruniversitäten der TUHH
- *Slopefarming*-Projekt: langjährige Projektpartnerschaft in Äthiopien <http://www.slopefarming.org>

Zielgruppe 2

Fachpublikum (wissenschaftliche Ebene), Politik, Verwaltung und (nicht-)akademische Akteurinnen und Akteure (z.B. Landwirtinnen und Landwirte, Bürgerinitiativen), internationales Publikum (z.B. Projektmanagerinnen und Projektmanager in der Entwicklungszusammenarbeit).

Zielgruppe 3

Menschen weltweit, die diese Konzepte umsetzen, sowie die interessierte Öffentlichkeit, die eine große Rolle spielt, diese Bestrebungen zu unterstützen.

Status / Laufzeit des Projekts

März 2016 bis März 2017

Weitere zwei Jahre für Aufbauphase geplant

Kontinuierliche Erweiterung in den darauffolgenden Jahren

Bisheriges Projektergebnis

- erfolgreicher erster Simulationsspieldurchlauf
- erste Materialien produziert

Kooperation mit Projekten

Forschungsprojekte des AWW:

<https://www.tuhh.de/aww/forschung/projekte.html>

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Insbesondere die Projektteile, die eine starke Lehranbindung an der TUHH haben, werden vom TUHH-Zentrum für Lehre und Lernen (ZLL) begleitet und evaluiert.



CC-BY-SA 4.0



hochschule für musik und theater

Name der Hochschule

Hochschule für Musik und Theater, HfMT

Projektleitung

Michael Langkamp,
jazz@hfmt-hamburg.de

Projektteam

Prof. Wolf Kerschek
Lasse Grunewald

Website des Projekts

www.musikalischer-dialog.de

Projektförderung

HOOU-Fördermittel



Musikalischer Dialog – Musik im Gespräch

MICHAEL LANGKAMP

Projekt

„Über Musik zu reden ist wie über Architektur zu tanzen“, verkündete einst der große Frank Zappa. Dennoch ist es der dialogische Austausch, durch den gegenseitiges Verständnis auch in der Musik erst möglich wird. Notwendig ist dieser, wenn sich verschiedene Musikerinnen und Musiker nicht im Rahmen derselben musikalischen Idiome bewegen. Hier wäre eine Verständigung ohne Erklärung der musikalischen Praxis quasi unmöglich.

Von zentraler Bedeutung ist dieser Austausch für Komponistinnen und Komponisten sowie Arrangeurinnen und Arrangeure. Für sie ist es unerlässlich, Instrumente und die verschiedenen Stilistiken, in denen sie sich bewegen, so gut wie möglich zu kennen. Erläuterungen oder eine Übersicht über verschiedene Tricks, Kniffe und Besonderheiten für spezifische Instrumente gibt es allerdings nicht – ebenso wie es zahlreiche Musikkulturen und Spielarten gibt, über die es kaum Aufzeichnungen gibt.

So profitieren Studierende, Lehrende und andere Musikerinnen und Musiker von dem Austausch und den daraus entstehenden Open Educational Resources (OER), weil sie ihre musikalische Praxis erweitern und über den musikalischen Dialog Kontakt und Verbindung zu anderen Kulturen entsteht.

Die Lernendenorientierung erfolgt beim Projekt „Musikalischer Dialog“ nicht nur durch Flipped Classroom und ähnliche Unterrichtskonzepte, sondern vor allem beim zukünftigen Prozess der Erstellung weiterer Materialien und Produktionen durch die Studierenden. Die Videoproduktion ist dabei ein aktivierender Meilenstein, der die Studierenden dazu anregen soll, das Material weiterzuentwickeln und selbstständig zu den Themen zu forschen. Ausgangspunkt ist immer ein problembasiertes Bewusstsein, in dem es darum geht, sich musikalische Spieltechniken anzueignen, die musikalische Wahrnehmung zu schärfen und in eine andere Musikkultur einzutauchen.

Zielsetzungen des Projekts

- Dokumentation und Aufbereitung von oral tradierten Musikpraktiken und Spielformen von noch nicht dokumentierter musikalischer Kunst- und Aufführungspraxis aus der ganzen Welt (Weltmusik).
- Initiierung eines Dialogs zwischen den Lehrenden der HfMT, externen Künstlerinnen und Künstlern verschiedenster Genres und den Studierenden im Bezug auf die gemeinsame Erforschung und Auseinandersetzung mit musikalisch noch unbekanntem Inhalten.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppen sind:

- Komponistinnen und Komponisten sowie Arrangeurinnen und Arrangeure
- Studierende
- Musikerinnen und Musiker verschiedenster Herkunft
- Musiklehrerinnen und Musiklehrer

Die OER, bestehend aus einzelnen Videoclips und ergänzendem Material, werden auf der projekteigenen Webseite zur Verfügung gestellt und können von Lernenden mit weiterem Material angereichert werden (Textdokumente, Linksammlungen, Grafiken, etc.). Das gesamte Material ist hierbei frei unter der Creative-Commons(CC)-Lizenz verfügbar.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt hat sich seit der ursprünglichen Konzeption kontinuierlich weiterentwickelt und insbesondere inhaltlich geöffnet. Inzwischen sind bereits zwei Videoproduktionen fertiggestellt und werden durch das Projektteam für eine erste Veröffentlichung vorbereitet. Mindestens zwei weitere Projekte sind bereits in Planung. Das vorerst angestrebte Projektziel ist erreicht, wenn die Studierenden von sich aus eine erste Produktion eigenständig konzipiert und umgesetzt haben.

Bisheriges Projektergebnis

zwei Videos zu den Themen:

1. Die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten der Trompete als Orchester- und Solo-Instrument
2. Chorinho – traditionelle brasilianische Musik

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Zwei weitere Projekte sind bereits geplant. So initiiert der Studiengang Jazz gemeinsam mit der Zinnschmelze Barmbek eine „Welcome Session“ gemeinsam mit zahlreichen Flüchtlingen. Durch diese Arbeit kommen unsere Studierenden nicht nur mit syrischer Musik eng in Kontakt, sondern erlernen während der ‚Proben‘ für die Session regelmäßig neue Lieder und erwerben so ganz neue Einblicke in eine Musikkultur, zu der westeuropäisch geprägte Musikerinnen und Musiker nur schwerlich Zugang finden. Auch diese Erfahrungen sollen im HOOU-Projekt „Musikalischer Dialog“ von den Studierenden reflektiert werden.



CC-BY 4.0



eFit fürs Studium

WOLFGANG HAMPE

Projekt

Die Online-Kurse zur Vorbereitung auf das Medizinstudium sollen in einem ersten Schritt die schulischen Inhalte des Faches Chemie in Lernmodulen abbilden, welche dann durch Physik, Biologie und Mathematik ergänzt werden. Die Module werden in einer Modulbibliothek auf der frei zugänglichen viaMINT-Plattform bereitgestellt.

Aufbauend auf einem Einstufungstest werden den Teilnehmenden gezielt Module zu Themen empfohlen, die sie noch vorbereiten sollten. Die einzelnen Module sind gegliedert in kurze Videoabschnitte mit Erklärungen, die von interaktiv zu lösenden Aufgaben zur Überprüfung des Verständnisses unterbrochen werden. Kurze, von Studierenden erstellte Videos erklären die Lösung dieser Aufgaben aus einer der Zielgruppe nahestehenden Sichtweise. Ergänzt werden die Module durch einen Abschlusstest und umfangreiche Verweise auf weitere frei zugängliche Angebote zu den einzelnen Themen.

Zielsetzungen des Projekts

- Vorbereitung von Studienbewerberinnen und -bewerbern auf das Auswahlverfahren und das Medizinstudium mit einem frei verfügbaren und kostenfreien Angebot,
- Erstellung einer Bibliothek, zunächst mit Lernmodulen zu naturwissenschaftlichen Themen,
- Nutzung der Module auch zur Vorbereitung auf andere Studienfächer, die weitere Module zu anderen Themen in die Bibliothek einbringen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projektes sind zunächst Studienbewerberinnen und -bewerber der Medizin und Zahnmedizin, die sich auf das Studium und den in Hamburg, Berlin und Magdeburg eingesetzten Studienbewerbersauswahltest HAM-Nat vorbereiten möchten. Diese werden über die Universitätsseiten für Studieninteressierte über unser Angebot informiert, das eine kostenfreie Alternative zu kommerziellen Vorbereitungskursen bietet. Zusätzlich können die Module in universitären Brückenkursen zur Wiederholung von schulischen Inhalten genutzt werden.

Die Module zu den für das Medizinstudium relevanten Themen können auch zur Vorbereitung auf andere Studienfächer genutzt werden. Wir streben Kooperationen mit Partnerinnen und Partnern an, um eine Modulbibliothek aufzubauen, die für viele Fächer relevante Module enthält. So kann jedes Fach den Studieninteressierten die passenden Module anbieten. Darüber hinaus ist auch eine Nutzung durch Schülerinnen und Schüler im oder als Ergänzung zum Schulunterricht denkbar.

Name der Hochschule

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

Prof. Dr. Wolfgang Hampe,
hampe@uke.de

Projektteam

Dieter Münch-Harrach

Website des Projekts

<https://viamint.haw-hamburg.de/course/index.php?categoryid=8>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/eft-fuers-studium/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel des Klinikums

hamburg
open
online
university

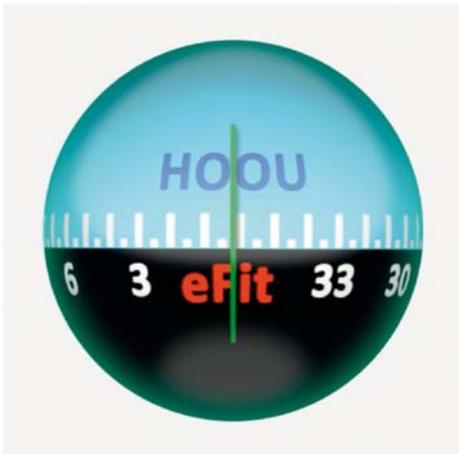


Abbildung 1: eFit-Logo: bewegter Kompass, der sich auf die einzelnen Fächer einpendelt.

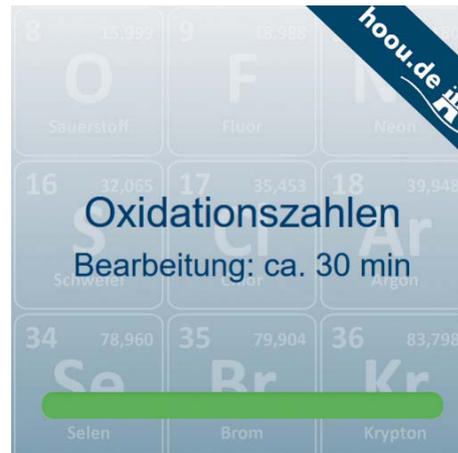


Abbildung 2: „Kachel“ zur Anzeige des Bearbeitungsfortschritts der einzelnen Module in eFit.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufendes Projekt (01.09.2015 – 31.03.2017)

Bisheriges Projektergebnis

Ende Juli 2016 wurden ein erstes Teilmodul zum Thema Oxidationszahlen sowie Übungsaufgaben zum HAM-Nat auf der viaMINT-Plattform angeboten. Bis Mitte August hatten sich 1196 Teilnehmende in dem Kurs angemeldet, die über 500-mal das Teilmodul und über 3000-mal die Übungsaufgaben bearbeitet hatten.

Kooperation mit Projekten

- Projekt viaMINT im Rahmen der Qualitätspakt-Lehre-Förderung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg: Weiterentwicklung und Nutzung der eLearning-Plattform,
- MINTfit-Projekt der Hamburger Behörde für Wissenschaft, Forschung und Gleichstellung: Erstellung von Physikmodulen,
- Projekt „Crashkurse Naturwissenschaften im Medizin- und Zahnmedizinstudium“ im Rahmen der Qualitätspakt-Lehre-Förderung der Uni Hamburg: Einsatz der Module in Brückenkursen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Teilnehmenden sollen die Teile der Module bewerten und kommentieren, sodass wir alte Angebote kontinuierlich verbessern und neue nach verbesserten Konzepten erstellen können. Zusätzliche Informationen erhalten wir durch Analyse des Nutzungsverhaltens bei den einzelnen Teilen des Angebotes.

Durch Einbindung vieler studentischer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus den ersten Studiensemestern erhalten wir schon bei der Konzeption und Erstellung der Inhalte ein Feedback von Personen, die vor kurzem noch der Zielgruppe angehörten. In Fragebögen für die Teilnehmenden des Auswahlverfahrens im August 2016 gab ein großer Teil der über 1000 antwortenden Bewerberinnen und Bewerber an, dass sie eFit fürs Studium genutzt hatten. Insbesondere die Übungsaufgaben stießen auf großes Interesse.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

In den nächsten Wochen werden weitere Module, ein Einstufungstest und umfangreiche Verweise zu externen Angeboten online gehen.





HAW HAMBURG

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Susanne Heise,
susanne.heise@haw-hamburg.de

Projektteam

Ivonne Stresius

Website des Projekts

Auf der Seite www.hoou.de > Projekte > HAW werden wir den Link zur Website des Projekts bekannt geben, sobald er online und frei verfügbar ist.

