

Synergie

FACHMAGAZIN FÜR DIGITALISIERUNG IN DER LEHRE | #03



agilität



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

GET THE THINGS DONE

Agiles Projektmanagement
an Hochschulen

OER

Open Educational
Resources



OER

Open Education und Open Educational Resources – deutsche und europäische Policy im Überblick

Unterschiedlich gesetzte Schwerpunkte offenbaren unterschiedliche Prioritäten – zu begrüßen ist die politische Auseinandersetzung mit den Chancen digitaler Bildungsinhalte allemal.



AGILITÄT & DIGITALISIERUNG

Agile Prinzipien – was kann die Studiengangsentwicklung davon lernen?

Die Weiterentwicklung von Studiengängen ist ein didaktischer Kernprozess an Hochschulen. Ein agiles Vorgehen, das auf Feedback-Schleifen setzt, kann dabei interessante Impulse setzen.

INHALT #03

03	EDITORIAL
76	UNTERWEGS
81	IMPRESSUM
82	AUSSERDEM

AGILITÄT & DIGITALISIERUNG

- 8 **Agiles Projektmanagement an Hochschulen – get the things done**
Anke Hanft, Annika Maschwitz und Joachim Stöter
- 16 **Agilität und (Medien-)Didaktik – eine Frage der Haltung?**
Kerstin Mayrberger
- 20 **Scholarship of Teaching and Learning für eine agile digitale Hochschuldidaktik**
Anna Mucha und Christian Decker
- 24 **eduScrum**
Im Interview: Willy Wijnands
- 28 **Agile Prinzipien – was kann die Studiengangsentwicklung davon lernen?**
Tobias Seidl und Cornelia Vonhof
- 32 **Agilität als Antwort auf die Digitale Transformation**
Joël Krapf
- 34 **Geht digital nur agil?**
Tilo Böhmann

OER

- 38 **Open Education und Open Educational Resources – deutsche und europäische Policy im Überblick**
Caroline Surmann
- 44 **Die Informationsstelle OER – Information, Transfer und Vernetzung für OER**
Luca Mollenhauer,
Jan Neumann, Sonja Borski
und Ingo Blees
- 48 **Projekte der BMBF-Förderrichtlinie OERinfo 2017**
- 50 **Von Lizenzfragen zum Remix-Prinzip: Wie OERlabs zu Türöffnern für Medienbildung werden**
Matthias Andrasch,
Sandra Hofhues,
Constanze Reder und
Mandy Schiefner-Rohs
- 54 **Openness vor Ort**
Tobias Steiner
- 58 **Open Educational Resources in der Schule – Bildung in der digitalen Welt**
Martin Brause und
Manfred Schulz
- 62 **OER in die Schule!**
Dietmar Kück
- 66 **OER im Unterricht – kreative Lernprodukte mit Creative Commons**
Michael Busch
- 68 **Open Access bzw. Openness an der Universität Hamburg**
Stefan Thiemann
- 70 **Weniger ist mehr?**
Olaf Zawacki-Richter,
Carina Dolch und
Wolfgang Müskens

8

SCHWERPUNKTTHEMA

AGILITÄT & DIGITALISIERUNG

Agiles Projektmanagement an Hochschulen – get the things done

Mit einem auf die Besonderheiten von Hochschulen abgestimmten Vorgehen kann die nachhaltige Implementierung umfassender Reformen gelingen.



OER

Open Educational Resources in der Schule – Bildung in der digitalen Welt

Lernende werden durch die Nutzung mobiler Endgeräte informell und außerhalb der Schule geprägt. Welche Konsequenzen ergeben sich aus diesen Veränderungen beim Lehren und Lernen für OER?



OER im Unterricht – kreative Lernprodukte mit Creative Commons

MICHAEL BUSCH

In meinem Unterricht erstellen Schülerinnen und Schüler häufig digitale Lernprodukte, z.B. als finales Produkt am Ende einer Projektphase. Beispiele für Lernprodukte sind u.a. eBooks, Webseiten und Blogs, Erklär- und Dokumentationsfilme, Audio-Podcasts, digitale Poster, Mindmaps, Infografiken oder Bildschirmpräsentationen. Je nach benutztem Tool sind diese Lernprodukte lokal auf dem internen Speicher des jeweiligen Geräts oder auf einem externen Server (also in der sogenannten Cloud) gespeichert. Unabhängig davon, ob ein Lernprodukt offline oder online existiert, lege ich großen Wert darauf, dass meine Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für die Bedeutung des Urheberrechts entwickeln und damit verbunden sensibilisiert werden für eine rechtskonforme Nutzung von Fremdinhalten.

