

SONDERBAND ZUM FACHMAGAZIN **Synergie**

HOOO CONTENT PROJEKTE

DER VORPROJEKTPHASE 2015/16 DER
HAMBURG OPEN ONLINE UNIVERSITY



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG



HCU | HafenCity Universität
Hamburg



HFBK
Hochschule für bildende
Künste Hamburg

HOOU Content Projekte

der Vorprojektphase 2015 / 16 der Hamburg Open Online University

Inhalt

- 8** Hamburg Open Online University (HOOU)

- 26** Abenteuer Rechtsmedizin
- 30** Hop-on
- 34** The Future of Fashion
- 38** Methodencluster
- 42** Digital Mapping – ein Lehrportal zu geografischen Informationssystemen, GIS
- 46** Innovatives Filme Machen
- 50** Sustainable Futures
- 54** Recherchekompetenz: Quellen besser sprudeln lassen
- 58** StadtKulturen: Mit digitalen Praktiken Stadt und Kultur begreifen
- 62** Betriebliches Gesundheitsmanagement
- 66** Ernährungsbildung am Arbeitsplatz
- 70** Restaurant oder Konferenztisch – Verhandlungsstrategien aus aller Welt
- 74** Program & Play
- 78** Globalisiert in Hamburg, GHH
- 82** KIWI – Welcome Ehrenamt
- 86** eFit fürs Studium
- 90** Wie funktioniert eigentlich Forschung?
- 94** Effizienzsteigerung eines „Formula Student“-Rennwagens
- 98** Der Tideelbe-Komplex
- 102** Tideelbe-Komplex plus
- 106** Wie sehe ich die Welt, wie sehen sie andere?

- 110** Forschungsthema auswählen, Forschungsfrage formulieren – aus interdisziplinärer Sicht
- 114** Educational Boxes (EduBox)
- 118** CeProFI
- 122** Project Management in Urban Design
- 126** Wer kontrolliert das Internet? Völkerrechtliche und technische Basics
- 130** rhizome.hfbk.net
- 134** Digital Publishing
- 138** Kolonialgeschichte und Nationalsozialismus
- 142** Russland 2.0: Das Land durch seine Sprache und Medien verstehen
- 146** Learn2Compost – Biological Waste Treatment
- 150** Gesellschaftlich relevante Erkrankungen: ein Webcast-Projekt
- 154** Musikalischer Dialog – Musik im Gespräch
- 158** Sonic Environments for Healing
- 162** Sprachliche Bildung im Kontext von Mehrsprachigkeit
- 166** Biotechnologische Produktionsverfahren für Alltagsprodukte
- 170** Kinderforscher an der TUHH: Kniffelix
- 174** Hamburger Alltagsgeschichte(n) im Nationalsozialismus
- 178** Schmerz
- 182** Interaktiver C-Programmierungskurs, ICP
- 186** Einfluss mentalen Trainings auf praktische und kognitive Fertigkeiten
- 190** EMERGE for Everyone – wie funktioniert eine Notaufnahme?
- 194** Inter Graphic View
- 198** RUVIVAL – Sustainable Rural Development and Highly Productive New Towns

- 202 Civitas. The Making of the Roman Empire
- 206 e-Projekt Diabetes-Prävention
- 210 Teacher Act – Theaterprojekte gestalten, organisieren, umsetzen
- 214 Kompetenzorientiert lehren, lernen, prüfen (KOM)
- 218 eManual Alte Geschichte
- 222 Medienkompetent mit digitalen Spielen
- 226 Onlinelaborpraktikum Physik
- 230 Onlinelaborpraktikum Physik Teil 2
- 234 Jenseits von Wikipedia: Musikvermittlung und Genderforschung im Internet
- 238 Aircraft Design
- 242 MikiE – Mikroben im Einsatz
- 246 Wissenschaftliches Arbeiten
- 250 Intersex-kontrovers
- 254 Ariadne – Ein Online-Repetitorium für die Klassische Archäologie
- 258 Programmieren in C
- 262 Ein interaktives Lernportal Statistik
- 266 Wie machen wir Projekte erfolgreich?
- 270 Sustainable Energy for SIDS
- 274 Virtuelles Partizipationslabor: Hamburgs koloniale Erinnerung
- 278 Was ist Gender?

- 282 Impressum

Index

H

HafenCity Universität Hamburg 58, 122, 246, 266, 278

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg 34, 54, 62, 66, 74, 94, 98, 102, 110,
114, 178, 214, 222, 226, 230, 238, 258, 270, 278

Hochschule für bildende Künste Hamburg 46, 130, 134, 194

Hochschule für Musik und Theater Hamburg 154, 158, 210, 234, 246

T

Technische Universität Hamburg 30, 70, 90, 118, 146, 166, 170, 198, 242

U

Universität Hamburg 38, 42, 50, 78, 82, 106, 126, 138, 142, 162, 174, 182, 202, 218, 254, 262, 274

Universitätsklinikum Eppendorf 26, 86, 150, 186, 190, 206, 250

Hamburg Open Online University (HOOU)

Rückblick Vorprojekt – Ausblick Projekt

MONIKA BESSENRODT-WEBERPALS

MARC GÖCKS

SÖNKE KNUTZEN

KERSTIN MAYRBERGER

Das hochschulübergreifende Kooperationsprojekt Hamburg Open Online University (HOOU) hat die Projektphase (2015–2016) erfolgreich beendet und mit der Projektphase (2017–2018) begonnen. Mit diesem Beitrag wird auf Basis bestehender Publikationen von Seiten der Steuerungsgruppe der HOOU stellvertretend für die Lenkungsgruppe und alle beteiligten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ein zusammenfassender Rückblick des Vorprojekts HOOU als Rahmen für die über 60 HOOU-Lernarrangements der Vorprojektphase vorgenommen, die sich nachfolgend einzeln präsentieren. Ebenso wird ein Ausblick auf die Projektphase gegeben.

Im Herbst 2015 hat die Steuerungsgruppe der HOOU im Rahmen einer Keynote den aktuellen Stand sowie die Planungen für die Vorprojektphase des komplexen Kooperationsprojekts vorgestellt (vgl. <http://www.hoou.de/p/?p=2053>). In der Fortführung dieser Keynote soll auch im November 2017 über den Status quo des HOOU-Projektes sowie des bis dahin realisierten Umsetzungsstandes der HOOU-Applikation erneut im Rahmen der Gemeinschaftsveranstaltung Campus Innovation des Multimedia Kontor Hamburg (MMKH) und Konferenztag Digitalisierung von Lehren und Lernen der Universität Hamburg berichtet werden.



CC-BY-SA 4.0

Das Vorprojekt

Die HOOU hatte bisher den Status eines sogenannten Vorprojekts, das von Frühjahr 2015 bis Ende 2016 von der Freien und Hansestadt Hamburg mit ca. 3,7 Mio. Euro gefördert wurde. Ziel dieser Vorprojektphase war es, gemeinsam aus unterschiedlichen Perspektiven *zeitgleich* sowohl das gemeinsame Konzept einer HOOU zu schärfen, die technologische Basis für die HOOU in engem Austausch mit den Akteuren zu entwickeln und prototypisch zu schaffen als auch didaktische Szenarien für das akademische Lehren und Lernen im Sinne der HOOU-Idee durch Beratungs-, Qualifizierungs- und Supportmaßnahmen zu fördern. Darüber hinaus wurden formale und strategische Fragen vor allem zu Institutionalisierung, Recht, Kapazität und Qualität gleichermaßen identifiziert und mit deren Bearbeitung begonnen.

Übergeordnetes Ziel der HOOU ist es durchgängig, keine Parallelstrukturen zu bestehenden institutionellen Angeboten und Services aufzubauen, sondern Synergien zu nutzen, auszubauen und – wo nötig – ergänzende, tragfähige dezentrale wie hochschulübergreifende Strukturen zu etablieren.

Idee der HOOU

Alle beteiligten Personen eint die Idee von einer HOOU, in der in einer offenen, agilen Lernarchitektur Gruppen und Teams von Lernenden idealerweise interdisziplinär, kollaborativ und vernetzt – und damit auch institutionenübergreifend – zusammen mit einer am akademischen Lernen interessierten Öffentlichkeit fachliche Problemstellungen und Fragen bearbeiten, Lösungswege finden und damit im Idealfall sogar gemeinsam neue Erkenntnisse gewinnen.

Diese durchaus vom Idealismus eines veränderten Lernens und damit einer veränderten akademischen Lernkultur getragene Grundidee wird sich sicherlich im weiteren Prozess und in Auseinandersetzung mit der jeweiligen Hochschulpraxis, aber vor allem im Umgang mit nicht-universitären Lernenden, über den Projektverlauf hinweg in einzelnen Aspekten anpassen und weiterentwickeln aber weiterhin dem Markenkern der HOOU verpflichtet sein.

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. Übergeordnetes Ziel der Hamburg Open Online University (HOOU) ist es, eine Öffnung der Hochschulen zu erreichen und zeitgemäße, webbasierte Lehr- und Lernangebote zur Nutzung durch unterschiedliche Zielgruppen zur Verfügung zu stellen. Der Markenkern der HOOU dient dabei als Anker für die

Gestaltung der genannten Dimensionen. Diesen Markenkern stellen die folgenden vier Bereiche dar, die das Wesen der HOOU charakterisieren (sollen) und von allen Beteiligten im Verbundprojekt getragen werden:

- 1. Lernendenorientierung & Kollaboration:** Bei der Entwicklung von Lernszenarien und Materialien wird konsequent von den Lernenden aus gedacht, was ihre Ziele, Kompetenzen und entsprechend auch ihre unterschiedlichen Biografien sowie individuellen Lernwege implizieren – insbesondere, wenn sich idealerweise kollaborativ arbeitende Lerngruppen aus unterschiedlichen Institutionen, Disziplinen oder allgemein der interessierten Öffentlichkeit zusammensetzen. Von Seiten der Lernarchitektur wird die Lernendenorientierung dergestalt mitgedacht, dass durch intelligente Vorschlagsmechanismen auch selbstbestimmte, eher informelle und an spezifischen Problemstellungen und Themenfeldern orientierte Lernprozesse unterstützt werden können.
- 2. Wissenschaftlichkeit:** Das Lernen im Kontext der HOOU orientiert sich an akademischem Lernen und fördert das Problemlösen, das gemeinsame Reflektieren und Gestalten und damit im Wesentlichen das wissenschaftliche Denken und Arbeiten. Die Lernmaterialien haben akademisches Niveau und entstammen dem wissenschaftlichen und künstlerischen Kontext oder sind wiederum Ergebnis und Produkt von individuellen oder gemeinsamen Lernprozessen.
- 3. Öffnung für neue Zielgruppen & zivilgesellschaftliche Relevanz:** Die HOOU wendet sich nicht nur an die Studierenden der beteiligten Hochschulen, sondern möchte ausdrücklich über diese hinaus neue Zielgruppen einladen, die an einer gemeinsamen Auseinandersetzung mit akademischen Inhalten interessiert sind und damit zur Öffnung der Hochschulen beitragen. Für die Bearbeitung und Lösung von zivilgesellschaftlich relevanten Fragestellungen wird durch eine Vielzahl von Perspektiven ein besonderer Wert und höhere Qualität erwartet.
- 4. Openness / OER:** Die HOOU orientiert sich an einer Idee von Offener Bildung oder Open Education. Sie zielt konsequent darauf ab, dass Lernmaterialien als (möglichst echte) Offene Bildungsressourcen bzw. Open Educational Resources (OER) über die HOOU zur Verfügung stehen oder erstellt sowie weiterverarbeitet und geteilt werden. So liegen OER in unterschiedlichem Grad der Strukturierung und Kopplung vor, d. h. beispielsweise in Form von Lernarrangements zum Mitmachen, zum Weiternutzen, Materialsammlungen

oder Diskussionen über Materialien. Darüber hinaus folgt die HOOU mit der Idee der Offenheit einer technologischen Offenheit durch eine Verwendung von vornehmlich Open Source Software, einer rechtlichen Offenheit durch Nutzung von offenen Lizenzen, einer sozialen Offenheit ebenso wie der Eröffnung von Handlungs- und Lernräumen in der didaktisch offenen Gestaltung der unterschiedlichen Lernszenarien. Offenheit drückt sich darüber hinaus im Zugang zu Materialien und Interaktionen im Sinne einer möglichst großen Barrierefreiheit aus. Nicht zuletzt umfasst Offenheit auch die Sensibilisierung für eine (Lern-)Kultur des Teilens im Sinne einer Open Educational Practice (OEP).

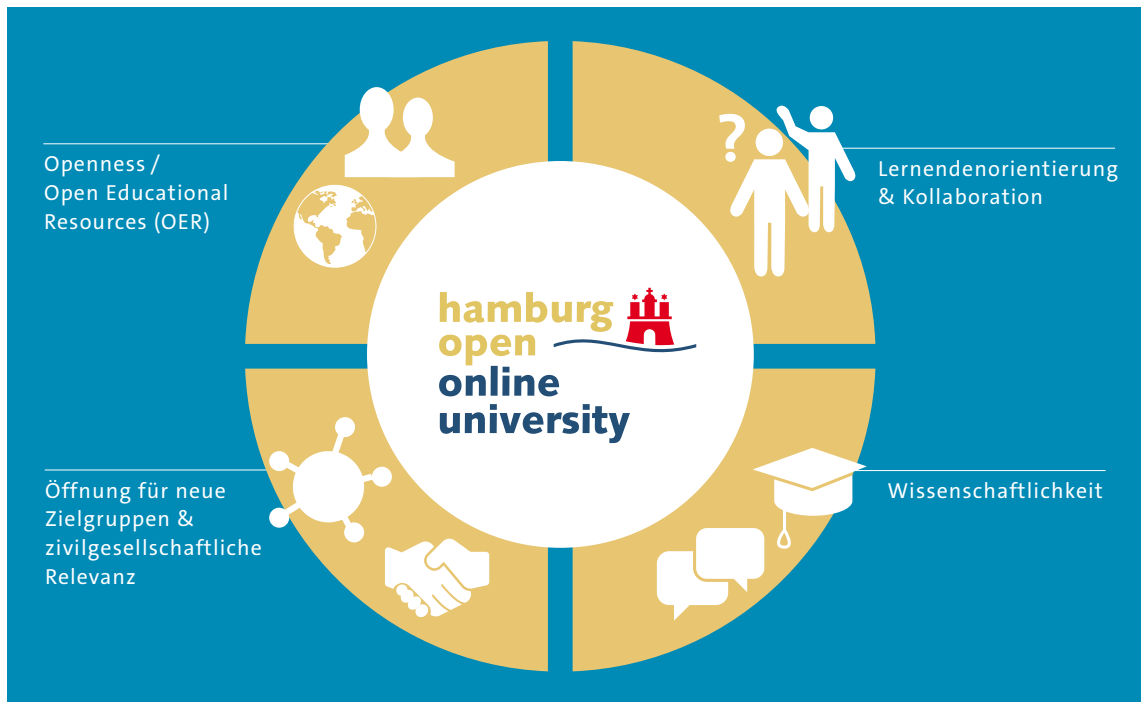


Abbildung 1: Markenkern der HOOU.

Organisation und Struktur

Am Vorprojekt der HOOU beteiligt sind die sechs staatlichen Hochschulen Hamburgs: die Universität Hamburg (UHH) mit dem Universitätsklinikum Hamburg Eppendorf (UKE), die Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg), die Technische Universität Hamburg (TUHH), die Hochschule für Musik und Theater (HfMT), die Hochschule für bildende Künste (HFBK) sowie die Hafencity University (HCU) zusammen mit dem Multimedia Kontor Hamburg (MMKH). Sie kooperieren eng mit der Behörde für Wissenschaft, Forschung und Gleichstellung (BWFG) sowie der Senatskanzlei.

Die HOOU wird getragen von zahlreichen beteiligten Personen, die im Prozessverlauf der bisher gewachsenen und sich weiter ausformenden Strukturen miteinander arbeiten: So sind zuerst die zahlreichen zentral angesiedelten wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an den unterschiedlichen Standorten zu nennen, die zusammen mit den hochschulübergreifend angesiedelten Stellen vor allem in den Bereichen Technik, Entwicklung, Design & Kommunikation, Didaktik oder der operativen Koordination dieser Prozesse zur erfolgreichen Erstellung des Produkts HOOU beitragen, sowie alle Personen einschließlich der Bibliotheken, die mit ihrem Fachwissen an den drei hochschulübergreifenden Expertengruppen „Plattform & Konzept“ (Leitung Prof. Dr. Sönke Knutzen/TUHH & Dr. Marc Göcks/MMKH), „Digitale Qualifizierung“ (Leitung Prof. Dr. Monika Bessenrodt-Weberpals/HAW) oder „Open Educational Resources/OER“ (Leitung Prof. Dr. Kerstin Mayrberger/UHH) teilnehmen, aus denen sich über die Laufzeit wiederum drei expertengruppenübergreifende Arbeitsgemeinschaften gebildet haben: eine zur Kommunikation innerhalb und über die HOOU (vor allem via www.hoou.de), eine zur Frage der Metadaten sowie eine zu Rechtsfragen.

Die Produktentwicklung der HOOU wurde im Vorprojekt im Sinne einer agilen Entwicklung durch die operative Koordination (Christina Schwalbe/UHH; Dr. Iver Jackewitz/UHH; Dr. Tina Ladwig/TUHH; Patrick Peters/MMKH) organisiert, um zum einen der Komplexität der Anforderungen gerecht zu werden und zum anderen um die Entwicklung in enger Abstimmung mit allen Stakeholdern (Hochschulen, BWFG, *Early-Bird*-Projekte, interessierte Öffentlichkeit) voranzutreiben. Diese Komplexität in der kollegialen, institutionenübergreifenden Zusammenarbeit wird strategisch durch die Lenkungsgruppe der HOOU unter Leitung der BWGF gesteuert, in der Vertreterinnen und Vertreter aller beteiligten Institutionen versammelt sind, die die HOOU zugleich gemeinsam verantworten. Als Scharnier zwischen der Lenkungsgruppe und den Expertengruppen sowie der operativen Koordination wirkt die Steuerungsgruppe

oder das Steering Committee, das sich aus den Leiterinnen und Leitern der zuvor genannten Expertengruppen zusammensetzt.



Abbildung 2: Netzwerk der Kooperationspartner.

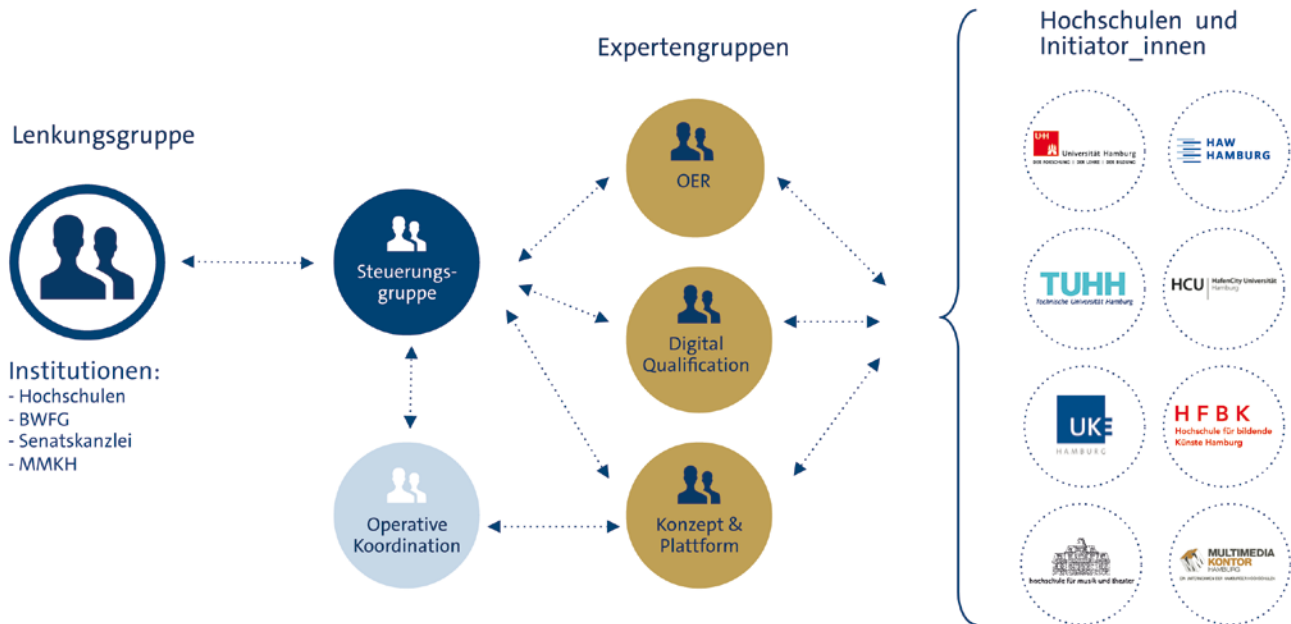


Abbildung 3: Projektorganisation der HOOU.

Die Expertengruppen und operative Koordination

Die drei Expertengruppen fokussieren jeweils bestimmte Fragestellungen und bearbeiten konkrete Bausteine für die Praxis der HOOU.

So beschäftigt sich die Expertengruppe **Open Educational Resources (OER)** aus vielfältigen Perspektiven mit offen zugänglichen, digitalen Bildungsmaterialien: Angefangen mit der Auseinandersetzung und den Konsequenzen einer Kultur des Teilens und der Verwendung freier Lizenzen im akademischen Kontext über die Frage der Qualität und Qualitätssicherung von OER wie auch die Auffindbarkeit und Strukturierung von OER bis hin zu strategischen Überlegungen einer offenen Bildung und der Rolle von OER für die Gestaltung einer offenen Bildungspraxis im Sinne einer Open Educational Practice (OEP).

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 „Qualitätsfrage“ 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.

Die **Expertengruppe „Digitale Qualifizierung“** knüpft hier direkt an. Ihre maßgebliche Aufgabe ist es, ein der HOOU-Idee bzw. dem HOOU-Markenkern entsprechendes, über unterschiedliche Kanäle zugängliches Qualifizierungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, das sich nutzerorientiert zunächst an die HOOU-Projekte sowie deren Akteurinnen und Akteure richtet. Ziel dieser Angebote ist die Förderung des Erwerbs einer lernendenzentrierten, spezifischen mediendidaktischen Kompetenz zur Open Education, die perspektivisch nach Bedarf auch zertifiziert werden kann. Neben der primären Zielgruppe der *Early-Bird*-Projekte der HOOU sollen zumindest mittelfristig auch weitere Lehrende der Hamburger Hochschulen mit diesen Qualifizierungsangeboten adressiert werden, um auf diesem Wege auch eine stärkere Verbreitung des Open Education Ansatzes in der kompetenzorientierten Hochschullehre zu unterstützen. Die dafür in der HOOU angedachten Formen der Qualifizierungsangebote und Formate sind vielfältig. Sie reichen von der Aufbereitung und Bereitstellung von Informations- und Qualifizierungsmaterialien (z. B. FAQs, Leitfäden, Check-Listen und mittelfristig auch Tutorials) über hochschulübergreifende Präsenz-Workshops bis hin zu einer intensiven Qualifizierung im Rahmen einer individuellen Prozessbegleitung der OER-Projekte. Thematisch decken diese Qualifizierungsangebote die Bereiche der Open Education, der Mediendidaktik, der Medientechnik sowie auch mit zunehmender Bedeutung des Medienrechts ab. Hier stehen vor allem das Urheberrecht und Fragen von freien Lizenzen wie z. B. Creative Commons für OER im Fokus. Neben der individuellen spezifischen Medienkompetenz zur Förderung von Open Education zählen die Idee und der Aufbau einer Community of Practice sowie die Ausweitung des Open-Education-Ansatzes zu den zentralen Zielstellungen dieser Expertengruppe sowie des gesamten HOOU-Projektes. Die nachfolgenden Beiträge der Early Birds illustrieren die Vielfalt der angebotenen Varianten der Qualifizierung in der Vorprojektphase der HOOU

ausführlicher. Darüber hinaus soll auf Basis der Digitalen Qualifizierung zusätzlich eine Qualitätssteigerung in der kompetenzorientierten Hochschullehre ermöglicht werden, womit auch eine Qualitätsverbesserung sowohl für die Lehrenden als auch die Lernenden einhergehen kann.

Die ganzheitlichen Angebote der Digitalen Qualifizierung sind eingebettet in weitere Unterstützungsmaßnahmen des HOOU-Projektes, wie zum Beispiel die Supportangebote in den Bereichen der Medienproduktion und rechtlicher Fragen, sodass die zuvor oder währenddessen qualifizierten Lehrenden bei der konkreten Umsetzung ihrer OER-Ideen eine direkte Unterstützung erfahren und somit auch Hemmschwellen bei der Realisierung von OER-Projekten abgebaut werden können. So sind Lehrende, die auf Basis der angebotenen Digitalen Qualifizierung und der unterstützenden Supportangebote erfolgreiche OER-Projekte haben umsetzen können, die besten Multiplikatoren für die Bildung einer nachhaltigen Community of Practice sowie für die Verbreitung der Open-Education-Idee auch über die Projektgrenzen der HOOU hinaus. Die nachfolgende Abbildung zeigt den erfolgreichen Aufbau der „HOOU Community of Practice“, die durch unterschiedliche Veranstaltungsformate befördert wurde und in der Projektphase noch weiter ausgeweitet werden soll.

Die **Expertengruppe „Plattform & Konzeption“** arbeitet daran, die vielfältigen und häufig noch nicht klar definierbaren Anforderungen an die Lehr-Lernszenarien aus den *Early-Bird*-Projekten heraus zu verdichten, visuell zu gestalten und in einer offenen, technischen Architektur abzubilden. Aus dieser Expertengruppe heraus wird das Entwicklerteam der HOOU durch die operative Koordination der Expertengruppe gesteuert, die zudem als Schnittstelle zwischen den Expertengruppen sowie den jeweiligen Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern der Hochschulen im Vorprojekt fungierte, um die Entwicklung des Produkts HOOU in Abstimmung mit den Bedarfen der Akteurinnen und Akteure und Stakeholder nach agilen Prinzipien voranzutreiben.



Abbildung 4: Communities of Practice.

Grundprinzipien agiler Entwicklung im Hochschulkontext

Das gesamte Projekt wurde sowohl inhaltlich als auch aus einer Organisationsentwicklungsperspektive als Entwicklungs- und Innovationsprojekt gestartet. Nachfolgend wird ein Schlaglicht auf die Produkt- und Projektentwicklung aus der Perspektive der hochschulübergreifend zusammengesetzten Operativen Koordination (OK, im Vorprojekt: (Christina Schwalbe/UHH; Dr. Iver Jackewitz/UHH; Dr. Tina Ladwig/TUHH; Patrick Peters/MMKH)) der HOOU geworfen.

Konzeptionell dient der Markenkern der HOOU als handlungsleitender Rahmen für das gesamte Projekt. Konkret werden im Rahmen der Applikationsentwicklung folgende Aspekte 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 war 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 umfangreichen Webapplikation für die HOOU erfolgt in der Projektphase ab 2017. Hier dienen sowohl die organisatorischen als auch die technischen und konzeptionellen Erfahrungen aus dem Vorprojekt als Basis für die Applikationsentwicklung in der Projektphase der HOOU. Die Applikationsentwicklung wird durch die OK gesteuert. Für die Gestaltung nutzerinnen- und nutzerzentrierter technischer Lösungen wurden Prinzipien der agilen Entwicklung (siehe u. a. Patton 2014) eingeführt.

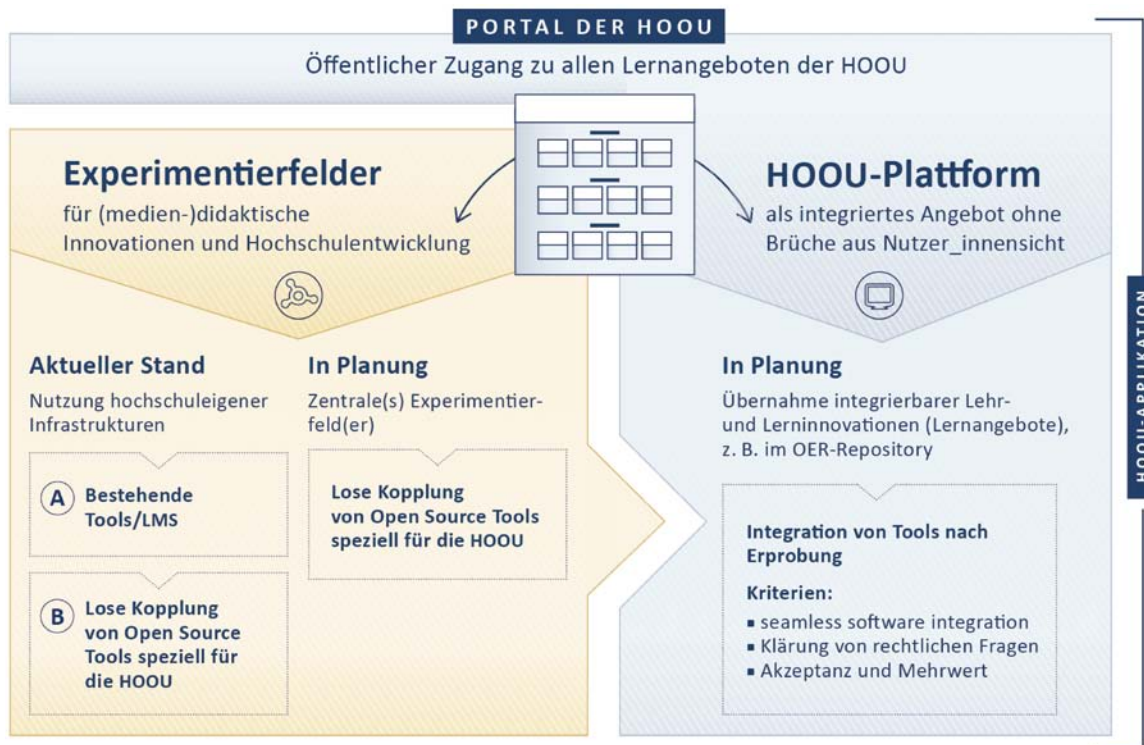


Abbildung 5: Plattform und Konzeption.

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 medienbasierten 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 entstandenen 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, selbst gesteuertes Lernen für interessierte Bürgerinnen und Bürger 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.

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).

Über 60 Early-Bird-Projekte

Last but not least sind das Herzstück der Vorprojektphase der HOOU die mittlerweile mehr als 60 sogenannten *Early-Bird*-Projekte an allen beteiligten Hochschulen einschließlich des UKE. Diese Projekte werden aus HOOU-Mitteln gefördert, um lernendenorientierte Szenarien zu entwickeln und für diese OER als Lernmaterialien zu erstellen oder vorhandene Materialien hinsichtlich ihrer OER-Fähigkeit zu überarbeiten. Die Projekte zeigen eindrucksvoll auf, dass von den Geisteswissenschaften bis zu den MINT-Fächern, von den Sprachen bis zu den Lebenswissenschaften, von der Musik und Kunst bis zur Architektur jedes Fach einen Weg finden kann, ein Lernen im Sinne der HOOU-Idee zu realisieren. Die Personen, die sich schon jetzt auf ein *Early-Bird*-Projekt einlassen, sind dabei besonders mutig, denn sie müssen mit einer doppelten Komplexität umgehen können. Zum einen, dass die HOOU-Plattform parallel im Entstehen ist, während sie didaktische Szenarien im Sinne einer idealen HOOU-Idee entwickeln (wobei sie durch das HOOU-Team unterstützt werden). Zum anderen dienen ausgewählte

Szenarien wiederum als Referenz für die agile Entwicklung der Plattform bzw. HOOU-Applikation. Doch auch diese Komplexität und Ambivalenz meistern zu können, ist ein Kernmerkmal von Wissenschaft.

Das HOOU-Projekt ist insgesamt ambitioniert und couragiert – doch wie auch für das Lernen auf der HOOU-Plattform intendiert, zeigt sich im Prozess der Entstehung, dass Kommunikation, Kollaboration, Austausch und vor allem die gemeinsame Weiterentwicklung sowie Bearbeitung von Ideen und Konzepten genau zielführend sind, um etwas Neues zu schaffen. Zu aller Freude der Projektbeteiligten wird die HOOU als hochschulübergreifendes Kooperationsvorhaben weiterhin finanziert – und zwar in der Projektphase von 2017 bis 2018 mit einer Förderung von insgesamt über 8 Millionen Euro. HOOU goes on!

Literatur

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

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].



Abenteuer Rechtsmedizin

TJARK MÜLLER

SVEN ANDERS

Projekt

Ziel des Projektes „Abenteuer Rechtsmedizin“ ist es, ein *Browser-Game* im Stil eines *Point-and-click*- oder *Wimmelbild-Adventures* zu gestalten, das die Lernenden selbst gesteuert naturwissenschaftliche bzw. rechtsmedizinische Aspekte erkunden lässt: Im Rahmen des Spiels schlüpft die Spielerin oder der Spieler in die Rolle einer jungen Ärztin oder eines jungen Arztes am Institut für Rechtsmedizin. Der Figur werden mehrere Fälle zur Bearbeitung angeboten.

Diese Fälle sind Szenarien, die einen kurzen Handlungsstrang beinhalten, der eine rechtsmedizinische Aufgabe mit einer situativen Geschichte verbindet. Im Rahmen jedes Szenarios kommen verschiedene rechtsmedizinische Methoden, Regeln oder Aufgaben zum Einsatz, die die Spielenden anwenden bzw. lösen müssen. Am Ende der Szenarien steht jeweils eine „Stellungnahme“ der Spielerin oder des Spielers zum jeweiligen Thema (z. B. Todeszeitpunkt, Todesart, Geschlechtsbestimmung etc.). Der Erfolg der Wissensvermittlung wird anhand dieser Stellungnahmen kontrolliert. Das Spiel soll für Laiinnen und Laien und für Studierende der Medizin gleichermaßen ansprechend gestaltet sein.

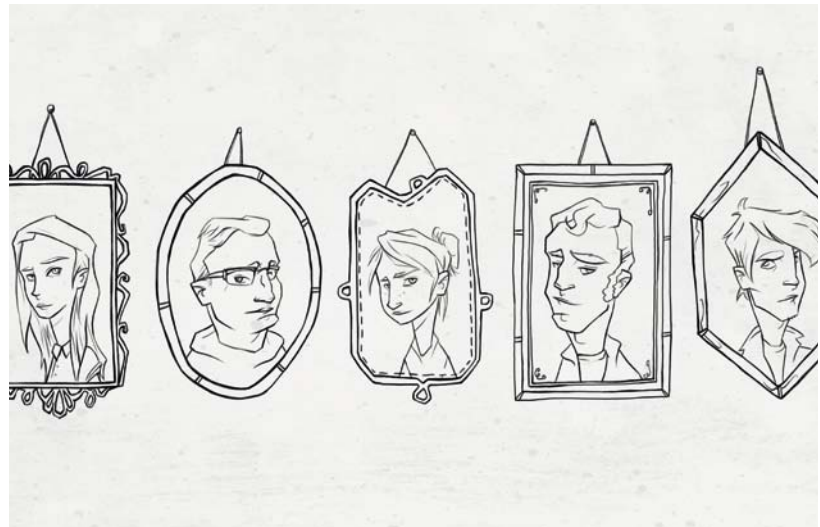


CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Screenshot aus dem Lernspiel. Der Spieler untersucht einen Toten, um Hinweise auf den Todeszeitpunkt zu sammeln.
©Tjark Müller



Abbildung 2: Zeichnerische Darstellung des Teams: A. Steen, T. Müller, A. Sanwald, S. Anders, W. Krause (v.l. n. r.).
© Annika Sanwald



Name der Hochschule

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

PD Dr. Sven Anders,
s.anders@uke.de
Tjark Müller,
t.mueller@uke.de

Projektteam

PD Dr. Sven Anders
Tjark Müller
Antonia Steen
Annika Sanwald
Waldemar Krause

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Wissenschaftlich korrekte Szenarien für die Anwendung rechtsmedizinischer Methoden
- Vermittlung rechtsmedizinischen Wissens sowohl an interessierte Bürgerinnen und Bürger als auch an Studierende der Medizin
- Erstellung von offen lizenzierten Grafiken und Texten mit Bezug zur Rechtsmedizin im Sinne des Open-Educational-Resources(OER)-Ansatzes der HOOU

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Lernspiel soll mit interessierten Bürgerinnen und Bürgern sowie Medizinstudierenden zwei Zielgruppen ansprechen. Unter „interessierten Bürgerinnen und Bürgern“ verstehen wir z.B. Krimileserinnen und -leser, die gerne mehr über die tatsächliche Arbeit der Rechtsmedizin erfahren möchten, jenseits der literarischen oder filmischen Darstellung. Den Medizinstudierenden soll mit dem Spiel ein ungewöhnliches Lernmaterial an die Hand gegeben werden, mit dem sie ihr Wissen im Sinne eines *Blended Learning* im Nachgang einer Vorlesung vertiefen und testen können.

Den Spielerinnen und Spielern werden verschiedene Untersuchungsinstrumentarien vorgegeben, mit denen sie ihren Fall bearbeiten können. Mit einer Lupe lassen sich z.B. Knochen eingehender untersuchen, mit einer Hand können die Spielerinnen und Spieler die Stabilität der Schädeldecke „ertasten“, und mit einem Thermometer lässt sich die Körperkerntemperatur bestimmen. Nach korrekter Anwendung erscheint ein Text mit einer kurzen Erläuterung der angewandten Methoden und dem Ergebnis der Untersuchung. Dieser Teil richtet sich an beide Zielgruppen und vermittelt grundlegendes Wissen.

Zudem gibt es einen ausführlicheren und vertiefenden Lehrtext, der optional aufgerufen werden kann. Dieser wurde von unserer Doktorandin Antonia Steen erarbeitet und ist sprachlich und inhaltlich so ausgerichtet, dass er von beiden Zielgruppen gleichermaßen genutzt werden kann.

Der Lernerfolg wird am Ende des Szenarios durch eine Selbsteinschätzung der Spielenden zum Sachverhalt (z. B. des Todeszeitpunkts oder des Fremdverschuldens) überprüft. Die Spielerin oder der Spieler erhält anschließend ein Feedback zu der Richtigkeit ihrer oder seiner Einschätzung und bekommt gegebenenfalls die Möglichkeit zur Wiederholung.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt läuft seit April 2016 und wird voraussichtlich Ende März 2017 fertiggestellt sein. Ein Folgeantrag für die konzeptionelle Weiterentwicklung des Spiels und die Ausarbeitung weiterer Fälle sind geplant.

Bisheriges Projektergebnis

Bisher sind bereits zwei Fälle erstellt, zwei weitere sind in Bearbeitung. Eine erste Testung im Sinne einer *Usability*-Studie steht bevor.

Kooperation mit Projekten

In der Umsetzung des Projektes entstand eine enge Kooperation mit dem Studiengang „Zeitabhängige Medien“ der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW). Prof. Hebecker und Prof. Rehfeld unterstützten uns in der Planung des Projektes und in der Suche nach kompetenter Unterstützung, die wir in den Studierenden Waldemar Krause (Programmierung) und Annika Sanwald (Illustration) gefunden haben.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die ersten beiden Fälle werden in einer *Usability*-Studie Studierenden der Medizin und medizinischen Laiinnen und Laien zugänglich gemacht. Verhaltensbeobachtungen und Feedback werden ausgewertet. Nach der Veröffentlichung soll ein Online-Fragebogen für die Nutzerinnen und Nutzer freigegeben werden, um deren Erfahrungen und Nutzungsverhalten zu erfassen. Die Daten werden im Rahmen eines Dissertationsvorhabens von der Medizinstudentin Antonia Steen bearbeitet.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Im Rahmen einer Projektfortführung sind Erweiterungen des Spiels geplant: Animationen und größere Figurenviefalt gehören ebenso zu den möglichen Verbesserungen wie die Ausarbeitung weiterer Fälle, die bereits im Entwurf vorliegen. Darüber hinaus erscheint die Möglichkeit einer direkten Interaktion zwischen Userinnen und Usern und Lehrenden der Rechtsmedizin wünschenswert, um offene Fragen zu klären, bspw. durch die Integration eines Forums.

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 IN BAS GmbH. Hop-on ist eine-zweiteilige interaktive Informationsplattform, die sowohl technisch als auch inhaltlich veränderbar und weiterverwendbar ist.

Der erste Teil ist ein Bildungsfahrplan, ähnlich einem Entscheidungsbaum (<https://hopon-newcomers.com/de/roadmap/start/>). Dieser basiert neben dem Aufenthaltsstatus von erwachsenen Migrantinnen und Migranten vor allem auf ihren beruflichen Vorerfahrungen. Als Ergebnis erhalten sie anhand ihrer Voraussetzungen mögliche Wege 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 sind in dem Hop-on-Buch (<https://hopon-newcomers.com/de/reader/de/index.html>) 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. Hierzu wurden auch Videos produziert, in denen Migrantinnen und Migranten von ihren Erfahrungen im beruflichen Bildungssystem berichten. 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



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Konzeptionelles Zusammenspiel in Hop-on.

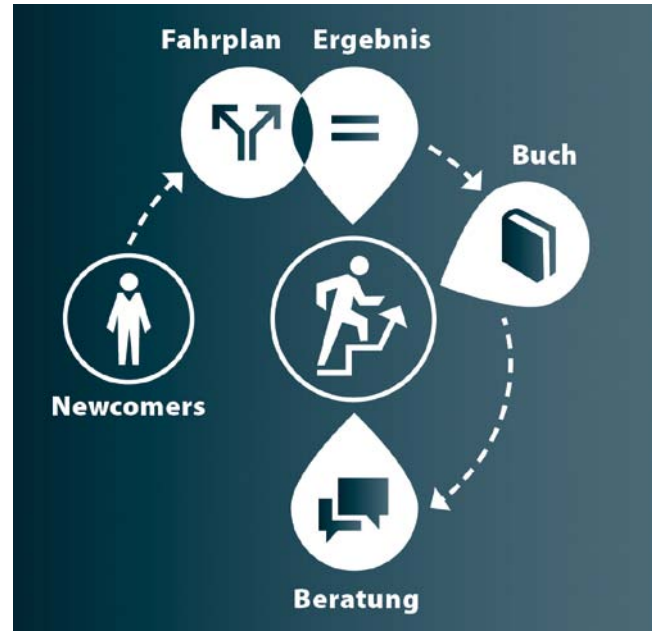


Abbildung 2: Logo Hop-on.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH /
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

<https://collaborating.tuhh.de/itbh/hopon-leitfaden>

Projektförderung

Eigenmittel der Hochschule

und ihr Austausch untereinander in Form konkreter Erfahrungen, Konsequenzen und Einsatzszenarien abgebildet werden und kontinuierlich zur Weiterentwicklung des Hop-on-Buchs beitragen können. Ähnliches gilt auch für die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten, unterschiedlicher Sprachen oder länderspezifischer Regelungen.

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 ermöglicht es, sich im deutschen System durch frei nutzbare Tools zu orientieren, sich mit der eigenen Bildungsbiografie und der Bedeutung eines Berufsabschlusses auseinanderzusetzen,
- sich mit der eigenen Bildungsbiografie und der Bedeutung eines Berufsabschlusses auseinanderzusetzen,
- passende und eher unbekanntere Wege zu einem Berufsabschluss zu erkunden sowie
- passende Beratungsangebote zu finden.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Sowohl das Hop-on-Buch als auch der Bildungsfahrplan sind auf Deutsch, Arabisch und Persisch nutzbar. Sie sind mehr als nur die Information für 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 Multiplikatoren 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. Diese Auseinandersetzung kann somit 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

1. Mai 2016 bis 31. Juli 2017:

Entwicklungs- und iterative Veröffentlichungsphase

15. Oktober 2016 bis 15. Januar 2017:

Transfer- und Evaluationsphase

Bisheriges Projektergebnis

1. Entwicklung eines digitalen Bildungsfahrplans und Ergebnisse für Neuankommende,
2. Zusammenstellung relevanter und wissenschaftlich auf einem hohen akademischen Niveau kuratierter Inhalte als OER im Hop-on-Buch,
3. Übersetzungen auf Persisch und Arabisch von Bildungsfahrplan, Ergebnissen und Hop-on-Buch,
4. Ansprache relevanter Multiplikatorinnen und Multiplikatoren und Konzeption möglicher Einsatzszenarien.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Hop-on wurde Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Informationsveranstaltungen vorgestellt. Zudem wurde die Nutzung des Fahrplans in teilnehmenden Beobachtungen mit erwachsenen Migrantinnen und Migranten evaluiert. Die Ergebnisse der Beobachtung sowie das Feedback veranlassten u. a. eine Umgestaltung der Webseite und die Schaffung einer Kontaktmöglichkeit mit Hop-on. Ausgehend von den Beobachtungen werden die Instrumente und Inhalte von Hop-on zudem in der aktuellen Projektphase für Studieninteressierte weiterentwickelt.

The Future of Fashion

ELINA ARTIS

Projekt

Die OER „The Future of Fashion“ blickt hinter die Kulissen der Modebranche, sie beleuchtet das aktuelle Geschehen und demonstriert Abläufe entlang der Produktions- und Lieferkette. 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. Politische, wirtschaftliche und konsumorientierte Zusammenhänge werden gegenübergestellt, um den Lernenden eine eigene Meinungsbildung zu ermöglichen. Dabei werden die Lebenswelten der Lernenden direkt einbezogen, indem sie beispielsweise eine Analyse ihres eigenen Kleiderschranks vornehmen und mit anderen diskutieren: Wie viele Kleidungsstücke besitze ich? Wie lange nutze ich Kleidungsstücke im Schnitt? Wie beeinflusst mein Konsumverhalten den Ressourcenverbrauch? Wer produziert meine Kleidung und unter welchen Bedingungen?