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/04/25/neulich-im-suesswasserwatt-der-tideelbe-komplex/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel



Der Tideelbe-Komplex

SUSANNE HEISE
IVONNE STRESIUS

Projekt

Die Tideelbe-Region umfasst die Elbe und angrenzende Landstriche von Geesthacht bis Cuxhaven. Die meisten Menschen hier nehmen den Fluss als gegeben hin und sind sich hauptsächlich ihrer unmittelbaren Umgebung bewusst. Wie stark die einzelnen Lebensbereiche an der Elbe jedoch miteinander verknüpft sind, dass die Elbe manchmal auch stromaufwärts strömt, weshalb höhere Deiche nicht immer „mehr Sicherheit“ bedeuten, und mehr Fische nicht immer ein „Plus“ sind, sind Aspekte, über die man sich im Alltag selten Gedanken macht. Die Beziehung zwischen dem, was wir unmittelbar erleben, was wir als Umwelt wahrnehmen und was wir als wirtschaftlich bedeutsam erfahren, zu verstehen, bildet aber die Grundlage dafür, sich aktiv an politischen Entscheidungen zu beteiligen. Mit dem Tideelbe-Komplex versuchen wir, auf anschauliche Weise unter Verwendung vorhandener Dokumentationen und für diesen Zweck produzierter Interviews, durch Quizze und Simulationen die Komplexität zu vermitteln, ohne abzuschrecken. Über die Einbindung von Schülerinnen und Schülern des Helmut-Schmidt Gymnasiums und Studierenden als kritische Begutachterinnen und Begutachter und als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren hoffen wir, möglichst viele Menschen in der Region zu erreichen.

Zielsetzungen des Projekts

- Vermittlung des komplexen Zusammenspiels von ökologischen, ökonomischen und sozialen Einflussfaktoren in der Region der Elbe, die von der Tide beeinflusst wird
- Forschungsinhalte bürgerinnen- und bürgernah vermitteln
- Langfristig: Über die anschauliche und erfahrbare Wissensvermittlung die Motivation der Teilnehmerinnen und Teilnehmer stärken, sich an politischen Entscheidungsprozessen zu beteiligen.



Abbildung: Storymap.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich an alle Bewohnerinnen und Bewohner und Interessierte der Tide-beeinflussten Elbregion. Der Einstieg erfolgt über ein Quiz, mit dem man die eigene Kenntnis zur Tideelbe überprüft und das Lust machen soll, mehr zu erfahren. Um dem Ziel, einen komplexen Sachverhalt anschaulich und interessant zu vermitteln, nachkommen zu können, bietet das Material unterschiedliche Detailebenen: Entlang einer Karte der Elberegion können Besucherinnen und Besucher sich an verschiedenen Positionen zu spezifischen Fragestellungen informieren („Storymap“). Diese Informationen sind anhand von Videos, Fotos und Texten aufbereitet worden und bieten einen ersten Einstieg. Vielfach sind Interviews mit Personen, die privat oder beruflich mit dem Ort oder der Thematik zu tun haben, erstellt und eingebunden worden. Am Ende einer Einführung können pdf-Dateien zu Themen aufgerufen werden, die einzelne Aspekte noch mal vertiefen und in den Zusammenhang der Region stellen. Die erworbenen Kenntnisse können dann anhand der Simulation „Tideelbe-Komplex Plus“ vertieft und spielerisch überprüft werden. Ergänzend ist geplant, dieses Angebot durch Vor-Ort Begehungen erlebbar zu machen.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt „Der Tideelbe-Komplex“ begann am 1.9.2015 und wird innerhalb dieses Jahres fertiggestellt werden. Es wurde innerhalb der Laufzeit um das interaktive Modul „Tideelbe-Komplex Plus“ erweitert. Innerhalb der Laufzeit sollen die beiden Module online gehen.

Bisheriges Projektergebnis

Unter Beteiligung von Schülerinnen und Schülern des Helmut-Schmidt Gymnasiums sind bisher kurze Filmbeiträge und Interviews mit verschiedenen Menschen aus der Region, u.a. mit dem Ersten Bürgermeister Hamburgs Olaf Scholz, und zu verschiedenen Themen in der Tideelbe-Region gedreht worden. In einer interaktiven Karte der Region wurden an mehreren Stellen Informationen in Textform, Fotos und diese Filmbeiträge verknüpft. Zu diesen Informationen gehören auch wissenschaftliche Ergebnisse, die allgemein verständlich aufbereitet wurden. An der Erstellung der Simulation „Tideelbe-Komplex Plus“ und der des Quiz wird noch gearbeitet.

Kooperation mit Projekten

- Einbindung von Ergebnissen aus verschiedenen nationalen und internationalen Forschungsprojekten, z. B. KLIMZUG-NORD, diPol, ARCH
- Kooperation mit Schulen

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Ein erstes Feedback erwarten wir von den Studierenden, die den Kurs als Erste absolvieren werden. Bei kleinen Exkursionen wird der direkte Kontakt mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Kurses hergestellt, und es besteht die Möglichkeit, im direkten Kontakt den Kurs zu evaluieren.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Es handelt sich bei dem Tideelbe-Komplex um ein „lebendes“ Projekt, d.h. es sollen auch danach Aktualisierungen erfolgen und die interaktiven (auch nicht-online) Aktivitäten aufrechterhalten werden.



CC-BY-NC-SA



Methodencluster

TOBIAS BUCK
MICHAEL HEINECKE
LENA OSWALD
HEIKO WITT

Projekt

Welche Kompetenzen sind heute erforderlich, um die technischen Möglichkeiten für das wissenschaftliche Arbeiten im weitesten Sinne sinnvoll und sicher nutzen zu können? Diese Frage stellt den übergreifenden Ansatz aller drei Teilprojekte des Clusters „Methodenkompetenz“ dar.

Das Projekt **Medienkompetenz – Lernmodule und Projekte** der eLearning-Büros der UHH-Fakultäten bietet Online-Materialien zum Selbststudium und Workshops zur Konzeption, Erstellung und Anwendung von eigenen digitalen Medien wie Webseiten, Blogs, Video-Tutorials und Online-Befragungen. Dabei wird ein Verständnis von Datenschutz und informationeller Selbstbestimmung berücksichtigt. Zielgruppe sind all jene, die einen sachkundigen Umgang mit Medien als Schlüsselkompetenz in der digitalen Welt auffassen und darunter mehr verstehen als die Fähigkeit, mit modernen Hilfsmitteln zu lernen, zu kommunizieren und sich zu informieren.

„**Aber das habe ich im Internet gelesen ...**“ – Einführung in die Bewertung von **Suchergebnissen**: In unserer Wissensgesellschaft haben sich Verfahren etabliert, die das Veröffentlichen frei erfundener oder gefälschter Forschungsergebnisse nach Möglichkeit auszuschließen versuchen. Eine absolute Sicherheit kann und wird es jedoch nicht geben. Das beste Qualitätssicherungsverfahren entbindet den wissenschaftlich tätigen Menschen daher in keinem Fall von seiner Verantwortung, den ihm zugänglichen Informationen stets kritisch und mit größter Sorgfalt zu begegnen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer unterziehen Quellen unterschiedlicher Art einem umfassenden Qualitätscheck. Im Vordergrund stehen dabei Fragen nach der Authentizität der Quelle und der Glaubwürdigkeit der Urheberin oder des Urhebers, der Einzigartigkeit, der Erwartungskonformität oder Akkuratessse, der Vollständigkeit, Aktualität oder der verlässlichen Zugänglichkeit und Zitierfähigkeit.

Das Projekt **Diversität und Lernen in Online-Szenarien** der UHH-Arbeitsstelle für wissenschaftliche Weiterbildung macht das Lernen selbst zum Thema. In einem Online-Szenario werden individuelle Lern- und Arbeitsstrategien sowie Kompetenzen für die Zusammenarbeit in heterogenen Gruppen erarbeitet. Neben der Inhaltsvermittlung mittels Text, Grafiken, Podcasts, Videos und Selbsttests erarbeiten die Teilnehmenden eine Fallstudie in Teams mit Hilfe von Forum, *Virtual Classroom* und simultaner Dokumentenbearbeitung. Die HOUU bietet die Chance, dass Menschen mit verschiedenen sozialen und kulturellen Hintergründen sowie aus unterschiedlichen Disziplinen und beruflichen Kontexten gemeinsam an Aufgaben arbeiten und Probleme lösen. Damit Kollabo-

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Cluster: Prof. Dr. Kerstin Mayrberger
TP 17: Michael Heinecke,
michael.heinecke@uni-hamburg.de
TP 18: Tobias Buck,
tobias.buck@sub.uni-hamburg.de
TP 19: Lena Oswald,
l.oswald@aww.uni-hamburg.de

Projektteam

TP 17:
Dirk Bruhn
Silke Lahn
Dr. Angela Peetz
Sevilay Özbabaeker
Wey-Han Tan
Dr. Heiko Witt
TP 18:
Eike-Christian Harden
TP 19:
Manuel Schnabel

Website des Projekts

Die drei Teilprojekte werden ein gemeinsames Blog für die Kommunikation nach außen nutzen.

Weiterführende Info

www.houu.de/p/category/projekte/

Projektförderung

HOUU-Fördermittel, Eigenmittel der Hochschule

ration unter derart anspruchsvollen Bedingungen gelingt, wird zum einen ein gruppenpsychologisches Hintergrundwissen vermittelt. Zum anderen werden Instrumente und Methoden des Projektmanagements erprobt.

Zielsetzungen des Projekts

Alle drei Teilprojekte haben das Ziel, Studierenden, Studieninteressierten, Berufstätigen oder interessierten Bürgerinnen und Bürgern Methoden zu vermitteln, die für das (wissenschaftliche) Arbeiten in einer digitalisierten Hochschule und Arbeitswelt befähigen sowie die Medien- und Informationskompetenz individuell fördern. Hierfür werden zunächst freie Online-Lernmaterialien (Open Educational Resources, OER) entwickelt, mittels derer die Grundlagen zu den Themen selbstgesteuert angeeignet werden können. Anhand von realen Problemen und selbstgewählten Projekten werden die Kompetenzen in Kleingruppen theoretisch hinterfragt und auch praktisch angewandt. Die Themen der Teilprojekte lauten:

TP 17: Medienkompetenz – Lernmodule und Projekte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln ein Verständnis davon, zu welchen Zwecken sie aktuelle digitale Werkzeuge und Medien einsetzen können, welche Gestaltungsmöglichkeiten es dabei gibt und worauf sie beim Medieneinsatz achten sollten. So erarbeiten sie sich ein Grundwissen darüber, wie sich digitale Medien in der Kommunikation, bei der Zusammenarbeit und beim Lernen sinnvoll, angemessen und nachhaltig einsetzen lassen.

TP 18: „Aber das habe ich im Internet gelesen ...“ – Einführung in die Bewertung von Suchergebnissen

Die Fähigkeit, seriöse Informationen in Quellen von Fälschungen unterscheiden zu können, zählt zu den Schlüsselkompetenzen der Informationsgesellschaft. Eine verlässliche Quellenbewertung ist arbeitsintensiv und verlangt viel Erfahrung und Fingerspitzengefühl. Durch die Auseinandersetzung mit Quellen unterschiedlicher Art entwickeln die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eigene Strategien der Quellenbewertung.

TP 19: Diversität und Lernen in Online-Szenarien

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer stärken ihre Selbstlernkompetenz, indem sie unterschiedliche Lernzugänge zum Studienmaterial (Text vs. Video), lernförderliche Maßnahmen (selbstbestimmte Wahl von Lernzeit und Lernort) und verschiedene Lernmethoden (Selbststudium vs. Gruppenarbeit) ausprobieren und reflektieren. Hier erfahren sie, wie Kollaboration und Projektarbeit in heterogenen Gruppen gefördert werden können.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Die Teilprojekte richten sich an Studierende aller Hamburger Hochschulen, an Schülerinnen und Schüler der Hamburger Schulen sowie an Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die diese Schlüsselkompetenzen im Rahmen der Lehre bzw. des Unterrichts vermitteln möchten. Die Lernarrangements richten sich darüber hinaus an Personen, die sich aus einem beruflichen oder einem anderen wissenschaftlichen Interesse mit den Themen des Clusters „Methodenkompetenz“ befassen möchten.

Status / Laufzeit des Projekts

- TP 17: 01.05.2016 bis 31.03.2017
- TP 18: 01.06.2016 bis 31.05.2017
- TP 19: 15.04.2016 bis 30.04.2017

Bisheriges Projektergebnis

Erste Lernmaterialien sind konzipiert und zum Teil umgesetzt. Ein Blog als Portal ist aufgesetzt und wird zurzeit eingerichtet. Das Teaservideo für das Cluster ist in der Postproduktion. (Stand September 2016)

Kooperation mit Projekten

- Kooperation der drei Teilprojekte untereinander unter dem Dach des gemeinsamen Clusters „Methodenkompetenz“
- Universitätskolleg TP 15 „SuMO – Studier- und Medienkompetenz Online“
- HOOU-Qualifizierung

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

- Pilotlauf
- Teilnehmerinnen- und Teilnehmerbefragung (formative Evaluation)
- Anzahl Teilnehmerinnen und Teilnehmer (online sowie in Workshops)

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Der Bereich der Methodenkompetenz soll langfristig nicht für sich allein stehen, sondern eng mit den fachlichen Inhalten der HOOU verwoben werden. Es wird angestrebt, neben einem eher generellen Methodenbaukasten auch gezielt Module für die Verwendung innerhalb von anderen HOOU-Lernarrangements zu entwickeln.