Im Folgenden möchte ich ein von mir durchgeführtes Unterrichtsprojekt an der Oberstufe Langenhorn im Fach Englisch beschreiben und aufzeigen, welche Rolle OER in diesem Kontext spielten.

Bei dem durchgeführten Projekt handelte es sich um eine kreative Auseinandersetzung mit dem Buch *The Great Gatsby*. Nach der Lektüre haben sich die Teilnehmenden in Kleingruppen zusammengefunden, um

mit der Projektarbeit zu beginnen. Ziel war es, ein selbst gewähltes, digitales Produkt zu erstellen, um sich mit einem zentralen Aspekt des Buches auseinanderzusetzen. Für die Arbeit an ihrem Projekt hatten die Schülerinnen und Schüler sechs Doppelstunden Zeit. Nach der ersten Woche mussten sie ein Konzept einreichen, in dem die Fragestellung bzw. der thematische Fokus der Projektarbeit benannt und das Projekt (Vorgehen, Meilensteine, Lernprodukt, Präsentationsform) beschrieben werden musste.

Insgesamt zeichnete sich die gesamte Projektphase durch viel Selbstorganisation aufseiten der Lernenden und ein hohes Maß an Individualisierung aus, da sowohl Themenschwerpunkt als auch Lernprodukt sowie Arbeits- und Präsentationsformen selbst gewählt werden mussten.

In insgesamt fünf Gruppen wurden sehr unterschiedliche Lernprodukte erstellt: ein „Gatsby Partyblog“, eine Film-Dokumentation über die „Roaring Twenties“, eine Mockumentary inklusive Fake-Interview mit dem „Real Gatsby“, einen Tumblr-Blog zum Leben Gatsbys sowie eine Webseite über die „Hidden Diaries“ von Gatsby und seinen Freunden.

Am Ende haben die Schülerinnen und Schüler ihre Produkte präsentiert. Auch hier

sollten sie kreative Wege finden – so hat z.B. die „Filmcrew“ der Mockumentary eine Pressekonferenz zur Filmpremiere inszeniert und Regisseur, Produzent etc. haben beispielsweise Auskunft gegeben über die Schwierigkeiten während der Dreharbeiten mit dem exzentrischen Gatsby.

In den Lernprodukten der Teilnehmenden fanden sich neben geschriebenen Texten auch nicht-selbsterstellte Bilder, Grafiken, Animationen, Musikstücke oder Videos. Die Gruppe, die die Film-Dokumentation zu den „Roaring Twenties“ erstellt hat, musste z.B. Bild- und Videomaterial recherchieren, welches das Leben in den 1920er in New York City darstellt, Impressionen aus dem Nachtleben etwa. Die Gruppe, die das Party-Blog erstellt hat, brauchte Bild- und Audiomaterial, um die verfassten Texte zu illustrieren. Die Arbeitsgruppe, die die „Hidden Diaries“ auf ihrer Webseite veröffentlicht hat, benötigte Bilder, z.B. vom verfallenen Anwesen, in dem die Tagebücher gefunden wurden.

Damit meine Schülerinnen und Schüler die oben genannten Medien in ihre Lernprodukte integrieren, sie kreativ verändern und als Teil ihres Lernprodukts weiterverwenden konnten, mussten sie bei der Auswahl der Materialien darauf achten,