Der Markenkern der HOOU spiegelt sich u. a. in folgenden Aspekten:

1. 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.
2. „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



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: The Future of Fashion.



Abbildung 2: Wegwerfware Kleidung.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

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

Projektteam

Alice Beyer Schuch
Isabella Krzyscik
Friederike Mieß
Lina Moreno

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2600>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

werden können und *user-generated content* integriert wird.

3. 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.
4. „The Future of Fashion“ soll einem akademischen Niveau entsprechen, indem 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.

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 interessierte Öffentlichkeit 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 (technisch, sozial, didaktisch im Rahmen des HOOU-Lernarrangements).

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt befindet sich in der Postproduktion bzw. Endphase und wird bis März 2017 abgeschlossen.

Bisheriges Projektergebnis

Eine Rohversion der OER in Form eines Videos wurde bereits fertiggestellt. Hierzu kommen animierte Elemente wie beispielsweise Grafiken und Illustrationen, die im nächsten Schritt implementiert und durch interaktive Lernarrangements ergänzt werden.

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.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die entwickelte OER eignet sich hervorragend für den ersten Einblick in die unübersichtlichen Prozesse hinter den Kulissen der Branche. Sie kann jederzeit durch neue, vertiefte Themen- und Interaktionsmodule erweitert werden.

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.

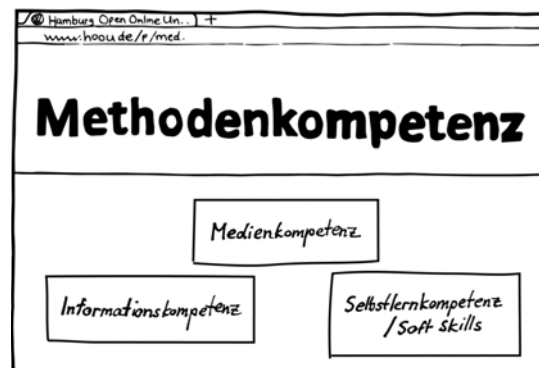
„Gegoogelt, kopiert, zitiert – fertig?“ – Workshop zur Bewertung von Informationsquellen:

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



CC-BY-SA 4.0

Abbildung: Teaservideo des Clusters.



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 Akkuratess, 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 mithilfe von Forum, *Virtual Classroom* und simultaner Dokumentenbearbeitung. Die HOOU 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 Kollaboration unter derart anspruchsvollen Bedingungen gelingt, wird zum einen ein gruppenpsychologisches Hintergrundwissen vermittelt. Zum anderen werden Instrumente und Methoden des Projektmanagements erprobt.



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg /
Staats- und Universitätsbibliothek 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 siehe Website des Projekts

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2976>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule sowie der Staats- und
Universitätsbibliothek Hamburg

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

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 selbst gesteuert angeeignet werden können. Anhand von realen Problemen und selbst gewählten 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 dafür, 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: „Gegoogelt, kopiert, zitiert – fertig?“ – Workshop zur Bewertung von Informationsquellen

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 des Projekts der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg 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: 1. Mai 2016 bis 31. März 2017
- TP 18: 1. Juni 2016 bis 31. Mai 2017
- TP 19: 15. April 2016 bis 30. April 2017

Bisheriges Projektergebnis

Lernmaterialien und Lernarrangements sind konzipiert und in der Umsetzung begriffen. Für die Kommunikation nach außen dient ein Blog mit Neuigkeiten aus der Projektentwicklung und Hinweisen auf Workshops (Stand Januar 2017).

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 Teilnehmer-Befragung (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.

Digital Mapping – ein Lehrportal zu geografischen Informationssystemen, GIS

WOLFGANG TEICHERT

JONATHAN OTTO

Projekt

Das Arbeiten mit geografischen Informationssystemen (GIS) ist eine Kernmethode der Geografie, wird aber auch in der Geologie, der Meteorologie oder der Ethnologie genutzt. Die Funktion eines GIS ist es, räumliche Informationen zu erfassen, verarbeiten, analysieren und präsentieren.

Das Projekt Digital Mapping gibt den Lernenden eine Einführung in das Feld der Kartografie und der geografischen Informationssysteme, welche zeit- und ortsunabhängig genutzt werden kann. Es wird ausschließlich mit *Open-Source*-Programmen gearbeitet, SAGA GIS und QGIS, und mit frei zugänglichen Daten aus der Stadt Hamburg. Dabei werden lokale Themen wie Hochwasser, Kommunalpolitik sowie Arten- und Lärmschutz behandelt. Diese sollen sich basierend auf dem informatikdidaktischen Ansatz „Informatik im Kontext“ am lebensweltlichen Kontext der Lernenden orientieren.

Das Projekt ist in drei aufeinander aufbauende Module aufgeteilt. Jedes Modul beschäftigt sich mit einer übergeordneten Thematik, anhand derer eine Methode gelehrt werden soll. Am Beginn 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. Übungsaufgaben zur Vertiefung der Methoden werden ebenfalls angeboten.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Screenshot aus dem Programm SAGA GIS mit geöffneten Geodaten aus Hamburg.

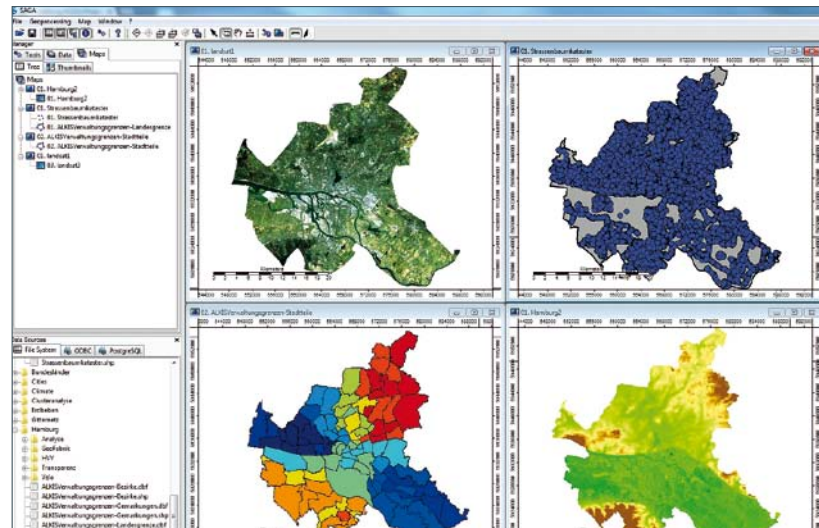
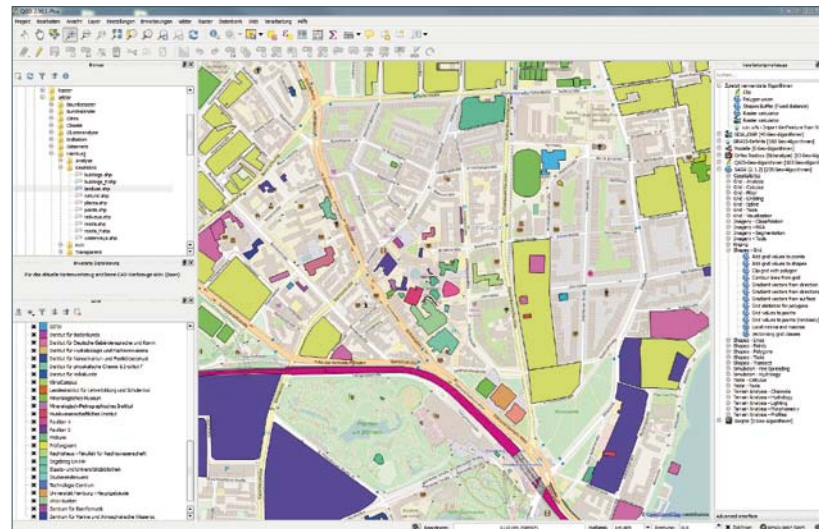


Abbildung 2: Screenshot aus dem Programm QGIS mit geöffneten Daten der Open Data Projekts OpenStreetMap.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

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/?p=2963>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Die Ergebnisse der Teilnehmenden können anschließend mit anderen Projektteilnehmenden online besprochen und verglichen werden. Um einen aktiven und offenen Austausch zu fördern, wird es kollaborative Elemente geben, die auch ohne Anmeldung genutzt werden können. Nachfragen sollen wenn möglich öffentlich beantwortet werden, damit die Antworten allen Lernenden zur Verfügung stehen und am Ende eine FAQ entsteht, welche die wichtigsten Fragen umfasst und klärt.

Zielsetzungen des Projekts

- Vermittlung von geografischer 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 Geografie und verwandten Fachbereichen
- Technikaffine und Geografie-interessierte Bürgerinnen und Bürger, die privat oder beruflich Karten erstellen wollen
- Kartografie-interessierte Schülerinnen und Schüler

Status / Laufzeit des Projekts

Juli 2016 bis Januar 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.

Innovatives Filme Machen

ROBERT BRAMKAMP

Projekt

Das mehrteilige Digitalprojekt „Innovatives Filme Machen“ der Hochschule für bildende Künste Hamburg (HFBK) bündelt die zahlreichen Aktivitäten im Bereich Experimentalfilm, die hier nicht nur zusammenfließen, sondern auch erweitert und fortgeführt werden.

Einen wichtigen Bestandteil bildet das Wiki. Es fungiert als eine Art Glossar und versammelt Beiträge von Filmschaffenden, Künstlerinnen und Künstlern sowie Filmkritikerinnen und Filmkritikern wie u.a. Andreas Busche, Kerstin Cmelka, Michael Girke, Rembert Hüser, Florian Krautkrämer, Michaela Ott, Georg Seeßlen zu filmrelevanten Themenfeldern. Sie alle können dank der partizipativen Struktur des Wikis kommentiert, fortgeschrieben, diskutiert und um gemeinschaftlich entwickelte Texte erweitert werden. Das parallel zum Wiki aufgesetzte *GitBook* ermöglicht durch seine lineare Kursstruktur die Vermittlung zentraler Inhalte in Bezug auf Experimentalfilm. Einen integralen Bestandteil bilden dafür die Video-Lectures von Robert Bramkamp (Professor für Experimentalfilm an der HFBK Hamburg) zu seinem crossmedialen, hybriden Spielfilm „Art Girls“ (2013), dessen Konzeption, Produktion und theoretischer Hintergrund eine zentrale Grundlage des Gesamtprojekts bildet. Von kollektiven Erzählweisen über narrative Potenziale der Medienkunst bis zur 3-D-Animation geben die Video-Lectures Einblicke in neue Techniken des Storytelling und in Produktionsprozesse für den Film von morgen.

Ergänzt wird das Material um bereits existierende Aufnahmen und Mitschnitte des Symposiums „Offensiv Experimentell“ 2013/14 und Filmsequenzen des neuen Kollektivfilms „Dazu den Satan zwingen“. Das ungewöhnliche und in dieser Form sicherlich einmalige Filmprojekt thematisiert auf spielerische Weise die Rahmenbedingungen für innovative, künstlerische Filmarbeit. Der Entstehungsprozess des Films, seine Intentionen und filmpolitischen Kontexte werden im Wiki kommentiert und dokumentiert. Darüber hinaus können



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Screenshot
„Innovatives Filme Machen“.

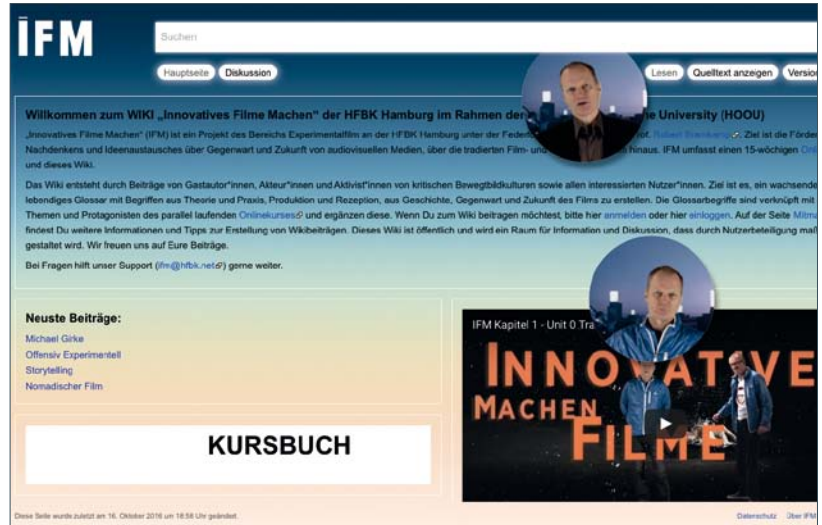


Abbildung 2: Video-Lecture
von Prof. Robert Bramkamp.



Name der Hochschule

Hochschule für bildende Künste Hamburg,
HFBK

Projektleitung

Prof. Robert Bramkamp

Projektteam

Natalie Gravenor
Jana Reddemann
Elena Friedrich
Rasmus Rienecker

Website des Projekts

[https://ifm.hfbk.net/mediawiki/index.php/
Hauptseite](https://ifm.hfbk.net/mediawiki/index.php/Hauptseite), <https://ifm.hfbk.net/kursbuch/>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2576>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Erkenntnisse und Artikulationen wechselseitig in die Filmproduktion einfließen.

So entsteht perspektivisch eine Enzyklopädie zu aktuellen Innovationen und Experimenten im weit gefassten Feld des bewegten Bildes, die über den konkreten Bezug zur HFBK Hamburg hinaus filmpolitische Impulse setzen will.

Zielsetzungen des Projekts

Das Projekt „Innovatives Filme Machen“ möchte die Diskussionen über filmpolitische und filmästhetische Fragestellungen anstoßen. Es geht um eine Reflexion aktueller Entwicklungen und den Austausch über neue Möglichkeiten des experimentellen Filmemachens. Neben der Fähigkeit, filmtheoretische Diskurse einzuordnen, werden auch praktische Kenntnisse und Hilfestellungen für die eigene Filmproduktion vermittelt. Grundsätzlich will das Projekt ein Bewusstsein für die Spielräume und Besonderheiten innovativen Filmmachens schaffen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das digitale Lernarrangement kombiniert eine lineare Kursstruktur (auf Basis von GitBook) mit einem wachsenden und offenen Glossar (auf Grundlage eines Wikis) zum Thema „Innovatives Filme Machen“. Die freie Software eines Wiki bzw. die einfach verständliche und etablierte Struktur sprechen auch interessierte Zielgruppen außerhalb des universitären Kontexts an und laden sie zur Partizipation ein. Das Format eignet sich besonders gut, wenn Inhalte nicht nur einseitig rezipiert, sondern gemeinschaftlich entwickelt und bearbeitet werden sollen.

Status / Laufzeit des Projekts

Seit Oktober 2016, Laufzeit offen

Bisheriges Projektergebnis

- mehr als 30 Beiträge (Text, Film) im Wiki
- mehr als 80 regelmäßige Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer
- mehr als 350 Zugriffe auf *Video-Lectures* und Textbeiträge

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

- Inhaltliche Betreuung durch ein Redaktionsteam
- regelmäßige Aktualisierungen und neue Beiträge im Wiki sorgen für gleichbleibende Aufmerksamkeit
- Anmerkungen von Nutzerinnen und Nutzern fließen in die weitere Konzeption der Beiträge ein

Sustainable Futures

Studierende erstellen Open Educational Resources (OER) zum Thema Nachhaltigkeit

MIRJAM BRASSLER
IVO VAN DEN BERK
ARND HOLDSCHLAG

Projekt

Der vorliegende Beitrag verbindet zwei Ansätze: Bildung für eine nachhaltige Entwicklung (BNE) und die Fokussierung auf Studierende als Produzenten und Produzentinnen von *Open Educational Resources* (OER). Im März 2015 wurde der Antrag auf eine stärkere Unterstützung des Bildungsansatzes „Bildung für nachhaltige Entwicklung – Mit dem Weltaktionsprogramm in die Zukunft“ von der Mehrheit der Fraktionen im deutschen Bundestag angenommen. Das Ziel ist, dass Studierende lernen, die Gegenwart und die Zukunft so zu gestalten, dass die heutige Gesellschaft und auch die nachfolgenden Generationen mit sozialen, ökonomischen und ökologischen Herausforderungen umgehen können.

Die Fokussierung auf Studierende als Produzenten und Produzentinnen von OER hat bis dato noch keine routinierte Praxis an Hochschulen, obwohl dies mit viel Potenzial verbunden ist. Studierende sind Proponentinnen und Proponenten, da sie sowohl Lehrmaterialien konsumieren als auch Lehrmaterialien produzieren. Sie wissen, was für sie ansprechend und nützlich ist, und können entscheidende Multiplikatoren sein, die ihr eigenes OER-Material weiterverbreiten. Ganz im Sinne der Wissenschaftskommunikation 3.0 erhalten Studierende die Möglichkeit, aktiv am Wissenschaftsdialog teilzunehmen, eigene Beiträge zu verfassen und diese zugänglich zu machen. Im Vergleich zu Lehrenden sind Studierende als Urheber ihres Materials nicht an die Hochschule gebunden, da die Hochschule kein Anrecht und kein Verwertungsrecht an ihrer Arbeit hat.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Screenshot „Mitdenken“.

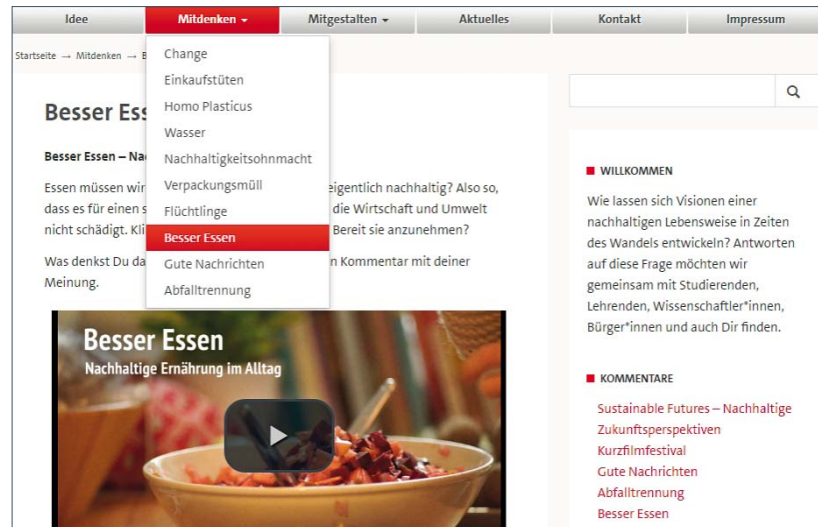
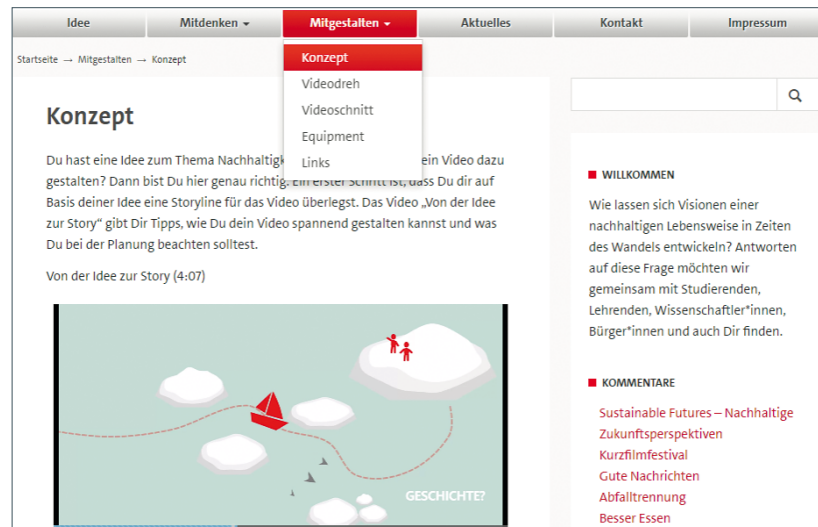


Abbildung 2: Screenshot „Mitgestalten“.





Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Mirjam Braßler,

mirjam.brassler@uni-hamburg.de

Dr. Ivo van den Berk,

ivo.van.den.Berk@hs-emden-leer.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/?p=784>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der

Hochschule

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

In dem Projekt „Sustainable Futures“ 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.

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 es sich als universitärer Kurs an Studierende der Universität Hamburg. Zum anderen adressiert das Projekt Lehrende, die motiviert sind, sich ebenso für Bildung wie 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

Die Evaluation des Lehr-Lern-Szenarios „Sustainable Futures“ wurde mithilfe des Berliner Evaluationsinstruments für selbsteingeschätzte studentische Kompetenzen (BEvaKomp) durchgeführt. Mithilfe des BEvaKomps schätzen die teilnehmenden Studierenden auf einer Skala von 1 bis 5 ihre persönliche Entwicklung in fünf Kompetenzbereichen ein (Ergebnisse in Klammer dahinter): Fachkompetenz (M=4.11, SD=0.79), Methodenkompetenz (M=3.39, SD=1.19), Kommunikationskompetenz (M=3.32, SD=1.20), Kooperationskompetenz (M=3.88, SD=0.83) und Personalkompetenz (M=3.82, SD=0.99). Alle Mittelwerte liegen über dem Skalenmittel 3, was auf eine positive Entwicklung hindeutet.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

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

Das Buch zum Projekt „Nachhaltige Zukunftsperspektiven. Erstellung von Open Educational Resources (OER) in der Hochschullehre“ ist auf „pedocs“, einem Fachportal für Pädagogik, erhältlich: http://www.pedocs.de/frontdoor.php?source_opus=12848.

Recherchekompetenz: Quellen besser sprudeln lassen

DETLEV DANNENBERG

Projekt

Wissenschaftliche Hausarbeiten leiden häufig unter ungenauer Literaturrecherche. Zeigen Sie Ihren Studierenden mit dem „Grundlagenmodul Recherchekompetenz“, wie sie fachwissenschaftliche Informationsressourcen effizienter nutzen!

„Ich finde nichts zu meinem Hausarbeitsthema“, klagt der Student, „die Professorin will, dass ich aktuelle fachwissenschaftliche Literatur zitiere, aber ich finde nichts Passendes!“ Sätze wie diese hören Lehrende oft. Der Student hatte mit einer Suchmaschine Beiträge gefunden, deren Qualität schwer einzuschätzen ist, und in der Bibliothek Lehrbücher ausgeliehen, die in einer Veranstaltungsankündigung empfohlen wurden. Für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit seinem Hausarbeitsthema benötigt er aber Fachbücher, Zeitschriftenartikel und Beiträge in Sammelwerken, insbesondere Kongressberichte.


Das Problem ist, dass er wie viele Lernende nicht weiß, welche Zugänge zu fachwissenschaftlichen Informationsressourcen es gibt und wie er sie effizient nutzen kann. Ihm und allen Leidensgenossinnen und -genossen kann nun geholfen werden:

Im „Grundlagenmodul Recherchekompetenz“ von Detlev Dannenberg (Bibliothekar und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg) lernen Studierende zunächst unterschiedliche Recherchetechniken kennen. Die gewonnenen Kenntnisse können sie im Anschluss selbst in einer Multiple-Choice-Abfrage im Recherchecafé überprüfen. Mit dieser Recherchekompetenz können alle, die das Modul durchlaufen haben, in Literaturdatenbanken die für ihre wissenschaftlichen Arbeiten benötigten Quellen finden. Sie wissen u. a., wie sie mit Schlagwörtern recherchieren können und damit Literatur finden,



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Übungsaufgabe im Recherche café (Ausschnitt).





Übung

Sie können nun diese Tipps im Recherche café ausprobieren. Aber Achtung! Im Recherche café bekommen Sie nur das, was Sie bestellen. Das ist nicht immer das, was Sie auch wünschen, und manchmal bekommen Sie vielleicht auch gar nichts.

Sie wünschen Kaffee mit Schlagsahne oder Schlagobers und bestellen mit der Eingabe **schlag***.
Das * ersetzt eine beliebige Anzahl von Buchstaben am Ende des Suchbegriffs.
Bitte markieren Sie alles, was Sie bekommen.


Café au Lait	<input type="checkbox"/> Kaffee mit Milch in einer Boule, Zucker separat
Einspänner	<input type="checkbox"/> Doppelmokka im Glas mit Schlagobershaube und Hohlhippe
Eiskaffee englisch	<input type="checkbox"/> ein Drittel Kaffee, ein Drittel Eis, ein Drittel Obers
Fiaker	<input type="checkbox"/> Doppelmokka im Henkelglas mit einem Schuss Kirschwasser gespritzt, mit Schlagobershaube und Cocktailkirsche
Franziskaner	<input type="checkbox"/> leichte Melange mit Schlagobers und Schokostreuseln
Häferkaffee	<input type="checkbox"/> Großer Brauner (doppelter Mokka mit Kaffeeobers) im Häferl statt in der großen Schale
Kännchen Kaffee	<input type="checkbox"/> Kaffee im Kännchen (ca. 2 Tassen), separat Kaffeesahne und Zucker

Abbildung 2: Antwort im Recherche café.

< 4 / 22 >


- Lernziele
- Formale, inhaltliche und kolloquenzielle Suche
- Beispiel - Formale Suche
- Übung - formale Suche 1
- Übung - formale Suche 2
- Funktionen
- Übung
- Verknüpfen
- Verknüpfen mit verschiedenen Operatoren
- Übung - UND
- Übung - ODER
- Übung - Präkombination 1
- Übung - Präkombination 2
- Übung - Postkombination
- Präsentbildung
- Schlagwort
- Übung
- Klassifikation
- Übung
- Danko



Übung - formale Suche 1

Sie können nun diese Tipps im Recherche café ausprobieren. Aber Achtung! Im Recherche café bekommen Sie nur das, was Sie bestellen. Das ist nicht immer das, was Sie auch wünschen, und manchmal bekommen Sie vielleicht auch gar nichts.

Richtig!



Weiter!

< zurück
weiter >

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Detlev Dannenberg,
detlev.dannenberg@haw-hamburg.de

Website des Projekts

https://hoou-haw.github.io/hoou_grundlagen_recherchekompetenz/public/de.html

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1259>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

deren Inhalt mit hoher Wahrscheinlichkeit dem gesuchten Thema entspricht.

Das Recherchecafé ist offen gestaltet in dem Sinne, dass es in bereits bestehende Kurse zum wissenschaftlichen Arbeiten eingebunden werden kann, unabhängig von deren Fachausrichtung. Der Code des Recherchemoduls ist unter MIT-Lizenz frei verfügbar und kann bei Bedarf problemlos verändert werden. Der spielerische Ansatz macht es Lernenden leicht, sich mit Fragen wie z. B. „Was sind Trunkierung oder Phrasensuche?“ oder „Was sind präkombinierte Suche und postkoordinierende Suche?“ auseinanderzusetzen.

Zielsetzungen des Projekts

Die Lernenden können mit unterschiedlichen Techniken recherchieren, um anschließend für wissenschaftliche Arbeiten benötigte Quellen in Datenbanken effektiv und effizient zu finden, indem sie

- den Unterschied zwischen formaler und thematischer Suche kennen und entsprechende Recherchetechniken auswählen können,
- trunkieren und damit durch die Eingabe eines Wortstamms und eines Trunkierungszeichens (Platzhalter) mit Suchbegriffen recherchieren können unabhängig von deren Wortendungen,
- die Operatoren „und“ und „oder“ gezielt einsetzen und damit Suchbegriffe miteinander verknüpfen können,
- die präkombinierte Suche anwenden können, indem sie vor der Recherche Suchbegriffe miteinander verknüpfen,
- die postkoordinierte Suche anwenden können, indem sie einzelne Suchergebnisse nachträglich miteinander verknüpfen,

- die Phrasensuche anwenden können und damit Textstellen finden, die die eingegebene Suchwortfolge enthalten,
- Schlagwörter ermitteln und mit ihnen recherchieren können und damit Quellen finden, deren Inhalte mit hoher Wahrscheinlichkeit dem gesuchten Thema entsprechen,
- in Klassifikationen (Systematiken) recherchieren und damit Quellen finden können, deren Inhalte mit hoher Wahrscheinlichkeit dem gesuchten Thema entsprechen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich überwiegend an Studierende oder studieninteressierte Personen, kann aber auch in schulische Kurse zum wissenschaftlichen Arbeiten eingebunden werden. Durch den spielerischen Ansatz, bei dem die Lernenden im Recherche-café unter Verwendung der richtigen Recherchebefehle verschiedene Kaffeesorten bestellen können (und nicht immer genau das bekommen, was sie eigentlich wollten), macht das Lernen aber allen Spaß, die z. B. für berufliche Situationen effektiver nach Literatur recherchieren wollen.

Status / Laufzeit des Projekts

abgeschlossen

Bisheriges Projektergebnis

Das „Grundlagenmodul Recherchekompetenz“ ist ein reiner E-Learning-Kurs mit Selbstüberprüfung, liegt in deutsch- und englischsprachiger Fassung vor und kann in *Blended Learning* oder ähnlichen Settings zur Förderung von Recherchekompetenz eingebunden werden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Vorgängerversion des Grundlagenmoduls ist seit Jahren im Einsatz und vielfach in verschiedenen Lehr-Lernszenarien erprobt. Diese Erkenntnisse wurden im Zuge der Überarbeitung berücksichtigt. Es wird auch weiterhin in der Lehre verwendet werden.

Durch eine Punktabfrage („Ich kann von dem Modul gebrauchen“ / „Ich habe Neues erfahren“) wird am Ende des Moduls ein kurzes Feedback von allen Lernenden erhoben und grafisch dargestellt. Die Punktabfrage kann auch unabhängig vom Modul für alle Formen von Veranstaltungen genutzt werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Im Rahmen der Hamburg Open Online University gibt es verschiedene andere Projekte, die sich mit Themen wie wissenschaftlichem Arbeiten, Recherchieren etc. beschäftigen oder ein einfaches und schnelles Feedbackinstrument einsetzen wollen. Hier wäre es denkbar, die Synergieeffekte zu nutzen und ein Kompetenzcluster auf der HOOU-Plattform anzubieten.

Stadtkulturen: Mit digitalen Praktiken Stadt und Kultur begreifen

ALEXA FÄRBER
INGA REIMERS

Projekt

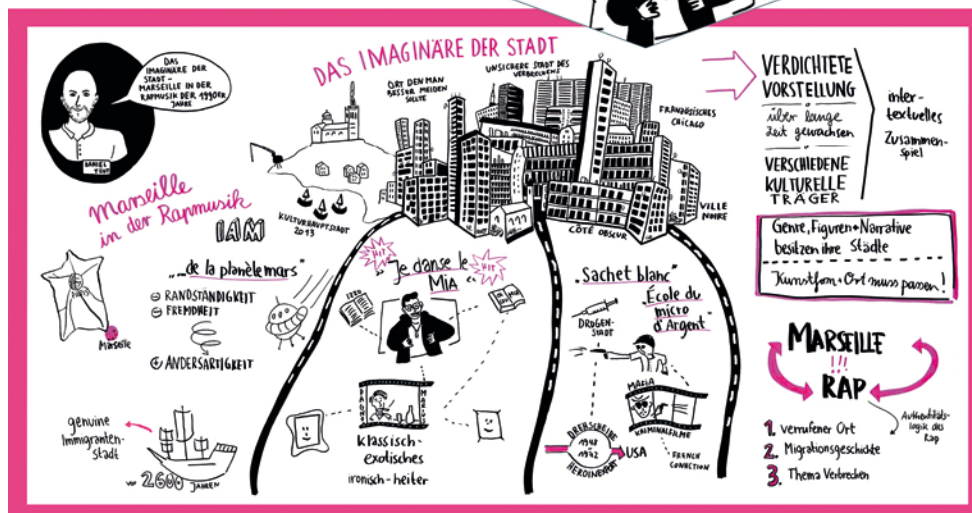
Das Projekt „Stadtkulturen“ setzt an einer Erfahrung an, die alle Lernenden teilen: an der Produktion städtischer Alltagskulturen durch digitale Medien, sei es in Form von informierenden Websites und Newslettern, Blogs, sozialen Medien und Wikis bis hin zu partizipativen digitalen Archiven der Stadtrepräsentation.

Die damit verbundenen digitalen Alltagspraktiken – Informationen in Text und Bild verfassen, sammeln und ver-/teilen – stehen im Zentrum des Seminars. Sie werden von den Lernenden individuell und kollektiv umgesetzt, um sie mit wissenschaftlich-konzeptionellen Überlegungen zu Stadt und Kultur zu verbinden und zu reflektieren. 3 Fragestellungen der kulturwissenschaftlichen Stadtforschung gliedern die konzeptionellen Inputs: „Stadt und Differenz“ fragt nach Ungleichheit und Stadtgesellschaft; mit dem „Imaginären der Stadt“ wird das Verhältnis von kultureller Prägung und Transformation befragt; die Perspektive „Stadt und Assemblage“ fragt nach der Gestalt von Stadt und deren gestaltenden Kräften. Vor diesem Hintergrund werden die eigenen Stadtwahrnehmungen und digitale Alltagspraxis in *Open-Source-Tools* wie einem Wiki oder einer interaktiven Map zu Stadtansichten artikuliert und reflektiert. Auf diese Weise entstehen digitale Plattformen, die Inhalte und Wissen bestehender partizipativer Websites wie eFoto einbinden, sukzessive erweitern und durch Tags ordnen.



CC-BY-SA 4.0

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



Name der Hochschule

HafenCity Universität Hamburg, HCU

Projektleitung

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

Projektteam

Johanna Halfmann
Miriam Neßler
Kristiane Fehrs
Nora Steidel

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1887>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

Die Beschäftigung damit, wie die eigene digitale Praxis Stadt/Kultur im beruflichen wie privaten Alltag mitgestaltet, ist zentraler Ansatzpunkt der Diskussion zwischen den Teilnehmenden, die auch in Foren und Kommentarfeldern innerhalb des Seminars geführt wird. Die Teilnehmenden durchlaufen individuell und interessengeleitet oder auch als Seminargruppe innerhalb der Lehrveranstaltung „Medienpraxis Internet“ die einzelnen nicht linear aufeinander aufbauenden 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 reflektieren.
- Durch die alltagsbezogene praktische und theoretische Arbeit soll ein 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.

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 aber Studierende in ihrem Selbstverständnis als bereits beruflich aktive oder in ihrer Freizeit tätige Akteurinnen und Akteure der Kulturproduktion. Über dieses Selbstverständnis von Kulturproduzierenden ist auch eine breitere Öffentlichkeit angesprochen. Über die Open-Source-Plattformen treffen diese unterschiedlichen Lernenden 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 Prototyps: 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“ weiterentwickelt 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 worden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

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

Betriebliches Gesundheitsmanagement

ANNEGRET FLOTHOW

Projekt

Es werden *Open Educational Resources* (OER) zum Betrieblichen Gesundheitsmanagement erstellt. Unter Betrieblichem Gesundheitsmanagement (BGM) versteht man die Gestaltung, Lenkung und Entwicklung betrieblicher Strukturen und Prozesse, um Arbeit, Organisation und Verhalten am Arbeitsplatz gesundheitsförderlich zu gestalten. Es setzt sich zusammen aus dem Arbeits- und Gesundheitsschutz, der betrieblichen Gesundheitsförderung und dem betrieblichen Eingliederungsmanagement.

Lernende erarbeiten dazu selbstständig oder in (interdisziplinär zusammengesetzten) Teams rechtliche, gesundheits- und arbeitswissenschaftliche Grundlagen. Sie setzen sich mit den für sie relevanten Herausforderungen der Arbeitswelt auseinander (Demografie, Veränderung des Krankheits- und Fehlzeitengeschehens, Arbeit 4.0) und diskutieren, ob bzw. wie diesen Herausforderungen mit einem Betrieblichen Gesundheitsmanagement begegnet werden kann. (Lernendenorientierung, Kooperation, Zivilgesellschaftliche Relevanz) Anhand von Videos mit Interviews mit Expertinnen und Experten sowie Praktikerinnen und Praktikern des BGM lernen sie wichtige inner- und außerbetriebliche Akteurinnen und Akteure kennen. Zentrale Strukturen und Prozesse der betrieblichen Gesundheitsförderung werden mithilfe eines selbst erstellten Legetrickfilms erläutert. Den Entstehungsprozess des Legetrickfilms zeigt die folgende Abbildung 1. Mithilfe von Workbooks schätzen die Lernenden den Nutzen und die Wirksamkeit von Betrieblichem Gesundheitsmanagement anhand aktueller Studien (zur Untermauerung des akademischen Anspruchs) ein.



CC-BY-NC-SA

Abbildung 1: Screenshot aus dem Legetrickfilm „Betriebliche Gesundheitsförderung in 5 Schritten“.

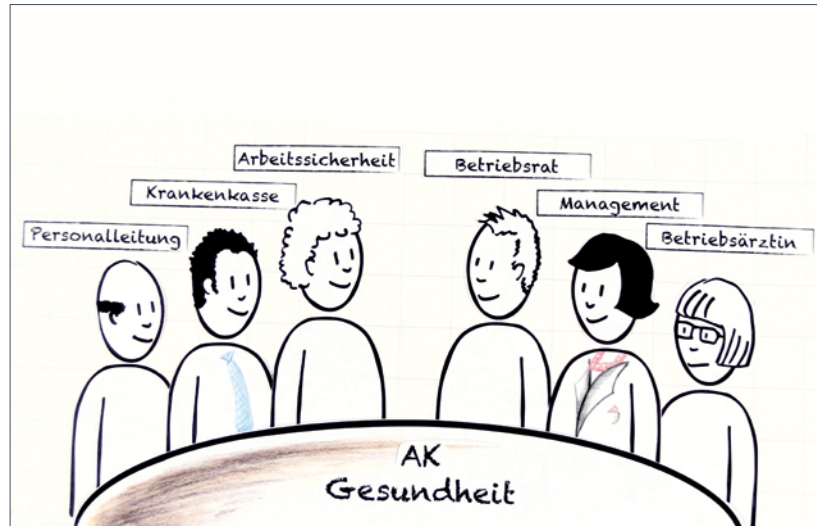


Abbildung 2: Produktion des Erklärvideos „Betriebliche Gesundheitsförderung in 5 Schritten“.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Annegret Flothow

Projektteam

Erik Steffen

Greta Heller

Johanna Geyer

Sanina Mewes

Julia Lengen

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1117>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Erstellung von *Open Educational Resources* (OER) in Form von digitalen Skripten (Workbooks), Tests, Quiz, Legetrickfilmen und Videos zum Thema Betriebliches Gesundheitsmanagement
- Befähigung der Lernenden, für einen Betrieb ihrer Wahl ein Konzept zur Betrieblichen Gesundheitsförderung zu erstellen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projekts sind zunächst Studierende des Departments Ökotrophologie der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW). Ihnen werden Workbooks zur selbstständigen Bearbeitung bzw. zur Bearbeitung in Teams zur Verfügung gestellt.

Die OER könnte darüber hinaus sowohl für Studierende der Gesundheitswissenschaften, der Sozialen Arbeit, der Wirtschaft, der Pflege und des Managements als auch im Rahmen der Weiterbildung, z. B. für Führungskräfte und Mitarbeiterinnen- und Mitarbeitervertretungen in kleinen und mittleren Betrieben, genutzt werden.

Auch für die interessierte Öffentlichkeit ist es interessant, sich mit Grundlagen des Betrieblichen Gesundheitsmanagements zu beschäftigen.

Status / Laufzeit des Projekts

Status: abgeschlossen

Laufzeit: 01.06.2015 – 30.09.2016

Bisheriges Projektergebnis

Es wurden ein Legetrickfilm zur Betrieblichen Gesundheitsförderung erstellt (siehe Abbildung 2), Interviews mit

Akteurinnen und Akteure des Betrieblichen Gesundheitsmanagements (z.B. Betriebsarzt) videografiert und eine Arbeitssituationsanalyse durchgeführt und videografiert. Darüber hinaus wurden Fachvorträge, die im Rahmen einer Ringvorlesung zum Thema Betriebliches Gesundheitsmanagement gehalten wurden, videografiert und bearbeitet.

Außerdem wurden Workbooks zu folgenden Schwerpunkten erstellt:

1. *Gesundheits- und arbeitswissenschaftliche Grundlagen.* Hier werden zentrale Begriffe definiert, Studienergebnisse zur Gesundheit Erwachsener in Deutschland vorgestellt und der Zusammenhang von Arbeit und Gesundheit erläutert.
2. *Grundlagen zum Betrieblichen Gesundheitsmanagement.* In diesem Workbook wird das Betriebliche Gesundheitsmanagement mit seinen Teilbereichen Arbeits- und Gesundheitsschutz, betriebliche Gesundheitsförderung und betriebliches Eingliederungsmanagement und den jeweiligen gesetzlichen Grundlagen beschrieben.
3. *Motive und Hemmnisse für Betriebliches Gesundheitsmanagement.* Für die Implementierung eines Betrieblichen Gesundheitsmanagements sprechen viele Aspekte, wie z. B. der demografische Wandel oder die Veränderung des Krankheits- und Fehlzeitengeschehens. Aber insbesondere für kleine und mittlere Betriebe ergeben sich zahlreiche Hemmnisse, die diskutiert werden und für die Lösungskonzepte entwickelt werden sollen.
4. *Akteurinnen und Akteure sowie Netzwerke, Strukturen und Prozesse.* Die wichtigsten inner- und außerbetrieblichen Akteurinnen und Akteure werden in ihren Funktionen beschrieben. Kernprozesse der betrieblichen

Gesundheitsförderung werden anhand von Beispielen veranschaulicht.

5. *Führung und Gesundheit.* Führungsverhalten kann Beschäftigte kränken oder krank machen, es kann aber auch das Wohlbefinden am Arbeitsplatz fördern.
6. *Good practice.* In diesem Workbook entwickeln die Lernenden Kriterien für eine good practice und stellen gelungene Projektbeispiele vor.

Zum Projektabschluss liegt eine didaktische Handreichung zur Integration der Inhalte in Onlinekursen vor.

Kooperation mit Projekten

Ernährungsbildung am Arbeitsplatz

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die OER wird im Sommersemester 2017 im Rahmen des Moduls Betriebliches Gesundheitsmanagement im Department Ökotrophologie der HAW evaluiert.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Zukünftig sollen weitere Workbooks, z. B. zum Themengebiet Führung und Gesundheit, erstellt werden.

Ernährungsbildung am Arbeitsplatz

ANNEGRET FLOTHOW

Projekt

Es werden *Open Educational Resources* (OER) zur Ernährungsbildung am Arbeitsplatz erstellt. Eine gesundheitsförderliche Ernährung und Verpflegung spielt sowohl bei der Erhaltung der Leistungsfähigkeit am Arbeitsplatz als auch bei der Prävention von ernährungsmitbedingten Erkrankungen wie z.B. Herz-Kreislauf-Erkrankungen eine wichtige Rolle und ist ein Thema, welches von höchster Relevanz in der heutigen Arbeits- und Lebenswelt ist.

Die Lernenden erarbeiten dazu selbstständig oder in Teams ernährungswissenschaftliche Grundlagen als akademisch fundierte Grundlage zur Betrachtung des Themas. Sie setzen sich kritisch mit wichtigen Ernährungstrends (z. B. Infinite Food, Spiritual Food bzw. Fast Good) und Veränderungen der Arbeitswelt („Arbeit 4.0“) auseinander und diskutieren die Auswirkungen auf die Ernährungs- und Verpflegungssituation am Arbeitsplatz. In diesem kooperativen Lernszenario entwickeln Lernende gemeinsame Handlungsstrategien für eine gesunde Ernährung am Arbeitsplatz und werden dafür sensibilisiert, das eigene Essverhalten zu hinterfragen.

Die Lernenden entwickeln für (fiktive) Betriebe unterschiedliche Angebote im Bereich der Ernährungsbildung, wie z.B. die Gestaltung von Gesundheitstagen, Workshops oder Koch-events. Dies ermöglicht ein lernendenorientiertes Lernarrangement, in das die Lernenden eigene Ideen, Berufserfahrungen und Kontexte einbringen können.

Die Abbildung 1 zeigt Studierende beim Gesundheitstag 2016 der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) mit einem Beitrag zum Thema „Essen, Stress und Achtsamkeit“. Wichtige Grundlagen zur Ernährung in der Schichtarbeit bzw. an mobilen Arbeitsplätzen werden anhand von Workbooks erarbeitet. Weitere Themen sind „Gewichts-



CC-BY-NC-SA

Abbildung 1: Studierende beim Gesundheitstag 2016 der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg.



Abbildung 2: Ausschnitt aus dem Legetrickfilm „Finja is(s)t fit“.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Annegret Flothow

Projektteam

Dr. Elke Arms
Erik Steffen
Greta Heller
Johanna Geyer
Sanina Mewes

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3060>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

management“, „Ernährung, Stress und Achtsamkeit“ sowie „Verpflegung“.

Zielsetzungen des Projekts

- Erstellung von OER in Form von digitalen Skripten (Workbooks), Tests, Quiz, Legetrickfilmen und Videos zum Thema Ernährungsbildung am Arbeitsplatz
- Befähigung der Lernenden, für einen Betrieb ihrer Wahl ein Konzept zur Ernährungsbildung am Arbeitsplatz zu erstellen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projekts sind zunächst Studierende der HAW des Departments Ökotrophologie. Ihnen werden Workbooks zur selbstständigen Bearbeitung bzw. zur Bearbeitung in Teams zur Verfügung gestellt.

Denkbar wäre es, die OER auch für Studierende der Gesundheitswissenschaften und im Rahmen der Weiterbildung für Ökotrophologinnen und Ökotrophologen, die im Bereich Betriebliches Gesundheitsmanagement tätig sind, aufzubereiten. Das Thema ist aber auch für die Zivilgesellschaft von Relevanz.