CC-BY-SA 4.0

Kinderforscher an der TUHH: Kniffelix

Die Online-Experimentierplattform für neugierige Alltagsforscher

GESINE LIESE
STEPHANIE STELZER

Projekt

Die Kinderforscher an der TUHH verfolgen das Ziel, Kinder und Jugendliche für Naturwissenschaften und Technik zu begeistern. Hierzu entwickeln wir Experimentierkästen für Schulklassen in der Metropolregion Hamburg. Im Rahmen der HOOU möchten wir nun mit unserem Mitmach-Experimentier-Blog Kinder und Pädagoginnen und Pädagogen aus dem gesamten deutschsprachigen Raum erreichen.

Im Blog durchlaufen Nutzerinnen und Nutzer, ähnlich wie bei einem Computerspiel, kurze, aufeinander aufbauende Forschungsmissionen. Dabei werden sie zunächst mit verwundernden Alltagssituationen konfrontiert, deren Ursachen sie anschließend mithilfe von Experimenten herausfinden können.

Bei der Umsetzung des Blogs bedenken wir stets die Kompetenzen der jungen Lernenden: So setzen wir bei einem geringen naturwissenschaftlichen Vorwissen an und legen bei der Aufbereitung der Lerninhalte, dem didaktischen Design und dem Webseitenaufbau Erkenntnisse aus der Lern- und Entwicklungspsychologie zugrunde.

Der Aufbau einer Lerneinheit orientiert sich am wissenschaftlichen Forschungsprozess. Das Problemlösen und das gemeinsame Reflektieren stehen im Fokus. Innerhalb der Selbstlerneinheiten werden Nutzerinnen und Nutzer dazu angeregt, Phänomene in ihrem Alltag zu hinterfragen und Antworten zu suchen. Dabei werden digitale Möglichkeiten zur Kommunikation und Wissensvermittlung mit haptisch erlebbarem Experimentieren gekoppelt. Ihre Ergebnisse können die Nutzerinnen und Nutzer mit anderen in der Community diskutieren, welche von einer Medienpädagogin moderiert wird.

Neben dem Mitmach-Bereich für Heranwachsende werden wir auf unserer Plattform ein Fortbildungsangebot zum Experimentieren mit Kindern anbieten. Zur Durchführung der Experimente werden wir von den Kinderforschern erprobte Arbeitsmaterialien in Form eines E-Books zur freien Verfügung stellen. In dem Buch werden Leitfäden zur Stundengestaltung, Experimentieranweisungen, Arbeitsblätter und kindgerechte Erklärtexpte enthalten sein. Wir möchten dazu anregen, die OER nach individuellen Bedürfnissen weiterzuarbeiten und mit anderen zu teilen. Ziel ist es, eine Tauschbörse für Arbeitsmaterialien zu initiieren.

TUHH
Technische Universität Hamburg

Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Gesine Liese,
gesine.liese@kinderforscher.de

Projektteam

Stephanie Stelzer
Julia Husung

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/gesine-liese-kinderforscher-die-schueler-von-heute-sind-die-ingenieure-von-morgen/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Abbildung 1: Startseite des Blogs.



Abbildung 2: Experimentieren online.

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: der Öffentlichkeit akademische Forschung näherbringen
- Ziel 2: Vernetzung im Rahmen der HOOU
- Ziel 3: Verbindung von digitalem und analogem Lernen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Blog richtet sich vorrangig an Schülerinnen und Schüler sowie Pädagoginnen und Pädagogen, ist jedoch auch für andere Zielgruppen offen.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt läuft zunächst ein Jahr bis Februar 2017. Bis dahin sollen die einzelnen Bausteine des Blogs umgesetzt sein. Wir möchten uns in Zukunft verstärkt dem Aufbau weiterer Module und der Communitybetreuung widmen und als Vernetzende aktiv werden.

Bisheriges Projektergebnis

Der Mitmach-Experimentierbereich des Blogs für die junge Zielgruppe ist fertig. Zurzeit arbeiten wir an Lösungen für das Community-Management und entwickeln das Fortbildungsangebot für die Pädagoginnen und Pädagogen.

Kooperation mit Projekten

In unserem Blog möchten wir in Form von Kurzvorstellungen auf thematisch ähnlich angelegte HOOU-Angebote verweisen. Im Hinblick auf unser erstes Modul zum Thema Enzyme kooperieren wir mit:

- dem Projekt der Bioverfahrenstechnik an der TUHH
- dem Projekt der Technischen Mikrobiologie an der TUHH

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Evaluierung des Blogs erfolgt anhand des Feedbacks von engagierten Lehrerinnen und Lehrern sowie einer Testklasse.



CC-BY-SA 4.0



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Globalisiert in Hamburg, GHH

ANKE GROTLÜSCHEN

Projekt

„Globalisiert in Hamburg“ stellt lokale Hamburger Gegebenheiten in einen globalen Rahmen. Die fundamentale Annahme lautet, Globalisierung als gestaltbar und beherrschbar zu fassen. Zudem wird von einer dichten Verknüpfung lokaler und globaler Prozesse ausgegangen.

Diese werden biografieorientiert und entlang lokaler Ausgangspunkte kooperativ bearbeitet.

Interviews mit Spezialistinnen und Spezialisten, die sich mit dem Konzept *Global Citizenship Education* befassen, ergänzen die biografische und exemplarische Herangehensweise um einen systematischen Blickwinkel.

Zielsetzungen des Projekts

- Lokale Ausprägungen von Globalisierung erkennen,
- eigene Biografie zu globalen Entwicklungen ins Verhältnis setzen,
- Erfahrungen mit offenen, digitalen Lernformaten gewinnen.

Das Projekt nutzt einen subjektwissenschaftlichen, erfahrungsbezogenen Zugang zum Lernen. Dabei sind Inhalte nicht vorgegeben, vielmehr werden Themenangebote zur Verfügung gestellt und exemplarisch entlang der Lebenserfahrungen und Rückmeldungswünsche der Lernenden ausgearbeitet. Diese Fall- und Biografiearbeit nimmt die Lebenszusammenhänge erwachsener Lernender ernst und greift sie auf.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Pilotiert und gerahmt wird die Herangehensweise in Seminaren und Workshops zu Orten von Partizipation und lebenslangem Lernen sowie zu *Citizenship Education*. Der Öffentlichkeit werden die dann fertiggestellten Bausteine im Herbst/Winter 2017 vorgestellt, dann folgt ein tutoriell betreuter Durchlauf.

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Anke Grotluschen,
anke.grotlueschen@uni-hamburg.de

Projektteam

Alf-Tomas Epstein
Helen S. Heinrichs
Alina Schweizer

Website des Projekts

<http://hooou-globalisiert-in-hamburg.blogs.uni-hamburg.de/>

Weiterführende Info

http://www.hooou.de/p/2015/11/26/welche-kompetenzen-sind-notwendig-damit-menschen-sich-in-der-globaler-werdenden-welt-zurechtfinden-und-diese-als-aktive-buerger_innen-mitgestalten-koennen/

Projektförderung

HOOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Abbildung: Textilwaren in Hamburg St. Georg – Lokale Ansatzpunkte für globale Zusammenhänge.

Status / Laufzeit des Projekts

laufend

Bisheriges Projektergebnis

Das Lernangebot „Globalisiert in Hamburg“ verläuft in Explorationen, die nach der Weltoffenheit der Stadt Hamburg fragen, sie hinterfragen und zu kollektivem Handeln einladen.

Erstellt wurden digitale Bausteine zur lokalen Kartografierung relevanter Ausgangspunkte (Maps) sowie digitale Bausteine zur biografischen Verortung eigener Berührungspunkte (My life as a citizen / mein Leben als Bürgerin oder Bürger).

Aufgezeichnet wurden Interviews mit einem *Senior Programme Specialist* des UNESCO-Instituts für Lebenslanges Lernen (Werner Mauch) sowie mit einem südafrikanischen Spezialisten für *Global Citizenship Education* (Prof. Dr. Yusef Waghid, Universität Stellenbosch).

Die Gespräche zeigen, dass die Organisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur (UNESCO) als supranationale Organisation das Thema in ihre neuen „Sustainable Development Goals“ erhoben hat. Demgegenüber wird von südafrikanischer Seite gefragt, inwiefern vielen im Westen entwickelten Bildungsvorschlägen nicht letztlich ein wirklich globales Theorieverständnis fehlt.

Weiterhin wird eine videografierte Exkursion im Stadtteil St. Georg gezeigt, die exemplarisch die Verknüpfbarkeit lokaler Kontroversen mit globalen Entwicklungen deutlich macht. Denen folgen häufig die Angebote von Trägerinnen und Trägern der (politischen) Erwachsenenbildung.

Das Lehr-Lernangebot wird im Herbst/Winter 2017 tutoriell betreut durch Alina Schweizer.

Kooperation mit Projekten

- Projekt „KIWI – Informations- und Lernplattform zu Kultur und Integration durch Wissensaustausch“ an der Universität Hamburg wegen der inhaltlichen und technischen Überschneidungen im Feld Globalisierung, Flucht, Asyl und Migration

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt steht im Zusammenhang mit aktuell erstellten Publikationen, die auf besorgniserregende Empfindungen von sozialem Vertrauen und politischer Wirksamkeit hinweisen (link.springer.com/article/10.1007/s40955-016-0063-z). Weiterhin mündet die Auseinandersetzung in ein Buchkapitel ein, in dem das Konzept „Global Competence“ der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) einer kritischen Würdigung unterzogen wird.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

GHH ist ein Projekt mit authentischen Fragestellungen, direkt mit dem Prozess der Erkenntnisgewinnung verknüpft und frei von vorgefertigten, vermeintlich ‚bewiesenen Wahrheiten‘. Die Forschenden profitieren direkt von den lokalen Erkundungen und biografischen Beiträgen der Lernenden, umgekehrt greifen beide, Lehrende und Lernende, aktiv in einen supranationalen Diskussionsprozess ein.



CC-BY 4.0



HAW HAMBURG

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg, HAW

Projektleitung

Elina Artis,
elina.artis@haw-hamburg.de

Projektteam

Alice Beyer Schuch
Marek Corke
Isabella Krzyscik
Friederike Mieß
Lina Moreno

Website des Projekts

<http://t1p.de/u295>

Weiterführende Info

[http://www.hoou.de/p/2016/04/05/
the-future-of-fashion/](http://www.hoou.de/p/2016/04/05/the-future-of-fashion/)

Projektförderung

HOOU-Fördermittel



The Future of Fashion

ELINA ARTIS

Projekt

Die OER The Future of Fashion blickt hinter die Kulissen der Modebranche, sie beleuchtet das aktuelle Geschehen, demonstriert Abläufe entlang der Produktions- und Lieferkette und belegt diese mit *key facts*. Die damit zusammenhängenden Herausforderungen in Bezug auf Ressourcenverbrauch und Umweltbelastung werden zusammengefasst und durch eigene Beispiele der Lernenden vertieft. Eine Frage lässt besonders viel Interpretationsspielraum zu: Wie wird sich die Branche in den nächsten 25 bis 50 Jahren angesichts des neusten technologischen Fortschritts verändern?

Kritisch hinterfragt die OER das aktuelle Marktgeschehen mit seinen Absurditäten und Eigenarten im Konsumverhalten, vom Verlangen nach „mehr“ auf der einen Seite und der skandalösen Dimension der Überproduktion, kollabierenden Lagerhäusern und der Wegwerfgesellschaft auf der anderen Seite.

Dabei werden die Lebenswelten der Lernenden direkt einbezogen, indem sie beispielsweise eine Analyse ihres eigenen Kleiderschranks vornehmen und mit anderen diskutieren (Wie viele Kleidungsstücke habe ich noch nie getragen? Woher kommt meine Kleidung überwiegend? Wie lange nutze ich Kleidungsstücke im Schnitt?).

Der Markenkern der HOOU spiegelt sich u. a. in folgenden Aspekten: Das Thema The Future of Fashion beschäftigt sich mit der Modebranche aus interdisziplinärer Sicht, z. B. unter Einbezug von technologischem Fortschritt, Nachhaltigkeit, Konsumverhalten und Ethik.

1. The Future of Fashion ist ein offenes Lernarrangement, welches zum Austausch einlädt und Anregungen zur Reflexion gibt. Es ist außerdem angedacht, die OER so zu konzipieren, dass weitere Megatrends, die Einfluss auf die Modebranche haben, perspektivisch (auch von anderen Autorinnen und Autoren) hinzugefügt werden können und *user-generated content* integriert wird.
2. Die Gesellschaft entwickelt stetig mehr Verantwortungsbewusstsein für Fragen des nachhaltigen und ethischen Konsums, sodass mit der OER The Future of Fashion viele Menschen erreicht werden können.
3. The Future of Fashion soll einem akademischen Niveau entsprechen, in dem das Thema nicht nur plakativ und oberflächlich bearbeitet, sondern wissenschaftlich begründet wird.

Zielsetzungen des Projekts

Wir wollen die Lernenden anregen, sich die Zukunft der Modebranche vorzustellen, indem sie sowohl die Innovationen abstrahieren als auch das aktuelle Geschehen kritisch hinterfragen und auf dieser Grundlage eigene Theorien und Hypothesen aufstellen.



Abbildung 1: The Future of Fashion.