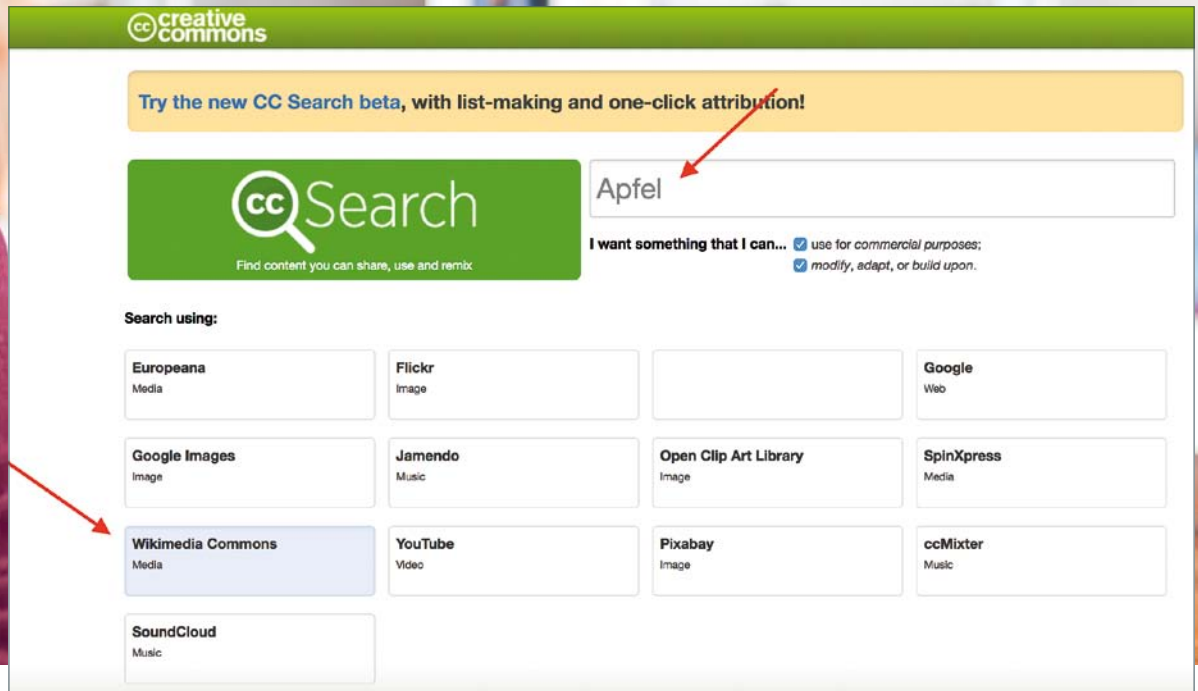


Abbildung 1: CC-lizenzierte Inhalte mit CC Search finden.

dass die entsprechenden Nutzungsrechte eingeräumt und keine Urheberrechtsverletzungen begangen wurden. Eine Lizenzierungsform, die das ermöglicht, sind die sogenannten Creative Commons (CC). Werke, die unter einer CC-Lizenz stehen, können, je nach Lizenztyp, wiederverwendet oder gar verändert werden. Die freieste Verwendung gestattet die CC0 Lizenz – Werke unter dieser Lizenz gehören zur Public Domain. Eine Übersicht über die verschiedenen Lizenzen mit den dazugehörigen Infografiken findet sich bei Wikipedia¹.

Offene Bildungsmaterialien (OER) erlauben eine Weiterverwendung unter bestimmten Bedingungen und geben somit sowohl mir als Pädagogen als auch den Lernenden als Produzierenden von Lernprodukten Rechtssicherheit und schützen vor teuren Abmahnungen. Damit meine Schülerinnen und Schüler diese OER nutzen können, muss ihnen bekannt sein, wo bzw. wie sie diese finden. Eine Metasuchmaschine, die das Finden von CC-lizenzierten Bildern, Videos und Musik ermöglicht, ist die Webseite CC Search: search.creativecommons.org. Auf dieser Seite können verschiedene Portale und Sammlungen nach (multi-)medialen Inhalten durchsucht werden. Es genügt, ein Stichwort einzugeben und die jeweils zu

durchsuchende Plattform durch Anklicken auszuwählen (siehe Abbildung 1).