Status / Laufzeit des Projekts

Status: laufend

Laufzeit: 01.01.2016 – 31.03.2017

Bisheriges Projektergebnis

Es wurde ein Legetrickfilm zur Ernährung im 24-Stunden-Dienst für Pflegekräfte erstellt. Die Abbildung 2 zeigt einen Ausschnitt aus dem Legetrickfilm „Finja is(s)t fit“. Darüber hinaus wurden ein Gesundheitstag an der HAW durchgeführt,

ein Quiz mit Ernährungsmythen konzipiert und Audio-Dateien mit Achtsamkeitsübungen erstellt.

Außerdem werden Workbooks zu folgenden Schwerpunkten erarbeitet:

1. *Betriebliche Gesundheitsförderung und Ernährungsbildung.* Welche Rolle spielt die Ernährungsbildung im Rahmen der betrieblichen Gesundheitsförderung?
2. *Gesund genießen.* Wie essen Menschen im Job, und wie würden sie gerne essen? Was ist eigentlich „gesunde Ernährung“? Wie bleibe ich während eines langen Arbeitstages leistungsfähig? Was mache ich gegen das Mittagstief? Was sind eigentlich „Superfoods“, und ist vegane Ernährung gesund?
3. *Essen, Stress und Achtsamkeit.* Sind Sie ein „Stressesser“ oder ein „Stresshungrer“? Welchen Einfluss hat Stress auf das Ernährungsverhalten wie z. B. die Nahrungsmittelauswahl und die Menge der verzehrten Lebensmittel? Was ist eigentlich Achtsamkeit, und was hat das mit gesundem Essverhalten zu tun?
4. *Ernährung und Schichtarbeit.* Essen, wenn andere schlafen? Erfahren Sie, welche gesundheitlichen Risiken mit der Arbeit im Schichtdienst verbunden sind und was man bei der Ernährung im Schichtdienst beachten sollte!
5. *Ernährung an mobilen Arbeitsplätzen.* Menschen, die an mobilen Arbeitsplätzen und -orten arbeiten, wie z. B. Monteurinnen und Monteure, Berufskraftfahrerinnen und -fahrer oder Rettungssanitäterinnen und -sanitäter, fällt es häufig besonders schwer, sich gesund zu ernähren! Wie Sie diese Zielgruppe fundiert beraten können, erfahren Sie hier!
6. *Verpflegung im Job – lecker und gesund.* Zur Erhaltung von Gesundheit und Leistungsfähigkeit am Arbeitsplatz

ist eine gesundheitsfördernde und nährstoffoptimierte Mittags- und Zwischenverpflegung in Betriebsrestaurants und Cafeterien von großer Bedeutung.

7. *Gewichtsmanagement – Prävention von Adipositas.* Werden wir immer dicker? Wie wirksam sind Diäten? Sind Präventionsmaßnahmen im Betrieb möglich? Wenn ja, wie sollten diese gestaltet sein?
8. *Good practice – Ernährungsbildung im Job.* Die Lernenden stellen vorhandene Good-practice-Beispiele vor und entwickeln eigene geeignete Ernährungsbildungsformate, wie z. B. Ernährungsworkshops, Fünf-Minuten-Trainings, Lunch&Learn oder Gesundheitstage zur Ernährungsbildung im Betrieb!

Zum Projektabschluss liegt eine didaktische Handreichung zur Integration der Inhalte in Onlinekursen vor.

Kooperation mit Projekten

Betriebliches Gesundheitsmanagement

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die OER wird im Sommersemester 2017 im Rahmen des Moduls Betriebliches Gesundheitsmanagement im Department Ökotrophologie der HAW evaluiert.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Zukünftig sollen weitere Workbooks, z. B. zu den Themengebieten „Ernährungsbildung für Führungskräfte“ und „Betriebliche Angebote zur Prävention von Diabetes“, erstellt werden.

Restaurant oder Konferenztisch – Verhandlungsstrategien aus aller Welt

SUSANNE BANNUSCHER-HANSEN

UTA HERBST

Projekt

Um international erfolgreich verhandeln zu können, muss man nicht nur Vertrauen aufbauen, sondern auch eine gute Kenntnis über Werte und Normen des Kulturkreises seines Gegenübers mitbringen. Das Northern Institute of Technology Management (NIT) hat ein interaktives Lernmodul zum Thema internationale Verhandlungen konzipiert, in dem verschiedene online-basierte, interaktive Multimodulmodule sowie praktische Übungen kombiniert werden. Diese ermöglichen den Lernenden die eigenständige Erarbeitung von Verhaltensnormen im internationalen Verhandlungskontext für eine multikulturelle Verhandlungssituation.

Das Thema internationale Verhandlungsstrategien trägt ein großes Potenzial für interdisziplinäre Arbeit im Hinblick auf Disziplinen wie Psychologie, interkulturelle Kompetenz, Kommunikationstheorie sowie internationale und gesellschaftliche Aspekte in sich. Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, sich durch Vermitteln von Grundlagen in diesen Bereichen und Hinweisen zu entsprechenden *Open Educational Resources* (OER) einen Überblick zu verschaffen, und je nach Motivation die Möglichkeit erhalten, sich noch eingehender mit den einzelnen Aspekten bzw. Disziplinen zu beschäftigen.

Durch Übungen, kleine Tests und Verhandlungsexperimente soll das erworbene Wissen angewandt und Aufgaben in Gruppenarbeit (idealerweise auch in internationalen Teams) erörtert werden können.



CC-BY-NC

Abbildung 1: Beim Verhandeln geht es darum, kulturell anders geprägte Gesprächspartner zu verstehen, selbst verstanden zu werden und ihr Vertrauen zu gewinnen.



Abbildung 2: „Am Ende sind alle Gewinner!“ Das sollte das Ergebnis erfolgreichen Verhandeln sein.
© Saklakova / Fotolia



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Verena Fritzsche,
verena.fritzsche@nithh.de

Projektteam

Susanne Bannuscher-Hansen,
s.bannuscher@nithh.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1658>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Ergänzung zum Curriculum des NIT bzw. anderer Hochschulen, Alternative zu Präsenzseminaren
- Flexible, individuelle Weiterbildung für alle Interessierten
- Möglichkeit der eigenständigen Erarbeitung des Themas für Studierende und andere interessierte Berufstätige
- Möglichkeit, sich interdisziplinär mit weiteren Themen eigenständig zu beschäftigen
- Erwerb von Kompetenzen im Hinblick auf multikulturelle Verhandlungssituationen
- Kollaboratives Lernen in heterogenen Lerngruppen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Der Online-Kurs kann als Ergänzung des NIT-Curriculums für berufs begleitende Studierende dienen. Aber auch für alle interessierten Berufstätigen, die sich im internationalen Kontext bewegen und weiterbilden möchten, bietet dieser Kurs eine sinnvolle Alternative zu Präsenzseminaren.

Status / Laufzeit des Projekts

Ende März 2017 wird ein Videoclip zur Einführung in das Thema Verhandlungen auf der HOOU-Plattform verfügbar sein. Dazu gibt es einen Einstiegsfall, der von den Lernenden bearbeitet werden soll. Ab Ende Mai haben die Lernenden die Möglichkeit, an einem Online-Verhandlungsexperiment teilzunehmen. Danach erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein individuelles Feedback.

Es wird eine Materialsammlung mit OER und Links zu den Themen Verhandlungsführung, interkulturelle Kommunikation, Kommunikationstheorien und Verhaltensnormen in den verschiedenen Regionen zur Verfügung gestellt.

Langfristig ist eine Einbindung von internationalen NIT-Alumni geplant, die als Ansprech- und Sparringspartner zur Verfügung stehen.

Videoclips und Online-Präsentationen zum Thema interkulturelle Kompetenzen sollen außerdem eine sinnvolle Ergänzung des Lernmoduls darstellen.

Ferner wäre eine Wiederholung des Verhandlungsexperiments zu regelmäßigen Terminen denkbar.

Bisheriges Projektergebnis

Wie oben beschrieben wurden bisher ein Videoclip zur Einführung in internationale Verhandlungen erstellt sowie ein Einstiegsfall und das Konzept für das Verhandlungsexperiment entwickelt.

Kooperation mit Projekten

Bisher gibt es keine Kooperation mit anderen Projekten. Denkbar wären Kooperationen mit Projekten, die sich mit den Themenbereichen Kommunikation, interkulturelle Kompetenz und Psychologie beschäftigen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Nach Beendigung des Verhandlungsexperiments und dem Feedback der Dozentin können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Videoclip und das Online-Experiment bewerten. Die Ergebnisse dienen als Grundlage zur Weiterentwicklung und Anpassung des Lernmoduls.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Eine Weiterentwicklung dieses Lernmoduls ist denkbar, um den Erwerb von Leistungspunkten zu realisieren und damit evtl. die Anrechenbarkeit des Kurses für das MBA-Programm des NIT, aber auch für andere Studiengänge zu ermöglichen.

Program & Play

MARTIN GÖBBELS

Projekt

Wie vermittelt man Grundkonzepte des objektorientierten Programmierens, ohne interessierte Nutzerinnen und Nutzer direkt mit komplexer Theorie zu verschrecken? Wie erstellt man einen Kurs, der spielerisch genug ist, um sowohl Schülerinnen und Schüler anzusprechen, der aber gleichzeitig auf einem fachlichen Niveau ist, mit dem auch Studienanfängerinnen und -anfänger in der Informatik gefordert werden?

„Program & Play“ führt die Lernenden in einem 2-D-Spiel an die Welt der objektorientierten Programmierung heran. In einer durchgehenden Story wird mit dem *Character* eine virtuelle Welt erkundet, Hindernisse müssen überwunden und Aufgaben gelöst werden. Integrierte Programmier-Schnittstellen schaffen die Möglichkeit, die Welt und Fähigkeiten des Characters durch eigene Programmierung zu erweitern. Nur so können die Aufgaben gelöst und das Spiel erfolgreich beendet werden.

Die Programmierung erfolgt in Java. *Screencapturing*-Videos vermitteln grundlegende Programmiermethodik, und in interaktiven Programmieraufgaben werden die Fähigkeiten des Characters – und damit auch das Wissen der Lernenden – kontinuierlich ausgebaut. Der Kurs oder Teile daraus lassen sich in verschiedenen didaktischen Szenarien einsetzen. Über den gamebasierten Ansatz bietet er Zielgruppen wie Schülerinnen und Schülern, Studienanfängerinnen und -anfängern und auch Interessierten aller Altersgruppen einen motivierten Einstieg in die objektorientierte Programmierung.

Technisch basiert das Spiel auf der „Greenfoot“-Entwicklungsumgebung, die zur Umsetzung des didaktischen Konzeptes angepasst und erweitert wurde (www.greenfoot.org). Alle Videos, Grafiken und sonstigen Kursmaterialien werden von Studierenden unter Anleitung neu erstellt.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Titelbild.
© Percy Chen, CC-BY-ND-NC



Abbildung 2: Szenenbild.
© Percy Chen, CC-BY-ND-NC



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Birgit Wendholt
Dr. Martin Göbbels,
martin.goebbels@web.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2585>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Der ganze Kurs oder einzelne Teile daraus können in verschiedenen didaktischen Szenarien eingesetzt werden. Ein Projekt von Prof. Dr. Birgit Wendholt, Fakultät Technik und Informatik, Department Informatik, und Dr. Martin Göbbels.

Zielsetzungen des Projekts

Dieses Projekt führt in spielerischer Form in die Java-Programmierung ein. Neben der Java-Syntax und -Semantik werden in den Lektionen grundlegende objektorientierte Programmkonzepte vermittelt. Die Lernenden wenden Programmier-techniken an, die grundlegend für statisch typisierte Sprachen sind.

Durch die direkte Beeinflussung der Spieleumgebung werden die Lernenden zum Ausprobieren und kreativen Umgang mit dem Programmieren animiert. Es soll Spaß an der Programmierung entwickelt werden.

Daneben werden Basiskenntnisse im Umgang mit Computern vermittelt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen lernen, strukturiert zu arbeiten, und Durchhaltevermögen beim Lösen fordernder Programmieraufgaben entwickeln.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Über den gamebasierten Ansatz bietet er unterschiedlichen Zielgruppen wie Schülerinnen und Schülern, Studienanfängerinnen und -anfängern und auch Interessierten aller Altersgruppen einen motivierenden Einstieg in die objektorientierte Programmierung.

Die Open-Educational-Resources(OER)-Materialien können in *Flipped-classroom*-Szenarien angewendet werden, aber auch als alleinstehendes Online-Selbstlernangebot. Spannend wäre auch die Nutzung an Hochschulinformations-

tagen, um Schülerinnen und Schüler für das Thema begeistern zu können.

Status / Laufzeit des Projekts

Komplett abgeschlossen bis voraussichtlich April / Mai 2017

Bisheriges Projektergebnis

Kapitel 1: Einführung

Kapitel 2: Die erste Begegnung –
Objekte und Klassen

Kapitel 3: Im Dialog mit dem *Character* –
Objekte und Verhalten

Kapitel 4: Charaktere und die Welt gestalten –
Objekteigenschaften und -typen

Kapitel 5: Auf der Flucht –
Arrays, Kontrollstrukturen und Operatoren

Kapitel 6: Türrennen & die Magische Pforte –
Objektsammlungen, Java-Maps

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Projektbeteiligten haben umfassende Erfahrungen in der Gestaltung von Lernangeboten zum Einstieg in die Programmierung, sowohl in analogen als auch in digitalen Settings. Diese Erfahrungen sollen nun gebündelt werden und in einem breiten Angebot für die Öffentlichkeit münden.

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 Citizenszip 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.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Textilwaren in Hamburg St. Georg – Lokale Ansatzpunkte für globale Zusammenhänge.



Abbildung 2: Globales im Lokalen – am Beispiel St. Georg.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

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

Projektteam

Alf-Tomas Epstein
Helen S. Heinrichs
Alina Schweitzer

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=793>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

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 bis dahin fertiggestellten Bausteine im Frühjahr/Sommer 2017 vorgestellt, dann folgt ein tutoriell betreuter Durchlauf.

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 Kartografie-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 Frühjahr/Sommer 2017 tutoriell betreut durch Jill-Yen Mao.

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.

KIWI – Welcome Ehrenamt

Informations- und Lernplattform zu Kultur und Integration durch Wissensaustausch

ANKE GROTLÜSCHEN

JANA WIENBERG

RONNY HEINEMANN

Projekt

Die seit Mitte 2015 steigende Anzahl an Flüchtlingen, die sich von Europa einen Zufluchtsort und eine menschenwürdige Perspektive erhoffen, stellt eine große Herausforderung für unsere Gesellschaft dar. Auf diese Situation ist das Aus- und Weiterbildungssystem derzeit nur bedingt eingestellt und nicht adäquat handlungsfähig bzw. befähigt. Die in diesem Zusammenhang als pädagogisches Personal eingesetzten haupt- und ehrenamtlich Tätigen müssen daher bedarfsgerecht qualifiziert werden, um vermeintlichen De-Professionalisierungstendenzen entgegenzuwirken. Hier setzt „KIWI – Welcome Ehrenamt“ mit einer kollaborativen Lern- und Austauschstruktur an, welche die Userinnen und User im Sinne einer *Learning Community* mittels eines vorgegebenen barrierefreien, wissenschaftlich orientierten Informationspools eigenständig Wissen und Lösungsstrategien entwickeln lässt.

In drei Modulen soll die Möglichkeit zum Wissenserwerb und -austausch geboten werden. In den Modulen „Bildung“, „Beratung“ und „Interkulturelle Kompetenz“ werden die Nutzerinnen und Nutzer über den KIWI-Erkenntnispfad (siehe Abbildung 1) durch ihren Lernprozess geleitet. Dabei wird durch Reflexionsaufgaben zunächst der eigene Lebensweltbezug zu den Inhalten hergestellt und den Userinnen und Usern geholfen, eigene Fragen an ihr Lernanliegen zu stellen. Antworten auf diese Fragen werden in einem breiten Spektrum an *Creative Commons*(CC)-lizenziierten Inhalten bereitgestellt, und es wird in einem abschließenden



CC-BY-ND 4.0

Abbildung 1: Der „KIWI-Erkenntnisfad“.

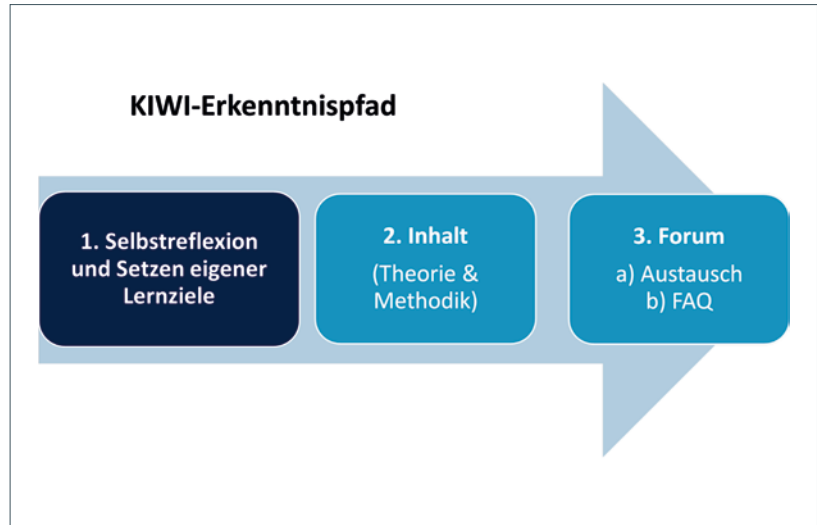
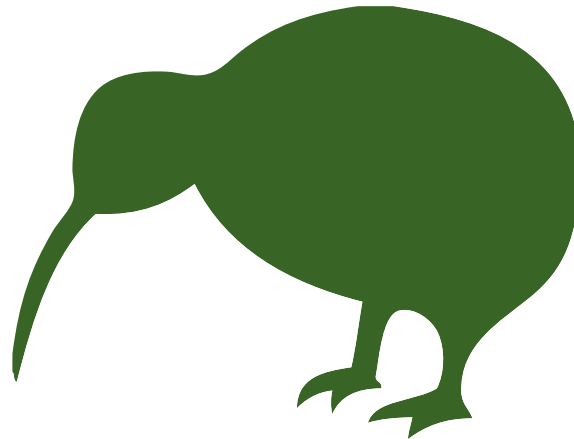


Abbildung 2: Logo „Kiwi“.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Anke Grotlüschen,
anke.grotlueschen@uni-hamburg.de
Dr. Jana Wienberg,
jana.wienberg@uni-hamburg.de

Projektteam

Ronny Heinemann
Helen-Silja Heinrichs

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2672>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Schritt die Möglichkeit zu kollaborativem Lernen und Austausch in speziell moderierten Foren geboten.

Zielsetzungen des Projekts

Mit „KIWI – Welcome Ehrenamt“ werden wissenschaftlich fundierte Inhalte einer breiten Zielgruppe – innerhalb der Hamburger Bürgerschaft – zugänglich gemacht und durch lerntheoretisch begründete E-Learning-Methodik den Nutzerinnen und Nutzern nähergebracht. Im Vordergrund stehen dabei:

- Onlinebasierte Qualifizierung von ehrenamtlich und hauptberuflich Tätigen in der Flüchtlingsarbeit zu den Themen Bildung, Beratung und interkulturelle Kompetenz
- Austausch und Vernetzung der Lernenden
- Stärkung des bürgerschaftlichen Engagements
- Anerkennung der zumeist ehrenamtlichen Arbeit in der Flüchtlingshilfe

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Angebotes sind in erster Linie professionell oder ehrenamtlich Beschäftigte und Freiwillige, die als Quereinsteiger (neu) in Projekten der Flüchtlings- und Migrationshilfe tätig sind. Die Zielgruppe ist medienaffin und hat bereits eine Hochschulausbildung oder verfügt über anderweitig erworbene ähnliche Kompetenzen durch Berufserfahrung. Des Weiteren ist auch die breite hamburgische Öffentlichkeit eingeladen, sich auf „KIWI – Welcome Ehrenamt“ über wissenschaftliche Handlungsempfehlungen (nicht nur) in Bezug auf die Flüchtlingshilfe zu informieren.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufzeit von Juni 2016 bis Februar 2017

Die Informations- und Lernplattform wird den Userinnen und Usern in Form eines Blogs zugänglich gemacht. Darauf sind zahlreiche Inhalte und Verlinkungen zu *Open Educational Resources* (OER) verfügbar. Auch Hinweise zu weiteren (analogen) Lernmaterialien in Hamburger Universitätsbibliotheken oder Bücherhallen werden gegeben.

Für die Zukunft werden eine Moderation der Foren, die Aktualisierung und Pflege der Inhalte und eine weitere technische und didaktische Anpassung des Online-Lernarrangements angestrebt. Die Finanzierung dafür steht jedoch noch aus. Eine weitere Anpassung und Vereinfachung des Onlineauftrittes wird angestrebt und ggf. in einer weiteren Projektphase umgesetzt.

Bisheriges Projektergebnis

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

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

In Kooperation mit der Lehre der Universität Hamburg wurden bereits Vortests und kleinere Evaluationen vorgenommen. Dadurch konnten sowohl inhaltliche als auch technische Anpassungen vorgenommen werden. Eine Implementation von Evaluations-Tools ist angedacht und wird bei einer weiteren Projektförderung ggf. umgesetzt.

Besonders im Bereich der mit der Flüchtlingsarbeit befassten Weiterbildungsträger gibt es ein großes Interesse an der Informations- und Lernplattform „KIWI – Welcome Ehrenamt“ – auch über die Grenzen der Hansestadt hinaus. So kann nach dem Start mit einer soliden Gruppe an Nutzerinnen und Nutzern gerechnet werden.

Weitere Nutzerinnen- und Nutzergruppen sollen besonders über digitale Kommunikationskanäle z.B. in sozialen Netzwerken angesprochen und auf das frei zugängliche Angebot aufmerksam gemacht werden.

eFit fürs Studium

WOLFGANG HAMPE

Projekt

Die Online-Kurse zur Vorbereitung auf das Medizinstudium und den Studienbewerberauswahltest HAM-Nat 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 Kooperation mit der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) 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.



CC-BY-NC-SA 4.0

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

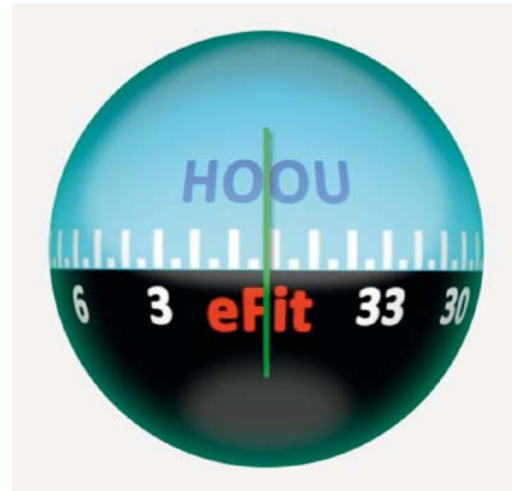
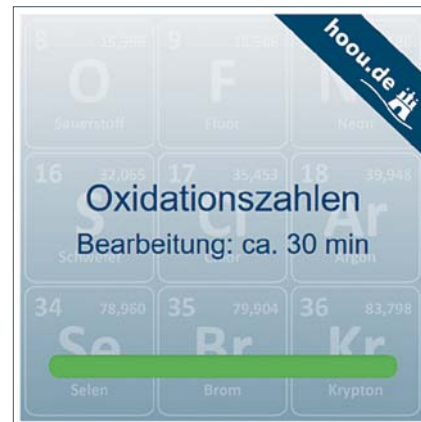


Abbildung 2: „Kachel“ zur
Anzeige des Bearbeitungs-
fortschritts der einzelnen
Module in eFit.



**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/?p=1477>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel des Klinikums

**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 Studienbewerberauswahltest 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.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufendes Projekt (01. September 2015–31. Dezember 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. Bis Januar 2017 wurden der Einstufungstest und Module zu vielen weiteren Themen den Benutzern zur Verfügung gestellt.

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 stoßen auf großes Interesse.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

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

Wie funktioniert eigentlich Forschung?

THOMAS HAPKE

Projekt

Wissenschaftliches Arbeiten setzt von Natur aus auf Offenheit des freien Wissensaustausches. Kommunikation ist wichtiges Kennzeichen von Wissenschaft. Forschungsergebnisse, die nicht öffentlich gemacht werden, sind nicht wirklich Teil von Wissenschaft. Mit *Open Access* als offenem Zugang zu wissenschaftlichem Wissen ist Offenheit auch strategisches Ziel und wichtiger Teil des Dienstleistungs-Portfolios der Universitätsbibliothek der Technischen Universität Hamburg (TUHH).

Im Rahmen der als Kreislauf vorstellbaren wissenschaftlichen Kommunikation (siehe Abbildung) tauchen praktische Aspekte der Entstehung wissenschaftlichen Wissens auf: Wie bewältige ich die Informationsflut? Wie kann ich mein Schreiben verbessern? Warum sind urheberrechtliche Fragestellungen für mich wichtig? Wie kann ich Plagiate vermeiden, wie richtig zitieren? Was ist eigentlich *Peer Review*? Wie publiziere ich? Rezepte und Empfehlungen zur Praxis sollen auch die Reflexion darüber anregen, was Wissenschaftlichkeit ausmacht.

Ausgangspunkt des Projektes „Wie funktioniert eigentlich Forschung?“ ist ein Seminar für Bachelor-Studierende der TUHH aus dem nicht-technischen Wahlpflichtbereich, das von der TU-Bibliothek seit dem Wintersemester 2013/14 federführend angeboten wird. Seminar-Inhalte werden parallel unter offener Lizenz angeboten, damit sie auch von Dritten, insbesondere Studierenden, die keinen Seminarplatz erhalten haben, genutzt werden.



CC-BY 4.0

Abbildung: Life-Cycle
Wissenschaftliche
Kommunikation.
©Thomas Hapke, CC-BY-4.0



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Thomas Hapke,
hapke@tuhh.de

Projektteam

Thomas Hapke
Beate Rajski

Website des Projekts

<https://www.tub.tuhh.de/wissenschaftliches-arbeiten/>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2417>

Projektförderung

Eigenmittel der Hochschule

Zielsetzungen des Projekts

- Durch Rezepte und Empfehlungen für das praktische wissenschaftliche Arbeiten auch Anregungen zum Nachdenken über Wissenschaft, über das Funktionieren wissenschaftlicher Forschung und über die Kennzeichen von Wissenschaftlichkeit geben
- Förderung von Offenheit als Tugend wissenschaftlichen Arbeitens. In einer Zeit digitalen Wandels soll *Open science* Wissenschaft leichter zugänglich für alle machen. Eine globale Welt, die an Nachhaltigkeit orientiert ist, ist immer mehr auf Offenheit angewiesen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich primär an Studierende. Rezepte, Empfehlungen und ein Nachdenken über Aspekte wissenschaftlichen Arbeitens erleichtern den Einstieg in die Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten. Ein Verstehen und Reflektieren der vielfältigen Aspekte wissenschaftlicher Methoden, des Umgangs mit Information und mit dem wissenschaftlichen Schreiben verbunden mit praktischer Erfahrung sind notwendigerweise Teil jeder Hochschulbildung in allen Fächern.

Grundsätzlich ist das Thema für alle Menschen, die wissenschaftlich arbeiten oder Wissenschaft verstehen wollen, von Belang. Um wissenschaftlich begründete Entscheidungen im Alltag (oder etwa in der Politik) treffen zu können, müssen Entscheider ein grundlegendes Verständnis des Funktionierens von Wissenschaft haben.

Status/Laufzeit des Projekts

Läuft bis auf Weiteres

Bisheriges Projektergebnis

Ein Weblog zum Seminar, das seit Beginn des Seminars kontinuierlich gepflegt wird, bietet als eine Art Schaufenster einen Blick auf die im Seminar behandelten Themen:

- Was gehört zum wissenschaftlichen Arbeiten?
Zwerge auf den Schultern von Riesen!?
- Wie sicherer werden, nichts Wichtiges zu übersehen?
Doppelarbeit durch gründliches Recherchieren vermeiden. Fachdatenbanken nutzen
- „PDF-Friedhöfe“ auf der Festplatte durch Programme zur Literaturverwaltung „beleben“
- Sekundär-Zitate vermeiden: Quellen im Original anschauen – ein Fallbeispiel
- Wozu wissenschaftliches Schreiben? „Schreiben ist nicht gleich schreiben.“ Schreiben zum Denken und Lernen!
- Zur Nützlichkeit von Review-Artikeln und zur Erstellung systematischer Literatur-Reviews
- Ein publizierter Aufsatz in einer wissenschaftlichen Fachzeitschrift – ein modernes Fallbeispiel
- Laborbücher als Beispiel für ein Forschungs-Tagebuch und für die wichtige Kulturtechnik des Notizen-Machens beim wissenschaftlichen Arbeiten

Weitere schon vorliegende *Open Educational Resources* (OER) umfassen ein Handout zum Thema „Richtig Zitieren“, eine Postersammlung zum Thema „Offenheit“ sowie eine annotierte Literaturliste zum Thema „Wissenschaftliches Arbeiten“, die in Literaturverwaltungsprogrammen ergänzt werden kann.

Kooperation mit Projekten

Zukünftig wäre eine Vernetzung mit anderen HOOU-Projekten zum Thema „Wissenschaftliches Arbeiten“ denkbar.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Zukünftig ist über die Konzeption von OER bewusster nachzudenken, da die bisher angebotenen Ressourcen eher „Abfallprodukte“ vom Lernen und Lehren im Seminar sind. In Planung ist z.B. die Publikation von Texten, die Studierende im Rahmen des Seminars erstellt haben, sodass die am Lernprodukt beteiligten Studierenden eigene Erfahrungen mit einem Publikationsprozess machen. Auch eine ausfüll- und erweiterbare Checkliste zur Auswahl von Literaturverwaltungsprogrammen ist in Arbeit. Eine andere Idee ist es, über das Blog Fragen und das Aufwerfen von Problemkreisen beim wissenschaftlichen Arbeiten zu ermöglichen, die dann gemeinsam von Studierenden und Lehrenden bearbeitet werden. Ein erster Ansatz dazu war ein Blog-Beitrag zu Laborbüchern.

Effizienzsteigerung eines „Formula Student“-Rennwagens

TJAREK WIERK

NILS BERND BÜCHAU

Projekt

Moderne Personenkraftwagen (Pkw) verfügen immer häufiger über eine Turbine, um die sonst ungenutzte Energie im Abgasstrom zu rekuperieren. Diese ist in der Regel mit einem Verdichter gekoppelt, der die Ansaugluft verdichtet, um die Effizienz des Motors zu steigern (Abgasturbolader). Aktuell entwickeln verschiedene Hersteller Systeme, in denen die Abgasturbine als eigenständiger Generator funktioniert und der Kompressor elektrisch angetrieben wird („E-Turbo“). Diese Entkoppelung erlaubt eine weitere Effizienzsteigerung. Die Implementierung und Optimierung eines solchen Systems ist sehr komplex, sodass für die *Open Educational Resources* (OER) die Abgasturbine, im Verbund mit einem elektrischen Generator, in einem ersten Schritt nur die Lichtmaschine ersetzen soll.

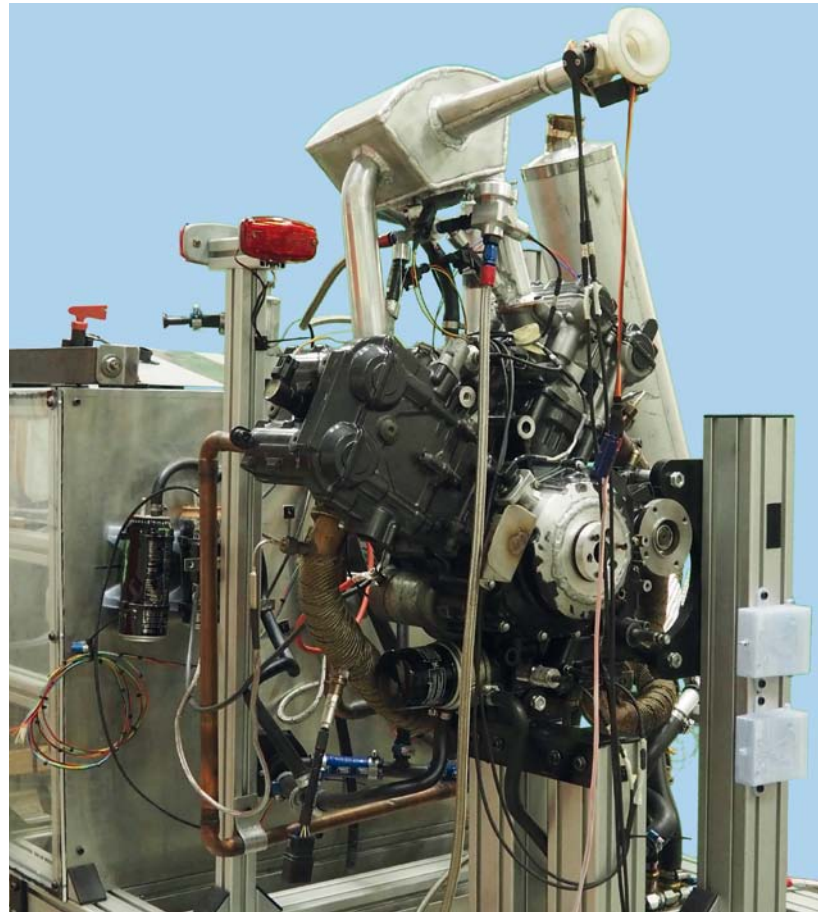
Prüfstandsarbeit erfordert die praktische Umsetzung umfassender theoretischer Hintergründe, die sich Studierende in Ingenieurwissenschaften erarbeiten. Daher legen wir einen ersten Fokus auf die sichere Benutzung von komplexen und teuren Messwerkzeugen wie Kraftstoffwaagen, Indizierungssystemen und anderen am Prüfstand eingesetzten Messsystemen.

In diesem Lernarrangement lernt man außerdem, mit technisch sehr komplexen Problemen umzugehen und zu Problemlösungen zu kommen. Es verdeutlicht in einem Ansatz des forschenden Lernens, wie praktische Problemlösungsmethodik in der Industrie von Ingenieurinnen und Ingenieuren angewendet wird.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung: Ausschnitt eines
Motorprüfstandgerüsts.
©Kopczynski



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Nils Bernd Büchau,
n.buechau@hawksracing.de
Tjarek Wierk,
t.wierk@hawksracing.de

Projektteam

Tim Eickhorst
Manuel Scholz
Manfred Sexauer

Website des Projekts

<https://hawksracing.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3145>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

Anhand dieses Beispielprozesses sollen Lernende in verschiedenen, aufeinanderfolgenden Prozessschritten (Durchlaufen am Prüfstand) sehen und nachvollziehen, wie die Arbeit am Prüfstand abläuft. Sie lernen die verschiedenen Kennzahlen und Parameter kennen, mit denen die Effizienzsteigerung gesteuert, beeinflusst und gemessen werden kann. Die Lernenden können nachvollziehen, wie man Prüfprotokolle liest, interpretiert und weitere Schlussfolgerungen ableitet.

Damit lernen gerade Studienanfängerinnen und -anfänger, wie im Arbeitsleben später gefordert, Systeme selbstständig weiter zu optimieren. Dazu ist außerdem Wissen erforderlich, welche Größen einen Einfluss auf die Effizienz haben und welche Größen z. B. physikalisch festgesetzt und daher nicht zu optimieren sind.

- Evaluation einer Abgasturbine zur Effizienzsteigerung eines „Formula Student“-Rennwagens
- Interessante Einblicke in die Motorenprüfstandsarbeit für jede und jeden schaffen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Lernarrangement richtet sich an Studierende aus den Bereichen Fahrzeugbau, Maschinenbau, Elektrotechnik, Mechatronik und Wirtschaftsingenieurwesen. Der Sinn der Gestaltung des Projektes ist es, ein breites Spektrum aller Wissensstände aufzugreifen und für jede und jeden, je nach Vertiefung innerhalb des Projektes, interessante Informationen vorzuweisen.

Status / Laufzeit des Projekts

02 / 2016 – 03 / 2017

Bisheriges Projektergebnis

Das bisherige Projektergebnis besteht aus einem interaktiven Überblick über den Aufbau des Prüfstands und die Arbeitsweise am Prüfstand. Dieser interaktive Überblick kann auch als PDF gedruckt werden, sodass sich die Lernenden als kleines Gimmick einen eigenen Prüfstandswürfel basteln können. Weitere Ergebnisse sind Prüfprotokolle und deren Auswertungen.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die Ergebnisse der Prüfstandsarbeit und deren Auswertungen stehen anderen Teams der „Formula Student“ offen, sodass hier in der *community of practice* durchaus eine Weiterentwicklung der Ergebnisse und ein gemeinsames forschendes Weiterlernen erwartet werden kann.

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.



CC-BY-NC-SA

Abbildung: Storymap.



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/?p=2785>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

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.

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 Elbregion 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

Der Tideelbe-Komplex begann am 1.9.2015 und wurde Ende 2016 fertiggestellt. Es wurde innerhalb der Laufzeit um das interaktive Modul „Tideelbe-Komplex Plus“ erweitert.

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.

Tideelbe-Komplex plus

SUSANNE HEISE
IVONNE STRESIUS

Projekt

Die Tideelbe-Region umfasst die Elbe und angrenzenden 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 miteinander verknüpft sind, dass die Elbe auch stromaufwärts strömt, weshalb höhere Deiche nicht immer mehr Sicherheit bedeuten und mehr Fische nicht immer ein Plus, sind Aspekte, über die man sich im Alltag selten Gedanken macht. Die Beziehung zwischen dem zu verstehen, was wir unmittelbar erleben, was wir als Ökologie wahrnehmen und was wir als wirtschaftlich bedeutsam erfahren, bildet aber die Grundlage dafür, sich aktiv an politischen Entscheidungen zu beteiligen.

Im ersten Teil des Projekts geht es eher darum, eine Auseinandersetzung und ein Verständnis für die vielen unterschiedlichen Fragen zu initiieren, die im Tideelbe-Ästuar zusammenspielen. Das geschieht über eine interaktive Map, die in spielerischer Art auch mit Quizzes die Tideelbe in den Bereichen Ökologie, Ökonomie, Geschichte etc. erfahrbar macht.

Im zweiten Teil wird dies dann auf einer komplexeren Ebene mithilfe einer Simulation dargestellt. Dabei werden sowohl Art als auch Stärke der Auswirkungen von Handlungen zwischen den unterschiedlichen Stakeholdern und Tätigkeitsfeldern an der Tideelbe visualisiert. Dies unterstützt die Lernenden dabei einzuschätzen, worauf sich z. B. welche Maßnahmen an der Elbe wie stark auswirken können. Welche Folgen kann es für die Nutzer wie den Hafen, FischerInnen und Fischer, aber auch für Kultur und den Naturschutz bedeuten? Was würde dies also für den Hafen, Fischerinnen und Fischer, aber auch für Kultur oder Naturschutzgebiete bedeuten?



CC-BY-NC-SA

Abbildung 1: Pilotprojekt
Kreetsand.
© HPA, mit freundlicher
Genehmigung



Abbildung 2: Das HOOU-
Projektteam beim Interview
im Heuckenlock.



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/?p=2785>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Vermittlung und Visualisierung 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 Teilnehmenden stärken, sich an politischen Entscheidungsprozessen zu beteiligen

Die Lernenden sollen mithilfe dieser Materialien die Wirkweise komplexer Systeme am Beispiel der Tideelbe-Region interaktiv erfahren. Da der Mensch nur in der Lage ist, sehr wenige miteinander wechselwirkende Faktoren zu überblicken, ist es generell schwierig vorauszusagen, welche Auswirkungen einzelne Entscheidungen oder Veränderungen in einem vielfältigen Raum wie z. B. der Tideelbe-Region haben können. Durch die zu erstellenden Simulationen und Planspiele soll den Lernenden vermittelt werden, wie schwierig und gleichzeitig wichtig es ist, sich um die direkten und vielen indirekten Wechselwirkungen in unserer Umwelt Gedanken zu machen. Gleichzeitig wird mit der eingesetzten Software ein Beispiel gegeben, wie man komplexe Systeme analysieren und dies zur Entscheidungsfindung nutzen kann.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich an vorzugsweise jetzige Bewohner und Bewohnerinnen und Interessierte der Tide-beeinflussten Elbregion. Dies schließt explizit auch neue Mitbürgerinnen und Mitbürger ein, z. B. Geflüchtete, die sich über diese Region informieren wollen.

Status / Laufzeit des Projekts

Der Tideelbe-Komplex begann am 1.9.2015 und wurde Ende 2016 fertiggestellt. Es wurde innerhalb der Laufzeit um das interaktive Modul „Tideelbe-Komplex Plus“ erweitert.

Bisheriges Projektergebnis

Das bisherige Projektergebnis besteht aus den Ergebnissen des ersten Teilprojekts zum Tideelbe-Komplex. Die Simulation baut inhaltlich auf diesen Ergebnissen auf und steht bis Ende März 2017 ebenfalls zur Verfügung.

Kooperation mit Projekten

- Einbindung von Ergebnissen aus verschiedenen Forschungsprojekten, z. B. auch „Klimzug Nord“, „DiPol“, „Arch“
- Kooperation mit Schulen

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

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

Wie sehe ich die Welt, wie sehen sie andere?

Urbane religiöse Vielfalt im Raum Hamburg

ADRIAN HERMANN
DOROTHEA GRIESSBACH
LEONIE GEIGER

Projekt

Was genau ist alles eine Religion – und was nicht mehr? Kann jeder Mensch nur eine Religion haben, sofern er oder sie sich zu überhaupt einer Religion bekennt? Wie prägen Religionen, ob sichtbar oder verdeckt, unser urbanes Umfeld, und welche religiösen Räume und Praktiken entstehen wie bzw. wo? Wie kann das in Bild, Ton und Video erforscht und reflektiert, erzählt und dargestellt, ästhetisch bearbeitet und vermittelt werden?

Ziel des Projekts „Wie sehe ich die Welt, wie sehen sie andere?“ ist es, in der universitären und städtischen Öffentlichkeit eine nachhaltige Beschäftigung mit Religion und religiösen Gemeinschaften anzuregen, neue Zugänge des Sehens und Hörens zu schaffen, wechselseitige Lernprozesse zu fördern und einen kollaborativ sowie transdisziplinär angelegten Beitrag zum Forschen in der eigenen Stadt zu leisten. Kollaborativ insofern, dass sich Themen und Perspektiven der Teilnehmenden in den medialen Beiträgen widerspiegeln. Transdisziplinär im Sinne des Einbezugs außeruniversitärer Zusammenhänge wie bspw. Schulen und Religionsgemeinschaften.

In Workshops an Schulen und in Religionsgemeinschaften sowie in Seminaren an der Universität diskutieren wir anhand von im Projekt entstandenen Lernbausteinen (bspw. Videos) über den religionswissenschaftlichen Blick und regen ein Nachdenken über Religion an.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Im Tempel des Tibetischen Zentrums in Hamburg (Video Still).



Abbildung 2: Osternacht in der Kirche des Hl. Johannes von Kronstadt zu Hamburg (Video Still).





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Adrian Hermann,
adrian.hermann@uni-hamburg.de
Dorothea Griebach,
mail@dorotheagriessbach.de

Projektteam

Leonie Geiger
Larissa Meyer

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3017>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open
online
university**
www.hoou.de

Ebenso stellen wir unter Einbeziehung von im Projekt entstandenen audiovisuellen Beiträgen unterschiedliche filmästhetische und künstlerische Ansätze des Arbeitens vor.

Auf diesen inhaltlichen und ästhetischen Grundlagen realisieren die Teilnehmenden der Seminare und Workshops eigenständig zu selbst gewählten Themen kurze Film-, Bild- und Tonbeiträge. Auf unserem Blog stellen wir mithilfe dieser audiovisuellen Materialien die religiöse Vielfalt im urbanen Raum auf einer Karte Hamburgs dar. In der kontinuierlichen und selbst gesteuerten Nutzung des Lernszenarios auf der Plattform der HOOU entsteht so langfristig ein Pool von freien Lernressourcen, die multiperspektivisch zum Wissen über die Vielfalt der Religionen in unserer Stadt beitragen sowie zur Erprobung zivilgesellschaftlicher Offenheit und weltanschaulicher sowie religiöser Toleranz einladen.

Zielsetzungen des Projekts

- Einübung des „religionswissenschaftlichen Blicks“ und Erkennen und Reflektieren religiöser Gegenwartsphänomene
- Sammeln grundlegender medienpraktischer Erfahrungen, Sensibilisierung für filmästhetische Potenziale und Produktion eigener *Open Educational Resources* (OER)
- Mitarbeit an einer dynamischen virtuellen Stadtkarte und Lernplattform mit Bildern, Tönen und Videos zur urbanen religiösen Vielfalt im Raum Hamburg
- Erwerb von Kompetenzen in Recherche- und Feldforschungsmethoden in der eigenen Stadt mit einem Schwerpunkt auf audiovisuellem und ästhetischem Arbeiten sowie Erwerb interreligiöser Kompetenzen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt wendet sich an Studierende, Schülerinnen und Schüler, Mitglieder von Religionsgemeinschaften sowie an der religiösen Vielfalt im urbanen Raum interessierte Menschen. Die Ansprache erfolgt über die teilnehmenden Institutionen und Gruppen, erweitert durch den Blog sowie durch gezielte Öffentlichkeitsarbeit.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt hat im April 2016 begonnen. Die erste Projektphase wird Ende März 2017 abgeschlossen, weitere Projektphasen sind in Planung.