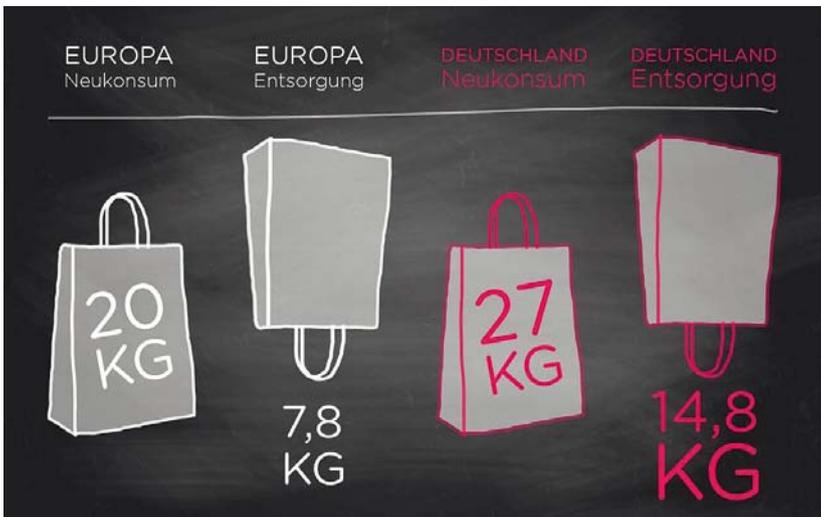


Abbildung 2: Wegwerfware Kleidung.

Die Open Educational Resource (OER) The Future of Fashion soll so die Grundlage für eine mögliche Debatte schaffen, wie alle Beteiligten – Unternehmen, Politik und Konsumierende – die Zukunft der Modebranche verantwortungsbewusst mitgestalten können, welchen Herausforderungen wir uns stellen müssen und wie wir die Ausbildung in der Modebranche den neuen Entwicklungen anpassen sollten.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Mit dem Thema Mode ist die OER The Future of Fashion für eine große Bandbreite verschiedener Zielgruppen interessant. Neben Studierenden, z.B. aus der Mode- und Textilbranche, Marketing etc. wird auch die Zivilbevölkerung angesprochen. Die Struktur und Interdisziplinarität des Projektes ermöglichen diverse Anknüpfungspunkte zu Themen der Nachhaltigkeit, Modebranche und Innovationsentwicklung. Diese Flexibilität erlaubt, dass weitere Themen problemlos angeschlossen werden können.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt hat bereits begonnen und wird bis März 2017 abgeschlossen.

Bisheriges Projektergebnis

Verschiedene Lehr- und Lehrmaterialien wurden bereits erstellt, u.a. Interviews auf der Fashion Week in Berlin durchgeführt und aufgezeichnet, aber auch kurze Filme produziert.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

In einem regelmäßigen, prozessbegleitenden Austausch zwischen dem Projekt und der mediendidaktischen Beratung der HOOU wird die Orientierung am Markenkern und der potenziellen Zielgruppe immer wieder auf den Prüfstand gestellt. Zukünftig ist geplant, dass die nachhaltige und längerfristige Verwendung der Materialien in verschiedenen Lehr-Lern-Settings gefördert werden kann, indem Schnittstellen zu anderen Themen geschaffen werden.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Russland 2.0: Das Land durch seine Sprache und Medien verstehen

MARION KRAUSE
DARIA DORNICHEVA

Projekt

Das HOOU-Projekt „Russland 2.0“ eröffnet Zugänge zu Fragen, die nur beantwortet werden können, wenn man sich tatsächlich in die Kultur Russlands vertieft, in sie eintaucht: Wie denken und fühlen die Menschen in Russland, was bewegt sie, und was bewegen sie? Kurz: Wie tickt Russland heute? Der Weg, um Antworten auf diese Fragen zu bekommen – genauer: um sich Antworten zu erarbeiten –, führt in unserem Konzept über die Sprache und ihre Medien.

Das Projekt „Russland 2.0“ ist als webbasierte Informations- und Lernplattform angelegt. Sie beinhaltet drei eng miteinander verzahnte Module, die ein ganzheitliches Lernszenario umsetzen: das Quellenmodul, das Sprachmodul und das Landeskundemodul. Die Module binden verschiedene Medien und Werkzeuge ein und stützen sich gegenseitig: Die Rezeption eines Beitrags aus dem Quellenmodul wird nicht nur von sprachlichen Referenzen und Übungen, sondern auch von thematisch anschließenden und erklärenden Beiträgen aus dem Landeskundemodul flankiert. Diese modulare Struktur ermöglicht das komplexe Erarbeiten von Inhalten entlang thematischer Stränge; es lässt aber auch den flexiblen Zugriff auf Module und Themen zu und ermöglicht nicht-lineare Lernszenarios. Den Nutzenden wird damit Raum für eigene Lernwege gegeben: Sie können Angebote nach individuellen Interessen und Sprachniveaus auswählen und an ihre konkreten Bedürfnisse und bevorzugten Lernmethoden anpassen.

Die Modularität der Plattform hat einen weiteren, entscheidenden Vorzug: Sie ist der Garant dafür, dass das Projekt „Russland 2.0“ langfristig wachsen kann.

Zielsetzungen des Projekts

- Bereitstellung einer webbasierten, modular strukturierten Plattform,
- die auf der Grundlage von russischsprachigen Originalquellen das Eintauchen in eine medial vermittelte Sprachumgebung ermöglicht,
- zur differenzierten und qualifiziert begleiteten Beschäftigung mit der russischen Sprache und Kultur anregt,
- dafür unterschiedliche Lern- und Interaktionsformate bereitstellt und auf diese Weise
- einem breiten Nutzerinnen- und Nutzerkreis den Erwerb oder die Reaktivierung von Sprach- und Kommunikationsfertigkeiten, von Hintergrundwissen und kultureller Kompetenz ermöglicht.

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Marion Krause,
marion.krause@uni-hamburg.de

Projektteam

Daria Dornicheva

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/05/05/wie-tickt-eigentlich-russland-heute/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Abbildung: Neue Perspektiven: Russland 2.0.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Als offene Bildungsressource konzipiert, will „Russland 2.0“ die Öffentlichkeit nicht nur für Russland interessieren, über Russland informieren und Sprachkompetenzen ausbauen. Es lädt auch dazu ein, unter fachlicher Begleitung an der Ausgestaltung des Projekts mitzuwirken. Die in der Modulstruktur angelegte Flexibilität gestattet die Nutzung von „Russland 2.0“ durch unterschiedliche Nutzerinnen- und Nutzergruppen und in verschiedenen Lernkontexten: beim selbständigen Lernen autonomer Nutzender, als Input in Unterrichtseinheiten an unterschiedlichsten Bildungseinrichtungen oder beim *Blended-Learning*. In jedem Fall setzt das Projekt auf die Agentivität und Selbstreflexion der Lernenden.

Bezogen auf die Lehr-/Lernsituation impliziert das Projekt eine Verschiebung traditioneller Rollen, die alle Zielgruppen betrifft: Klassische Lehrende werden zu Begleitenden, die zwar ihre Expertise einbringen und die Qualität der Auseinandersetzung mit den Materialien sichern, sich aber im Hintergrund halten. Eine wichtige Besonderheit der Rollenverschiebung besteht darin, dass fortgeschrittene Studierende, insbesondere der Slavistik und des Lehramts Russisch, das Lernangebot nicht nur ‚konsumieren‘, sondern von Anfang an selbst an der Gestaltung beteiligt sind. Von den Studierenden werden unter qualifizierter Begleitung zahlreiche projektbezogene Aufgaben übernommen – von der Auswahl neuer Quellen und ihrer Übersetzung über die Erstellung sprachwissenschaftlicher Kommentare und didaktisch fundierter Übungen bis hin zur Betreuung der externen Nutzenden. In der Verantwortung der Studierenden liegen damit Aufgaben, die den Transfer von Theorie in die Praxis sowie kollaboratives Arbeiten erfordern und damit auf übliche fachbezogene Arbeitsfelder und -weisen vorbereiten.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt „Russland 2.0“ begann im April 2015 und hat zunächst eine Laufzeit von einem Jahr.

Bisheriges Projektergebnis

Wir können inzwischen auf sechs Monate intensiver Projektarbeit zurückblicken. Die Struktur der Plattform ist entwickelt, die Module sind etabliert. In einem slavistischen Seminar erarbeiteten die Projektteilnehmenden die theoretischen Grundlagen eines modernen webbasierten Lernprojekts, analysierten Best-Practice-Beispiele und stellten über alle Module hinweg Anforderungen an die Datensets auf.

Im Rahmen studentischer Projekte wurden die ersten Datensets erstellt. Dabei unterstützten sich die Teams durch kollaborative Arbeitsformen wie Workshops und *Peer-Reviews* gegenseitig. Derzeit durchlaufen die Beiträge der ersten Phase eine abschließende fachliche Begutachtung und die Endredaktion; danach beginnt die erste Phase der externen Evaluierung.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

- Erprobung und Evaluation in studentischen Lehr- und Lernprojekten und im Rahmen von Sprachlehrveranstaltungen an der Universität Hamburg und an Hamburger Schulen,
- Kooperation mit dem Sprachlernzentrum der Universität der Bundeswehr zur Ersterprobung und Evaluation.



CC-BY 4.0

StadtKulturen: Mit digitalen Praktiken Stadt und Kultur begreifen

ALEXA FÄRBER
INGA REIMERS

Projekt

Das Projekt „StadtKulturen“ setzt an der den Lernenden gemeinsamen Erfahrung von städtischer Kulturproduktion durch digitale Medien an: den bestehenden digitalen Praktiken der städtischen Kulturproduktion von informierenden Websites und Newslettern über Blogs, soziale Medien und Wikis bis hin zu partizipativen digitalen Archiven der Stadtrepräsentation.

Von diesen Alltagspraktiken gehen die Lernenden aus und setzen sie individuell und kollektiv ein, um sie mit wissenschaftlich-konzeptionellen Überlegungen zu Stadt und Kultur zu verbinden und zu reflektieren. Die eigene Stadtwahrnehmung und digitale Alltagspraxis werden in *Open Source-Tools* wie einem Wiki oder einer interaktiven Map zu Stadtansichten artikuliert und reflektiert. Es entstehen somit offene digitale Plattformen, die Inhalte und Wissen bestehender Formate wie eFoto einbinden. Auf diese Weise wird das Projekt von den Lernenden sukzessive erweitert und durch Tags geordnet.

Die Beschäftigung damit, wie die eigene digitale Praxis Stadt/Kultur im Beruflichen und Privaten mitgestaltet, ist zentraler Ansatzpunkt der Diskussion zwischen den Teilnehmenden, u. a. in Foren und Kommentarfeldern innerhalb des Seminars. Die Teilnehmenden durchlaufen interessengeleitet oder auch innerhalb der Lehrveranstaltung „Medienpraxis Internet“ die einzelnen nicht-linearen Themenbereiche und damit verbundenen Aufgaben sowie Fragestellungen.

Zielsetzungen des Projekts

- Die Nutzerinnen und Nutzer lernen, digitale Alltagspraktiken mit kulturwissenschaftlichen Stadt- und Kulturkonzepten zusammenzudenken. Dabei lernen sie, ihren eigenen alltäglichen (digitalen) Anteil an Stadt- und Kulturproduktion zu diskutieren und zu reflektieren.
- Durch die alltagsbezogene praktische und theoretische Arbeit soll ein reflexives Verständnis für Möglichkeiten und Grenzen digitaler Praktiken in der Stadt- und Kulturproduktion erlangt werden.
- Darüber hinaus soll die wissenschaftliche Reflexion digitaler Praxis dazu beitragen, den Wert theoretisch-konzeptionellen Denkens für das Verstehen des eigenen Alltags erfahrbar zu machen – und damit alle Lernenden zur Auseinandersetzung mit der Institution Universität und ihrem Anteil in Stadt- und Kulturproduktion anzuregen.

Name der Hochschule

HafenCity Universität Hamburg, HCU

Projektleitung

Prof. Dr. Alexa Färber,
alex.a.farber@hcu-hamburg.de
Inga Reimers,
inga.reimers@hcu-hamburg.de

Projektteam

Johanna Halfmann
Miriam Neßler

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/stadtkulturen-wiki/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der Hochschule

hamburg
open
online
university

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Angesichts der viel diskutierten veränderten Rollenverständnisse von Studierenden, in denen die universitäre Bildung eine beigeordnete Rolle neben berufs- und freizeitorientierten Aspekten einnimmt, setzt das Projekt genau an den nicht-universitären Lebenswelten von Lernenden an. Daher richtet sich das StadtKulturen-Projekt zwar an Studierende, die an Lehrveranstaltungen des Studiengangs „Kultur der Metropole“ an der HafenCity Universität teilnehmen. Grundsätzlich adressiert das Projekt deshalb aber Studierende in ihrem Selbstverständnis als bereits beruflich-jobbend oder in ihrer Freizeit tätige Akteurinnen und Akteure der Kulturproduktion. Über dieses Selbstverständnis von Kulturproduzierenden ist auch eine breitere Öffentlichkeit angesprochen. Über die OpenSource-Plattformen treffen diese Akteurinnen und Akteure aufeinander und arbeiten kollaborativ an den Gegenständen Stadt und Kultur.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt befindet sich aktuell in der Entwicklungsphase; geplante Fertigstellung des Prototypen: Frühjahr 2017.