Neben der Verwendung CC-lizenzierter Werke können Lehrerinnen und Lehrer sowie Lernende auch selbst Werke erstellen. In diesem Fall sind sie selbst Urheber und haben die Rechte an ihrem Werk, können es also nach Belieben weiterverwenden. Möchte man Dritten die Möglichkeit einräumen, eigene veröffentlichte Werke (z.B. Lernprodukte) zu nutzen, zu bearbeiten, zu verändern und neu zu veröffentlichen, dann bietet es sich an, das gesamte Produkt mit einer der CC-Lizenzen zu versehen. Somit können andere Lernende auf ein vorhandenes Lernprodukt zurückgreifen und es beispielsweise erweitern. Auf diese Weise wird die Kollaboration und gemeinsame Wissenserarbeitung gefördert, gleichzeitig Rechtssicherheit für Pädagogen und Lernende geschaffen.

Anmerkungen

- 1 <https://uhh.de/okybz>
- 2 <https://uhh.de/gpcma>

Tipp

Copyrights und Lizenzmodelle sind didaktisch im Modul „Urheberrecht“² des Hamburger Medienpasses aufbereitet, herausgegeben vom Referat Medienpädagogik des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung. Das Gesamtpaket beinhaltet Stundenentwürfe für drei Doppelstunden mit Lehrmaterialien für Lehrkräfte.

MICHAEL BUSCH

Stadtteilschule Am Heidberg
 Oberstufe Langenhorn
busch@amheidberg.de
www.oberstufe-langenhorn.de
www.smartclassroomlearning.org



CC BY 4.0



PODCAST

IMPRESSUM

Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre
Ausgabe #03

Erscheinungsweise: semesterweise, ggf. Sonderausgaben

Erstausgabe: 21.06.2017

Download: www.synergie.uni-hamburg.de

Druckauflage: 15 000 Exemplare

Synergie (Print) ISSN 2509-3088

Synergie (Online) ISSN 2509-3096

Herausgeber: Universität Hamburg

Universitätskolleg (UK)

Schlüterstraße 51, 20146 Hamburg

Prof. Dr. Kerstin Mayrberger (KM)

Redaktion und Lektorat: Astrid Froese (AF),

Britta Handke-Gkouveris (BHG),

Martin Muschol (MM), Aileen Pinkert (AP)

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:

Matthias Andrasch, Ingo Blees, Tilo Böhmman,
Sonja Borski, Martin Brause, Michael Busch, Christian Decker,
Carina Dolch, Anke Hanft, Sandra Hofhues, Joël Krapf,
Dietmar Kück, Annika Maschwitz, Kerstin Mayrberger,
Luca Mollenhauer, Anna Mucha, Wolfgang Müskens,
Jan Neumann, Constanze Reder, Mandy Schiefner-Rohs,
Manfred Schulz, Tobias Seidl, Tobias Steiner, Joachim Stöter,
Caroline Surmann, Stefan Thiemann, Cornelia Vonnhof,
Susanne Weissman, Willy Wijnands, Olaf Zawacki-Richter

Lizenzbedingungen/Urheberrecht: Alle Inhalte dieser Ausgabe des Fachmagazins werden unter CC BY-NC-SA (siehe <https://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).



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Universitätskolleg wird aus Mitteln des BMBF unter dem Förderkennzeichen 01PL17033 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Herausgebern und Autorinnen und Autoren.

BILDNACHWEISE

Alle Rechte liegen – sofern nicht anders angegeben – bei der Universität Hamburg. Das Copyright der Porträt-Bilder liegt bei den Autorinnen und Autoren. Cover: Pexels; S. 6–7 Pixabay; S. 8–15 blum design; S. 17 Grafik blum design; S. 28–29 © fotolia.com / Love the wind; S. 31 © Hochschule der Medien Stuttgart; S. 32–33 Grafik blum design; S. 36–37 Unsplash License; S. 38 © fotolia.com / sdecoret; S. 40–42 Illustration blum design; S. 45 Grafik blum design; S. 48–49 © Felix Link, Visuelle Kommunikation; S. 50–52 Pixabay; S. 53 © Marco Sensche, © Eleonora Kühne, © modus: medien + kommunikation GmbH, © Thomas Brenner; S. 54 SynLLOER / Christina Schwalbe; S. 55 Grafik blum design; S. 56 Tobias Steiner / SynLLOER; S. 58 Unsplash License; S. 63 Grafiken: blum design; S. 66–67 © iStockphoto.com / mediaphotos; S. 68 © iStockphoto.com / wildpixel; S. 69 Pixabay; S. 72–73 Grafiken blum design; S. 76–80 Illustration blum design.