Bisheriges Projektergebnis

Die Lernbausteine des Projekts wurden im Sommersemester 2016 und Wintersemester 2016/17 in Seminaren an der Universität Hamburg erprobt. Darüber hinaus wurden Workshops an Schulen und in Religionsgemeinschaften durchgeführt, in denen bereits Videobeiträge entstanden sind. Die Beiträge befassen sich bspw. mit einer alevitischen Gemeinde in Hamburg oder mit der Frage, wo man in Hamburg koscheres Essen erhalten kann. Sie stellen einen Hindutempel vor oder führen eine Straßenumfrage zu interreligiösen Freundschaften durch. Sie haben die portugiesische katholische Gemeinde Hamburgs oder Vorurteile im Blick, stellen eine Seemannsmission vor und vieles mehr.

Kooperation mit Projekten

Das Projekt steht im Austausch mit anderen HOOU-Projekten an der Universität Hamburg sowie an der HafenCity Universität. Außeruniversitär wurden Kooperationen mit verschiedenen Schulen und Religionsgemeinschaften aufgebaut.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die im Projekt entstandenen Lernbausteine und die Film-, Bild- und Tonmaterialien, die von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Workshops erarbeitet wurden, sollen zukünftig regelmäßig in der religionswissenschaftlichen Lehre und an der Akademie der Weltreligionen der Universität Hamburg eingesetzt werden. Die teilnehmenden Schulen sowie Religionsgemeinschaften werden ermuntert, die Beiträge ebenfalls in ihre Zusammenhänge einzubeziehen.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die im Projekt entwickelten Darstellungsformen zur religiösen Vielfalt im Hamburg sollen in einem größeren Projekt fortgesetzt und der Wissenstransfer von Universität zur Zivilgesellschaft und Politik gestärkt werden. Perspektivisch könnte das Projekt in der Zusammenarbeit mit anderen Universitäten auch über Hamburg hinaus auf andere Städte ausgeweitet werden.

Forschungsthema auswählen, Forschungsfrage formulieren – aus interdisziplinärer Sicht

CHRISTINE HOFFMANN

Projekt

In allen Fachgebieten der Fakultät werden Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens gelehrt bzw. eingeübt. Zwischen den einzelnen Fachgebieten gibt es dabei viele Überschneidungen. So sind die Strategien in dem Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten – zumindest am Anfang – häufig vergleichbar. Unterschiede beim wissenschaftlichen Arbeiten können auf unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen und eher nicht auf unterschiedliche Studiengänge zurückgeführt werden. Zudem schärft die Perspektive anderer Disziplinen den Blick auf den eigenen Umgang mit Grundsätzen wissenschaftlicher Arbeit. Deshalb strebten wir einen interdisziplinären Zugang an.

Als erster Baustein des mediengestützten Angebots wurde die „Themenfindung“ als Teil der Initialphase des wissenschaftlichen Arbeitens gewählt. Sie macht neben der Literaturrecherche und der Bewertung der vorhandenen Quellen den Beginn des Forschungsprozesses aus. Nach erfolgreicher Evaluation ist geplant, weitere Schritte des Forschungsprozesses zu bearbeiten.

Der Themenbereich „Forschungsthema/Forschungsfrage“ wurde aus folgenden Gründen gewählt:

- Er erfordert zunächst kaum Vorwissen seitens der Lernenden.
- Eine sinnvolle Eingrenzung des Themas sowie die präzise Formulierung einer konkreten Forschungsfrage sind mitentscheidend für die erfolgreiche Bearbeitung eines Forschungsvorhabens.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Die Projektgruppe.



Abbildung 2: Logo der Podcastserie zur Themenfindung.
© Sascha Bolte

THEMENFINDUNG



VON DER SUCHE ZUM THEMA

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Dagmar Bergs-Winkels,
dagmar.bergs-winkels@haw-hamburg.de
Prof. Dr. Rüdiger Weißbach,
ruediger.weissbach@haw-hamburg.de

Projektteam

Prof. Dr. Marion Howe,
Prof. Dr. Corinna Petersen-Ewert,
Fabio Casagrande, Bärbel Bongartz,
Thomas Schmidt, Birgit Helms,
Christine Hoffmann, Marianne Wefelberg

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1275>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

- Er eignet sich besonders gut für eine interdisziplinäre Verständigung, da die Eingrenzung des Themas eine Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Wissenschaftsbegriff der Disziplinen umfasst.

Bei den Projektbeteiligten handelt es sich um Lehrende aus allen vier Departments der Fakultät.

Zielsetzungen des Projekts

Die Studierenden bzw. Lernenden

- wissen, welche Bedeutung die Wahl des Themas für das Gelingen einer wissenschaftlichen Arbeit hat, und verstehen Forschung als einen Prozess,
- können eine klar definierte Fragestellung entwickeln,
- erwerben die Fähigkeit, ein Thema bezüglich der Eignung zur wissenschaftlichen Bearbeitung einzuschätzen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projekts sind zunächst Studierende der Fakultät. In Expertinnen- und Experteninterviews wurden vor Projektbeginn die Charakteristika dieser Zielgruppe in Abhängigkeit von den Studienfächern erhoben. Eine weitere Zielgruppe sind Externe, die am wissenschaftlichen Arbeiten interessiert sind.

Es wird eine Nutzung der Materialien in zwei Szenarien angestrebt:

1. Die Open-Educational-Resources(OER)-Materialien können in den jeweiligen Seminaren, die zur Einführung oder Vertiefung des wissenschaftlichen Arbeitens dienen, als Online-Elemente in einem *Blended-Learning*-Szenario verwendet werden. Zusätzlich werden im Kurs für Lehrende noch

Anleitungen zu angeleiteten Übungen hinterlegt.

2. Die OER-Materialien werden zu einer Online-Selbstlerneinheit zusammengestellt, die flexibel von externen Teilnehmenden absolviert werden kann. Als „Ersatz“ für das Feedback durch Dozentinnen und Dozenten an den Hochschulen / Universitäten soll bei diesem Nutzungskonzept in bestimmten Phasen mit dem *Peer-Review*-Verfahren gearbeitet werden. Fertiggestellte Lernelemente werden schon von Beginn an als Anreicherung der Präsenzlehre verwendet. Die Erstellung einer wissenschaftlichen Hausarbeit und auch die Festlegung eines Themas werden als (steuerbarer) Prozess verstanden. Dies wird durch die Gestaltung des Kurses vermittelt.

Status / Laufzeit des Projekts

Mit der Umsetzung des Projekts wurde am 01.09.2015 begonnen. Einzelne Teile wurden bereits erprobt, andere werden noch erstellt.

Bisheriges Projektergebnis

Es zeigte sich beim Einsatz in Seminaren für das wissenschaftliche Arbeiten, dass bereits die Übersicht über die typische Struktur des Prozesses der Themenfindung als hilfreich empfunden wurde.

Ebenfalls wurden Übungen, die von anderen Dozentinnen und Dozenten vorgeschlagen wurden, erfolgreich erprobt. Insgesamt hat die Erstellung der Materialien zu einem Austausch unter den Lehrenden über Methoden geführt, mit denen die angestrebten Kompetenzen vermittelt werden können.

Es wurden auch Podcasts über den Prozess der Themenfindung erstellt. Hier hat ein Student andere Studierende interviewt (<https://soundcloud.com/themenfindung>). Dabei sind recht hohe Zugriffszahlen zu verzeichnen.

Zudem wurden die Möglichkeiten, OER zu erstellen und *Creative-Commons*-Lizenzen zu vergeben, unter den Projektbeteiligten diskutiert, sodass ein Austausch über wissenschaftliches Publizieren initiiert wurde.

Kooperation mit Projekten

Eine direkte Zusammenarbeit mit anderen Projekten findet derzeit nicht statt. Die Lernmodule einiger anderer Module, z.B. „Recherchekompetenz“, ergänzen unser eigenes Angebot, und wir weisen die Lernenden darauf hin.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Jeder Einsatz des Moduls wird mit einem Feedbackbogen durch die Lernenden bewertet. Nach wie vor hat auch der Expertinnen- und Expertenaustausch unter den Lehrenden eine große Bedeutung.

Educational Boxes (EduBox)

New perspectives on culture and their consequences for intercultural business communication

ADELHEID IKEN

Projekt

Welchen Einfluss haben kulturspezifische soziale Netzwerke, der Umgang mit Konflikten in verschiedenen Kulturen und die Diversität auf die interkulturelle Kommunikation in Geschäftsbeziehungen?

Das Projekt „Educational Boxes: New perspectives on culture and their consequences for intercultural business communication“ unterstützt die Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen. Dabei gehen die Autorinnen und Autoren von einem erweiterten Kulturbegriff aus, der auf dem Verständnis basiert, dass Kulturen durch mehr oder minder große Kollektive repräsentiert werden, die miteinander in Verbindung stehen und durch Prozesshaftigkeit und Wandelbarkeit geprägt sind.

Das Konzept des Projektes basiert dabei auf den sogenannten Educational Boxes. In jeder Themenbox sind verschiedene Materialien und Medien zur Erarbeitung des jeweiligen Leitthemas enthalten. Aus diesen Texten, Videos, Aufgaben, Reflexionen oder Präsentationen können sich Lehrende und Lernende frei bedienen, um sich ihren Fragestellungen zu interkulturellen Themen zu nähern.

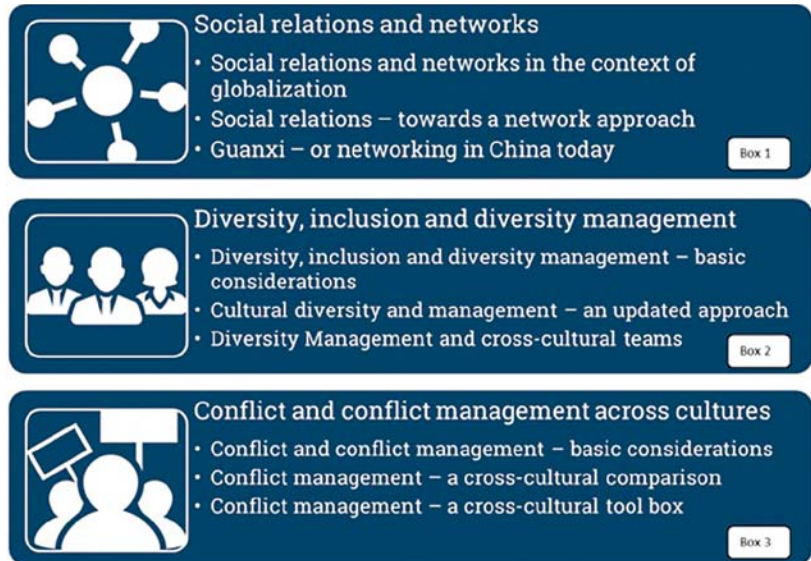
Dabei sind die Materialien so gestaltet, dass sie auch von Lernenden genutzt werden können, die bisher nur wenig Erfahrung mit akademischen Inhalten haben. Dadurch kann sich auch die interessierte Öffentlichkeit mit diesen Themen auseinandersetzen.

Im Rahmen des Projektes wurden zunächst drei Educational Boxes produziert und mit Inhalten befüllt. Diese können sowohl in der Tiefe als auch in der Breite von der (Fach-) Community erweitert werden. Fallstudien können beispielsweise basierend auf den Inhalten



CC-BY 4.0

Abbildung: Themenboxen mit verschiedenen Materialien und Medien zur Erarbeitung der Leitthemen.



The image displays three educational boxes, each with a white icon on a dark blue background. Box 1 features a network diagram icon, Box 2 features an icon of three people, and Box 3 features an icon of a person with a speech bubble. Each box contains a title and a list of topics, with a small 'Box X' label in the bottom right corner.

Social relations and networks

- Social relations and networks in the context of globalization
- Social relations – towards a network approach
- Guanxi – or networking in China today

Box 1

Diversity, inclusion and diversity management

- Diversity, inclusion and diversity management – basic considerations
- Cultural diversity and management – an updated approach
- Diversity Management and cross-cultural teams

Box 2

Conflict and conflict management across cultures

- Conflict and conflict management – basic considerations
- Conflict management – a cross-cultural comparison
- Conflict management – a cross-cultural tool box

Box 3

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Adelheid Iken,
adelheid.iken@haw-hamburg.de

Projektteam

Prof. Dr. Francisco Javier Montiel Alafont
Dr. Peter Wittchalls

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1149>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

im Bereich Interkulturalität für verschiedene Anwendungsdisziplinen angepasst und umgeschrieben werden. Zusätzliche Themen können als komplett neue Educational Box angefügt werden.

Ein besonderes Plus bieten die Educational Boxes für Lehrende: Anhand eines Session-Plans ist ein erstes didaktisches Setting vorbereitet, um aus den Unterlagen eine vollständige, auch offline oder im *Blended Learning* anzubietende Lerneinheit für Studierende zu gestalten.

Zielsetzungen des Projekts

Eine „EduBox“ ist ein virtueller Container, in dem sich unterschiedliche englischsprachige Lehr- und Lernmaterialien befinden, die auf einem erweiterten Kulturbegriff basieren und sich mit verschiedenen Themen der interkulturellen Wirtschaftskommunikation beschäftigen.

Ausgehend von einer auch kulturell zunehmenden Heterogenität der Studierenden sind die Materialien so zu gestalten, dass sie das Vorwissen, die Interessen und die kulturellen Verortungen der Studierenden für die Erreichung der Lernziele nutzen. Neben der Wissensvermittlung zu konkreten Themen (z. B. soziale Netzwerke, Beziehungsaufbau, Konflikt und Konfliktmanagement) gilt es, insbesondere Fähigkeiten weiterzuentwickeln, das eigene Verhaltensrepertoire kritisch zu hinterfragen und zu erweitern, um in einem kulturell zunehmend komplexer werdenden Arbeitsumfeld angemessen reagieren und effektiv handeln zu können. Darüber hinaus gilt es, Strategien zu entwickeln, um kulturelle Vielfalt als Ressource zu nutzen. Dieses Verhaltensrepertoire bezieht sich insbesondere auf den reflektiven Umgang in kulturellen Überschneidungssituationen, zum Beispiel im Umgang mit Vielfalt und in konfliktiven Situationen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Konzept der Educational Boxes spricht verschiedene Zielgruppen an. Zunächst sollen für Lehrende englischsprachige Materialien zur Nutzung in diversen Lehr-Lern-Settings erstellt werden (für Online-Kurse, *Blended-Learning*-Szenarien, aber auch für Präsenzseminare).

Status / Laufzeit des Projekts

September 2015 bis Dezember 2016

Bisheriges Projektergebnis

Verschiedene Lehr- und Lernmaterialien wurden bereits erstellt, wie z. B. ein interaktiver Stammbaum, verschiedene Präsentationen, kurze Erklärvideos, Reflexionsaufgaben und Session-Pläne.

Kooperation mit Projekten

An dem Projekt sind neben Prof. Iken (HAW Hamburg) auch Prof. Dr. Javier Montiel Alafont (Karlshochschule) und Dr. Peter Witchalls (Universität Hamburg) unmittelbar beteiligt. Fachkolleginnen und -kollegen im In- und Ausland haben bereits ihr Interesse angemeldet, eigene Educational Boxes zu erstellen oder daran mitzuarbeiten. Über ein bestehendes internationales Netzwerk von Lehrenden, die alle in englischer Sprache das Fach „Interkulturelle Kommunikation und Cross-Cultural Management“ unterrichten, und den „Intercultural Campus“ (<http://www.intercultural-campus.org/>) werden Fachkolleginnen und -kollegen angesprochen, sich mit ihrer speziellen Expertise einzubringen und selbst eine EduBox zu entwickeln.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Lehr-Lern-Materialien, die im Verlauf des Projekts bereits entstanden sind bzw. noch entstehen werden, werden in den Seminaren und Lehrveranstaltungen von Studierenden ausprobiert. Deren Rückmeldungen und Anmerkungen zum Verständnis werden eingearbeitet.

Außerdem ist geplant, dass die Inhalte der Educational Boxes von der (Fach-)Community erweitert und ergänzt werden. Durch eine lebendige Nutzung und Weiterentwicklung kann die nachhaltige und längerfristige Verwendung der Materialien in verschiedenen Lehr-Lern-Settings gefördert werden.

CeProFI

C als erste Programmiersprache unter Berücksichtigung von Erkenntnissen der Fachdidaktik der Informatik

DION TIMMERMANN

CHRISTIAN KAUTZ

Projekt

Die Digitalisierung der Gesellschaft fordert von allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen zunehmenden Grad der Interaktion mit Computern. Um die digitale Landschaft aktiv mitzugestalten, ist zunehmend technisches Know-how nötig. Folglich ist das Vermitteln von Programmierkenntnissen von zunehmender Bedeutung an Schulen und Hochschulen.

Viele Lehrmaterialien und -veranstaltungen zum Programmieren vermitteln alle nötigen Grundlagen des Programmierens, wie Syntax und Semantik. Untersuchungen haben gezeigt, dass viele Lernende diese Grundlagen zwar beherrschen, aber trotzdem nicht in der Lage sind, funktionierende Programme zu schreiben. Ziel dieses Projektes war es, Lernmaterialien zu entwickeln, die Lernenden beim Überwinden dieser Schwierigkeiten helfen.

Nach Untersuchungen in einer Vorlesung an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) wurden hierzu Gruppenarbeitsblätter, sogenannte *Tutorials*, entwickelt. Beim Bearbeiten dieser Tutorials folgen die Lernenden grundsätzlichen Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens: Sie treffen Vorhersagen, die sie anschließend überprüfen und deren Bedeutung sie in Gruppen diskutieren. Hierbei erkennen sie *selbst* ihre Fehlverständnisse und entdecken *selbst* Zusammenhänge. Durch diesen Ansatz sind die Tutorials stark lernendenzentriert.

Durch einen Fokus auf die Grundlagen der Programmierung können die Materialien in jeder Form der Programmierausbildung, auch außerhalb von Universitäten, eingesetzt werden.

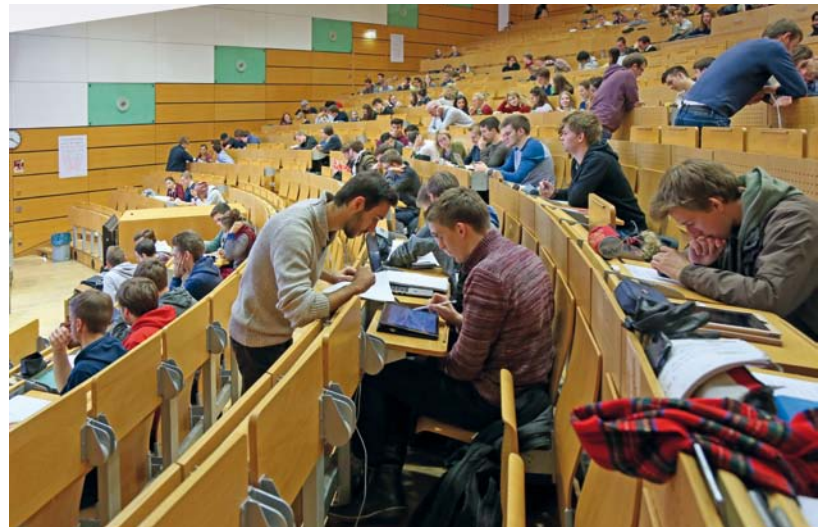


CC-BY-SA

Abbildung 1: Studierende und Tutor beim Bearbeiten von Tutorials in Gruppenübungen.



Abbildung 2: Studierende sowie Tutorinnen und Tutoren beim Bearbeiten von Tutorials im Hörsaal.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Prof. Dr. Christian Kautz,
kautz@tuhh.de

Projektteam

Dion Timmermann

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1698>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Identifikation spezifischer Verständnisschwierigkeiten beim Erlernen von Programmieren
- Erstellen von Tutorials, um Lernende beim Überwinden der identifizierten Schwierigkeiten zu unterstützen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Da die entwickelten Materialien nur sehr eingeschränkt zum Selbststudium geeignet sind, richtet sich das Projekt vor allem an Lehrende verschiedenster Bildungseinrichtungen wie Schulen, Berufsschulen, Hochschulen und Universitäten. Diese werden sowohl direkt als auch über Multiplikatoren wie Didaktikzentren auf das Angebot aufmerksam gemacht.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt wurde mit der Entwicklung der Lehrmaterialien 2016 abgeschlossen. Die Evaluation steht noch aus, da hierzu die Materialien eingesetzt werden müssen. Eine Entwicklung weiterer Materialien wird nicht ausgeschlossen.

Bisheriges Projektergebnis

Die häufigsten Verständnisschwierigkeiten von Programmieranfängerinnen und -anfängern wurden in einer Informatik-Vorlesung an der HAW Hamburg anhand eines standardisierten Tests identifiziert und mit Daten aus der Literatur abgeglichen. Auf Basis dieser Ergebnisse wurden vier Tutorials in je drei Versionen für die Programmiersprachen C, C++ und Java entwickelt. Diese stellen prototypisch verschiedene mögliche Ansätze von Tutorials in der Informatik da.

Kooperation mit Projekten

Im Rahmen des Projektes „CePro“ wurde eine Informatik-Grundlagenvorlesung an der HAW Hamburg überarbeitet. Die wissenschaftliche Begleitung des Projekts „CePro“ wird durch das Projekt „CeProFI“ geleistet. In zukünftigen Semestern sollen die in diesem Projekt erstellten Lehrmaterialien in der Lehrveranstaltung an der HAW eingesetzt und evaluiert werden.

Zusätzlich wurde im Rahmen des Projektes ICP der Universität Hamburg eine Online-Programmier-Plattform entwickelt. Es wird derzeit geprüft, ob die Tutorials sinnvoll in diese Plattform integriert werden können.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Es wurden Ein- und Ausgangstests mit Studierenden einer Informatik-Grundlagenvorlesung an der HAW Hamburg durchgeführt. Es ist geplant, in dieser die Tutorials einzusetzen und die Ein- und Ausgangstests zu wiederholen. Durch die Änderung des Lernzuwachses der Studierenden können dann Rückschlüsse auf den Erfolg der Tutorials gezogen werden.

Zusätzlich soll informelles Feedback von Dozentinnen und Dozenten, die diese Materialien einsetzen, gesammelt werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die Evaluation durch Messung des Lernzuwachses ohne und mit diesen Materialien ist noch nicht abgeschlossen, da die Lehrmaterialien erst im kommenden Semester eingesetzt werden können.

Eine Erweiterung der Lehrmaterialien wird derzeit nicht ausgeschlossen, wird aber u. a. von der Evaluation abhängig gemacht.

Project Management in Urban Design

BERND KNIESS

JULES BUCHHOLTZ

CHRISTOPHER DELL

DOMINIQUE PECK

Projekt

In Hamburg-Blankenese haben sich Nachbarinnen und Nachbarn gegen die Pavillons für Flüchtlinge gewehrt. Nachbarschaft mit Flüchtlingen können sich viele nicht vorstellen. Dass sie sich im wahrsten Sinne des Wortes aufbauen lässt, haben Flüchtlinge, internationale Studierende, Gewerbeschülerinnen und -schüler und Alteingesessene im Projekt „Building a Proposition for Future Activities“ im September 2016 gezeigt.

Rosa und Christoph hängen die ausgearbeiteten Projektvorschläge an die Leuchtkästen. Nikolai und Bernd montieren die Kästen mittels Dachlatten an die Rückseite des langen, zu Beginn der Summer School gezimmerten Tisches. Die Redakteurin des Architekturmagazins *Bauwelt* führt eine Jury bestehend aus Nachbarn, Geflüchteten, Vertretern der politisch-administrativen Ebene des Bezirks Wandsbek und der Stadt Hamburg, der Planung und Durchführung von Bauprojekten und Experten aus den Bereichen Bildung und Forschung durch die Ausstellung „Building a Proposition for Future Activities“. Über einen im Selbstbau um eine *Support Structure* erweiterten Informationscontainer geht es über die Minigolf-Anlage des First International Mini Golf Grand Prix Poppenbüttel zur Hängung aller Projektvorschläge einer Architektur, aus der heraus und mit der neue Weisen von Zukünften möglich sind. Das über die Führung versammelte Wissen wird in einem Tischgespräch öffentlich gemacht,



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Veröffentlichung der Projektarbeiten. Abschlussstag der Summer School Building a Proposition for Future Activities.



Abbildung 2: Was passiert, wenn wir Projektarbeiten veröffentlichen? Studio-Input mit Christopher Dell.



Name der Hochschule

HafenCity Universität Hamburg, HCU

Projektleitung

Bernd Kniess,
bernd.kniess@hcu-hamburg.de
Jules Buchholtz,
jules.buchholtz@hcu-hamburg.de
Christopher Dell
Dominique Peck,
dominique.peck@hcu-hamburg.de

Projektteam

David Liebermann, Beyza Gürdogan,
Jana Reddemann

Website des Projekts

<http://www.ud.hcu-hamburg.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1881>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

dessen Beiträge in Form einer Projektarchäologie für die weitere Projektierung des Projektes Begegnungshaus Poppenbüttel 43 verhandelt werden.

Zusammen mit dem Lehr- und Forschungsprogramm Urban Design (UD) der HafenCity Universität Hamburg (HCU) haben die Nachbarinnen und Nachbarn der geplanten Flüchtlingsunterkunft „Poppenbüttel 43“ für das Projekt Begegnungshaus in zahlreichen Situationen gekämpft. Ein langwieriger und streitbarer Prozess mit vielen Beteiligten und sich ändernden Rahmenbedingungen, dessen Know-how und *Know-why* nun von UD in das Learning-Arrangement „Projekt Management in Urban Design“ übersetzt und für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird.

Zielsetzungen des Projekts

- Einblick in die Methoden, Werkzeuge, Theorien und Ressourcen der Erarbeitung eines Motivs und einer Fragestellung aus dem und für den forschenden und gestalterischen Umgang mit dem Gegenstand des Urbanen und dessen Übersetzung in Projektierungen
- Bewusstsein über die Spielräume und Haltungen des Urban Design in gegenwärtigen Stadtentwicklungsprozessen
- Einblick in akademische Arbeits- und Wissensbestände
- Fähigkeiten, relevante Diskurse und Hypes in der Konzeptualisierung von Stadtentwicklungsprozessen zu verstehen
- Fähigkeiten, eigene Projekte mit geeigneten Medien darzustellen und zu vermitteln

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Personen, die in Projekten an der Gestaltung des Urbanen tätig sind.

Status / Laufzeit des Projekts

In Bearbeitung, Veröffentlichung im 2. Quartal 2017

Bisheriges Projektergebnis

Im Rahmen der „Summer School Building a Proposition for Future Activities“ wurden Projektmanagement-Tätigkeiten in Form von Videos, Fotos, Diagrammen und Texten notiert und in ein Projektarchiv übertragen. Dieses Archiv stellt den Wissensraum der Projektarchäologie als Basis für die Analyse und Vermittlung der Tätigkeiten eines Projektmanagements in Urban Design dar.

Kooperation mit Projekten

www.hafencity-lectures.de

Seit dem Jahr 2015 bestimmt das Thema Zuwanderung mit dem Fokus auf Flucht erneut den öffentlichen Diskurs über Stadtentwicklung. Emotionen, Erfahrungen, Vermutungen, politisches Handeln, Protest und vielschichtiges Engagement beeinflussen ebenso wie mediale Berichterstattungen das Feld der Auseinandersetzung um Orte des Wohnens und Arbeitens sowie andere Möglichkeiten des Bleibens. Nicht nur bleiben Hintergründe artikulierter Positionen in diesen Diskursen häufig intransparent. Auch systematisch erhobenes empirisches Wissen über die Situation Geflüchteter in unterschiedlichen Städten und Gemeinden ist lückenhaft. In dieser Konstellation gedeihen Ängste, Spekulationen und Ressentiments, die verantwortungsvolles politisches Handeln erschweren. Genau deshalb ist ein offener Diskurs zur

Thematik dringlich, der sich aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven speist.

Im Sommer 2016 versammelten die Veranstalter Gäste zu Aspekten des Bleibens: Bleiben und Mobilität, Recht, Wohnen, Arbeit und Ausbildung. Videos aller Veranstaltungen finden Sie auf www.hafencity-lectures.de.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das E-Learning-Arrangement Project management in Urban Design wird im zweiten und dritten Quartal 2017 einem Praxistest unterzogen und darauf aufbauend erweitert und verdichtet. Eine überarbeitete Version soll im zweiten Quartal 2018 zur Verfügung stehen.

Wer kontrolliert das Internet? Völkerrechtliche und technische Basics

JANWILLEM VAN DE LOO

Projekt

Das Internet verstehen. Wer hat die Macht im Internet? Wo ist das Netz am schwächsten? Welche Rolle spielt das Völkerrecht? Anschauliche Videos und Materialien zeigen, wie das Internet funktioniert und wer es reguliert.

Das lernendenzentrierte OER-Lernarrangement „Wer kontrolliert das Internet? – Völkerrechtliche und technische Basics“ ist einfach verständlich und an die Zivilgesellschaft gerichtet. Es ist wissenschaftlich fundiert und interdisziplinär zwischen Informatik-, Rechts- und Politikwissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern entwickelt worden. Expertinnen und Experten aus der Praxis der internationalen Internetregulierung (*Internet Governance*) wurden mit einbezogen und entsprechende Konferenzen besucht.

Das Lernarrangement thematisiert zunächst Internettechnik und Völkerrecht. Im Anschluss geht es um den Status quo der *Internet Governance*. Zum Abschluss werden Perspektiven der Netzregulierung vorgestellt. Die Lernenden sind dabei frei, sich mit einzelnen Abschnitten zu beschäftigen oder das gesamte Lernarrangement zu bearbeiten. Am Ende können jeweils kleine Synthesearbeiten (bspw. Essays, *Mindmaps*, Videos) produziert und anderen Lernenden zur Verfügung gestellt werden. Es gibt Videos, kleine Wissenschecks, Multiple- und „Open“-Choice-Selbsttests, die sämtlich unter *Creative-Commons*-Lizenz stehen.

Parallel wurde im Februar 2017 ein interdisziplinäres Seminar zum Thema internationale Internetregulierung angeboten.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Konrad Lembcke,
Dipl.-Jur. Janwillem van de Loo,
Chiara Helmold und
Carlotta Meewes (v. l. n. r.).



Abbildung 2: Das interdisziplinäre Seminar konnte in der kulturwissenschaftlichen Bibliothek Warburg in Hamburg stattfinden.





Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Janwillem van de Loo,
janwillem@vandeloo-online.eu

Projektteam

Konrad Lembcke
Chiara Helmold
Carlotta Meewes

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2831>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Neben den o.g. Disziplinen waren Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Mathematik, Ethnologie, Kultur- und Wirtschaftswissenschaft beteiligt.

Zielsetzungen des Projekts

- Demokratie braucht mündige Menschen. Wir stellen allen Interessierten wissenschaftliche und gleichzeitig allgemeinverständliche Informationen über das Internet und seine internationale Regulierung zur Verfügung.
- Wir regen an, sich selbstgesteuert und auch kollaborativ weiter mit diesen Themen zu beschäftigen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Unser Projekt spricht alle Menschen an, die sich für das Internet interessieren. Als Teil der HOOU ist es vor allem im Bereich der Hamburger Universitäten präsent und dürfte deswegen primär deren Studierende erreichen.

Status/Laufzeit des Projekts

Unser Projekt steht kurz vor dem Abschluss. Der erste, größere Teil, die wissenschaftliche Recherche und interdisziplinäre Kooperation, sind abgeschlossen. Der zweite Teil, die Fertigstellung von drei Videos, ist kurz vor dem Abschluss. Der letzte Teil, ein sog. digitales Skript, das weitere Informationen und Selbsttests umfasst, ist in der Produktion.

Bisheriges Projektergebnis

Zentrales Produkt sind die drei ca. zehnmündigen Videos. Die besondere Herausforderung dabei war, ein hochkomplexes Thema wie *Internet Governance* in einfache Sprache und greifbare Bilder zu bringen.

Kooperation mit Projekten

Als Kooperationspartnerinnen und -partner für unsere OER-Inhalte konnten wir den „Arbeitskreis Junger Völkerrechtler*innen“ (Link: <http://voelkerrechtsblog.org/community/teaching/>), Prof. Dr. Markus Kotzur, Prof. Dr. Hans-Heinrich Trute (Rechtswissenschaft), die Netzpolitik AG Heidelberg mit Prof. Dr. Wolf Schünemann (Link: <http://www.uni-heidelberg.de/politikwissenschaften/forschung/netzpolitik/ag/index.html>) (Politikwissenschaft), René Pickhardt (Institute for Web Science and Technologies, Universität Koblenz) und Hans-Peter Dittler (IETF, Boards of Trustees von ISOC) (beide Informatik) gewinnen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die gesammelten Materialien werden über ein Blogformat verbreitet und online frei zugänglich sein. Das begleitende Seminar wird evaluiert.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Unser Projekt trägt im besten Fall einen kleinen Teil dazu bei, eine große gesellschaftliche Wissenslücke zu schließen. Viele Menschen haben schon vom Recht auf Vergessen, Netzneutralität oder natürlich den Enthüllungen von Edward Snowden zur weltweiten Abhörtätigkeit der National Security Agency (NSA) gehört. Dabei bleibt aber oft ungewiss, wer das Internet eigentlich verwaltet. Schon der Begriff *Internet Governance*, der das Thema der internationalen Internetregulierung beschreibt, ist wenigen bekannt. Dabei ist damit große Macht verbunden.

Nun ließen sich weitere wichtige Akronyme wie Zauberformeln aufzählen, IGF, ISOC, IETF und andere. Aber das Problem

liegt eigentlich noch tiefer: Nur ein Bruchteil der Menschen, die das Internet nutzen, wissen, wie es funktioniert.

Eine Demokratie ist nie besser als ihre Bürgerinnen und Bürger. Bildung der Mehrheit und die transparente Verfügbarkeit von Informationen sind für das gute Funktionieren unserer Gesellschaft unerlässlich. Unsere Videos und Materialien sind eine Möglichkeit, zukünftig die große Wissenslücke, die zur internationalen Internetregulierung besteht, zu schließen.

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



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Screenshot
rhizome.hfbk.net.

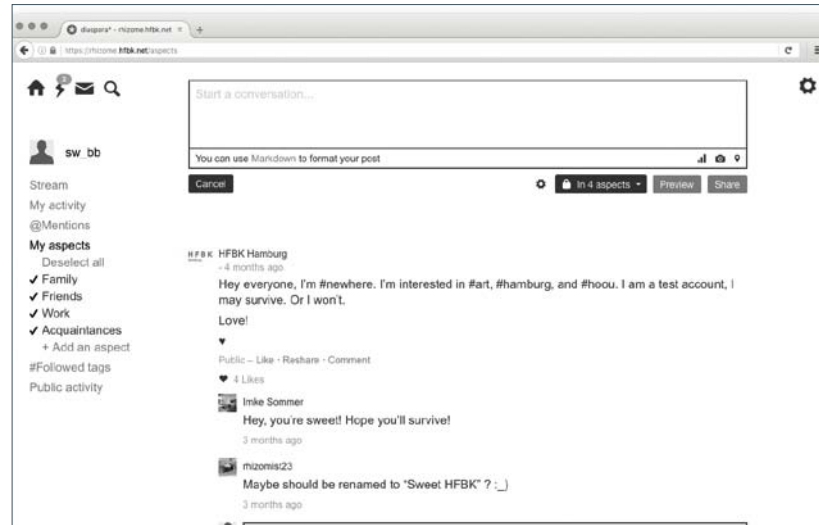


Abbildung 2: Gemeinsamer
Workshop mit Studierenden,
Lehrenden, Mitarbeiterinnen
und Mitarbeitern der HFBK
und TUHH.
©TUHH/Ladwig



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/?p=2755>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule


hamburg
open
online
university
www.hoou.de

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.

Zielsetzungen des Projekts

- Austausch und Diskussion über kunstrelevante, gesellschaftspolitische und Themen anregen
- Ansprechen und Involvieren neuer Zielgruppen für einen möglichst breiten Diskurs
- Erproben neuer Lehr- und Lernformate, die der selbstständigen Erarbeitung von Inhalten entsprechen
- Erlernen und Erproben von unterschiedlichen Textformaten (Kommentar, Post, Essay) im Digitalen
- Vernetzung mit internationalen Debatten

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Studierende und die interessierte Öffentlichkeit, die über verschiedene Kanäle (vor allem Social Media) angesprochen werden.

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 Digitalprojekten 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)

Digital Publishing

BEATE ANSPACH

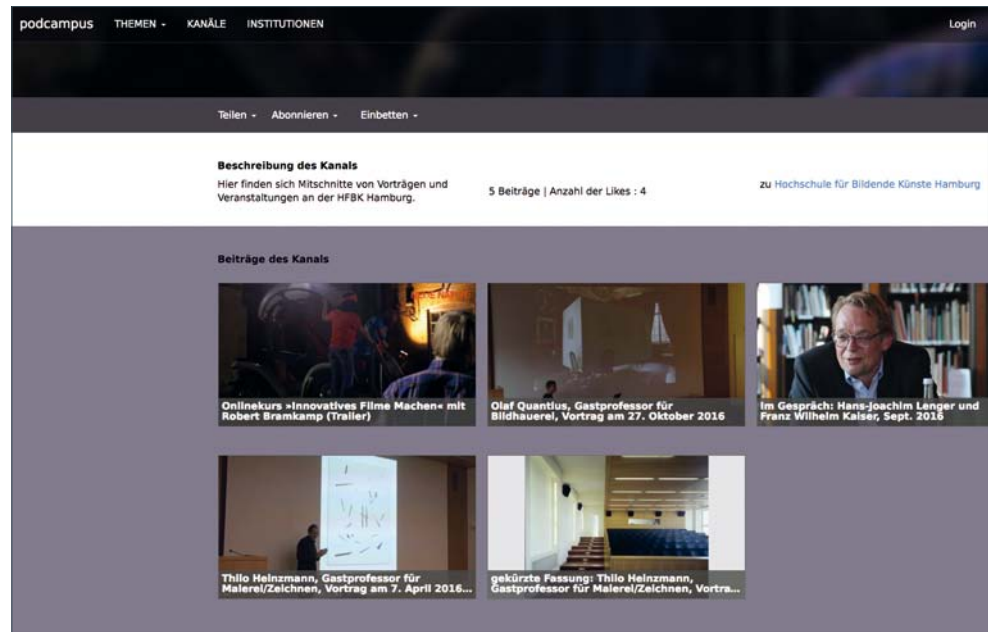
Projekt

Das Digitale hat einen erheblichen Einfluss auf aktuelle künstlerische Praktiken. So hat sich bereits seit Längerem eine Strömung in der bildenden Kunst entwickelt, die das Digitale zum Inhalt der künstlerischen Auseinandersetzung macht und es zugleich als Material versteht. Diese künstlerische Strömung – die unter dem Label der *Post Internet Art* firmiert – hat seit einigen Jahren Konjunktur. Künstlerinnen und Künstler arbeiten (kritisch) mit dem und im Digitalen, setzen sich mit der Logik von Algorithmen, den gesellschaftspolitischen Effekten der Digitalisierung auseinander und befragen das Digitale auf skulpturale oder bildliche Qualitäten. Neue Herausforderungen stellen sich an Künstlerinnen und Künstler aber auch in Bezug auf die (digitale) Vermittlung ihrer Kunst. So hat die Hochschule für bildende Künste Hamburg (HFBK) eine neue Professur für „Digitale Grafik“ eingerichtet, die mit den Studierenden die Möglichkeiten des zeitgenössischen Webdesigns, des digitalen Publizierens sowie des experimentellen Arbeitens im Spannungsfeld transmedialer Gestaltung erforscht und weiterentwickelt. Die Studierenden werden in digitale Wandlungsprozesse involviert und verstehen Gestaltung als experimentelles Forschungsfeld. Denn dessen Spezifika und Möglichkeiten haben nicht zuletzt unübersehbare Effekte auch auf die Gestaltung von Ausstellungskatalogen und Künstlerinnen- und Künstlerbüchern. Hierauf gilt es zu reagieren und konkrete Lehrangebote für das Online-Publishing oder Crossmedia-Publishing zu machen. Hier können Studierende aktuelle Formen des digitalen Publizierens untersuchen und sich grafisch mit den veränderten Ansprüchen des Digitalen an die Lesegewohnheiten auseinandersetzen. Das *Open-Educational-Resources(OER)*-Projekt „Digital Publishing“ erprobt verschiedene Ansätze des digitalen Publizierens und macht (Lehr-)Angebote der HFBK Hamburg öffentlich zugänglich. So wurden in diesem Zusammenhang zahlreiche Vorträge, Symposien und Tagungen audiovisuell dokumentiert und auf den bereits bestehenden Plattformen wie



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung: Kanal der HFBK Hamburg auf Podcampus.



HFBK

Hochschule für bildende
Künste Hamburg

Name der Hochschule

Hochschule für bildende Künste Hamburg,
HFBK

Projektleitung

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

Projektteam

Prof. Michael Diers, Prof. Robert Bramkamp,
Andreas Schlaegel, Lisa Klosterkötter,
Ruben van der Belt, Raimar Stange,
Raphael Dillhof, Georg Seeßlen, Andreas Busche,
Mario Mentrup, Roman Barkow u. a.

Website des Projekts

[http://www.podcastcampus.de/institutions/
hochschule-fuer-bildende-kuenste-hamburg,](http://www.podcastcampus.de/institutions/hochschule-fuer-bildende-kuenste-hamburg)
ifm.hfbk.net, rhizome.hfbk.net, hfbk-hamburg.de

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open**
**online
university**
www.hoou.de

„Podcampus“ oder der Website der HFBK Hamburg eingebunden. Dadurch werden sie diskursiv in bestehende Debatten eingebettet, und das Besondere an digitalen Publikationen – die Integration verschiedener medialer Quellen – wird betont.

Zielsetzungen des Projekts

Die Studierenden erforschen und entwickeln die Möglichkeiten des zeitgenössischen Webdesigns, des digitalen Publizierens sowie des experimentellen Arbeitens im Spannungsfeld transmedialer Gestaltung. Sie werden in digitale Wandlungsprozesse involviert und verstehen Gestaltung als experimentelles Forschungsfeld.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Vor allem Studierende, aber auch die interessierte Öffentlichkeit.

Status / Laufzeit des Projekts

Seit Oktober 2015, Laufzeit offen

Bisheriges Projektergebnis

Das neue Magazin auf der Website www.hfbk-hamburg.de bündelt seit April 2016 die unterschiedlichsten Quellen (Facebook-Posts, Twitter-Tweets, rhizome-Beiträge etc.) zu virulenten Themen und macht sie zu einem bestimmten Zeitpunkt als Online-Magazin zugänglich. Es bietet eine inhaltliche Auswahl des breiten und ungefilterten Informationsangebots im Netz an, die das permanente „Rauschen“ einfängt und zugänglich macht.

Bereits jetzt sind digitale Beiträge von Gastautorinnen und -autoren, Kuratorinnen und Kuratoren sowie Kritike-

rinnen und Kritikern in dem sozialen Netzwerk der HFBK, rhizome.hfbk.net, zugänglich. Die Textbeiträge, Kommentare, geteilten Links und Fotos geben einen Eindruck von der Vielfaltigkeit der künstlerischen Diskurse wieder und lassen nicht nur Studierende, sondern auch die interessierte Öffentlichkeit zu Wort kommen. Enge inhaltliche Überschneidungen und Synergien gibt es auch zu anderen HOOU-Projekten der HFBK Hamburg, wie dem Wiki „Innovatives Filme Machen“ oder dem Projekt „rhizome.hfbk.net“. Diese Überschneidungen sollen in Zukunft weiter ausgebaut und verstärkt werden.

Kooperation mit Projekten

Kooperation mit weiteren Digital-Projekten der HFBK Hamburg (z.B. Innovatives Filme-Machen und rhizome.hfbk.net).

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die enge Zusammenarbeit mit den Projektteilnehmerinnen und Projektteilnehmern, die eingebauten Feedback-Möglichkeiten und die konkrete inhaltliche Betreuung durch ein Redaktionsteam unter Beteiligung von Studierenden gewährleisten eine lernendenorientierte Ausrichtung der Inhalte und Angebote.

Kolonialgeschichte und Nationalsozialismus

Verflechtungen in Geschichte und Erinnerung

ANDREAS KÖRBER

Projekt

Im Zentrum öffentlicher Geschichtsdebatten steht zunehmend auch die deutsche koloniale Vergangenheit. Geprägt werden diese Debatten durch ähnliche Begriffe und Kategorien wie bei den „Diktaturerfahrungen“ Nationalsozialismus und DDR: Täter- und Opferschaft, Schuld, Verantwortung. Dabei stellt sich die Frage, inwiefern Kolonialismus und Nationalsozialismus zusammenhängen: Haben in den Kolonien entwickelte Denk-, Verhaltens- und Verwaltungsstrukturen die späteren Verbrechen ermöglicht? Welche Rolle spielen rassistische Vorstellungen und Verhaltensweisen? Welche europäischen und afrikanischen Perspektiven ermöglichen neue Zugänge zu dem Thema? Inwiefern ist unser heutiger Blick auf die Kolonialgeschichte von der „Aufarbeitung“ des Nationalsozialismus geprägt, und was bedeutet das für den öffentlichen Umgang mit diesen Vergangenheiten?

Das Angebot ermöglicht u.a. mittels digitaler Skripte ein reflexives, selbst zu steuerndes Lernen entlang dieser Fragen – anhand kontroverser Quellen und Darstellungen aus europäischer (deutscher) Perspektive sowie der ehemals kolonisierten Gesellschaften. Es richtet sich an individuell Lernende und (interkulturelle) Gruppen, die ihr Thema in einem digitalen Raum kollaborativ bearbeiten wollen; ein Teil des Materials ist englischsprachig. Sämtliche Unterlagen stehen unter *Creative-Commons*-Lizenz auf dem Blog zur Verfügung.