Bisheriges Projektergebnis

In der Konzeptionsphase wurden Ideen und vorhandene Ressourcen (Wiki) bereits im Sommersemester 2016 in einem Seminar des Studiengangs „Kultur der Metropole“ diskutiert und erprobt. Im Zuge dessen sind Wiki-Artikel und Visualisierungen zum Thema StadtKulturen entstanden, Inputs von Stadtforscherinnen und -forschern und Stadt-/Kulturproduzierenden zu unterschiedlichen Stadtkonzepten in Form von Video-Interviews und grafischen *Mappings* produziert.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

- Integration in Lehrveranstaltungen und Lehrevaluation,
- Teilnahme der Projektbeteiligten an Weiterbildungen im Rahmen der HOOU.



Abbildungen: Graphic Recording eines Inputs zum Thema „Das Imaginäre der Stadt am Beispiel Marseille in der Rapmusik“, als Ausschnitt und im Gesamtbild.



Hamburger Alltagsgeschichte(n) im Nationalsozialismus

CHRISTINE HARTIG
THORSTEN LOGGE

Projekt

Das Projekt entwickelt ein E-Learning-Szenario zur Hamburger Alltagsgeschichte im Nationalsozialismus. Es fördert ein vernetzendes, kollaboratives und interdisziplinäres Lernen von Studierenden und einer interessierten Öffentlichkeit. Anknüpfend an biografische und lebensgeschichtliche Kompetenzen werden die Lernenden zu einer aktiven Auseinandersetzung mit der Lokal- und Alltagsgeschichte des Nationalsozialismus in Hamburg befähigt. Sie erwerben geschichtswissenschaftliche Basiskompetenzen, Recherchefähigkeiten und -fertigkeiten und erschließen hermeneutische Zugänge zur Alltagsgeschichte. Wissenschaftliches Denken und Arbeiten wird anhand der Korrespondenz von zwei ‚ganz normalen Deutschen‘ aus den Jahren 1938–46 erprobt. Im Mittelpunkt stehen zentrale Themenfelder wie ‚Mitmachen‘, ‚Wegschauen‘, ‚Geschlechterrollen‘ oder ‚Volksgemeinschaft‘ im Nationalsozialismus, die für den Hamburger Kontext recherchiert und konkretisiert werden.

Als partizipatives Element beinhaltet das Projekt die Möglichkeit, über Crowdsourcing neue Quellenmaterialien zu sammeln. Es trägt damit zur Erweiterung des quellengestützten Wissens über die Stadt Hamburg im Nationalsozialismus bei. Das Szenario ist in unterschiedlichen Lehr-Lern-Kontexten vom schulischen über den universitären bis zum allgemein zivilgesellschaftlichen Kontext der politischen Bildung nutzbar. Dabei sollen die Materialien von Lehr-Lern-Gruppen geteilt, verändert, angepasst und erweitert werden können.

Zielsetzungen des Projekts

- Entwicklung eines E-Learning-Szenarios zur Hamburger Alltagsgeschichte im Nationalsozialismus,
- Befähigung von Lernenden zur eigenständigen, aktiven Auseinandersetzung mit Grundlagen des (geschichts-)wissenschaftlichen Arbeitens,
- Befähigung von Lernenden zur eigenständigen, aktiven Auseinandersetzung mit der Lokal- und Alltagsgeschichte des Nationalsozialismus in Hamburg,
- Bereitstellung eines Crowdsourcing-Portals innerhalb des Szenarios zur Sammlung und Bereitstellung neuer alltagshistorischer Quellen,
- Bereitstellung eines E-Learning-Szenarios für den Einsatz in unterschiedlichen Seminar- und Lernkontexten von der Schule bis zur autonomen Lerngruppe.



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Dr. des. Christine Hartig,
christine.hartig@uni-hamburg.de
Dr. Thorsten Logge,
thorsten.logge@uni-hamburg.de

Website des Projekts

<https://www.geschichte.uni-hamburg.de/arbeitsbereiche/public-history/projekte/houu-lohits.html>

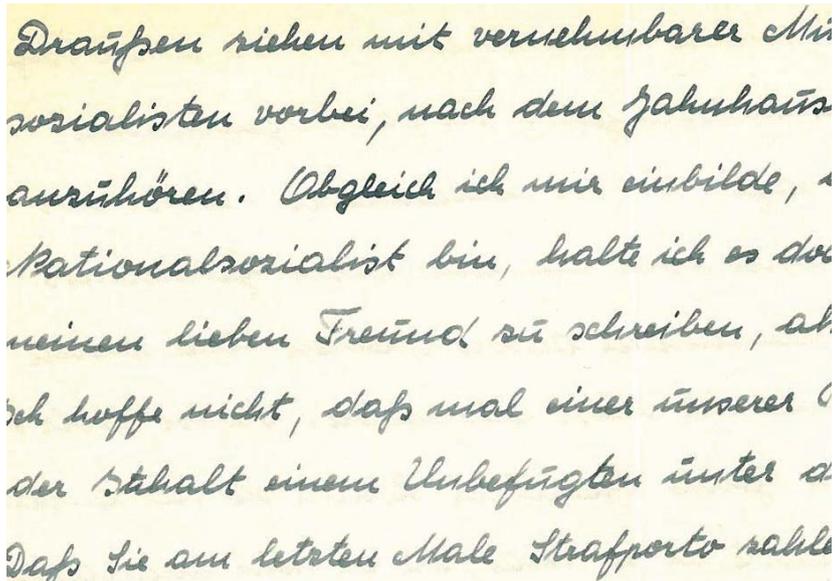
Weiterführende Info

<http://www.houu.de/p/2016/05/13/vom-dachboden-ins-www-was-kann-ich-aus-liebes-briefen-ueber-hamburg-im-nationalsozialismus-lernen/>

Projektförderung

HOUU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Draußen stehen mit verschleierter Mi-
nion vorüber, nach dem Jahrestag
zurück. Obgleich ich mich einbilde, ein
Nationalsozialist bin, halte ich es doch
meinen lieben Freund zu schreiben, ab-
er ich hoffe nicht, daß mal einer unserer
der Stille einem Unbefugten unter
Daß Sie am letzten Male Straßporto zahlen

Abbildung: Hilde Laube an Roland Nordhoff (Pseudonyme) am 30. Januar 1939.
Quelle: <http://trugundschein.org/>

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projektes sind in erster Linie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Über den Einsatz des Szenarios in konkreten Lehr-Lern-Kontexten werden Schülerinnen und Schüler, Studierende, Teilnehmende von Volkshochschul(VHS)-Kursen und andere erreicht.

Das Szenario ist somit für den Einsatz an der Universität (vom BA-Studium bis zur AWW) sowie durch weitere Bildungsträgerinnen und -träger in Volkshochschulkursen, in Seminaren zur politischen Bildung, in der Lehrerinnen- und Lehrerfortbildung oder für freie Lerngruppen geeignet. Darüber hinaus ist der Einsatz im Selbststudium möglich.

Status / Laufzeit des Projekts

April 2016 bis März 2017.

Bisheriges Projektergebnis

Das Projekt hat bereits in der Entwicklungsphase reges Interesse bei Hamburger Einrichtungen gefunden, die sich mit Aspekten der historischen Bildungsarbeit beschäftigen, darunter verschiedene Geschichtswerkstätten und das Staats- und Landesarchiv Hamburg. Besonders die kollaborativen Elemente des Projektes und seine Öffnung für neue Zielgruppen ermöglichen es, dass Akteurinnen und Akteure in der universitären und außeruniversitären Geschichtslandschaft schon jetzt themenzentriert zusammenfinden und dass alltagshistorische Quellen und Fragestellungen zur Geschichte des Nationalsozialismus in Hamburg stärker gewichtet werden. Lernende, die das Szenario später nutzen, können von dieser gesteigerten Aufmerksamkeit der einschlägigen Akteurinnen und Akteure und Institutionen profitieren. Die über das Crowdsourcing gewonnenen neuen Quellen wiederum können für die Forschung der einschlägigen Institutionen ertragreich werden.

Kooperation mit Projekten

- Projekt zur Produktion von audiovisuellen Lehr-Lern-Materialien bei Björn Verloh, Department Design an der Hamburger Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW)

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Teile des Arrangements werden im Wintersemester 2016/17 in einem Projektseminar am Fachbereich Geschichte der Universität Hamburg testweise zum Einsatz kommen. Die Projektevaluation erfolgt im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluation des Seminars.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das Projekt wird im Rahmen der Veröffentlichung des HOOU-Portals im Sommer 2017 der Öffentlichkeit vorgestellt.



CC-BY-NC-SA

Biotechnologische Produktionsverfahren für Alltagsprodukte

ANDREAS LIESE
ALEXANDER HIMMELSPACH

Projekt

Zu Beginn des Lernarrangements werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer an die Zusammensetzung alltäglicher Produkte herangeführt. Es hat sich gezeigt, dass nur wenige Konsumentinnen und Konsumenten eine Idee davon haben, wie Kosmetikprodukte heute hergestellt werden und woher die Rohstoffe stammen. Das Problem wird zuerst allgemein beschrieben und damit zur offenen Diskussion angeboten. Anhand des Beispiels einer Hautcreme sollen einzelne Inhaltstoffe auf ihren Ursprung, ihre Funktion und ihre Herstellung beleuchtet werden. Im Sinne der Lernendenorientierung sollen sowohl rein technische bzw. wissenschaftliche als auch sozioökonomische Aspekte diskutiert werden. Im zweiten Schritt werden bestimmte Komponenten identifiziert und ihre möglichen Herstellungsmethoden diskutiert.

Die Teilnehmenden werden durch die Experimente geleitet, dabei lernen sie grundlegende Prinzipien der Verfahrenstechnik kennen. Jederzeit wird die Möglichkeit geboten, eigene Ergebnisse mit anderen Teilnehmenden auch in kleineren Lerngruppen vorzustellen und zu diskutieren. Die labortechnische Herstellung eines industriellen Produktes am Institut für Technische Biokatalyse in Form eines kommentierten Videos im dritten Schritt bietet einen offenen Zugang zu Lerninhalten und einen Einblick in die Forschungsarbeit des Instituts.

Im letzten Modul werden Vertreterinnen und Vertreter aus der Industrie zur Herstellung von Alltagsprodukten und deren Inhaltstoffen befragt. Im Interview wird jedoch nicht das Produkt, sondern vielmehr die Person im Mittelpunkt stehen. Die Interviewpartnerinnen und -partner werden den Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern interessante Einblicke in das Berufsleben und den beruflichen Werdegang gewähren. Hierbei sollen alle Interessierte ein Bild davon bekommen, was zur Herstellung eines Alltagsprodukts nicht nur aus technischer Sicht, sondern vielmehr aus menschlicher Perspektive gehört.

Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Prof. Dr. Andreas Liese,
liese@tuhh.de

Projektteam

Dr. Alexander Himmelspach
Dr. Joscha Kleber

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/andreas-liese-biotechnologische-produktionsverfahren-fuer-alltagsprodukte/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

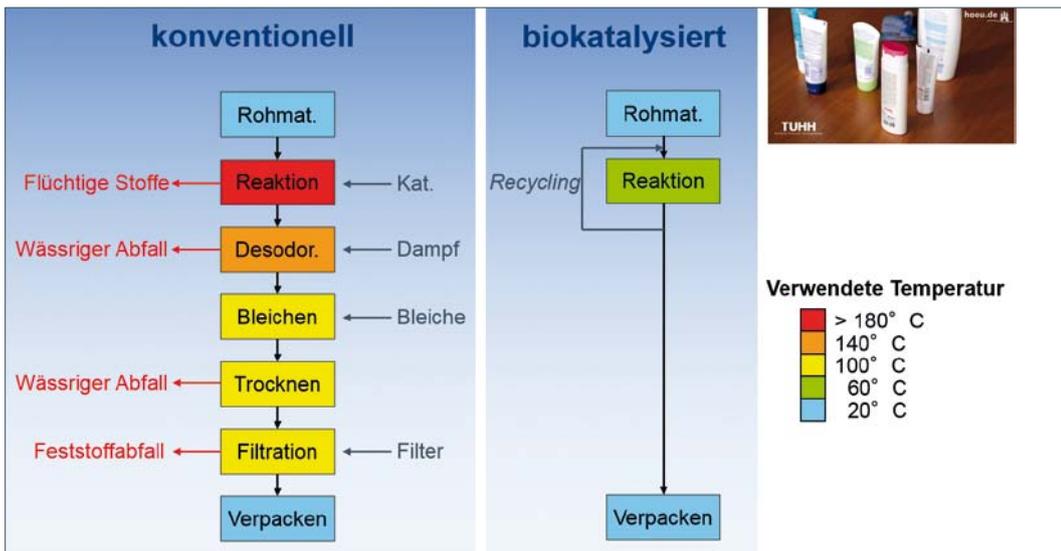


Abbildung: Vergleich konventioneller und biokatalytischer Prozesse.

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: Vorstellung biotechnologisch produzierter Inhaltsstoffe in Alltagsprodukten,
- Ziel 2: Grundprinzipien der verfahrenstechnischen Schritte biotechnologischer Produktionsverfahren selbst erkunden,
- Ziel 3: Einblick in das Labor des Instituts für Technische Biokatalyse an der TUHH gewähren,
- Ziel 4: Interviews mit Industriepartnerinnen und -partnern zur biotechnologischen Produktion spezifischer Inhaltsstoffe führen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich an Experimentierfreudige aller Altersstufen. Im Speziellen sollen Abiturientinnen und Abiturienten sowie Studienanfängerinnen und Studienanfänger angesprochen werden, die vor der Wahl des Studienfachs stehen. Die Inhalte sind aber auch für Lehrende zur Gestaltung von Experimenten im Unterricht gedacht.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt läuft von Februar 2016 bis voraussichtlich Ende Oktober 2016. In dieser Testphase werden erste Ergebnisse online verfügbar gemacht und weitere Ideen basierend auf dem Feedback der Teilnehmerinnen und Teilnehmer gesammelt.