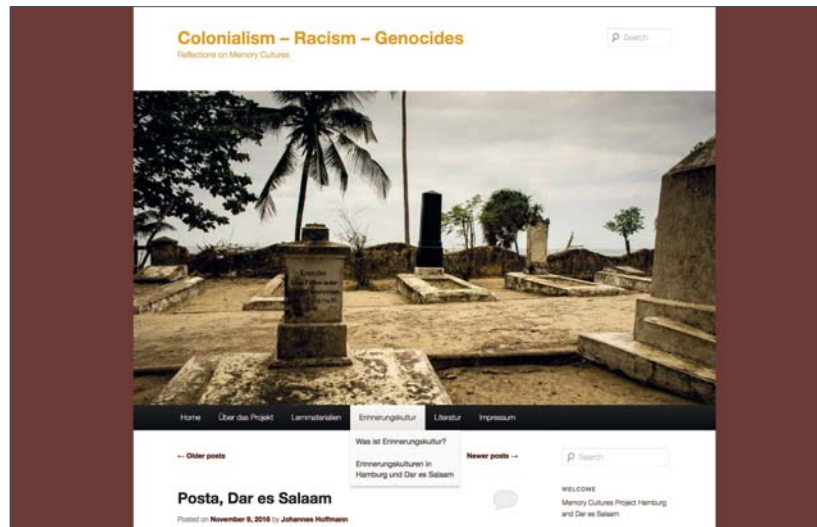


CC-BY-NC-ND

Abbildung 1: Ausschnitt aus interaktiven Lernmaterialien zum Thema Rassismus.
© Nina Speck unter Verwendung eines Bildes von olly/Fotolia



Abbildung 2: Website des Projekts.
© Nina Speck





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Andreas Körber,
andreas.koerber@uni-hamburg.de

Projektteam

Frauke Steinhäuser
Hildegard Wacker

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1350>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open** 
**online
university**
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

- Interkulturelle, räumlich getrennte Gruppen – entweder bereits vorhanden oder sich aus individuell Lernenden vorübergehend zusammenfindend – erarbeiten und diskutieren kollaborativ selbst formulierte Fragestellungen im Rahmen des Oberthemas.
- Die Teilnehmenden werden sich im Laufe der Auseinandersetzung mit den Materialien und ihrer selbst gewählten Fragestellung über die Perspektivhaftigkeit historischen Lernens und die Konstrukthaftigkeit von Geschichte bewusst.
- Die Teilnehmenden können sich kompetent und mit fundierten Argumenten an aktuellen Debatten zum Projektthema beteiligen und werden zugleich sensibler gegenüber oft unbewussten Formen von Alltagsrassismus.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Individuell Lernende sowie (interkulturelle) Gruppen aus dem Hochschulbereich sowie der interessierten Öffentlichkeit. Auch interdisziplinär arbeitende Gruppen sind erwünscht.

Die Gruppen können sich aus Hamburger Studierenden und/oder Lehrenden etwa der Fach- bzw. Arbeitsbereiche Geschichtsdidaktik / *Public history* / Geschichte / Globalgeschichte sowie Kommilitoninnen und Kommilitonen und Lehrenden beispielsweise aus ehemaligen deutschen Kolonien zusammensetzen, zu denen bereits Kontakte bestehen oder in Zukunft aufgebaut werden.

Teilnehmen können darüber hinaus beispielsweise auch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Bildungseinrichtungen und *Non Governmental Organizations* in Hamburg und ehemaligen deutschen Kolonien, die sich für das Projektthema

interessieren oder deren Arbeitsbereich Berührungspunkte zu dem Projektthema aufweist.

Status / Laufzeit des Projekts

Bis 31.3.2017

Bisheriges Projektergebnis

- Erstellung eines Blogs
- Laufende Einbindung vielfältiger Materialien zum Projektthema in die Website
- Erarbeitung verschiedener Lernarrangements zum Projektthema im Rahmen zweier Masterseminare; Umwandlung der Lernarrangements in digitale Skripte
- Erstellung von Videos mit Interviews mit tansanischen Kolleginnen und Kollegen und von Videos mit Interviews mit Hamburger Lehrbeauftragten und Studierenden zum selben Thema als Teil der Materialsammlung

Kooperation mit Projekten

- Kooperation mit Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus dem Bildungsbereich und des Goethe-Instituts in Daressalam /Tansania
- Auch die Nutzung von Materialien des HOOU-Projekts der Forschungsstelle „Hamburgs (post-)koloniales Erbe / Hamburg und die frühe Globalisierung“ ist sehr gut möglich.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Rückmeldungen von Teilnehmenden sowie Nutzerinnen und Nutzern der Lernmaterialien durch Kommentare auf dem Blog oder durch Mails an die Projektleitung können sowohl zur Evaluation als auch gegebenenfalls zur Korrektur und zur Erweiterung des Angebots dienen.

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 sich Antworten auf diese Fragen 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. 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.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Illustrationen von Uliana Stavi, Asya Maslova für „Russland 2.0“.
© Uliana Stavi und Asya Maslova

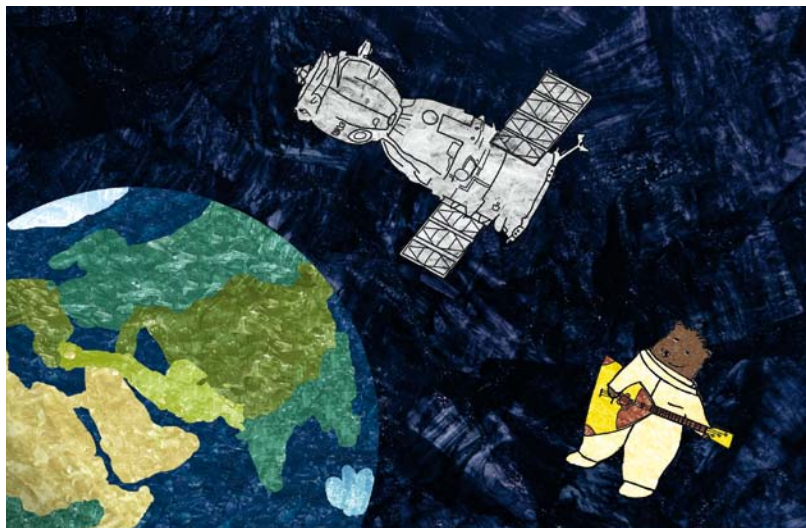
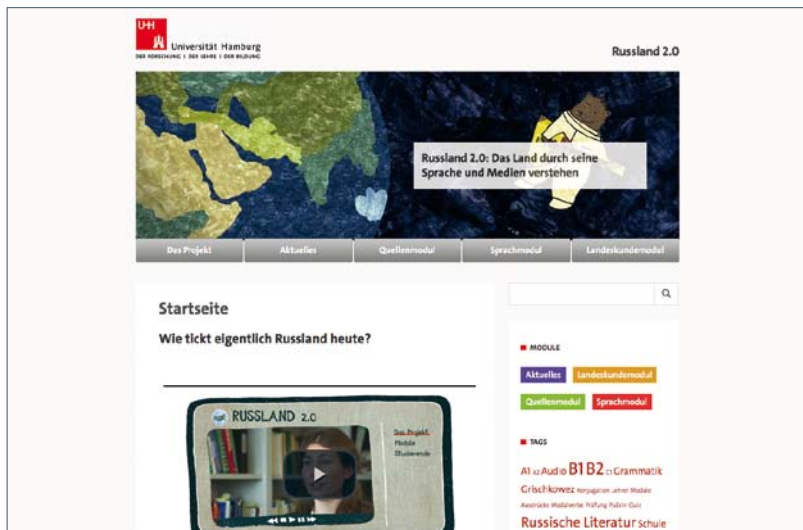


Abbildung 2: Blog des Projekts „Russland 2.0“.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

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

Projektteam

Daria Dornicheva

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hooou.de/p/?p=2816>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hooou.de

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.

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 selbstständigen 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 2016 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.

Learn2Compost – Biological Waste Treatment

KERSTIN KUCHTA
IRYNA ATAMANIUK
OLAF BADE

Project

Nowadays, with the boosting of manufacturing and household activities, resource efficiency as well as sustainable consumption and production have become main priorities worldwide. The increasing consumption of primary resources such as natural gas, oil and nutrients has caused these to become scarce, which is a matter of concern and requires that modern society meet challenges to reduce the level of absolute resource consumption.

The concept of a circular economy (CE) covers source separation, collection and transportation, material recovery, treatment and resource recovery and final disposal. Bio-resources are considered a potential source that can provide value to the economy and contribute positively to climate change and the protection of resources. Using them requires the implementation of a separate collection of bio-resources and further treatment with material and energy recovery paths or anaerobic digestion followed by composting the digestate.

The HOOU course “Biological Waste Treatment” aims to impart knowledge concerning the implementation of CE by planning a biological waste treatment facility. All participants with engineering background are afterward able to develop and explain the design and layout of anaerobic and aerobic waste treatment and describe different techniques for gas and bio-waste treatment.



Figure 1: Biowaste sample.
© IUE



Figure 2: learn2compost online application.
© IUE

learn2compost
a web-application for planning composting facilities



login

Content
This web-application functions as a decision tool and can be used as a guide for planning situation-adapted composting plants. It is attractive for Universities as well as for municipalities and companies. Students can practise designing facilities and learn basics about composting; municipalities and companies can train their staff. The learning-by-doing approach underlines the user the importance of the waste composition and milieu parameters for a successful composting process. Furthermore the user gets a feeling about dimensioning a plant.

Motivation
"Use of organic waste reduces the costs of the disposal facilities, prolongs their life span and reduces their environmental impact as the organics are mainly responsible for leachate and methane emissions from landfills" (Zurbrugg, 2002)¹. It can be observed that in almost all kinds of waste biodegradables do occur. Usually there is a high percentage of bioresources in solid waste which can be composted so that the nutrients can be recovered.

¹(Zurbrugg, C., 2002, Solid waste management in developing countries, Department of Water and Sanitation, Swiss Federal Institute for Environmental Science and Technology, Dübendorf, Switzerland.)

Logo of TUHH IUE (Institute of Environmental Technology and Energy Economics) and **hoou.de** logo.

financed by the Institute of Environmental Technology and Energy Economics (IUE) in framework order CE/RY 01.6.8
For queries or problems, please contact: learn2compost@iue.tuhs.de
The project team consists of Prof. Dr. Sarah Kimm, Ulf Beck and Sylvia Altmann former project team member: Christina Schulz
First development within the TETRAVAMA-Project (funded by European Union) by A. Stegmann, S. Körner and C. Kühnel
Imprint / Impressum www.hoou.de / info@hoou.de

Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Prof. Dr. Kerstin Kuchta,
kuchta@tuhh.de

Projektteam

Iryna Atamaniuk
Olaf Bade
Christina Kühnel

Website des Projekts

<https://cgi.tu-harburg.de/~awsww/cgi-bin/plasacof5/index.php>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1034>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Aims of the Project

The main goal of the simulation game is to plan a biological waste treatment facility for the (fictional) Biocity. The simulation is carried out within different working groups, which each represent a certain consultancy company working in different climates and different political and social environments. Overall, each project has to fulfil the following requirements:

- Support a Circular Economy with a Zero Waste Strategy;
- Provide an innovative concept for biological waste treatment using state of the art technology;
- Ensure minimal environmental impact from emissions and residues;
- Guarantee a competitive advantage through cost reductions and improved efficiencies.

The Target Group of the Project

Participants should have a Bachelor's degree in Engineering or a related field where they have taken Chemistry and/or Biology courses. In addition, they must be able to:

- Evaluate techniques and quality control measurements;
- Find and evaluate literature and data connected to the tasks and plan additional technological steps;
- Reflect on and evaluate findings in the group.

Status and Running Time of the Project

The first HOOU course "Biological Waste Treatment" will begin in October 2017. Each course (Planning a biological waste treatment facility) will take approximately 30 weeks.

Preliminary Results

The “Biological Waste Treatment” course has already been provided for Master’s students at the Hamburg University of Technology (TUHH) each winter semester. On average 30–60 international and national students with different backgrounds take part in the course, forming groups of 4–6 people. Moreover, participants from other countries (e.g. South Africa and Russia) have actively been involved in the course since winter semester 2016/17.

Cooperations with Other Projects

As a part of the project Learn2compost, an online tool was developed for the education and training of students and public authorities to plan composting facilities. It consists of two parts which allow, on the one hand, choosing different substrates from the data base in order to ensure optimal process conditions, and on the other hand, selecting a suitable type of system.

Reporting on and Evaluating the Success of the Project

Evaluation of the project results will be conducted based on outcomes of online presentations and reports which should be developed in form of simulated European tender.

Comments / Outlook

Participants take part in subject-specific and interdisciplinary discussions, develop cooperative solutions and promote scientific development in form of a simulated European tender. Furthermore, they give and receive professional constructive criticism from other participants as well as competent engineers.

All participants of the course can independently validate knowledge from literature, business or test reports and transfer it to the course projects. They are capable, in consultation with supervisors as well as other participants and group members, of assessing their own learning levels. Furthermore, they can define targets for new application- or research-oriented tasks in accordance with their potential social, economic and cultural impact.

Gesellschaftlich relevante Erkrankungen: ein Webcast-Projekt

MARTIN LAMBERT

JULIA VON ILJIN

JÖRG DANIEL HISSEN

ROBERT WILLIAM THOM

Projekt

In dem HOOU-Projekt „Video-basierte Webcasts zu gesellschaftlich relevanten Erkrankungen“ werden durch Expertinnen und Experten des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf (UKE) sechs Erkrankungen erläutert, welche für die Gesellschaft mit einer hohen Krankheitslast einhergehen.

Gesellschaftlich relevante Erkrankungen umfassen solche, die laut der Weltgesundheitsorganisation (WHO) eine hohe persönliche und gesellschaftliche Krankheitslast verursachen. Die Krankheitslast wird in sogenannten *Disability-Adjusted Life Years* (DALY) ausgedrückt. Ein DALY bezeichnet ein „behinderungsbereinigtes Lebensjahr“ und umfasst die durch *vorzeitigen Tod verlorenen Lebensjahre* und die *mit Behinderung gelebten Lebensjahre*.

In dem HOOU-Projekt werden (zunächst) die sechs Erkrankungen erläutert, die auf der Liste der WHO am meisten DALYs verursachen und deren DALYs zugenommen haben. Hierzu gehören:

- Platz 1: Ischämische Herzerkrankungen / Herzinsuffizienz,
- Platz 2: Hirngefäßerkrankungen / Schlaganfall,
- Platz 5: chronisch-obstruktive Lungenerkrankung (COPD),



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Screenshot Informationsseite zu „Herzinsuffizienz“.

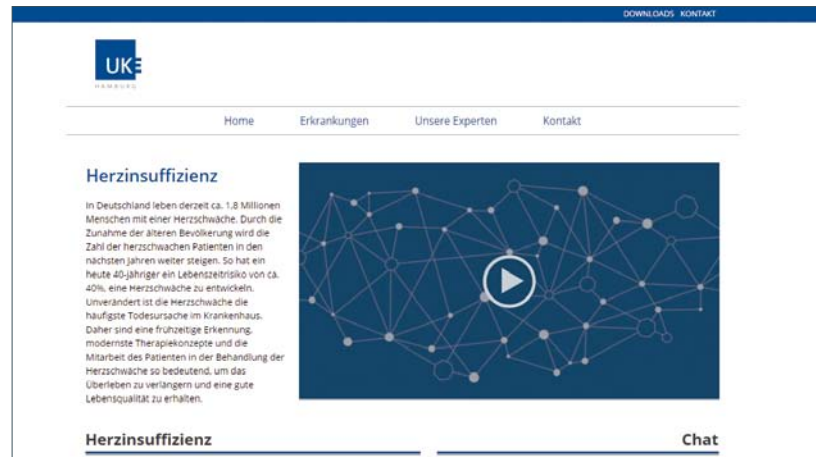


Abbildung 2: Screenshot Startseite „Gesellschaftlich relevante Erkrankungen“.



**Name der Hochschule**

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

Prof. Dr. Martin Lambert,
lambert@uke.de

Projektteam

Julia von Iljin
Jörg Daniel Hissen
Robert William Thom

Projektförderung

HOOU-Fördermittel



- Platz 8: Frühgeburt,
- Platz 11: unipolare Depression,
- Platz 12: Diabetes mellitus.

Zu den Erkrankungen werden zunächst sogenannte *Webcasts* (Filme) erstellt. Dabei werden Expertinnen und Experten für die jeweilige Erkrankung bei ihrer täglichen Arbeit begleitet und authentische Betroffene porträtiert. Jedes Webcast beinhaltet Erläuterungen zur Erkrankung durch Expertinnen und Experten sowie Patientinnen und Patienten zu den Themen Erkrankungsgrundlagen, Ursachen, Therapiemöglichkeiten und Prävention. Darüber hinaus erstellen die Expertinnen und Experten weitere Tools zur Verbesserung von Aufklärung und Wissen, u. a. Powerpoint-Materialien, Videos etc.

Alle diese Materialien stellen die Wissensgrundlage für die nachfolgend stattfindenden Webinare dar. Hier können sich Interessierte über eine Chatfunktion in den Austausch mit Expertinnen und Experten begeben und wichtige Fragen zu den Erkrankungen beantwortet bekommen.

Zielsetzungen des Projekts

- Aufklärung der interessierten Öffentlichkeit hinsichtlich gesellschaftlich relevanter medizinischer Erkrankungen
- Verständliche Darstellung komplexer Erkrankungen
- Bereitstellung einer webbasierten Informationsplattform
- Bereitstellung der Lerninhalte in unterschiedlichen Formaten (Video, Powerpoint, Audio-Datei und Webinar)

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Die Inhalte des Projekts sprechen die interessierte Öffentlichkeit an, aber explizit auch (Medizin-)Studierende.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufendes Projekt, 01.10.2015–31.11.2017

Bisheriges Projektergebnis

Die Webcasts und alle Begleitmaterialien zu den Themen unipolare Depression und Schlaganfall sind abgeschlossen und sind auf der Website schon enthalten, die Themen ischämische Herzkrankheiten/Herzinsuffizienz, COPD und Frühgeburt wurden abgeschlossen und werden in Kürze auf der Website platziert. Das Thema Diabetes mellitus wird im Februar/März abgeschlossen. Die Projektwebsite steht zu großen Teilen, und es werden laufend Inhalte eingepflegt.

Kooperation mit Projekten

Es ist eine Vielzahl von Kooperationen denkbar.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Erstellung der Website mit den oben genannten Inhalten stellt den Projekterfolg sicher. Geplant ist, die Nutzung der Website zu analysieren.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Bei einem hohen Interesse der Allgemeinbevölkerung an den Webcasts und Webinaren ist es vorstellbar und wünschenswert, weitere gesellschaftlich relevante medizinische Erkrankungen in den Mittelpunkt zu rücken und so eine weitere Aufklärung leisten zu können. Hierzu bestehen bereits zahlreiche Ideen und Vorgespräche im UKE. Der HOOU wird vorgeschlagen, weitere Webinare zu anderen gesellschaftlich relevanten Erkrankungen umzusetzen.

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.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Prof. Wolf Kerschek und die brasilianischen Musiker der Band Choro Moço aus São Paulo erklären die traditionelle brasilianische Musik des Choro.
© Reiner Damisch



Abbildung 2: Prof. Wolf Kerschek und Prof. Matthias Höfs erläutern die vielen Facetten der Trompete im musikalischen Dialog.
© Reiner Damisch





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

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

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 verschiedener 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.

Sonic Environments for Healing

GORAN LAZAREVIĆ

ÜBERSETZUNG: PETRA EISENHARDT

Projekt

„Lärm macht krank!“ steht auf dem Poster im Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE). Und das stimmt natürlich – wir alle merken es, und zahlreiche Studien sowie Einzelberichte belegen es: Lärm hat einen nachteiligen Einfluss auf unser Wohlbefinden. Aber kann Klang auch einen anregenden Einfluss haben? Oder brauchen wir einfach Stille? Studien zeigen auf, dass sich absolute Stille nachteilig auf die Psyche auswirken kann und dass sorgfältig ausgewählte Musik stressreduzierend, schmerzlindernd und angstlösend wirken kann.

Einfache Suchen auf YouTube nach „Entspannungsmusik“ oder „Naturklänge“ ergeben eine große Trefferzahl, von denen die meisten weit über drei Stunden lang sind. Das zeigt klar das Bedürfnis nach einer lang andauernden, unaufdringlichen, neutralen musikalischen Umgebung, vergleichbar vielleicht mit Eric Saties „*Musique d’ameublement*“ oder Brian Enos „*Ambient music*“. Genau dies ist eines der Ziele, die wir versuchen zu erreichen: ein System zu kreieren, das unbegrenzt sich immer wieder verändernde Klangtexturen generiert, das wir aber bis zu einem gewissen Punkt kontrollieren können. In einem „*Healing Environment*“-Pilotprojekt, das eng mit unserer Arbeit verbunden ist, war es unsere Aufgabe, Methoden zur Verbesserung des akustischen Umfelds des UKE Hamburg auszuloten. Mit unserem HOOU-Projekt möchten wir sowohl die Anwendungsmöglichkeiten im privaten Umfeld (*home applications*) erforschen als auch das nötige Wissen verbreiten sowie verschiedene Open-Educational-Resources (OER)-Lernmaterialien in Form von Videos und Texten produzieren und präsentieren. In der Kombination mit traditionelleren Lernansätzen nutzen wir regelmäßig sowohl kooperatives als auch individuelles Lernen, *inverted classroom* und Gruppendiskussionen sowie Präsentationen.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Prof. Dr. Georg Hajdu entwickelte diese Grafik während des Projektverlaufs. Sie zeigt die zirkuläre Dynamik einer Klanginstallation in einem Healing Environment.
© Georg Hajdu

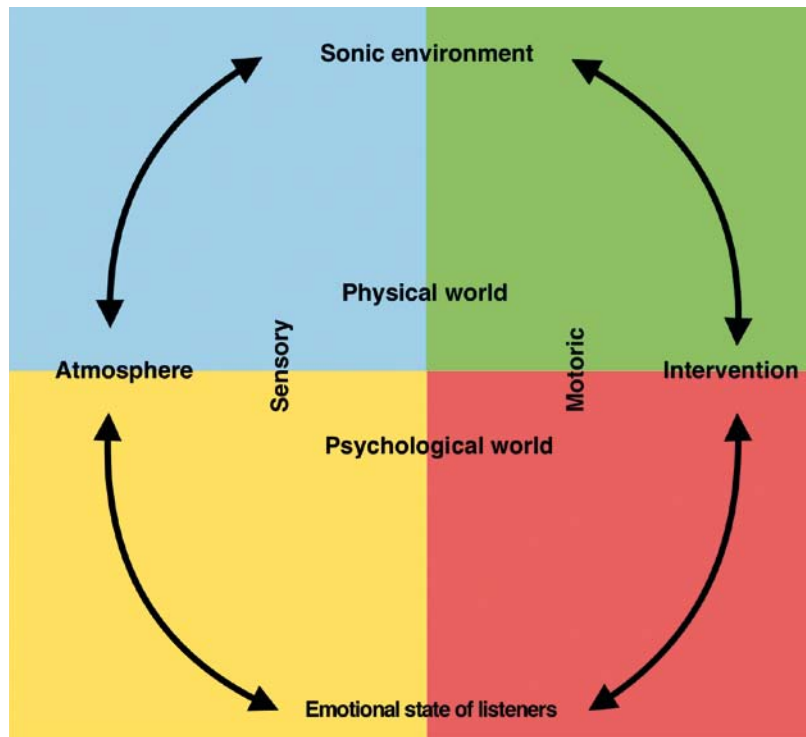


Abbildung 2: Ausschnitt der grafischen Benutzeroberfläche von DJster, einer Software für die Generierung von klanglichen Texturen.
© Georg Hajdu





hochschule für musik und theater

Name der Hochschule

Hochschule für Musik und Theater, HfMT

Projektleitung

Prof. Dr. Eckhard Weymann,
eckhard.weymann@hfmt-hamburg.de
Prof. Dr. Georg Hajdu,
georg.hajdu@hfmt-hamburg.de
Prof. Dr. Clemens Wöllner,
clemens.woellner@uni-hamburg.de

Projektteam

Prof. Dr. Jan Sonntag
Prof. Dr. Eike Sebastian Debus
Goran Lazarević
Pia Preissler

Website des Projekts

<https://hss.hfmt-hamburg.de>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: Verbreitung des generierten Wissens, Präsentation als OER in Formen, die sowohl die allgemeine Öffentlichkeit als auch Expertinnen und Experten anspricht. Alle Materialien werden unter CC-Lizenzen angeboten.
- Ziel 2: Fördern des Selbst-Lernens und der kollaborativen Fähigkeiten unserer Studierenden durch aufgabenorientierte Anweisungen
- Ziel 3: Sondierung und Auswertung der praktischen Ergebnisse der zu Hause genutzten Anwendungen für unsere Forschung

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Unsere Zielgruppen sind Studierende der Musiktherapie und der Multimedia-Komposition, Krankenhauspersonal sowie die allgemeine Öffentlichkeit.

Unser Ziel ist es, den Austausch der Expertise unserer Multimedia-Studierenden mit der Expertise unserer Musiktherapie-Studierenden voranzutreiben und dadurch Synergieeffekte zu erreichen.

Abweichend vom normalen Studienplan, in dem sich die Arbeiten der Studierenden an die Lehrenden als Rezipientinnen und Rezipienten richten, ermutigen wir unsere Studierenden, Texte zu entwickeln, die sich an unterschiedliche Leserinnen und Leser richten – von akademischen bis zu populärwissenschaftlichen. Dem Krankenhauspersonal soll die Bedeutung der klanglichen Umwelt für die Heilung und die Rehabilitation bewusst gemacht werden, die wir auch gegenüber der allgemeinen Öffentlichkeit kommunizieren möchten.

Status / Laufzeit des Projekts

Die gegenwärtige Projektphase läuft von April 2016 bis April 2017. Wir planen eine weitere Phase ab April 2017, in der wir die bisherige Arbeit fortsetzen. So sollen weitere Videos produziert werden, die tiefer in die verschiedenen technischen und theoretischen Aspekte unseres Projekts eindringen. Auch wollen wir eine webbasierte Softwarelösung für den Hausgebrauch unseres Klangumgebungsgenerators sowie für ein Auswertungstool finden.

Bisheriges Projektergebnis

Wir haben ein Einführungsvideo über die Geschichte und die Ideen des Projekts produziert, einen Animationsfilm, der sich mit dem Einfluss des Klangs in Krankenhäusern beschäftigt, und eine Reihe von Schriften über die aktuellen Theorien und Praktiken auf diesem Feld, begleitet von Beschreibungen unserer Arbeit und unserer Ergebnisse.

Das erreichte Wissen und der Prozess der interdisziplinären Zusammenarbeit wurden im Rahmen eines eintägigen Symposiums an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HfMT) vorgestellt und diskutiert, die Ergebnisse stehen als Aufsatzsammlung auf unserer Website zur Verfügung. Das Poster und die Klangbeispiele wurden im Rahmen eines Symposiums am UKE Hamburg gezeigt, ein Paper unseres Studenten Dong Zhou wurde bei der WOCMAT-Konferenz in Taiwan vorgestellt, außerdem wurde ein Paper bei der NIME-Konferenz in Dänemark eingereicht.

Kooperation mit Projekten

Im Rahmen der Projekte „Healing Environment“ und „Healing Soundscape“ (HfMT Hamburg/Uni Hamburg in Zusammenarbeit mit dem UKE Hamburg) gingen wir der Frage nach,

wie Eingriffe durch interaktive, generative Musiksysteme (d.h. Klanginstallationen) zur Verbesserung der Atmosphäre und damit zum Wohlbefinden von Patientinnen und Patienten in Wartezimmern von Krankenhäusern beitragen können. Die Projekte wurden von Studierenden der Musiktherapie und der Multimedia-Komposition durchgeführt und boten dadurch seltene Einsichten in die Dynamik solcher Vorhaben.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Da sich das Projekt in der Anfangsphase befindet, ist eine Auswertung noch nicht möglich. Unsere Präsentationen, Vorträge und Texte wurden jedoch mit großem Interesse und Zustimmung aufgenommen.

Sprachliche Bildung im Kontext von Mehrsprachigkeit

Herausforderung in Theorie und Praxis

DRORIT LENGYEL

UTE MICHEL

Projekt

Migrations- und Globalisierungsprozesse führen zu einer nachhaltigen Veränderung der sprachlichen Verhältnisse in Gesellschaften. In Deutschland, insbesondere in Großstädten, ist die gesellschaftliche Mehrsprachigkeit ein Faktum geworden. Neben der Hauptverständigungssprache Deutsch existieren viele weitere Sprachen, die in der alltäglichen Kommunikation von größeren oder kleineren Sprecherinnen- und Sprechergruppen genutzt werden.

In diesem Projekt geht es um solche multilingualen Kontexte und um sprachliche Bildung. Sprache als gesellschaftliches Gut gilt als Schlüssel zu Bildung, Integration und letztlich auch gesellschaftlichem Zusammenhalt. Sie hat für den Bildungsprozess und die Aneignung von Wissen eine herausragende Bedeutung: Sie dient als Werkzeug des Denkens, als Medium des Lernens, aber auch als Mittel zur Bewältigung gesellschaftlicher Anforderungen.

In lernendenorientierten didaktischen Szenarien wird die Frage bearbeitet, wie ein- und mehrsprachig aufwachsende Kinder und Jugendliche entlang ihrer Bildungsbiografie sprachlich besser als bisher gefördert werden können, um das Bildungssystem erfolgreich zu durchlaufen. Da wir in sich stetig verändernden vielsprachigen Räumen leben, geht es auch um die Frage, wie die Mehrsprachigkeit von Menschen im Bildungsprozess als Ressource genutzt und ein konstruktiver Umgang mit Mehrsprachigkeit entwickelt werden kann.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Ausschnitt aus Graphic Recording „Bildungssprache – Bildungserfolg“. © Anett Stephan, Dresden 2011

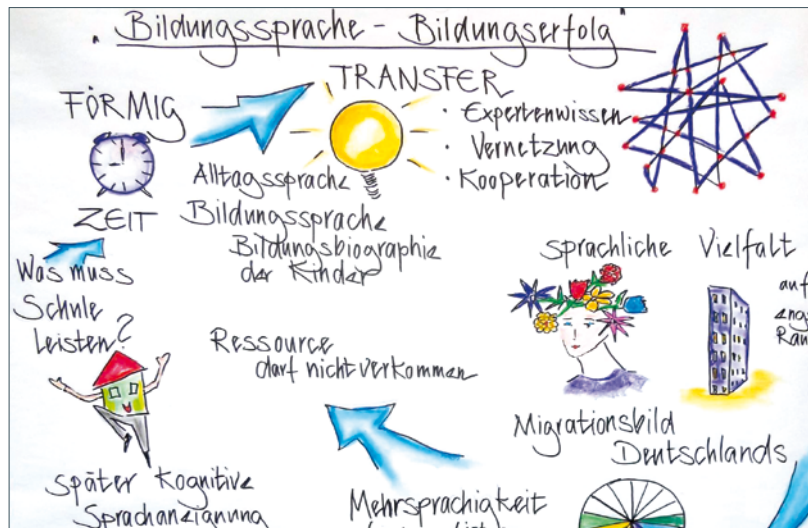


Abbildung 2: Aus dem Kurs „Erste Hilfe DaZ“.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Drorit Lengyel,
drorit.lengyel@uni-hamburg.de
Ute Michel,
ute.michel@uni-hamburg.de

Projektteam

Prof. Dr. Drorit Lengyel
Ute Michel
Melanie Hermann
Katharina Rybarski

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=811>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

1. Online-Bibliothek „Durchgängige Sprachbildung“:
Sie erleichtert den Zugang zu Lerninhalten für die Öffentlichkeit und bietet kommentierte, systematisch aufbereitete, frei verfügbare Lernmaterialien, die vor allem unmittelbar für die Anwendung in der Bildungspraxis geeignet sind.
2. Problemorientierter Weblog „Forum Mehrsprachigkeit“:
Er thematisiert in einem wissenschaftlichen, praxisorientierten Diskurs zum Lehren und Lernen, wie sprachliche Bildung in der Praxis umgesetzt werden kann. Aktuelle Forschungsergebnisse zum Nutzen der Mehrsprachigkeit beim fachlichen Lernen fließen ebenfalls in die Diskussion ein. Lernende erhalten Gelegenheiten, gemeinsam Wissensstände zu erweitern und einen kritischen Diskurs über Erfahrungen in der Praxis zu führen.
3. Zwei thematisch aufeinander abgestimmte, handlungsorientierte (Mini-)Selbstlernkurse „Erste Hilfe DaZ“:
Sie führen in die Thematik zur sprachlichen Bildung in mehrsprachigen Kontexten ein und legen einen Schwerpunkt auf „Deutsch als Zweitsprache“ (DaZ). Teilnehmende erwerben Grundkenntnisse in der Vermittlung von Deutsch als Zweitsprache, lernen das Konzept der durchgängigen Sprachbildung sowie die Arbeit mit dem „Grammatischen Geländer“ im „Deutsch als Zweitsprache“-Unterricht kennen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Alle drei Lernszenarien richten sich an:

- (Lehramts-)Studierende, die eine thematische Einführung bzw. Vertiefung wünschen, und an Lehrende, die einzelne Lernszenarien für ihre Lehre nutzen wollen
- weiterbildungsinteressierte Pädagoginnen und Pädagogen, Lehrkräfte, Referendare und Referendarinnen
- ehrenamtlich Tätige in DaZ-Einführungskursen für Flüchtlinge, Mentorinnen und Mentoren sowie andere Interessierte, die sich privat und außerhalb von Kursen für Flüchtlinge und die Entwicklung ihrer kommunikativen Kompetenz im Deutschen engagieren.

Der Öffentlichkeit werden die Lernszenarien auf der HOOU-Plattform angekündigt.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt wurde seit der ursprünglichen Konzeption weiterentwickelt, insbesondere in Hinblick auf den Zuzug von geflüchteten Kindern und Jugendlichen. Dem damit verbundenen besonderen Bedarf an Wissen in der Vermittlung von „Deutsch als Zweitsprache“ wurde in einer inhaltlichen Neuausrichtung der Online-Kurse Rechnung getragen. Die Lernangebote werden nach Abschluss der Entwicklung im Frühjahr 2017 pilotiert.

Bisheriges Projektergebnis

- Fertigstellung einer umfangreichen, kommentierten Online-Bibliothek
- Vorbereitung der Online-Kurse auf der Lernplattform „EduCommSy“
- Konzipierung des Weblogs, der parallel zu den Online-Kursen eröffnet wird

Kooperation mit Projekten

Die Entwicklung der Online-Kurse „Erste Hilfe DaZ“ erfolgt in Kooperation mit dem Hamburger Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI).

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Online-Kurse werden während der Pilotierung moderiert. Teilnehmende erhalten die Möglichkeit einer Kursreflexion, die nach Abschluss ausgewertet wird.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die Lernangebote stehen als Selbstlernressource nach Abschluss des Projektes frei zur Verfügung.

Biotechnologische Produktionsverfahren für Alltagsprodukte

ANDREAS LIESE

ALEXANDER HIMMELSPACH

JOSCHA KLEBER

Projekt

Zu Beginn des Lernarrangements werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer an die Zusammensetzung alltäglicher Produkte herangeführt. Anhand des Beispiels einer Hautcreme sollen Inhaltsstoffe auf ihren Ursprung, ihre Funktion und ihre Herstellung in technischer und wissenschaftlicher Sichtweise beleuchtet werden.

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

Im letzten Modul werden Vertreterinnen und Vertreter aus der Industrie zur Herstellung von Alltagsprodukten befragt. Im Interview wird jedoch nicht das Produkt, sondern vielmehr die Person im Mittelpunkt stehen. Die Interviewpartnerin oder der Interviewpartner werden den Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern interessante Einblicke in das Berufsleben und den beruflichen Werdegang gewähren. Hierbei sollen alle Interessierte ein Bild davon bekommen,



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Vergleich konventioneller und biokatalytischer Prozesse.

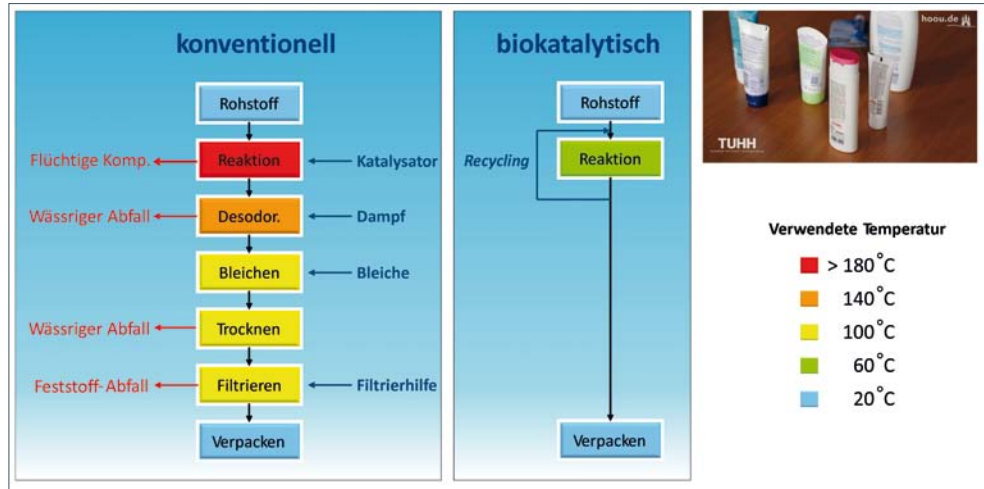


Abbildung 2: Projektcollage mit verschiedenen Fotos aus den Lehrvideos.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

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

Projektteam

Dr. Alexander Himmelspach
Dr. Joscha Kleber

Webseite des Projekts

<http://biotechall.rz.tuhh.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=384>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

was zur Herstellung eines Alltagsprodukts nicht nur aus technischer Sicht, sondern vielmehr aus menschlicher Perspektive gehört.

Zielsetzungen des Projekts

- Ziel 1: Vorstellung biotechnologisch produzierter Inhaltsstoffe in Alltagsprodukten,
- Ziel 2: Grundprinzipien der verfahrenstechnischen Schritte biotechnologischer Produktionsverfahren selbst erkunden mittels eigener Experimente,
- Ziel 3: Einblick in das Labor des Instituts für Technische Biokatalyse an der TUHH und dessen Forschungsarbeit gewähren,
- Ziel 4: Interviews mit Industriepartnerin und -partner zur biotechnologischen Produktion spezifischer Inhaltsstoffe führen und zusätzlich Einblicke in den beruflichen Werdegang und die zugrunde liegende Motivation geben.

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 lief von Februar 2016 bis Ende Oktober 2016. In dieser Zeit wurden die Ergebnisse aller vier Ziele 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 wurden definiert, Inhalte für eigene Experimente sind erstellt. Ein kommentiertes Lehrvideo wurde gedreht und medial aufbereitet. Des Weiteren wurde das Interview mit einem Industriepartner geführt und ebenso online zur Verfügung gestellt. Die Experimente, das Lehrvideo und das Interview mit dem Industriepartner zeigen Thematiken auf, welche mit offenen Fragen aufgenommen werden und die Teilnehmenden zum Nachdenken und Diskutieren anregen.

Kooperation mit Projekten

- „Kniffelix“ – der Online-Experimentierplattform der Kinderforscher an der TUHH
- „MikiE“ – dem Projekt der Technischen Mikrobiologie an der TUHH
- Unternehmen der chemischen / biotechnologischen Industrie

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 in Zukunft Bachelor- und Masterarbeiten zur Pflege, Erhaltung und Erweiterung der Inhalte vergeben werden.

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.

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 Experimentierkisten 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 Selbstlernein-



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1:
Startseite des Blogs.

Beginn dich auf Spurensuche!

Suche ...

Willkommen bei Kniffelix



Unser Alltag ist voll von rätselhaften Phänomenen, die nur darauf warten, dass du ihnen nachgehst.

Mach dich bereit und nimm mit Kniffelix die Ermittlungen auf. Begib dich mit Steffie und Lupe Felix Woche für Woche auf abenteuerliche Missionen und komme Schritt für Schritt den Ursachen der Naturphänomene auf die Spur.

Hast du herausgefunden, was dahintersteckt, kannst du deine neuen Kenntnisse gleich im Alltag anwenden.

[Bist du bereit für Abenteuer?](#)

Registriere dich im Blog!



Werde ein Teil von Kniffelix!

Gemeinsam sind wir unschlagbar! **Registriere dich** für unseren **Kniffelix-Blog** und finde mit anderen Kniffelkern heraus, was hinter den kniffeligen Alltagsphänomenen steckt.

Abbildung 2:
Experimentieren online.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Gesine Liese,
gesine.liese@kinderforscher.de

Projektteam

Stephanie Stelzer
Julia Husung

Webseite des Projekts

<http://www.kinderforscher.de/kniffelix>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=680>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

heiten 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. Wir stellen in Blogbeiträgen didaktische Konzepte zur Planung einer Experimentierstunde vor und stellen von uns erprobte Arbeitsmaterialien zum Download bereit. Wir möchten dazu anregen, die OER nach individuellen Bedürfnissen weiterzuarbeiten und mit anderen zu teilen. Ziel ist es, eine Tauschbörse für Arbeitsmaterialien zu initiieren.

Mit unserem Blog möchten wir der Öffentlichkeit wissenschaftliche Forschung und deren Rolle für unser tägliches Leben vermitteln. Wir sehen uns als Vernetzer: So sollen Nutzer von unserem Blog aus zu anderen, thematisch weiterführenden Hochschulprojekten gelangen.

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

Kniffelix befindet sich bereits im zweiten Projektjahr, welches bis Februar 2018 verläuft. In Zukunft möchten wir uns verstärkt der Entwicklung weiterer Experimentiermodule und der Communitybetreuung widmen.

Bisheriges Projektergebnis

Der Mitmach-Experimentier-Bereich des Blogs enthält bereits ein erstes Experimentiermodul für Kinder zum Thema Enzyme. Die Community zum gemeinsamen Bearbeiten der Missionsaufträge ist ebenfalls eingerichtet. Zu diesem ersten Experimentiermodul stehen zudem schon Downloadmaterialien für Pädagoginnen und Pädagogen und andere Interessierte zur Verfügung. Blogbeiträge mit didaktischen Konzepten zum Experimentieren mit Kindern werden im Laufe der Zeit vervollständigt.

Kooperation mit Projekten

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

- Biotechnologie im Alltag, dem Projekt der Technischen Biokatalyse an der TUHH
- MIKIE, 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.

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 bis 1946 erprobt. Im Mittelpunkt stehen zentrale Themenfelder wie „Zumutungen“, „Angebote“, „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.



CC-BY-NC-ND 4.0

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

Draußen stehen mit veruschelbarer Miß-
sozialisten vorbei, nach dem Jahreshause
zurückgehen. Obgleich ich mir einbilde, ein
Nationalsozialist bin, halte ich es doch
meinen lieben Freund zu schreiben, als
ich hoffe nicht, daß mal einer unserer
der Staat einem Unbefügten unter die
Dach. Sie am letzten Male Straberto nahen



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Dr. des. Christine Hartig,
christine.hartig@uni-hamburg.de
Prof. 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/?p=2948>

Projektförderung

HOUU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.houu.de

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

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 Volkshochschulkursen und andere erreicht.

Das Szenario ist somit für den Einsatz an der Universität (vom Berufsakademie-Studium bis zur Arbeitsstelle für wissenschaftliche Weiterbildung) sowie durch weitere Bildungsträger 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

Von 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 alltags-historische 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 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 Hamburg (HAW)

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Teile des Arrangements wurden im Wintersemester 2016/17 in einem Projektseminar am Fachbereich Geschichte der Universität Hamburg testweise zum Einsatz gebracht. Die Projektevaluation erfolgte im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluation des Seminars, das zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht beendet war.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

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

Im Projektverlauf wurden zunächst vorrangig Quellen recherchiert und aufbereitet. Zeitintensive Mehrarbeiten entstanden insbesondere im Bereich der Lizenzierung von Lehr-Lern-Materialien, in denen Archivquellen oder private Dokumente Verwendung fanden. Deren freie Nutzung wird z.T. durch institutionelle oder rechtliche Einschränkungen begrenzt oder verhindert, was die Nutzbarkeit der zu entwickelnden OER-Materialien zumindestens einschränkt oder gar unmöglich macht.

Aus Sicht der Projektverantwortlichen wird daher die Finanzierung und Realisierung eines Anschlussprojekts angestrebt, das

- a. die Didaktisierung des Materials zu den Hamburger Alltagsgeschichte(n) im Nationalsozialismus auf Grundlage des vorhandenen Contents weiterentwickelt,
- b. die plattformbezogene Implementierung des Systems abschließt,
- c. die angestrebte nachhaltige und themenunabhängige Nutzung des Systems für andere Themenfelder umsetzt sowie
- d. rechtliche und technische Fragen der (Archiv-) Quellenverwendung in OER-Materialien auch unter Berücksichtigung von Crowd Sourcing und privater Partizipation in der Erstellung von Lehr-Lern-Ressourcen klärt.

Schmerz

JÜRGEN LORENZ

Projekt

Schmerz gehört zu den wichtigsten Symptomen, die einen Patienten motivieren, Gesundheitsversorgungssysteme in Anspruch zu nehmen. Schmerz ist keine eigenständige ärztliche Fachdisziplin und stellt daher hohe Anforderungen an eine effiziente interdisziplinäre Kooperation. Mangelndes Wissen zum Thema Schmerz in den verschiedenen Disziplinen trägt maßgeblich dazu bei, dass Patienten häufig von einem Arzt zum nächsten wechseln („Ärztelisting“).



CC-BY 4.0

13 „brennende“ Fragen zum Thema Schmerz sollen beantwortet werden:

1. Ist Schmerz Freund oder Feind?
2. Warum sind einige Schmerzen vorübergehend, andere bleiben?
Wie entsteht das „Schmerzgedächtnis“, und kann man es löschen?
3. Kann Glaube Berge versetzen? Was macht ein Placebo?
4. Wieso brennen scharf gewürzte Speisen?
5. Kann man Schmerz messen?
6. Wieso tut etwas weh, was gar nicht mehr da ist?
7. Kann man den Wundschmerz nach einer Operation schon vor dem Eingriff behandeln?
8. Wieso können sanfte Berührungen wehtun?
9. Wieso können Nerven- oder Hirnschädigungen wehtun?
10. Sind Frauen schmerzempfindlicher als Männer?
11. Wieso kann ein gesunder Körper überall wehtun?
12. Kann man es lernen, Schmerzen auszuhalten?
13. Wieso kann Trennung wehtun?

Abbildung 1:
Trickfilmanimationen: Wozu ist Schmerz gut? Der Trickfilm zeigt den Fluchtreflex beim Berühren einer Kerze.

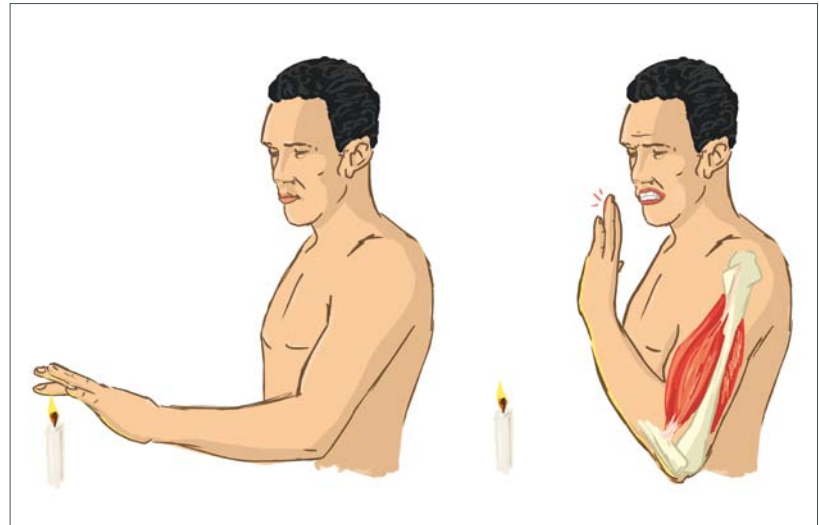


Abbildung 2:
Kann man Schmerz messen?
(Dr. Michael Hauck;
Neurologische Klinik,
Universitätsklinikum
Hamburg-Eppendorf)



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Jürgen Lorenz,
juergen.lorenz@haw-hamburg.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2542>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Die Offenheit dieses Open-Educational-Resources(OER)-Projekts zeigt sich im interdisziplinären Zugang und den verschiedensten Fragestellungen zum Thema Schmerz. Diese in sich geschlossenen OER-Module können auf einfache Weise in andere Lernarrangements integriert werden.

Zielsetzungen des Projekts

- Umfassendes Verständnis der physiologischen und anatomischen Grundlagen der Schmerzwahrnehmung auf der Basis leicht zugänglicher Fragestellungen
- Verständnis von Schmerz als bio-psycho-soziales Phänomen
- Verständnis von Schmerz als interdisziplinäres Gesundheitsversorgungsproblem
- Kenntnis der wichtigsten medizinischen Begriffe zu anatomischen Strukturen und Vorgängen beim Schmerz
- Fähigkeit, Symptome, Diagnostik und Therapie auf der Grundlage eines Mechanismen-basierten und bio-psycho-sozialen Schmerzmodells herzuleiten

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Mit dieser OER sollen alle ärztlichen und nicht ärztlichen Disziplinen der Gesundheitsversorgung, aber auch die Studierenden gesundheitsrelevanter Studiengänge sowie die akademisch interessierte allgemeine Öffentlichkeit angesprochen werden.

Durch die genannten Fragestellungen, in die sich auch eine breite Öffentlichkeit hineinversetzen kann (jeder hat ja schon einmal Schmerzen gehabt!), wird ein niederschwelliger Zugang zum Thema erreicht. Ist dieses Interesse erst einmal geweckt, sind auch Lernende außerhalb von medizinischen Studiengängen bereit, sich mit anatomischen Strukturen und

Vorgängen beim Schmerz auseinanderzusetzen. Praktische Anwendungsfälle, z.B. wie der Placeboeffekt nicht als Täuschung, sondern als Chance dienen kann, die Wirksamkeit einer Schmerztherapie zu erhöhen, sind nicht nur für medizinisches Fachpersonal, sondern auch für die interessierte Öffentlichkeit durchaus spannend und relevant.

Status / Laufzeit des Projekts

Bis zum 31.03.2017 werden die ersten fünf brennenden Fragen als OER im Lernarrangement erstellt. Die anderen brennenden Fragen können auf dieser Basis weiterentwickelt und sukzessive umgesetzt werden.

Bisheriges Projektergebnis

Fallstudien mit Lernkontrollfragen / Expertinnen- und Experteninterviews / Erklärfilme zu den ersten „brennenden“ Fragen

Kooperation mit Projekten

Bisher keine

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die OER soll als Ergänzungsmaterial für die Vorlesung verwendet und in diesem Rahmen evaluiert werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die nachhaltige Nutzung der Materialien, auch für andere Lernarrangements, kann durch die offene Gestaltung gewährleistet werden. Zum Beispiel kann das Material zur Frage „Sind Frauen schmerzempfindlicher als Männer?“ in einer OER zu Genderfragen eine neue Perspektive ermöglichen. Oder die Inhalte zum Thema „Wieso brennen scharf gewürzte

Speisen?“ bieten eine interessante Ergänzung in ökotrophologischen Lernarrangements. „Kann man Schmerz messen?“ greift curriculare Inhalte der Medizintechnik auf.

Interaktiver C-Programmierkurs, ICP

JULIAN KUNKEL

JAKOB LÜTTGAU

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 Einstiegshürde 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 entwickelte Programmierkurs und die Plattform stehen unter Open-Source-Lizenzen und können deshalb weltweit frei genutzt und individuell angepasst werden. Dies ermöglicht das Mitmachen und Besteuern von neuen Lektionen zur Plattform.



CC-BY-SA 4.0

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

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 form one type to another

Preprocessor
Preprocessing on your source code.

Dynamic Memory
Allocate memory on the heap.

A simple adder

Functions are helpful to organize code into easier to reuse snippets of code. Change the following p 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



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Dr. Julian Kunkel,
kunkel@dkrz.de

Projektteam

Prof. Dr. Thomas Ludwig
Jakob Lüttgau
Hans Ole Hatzel
Jonas Tietz

Website des Projekts

<http://oer.wr.informatik.uni-hamburg.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=814>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

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 Prototyp für die langfristige Integration in die Lernplattform der HOOU

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.

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 Prototyp 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.

Einfluss mentalen Trainings auf praktische und kognitive Fertigkeiten

CHRISTIAN MEYER

JULIA KAULFUSS

FELIX CHUN

LUIS KLUTH

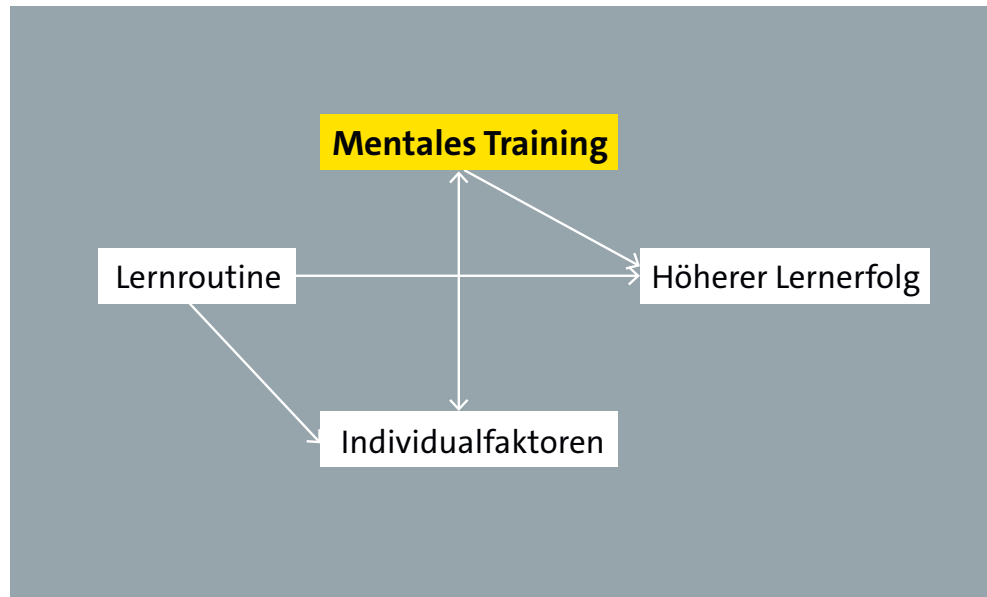
Projekt

Mentales Training bezeichnet die Anleitung und infolgedessen selbstständige Anwendung kognitiver Simulationen. Bei Musikerinnen und Musikern sowie Sportlerinnen und Sportlern verhilft die vorherige Auseinandersetzung und Imagination der prozeduralen Abfolge und Bewegungsabläufe nachgewiesenermaßen zu einem schnelleren und effektiveren Trainingseffekt sowie einer signifikanten Leistungssteigerung. Konkret werden z. B. zum Erlernen eines Musikstückes neben der praktischen Ausführung einzelne Passagen bis hin zu konkreten Fingersätzen imaginiert und mental „durchgespielt“. Neben dem positiven Effekt auf manuelle Fähigkeiten liegt eine Verbesserung kognitiver Lernprozesse nahe. Bei einer im Rahmen dieses Projektes durchgeführten Umfrage gaben 75 von 100 Studierenden an, dass sie sich innerhalb ihres Studiums die Vermittlung alternativer Lernmethoden wünschen würden. Das allgemeine Konzept mentalen Trainings ist universell anwendbar, leicht zu erlernen und bietet die Möglichkeit, Lernstoff strukturiert zu wiederholen. Die Vermittlung dieser mentalen Trainingstechniken innerhalb eines digital zugänglichen Raumes soll innerhalb des Projektes realisiert werden.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung: Konzeptuelles Modell zum Einfluss mentalen Trainings auf den Lernerfolg.



**Name der Hochschule**

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

Dr. Christian Meyer,
chmeyer@uke.de
Prof. Dr. Felix Chun,
chun@uke.de

Projektteam

Julia Kaulfuß
PD Dr. Luis Kluth

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**Zielsetzungen des Projekts**

- Ziel 1: Erlernen mentaler Trainingstechniken im digitalen Raum
- Ziel 2: Bereitstellung eines webbasierten Kurses, den jeder Studierende unbegrenzt nutzen kann
- Ziel 3: Anleitung zur individualisierten Anwendung auf theoretische und praktische Studieninhalte

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projektes kann vom Studierenden bis zur Berufstätigen jede und jeder sein, die oder der alternative Methoden ausprobieren möchte, um kognitive oder manuell-praktische Fähigkeiten zu verbessern.

Status/Laufzeit des Projekts

Im April 2016 begann die Planung des Projektes und der in diesem Zusammenhang durchgeführten prospektiven Studie „Mentales Training zur Verbesserung der manuellen und kognitiven Fähigkeiten von Medizinstudenten“. Diese wurde im Februar 2017 abgeschlossen. Die digitale Aufbereitung mit Lernvideos soll im Oktober 2017 verwirklicht sein.

Kooperation mit Projekten

- Internes EndoTraining zur Beschleunigung der Lernkurve in der endoskopischen Urologie, Klinik und Poliklinik für Urologie, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
- Externes EndoTraining der German Society of Residents in Urology (GeSRU)
- King's College London Learning Institute, Prof. Philippe Grange
- European training in basic laparoscopic urological skills (E-BLUS), European Association of Urology, European School of Urology

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Wissenschaftliche Aufarbeitung der prospektiven Studie

EMERGE for Everyone – wie funktioniert eine Notaufnahme?

SIMON MELDERIS

Projekt

Die Patientinnen- und Patientenversorgung in der Notaufnahme ist komplex. Es müssen nicht nur rasche medizinische Entscheidungen getroffen werden („Warum hat Herr Sommer Luftnot?“ – „Woher kommt das Fieber von Frau Meyhoff?“). Auch Organisation ist gefragt („Frau Meyhoff mit den Bauchschmerzen muss jetzt warten, Herr Müller ist soeben mit dem Notarzt angekommen, er hatte einen Unfall und muss in den Schockraum gebracht werden.“).

Die Spielerinnen und Spieler übernehmen die Rolle einer Ärztin beziehungsweise eines Arztes und behandeln in der Notaufnahme von der Anamnese bis zur Therapie hin verschiedene Patientinnen und Patienten. Anhand dessen können problemorientiert Fälle durchgespielt werden, welche den Interessierten die Abläufe veranschaulichen und die Entscheidungsfindung verdeutlichen.

Simon Melderis (Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf) entwickelt in Zusammenarbeit mit PatientZero-Games „EMERGE for Everyone“. Dieses *Serious Game* soll interessierte Laiinnen und Laien an die Abläufe einer Notaufnahme heranführen. Sowohl die organisatorischen Herausforderungen als auch das medizinische Denken werden den Lernenden auf spielerische Weise nähergebracht.

„EMERGE for Everyone“ basiert auf der für Medizinstudierende konzipierten, virtuellen Notaufnahme „EMERGE“. „EMERGE“ ist eine gemeinsame Entwicklung des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf, der Universitätsmedizin Göttingen und der Softwarefirma PatientZero-Games. Das Spiel soll nach Fertigstellung zum Herunterladen bereitgestellt werden.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Ausschnitt aus dem Serious Game „EMERGE for Everyone“, virtuelle Notaufnahme 1.
© PatientZero-Games



Abbildung 2: Ausschnitt aus dem Serious Game „EMERGE for Everyone“, virtuelle Notaufnahme 2.
© PatientZero-Games



Name der Hochschule

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

Dr. Simon Melderis,
s.melderis@uke.de

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1474>

Projektförderung

HOOU-Förderung und Förderung aus
UKE-internen Mitteln

Zielsetzungen des Projekts

- Heranführung an die Abläufe und Organisation einer Notaufnahme
- Einblicke in die Herausforderungen in einer Notaufnahme
- Einführung in das diagnostische Denken von Medizinerinnen und Medizinern

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Ziel dieses Projektes ist es, allen Interessierten die Abläufe und Entscheidungsfindungsprozesse in einer Notaufnahme näherzubringen. Es geht also nicht darum, diagnostisches oder therapeutisches medizinisches Wissen zu vermitteln. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern wird allerdings ein Einblick in das diagnostische Denken in der Notaufnahme gewährt.

Das didaktische Format der *Serious Games* eignet sich besonders dazu, Informationen und Abläufe auf spielerische und damit möglichst packende Weise zu vermitteln. Daher ist die Interaktion mit der Spielerin oder dem Spieler entsprechend mühelos und spannend gestaltet.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt, welches als *Early-bird*-Projekt gestartet ist, wird voraussichtlich Ende März 2017 online zur Verfügung stehen.

Bisheriges Projektergebnis

Der inhaltliche Ablauf des Projektes ist fertiggestellt und entsprechend in die Software integriert. Eine lauffähige Beta-version (siehe Abbildungen 1 und 2) liegt vor.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Vor Abgabe des Projekts findet eine ausführliche Testphase statt. Sollten später Fehler oder Verbesserungsmöglichkeiten gefunden werden, kann die Software nachgebessert werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

„EMERGE for Everyone“ ist bewusst als ein in sich geschlossenes Projekt entwickelt worden. Die für den Start in der HOOU vorgesehene Version ist eigenständig lauffähig, und die Spielerinnen und Spieler können sie selbstständig nutzen.

In Zukunft wäre eine Erweiterung oder eine zweite, andere Themen beinhaltende Version möglich. Je nach Interesse könnten beispielsweise weitere Patientinnen und Patienten hinzugefügt oder die Funktionalität erweitert werden.

Inter Graphic View

INGO OFFERMANN'S

Projekt

Das Projekt „Inter Graphic View“ unter der Leitung von Prof. Ingo Offermanns (Klasse Grafik, Hochschule für bildende Künste Hamburg, HFBK) hat es sich zur Aufgabe gemacht, Grafikdesignerinnen und -designer unterschiedlicher Generationen und geografischer Verortung zu ihren professionellen Hintergründen zu befragen: Wofür gestalten sie? Welchen Ritualen folgen sie in ihrem Designprozess? Gibt es ein wiederkehrendes Meta-Thema in ihrer Arbeit? Welchen Idealen fühlen sie sich verpflichtet? Die ausführlichen Interviews mit ausgewählten Ansprechpartnerinnen und -partnern in unterschiedlichen Ländern (u. a. in Japan, Thailand, Südkorea, China, England, Nigeria und im Senegal) werden auf einer projekteigenen Website versammelt. Daneben werden auch grafische Artefakte vorgestellt und analysiert. So entsteht mit der Zeit ein wachsendes Archiv, welches sich mit Fragestellungen der professionellen Identität von Grafikdesignerinnen und -designern befasst und darauf sehr individuelle, aber doch vergleichbare Antworten präsentiert.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Ingo Offermanns und Tetsuya Goto (Filmstill).
© Shuchang Xie



Abbildung 2: Screenshot
der Website.



Name der Hochschule

Hochschule für bildende Künste Hamburg,
HFBK

Projektleitung

Prof. Ingo Offermanns

Projektteam

David Liebermann
Roman Fischer
Andreas Schlaegel
Edward Greiner
Shuchang Xie

Website des Projekts

<http://intergraphicview.com>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=2561>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

- Einbindung der interessierten Öffentlichkeit und des Fachpublikums in gesellschaftsrelevante Diskurse
- Austausch und Diskussion über Fragestellungen und Entwicklungen im Grafikdesign
- Selbstbestimmte, informelle und an konkreten Themenfeldern orientierte Lernprozesse

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

In digitalen *Question-and-Answer*(Q&A)-Veranstaltungen oder Skype-Interviews können Interessierte und Lernende Fragen stellen und mit den Gestalterinnen und Gestaltern ins Gespräch kommen, selbstständig Interviews führen oder Begriffsanalysen beisteuern und dadurch in einen regen Austausch und Dialog treten. Darüber hinaus sind Gastautorinnen und -autoren eingeladen, zentrale Begrifflichkeiten aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten. Die Ansprache der Öffentlichkeit erfolgt über verschiedene Wege, u.a. über eigene Social-Media-Kanäle und über die breite Kommunikation der HFBK.

Status / Laufzeit des Projekts

Start des Projekts: März 2017, Laufzeit offen

Bisheriges Projektergebnis

Das Projekt hat bereits vor seiner eigentlichen Veröffentlichung für viel Aufmerksamkeit gesorgt und ist auf großes Interesse gestoßen. Die bisher zehn interviewten internationalen Grafikdesignerinnen und -designer reagierten durchweg positiv auf das Anliegen des Projekts und die mitunter mehrstündigen Gespräche. Daraus haben sich schnell

weitere Kooperationen und ein reger Austausch auch mit Studierenden ergeben.

Kooperation mit Projekten

Kooperation mit einem weiteren Digitalprojekt der HFBK Hamburg, rhizome.hfbk.net. Außerdem sind die internationalen Partnerhochschulen der HFBK Hamburg (z. B. in Osaka oder Hangzhou) eingeladen, sich an dem Projekt mit Lehrenden und Studierenden zu beteiligen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Redaktionelle und inhaltliche Betreuung durch Projektverantwortliche, regelmäßige Workshops mit Studierenden, direkte Feedback-Möglichkeiten.

RUVIVAL – Sustainable Rural 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 RUVIVAL 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, um diesen umzusetzen.

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

1. Interaktive Vorlesungen mit Wissensabfrage
Präsentationen mit eingebetteten Videos, Audiofiles, Fallstudien,
Links zu weiterführenden Informationen und Quizfragen
(www.ruvival.de/lectures).

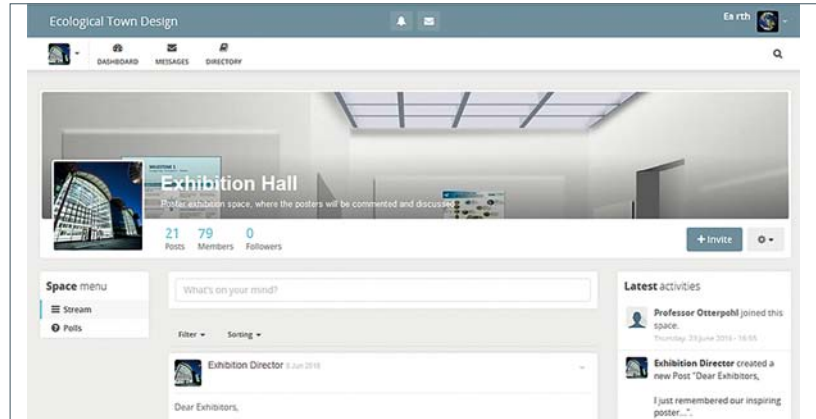


CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Screenshot der OER Terra Preta Sanitation.



Abbildung 2: Screenshot der Online-Simulationsspielplattform.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

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

Projektteam

Tina Carmesin
<http://www.ruvival.de/ruvival-team>

Website des Projekts

<http://www.ruvival.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1651>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

2. Toolbox

Die Toolbox hat einen anwendungsorientierten Ansatz und soll gleichzeitig in Form von kurzen Videos einen möglichst schnellen Einstieg in das jeweilige Thema geben. Jede Toolbox besteht aus interaktiven spielerischen Komponenten sowie einer Literature Review, die es erleichtert, die Inhalte zu vertiefen (www.ruvival.de/toolbox).

3. Simulationsspiel: *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.

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

Diese vier Stränge bieten multiple Verknüpfungs-, Einstiegs- und Ansatzpunkte, um sich in unterschiedlicher Tiefe und unterschiedlichem 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
- „Slope Farming Project“: langjährige Projektpartnerschaft in Äthiopien (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 August 2018

Kontinuierliche Erweiterung in den darauffolgenden Jahren

Bisheriges Projektergebnis

- erfolgreicher erster Simulationsspieldurchlauf
- erste Materialien produziert
- online seit November 2016
- jeden Donnerstag werden neue Inhalte auf www.ruvival.de veröffentlicht

Kooperation mit Projekten

Forschungsprojekte des AWW:

www.tuhh.de/aww/forschung/projekte

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.

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.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Römischer Aquädukt im heutigen Segovia (Spanien).



Abbildung 2: Karte des Imperium Romanum, dessen Städtewelt es zu rekonstruieren gilt.





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/?p=2809>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open
online
university**
www.hoou.de

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.

e-Projekt Diabetes-Prävention

ALEXANDRA MARITA PREISSER

BIRGIT-CHRISTIANE ZYRIAX

ALEXANDER KRAFT

MARCIAL VELASCO GARRIDO

MARTIN RIEMER

Projekt

Mehr als acht Millionen Bundesbürger sind von Diabetes mellitus Typ 2 betroffen, die Anzahl steigt weltweit. Der Diabetes geht mit gravierenden Einschränkungen der Leistungsfähigkeit und der Lebensqualität sowie mit einem deutlich erhöhten Risiko für kardiovaskuläre und onkologische Erkrankungen einher. Zudem entstehen durch Diabetes und seine Folgen immense Kosten für das Gesundheitswesen. Obwohl sich die Manifestation des Diabetes durch Lebensstilinterventionen nachweislich vermeiden lässt, fehlt eine flächendeckende Früherkennung Betroffener und die Vermittlung erfolgreicher Interventionsmaßnahmen bei bestehender Insulinresistenz, dem Prädiabetes.

Hinsichtlich der Prävention chronischer Krankheiten kommen der Ärztin bzw. dem Arzt in der Funktion als Lotsin bzw. Lotse und dem betrieblichen Setting eine zentrale Bedeutung zu. Unter Einbindung von Studierenden des Wahlpflichtfaches „Präventive Medizin“ wurde fachübergreifend eine Projektskizze zur betrieblichen Diabetes-Prävention erstellt. Das zu entwickelnde Tool bietet die Ausgangsbasis für die Erarbeitung weiterer Präventionskonzepte. Nach erfolgreicher Evaluation steht das Material nicht nur dem Fachbereich Medizin, Betriebsärztinnen und -ärzten, Hausärztinnen und -ärzten, Internistinnen und Internisten sowie anderen in der Gesundheitsvorsorge Tätigen über die HOOU-Plattform zur Verfügung, sondern auch der Hamburger Bevölkerung.



CC-BY-NC 4.0

Abbildung 1: Das UKE-Team des HOOU-e-Projektes Diabetes-Prävention: Dr. M. Velasco Garrido, M. Riemer, PD Dr. B.-Chr. Zyriax, PD Dr. A. M. Preisser, A. Kraft, J. Laaser (v.l. n.r.).

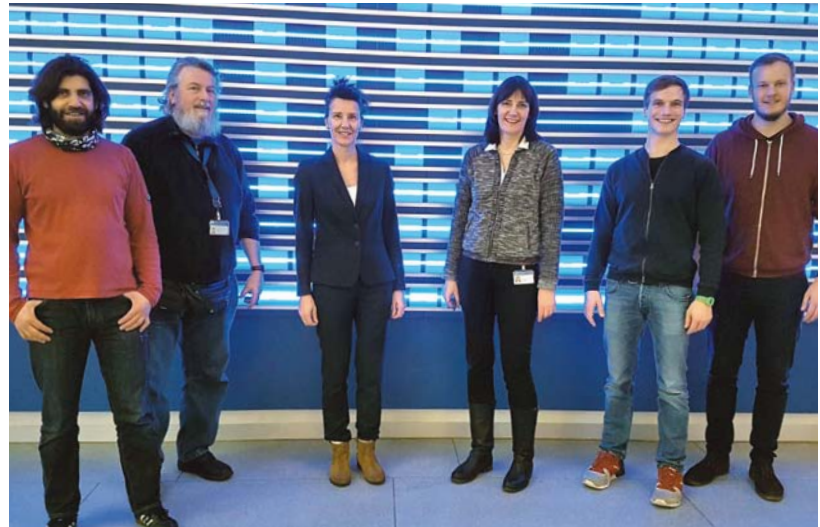


Abbildung 2: Diabetes und Insulinresistenz – fast jede bzw. jeder Zweite ist betroffen.



Name der Hochschule

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

PD Dr. Alexandra M. Preisser,
a.preisser@uke.de

Projektteam

PD Dr. Alexandra M. Preisser
PD Dr. Birgit-Christiane Zyriax
Alexander Kraft
Dr. Marcial Velasco Garrido
Martin Riemer
J. Laaser
N. Hoff

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines E-Tools zu Risiken und Prävention des Diabetes.

Fortgeschrittene Studierende des Wahlpflichtfaches „Präventive Medizin“ sollen im Rahmen des Studienfaches Humanmedizin bereits erworbene Kenntnisse über betriebliche Gesundheitsförderung, evidenzbasierte Check-up-Programme im Erwachsenenalter und den Stellenwert des Lebensstils in der Prävention chronischer Erkrankungen fächerübergreifend in Lernmaterial überführen. Die aktuelle Relevanz von Prädiabetes als Risikofaktor für die Entstehung von kardiovaskulären Erkrankungen, Krebserkrankungen, Erkrankungen der Augen, des Nervensystems und der Nieren wird von den Studierenden zusammengefasst sowie laiiinnen- und laienverständlich dargestellt. Die Bearbeitung der Fragestellungen in Studienarbeiten zu bereits verfügbaren Publikationen und zu Instrumenten im medizinischen *E-Learning* bzw. *E-Teaching* wird durch geeignete Literatur sowie Rücksprache mit ärztlichen und ernährungswissenschaftlichen Dozentinnen und Dozenten unterstützt.

Basierend auf den Vorarbeiten der Studierenden erfolgt die Ausarbeitung eines Online-Tools zur Berechnung des persönlichen Diabetes-Risikos anhand verschiedener von Lernenden bzw. von der Userin oder dem User anzugebender Parameter. Das Tool wird durch animierte Kurzfilme, z. B. eine Anleitung zur korrekten Messung des Taillenumfangs, ergänzt. Auf Basis der Eingaben erhalten die Userinnen und User bzw. Lernenden konkrete personalisierte Empfehlungen zu Ernährung und Bewegung. Darüber hinaus werden interessierten Laiinnen und Laien bzw. Hamburger Bürgerinnen und Bürgern und in der Gesundheitsvorsorge Tätigen

Hintergrundinformationen zu den einzelnen Diabetes-Risikofaktoren zur Verfügung gestellt.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Es wird ein Tool entwickelt, mit dem zum einen in der betrieblichen Gesundheitsvorsorge die Beschäftigten und zum anderen auch interessierte Laiinnen und Laien ihr eigenes Prädiabetes- und Diabetes-Risiko online bestimmen können. Zudem erhalten die Userinnen und User konkrete Empfehlungen zum weiteren präventiven Verhalten mit Hinweisen zu verschiedenen Bewegungsarten sowie zur Zusammensetzung und dem Kaloriengehalt von Nahrungsmitteln. Das Tool kann auch in der haus- und betriebsärztlichen Patientinnen- und Patientenberatung verwendet werden. Außerdem werden die Userinnen und User umfassend über die Folgen des Prädiabetes informiert.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt ist seit April 2016 in Arbeit; nach Ablauf des ersten Jahres ist eine Verlängerung bis Ende 2017 gewährt worden, eine weitere Verlängerung wird beantragt.

Bisheriges Projektergebnis

Die Studierenden erarbeiteten im 8. und 9. Fachsemester in Minitteams (3–5 Studierende) die wesentlichen Bausteine der Diabetes-Prävention. Dozentinnen und Dozenten der verschiedenen Fachgebiete standen als Expertinnen und Experten für Rückfragen zur Verfügung. Die Ergebnisse der Teamarbeiten wurden von den Studierenden im 9. Fachsemester im Dezember 2016 in Form von Vorträgen in einem Betrieb, der Stadtreinigung Hamburg, vor einem Fachpublikum präsentiert. Es wurden acht Kategorien von Risiko-

faktoren identifiziert. Entlang eines Entscheidungsbaumes sollen diese im Tool abgefragt werden. In der anonymen Verwendung des Tools wird neben Größe und Gewicht initial auch das Geschlecht abgefragt, um bei Frauen eine Schwangerschaft und einen möglicherweise in der Vorgeschichte erlittenen Schwangerschaftsdiabetes zu erfassen. Die Abfrage der familiären Belastung mit Diabetes mellitus und des HbA1c-Wertes folgen. Anschließend soll der Taillenumfang angegeben werden; ergänzt wird diese Aufforderung durch eine entsprechende Anleitung zur korrekten Messung. Die Angaben werden entsprechend ihrer Bedeutung bezüglich des Diabetes-Risikos in einem „*Scoring*“ bewertet, welches eine Einschätzung des individuellen Risikos erlauben soll. Ein Prototyp des Online-Tools wurde im Rahmen des Wahlpflichtfachs „Medizinische Informatik“ erstellt.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt soll anschließend im Rahmen einer separaten Dissertation im betrieblichen Setting evaluiert werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Durch die Veröffentlichung auf der HOOU-Plattform sollen möglichst viele Menschen das Tool nutzen, um über die nicht unerheblichen Risiken des Prädiabetes informiert zu werden. Darüber hinaus sollen die Userinnen und User Empfehlungen erhalten, die das Potenzial bieten, die Manifestierung eines Diabetes zu verhindern.

Teacher Act – Theaterprojekte gestalten, organisieren, umsetzen

ALEXANDER RADULESCU

Projekt

In fast jeder Schule gibt es eine Theatergruppe, ob Theater-AG, Musical-AG, Darstellendes-Spiel-Kurs oder projektbezogene Theatergruppe. Darüber hinaus existieren unzählige freie Theatergruppen, Musical Companies, Musikschul-Ensembles, Laiinnen- und Laienspielgruppen und freie Opernensembles, die das kulturelle Leben hierzulande mit prägen.

Oft haben die Leitenden einer solchen Gruppe jedoch kaum oder nur wenige Kenntnisse über die Anforderungen, die jede professionelle Theaterproduktion mit sich bringt. Das Projekt „Teacher Act“ ist als Leitfaden für all diese theaterinteressierten Gruppen gedacht. Lehramtsstudierende der Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HfMT) sowie Theaterprofis haben anhand einer eigenen Theaterproduktion alle Arbeitsschritte – von der Konzeption bis hin zu den Aufführungen – beispielhaft umgesetzt und multimedial dokumentiert.

In diversen Rubriken sind Informationen zu produktionsrelevanten Themen wie Gruppenzusammensetzung, Stückwahl, Aufführungsort, Regiekonzept, Probenarbeit, Marketing etc. gesammelt. Diese sollen Lehrerinnen und Lehrern sowie Theatergruppen Hilfen und Anregungen zur praktischen Theaterarbeit geben.

Die einzelnen Themen werden mithilfe vieler Fragestellungen detailliert behandelt, es werden mögliche Probleme erläutert und Hinweise zur Problemlösung gegeben. Videos, Interviews und verschiedene Arbeitsmaterialien sind als zusätzliche *Open Educational Resources* (OER) in die Webseite integriert.



CC-BY-NC-SA 4.0

Abbildung 1: Aufführung
Into the Woods.
© Andreas Schlieret



Abbildung 2: Endprobe von
Into the Woods.
© Philipp Netzlaff





hochschule für musik und theater

Name der Hochschule

Hochschule für Musik und Theater, HfMT

Projektleitung

Alexander Radulescu,
mail@alexander-radulescu.com

Projektteam

Alexander Radulescu
Philipp Netzlaff

Website des Projekts

www.teacheract.jimdo.com

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Darüber hinaus sollen Besucherinnen und Besucher dieser Seite die Möglichkeit haben, sich untereinander zu vernetzen, Erfahrungen auszutauschen und die Themenliste der Seite ständig zu erweitern und mit Material anzureichern.

Zielsetzungen des Projekts

- Lehrerinnen und Lehrern einen konkreten Leitfaden zur praktischen Theaterarbeit an die Hand zu geben, den sie sich selbstgesteuert erarbeiten und durch eigene Beiträge ergänzen können
- Theaterinteressierte Gruppen zu motivieren, eigene Produktionen auf die Beine zu stellen und effizient umzusetzen
- Austausch zwischen den Institutionen der Hochschulen, Universitäten, Schulen und freien Theatergruppen im Hinblick auf die Entwicklung neuer Theaterkonzepte und Umsetzungsmöglichkeiten
- Alle künstlerischen und organisatorischen Bereiche einer professionellen Theaterproduktion exemplarisch abzubilden

Das gesamte Material ist frei unter der *Creative-Commons*-Lizenz (CC-Lizenz) abrufbar.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe 1: Studierende der Lehramtsstudiengänge

Zielgruppe 2: Lehrerinnen und Lehrer, Musiklehrerinnen und Musiklehrer

Zielgruppe 3: Studierende des Studiengangs Kulturmanagement, die Einblicke und praktische Erfahrung im Bereich Theaterproduktion sammeln wollen

Zielgruppe 4: freie Theatergruppen und -vereine

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt läuft seit Oktober 2015 und wird kontinuierlich erweitert. In der Anfangsphase wurde ein Leitungsteam zusammengestellt, und eine Projektgruppe aus 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmern arbeitete gemeinsam an der Umsetzung eines konkreten Theaterprojektes („Into the Woods“). So bildet dieses Projekt die Grundlage für die auf der Webseite zusammengestellten OER, wird jedoch mit Erkenntnissen aus Folgeprojekten laufend ergänzt.

Bisheriges Projektergebnis

Ein wichtiger Abschnitt war die von Studierenden der HfMT gestaltete Aufführung des Musicals „Into the Woods“ von Stephen Sondheim, die im Juni 2016 im Hamburger Sprechwerk stattfand.

Die Ergebnisse dieser Umsetzung und die daraus entwickelten Fragestellungen, Beispielvideos und Arbeitsblätter sind Inhalt der projekteigenen Webseite.

Der gesamte Prozess – vom Casting bis hin zu den Aufführungen – wurde filmisch dokumentiert und bildet einen wichtigen Teil dieses Internetauftritts.

Kooperation mit Projekten

Die Zusammenarbeit mit dem Studiengang Kulturmanagement der HfMT war ein elementarer Bestandteil dieses Projektes. So konnten die Projektteilnehmenden gemeinsam an der Lösung sowohl der künstlerischen als auch der organisatorischen Fragestellungen arbeiten.

Darüber hinaus soll der Internetauftritt die Vernetzung und den Austausch mit ähnlichen Projekten anderer Hochschulen, Schulen und Gruppen ermöglichen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die konkrete Umsetzung des Projektes ist Teil des Studiums an der HfMT und wird in diesem Rahmen begleitet und evaluiert. Die Studierenden befassen sich während einer Projektphase eigenverantwortlich mit der Durchführung des Projektes und werden dabei professionell unterstützt.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Neben der ständigen Aktualisierung der Webseite plant der Lehramtsstudiengang der HfMT weitere jährlich stattfindende Theaterprojekte, deren Ergebnisse in die Erweiterung und Entwicklung des Internetauftritts einfließen werden. Dabei werden die Projektteilnehmer von Studierenden des Studiengangs Kulturmanagement unterstützt.

Kompetenzorientiert lehren, lernen, prüfen (KOM)

SABINE RASCH

Projekt

Das Projekt KOM basiert auf dem Konzept des *Constructive Alignment* und fokussiert auf das passgenaue Zusammenspiel eines *Learning Outcome*, der Gestaltung von Lehr- und Lernräumen im Verlauf eines definierten Lernzeitraums und der Prüfung.

Lehrenden, Studierenden oder Studieninteressierten wird mittels Trickfilmen erklärt, was kompetenzorientierte Lehre bedeutet und wie sich die Lehre dadurch verändert. Jeder Film steht für sich zur Erklärung bestimmter Aspekte einer kompetenzorientierten Lehre, dessen Dreh- und Angelpunkt die besondere Methodik zur Formulierung der *Learning Outcomes* ist, die von Oliver Reis entwickelt wurde.

- Lehrende beschreiben die zu erwerbenden Kompetenzen so konkret wie möglich in einem *Learning Outcome* und definieren auch taxonomisch ein Anforderungsniveau. In den geplanten Lehr- und Lernsituationen sorgen sie dafür, dass die Studierenden in passenden Schritten lernen und vor allem üben können.
- In der Prüfung fordern die Aufgaben dann zu Handlungen auf, durch die die Kompetenzen sichtbar und beobachtbar werden.
- Dazu nutzen sie ein Niveaustufenmodell, um eine faire und transparente Auswertung der Prüfungsleistungen vorzunehmen.

Geplant ist, die Filme in ein hochschuldidaktisches Lernmodul einzubinden, sie können aber auch separat in verschiedenen Fortbildungsszenarien für Lehrende genutzt werden. Für Studierende sind sie zum Beispiel im Rahmen von Einführungswochen oder als Einstieg in eine



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Labor.
© Jenny Harbauer

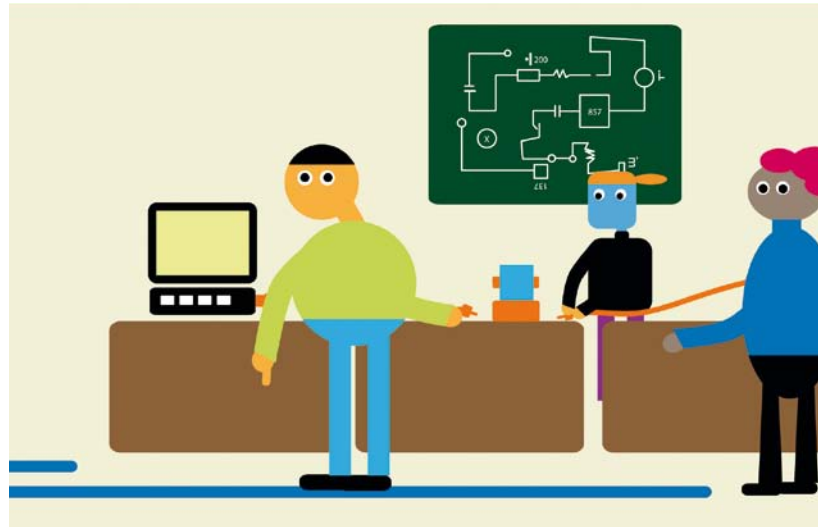
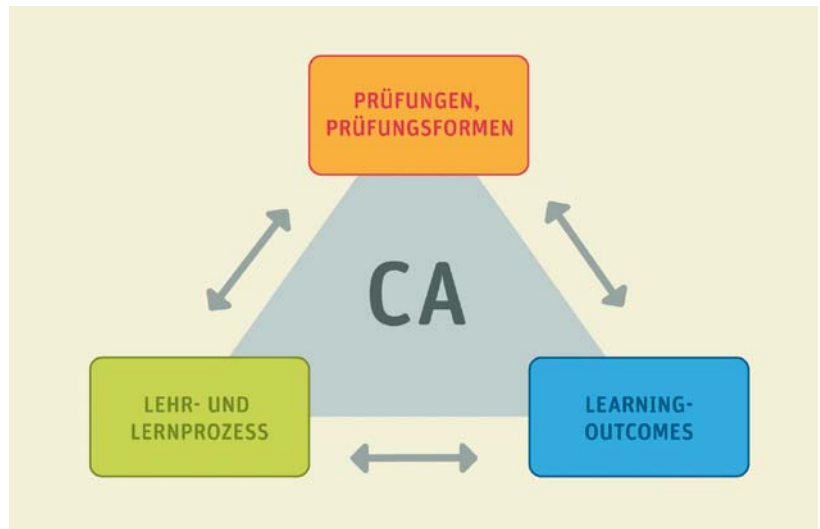


Abbildung 2: Constructive
Alignment.
© Jenny Harbauer



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Sabine Rasch,
sabine.rasch@haw-hamburg.de

Projektteam

Sabine Rasch in Kooperation mit dem HOOU-
Team der HAW Hamburg (Ellen Pflaum,
Hannah Ramic und Jakob Kopczynski)

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1264>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Lehrveranstaltung zur Erläuterung des didaktischen Konzeptes nutzbar.

Zielsetzungen des Projekts

- Förderung des Verständnisses einer am Kompetenzerwerb der Studierenden orientierten Lehre und des veränderten Lernens im Unterschied zur lehrerzentrierten Lehre bei Lehrenden und Studierenden im Sinne des Paradigmenwechsels „*Shift from teaching to learning*“
- Einführung in Aspekte eines schlüssigen Konzeptes der Kompetenzorientierung, mit dem die Steuerung von Lehre und Prüfen möglich wird
- Einbindung der Filme in verschiedene Online-Lernszenarien: Fortbildungen für Lehrende im Blended-Learning- oder E-Learning-Format
- Information für Studierende über verändertes Lernen und Lehren im Rahmen von kompetenzorientierter Lehre, einschließlich Prüfens

Warum ist Kompetenzorientierung im Lehren, Lernen und Prüfen überhaupt wichtig?

Die Lebens- und Arbeitswelten erfordern von den Absolventinnen und Absolventen von Hochschulen, dass sie ihr Wissen erweitern und Kompetenzen selbstständig weiterentwickeln können. Wie aber sollen Studierende Kompetenzen entwickeln, wenn im Studium Wissen überwiegend in Klausuren abgefragt wird? Bei der kompetenzorientierten Lehre ist die Prüfung der Dreh- und Angelpunkt der Lehrveranstaltungs-konzepte zur Steuerung der Lernprozesse der Studierenden, sodass sie sich im Verlauf des Studiums fachliche und persönliche Kompetenzen aneignen können.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

In erster Linie Lehrende und Studierende, aber auch Hochschuldidaktikerinnen und -didaktiker, Qualitätsmanagerinnen und -manager, Hochschulcoachinnen und -coaches und andere Personen, die sich mit der Weiterentwicklung von Studium und Lehre befassen.

Vor dem Hintergrund der oben beschriebenen Zielsetzungen ist es letztendlich für alle Personen, die in Bildungsinstitutionen tätig sind, spannend und sinnvoll, sich mit Fragen der Kompetenzorientierung auseinanderzusetzen und dieses Konzept in Lehrveranstaltungen, Seminaren oder im Schulunterricht einzusetzen. Aus diesem Grund werden die Konzepte zwar an Beispielen aus der Hochschullehre erklärt. Die Nutzung von Trickfilmen ermöglicht aber allen potenziell Interessierten einen niederschweligen Zugang zu diesem wichtigen Thema.

Status / Laufzeit des Projekts

September 2015 bis März 2017

Bisheriges Projektergebnis

Der erste Film zum Thema „Constructive Alignment – ein Werkzeug für kompetenzorientierte Lehre“ wird in Kürze veröffentlicht.

In der Konzeptionierung sind: „*Learning Outcomes* formulieren“ und „Vom *Learning Outcome* zur Prüfung“

Kooperation mit Projekten

Das Projekt entsteht in enger Zusammenarbeit mit der Arbeitsstelle Studium und Didaktik (ASD) der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW). Die ASD hat 2014 ein Konzept des kompetenzorientierten Lehrens,

Lernens und Prüfens im Auftrag der Vizepräsidentin der HAW Hamburg eingeführt. Mittlerweile ist es als strategisches Ziel im Struktur- und Entwicklungsplan 2016 bis 2020 der HAW Hamburg fest verankert.