Bisheriges Projektergebnis

Das Design des Lehr-Lernprozesses und die Darstellung von Inhalten sind definiert sowie Inhalte für Experimente für zu Hause erstellt. Zurzeit arbeitet das Team an der Einführung und an experimentellen Aufbauten sowie deren medialer Aufbereitung.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Es wird mit Studierenden des Lehramtsstudiums im Fach Arbeitslehre/Technik und Studierenden der (Bio-)Verfahrenstechnik an der TUHH und Schulen zusammengearbeitet. Diese evaluieren die Inhalte des Kurses auf Verständlichkeit und prüfen die Qualität der Experimente. Des Weiteren sollen im Rahmen des Projekts Bachelor- und Masterarbeiten zur Pflege, Erhaltung und Erweiterung der Inhalte vergeben werden.

Kooperation mit Projekten

- „Kinderforscher an der TUHH: Kniffelix. Die Online-Experimentierplattform für neugierige Alltagsforscher ,
- Unternehmen der chemischen/ biotechnologischen Industrie.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die breite Öffentlichkeit wird mit den entwickelten Open-Educational-Resources(OER)-Materialien über Produktionsprozesse, Inhaltsstoffe und ihre Verarbeitung in der Kosmetikindustrie informiert. Experimentierfreudige können zudem die Prinzipien dieser Prozesse aktiv nachvollziehen.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Interaktiver C-Programmierkurs, ICP

JULIAN KUNKEL

Projekt

Programmiersprachen bilden die Basis für die automatisierte Datenverarbeitung in der digitalen Welt. Obwohl die Grundkonzepte einfach zu verstehen sind, beherrscht nur ein geringer Anteil von Personen diese Werkzeuge.

Die Gründe hierfür sind Defizite in der Ausbildung und die hohe Einstiegschürde bei der Bereitstellung einer produktiven Programmierumgebung. Insbesondere erfordert das Erlernen einer Programmiersprache die praktische Anwendung der Sprache, vergleichbar mit dem Erlernen einer Fremdsprache.

Ziel des Projekts ist die Erstellung eines interaktiven Kurses für die Lehre der Programmiersprache C. Die Interaktivität und das angebotene automatische Feedback sind an den Bedürfnissen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer orientiert und bieten die Möglichkeit, autodidaktisch Kenntnisse auf- und auszubauen. Die Lektionen beinhalten sowohl die Einführung in spezifische Teilthemen als auch anspruchsvollere Aufgaben, welche die akademischen Problemlösefähigkeiten fördern. Damit werden unterschiedliche akademische Zielgruppen bedient und aus verschiedenen Bereichen der Zivilgesellschaft an die Informatik herangeführt. Der in diesem Projekt entwickelte Programmierkurs und die Plattform zur Programmierung können weltweit frei genutzt werden, und der Quellcode bzw. die Lektionen stehen unter Open-Source-Lizenzen und können deshalb beliebig auf die individuellen Bedürfnisse angepasst werden. Dies ermöglicht insbesondere das Mitmachen und Besteuern von neuen Lektionen zur Plattform.

Zielsetzungen des Projekts

- Erstellung eines interaktiven Kurses für die Aneignung einer Programmiersprache und von Informatikkonzepten am Beispiel von „C“
- Open Educational Resources (OER) für das Selbststudium adressieren unterschiedliche Zielgruppen (primär Studierende, aber auch Schülerinnen und Schüler und die breite Allgemeinheit)
- Erstellung eines Prototypen für die langfristige Integration in die Lernplattform der HOUU

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Primäre Zielgruppe sind Studierende aus informatiknahen Studienrichtungen der Hochschulen. Darüber hinaus werden Technikbegeisterte und Autodidakten angesprochen; einige Lektionen werden Einführungen in die Problematiken der Informatik und der Programmierung für verschiedene Zielgruppen geben.

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Dr. Julian Kunkel,
kunkel@dkrz.de

Projektteam

Prof. Dr. Thomas Ludwig
Jakob Lüttgau
Hans Ole Hatzel

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2015/11/26/interaktiver-c-programmierkurs-icp/>

Projektförderung

HOUU-Fördermittel, Eigenmittel der Hochschule

hamburg
open
online
university

C Basics

INTRODUCTION HELLO WORLD! **A SIMPLE ADDER** LOOPS RECURSION

Introduction
The very basics.

Variables
Representing information.

Pointers
The basics of using pointers and possible pitfalls.

Strings
Char arrays and how to use them.

Scopes
Where can you use the same variable

Structs & Enums
Datastructures to simplify programs.

Type Casting
Converting from one type to another

Preprocessor
Preprocessing on your source code.

Dynamic Memory

A simple adder

Functions are helpful to organize code into easier to reuse snippets of code. Change the following program section that requires to be changed is marked with "TODO".