Dieses Modul kann auch für das Programm der Digitalen Qualifizierung der HOOU eingesetzt werden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Filme werden in die hochschuldidaktische Qualifizierung von Lehrenden der HAW Hamburg eingebunden. Hier sollen auch Blended-Learning-Szenarien getestet werden. In diesem Rahmen sollen der Einsatz und die Wirksamkeit der Filme evaluiert werden. Zudem können sie auch in Tutorinnen- und Tutorenschulungen oder in Erstsemestereinführungsveranstaltungen genutzt werden, um zu verdeutlichen, was z. B. der Unterschied zwischen einer Lehrveranstaltung auf dem Anforderungsniveau der Wissensorientierung oder der Kompetenzorientierung ist.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Nach der Erstellung der Trickfilme wird ein Online-Selbstlernmodul für Lehrende entwickelt, in das die Filme eingebunden sind. Ziel ist es, Lehrenden während der Konzeptionierung und Planung ihrer Lehrveranstaltungen zu ermöglichen, sich eigenständig und unabhängig in die kompetenzorientierte Lehre einzuarbeiten und diese umzusetzen. Gleichzeitig können Lehrende die Filme nutzen, um ihren Studierenden bestimmte Aspekte einer wirksamen kompetenzorientierten Lehre, zum Beispiel das *Constructive Alignment* oder den Sinn eines *Learning Outcome* zu erklären. In didaktischen Fortbildungen können sie zum Beispiel zum Einstieg in bestimmte Themenbereiche oder zur Vorbereitung genutzt werden.

eManual Alte Geschichte

WERNER RIESS

TOBIAS NOWITZKI

ELISABETH SCHICK

TATIANA SAMORODOVA

JAN SEEHUSEN

Projekt

Das eManual „Alte Geschichte“ stellt ein umfassendes Lernszenario für alle an der Alten Geschichte Interessierten dar. Es wird in vier Säulen eine profunde Einführung in die griechische wie römische Geschichte bieten.

- Säule I besteht aus: Podcasts und einem Glossar zu Begriffen, Namen und Orten der antiken Geschichte.
- Säule II umfasst: Quellen zu allen Epochen der Alten Geschichte in englischer oder deutscher Übersetzung mit Kommentaren und Leitfragen zu den Quellen.
- Säule III enthält: Texte zu Methoden und Theorien der Geschichtswissenschaft mit Leitfragen und Kommentaren.
- Säule IV bietet: Arbeitsmaterialien mit Übungsteilen zu den Formalia des Abfassens von geisteswissenschaftlichen Arbeiten.

Sämtliche Materialien stehen unter einer *Creative-Commons*-Lizenz und werden über ein Blog zugänglich gemacht.

Der Erwerb eines umfangreichen und gesicherten althistorischen Grundwissens wird im digitalen Lernszenario interaktiv und problemorientiert von den Lernenden selbst gestaltet: Sie wählen selbstständig Säulen zum Wissenserwerb und Epochen der Alten Geschichte aus und gewinnen einen Einblick in die Geschichte des Altertums, wie er auch international im Bereich



CC-BY-NC-SA 4.0

Abbildung 1: Bei der Arbeit:
Intensive Diskussionen über
den Aufbau der Website des
eManual Alte Geschichte.
© UHH / Michael Zerjadtke



Abbildung 2: Das Team des
eManual Alte Geschichte:
Tobias Nowitzki,
Prof. Dr. Werner Riefel,
Elisabeth Schick,
Tatiana Samorodova,
Jan Seehusen (v. r. n. l.).
© UHH / Michael Zerjadtke





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Werner Rieß,
werner.riess@uni-hamburg.de

Projektteam

Tobias Nowitzki
Elisabeth Schick
Tatiana Samorodova
Jan Seehusen

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=819>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

des E-Learning noch nicht verfügbar ist. Sowohl berühmte Gestalten der Antike (Alexander der Große, Caesar) als auch kulturelle Grundlagen unserer Gegenwart, die in der Antike gelegt wurden (Demokratie, Christentum), werden damit auch digital erleb- und erfahrbar.

Zielsetzungen des Projekts

- Die Lernenden können unter selbstständigem Zugriff auf Lernmaterial (Podcasts, Quellen, Sekundärliteratur, andere Materialien) Grundzüge der antiken Sozial-, Wirtschafts-, Geistes-, Verwaltungs-, Religions- und vor allem Ereignisgeschichte in eigenen Worten wiedergeben.
- Die Lernenden können unterschiedliche Forschungsmeinungen aus der Sekundärliteratur der Alten Geschichte beschreiben, geschichtswissenschaftlichen Methoden zuordnen und ihre Anwendung, besonders in Bezug auf die Alte Geschichte, erklären und eigene Deutungsansätze zu historischen Ereignissen, Akteuren und Phänomenen entwickeln.
- Die Lernenden können mithilfe der im Lernszenario zur Verfügung stehenden Anleitungen (Säule IV) althistorische Themen in verschiedenen Medien und Präsentationsformen (Referat, Hausarbeit, Handout, Rezension) darstellen und althistorische Quellen wie Sekundärliteratur nach den fachspezifischen Standards der Alten Geschichte zitieren.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Der große Mehrwert des eManual „Alte Geschichte“ liegt in der breiten Zielgruppe, die angesteuert wird. Bisherige Angebote sind entweder bewusst populärwissenschaftlich oder auf akademische Zielgruppen hin ausgerichtet. Das eManual „Alte Geschichte“ spricht durch seine Konzeption jedoch im Sinne der HOOU alle an der Alten Geschichte Interessierten an. Sowohl Laiinnen und Laien als auch erfahrene Akademikerinnen und Akademiker werden gewinnbringend mit dem eManual arbeiten können: Das Lernszenario bietet als ersten Einstieg in die Alte Geschichte einführende Podcasts, eine klar strukturierte Darstellung unterschiedlicher Formen historischen Arbeitens mit Quellen und Sekundärliteratur sowie verschiedene Hilfe-Tools. Steigt man tiefer in das eManual ein, findet sich eine Fülle von Quellen, eine reiche Auswahl an zum Teil kommentierter Sekundärliteratur und Methodendiskurse aus der Alten Geschichte, die den Lernenden im Wissenserwerb keine Grenzen setzen.

Status / Laufzeit des Projekts

Das eManual wird in der ersten Projektphase zunächst vom 01.01.2016 bis zum 31.03.2017 geführt und befindet sich in einer weit fortgeschrittenen Phase. Säule I und IV sind so gut wie abgeschlossen, Säule II und III sind etwa zur Hälfte bearbeitet.

Zurzeit wird vor allem an der Gestaltung der Website des eManual gearbeitet, und es werden Feinabstimmungen getroffen, die weiter zur *usability* des Projekts beitragen. Es gilt, Interessierte in größtmöglichem Maße an die antike Geschichte heranzuführen und die Alte Geschichte somit auch didaktisch im digitalen Zeitalter zu verankern.

Bisheriges Projektergebnis

Es wurden bisher 39 je ca. 20-minütige Podcasts verfasst und aufgezeichnet, etwa 100 Quellen aus allen sechs althistorischen Epochen ausgewählt, aufgearbeitet und mit Kommentaren und Leitfragen versehen, eine große Fülle an Sekundärliteratur recherchiert, bibliografisch unter verschiedenen Rubriken zugänglich gemacht und zum Teil mit Kommentaren und Leitfragen versehen. Des Weiteren wurde eine große Bandbreite an Begleitmaterialien, wie Herrscherlisten und Überblicke über Ämterhierarchien und schließlich Anleitungen für das Anfertigen von althistorischen Referaten, Handouts, Powerpoint-Präsentationen, Hausarbeiten und Rezensionen angefertigt.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Derzeit werden Evaluationsmethoden entwickelt, um den langfristigen Erfolg des eManual „Alte Geschichte“ zu sichern. Geplant sind bisher zwei Evaluationsschienen: der exemplarische Einsatz des Lernszenarios in Einführungs- und Proseminaren der Alten Geschichte an der Universität Hamburg mit einem Feedback der Studierenden und gezielte Befragungen (Interviews) mit an der antiken Geschichte Interessierten außerhalb der Universität.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Bis zum 31.03.2017 werden die weitere Arbeit an Säule II und III, die Arbeit an Visualisierungsstrategien für die Website des eManual und die informationstechnische Formatierung wie die Planung der Website abgeschlossen sein. In der zweiten Hälfte des Jahres 2017 wird die Website online gehen.

Medienkompetent mit digitalen Spielen

VERA MARIE RODEWALD

Projekt

Digitale Spiele 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 OER zeigt den Diskurs aus pädagogischer Perspektive sowie Methoden zum kreativen Umgang mit Games auf, damit Fachpersonen aus außerschulischen und schulischen Kontexten diese kennenlernen, ausprobieren und für ihr eigenes Umfeld umsetzen können.

Die Lerneinheit umfasst verschiedene OER wie u.a. Experten-Interviews, Erklärvideos, Methoden und Konzepte sowie eine Reihe an weiterführendem Material. Sie ermöglicht es den Lernenden aber auch, Vermittlungsmethoden im Game-Bereich zu diskutieren, auszutauschen und selbst zu entwickeln. Dabei ist der Erfahrungsaustausch zwischen den Zielgruppen – Pädagoginnen und Pädagogen, Studierende, Game-Entwicklerinnen und -Entwickler, aber womöglich auch Eltern und Schülerinnen und Schüler – gleichzeitig ein Mehrwert für die OER selbst. Bereits vorhandene Konzepte für Schulen, Jugendeinrichtungen oder Bibliotheken können in die eigene Arbeit integriert oder modifiziert werden und tragen so zu einer interdisziplinären Beschäftigung mit dem Thema bei.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung: Jugendliche erstellen eigene Avatare beim *Character Design* mit der Game-Design-Software Scratch. © Initiative Creative Gaming e. V. ComputerSpielSchule Hamburg



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/?p=3379>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

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 ist modular aufgebaut und ermöglicht 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 Lehrende als auch angehende Bibliothekarinnen und Bibliothekare vom Lernmaterial profitieren.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt hat bereits begonnen und wurde im Rahmen eines Begleitseminars durch die Einbindung von Studierenden der HAW Hamburg, Department 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 *MMORPG* (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game) und eine didaktische Anleitung für die Erstellung von Comics mit Computerspielen, sogenannten *Gamics*. Weitere Materialien wurden u.a. im Rahmen des Projekts *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.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Mehr Infos: www.medienkompetent-mit-games.de

Onlinelaborpraktikum Physik

Bestimmung der Erdbeschleunigung mit einem Pendel

DAGMAR ROKITA
CARSTEN WESTARP

Projekt

Wissenschaftliche Laborarbeit ist unerlässlich und verpflichtend für alle Studierenden der Ingenieur- und Naturwissenschaften, doch die Arbeitsweise ist aus der Schule meist völlig unbekannt. Dadurch sind Lehrende häufig gezwungen, viel Präsenzzeit im Labor zu verwenden, um mit den Studierenden die Grundlagen zu erarbeiten. Hierbei handelt es sich um ein allgemeines Problem, mit dem viele Lehrende in Laboren landes- und fachübergreifend zu tun haben. Durch den Offenheitscharakter der HOOU kann das Projekt allgemein Lehrende inspirieren und anregen sowie den Austausch fördern.

Für Studierende besteht ein eindeutiger Vorteil darin, dass die Präsenzzeit nicht zu großen Teilen für die Erarbeitung der Grundlagen verwendet wird, sondern dass tief gehendes und nachhaltiges Vermitteln von Lehrinhalten möglich wird. Außerdem bleibt so Zeit für individuelle Gespräche zwischen Studierenden und Lehrenden, was den Fragestellungen und Bedürfnissen der Lernenden sehr entgegenkommt.

Interessierte erlernen grundlegende Prinzipien über den Umgang mit Messergebnissen, z. B. über die Beschränktheit und Fehleranfälligkeit von Ergebnissen. Diese Kenntnisse sind unerlässlich, wenn veröffentlichte Ergebnisse aus Studien kritisch hinterfragt und bewertet werden sollen.




CC-BY 4.0

Abbildung 1: Arbeiten im Labor.
© Heiko Thämlitz



Abbildung 2: Screenshot aus
„ViaMint“-Modul.



via
MINT
videobasierte interaktive Vorkurse

Mathematik Physik HAM-Nat E-Assessment Lernen mit viaMINT Info

Schreibtisch Physik Einführung in das Experimentelle Arbeiten 3. Versuchsdurchführung 3.1 Versuchsdurchführung

Profil

Schreibtisch

Nachrichten

Termine

Logout

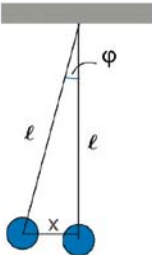
Einführung in das Experimentelle Arbeiten

- Einführung ⊕
- 1. Theorie & Herleitung ⊕
- 2. Versuchsaufbau ⊕
- 3. Versuchsdurchführung ⊖
 - 3.1 Versuchsdurchführung
- 4. Auswertung der Messdaten ⊕
- 5. Abschluss ⊕
- Modulmaterialien ⊕

Wie können Sie aus den bereits bekannten Informationen die maximal erlaubte Auslenkstrecke bestimmen?

Wählen Sie alle richtigen Lösungen aus.

- $\sin(\varphi) = \ell/x$
- $\varphi^2 = \ell^2 + x^2$
- $\sin(\varphi) = x/\ell$
- $\cos(\varphi) = x/\ell$
- $\tan(\varphi) = x/\ell$



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Dr.-Ing. Dagmar Rokita,
dagmar.rokita@haw-hamburg.de
Carsten Westarp,
carsten.westarp@haw-hamburg.de

Projektteam

Martin Göbbels, Antonia Hinze,
Hannah Ramic, Jakob Kopczynski

Website des Projekts

[https://viamint.haw-hamburg.de/course/
view.php?id=30](https://viamint.haw-hamburg.de/course/view.php?id=30)

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3326>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

In diesem Laborpraktikum der Physik wird das Pendel als ein einfaches Beispiel aus der Schwingungslehre erarbeitet. Schwingungen begegnen uns im normalen Leben überall, sei es in Uhren, im Stoßdämpfer, beim Telefonieren, in der Mikrowelle...

Mit Mitteln, die in jedem Haushalt zu finden sind, können die Lernenden unter Anleitung ihr eigenes Pendel konstruieren. Die Erkenntnis, dass Physik uns eigentlich immer und überall begegnet, ermöglicht einen ganz niedrigschwelligen Zugang zur Physik – auch für diejenigen, die sich sonst gar nicht so sehr dafür interessieren würden.

Die Studierenden sollten wissenschaftliche Laborarbeit kennenlernen. In diesem HOOU-Modul werden sie dabei an die Hand genommen. Es wird zu Beginn die physikalische Theorie *step by step* hergeleitet, daran schließt sich das Erstellen eines Excel-Arbeitsblattes an, und zum Schluss werden Tipps zur Durchführung des Experimentes gegeben.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Unser Kurs wendet sich einerseits an Studierende, die kurz vor dem Laborpraktikum stehen und sich durch den Online-Kurs besser vorbereiten wollen, andererseits an Menschen, die allgemein Laborarbeit kennenlernen möchten. Eine weitere Zielgruppe sind Studieninteressierte, die herausfinden möchten, ob ihnen ein natur- oder ingenieurwissenschaftliches Studium liegt.

Status/Laufzeit des Projekts

Das Projekt ist abgeschlossen.

Bisheriges Projektergebnis

Das HOOU-Projekt wurde in mehreren Gruppen aus verschiedenen Studiengängen der Fakultät Life Sciences im Wintersemester 2016/2017 eingesetzt. Eine weitere Studiengruppe der Deutsch-Kasachischen Universität in Almaty / Kasachstan hat ebenfalls mit dem Modul gearbeitet.

Die Studierenden haben sich in individuellen, persönlichen Gesprächen sowie in anonymisierten Umfragen positiv geäußert. Alle Gruppen haben besonders hervorgehoben, dass sie sich in ihrem individuellen Tempo und zu beliebigen Zeiten vorbereiten konnten. Besonders die Studierenden aus Kasachstan konnten ihre Defizite in der Fachsprache dadurch ausgleichen, dass sie sich einzelne Passagen wiederholt anschauen konnten.

Die Lehrenden haben sehr positiv hervorgehoben, dass die Studierenden gut vorbereitet zum ersten Labortag erschienen und, anstatt die Grundlagen einzuführen, Zeit für tiefer gehende Lehre und individuelle Gespräche vorhanden ist.

Kooperation mit Projekten

Im Rahmen der Erstellung wurde sehr eng mit dem „ViaMint“-Team der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) kooperiert. Außerdem gab es einen regen Austausch mit anderen HOOU-Projekten.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt wurde in mehreren Studiengruppen positiv evaluiert. So sehen über 95 Prozent der Studierenden einen Vorteil für ihren Lernerfolg durch das HOOU-Projekt. Hier ein paar Beispiele aus dem Feedback der Teilnehmenden:

- „Man wurde gut auf das Praktikum vorbereitet und hatte somit schon einmal eine Vorstellung, was einen erwartet.“

- „Es war klarer, welche Erwartungen an mich im Praktikum gestellt werden.“
- „Am besten haben mir die Excel-Tabelle und die ausführlichen Erklärungen zur Theorie gefallen.“

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Zurzeit wird ein zweites HOOU-Modul konzipiert, das sich mit der Erstellung von Laborprotokollen beschäftigt.

Onlinelaborpraktikum Physik Teil 2

DAGMAR ROKITA
CARSTEN WESTARP

Projekt

Erfolgsgeschichte Physiklabor. Bereits im ersten Durchlauf der *Early-bird*-Projekte haben Dr. Dagmar Rokita und Carsten von Westarp ein digitales Physiklabor konzipiert und umgesetzt. Sie haben das Physiklabor als Ergänzung zu ihrer Präsenzveranstaltung ausprobiert und evaluiert. Dabei hat sich gezeigt, dass die individuelle inhaltliche Vor- oder Nachbereitung der Veranstaltung von großem Vorteil ist und den Studierenden nicht nur Spaß, sondern auch einen größer empfundenen Lernerfolg bringt. Ein großer Teil der befragten Studierenden hat angegeben, dass sie gern mehr in einem *Blended-Learning*-Szenario lernen wollen.

Weil auch Dr. Dagmar Rokita und Carsten von Westarp viel Spaß bei der Erstellung ihrer ersten *Open Educational Resources* (OER) hatten, haben sie sich sofort aufgemacht, ein Nachfolgeprojekt umzusetzen.

Während es im ersten Teil des Physiklabors vor allem um die wissenschaftliche Laborarbeit während eines Versuchs geht, beschäftigt sich das Folgeprojekt „Onlinelaborpraktikum Physik Teil 2“ mit der Dokumentation der Versuchsergebnisse.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Das Projektteam am letzten Drehtag: Julia Flitta, Nils Gach, Rosi Taneja (sitzend), Dagmar Rokita, Carsten Westarp (stehend, v.l. n.r.).



Abbildung 2: Das Logo für „Onlinelaborpraktikum Physik“.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Dr.-Ing. Dagmar Rokita,
dagmar.rokita@haw-hamburg.de
Carsten Westarp,
carsten.westarp@haw-hamburg.de

Projektteam

Jonas Priebe, Hannah Ramic, Jakob Kopczynski

Website des Projekts

[https://viamint.haw-hamburg.de/course/
view.php?id=30](https://viamint.haw-hamburg.de/course/view.php?id=30)

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3326>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

So eine Dokumentation stellt viele Studierende, Schülerinnen und Schüler und andere Interessierte, wie z. B. Laborantinnen und Laboranten, oft vor große Herausforderungen.

- Wie gestalte ich ein wissenschaftlich genaues Protokoll?
- Wie ist so ein Protokoll sinnvoll aufgebaut?
- Wie dokumentiere ich die verschiedenen Ergebnisse?

Um diese Fragen zu beantworten und vor allem um die Lerneinheit unterhaltsam, spannend und nützlich zu gestalten, wird das Ganze wieder anhand eines Versuchs geübt, den alle Lernenden mit einfachen Mitteln zu Hause durchführen können.

Diesmal wird es um die Frage gehen, warum auf CD, DVD und Blu-Ray eigentlich unterschiedlich viele Daten passen, obwohl die Medienträger von ihren äußerlichen Maßen gleich groß sind. Dafür wird ein Versuch aus dem Bereich Optik (Beugung) bearbeitet. Geplant sind die Herleitungen aller relevanten Formeln sowie eine Anleitung zum Versuchsaufbau. Der Versuch ist mit haushaltsüblichen Mitteln durchführbar (Laserpointer, CD, Maßband).

Nach der Lerneinheit können alle Lernenden das Experiment nachvollziehen, beweisen und korrekt dokumentieren. Sie erlangen Methoden- und Fachkompetenzen zum Aufbau und zur Durchführung eines physikalischen Experimentes sowie zur Dokumentation von Ergebnissen. Außerdem wird das selbstständige Arbeiten gefördert.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Der Kurs wendet sich einerseits an Studierende, die kurz vor dem Laborpraktikum stehen und sich durch den Online-Kurs besser vorbereiten wollen, andererseits an Menschen, die

allgemein Laborarbeit kennenlernen möchten. Eine weitere Zielgruppe sind Studieninteressierte, die herausfinden möchten, ob ihnen ein natur- oder ingenieurwissenschaftliches Studium liegt. Aber auch Laborantinnen und Laboranten können ihr Wissen in Bezug auf Dokumentationsarbeit auffrischen.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt steht unmittelbar vor dem Abschluss.

Bisheriges Projektergebnis

Das HOOU-Projekt „Physiklabor I“ wurde in mehreren Gruppen aus verschiedenen Studiengängen der Fakultät *Life Sciences* im Wintersemester 2016 / 2017 eingesetzt. Eine weitere Studiengruppe der Deutsch-Kasachischen Universität in Almaty / Kasachstan hat ebenfalls mit dem Modul gearbeitet.

Die Studierenden haben sich in individuellen, persönlichen Gesprächen sowie in anonymisierten Umfragen positiv geäußert. Alle Gruppen haben besonders hervorgehoben, dass sie sich in ihrem individuellen Tempo und zu beliebigen Zeiten vorbereiten konnten. Besonders die Studierenden aus Kasachstan konnten ihre Defizite in der Fachsprache dadurch ausgleichen, dass sie sich einzelne Passagen wiederholt anschauen konnten.

Die Lehrenden haben sehr positiv hervorgehoben, dass die Studierenden gut vorbereitet zum ersten Labortag erschienen sind und nicht mehr in die Grundlagen eingeführt werden mussten. Die gewonnene Zeit konnte für tiefergehende Lehre und individuelle Gespräche genutzt werden.

Dieser positive Effekt wird ebenso für das Physiklabor Teil 2 erwartet.

Kooperation mit Projekten

Im Rahmen der Erstellung wurde sehr eng mit dem „ViaMint“-Team der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) kooperiert. Außerdem gab es einen regen Austausch mit anderen HOOU-Projekten.

Jenseits von Wikipedia: Musikvermittlung und Genderforschung im Internet

FLORIAN RÜGAMER

Projekt

Die Digitalisierung von Wissen und Wissensvermittlung vollzieht sich seit einigen Jahren rasant: Die „Freie Enzyklopädie Wikipedia“ feierte am 15. Januar 2016 ihr 15-jähriges Bestehen. Nur zwei Jahre jünger ist das an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg angesiedelte Online-Lexikon MUGI („Musikvermittlung und Genderforschung im Internet“), welches über 470 Personeneinträge und 20 Multimedia-Präsentationen enthält.

Vom 26.–29. Mai 2016 fanden an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HfMT) die internationale Tagung „Lexikographie, Gender und Musikgeschichtsschreibung“ mit über 30 Gästen aus ganz Europa und den USA sowie ein musikwissenschaftliches Begleitseminar statt. Neben der Frage, wie sich musikbezogenes Wissen im Internet darstellen, archivieren und vermitteln lässt, widmete sich ein Nachwuchsforum dem Bereich Populärmusik, mit dem erklärten Ziel, das Online-Lexikon um die Sparten Pop und Rock zu ergänzen.


Der erste Bestandteil des HOOU-Projektes war es, die Tagungsbeiträge und Diskussionsergebnisse – zusammen mit erläuternden Texten – zu freien, multimedialen Bildungsressourcen (*Open Educational Resources*, OER) aufzubereiten und nutzbar zu machen. Dazu gehören auch von Studierenden durchgeführte Interviews mit Referentinnen und Referenten. Kernthemen sind „Lexikographie“, „Musikgeschichte“, „Musikethnologie“, „Genderforschung“, „Recherche“, „Archivierung“ u. a. m. (siehe Abbildung 1).



CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1:
Musikgeschichtsschreibung,
Lexikographie und Gender im
internationalen Vergleich,
Vortrag von Annegret Fauser.
© Annegret Fauser

MARCIA CITRON, "GENDER AND THE FIELD OF MUSICOLOGY" (1993)



"Gender has much to offer historiography, that sprawling category that encompasses many others. As mentioned above, gender helps to reshuffle the categories, and this itself is beneficial to the field. Of the diverse topics of historiography, one of the most important is canon formation, and area of particular interest to me. Here gender is critical: it provides an analytical category that can expose many of the assumptions and ideologies behind seemingly value-free conditions that have the Western canon (or canons)." (S. 69-70)

Abbildung 2: Beispiel
Eingabemaske des Lexikon-
artikels zu Liselotte Orff
von Franziska Salker.
© Franziska Salker

MUGI Musik und Gender im Internet

Lexikon Multimedia

Projekt
Team
AutorInnen
Links
Kontakt

hochschule für musik und theater

A A (100%) Suche

Liselotte Orff von Franziska Salker



Liselotte Orff in ihrem Garten.

Namen:

Hauptname (= URL):

Nebennamen:
 Geburtsname
 Geburtsname

Suchfeldkommentar:

Lebensdaten:

* in ,
 † in ,

[Geschlecht: weiblich männlich (das Geschlecht ist im Datenblatt nicht sichtbar)]

[Normdaten]

GND: [Link](#)
 VIAF: [Link](#)
 LCCN: [Link](#)



hochschule für musik und theater

Name der Hochschule

Hochschule für Musik und Theater, HfMT

Projektleitung

Prof. Dr. Nina Noeske,
nina.noeske@hfmt-hamburg.de

Projektteam

Florian Rügamer

Website des Projekts

<http://mugi.hfmt-hamburg.de>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Der zweite Bestandteil des HOOU-Projektes „Jenseits von Wikipedia: Musikvermittlung und Genderforschung im Internet“ ist eine frei editierbare Datenbank „Open MUGI“, die der bereits bestehenden MUGI-Datenbank zur Seite gestellt wird. Deren Inhalte sind – im Gegensatz zu Wikipedia – meist das Ergebnis originärer Forschung. Diese soll es musikinteressierten Laiinnen und Laien sowie Studierenden der HfMT Hamburg künftig ermöglichen, in Eigenregie oder im Rahmen von Seminaren selbst Lexikonbeiträge beizusteuern (siehe Abbildung 2).

Zielsetzungen des Projekts

Das Konzept des *Problem-Based Learning* wird auf zweierlei Arten im Projekt realisiert: Zum einen werden die methodischen Ansätze eines Online-Lexikons thematisiert und beispielsweise anhand eines Vergleiches mit Wikipedia hinterfragt: Was sind Vor-, was sind Nachteile des sogenannten Wikiprinzips? Wie verlässlich sind Internetquellen? Welche Auswirkungen haben „Relevanzkriterien“ auf Musikgeschichtsschreibung, Kanonbildung usw.? Zum anderen werden diese methodischen Ansätze anhand konkreter Beispiele, etwa in Seminaren zum Thema „Schreiben über Musik“, umgesetzt und der Entstehungsprozess eines Lexikonartikels nachvollziehbar gemacht. Dabei dienen offene Bildungsressourcen zu verschiedenen Themen als Unterstützung und Anregung, das eigene wie auch das vermeintlich „gesicherte“ Wissen zu hinterfragen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Online-Lexikon MUGI wird schon jetzt häufig für schulische und akademische Lehre und zur Musikvermittlung verwendet. Im Rahmen der HOOU wird es künftig nicht nur

passiv als Sekundärquelle, sondern durch Öffnung der Datenbank auch in Form aktiver Partizipation und Kollaboration genutzt. Die lexikalischen Inhalte sind nicht nur für Musikerinnen und Musiker sowie Musikwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler von großem Interesse, sondern auch für Journalistinnen und Journalisten sowie Historikerinnen und Historiker. Die zivilgesellschaftliche Relevanz ist insbesondere aufgrund der Unterrepräsentation von Frauen in Musikleben und -geschichte, aber auch durch die spezifische Frage nach Gender-Implicationen von Musikgeschichte und Musikgeschichtsschreibung gegeben.

Status / Laufzeit des Projekts

Das Online-Lexikon MUGI selbst wird stetig erweitert und ist nicht zeitlich begrenzt. Das Projekt zur Öffnung der Datenbank und die Erstellung von *Open Educational Resources* aus dem multimedialen Material der internationalen Tagung „Lexikographie, Gender und Musikgeschichtsschreibung“ sollen Ende März 2017 abgeschlossen sein und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Bisheriges Projektergebnis

Die Programmierung einer selbsterklärenden Eingabemaske für lexikalische Inhalte (siehe Abbildung 2) ist weitestgehend abgeschlossen und wird zurzeit vom MUGI-Redaktionsteam getestet. Aus dem bei der internationalen Tagung aufgezzeichneten Material sind 18 Filme entstanden, die in den kommenden Wochen zu Lerneinheiten thematisch zusammengefasst werden.

Kooperation mit Projekten

Eines der Ziele bei der Vorbereitung und Durchführung der Tagung war und ist die Vernetzung von MUGI mit anderen, ähnlich ausgerichteten Projekten und Archiven. Momentan werden u. a. Kooperationen mit dem in Luxemburg ansässigen „CID Fragen an Gender“, dem Berliner „Archiv der Jugendkulturen“, dem „Centre for the Study of Music, Gender and Identity (MuGI)“ in Huddersfield, der Wiener Musikuniversität (mdw) und anderen Institutionen in die Wege geleitet. Inwieweit dies eventuell auch eine Zusammenarbeit für die HOOU nach sich zieht, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vorhersehen.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

MUGI wird von einem wissenschaftlich geschulten Redaktionsteam betreut, das auch die Evaluation der OER übernehmen wird. Die im Rahmen von „Open MUGI“ entstandenen Beiträge werden vor Veröffentlichung beispielsweise von Dozenten und Dozentinnen gegengelesen.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das bislang rein personenbezogene Lexikon MUGI soll demnächst um einen Sachteil (Gattungen, Epochen, Instrumentenkunde usw.) sowie um den Bereich populäre Musik ergänzt werden. Dies eröffnet eventuell auch für die HOOU neue Ansätze und Inhalte.

Aircraft Design

ELLEN PFLAUM

Projekt

In unserem Projekt „Aircraft Design“ an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) begleiten wir als *Early-Bird*-Betreuerinnen und -Betreuer Prof. Dieter Scholz dabei, sein Onlineangebot an Materialien zu allen Aspekten des Aircraft Designs zu optimieren, offen zu gestalten und an heutige Nutzungsgewohnheiten anzupassen.

Prof. Scholz hat seine Materialien bereits vielfach in internationalen Aus- und Fortbildungskontexten sowie *Blended-Learning*-Szenarien eingesetzt. Er ist in der ganzen Welt unterwegs und gibt Kurse an Universitäten, in denen er gemeinsam mit den Studierenden erste Wege bei der Flugzeuggestaltung beschreitet.

In der Prozessbegleitung war es für uns überraschend, mit welchen Parametern sich Flugzeugdesignerinnen und -designer auseinandersetzen. Es geht dabei mitnichten ausschließlich um technische Details, sondern um Fragen wie: Wie gestalte ich ein Flugzeug, damit es leistungsfähiger, in der Produktion günstiger, nachhaltiger und umweltschonender wird?

Wie kann so ein Flieger aussehen, damit er die Anforderungen der Zukunft erfüllen kann? Auch die Anforderungen sind vielfältig und bilden die Basis für die Entwicklungen. Wie viele Passagiere soll das Flugzeug befördern? Wie weit soll es fliegen? Welche Start- und Landestrecken sind verfügbar?

Ausgehend von diesen Anforderungen werden Schritt für Schritt die Parameter des Flugzeuges ermittelt, z. B. Schub, Flügelfläche, Nutzlast, benötigte Kraftstoffmasse, Leermasse, Start- und Landemasse und später dann Kabine, Rumpf, Flügel und Leitwerke. Im Flugzeugdesign spiegelt sich die technologische Reife aller beteiligten Bereiche wie Material, Aerodynamik, Antrieb und Elektronik. Es geht also nicht nur um die Optik des Flugzeugs.



CC-BY-NC-SA 4.0

Abbildung:
Flugzeugentwurf im
Spannungsfeld zwischen
Ökonomie und Ökologie.



„Passagierflugzeuge werden so ausgelegt, dass die Transportaufgabe bei geringsten Kosten erfüllt wird. Oft passen Ökonomie und Ökologie gut zusammen: Ein Flugzeug, das wenig Kraftstoff verbraucht, schont auch die Umwelt. Man könnte aber noch weiter gehen im ökologischen Entwurf. Dazu müssten Flugzeugparameter (wie etwa die Reiseflugmachzahl) auch solche Werte annehmen dürfen, die dazu führen würden, dass die Betriebskosten steigen. Wären wir dann auch bereit, für einen Flug in so einem ökologischen Flugzeug mehr zu bezahlen? Solange diese Frage von den Passagieren nicht klar mit Ja beantwortet wird, werden derartig ökologische Flugzeuge nicht gebaut werden! Wir sehen: Auch unabhängig von der Einführung neuer Technologien bietet der klassische Flugzeugentwurf noch Möglichkeiten zur Optimierung. Es liegt letztlich an uns, diese Möglichkeiten zuzulassen.“

— Prof. Scholz, Projektleitung

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Dieter Scholz,
dieter.scholz@haw-hamburg.de

Website des Projekts

<http://hoou.profscholz.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3368>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Die Abläufe der Inhalte in den *Open Educational Resources* (OER) „Aircraft Design“ spiegeln dabei genau den Prozess des Flugzeugdesigns wider. Durch einen modularisierten Aufbau besteht die Möglichkeit, jeden Schritt nachzuvollziehen, aber auch nur Einzelthemen auszuwählen und zu bearbeiten.

Damit wird dieses komplexe Thema für eine breite Bevölkerung geöffnet. Die Lernendenorientierung kommt zum Tragen, indem die Modularisierung die tatsächlichen Prozesse im Aircraft Design widerspiegelt und dadurch die praktische Übertragbarkeit der Prozessabfolge erhöht. Alle Materialien sind in englischer Sprache verfügbar und damit einer internationalen Zielgruppe zugänglich. Die Offenheit der Materialien zeigt sich darin, dass sie stetig weiterentwickelt werden und unter der offenen Lizenz auch gern andere Personen beitragen können. In *Blended-Learning*-Szenarien können Lernende in Gruppenarbeit eigene Flugzeugmodelle erarbeiten.

Zielsetzungen des Projekts

- Kenntnis von Bezeichnungen und Parametern des Flugzeugentwurfs und formelmäßiger Zusammenhänge und Abhängigkeiten
- Entwickeln der Fertigkeit, ein Flugzeug zu entwerfen bzw. den Prozess des Entwurfs nachzuvollziehen
- Entwickeln der Fähigkeit, Entwurfsabläufe systematisch und effizient zu gestalten
- Erkennen der Zusammenhänge im Flugzeugbau: Transportaufgabe, Anforderungen, Statistiken aus der Luftfahrtgeschichte, Ökonomie, Ökologie, (innovative) Konfigurationen, (innovative) Technologien, Gestaltungsfreiräume, Randbedingungen, Zielfunktion, Gesamtoptimum, *Trade-off*, Praxistauglichkeit, Produktivität

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projekts sind überwiegend Studierende oder Studieninteressierte im Bereich Flugzeugbau. Die Materialien sind in englischer Sprache verfasst, sodass sie international einsetzbar sind.

Uns *Early-Bird*-Betreuerinnen und -Betreuern war es aber auch wichtig, einen Teil der Inhalte für die interessierte Öffentlichkeit ohne umfangreiche technische Kenntnisse zu öffnen und einen ersten Zugang zum Thema Flugzeug-Design zu gestalten. Damit können sich Lernende erst einen Überblick verschaffen, welche Themen überhaupt eine Rolle spielen, um sie vertiefend zu betrachten, wenn sie es wollen.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufend

Bisheriges Projektergebnis

In modularisierter Form sind unter www.hoou.profscholz.de die Lernmaterialien inklusive Aufgaben und einer grafischen Simulation als *Repository* vorhanden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Materialien wurden schon vielfach in internationalen Fort- und Ausbildungskontexten und *Blended-Learning*-Szenarien eingesetzt. Prof. Scholz ist in der ganzen Welt unterwegs und gibt Kurse an Universitäten, in denen er Studierenden beibringt, wie man erste Wege bei der Flugzeuggestaltung beschreitet.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Es wurde eine interaktive Darstellung erarbeitet, mit der die Lernenden viel über die einzelnen Hauptbaugruppen eines Flugzeugs erfahren können. Dabei geht es u.a. um Rumpf, Flügel und Leitwerke. Weitere interaktive Lern- und Prüfungsmaterialien werden folgen.

MikiE – Mikroben im Einsatz

SABINE SCHERMEIER
CAROLA SCHRÖDER
NICOLE PODLESCHNY

Projekt

Die Welt der Mikrobiologie wird im Online-Lernprojekt „MikiE – Mikroben im Einsatz“ erforscht. In drei inhaltlich eng miteinander verzahnten Lernangeboten unternehmen die Lernenden eine Reise in die Welt der Mikroben.

Das erste Projekt „Extremophile“ widmet sich den extremen Mikroben. Das Faszinierende dieser Mikroorganismen ist, dass sie die extremsten Lebensräume besiedeln. So findet man sie im Eis, in heißen Quellen, in Salzseen und sogar in der Tiefsee. In einem interaktiven Online-Lernprojekt arbeiten die Lernenden in virtuellen Teams eng zusammen. Gemeinsam entwickeln sie einen Prozessplan zum Einsatz von Extremophilen in der Industrie.

Das zweite Lernangebot ist ein Weblog mit dem Titel „Nachhaltige Biotechnologie“. Hier wird ein Raum für einen intensiven Austausch über mikrobiologische Themen geschaffen, wie zum Beispiel über die Gentechnik. Eingeladen zum Diskutieren und Fragen-Stellen sind Schüler und Schülerinnen, Lehrende, Studierende und fachlich Interessierte. Sie können hierbei aktiv mitbestimmen, welche Fragen debattiert werden sollen.

Im „Virtuellen Labor“, dem dritten Lernangebot, können Interessierte schließlich selbst als Mikrobiologen tätig werden. In einer eigens für das Projekt programmierten Simulationsumgebung kann man spielerisch eigene Versuche planen sowie durchführen und virtuell im Labor experimentieren.



CC-BY 4.0

Abbildung 1: Die Startseite des „MikiE“-Projekts
<https://miki.e.tuhh.de>.

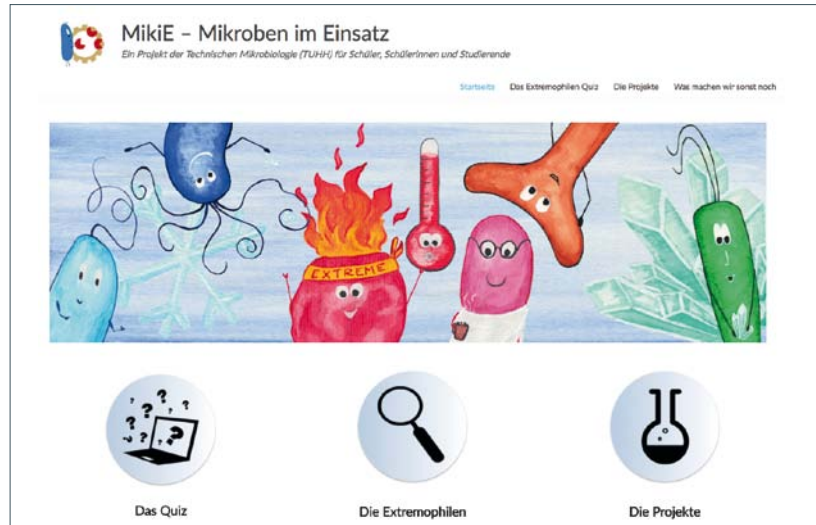
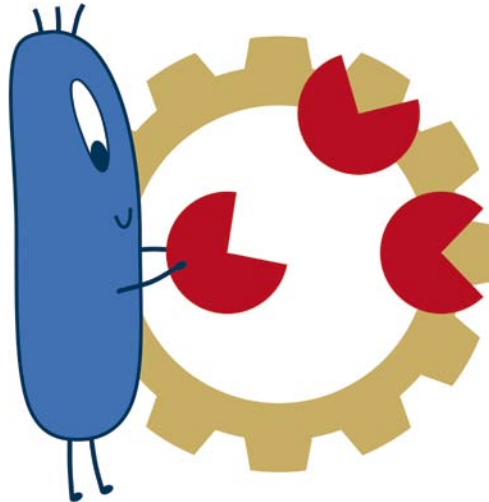


Abbildung 2: Das Logo des Projekts „MikiE – Mikroben im Einsatz“.



Name der Hochschule

Technische Universität Hamburg, TUHH

Projektleitung

Dr. Carola Schröder,
carola.schroeder@tuhh.de

Projektteam

Christin Burkhardt
Philip Busch
Dr. Nicole Podleschny
Sabine Schermeier

Website des Projekts

<https://miki.ez.tuhh.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3678>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

Im Online-Lernprojekt können Nicht-Expertinnen und -Experten die Welt der Mikrobiologie erleben, indem sie

- Grundlagenkenntnisse über Mikroben und ihre molekularen Werkzeuge erwerben,
- Laborverfahren auf anschauliche Art erfahren und in einem virtuellen Labor praktisch erproben,
- ihr angeeignetes Wissen in virtuellen Teams praktisch und kollaborativ anwenden,
- einen intensiven Austausch über mikrobiologische Themen in einem Weblog führen und
- den Umgang mit verschiedenen Online-Tools (Wiki, Online-Whiteboard, Moodle-Lernraum) erlernen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt richtet sich an Studierende, Schüler und Schülerinnen der Oberstufe, Lehrende und mikrobiologisch bzw. biotechnologisch Interessierte. Schon in der Konzeptionsphase des Projekts erfolgte ein enger Austausch mit Hochschullehrenden und Lehrenden der gymnasialen Oberstufe über die inhaltliche Gestaltung des Lernarrangements sowie eine erste Evaluation durch Bachelorstudierende und Schüler und Schülerinnen. Für den Einsatz der „MikiE“-Lernangebote an Schulen bzw. Hochschulen ist zudem die Entwicklung eines detaillierten Betreuungskonzeptes für Lehrende geplant.

Status / Laufzeit des Projekts

In der Vorprojektphase erfolgten die Konzeption und Entwicklung des Wikis zu extremophilen Mikroorganismen und die Konzeption und Programmierung des virtuellen Labors.

Bisheriges Projektergebnis

1. Konzeption und Fertigstellung eines Wikis zur Bereitstellung von Lerninhalten in Form von *Open Educational Resources* (OER)
2. Konzeption und Produktion von OER (Texte, interaktive Videos, Legetrickfilme, Quiz)
3. Entwicklung eines Konzeptes für das kollaborative und interaktive Lernarrangement im Lernraum Moodle unter Einbeziehung weiterer Tools (Online-Whiteboard, Wiki etc.)
4. Aufbau erster Kooperationen zu Testzwecken und zur Evaluation unseres Lernangebotes auf Schul- und Hochschulebene

Das Gesamtprojekt „MikiE“ wird hier dargestellt:
<https://miki.e.rz.tuhh.de>

Kooperation mit Projekten

Das „MikiE“-Team möchte die inhaltliche Nähe zu zwei HOOU-Projekten der Technischen Universität Hamburg (TUHH) für Kooperationen nutzen – zum Beispiel für den Aufbau einer gemeinsamen Community. Geschehen ist dies bereits mit dem Projekt „Kniffelix“, einer Online-Experimentierplattform für Kinder. Anknüpfungspunkte gibt es überdies zu einem Projekt des Instituts für Technische Biokatalyse, in dem biotechnologische Verfahren für Alltagsprodukte untersucht werden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Für die Evaluation der Lerninhalte und -arrangements werden wir Feedback aus folgenden Kanälen erheben:

- Testläufe des Online-Lernarrangements mit einer Gruppe von Bachelorstudierenden der TUHH
- Evaluation der „MikiE“-Lernangebote durch Schülerinnen und Schüler verschiedener Hamburger Schulen (Gymnasien und Stadtteilschulen)
- Evaluation des Wikis bzw. des Online-Lernarrangements durch Lehramtsstudierende der Pädagogischen Hochschule Weingarten im Rahmen einer Bachelorarbeit
- in das Wiki integrierte Feedbackfunktion für Lernende
- Diskurs- und Austauschforum der TUHH (<https://community.tuhh.de>)

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Als nächster Schritt ist die Fertigstellung des kollaborativen Lernarrangements im Moodle-Lernraum geplant. Zudem wird das „MikiE“-Team sich der Konzeption des Weblogs zur „Nachhaltigen Biotechnologie“ widmen.

Wissenschaftliches Arbeiten

LARS SCHMEINK

THOMAS SCHRAMM

Projekt

Eine der größten Herausforderungen für junge Studierende ist die Orientierung innerhalb der Wissenschaft als Diskurs mit spezifischen Verhaltens- und Denkmustern. Von der Schule kommend sehen sich viele Studierende an den Universitäten zum ersten Mal mit den universell von allen Fachbereichen geforderten Standards des wissenschaftlichen Arbeitens ebenso konfrontiert wie mit ihren fachspezifischen Diskursen und Herausforderungen.