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int add(int a, int b) {
5     //TODO: change so that the sum of a and b is returned
6     return 0;
7 }
8
9
10 int main(int argc, const char *argv[])
11 {
12     int a, b, result;
13
14     a = atoi(argv[1]);
15     b = atoi(argv[2]);
16     result = add(a, b);
17
18     printf("The sum of a=%d and b=%d is %d\n", a, b, result);
19     return 0;
20 }
```

EXECUTE SUBMIT SOLUTION

Abbildung: Ausschnitt der Webanwendung mit Themengebiet, enthaltenen Aufgaben und vorgegebenem Code-Gerüst zur Erweiterung.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufzeit: Q3/2015 – Q1/2017

Bisheriges Projektergebnis

Die Ergebnisse gliedern sich in zwei Bereiche.

1. Die Erstellung von Lernmaterialien: Es wurde ein leichtgewichtiges und für die Weiternutzung optimiertes Format für die Lektionen erarbeitet. Die Lektionen können Tests zur automatischen Überprüfung der Übungen beinhalten und dienen somit der eigenen Kontrolle der Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim Selbststudium. Erste Lektionen zur Einführung in die Programmiersprache und zum Thema der Parallelverarbeitung wurden von Studierenden erstellt. Das quelloffene Repository ermunterte Studierende dazu, Erfahrungen aus dem persönlichen Lernprozess einzubringen.
2. Die Entwicklung der Plattform: Es wurde in der Programmiersprache Python eine Webanwendung erstellt, welche die interaktive Auswahl und Durchführung von Lektionen ermöglicht. Ein im Browser erstellter Quellcode kann auf Servern kompiliert und ausgeführt werden. Die Ausführungsumgebung wurde gehärtet, um die Sicherheit der Server zu gewährleisten.

Kooperation mit Projekten

Der Bedarf für die Unterstützung bei der Programmierung wurde unabhängig an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW), der Technischen Universität Hamburg (TUHH) und der Universität Hamburg (UHH) festgestellt, was in eine Kooperation der drei HOOU-geförderten Projekte ICP, CePro und CeProFi mündete. Hierbei entwickelt die UHH einen Prototypen für die Infrastruktur (ICP), die HAW erstellt einen Onlinekurs (CePro), und die TUHH widmet sich der Professionalisierung des Lehrmaterials (CeProFi). Die über das Netzwerk der HOOU etablierte Kooperation führte auch zum Aufgreifen weiterführender wissenschaftlicher Fragestellungen für das akademische Lernen von morgen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Plattform ist für diverse Lehrveranstaltungen im Arbeitsbereich Wissenschaftliches Rechnen hilfreich und wird hierfür ausgebaut. Die bestehenden einführenden Lektionen wurden erstmals im Sommersemester 2016 bei einer Veranstaltung zur parallelen Programmierung genutzt und unterstützten dort die Studierenden beim Erlernen der Programmiersprache. Nach diesen Tests wurde die angebotene Plattform für alle Internetnutzenden geöffnet.

Die Veröffentlichung der Quellen und Lektionen unter Open-Source-Lizenz erlaubt die weiterführende Nutzung.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das Konsortium der Hochschulübergreifenden Projekte ist daran interessiert, in dem Bereich der Informatiklehre wichtige Forschungsfragen aufzugreifen. Eines der Ziele ist die personalisierte Lehre, z.B. eine Anpassung der Lektionen unter Berücksichtigung der Stärken und Schwächen des Einzelnen. Die Erforschung von intelligenten Vorschlagsmechanismen steht im Vordergrund der hochschulübergreifenden Kooperation.

Die entwickelte Plattform und die offene Umgebung sichern die Projektergebnisse – sowohl Plattform als auch OER – für nachfolgende Generationen.



CC-BY-SA 4.0

Hop-on

Help for orientation in the professional system – online for newcomers

CHRISTIANE ARNDT
AXEL DÜRKOP
TINA LADWIG

Projekt

Hop-on ist ein Kooperationsprojekt der TU Hamburg und der INBAS GmbH. Es wird eine zweiteilige interaktive Informationsplattform entwickelt, die sowohl technisch als auch inhaltlich veränderbar und weiterverwendbar ist.

Der erste Teil ist ein Bildungsfahrplan, ähnlich eines Entscheidungsbaums (www.roadmap.hop-on-newcomers.org). Dieser basiert neben dem Aufenthaltsstatus von Migrantinnen und Migranten vor allem auf ihren beruflichen Vorerfahrungen. Als Ergebnis erhalten sie anhand ihrer Voraussetzungen mögliche Bildungswege in einem Dokument aufgezeigt, die in persönlichen Beratungen vor Ort geklärt werden können und sollen. Die Ergebnisse verweisen zudem auf eine Zusammenstellung der häufigsten Fragen und deren Antworten. Die auf wissenschaftlichem Niveau kuratierten Inhalte werden in dem zweiten Teil von Hop-on einem GitBook (www.reader.hop-on-newcomers.org) abgebildet. Hop-on dient auch der Sensibilisierung aller Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung für wenig bekannte Angebote der beruflichen Bildung, die erworbene berufliche Kompetenzen berücksichtigen. Sämtliche Elemente von Hop-on entstehen unter der Prämisse von Offenheit, und alle Inhalte werden als Open Educational Resources (OER) zur Verfügung gestellt. Das bedeutet, dass das Feedback von Nutzerinnen und Nutzern und ihr Austausch untereinander in Form konkreter Erfahrungen, Konsequenzen und Einsatzszenarien abgebildet werden und kontinuierlich zur Weiterentwicklung des GitBooks beitragen können. Ähnliches gilt auch für die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten, unterschiedlicher Sprachen oder länderspezifischer Regelungen.

TUHH
Technische Universität Hamburg

Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH, und Institut für berufliche Bildung, Arbeitsmarkt- und Sozialpolitik GmbH, INBAS

Projektleitung

Christiane Arndt,
arndt@inbas.com
Axel Dürkop,
axel.duerkop@tuhh.de
Dr. Tina Ladwig,
tina.ladwig@tuhh.de

Website des Projekts

www.hopon-newcomers.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/05/31/hop-on-for-newcomers-concept-and-infrastructure/>

Projektförderung

Eigenmittel der Hochschule

hamburg
open
online
university

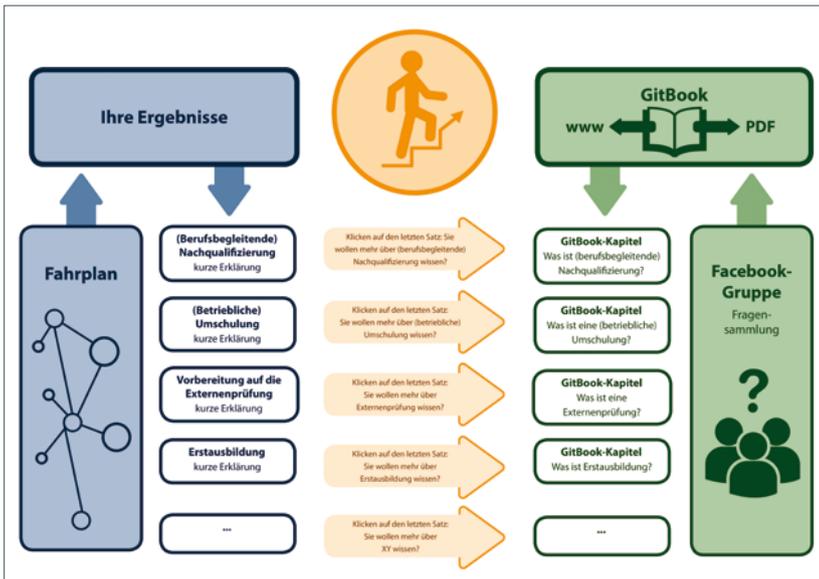


Abbildung 1: Konzeptionelles Zusammenspiel in Hop-on.



Abbildung 2: Logo Hop-on.

Zielsetzungen des Projekts

Hop-on versteht sich als offenes, wissensvermittelndes und lernendes System, das mit verschiedenen Zielgruppen – sowohl erwachsenen Migrantinnen und Migranten als auch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren – interagiert.

- Hop-on ist vor allem für erwachsene Neuankommende konzipiert, die an vorhandene berufliche Erfahrungen anknüpfen wollen. Hop-on ermöglicht es, sich im deutschen System durch frei nutzbare Tools zu orientieren,
- sich mit der eigenen Bildungsbiografie und der Bedeutung eines Berufsabschlusses auseinanderzusetzen,
- passende und eher unbekannte Wege zu einem Berufsabschluss zu erkunden sowie
- passende Beratungsangebote zu finden.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Sowohl das GitBook als auch der Bildungsfahrplan werden auf Deutsch, Arabisch und Persisch nutzbar sein. Es ist mehr als nur die Information an interessierte Migrantinnen und Migranten, vielmehr geht es um die Auseinandersetzung mit beruflichen Bildungsbiografien, der Bedeutung von lebensbegleitendem Lernen und dem Verstehen des Berufsbildungssystems.

Daneben werden auch Multiplikatorinnen und Multipliktoren angesprochen, die die Ergebnisse des Fahrplans in der Bildungs- und/oder Migrationsberatung oder Arbeitsverwaltung einsetzen können und gemeinsam den Lernpfad mit den Migrantinnen und Migranten gestalten können. Auch für Deutsche kann diese Auseinandersetzung einen beidseitigen Lernprozess initiieren. Denkbar sind Lernszenarien in Deutsch- oder Orientierungskursen, in denen Hop-on als ein interaktives Tool eingesetzt wird.

Das Lernen findet somit in einer *Learning Community* statt, die sich aus unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren mit unterschiedlichen Motiven und Bedürfnissen zusammensetzt.

Status / Laufzeit des Projekts

01.05.2016 – 15.10.2016: Entwicklungs- und iterative Veröffentlichungsphase

Bisheriges Projektergebnis

1. Entwicklung eines digitalen Bildungsfahrplans und Handlungsempfehlungen für Neuankommende,
2. Zusammenstellung relevanter und wissenschaftlich auf einem hohen akademischen Niveau kuratierte Inhalte als OER in einem GitBook,
3. Übersetzungen auf Persisch und Arabisch von Bildungsfahrplan, Ergebnissen und GitBook,
4. Ansprache relevanter Multiplikatorinnen und Multiplikatoren und Konzeption möglicher Einsatzszenarien.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Ab Oktober 2016 erfolgt eine bundesweite Evaluation des Projektes, in welcher Hop-on im Hinblick auf verschiedene Einsatzszenarien getestet wird.



CC-BY-SA 4.0



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Digital Mapping – ein Lehrportal zu geographischen Informationssystemen, GIS

WOLFGANG TEICHERT
JONATHAN OTTO

Projekt

Das Arbeiten mit Geographischen Informationssystemen (GIS) ist eine Kernmethode der Geographie, wird aber auch in anderen Fachrichtungen wie der Geologie, der Meteorologie oder der Ethnologie eingesetzt. Die Funktion eines GIS ist es, räumliche Informationen zu erfassen, zu verarbeiten, zu analysieren und zu präsentieren. Trotz einer großen Nachfrage gibt es nur wenige kostenfreie Angebote im Internet, die sich auch an nicht fortgeschrittene Nutzende richten, um den Umgang mit einem GIS zu erlernen.

Hier wird das Projekt „Digital Mapping“ der HOOU ansetzen. Den Lernenden wird eine Einführung in das Feld der Kartographie und der Geographischen Informationssysteme zur Verfügung gestellt, welche zeit- und ortsunabhängig genutzt werden kann. Es soll mit Open-Source-Programmen gearbeitet werden, da diese kostenfrei von den Lernenden genutzt werden können. Die räumlichen Daten, die genutzt werden, werden ausnahmslos Hamburg abbilden, um einen regionalen Bezug zur Stadt aufzubauen. Es werden Themen wie der Hochwasser- und Artenschutz sowie die Lärmbelastung in Hamburg behandelt. Diese sollen sich basierend auf dem informatikdidaktischen Ansatz „Informatik im Kontext“ am lebensweltlichen Kontext der Lernenden orientieren. Alle Daten werden frei verfügbar für die Lernenden sein.

Das Projekt ist in drei aufeinander aufbauende Module aufgeteilt. Jedes Modul beschäftigt sich mit einer übergeordneten Thematik, anhand derer eine Methode gelehrt werden soll. Das erste Modul ist eine Einführung in die Kartographie und in Kartenprojektionen. Die folgenden Module erläutern das Arbeiten mit Vektor- und Raster-Daten, den beiden Hauptdatentypen in einem GIS. In diesen Modulen wird auch jeweils der Fokus auf eins der beiden genutzten Programme gelegt: SAGA GIS und QGIS. Am Anfang eines jeden Moduls wird ein Video in die Thematik einführen, um das Interesse an der Methode zu wecken. Darauf aufbauend werden Lernvideos den Umgang mit den Programmen anleiten. Um die erlernten Methoden zu vertiefen, werden Übungsaufgaben angeboten. Zusätzlich soll es weiterführende Anleitungen und zusätzliche Informationen für besonders interessierte Lernende geben.

Die Ergebnisse der Teilnehmenden können anschließend mit anderen Projektteilnehmenden online besprochen und verglichen werden. Um einen aktiven und offenen Austausch zu fördern, wird es mehrere kollaborative Elemente geben, wie ein Forum und eine Kommentarfunktion für jedes einzelne der Module. Nachfragen sollen wenn möglich öffentlich beantwortet werden, damit die Antworten allen Lernenden zur Verfügung stehen und am Ende eine FAQ-Liste entsteht, welche die wichtigsten Fragen umfasst und klärt.

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Jürgen Böhner,
juergen.boehner@uni-hamburg.de

Projektteam

Dr. Olaf Conrad

Website des Projekts

digitalmapping.blogs.uni-hamburg.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/05/13/wie-kann-man-mit-einem-geografischen-informationssystem-eine-stadt-neu-kennenlernen/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university

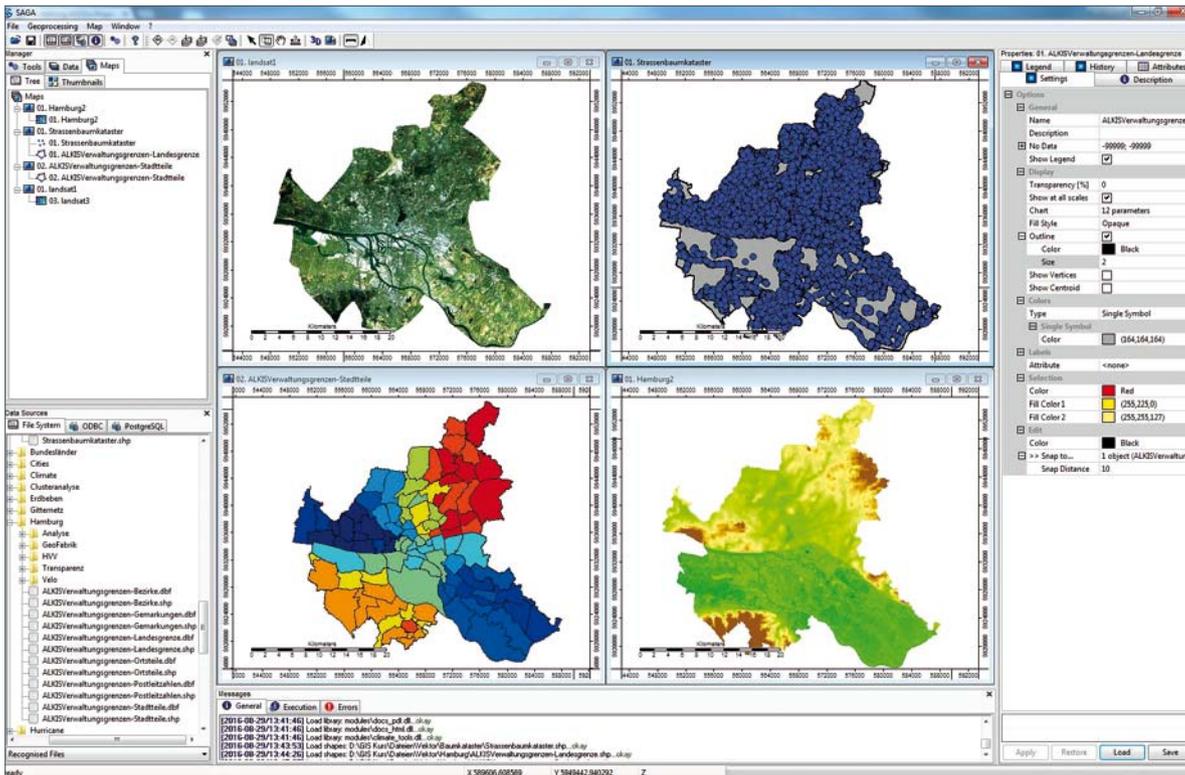


Abbildung: Screenshot aus dem Programm SAGA GIS mit geöffneten Geodaten aus Hamburg.

Zielsetzungen des Projekts

- Vermittlung von geographischer sowie transdisziplinärer Methodenkompetenz
- Ein Angebot schaffen zum selbstgesteuerten Lernen (und der individuellen Aneignung von Wissen)
- Nutzung von regionalen und frei zugänglichen Daten aus Hamburg

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

- Studierende und Lehrende aus der Geographie und verwandten Fachbereichen
- Technikaffine und Geographie-interessierte Bürgerinnen und Bürger, die privat oder beruflich Karten erstellen wollen
- Kartographie-interessierte Schülerinnen und Schüler

Status / Laufzeit des Projekts

01.07.2016 bis 31.01.2017

Bisheriges Projektergebnis

Konzeptionierung und Planung des didaktischen Aufbaus und konkrete Planung von Lehrvorhaben

Kooperation mit Projekten

Kooperation mit dem Arbeitsbereich „Computer Science Education“ des Fachbereichs Informatik der Universität Hamburg

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Einbindung der Open Educational Resources (OER) in die GIS-I-Übung im Sommersemester als Ergänzung zu den bestehenden Lehrinhalten mit anschließender Evaluation durch die Studierenden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Perspektivisch sollten die entwickelten OER in der curricularen Anbindung eingesetzt werden. Das Projekt kann jederzeit durch neue Module erweitert werden, um so weitere Themen, Methoden und Programme abzudecken.



CC-BY 4.0



HAW HAMBURG

Medienkompetent mit digitalen Spielen

VERA MARIE RODEWALD

Projekt

Digitale Spiele (*Games*) gehören nicht nur zum Kulturgut, sondern sind aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Sie bergen aber auch große Potenziale und eröffnen vielfältige Möglichkeiten im Bereich der Bildung und der Förderung von Medienkompetenz.

Die Open Educational Resources (OER) zeigen den Diskurs aus fachlicher pädagogischer Perspektive und mögliche Methoden zum kreativen Umgang mit Games auf, damit Fachpersonen aus außerschulischen und schulischen Kontexten diese kennenlernen, ausprobieren und für ihr eigenes Umfeld umsetzen können.

Daher können Lernende aus unterschiedlichen Kontexten vom Lernarrangements profitieren: Eine Lehrerin, die für den Deutschunterricht eine neue, games-gestützte Methode sucht, um an bestimmte Literatur heranzuführen. Aber auch ein Bibliothekar, der nach einer Vermittlungsmethode sucht, um in der Bibliothek mit der Öffentlichkeit über Games und deren gesellschaftliche Relevanz ins Gespräch zu kommen.

Die Lerneinheit umfasst verschiedene OER, wie u.a. Einführungsvorträge, Experten-Interviews, Erklärvideos, Methoden und Konzepte sowie eine Reihe an weiterführendem Material. Sie ermöglicht es dem Lernenden aber auch, Vermittlungsmethoden im Games-Bereich zu diskutieren, auszutauschen und selbst zu entwickeln. Dabei ist der Erfahrungsaustausch zwischen den Zielgruppen – Pädagoginnen und Pädagogen, Studierende, Games-Entwicklerinnen und -Entwickler, aber womöglich auch Eltern sowie Schülerinnen und Schüler – gleichzeitig ein Mehrwert für die OER selbst.

Die stetig zunehmende Relevanz von interaktiven Medien sorgt daneben auch für die Erschließung neuer Zielgruppen: Protagonistinnen und Protagonisten aus Politik, Wirtschaft, Kunst und Kultur befassen sich immer eingehender mit digitalen Spielen und werden durch die OER auf die damit zusammenhängenden Möglichkeiten aufmerksam gemacht, können Potenziale selbst erfahren und ihre Positionen einbringen.

Das Arrangement funktioniert also hochschulübergreifend und losgelöst vom individuellen Bildungskontext der Lernenden. Der kollaborative Austausch von und über Methoden rund um den kreativen Einsatz von digitalen Spielen bereichert das Projekt und lässt es stetig wachsen.

Bereits vorhandene Konzepte für Schule, Jugendeinrichtungen oder Bibliotheken können in die eigene Arbeit integriert oder modifiziert werden und tragen so zu einer interdisziplinären Beschäftigung mit dem Thema bei. Die Diversität der Materialien ermöglicht so die Nutzung in verschiedenen Kontexten.

Name der Hochschule

Hochschule für angewandte
Wissenschaften Hamburg, HAW

Projektleitung

Vera Marie Rodewald,
veramarie.rodewald@haw-hamburg.de

Website des Projekts

www.medienkompetent-mit-games.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/07/25/wie-tragen-computerspiele-zur-medienkompetenz-bei/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Abbildung: Jugendliche erstellen eigene Avatare beim Character Design mit der Game-Design-Software Scratch.

Zielsetzungen des Projekts

- Die Basiskenntnisse der Lernenden rund um digitale Spiele werden erweitert und vertieft.
- Die Lernenden erwerben Grundwissen im kreativen Umgang mit digitalen Spielen und erproben die praktische Umsetzung.
- Die Lernenden können bestehende Konzepte zielführend bewerten und für das eigene Umfeld adaptieren.
- Die Lernenden eignen sich Grundkenntnisse der Medienkompetenzförderung an.
- Die Lernenden können anschließend selbstständig eigene Projektvorhaben im relevanten Bereich konzipieren und durchführen.
- Die Lernenden lernen digitale Spiele folglich als Instrument zur Medienkompetenzvermittlung in ihrem eigenen individuellen (Arbeits-) Umfeld sinnvoll und gewinnbringend einzusetzen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Die OER sind modular aufgebaut und ermöglichen so eine flexible inhaltliche Vertiefung je nach beruflichem Hintergrund und Wissensstand. Lernende können beispielsweise einzelne Expertinnen- und Experten-Interviews oder Methoden ansehen und ausprobieren oder entlang eines definierten Lernpfads erst in den Diskurs und anschließend in die einzelnen Praxismethoden eintauchen. Dabei spielen die gewählten Formate für die inhaltliche Vermittlung des Themas (Erklärvideos, Expertinnen- und Experten-Interviews, Konzepte und Methoden sowie Link- und Materiallisten) ebenso eine Rolle wie das niedrigschwellige didaktische Design der Lerneinheit. So können sowohl eine Lehrerin als auch ein angehender Bibliothekar vom Lernmaterial profitieren.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt hat bereits begonnen und wurde im Rahmen eines Begleitseminars durch die Einbindung von Studierenden des Departments Information unterstützt. Das Gesamtprojekt wird im Frühjahr 2017 abgeschlossen und steht anschließend zur Nutzung bereit.

Bisheriges Projektergebnis

Im Rahmen des Seminars „Open Educational Resources in der Medienpädagogik – Freie Lehr- und Lernmaterialien gestalten“ wurden bereits erste Lernmaterialien erstellt, u. a. ein Podcast zum Thema *Retrogaming*, Erklärvideos zum Thema E-Sport im Unterricht oder zum Begriff *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) und eine didaktische Anleitung für die Erstellung von Comics mit Computerspielen, sogenannten *Gamics*. Weitere Materialien wurden u. a. im Rahmen von „PLAY – Creative Gaming Festival“ im November 2016 produziert.

Kooperation mit Projekten

Hochschulübergreifend kooperiert das Projekt „Medienkompetent mit digitalen Spielen“ bei der Erstellung der OER mit der Initiative Creative Gaming e.V. (www.creative-gaming.eu) und den dazugehörigen Projekten Computerspielschule Hamburg und PLAY – Creative Gaming Festival. Die Initiative stellt Kontakt zu Fachpersonen her und unterstützt mit didaktischen Hinweisen bei der Aufbereitung von Konzepten aus der medienpädagogischen Praxis.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt wird regelmäßig mit dem Kooperationspartner besprochen. Die Lernmaterialien sollen nach Fertigstellung in der medienpädagogischen Praxis der Initiative erprobt, evaluiert und ergänzt werden.



CC-BY-SA 4.0

Civitas. The Making of the Roman Empire

SABINE PANZRAM

Projekt

Stadtgeschichte hat Konjunktur. Aktuell leben über 50 % aller Menschen dieser Welt in Städten, in Europa sind es bereits 73 %. Landflucht und Bevölkerungswachstum lassen Großstädte, Megastädte, *Global Cities* und Metropolregionen entstehen. Dieser Trend zur Urbanisierung geht mit einem verstärkten Interesse für die eigene Stadtgeschichte einher. Der Blick in die Vergangenheit soll Antwort geben und Orientierung leisten: Woher kommen wir? Wo liegen unsere Wurzeln als Städterinnen und Städter, als Bürgerinnen und Bürger, als Europäerinnen und Europäer? Welchen Beitrag kann die Antike zur Entwicklung der modernen Stadt leisten?

Die Neugierde führt in die Stadt, die als der Ursprung von Urbanität schlechthin gilt: nach Rom. Jede und jeder Interessierte hat die Möglichkeit, ihre oder seine Geschichte kennenzulernen und die Geschichte jedweder anderen Stadt römischen Ursprungs zu entdecken. Die App für Smartphones offeriert für jede und jeden trotz jeweils unterschiedlicher Lernvoraussetzungen einen angemessenen Zugang. Sie bietet die Möglichkeit, Grundfertigkeiten im Umgang mit der gesamten Bandbreite der Überlieferung zu erlernen, um Stadtgeschichte zu erleben und selbst erzählen zu können. Allein oder im Team entstehen so Materialien, die einer Creative-Commons-Lizenz (CC-BY) unterliegen. Das innovative Lernszenario ermöglicht interaktives Lernen von singulärer Vielfalt, orts- und zeitunabhängig.



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

PD Dr. Sabine Panzram,
sabine.panzram@uni-hamburg.de

Projektteam

Florian Sittig

Website des Projekts

www.civitates.info

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/2016/05/05/mit-dem-roman-way-of-life-ins-21-jahrhundert/>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university



Abbildung: Römischer Aquädukt im heutigen Segovia (Spanien).

Zielsetzungen des Projekts

Ziel des Projektes ist die Rekonstruktion der Städtewelt des Imperium Romanum im Medium einer App für mobile Endgeräte. Interessierte User, die dazu beitragen und mithin *à la longue* einen alternativen, interaktiven Stadtführer schaffen wollen, gehen – allein oder im Team – drei Schritte:

- 1. Schritt: Stadtgeschichte erlernen: Fachkompetenz entwickeln und stärken, indem die User eine Einführung in die ‚Stadtgeschichte‘ absolvieren oder – weil sie sich bereits in der Arbeitsweise der Alten Geschichte auskennen – sich gleich die Geschichte z. B. Roms erarbeiten.
- 2. Schritt: Stadtgeschichte erleben: Medienkompetenz, Recherchetechniken etc. erwerben, indem man in der modernen Stadt römischen Ursprungs die antike Stadt sucht, ihre Überreste aufnimmt, dokumentiert und fotografiert.
- 3. Schritt: Stadtgeschichte erzählen: das Material als Narrativ und in Formaten wie Podcast oder Video aufbereiten – userorientiert und wissenschaftlichen Ansprüchen genügend – und als Open Educational Resources (OER) veröffentlichen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Angesprochen sind alle, die sich für Stadtgeschichte und die römische Antike interessieren; primär Studierende, doch darüber hinaus jede und jeder Interessierte – deutschlandweit, europaweit, weltweit. Denn dieses Lernszenario ermöglicht es einer breiten Zielgruppe, sich fachlich fortzubilden und Kompetenzen im Bereich Medien, Projektmanagement und Recherche anzueignen, und zwar in einer lernendenzentrierten Umgebung.

Status / Laufzeit des Projekts

01.04.2016 bis 31.03.2017

Kooperation mit Projekten

- Lehrstuhl für Informatik, Prof. Dr. Walid Maalej, Universität Hamburg
- Projekt „Wie sehe ich die Welt, wie sehen sie andere?“ – Urbane religiöse Vielfalt im Raum Hamburg; Jun.-Prof. Dr. Adrian Hermann/ Dorothea Grießbach an der Universität Hamburg
- Entwicklung eines virtuellen Partizipationslabors zur (post-) kolonialen Erinnerungskultur in Hamburg; Prof. Dr. Jürgen Zimmerer/ Tania Mancheno an der Universität Hamburg
- Interesse, das die Projekte verbindet: städtische Topografie, Urbanistik/ Urbanität, Erinnerungsorte

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt lebt allein durch das Interesse und die Teilnahme der User: Insofern entscheidet das Urteil der Community, ob die Städtewelt des Imperium Romanum eine Rekonstruktion im Medium der App erfährt oder nicht. Die Qualität der Stadtgeschichten, die die User allein oder im Team erstellen, ist gesichert: durch die Betreuung im Rahmen von Sprechstunden, per E-Mail, im Chat oder auch per Skype. So erhalten die Lernenden ein Feedback und die User Material, das wissenschaftlichen Standards entspricht.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Neben einer deutschen Fassung ist eine englische geplant. Da die materielle Hinterlassenschaft der Antike sich in den modernen Nachfolgestaaten des Imperium Romanum findet, ist eine Rekonstruktion seiner Städtewelt nur auf der Grundlage internationaler Zusammenarbeit möglich.



CC-BY-SA 4.0

SYNERGIE-PODCASTS

Hörbare Digitalisierung

NEU
AB DIESER
AUSGABE



PODCAST

Liebe Leserinnen und Leser,
bei einigen Beiträgen finden Sie in dieser Ausgabe **erstmals** das oben stehende Symbol:
Wir bieten erste Beiträge auch als Podcasts an.
Zum Erscheinungstermin der Ausgabe werden auf den gängigen Portalen (iTunes etc.) und auf unserer Website noch nicht alle Beiträge sofort verfügbar sein, doch im Laufe des Wintersemesters dann langsam folgen – es lohnt sich daher Synergie gleich ins Podcast-Abo zu nehmen. Bei der Produktion

der Podcasts hat vor allem unser studentisches Redaktionsteam Erfahrungen mit Barrierefreiheit sammeln können: Wie spricht man über eine Abbildung? Wie erläutert man Quellenhinweise?

Wir hoffen, Sie haben genauso viel Freude an dem Ergebnis wie unser Team an der Produktion.
Über Anregungen und Meinungen freuen wir uns:
<https://synergie.blogs.uni-hamburg.de>.

IMPRESSUM

Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre
Ausgabe #02

Erscheinungsweise: halbjährlich, ggf. Sonderausgaben

Erstausgabe: 16.11.2016

Download: www.synergie.uni-hamburg.de

Druckauflage: 2500 Exemplare

Synergie (Print) ISSN 2509-3088

Synergie (Online) ISSN 2509-3096

Herausgeber: Universität Hamburg
Hamburger Zentrum für Universitäres Lehren
und Lernen (HUL), Schwerpunkt Digitalisierung
von Lehren und Lernen (DLL)
Schlüterstraße 51, 20146 Hamburg
Prof. Dr. Kerstin Mayrberger (KM)

Chefredaktion: Britta Handke-Gkouveris (BHG)

Redaktion und Lektorat: Marco Bast (MB),
Lukas Papadopoulos (LP), Martin Lohse (ML),
Martin Muschol (MM), Mathias Assmann (MA)
redaktion.synergie@uni-hamburg.de

Gestaltungskonzept und Produktion:
blum design und kommunikation GmbH, Hamburg

Verwendete Schriftarten: TheSans UHH von LucasFonts,
CC Icons

Druck: laser-line Druckzentrum Berlin

Autorinnen und Autoren:

Beate Anspach, Christiane Arndt, Elina Artis, Mirjam Braßler,
Tobias Buck, Markus Deimann, Daria Dornicheva, Axel
Dürkop, Ulf-Daniel Ehlers, Alexa Färber, Carsten Felden,
Barbara Getto, Marc Göcks, Anke Grotlüschen, Wolfgang
Hampe, Christine Hartig, Michael Heinecke, Richard Heinen,
Susanne Heise, Sabrina Herbst, Alexander Himmelspach,
Arnd Holdschlag, Iver Jackewitz, Michael Kerres, Sönke
Knutzen, Thomas Köhler, Claudia Koschtial, Marion Krause,
Julian Kunkel, Tina Ladwig, Michael Langkamp,
Andreas Liese, Gesine Liese, Thorsten Logge, Dominic Orr,
Lena Oswald, Jonathan Otto, Sabine Panzram, Patrick Peters,
Ellen Pflaum, Inga Reimers, Vera Marie Rodewald, Ruth
Schaldach, Ansgar Scherp, Christina Schwalbe, Tobias Steiner,
Stephanie Stelzer, Ivonne Stresius, Wolfgang Teichert, Ivo van
den Berk, Heiko Witt, Franziska Wolf, Olaf Zawacki-Richter.

Lizenzbedingungen/Urheberrecht: Alle Inhalte dieser
Ausgabe des Fachmagazins werden unter CC-BY-NC-SA
(siehe <http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>)
veröffentlicht, sofern einzelne Beiträge nicht durch
abweichende Lizenzbedingungen gekennzeichnet
sind. Die Lizenzbedingungen gelten unabhängig von
der Veröffentlichungsform (Druckausgabe, Online-
Gesamtausgaben, Online-Einzelbeiträge, Podcasts).



BILDNACHWEISE

Alle Rechte liegen – sofern nicht anders angegeben – bei der Universität Hamburg. Das Copyright der Portät-Bilder liegt bei den Autorinnen und Autoren. Das Copyright der Spotlights-Bilder entspricht – sofern hier nicht aufgeführt – der genannten Lizenzform. Cover: Illustration blum design; S. 6–7 Illustration blum design; S. 12–13 Unsplash License; S. 14–19 Illustration blum design; S. 20 Unsplash License; S. 22 Grafik blum design; S. 24 Unsplash License; S. 29–30 Grafik blum design; S. 32–35 Illustration blum design; S. 36–37 Illustration blum design; S. 38–39 Unsplash License; S. 40 Unsplash License; S. 47 TUHH / Ladwig; S. 67 Illustration Uliana Stavi und Asya Maslova; S. 81 © Initiative Creative Gaming e. V. ComputerSpielSchule Hamburg; S. 83 © Juan Dávila; S. 84–89 Illustration blum design.