Um für alle Studierende ein grundlegendes Maß an fachunabhängigen Kompetenzen in Hinsicht auf Prozesse und Arbeitsweisen der Wissenschaft zu verankern, wurde das HOOU-Projekt „Wissenschaftliches Arbeiten“ konzipiert, das allen interessierten Studierenden die theoretischen Fundamente wissenschaftlicher Arbeit vermittelt und darüber hinaus praktische Anleitung vor allem in der Anfertigung erster wissenschaftlicher Texte gibt.

In kurzen und frei wiederholbaren Blöcken vermittelt das Projekt die zentralen Frage- und Problemstellungen, mit denen junge Studierende (aber auch im Berufsleben mit Wissenschaft Beschäftigte) auf dem Weg in die Wissenschaft konfrontiert sein werden: Von der Themenfindung, Recherche und Quellenbewertung und der Präsentation eines Referats bis zur Strukturierung und Argumentation einer Hausarbeit umfasst das Projekt alle wesentlichen Schritte des wissenschaftlichen Arbeitens und vermittelt diese durch eine Kombination von Vorträgen, Lektüren und Übungen.

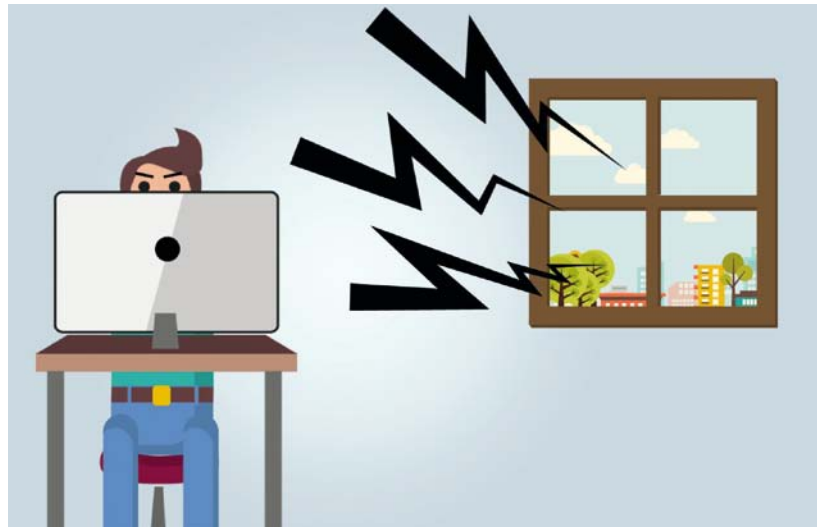


CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Studentin Lena führt Interessierte im Projekt durch die Lernbausteine.
© Melcher Ruhkopf



Abbildung 2: Störfaktoren wie Lärm sollte man abschalten – Tipps und Tricks gibt's im Projekt „Wissenschaftliches Arbeiten“.
© Melcher Ruhkopf





hochschule für musik und theater

HCU | HafenCity Universität
Hamburg

Name der Hochschule

Hochschule für Musik und Theater, HfMT /
HafenCity Universität Hamburg, HCU

Projektleitung

Prof. Dr. Lars Schmeink,
lars.schmeink@hcu-hamburg.de
Prof. Dr. Thomas Schramm,
thomas.schramm@hcu-hamburg.de

Website des Projekts

[https://moodle.hcu-hamburg.de/moodle/
course/view.php?id=9](https://moodle.hcu-hamburg.de/moodle/course/view.php?id=9)

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3166>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open** 
**online
university**
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

Zielsetzung des Projekts ist die Vermittlung der grundlegenden Methoden der Wissenschaftlichkeit, die als Basis aller strukturierten Forschung gelten. Dabei geht es vor allem darum, den interessierten Lernenden die zentralen Werte der Wissenschaft zu vermitteln und die notwendigen und wichtigen Methoden des Erkenntnisgewinns, die damit zusammenhängen. Neben der grundlegenden Vermittlung wissenschaftlicher Werte geht es darüber hinaus um praktische Hinweise, wie wissenschaftliches Arbeiten vor allem im Kontext universitärer Ansprüche funktioniert:

- Themenfindung und Prüfung auf Relevanz
- Recherche und Arbeit mit wissenschaftlichen Quellen
- Präsentation von wissenschaftlichen Erkenntnissen
- Anfertigen wissenschaftlicher Texte auf allen Ebenen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Das Projekt möchte Studierende an deutschen Hochschulen, Schülerinnen und Schüler der Oberstufe in der Vorbereitung für ein späteres Studium sowie eine interessierte Öffentlichkeit über die Standards von Wissenschaftlichkeit und deren Anwendung für die eigene Forschung informieren. Die Lernszenarien gehen davon aus, dass Studierende nur sehr geringes Vorwissen benötigen, und vermitteln die Inhalte medial vielfältig, um unterschiedliche Lernniveaus und Lerntypen anzusprechen. Die Bausteine des wissenschaftlichen Arbeitens sind ideal für eine Open-Educational-Resources(OER)-Aufbereitung geeignet, da sie in kurzen Lerneinheiten modularisiert werden können. Aufgaben können so asynchron und individuell abgeleistet werden. Eigene Themenbearbeitungen können implementiert und durch regelmäßige Tutorien und / oder *self-assessments* überprüft werden.

Status / Laufzeit des Projekts

Abgeschlossen und in Probelauf an der HafenCity Universität Hamburg (HCU)

Bisheriges Projektergebnis

Erstsemester der HCU (400 Studierende) nutzen den Kurs seit Oktober 2016. Reaktionen sind erst nach Abschluss im Februar bzw. nach Durchführung einer Evaluation bei den Studierenden möglich.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Evaluation erfolgt über die zentrale Evaluationsstelle der HCU per Onlinebefragung und soll in jedem Wintersemester regelmäßig durchgeführt werden, um langfristige Ergebnisse zu erzielen.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Weitere Nutzung des Kurses in jedem Wintersemester an der HCU, externe Nutzung für Studierende an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HfMT) und, sobald eine Plattform besteht, via die HOOU. Ausbau des Angebots durch spezifische Module für unterschiedliche Studienrichtungen – geplant sind vor allem für die HCU die Ingenieurwissenschaften sowie die Design-Studiengänge.

Intersex-kontrovers

KATINKA SCHWEIZER

UTE LAMPALZER

Projekt

Das Projekt widmet sich dem Phänomen der Intergeschlechtlichkeit. Die Geburt eines Kindes mit mehrdeutigem Körpergeschlecht stellt nach wie vor eine Herausforderung für alle Beteiligten, besonders für die Eltern, dar. Es entstehen Fragen, als die es in der Regel keine einfachen und schnellen Antworten gibt.

Bei Intergeschlechtlichkeit kommt es auf genetischer, gonadaler und /oder genitaler Ebene zu einer untypischen Entwicklung, sodass man von Variationen der körpergeschlechtlichen Merkmale spricht (*diverse sex development, dsd*). Es handelt sich um einen Oberbegriff, der sehr verschiedene angeborene Erscheinungsformen umfasst, bei denen die körperlichen Geschlechtsmerkmale nicht alle einem Geschlecht entsprechen. Früher wurden sie als Pseudo- oder Hermaphroditismus bezeichnet.

Seit 2013 schreibt das deutsche Personenstandsrecht vor, dass der amtliche Geschlechtseintrag eines Neugeborenen mit nicht bestimmbarem Geschlecht offenbleiben muss. Für die Familien stellt sich die Frage, in welcher Geschlechtsrolle das Kind zunächst aufwachsen soll. Kontroversen bestehen bezüglich der Notwendigkeit irreversibler medizinischer Maßnahmen.

Das Projekt will die Schönheit geschlechtlicher Variationen, wissenschaftliche Kontroversen und offene Fragen interdisziplinär beleuchten sowie Erfahrungs- und Fachexpertisen mit künstlerischen Zugängen verbinden und offen zugänglich machen.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: Einblick in die Blog-Werkstatt: Dr. Ute Lampalzer beim Interview mit Prof. Dr. Konstanze Plett im Rahmen des Symposions zur „Schönheit des Geschlechts“ im Atelier von Fabian Vogler, Bargum.



Abbildung 2: Der geplante Aufbau des Blogs.

HOOU BLOG: intersex-kontrovers			
Warum dieser Blog?	Intergeschlechtlichkeit - was verstehen wir darunter?	Körper und Geschlechtsentwicklung	Wer sind Wir? Impressum
Blickwinkel	Fragen	Praktische Hilfen	
Eindrücke vom Symposion „Die Schönheit des Geschlechts“ am 26.11.2016	Sprache: Wie sprechen wir respektvoll über unser Geschlecht?	Beratung	
Erfahrungsexpert_innen Kinder • Jugendliche • Erwachsene	Identitäten: Woher/ wann weiß ich, wer ich bin?	Selbsthilfe	
Eltern	Zahlen: Zählen Zahlen?	Möglichkeiten der Namenswahl	
Fachexpert_innen - Interviews Medizin • Psychologie • Recht • Philosophie • Soziologie	<ul style="list-style-type: none"> Genitaloperationen - warum und wann? Wer entscheidet? Wie funktionieren Gonaden und Hormonproduktion? Was ist ein Entartungsrisiko? 	Lösungen bei ethischen Konflikten	
Kunst			
Links	Bücher	Filme	Wissenswertes

Februar 2017/ul_ks

Name der Hochschule

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

Projektleitung

Dr. Katinka Schweizer,
k.schweizer@uke.de
Prof. Dr. Peer Briken

Projektteam

Dr. Ute Lampalzer

Website des Projekts

<http://intersex-kontrovers.blogs.uni-hamburg.de>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Zielsetzungen des Projekts

Ein großes Problem stellt die Tabuisierung und die über Jahrzehnte systematisch betriebene Verheimlichung intergeschlechtlicher Körperentwicklungen dar. So wissen nur wenige, dass es intergeschlechtliche Menschen überhaupt gibt.

Das Projekt möchte mit der Entwicklung einer interdisziplinären Informationsplattform zur Aufklärung und Wissensvermittlung über Intergeschlechtlichkeit beitragen.

Konkret werden diese Ziele verfolgt:

1. Vermittlung von Wissenslücken, Wissen und Kontroversen im Umgang mit Intergeschlechtlichkeit,
2. Darstellung von Intergeschlechtlichkeit als Ausdruck der Vielfalt der Natur,
3. Bündelung von Informationen und Hilfen.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Entsprechend des HOOU-Merkmals der Offenheit sollen verschiedene Zielgruppen angesprochen werden:

1. Eltern,
2. Studierende der Medizin und anderer Fächer,
3. Erfahrungs- und Fachexpert_innen,
4. die interessierte Öffentlichkeit.

Nicht nur unter didaktischen Gesichtspunkten fungieren die Eltern von intergeschlechtlich geborenen Kindern, die sich informieren wollen, als zentrale Zielgruppe. Deren Perspektive einzunehmen ist bereits ein Lernziel für andere Lernende, insbesondere für Studierende der Medizin und Psychologie.

Technisch haben wir uns für die Entwicklung eines Blogs entschieden, das verschiedene Blickwinkel verbindet. Die Ansprache soll möglichst (1) gut verständlich sein und zugleich

(2) die Komplexität, Ungewissheit und Mehrdeutigkeit des Themas anerkennen.

Kurze Texte, grafische Darstellungen, Interviews mit Expert_innen, Vortragsausschnitte und Mitschnitte des im Rahmen des Projekts veranstalteten interdisziplinären Symposions zur „Schönheit des Geschlechts“ bilden das Material, mit dem wir das Thema aus verschiedenen Perspektiven beleuchten wollen (siehe Abbildung 1).

Unsere Anliegen sind:

1. Fragen und fehlendes Wissen zu sammeln, statt zu verschweigen und verleugnen,
2. Wissensformen zu diversifizieren, Erfahrungswissen neben Fachwissen zu würdigen,
3. Kunst als Verstehenshilfe einzubinden.

Den Lernenden wird hierbei kein fester Lernpfad vorgegeben, sie können sich selbstständig mit den Themen und Materialien beschäftigen, die sie interessieren, und sich ihren eigenen Fragestellungen widmen (siehe Abbildung 2).

Status / Laufzeit des Projekts

Das Projekt läuft seit Mai 2016. Die erste Projektphase endet im März 2017. Materialentwicklung und Blog-Skript-Erstellung sollen im ersten Quartal 2017 abgeschlossen sein.

Bisheriges Projektergebnis

1. Blog-Konzeption und Begleitforschung,
2. Entwicklung von Lern-Lehr-Material „Vignetten zu Ethischen Dilemmata“,
3. Planung, Durchführung und Mitschnitt des Symposions „Die Schönheit des Geschlechts“,
4. Planung und Durchführung von Expert_innen-Interviews.

Einen Höhepunkt des Projekts stellte das erfolgreich durchgeführte interdisziplinäre Symposion am 26.11.2016 im Atelier des Bildhauers Fabian Vogler dar.

Kooperation mit Projekten

Eine erfolgreiche Kooperation findet statt mit dem Kunstbuch-Projekt „Die Schönheit des Geschlechts“ zusammen mit dem Künstler Fabian Vogler (www.fabianvogler.de). Kooperationsabsichten bestehen mit dem HOOU-Projekt „Was ist Gender?“ (Isabel Collien, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, HAW).

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Eine systematische Evaluation ist durch eine Nutzer_innen-Befragung für die nächste Projektphase geplant. Der Projekterfolg soll durch die Fortsetzung der transdisziplinären Vernetzung sowie weitere Veranstaltungen gesichert werden. Geplant ist ein Webinar in Form einer Podiumsdiskussion. Zudem ist ein Forum für weitere offene Fragestellungen angedacht.

Ariadne – Ein Online-Repetitorium für die Klassische Archäologie

MARTINA SEIFERT

NADINE LEISNER

Projekt

Materielle Hinterlassenschaften bilden den Hauptgegenstand archäologischer Forschung. Zur Einordnung eines Objektes in seinen zeitlichen, geographischen und kulturellen Rahmen benötigen Studierende ein fundiertes Grundwissen über einzelne Gattungen, Denkmäler und Epochen. Neben grundlegenden Informationen zu einzelnen Denkmälern wie Maßen, Materialien und Funktionen erlaubt gerade die Konstruktion von Zusammenhängen und Sinnverknüpfungen einen tiefer gehenden Einblick in antike Kultur. „Ariadne“ bietet eine permanente Lernressource für den semesterübergreifenden Lernzugriff. In verschiedenen Lerneinheiten können Studierende und Interessierte zu den Kernthemen der Klassischen Archäologie (Architektur, Skulptur, Keramik, Sepulkralkultur) individuell und ihrem eigenen Lerntempo angepasst zeit- und ortsunabhängig ihre Kompetenzen in der antiken Denkmälerkenntnis erweitern oder sich selbst gewählte neue Schwerpunkte aneignen.

Jede Lerneinheit beinhaltet grundlegende Definitionen zu einzelnen Denkmälergattungen, während die wichtigsten Beispiele exemplarisch erläutert und in ihren historischen Kontext eingeordnet werden. Interaktive Übungen, Aufgaben und Spiele geben zudem die Möglichkeit, das erworbene Wissen praktisch anzuwenden und somit zu festigen. Auf diese Weise können durch unterschiedliche Objekte sowohl diachrone und geographische Eigenheiten erschlossen, aber auch Verbindungs- und Entwicklungslinien zwischen ihnen nachvollzogen werden.



CC-BY-NC-SA 4.0

Abbildung 1: Bildnis des antiken Dichters Homer.



Abbildung 2: Eirene und Ploutos, Detail.





Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Martina Seifert,
martina_seifert@uni-hamburg.de

Projektteam

Dr. Nadine Leisner
Dr. Debora Oswald
Ulfert Oldewurtel
Isabel Heydorn
Regina Zimmermann
Fabian Schwenn
Michael Antonakis

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=817>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

**hamburg
open
online
university**
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

- Implementierung eines fundierten und nachhaltigen Grundwissens der unterschiedlichen Kernthemen der Klassischen Archäologie
- Vermittlung komplexer Zusammenhänge und wissenschaftlicher Diskurse
- Förderung einer eigenen Schwerpunktbildung bei den Lernenden
- Erfahrungen mit neuen, digitalen Lernmethoden sammeln und die medialen Kompetenzen stärken

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Für die Studierenden der Klassischen Archäologie soll „Ariadne“ als konkrete Ergänzung zum Einführungsmodul genutzt werden. Die permanente Struktur steht für die Dauer des gesamten Studiums für einen individuellen Zugriff auf die dort bereitgestellten Informationen zur Verfügung. Damit können sie zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Studiums immer wieder zur Wiederholung oder aber zur Vorbereitung auf ein neues Themengebiet herangezogen werden. Darüber hinaus ist Ariadne offen für alle interessierten Personen, die sich mit archäologischen Themengebieten auseinandersetzen und einen Einblick in die Methoden und Inhalte des Fachs erlangen möchten.

Status / Laufzeit des Projekts

01.10.2015 – 31.03.2017

Bisheriges Projektergebnis

Die Kernthemengebiete befinden sich in Bearbeitung und werden in Kürze für einen ersten Testdurchlauf online gestellt. So ist z. B. der Bereich römische Sepulkralkultur bis auf wenige ausstehende Ergänzungen in seiner Diversität erfasst, ebenso steht die Bearbeitung der antiken Architektur kurz vor dem Abschluss. Neben einführenden Texten mit einer Definition und einem Überblick über allgemeine historische Entwicklung, werden vor allem wichtige Beispiele, die das Fundament einer guten Denkmälerkenntnis bilden, in ihren Einzelheiten, ihrer typologischen Entwicklung und der Einordnung in den kulturhistorischen Zusammenhang vorgestellt. Die Themenfelder Skulptur und Keramik beinhalten bereits die zusammenfassenden allgemeinen Inhalte und werden mit den entsprechenden Fallbeispielen bestückt. Hierbei besteht das besondere Interesse des Projektes darin, die beiden Studiensammlungen des Archäologischen Institutes mit ihrem Bestand exemplarisch in die unterschiedlichen Themenfelder einzupassen. Da die beiden Sammlungen nicht öffentlich zugänglich sind, dienen vor allem Abbildungen der einzelnen Objekte (Skulptur/Keramik) zur Veranschaulichung der dargestellten Inhalte. In der Endphase des Projektes müssen vor allem noch die spielerischen Lerneinheiten und diverse Bildmaterialien erstellt werden.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Durch die Integration in Lehrveranstaltungen, z. B. in das Einführungsmodul, als Ergänzung der bestehenden Lehrinhalte und in die dort durchgeführten Evaluationen.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

„Ariadne“ bietet das Potenzial, nachfolgend weitere Themengebiete zu ergänzen oder auch in den bereits bestehenden Bestand weitere Denkmäler und neue Fragestellungen zu integrieren. Möglich wären z. B. Lerneinheiten, die sich mit Malerei und Mosaiken beschäftigen, oder auch die Einrichtung eines Glossars mit den wichtigsten Begriffen der Fachterminologie.

Programmieren in C

ELLEN PFLAUM

Projekt

Das HOOU-Projekt Programmieren in C der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) ist als hochschulübergreifendes Projekt zwischen der Universität Hamburg (UHH) und der Technischen Universität Hamburg (TUHH) mit ihrem Projekt C als erste Programmiersprache angelegt. Ziel ist, dass die Lernenden sich Kompetenzen in der Programmiersprache C erarbeiten. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt im Projekt auf dem aktuellen Standard C (2011). Als Weiterentwicklung des Standards C (1999) wurden zahlreiche neue Befehle mit aufgenommen, die häufige, komplexe Programmierkonstrukte durch neue, einfachere ersetzen.

Da die *Open Educational Resources* (OER) als Einführung in das Programmieren in C konzipiert sind, werden fast keine Vorkenntnisse erwartet. Um die Programmiersprache erlernen zu können, ist vor allem eine grundsätzliche Neugierde auf algorithmische Problemlösungen wichtig.

In der Gestaltung der einzelnen Lerneinheiten finden die Bedürfnisse und Sehgewohnheiten der Lernenden besondere Berücksichtigung. So wechseln sich kurze Videos und schrittweise Aufgaben ab. In den Videos werden die Inhalte in systematischer und illustrierter Art und Weise erklärt, sodass Zusammenhänge und Logik der Programmiersprache C leicht wahrgenommen werden können. Zu jedem thematischen Schwerpunkt gibt es Programmieraufgaben, mit denen das Gelernte parallel oder im Anschluss ausprobiert werden kann.

Das Lernarrangement zeichnet sich durch eine große Lernendenorientierung im Hinblick auf Strukturierung, Praxisnähe und Gestaltung der Inhalte aus. C ist eine sehr verbreitete Programmiersprache, die einen guten Startpunkt zum Programmieren bietet, und somit spricht dieses Angebot ein breites Publikum an. Die Offenheit spiegelt sich bereits in der hochschulübergreifenden Kooperation wider, in der die Inhalte gemeinsam konzipiert und entwickelt werden.



CC-BY-SA 4.0

Abbildung: Beispiel für einen Code-Ausschnitt in der Programmiersprache C.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int addiereArray(int anzahl, int * zahl){
    int summe = 0;
    // Deklaration der Variablen i im Ausdruck der Schleife ist möglich
    for(int i=0; i < anzahl; i++){
        summe += zahl[i];
    }
    return summe;
}

int main(int argv, char ** args){
    if (argv < 2){
        printf("Fehler: Bitte übergeben Sie mindestens eine Zahl!\n");
        exit(1);
    }
    // Deklarationen von Variablen müssen nicht mehr am Anfang eines Blocks stehen:
    int anzahl = atoi(args[1]);
    // Variable Größen für Arrays auf dem Stack sind möglich:
    int zahl[anzahl];
    for(int i=0; i < anzahl; i++){
        zahl[i] = atoi(args[2+i]);
    }
    printf("Das Ergebnis ist: %d\n", addiereArray(anzahl, zahl));
}
```

Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

Prof. Dr. Volker Skwarek

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1271>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Neben der Ausarbeitung der Inhalte ist aus unserer Sicht als *Early-Bird*-Betreuerinnen und -Betreuer und wissenschaftliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter besonders interessant, dass in diesem hochschulübergreifenden Projekt auf begleitende Forschung und Evaluation ein besonderes Augenmerk gelegt wird. Die beteiligten OER-Projektleitungen diskutieren beispielsweise folgende Fragen:

- Mit welchen Medien oder welcher Granulierung können Studierende und andere interessierte Lernende am besten die Programmiersprache C erlernen und umsetzen?
- Wo treten typische Fragen oder auch Fehlverständnisse auf, bei denen Hilfestellungen oder auch ein Austausch der Lernenden untereinander wichtig werden?

Zielsetzungen des Projekts

Angestrebt wird, dass die Lernenden die syntaktischen und grammatikalischen Basiskonzepte und -befehle der Programmiersprache C sowie die Erweiterung nach C11 beherrschen.

- Syntaktisch korrektes Schreiben der grundlegenden Konstrukte in C
- Schreiben von simplen Programmen in C
- Verstehen der Bedeutung der wichtigsten Fehlermeldungen und die Kompetenz, diese zu beheben
- Entwicklung einer „notional machine“, also einer Vorstellung davon, was und wie ein Computer (ver)arbeitet, um Programmausgaben und -fehler vorhersagen zu können, ohne einen Quellcode ausführen oder kompilieren zu müssen
- Aneignung eines systematischen Vorgehens bei Programmieraufgaben und Fehlermeldungen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Primäre Zielgruppe dieses Projekts sind Studierende der Ingenieurwissenschaften, die C als erste Programmiersprache erlernen wollen.

Da ein Fokus auf dem Standard C 2011 liegt, ist dieser Kurs aber auch für Praktikerinnen und Praktiker interessant, die vom 1999er-Standard umsteigen wollen.

An der HAW werden die Materialien derzeit in einem *Blended-Learning*-Konzept erprobt:

Derzeit wird Programmieren meist intensiv unterrichtet – zeitlich zulasten einer weiterführenden Vorlesung auf höherem Abstraktionsniveau, nämlich der über Algorithmen und Strukturen. Ohne diese Vorlesung haben die Studierenden dann zwar eine Programmiersprache erlernt, beherrschen aber keine allgemeinen algorithmischen Lösungsansätze wie Suchen, Sortieren, Differenzieren, Matrixlösungen etc.

Daher sollen durch eine Mischung aus Programmieren im Onlineschwerpunkt und Präsenzvorlesung (Algorithmen und Strukturen) beide Kompetenzen im Rahmen der Vorlesungs- und der geleiteten Selbstlernanteile vermittelt werden.

Status / Laufzeit des Projekts

Produktion der Materialien wird bis März 2017 abgeschlossen. Danach werden sie in der Vorlesung an der HAW Hamburg eingesetzt, evaluiert und ggf. angepasst.

Bisheriges Projektergebnis

Modularisierte Videos, Programmieraufgaben

Kooperation mit Projekten

Prof. Kautz (TUHH), CeProFi (C als erste Programmiersprache unter Berücksichtigung von Erkenntnissen der Fachdidaktik der Informatik)

Dr. Kunkel (UHH), Interaktiver C-Programmierungskurs (ICP)

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Materialien werden in einem *Blended-Learning*-Ansatz mit Studierenden im laufenden Semesterbetrieb ausprobiert und evaluiert. Die Ergebnisse werden außerdem im Hinblick auf eine Veränderung des Lernerfolgs mit vorherigen reinen Präsenzkursen verglichen und erlauben interessante Schlussfolgerungen über den Einfluss von digitalen Medien auf die Lehre.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Die Materialien sollen weiterhin im *Blended-Learning*-Konzept eingesetzt werden und langfristig im Hinblick auf ihren Einfluss auf den Lernerfolg evaluiert werden.

Ein interaktives Lernportal Statistik

STEFAN THOMAS

Projekt

Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines Onlinekurses zum Thema Statistik. Dazu soll ein teilweise automatisiertes System zur inhalts- und problemgesteuerten Bereitstellung von Materialien geschaffen werden, das sowohl zur Unterstützung klassischer Lehrmethoden als auch als eigenständiges Lehrinstrument nutzbar ist.

Die Schwierigkeiten von Studierenden im Fach Statistik sind oft in einem sehr unterschiedlichen Vorwissen und individuell sehr verschiedenen Lerngeschwindigkeiten begründet. Daher bietet sich ein Onlinekurs – der bspw. zusätzlich zu stattfindenden Seminaren genutzt wird – an, bei dem nicht nur individuell auf den Kenntnisstand eingegangen wird, sondern auch die Lerngeschwindigkeit individuell angepasst werden kann. Basierend auf einem Pool von elektronisch auszufüllenden Aufgaben wird der aktuelle Kenntnisstand der Lernenden ermittelt.

Eine automatisierte Auswertung der Lösungen ermöglicht sowohl eine Mikro- (auf die einzelnen Lernenden bezogene) als auch eine Makroanalyse der Bedürfnisse. Auf Grundlage dieser Analyse wird ein selbstlernendes System aus einem Pool an Aufgaben die jeweils optimalen Materialien auswählen. Somit ist es möglich, den einzelnen Lernenden bedarfsorientiert Aufgaben vorzuschlagen, die dem derzeitigen Lernstand entsprechen. Durch die Anmeldung im System wird der Fortschritt gespeichert, und die Lernenden können selbst entscheiden, wie lange sie an den Aufgaben arbeiten möchten.

Dies ermöglicht neben einer besseren (Selbst-)Einschätzung der Kenntnisse der Lernenden eine Individualisierung der Lehre, die flexiblere Gestaltung der Lehrmaterialien sowie ein lernendenorientiertes Vorgehen.



CC-BY-NC 4.0

Abbildung: Das Logo des Projekts.





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Martin Spieß

Projektteam

Stefan Thomas

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1079>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Gleichzeitig wird eine Entlastung der Lehrenden erreicht, und es wird diesen ermöglicht, gezielter auf die Fragen der Lernenden und deren Bedürfnisse einzugehen.

Die Veröffentlichung des Programmcodes und der Aufgaben unter *Open-Source*-Lizenz (GPL) erlaubt die weiterführende Nutzung.

Zielsetzungen des Projekts

- Programmierung eines Systems zur automatischen Auswahl und Anzeige von Lerninhalten und Fragen im Fach Statistik
- Individuelle Optimierung des Lernprozesses, basierend auf Lernprofilen
- Optimierung des Systems durch kontinuierliche Anpassung der Algorithmen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Primäre Zielgruppe sind zunächst Studierende der Hochschulen. Das System wird als ergänzendes Angebot für die grundständige Lehre in den Modulen Statistik I und II eingesetzt.

Aufgrund der Flexibilität der verwendeten Verfahren ist es später problemlos möglich, die Plattform für weitere Zielgruppen zu öffnen. Die Auswahl der Aufgaben und Materialien passt sich selbstständig den erweiterten Anforderungen an.

Da die Materialien zur freien Verfügung stehen, können auch interessierte Bürgerinnen und Bürger ihr Statistikwissen auffrischen oder erweitern.

Status/Laufzeit des Projekts

Laufend. Das Projekt befindet sich in der Implementierungsphase, welche im 2. Quartal 2017 abgeschlossen sein wird.

Bisheriges Projektergebnis

Nachdem in einer ersten Phase die technischen Voraussetzungen geschaffen werden konnten, wurde anschließend die grundlegende Struktur des Systems festgelegt und implementiert. Basierend auf der Struktur der Aufgaben und Materialien sowie den Daten aus der Interaktion mit den Studierenden wurden die relevanten Werte ermittelt und in Datenmodellen abgebildet. Die Algorithmen zur automatischen Verarbeitung dieser Modelle und zur Steuerung des Lernprozesses werden momentan implementiert und getestet. Parallel dazu erfolgt die Entwicklung der Anzeige- und Bedienelemente.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Der funktionsfähige Prototyp wird zunächst im Arbeitsbereich „Psychologische Methoden“ den Studierenden zur Verfügung gestellt werden. Da sowohl die Testergebnisse als auch die präsentierten Materialien kontinuierlich analysiert werden, bilden diese Daten auch die Grundlage der Evaluation. Sowohl die individuelle Wirksamkeit für die einzelnen Studierenden als auch die Performance des Gesamtsystems werden statistisch und mit *Machine-learning*-Verfahren ausgewertet. Diese fortlaufende Evaluation und Optimierung bildet eine der Grundlagen des Systems.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Im Anschluss an die Entwicklung des Onlineangebots für Studierende wäre eine Erweiterung auch für Personen möglich, die Statistik als Fach nicht belegen müssen. Hierfür wäre lediglich die Eingabe von Aufgaben auf einem einfacheren Niveau notwendig.

Durch Nutzung von Verfahren des *Big Data Minings* in Kombination mit intelligenten *Machine-learning*-Algorithmen wird es möglich, die Lehre zu individualisieren. Auch wenn das System zunächst nur im Rahmen der Methodenlehre eingesetzt wird, kann es prinzipiell auch in anderen Bereichen Verwendung finden. Die hierfür notwendigen Materialien und Fragestellungen sind vielfältig als OER unter freien Lizenzen im Rahmen der HOOU verfügbar.

Wie machen wir Projekte erfolgreich?

HARALD STERNBERG

Projekt

Veränderungsprozesse und Vorhaben werden zunehmend als Projekte aufgesetzt. Diese sind unterschiedlich groß, teuer und bedeutsam, in Bezug auf Ziele, Ressourcen, Beteiligte und Umfeld. In der Regel sind sie aber sämtlich einzigartig und mehr oder weniger komplex.

Viele Projekte werden vorzeitig abgebrochen oder erfüllen nicht die Leistungserwartungen. In den Medien hört und liest man immer wieder über große Projekte, die zu spät oder zu teuer umgesetzt werden. Das macht das Thema Projektmanagement auch für die interessierte Öffentlichkeit und nicht nur für Studierende interessant.

Im Verlauf der *Open Educational Resources* (OER) sollen die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Wie kann man Projekte erfolgreich gestalten und Risiken minimieren?
- Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, welche Methoden und Instrumente eingesetzt werden?
- Welche Softskills werden benötigt, um Projekte erfolgreich werden zu lassen?
- (...)

In einer kompetenzorientierten Fallstudienarbeit erarbeiten sich die Studierenden in Gruppen Lösungswege und Entscheidungen, die sie in konkreten Projektsituationen umsetzen würden, und diskutieren diese. Diese Kooperation ermöglicht gleichzeitig, dass sie praktisch erfahren, wie wichtig und herausfordernd Projektmanagementprozesse zwischen verschiedenen

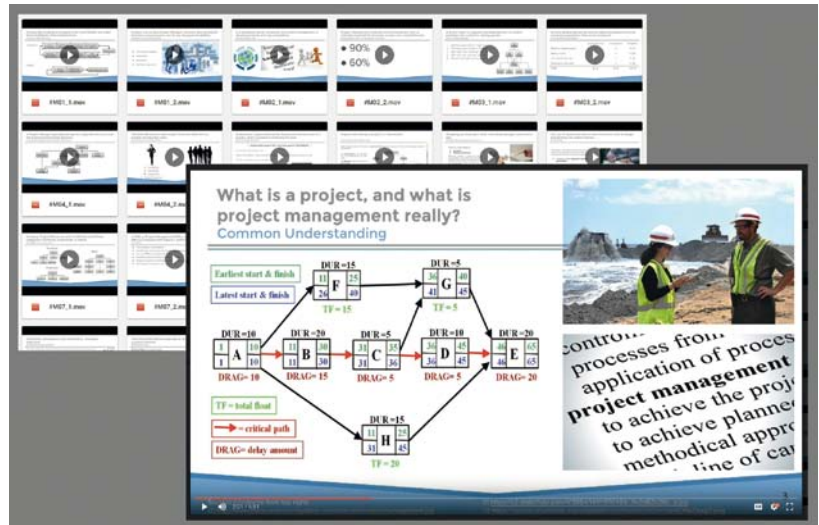


CC-BY-SA

Abbildung 1: Expert Interviews.
© HafenCity Universität



Abbildung 2: Learning
Video Decks.
© HafenCity Universität



Name der Hochschule

HafenCity Universität Hamburg, HCU

Projektleitung

Prof. Dr. Harald Sternberg,
harald.sternberg@hcu-hamburg.de

Projektteam

Prof. Harald Sternberg
Prof. Annette Kempf-Dern
Thomas Fraser
John Mehnert

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1872>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Beteiligten sein können. Durch die eigene Beteiligung an Entscheidungen und Maßnahmenplanung in den Fallstudien erfahren die Lernenden, wie Projektmanagement funktioniert, welche Verflechtungen und Stakeholder eine Rolle spielen.

Zielsetzungen des Projekts

- Vermittlung von Wissen und Aufbau von Kompetenzen in allen Themengebieten entlang des Projektmanagementprozesses (Markenkern: akademisches Level)
- Förderung des Bewusstseins für Risikoerkennung im Projektverlauf durch kooperativ angelegte Fallstudienarbeit in virtuellen oder realen Arbeitsgruppen (Markenkern: Lernendenorientierung und Kooperation)
- Initiierung von Reflexion und Diskussion zur erfolgreichen Gestaltung von Projekten
- Erarbeitung von offenen Lehr-Lern-Szenarien, die einen flexiblen Einsatz der Materialien ermöglichen (Markenkern: Offenheit)

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Zielgruppe des Projekts sind grundsätzlich alle Personen, die mithilfe von Projektmanagementtools ihre Projekte erfolgreicher planen und umsetzen wollen. Das heißt konkret, dass sich diese OER überwiegend an Personen richtet, die im beruflichen Kontext Projekte voranbringen wollen. Im ebenso großen Maße richtet sich diese OER an Studierende verschiedener Fachrichtungen, die sich mit den Materialien ein Basiswissen im Bereich Projektmanagement erarbeiten können.

Aufgrund der granularen Struktur des Lernarrangements, welches sich am Projektmanagementprozess orientiert, bietet

die OER „Wie machen wir Projekte erfolgreich?“ insbesondere auch Lehrenden in dem Bereich eine Möglichkeit, aufeinander abgestimmte Materialien zur Gestaltung ihrer Lehre zu finden und ggf. an ihren jeweiligen fachlichen Kontext, in dem Projektmanagement gelehrt werden soll, anzupassen.

Status / Laufzeit des Projekts

Laufend

Bisheriges Projektergebnis

Verschiedene Materialien in den Bereichen Projektinitiierung, Projektplanung und Projektdurchführung, z. B. Videos, Fallstudien und Quizze

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die Materialien werden in einem Flipped-Classroom-Ansatz mit Studierenden der HafenCity Universität Hamburg (HCU) ausprobiert und evaluiert. Auf der Basis dieser Erfahrungen sollen Anpassungen im inhaltlichen und gestalterischen Konzept gemacht werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Aufgrund der interdisziplinären Ausrichtung des Projekts kann es sehr gut für verschiedenste andere Projekte als Komplementärangebot eingesetzt werden. Die Lehr-Lernmaterialien aus dem Projekt „Wie machen wir Projekte erfolgreich?“ können z. B. das nötige Rüstzeug für Teilnehmende in den Lernangeboten „Project Management in Urban Design“ der HCU, „Sustainable Energy for Small Island Developing States“ der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) oder „Ruvival“ der Technischen Universität Hamburg (TUHH) geben.

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 Videoclips, *Training Booklets*, Fallstudien, wissenschaftlichen Literaturquellen und Quizzen.

- 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.

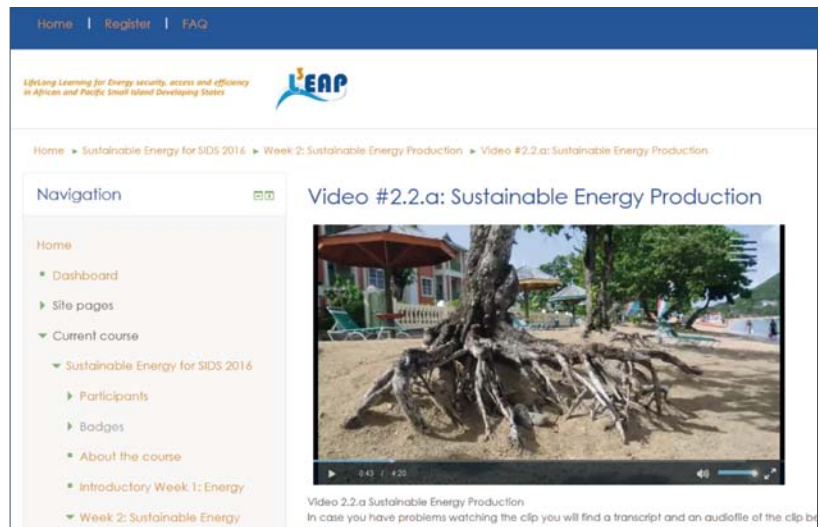


CC-BY-SA 4.0

Abbildung 1: Screenshot Ausschnitt Online Course „HOOU L3EAP“.



Abbildung 2: Screenshot 2 Ausschnitt Online Course „HOOU L3EAP“.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW

Projektleitung

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

Projektteam

Ellen Pflaum
Hannah Würthwein
Jakob Kopczynski

Website des Projekts

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

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=3311>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel, Eigenmittel der
Hochschule

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 Nummer 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

Die Zahl der bisher registrierten Teilnehmenden und deren Feedback zeigt, dass das Konzept aufgeht: Bis Mitte Januar 2017 hatten schon mehr als 1750 Online-Lernende das Lernmodul genutzt, davon etwa 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 Fidschi.

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.

Nach dem erfolgreichen zweiten Kursdurchlauf entstand eine Kooperation mit dem „UNDP Centre of Excellence for Sustainable Development in SIDS“. Auch eine weitere SIDS-Hochschule, die Universität Fidschi, wird die OER-Inhalte für ihren neuen Masterstudiengang Renewable Energy berücksichtigen.

Virtuelles Partizipationslabor: Hamburgs koloniale Erinnerung

JÜRGEN ZIMMERER
KIM SEBASTIAN TODZI

Projekt

Als erste deutsche Stadt hat Hamburg sich dazu entschlossen, seine koloniale Vergangenheit aufzuarbeiten und in einem breiten gesellschaftlichen Diskurs ein städtisches Erinnerungskonzept zu entwerfen. Das im Rahmen der Forschungsstelle „Hamburgs (post-)koloniales Erbe“ entwickelte „Virtuelle Partizipationslabor zur (post-)kolonialen Erinnerungskultur in Hamburg“ begleitet partizipativ die Erstellung eines postkolonialen Erinnerungskonzeptes. Dabei kommen u. a. Hamburgerinnen und Hamburger mit einem biografischen Hintergrund in ehemaligen Kolonien zu Wort; ihre Einbeziehung in einen erinnerungspolitischen Diskurs ist aufgrund der globalgeschichtlichen Bedeutung des Kolonialismus zwingend erforderlich.

Mithilfe von Blogbeiträgen, Podcasts, Videos und einem Modul für ein Online-Seminar verbindet das Projekt wissenschaftliche Standpunkte mit der öffentlichen Debatte um den Umgang mit der kolonialen Vergangenheit.

Für Fragen und Feedback von Lernenden wurde eine Kommentarfunktion für Blogbeiträge, d. h. für die von uns produzierten Podcasts, Videos und Texte eröffnet. Auch in sozialen Medien wurden Diskussionen zum Kolonialismus in Deutschland (und den ehemaligen Kolonien) angeregt.

Das Partizipationslabor ermöglicht eine globale Diskussion auf virtuellem Wege. Es bestätigt die Rolle der Stadt und Universität Hamburg als postkolonialer und globaler Wissenschaftsstandort.



CC-BY-NC-ND 4.0

Abbildung 1: „Askari-Reliefs“
(1939), Wandsbek-Jenfeld.
© Kim Sebastian Todzi



Abbildung 2: Kolumbus-Statue
(1903), Speicherstadt.
© Kim Sebastian Todzi





Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Name der Hochschule

Universität Hamburg

Projektleitung

Prof. Dr. Jürgen Zimmerer,
juergen.zimmerer@uni-hamburg.de

Projektteam

Tania Mancheno
Kim Sebastian Todzi
Dr. Florian Wagner
Dr. Diana Natermann

Website des Projekts

<http://www.kolonialismus.uni-hamburg.de>

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=790>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

Zielsetzungen des Projekts

- Partizipative Begleitung erinnerungskultureller Debatten
- Ermöglichung der Interpretation kolonialer Geschichte aus einer kritischen, postkolonial informierten Perspektive
- Nachvollziehung der historischen Entstehung der globalisierten Welt
- Sensibilisierung der Lernenden für Rassismus, *Othering* und rassistische Denkmuster
- Kritische Hinterfragung rassistischer und kolonialer Denk- und Argumentationsweisen

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Die Lernmaterialien richten sich an ein globales Publikum. Grundsätzlich ist der freie Zugriff auf das Material jedem möglich. So können auch Interessenten, die in den ehemaligen Kolonialgebieten leben, das didaktische Material nutzen. Da die Zielgruppe offen ist, wurde das Material für asynchrone Lernsituationen entworfen. Auch werden Lernende mit unterschiedlichem Wissensstand angesprochen.

Status / Laufzeit des Projekts

Februar 2016–Oktober 2016

Bisheriges Projektergebnis

Zentrales Element des Partizipationslabors sind 22 von uns erstellte Videos und Podcasts, die als didaktisches Material unter *Creative-Commons*(CC)-Lizenz vielfach verwendet werden können. Zum einen wurden neun Videos einer öffentlichen Ringvorlesung aufgezeichnet, die mit Kommentarfunktion online zugänglich gemacht wurden. In einem zweiten Schritt wurden diese Vorlesungsvideos durch sieben Podcast-

Interviews mit den jeweiligen Dozierenden ergänzt. Die Interviewreihe wurde „Nachwort“ genannt und arbeitet die Vorlesungsthemen im Gespräch mit den Vortragenden noch einmal auf. Diese Podcasts sind zeitversetzt mit Kommentarfunktion auf die Lernplattform geladen worden, sodass Themen vertieft und Nachfragen erläutert werden konnten. Sowohl Vorlesungsvideos als auch die Podcasts wurden auf sozialen Medien einer größeren Öffentlichkeit bekannt gemacht und konnten auf der Blogplattform kommentiert werden. Drittens wurden dann durch sechs weitere Podcast-Interviews in Hamburg wohnende Menschen miteinbezogen. In der Reihe „Was bedeutet Hamburg für dich?“ konnten sie ihre Erfahrungen mit der Kolonialstadt Hamburg und dem Kolonialismus im Allgemeinen einbringen. An diesen Interviews beteiligten sich auch Hamburgerinnen und Hamburger mit biografischen Wurzeln in ehemaligen Kolonien. Diese Interviews konnten wiederum kommentiert werden. Schließlich wurden koloniale Fotografien aus Archiven veröffentlicht, die mit einem Text versehen waren, der Fragen aufwarf und eine Diskussion anregte. Diese Reihe „Sprechende Bilder / *Talking Images*“ wurde ebenfalls eifrig kommentiert. Schließlich wird ein Modul für einen Onlinekurs erstellt. Darin wird erklärt, wie die Lernenden historische Quellen mit postkolonialen Herangehensweisen interpretieren können. So besteht die Methodik darin, die Lernenden beispielhaft mit postkolonialen Herangehensweisen vertraut zu machen. In der Reihe „Sprechende Bilder“ konnten Lernende dann selbst koloniale Fotografien interpretieren. Schließlich wird in dem Modul des Online-Seminars die Methode der Quellenanalyse zusammengefasst und im Detail erläutert.

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Das Projekt hat durch die Ermöglichung der Partizipation einen gegenwärtigen Bezug zu erinnerungskulturellen Debatten. Diskussionen zum Umgang mit dem kolonialen Erbe konnten vor allem auch in den sozialen Medien vorangetrieben werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Das virtuelle Partizipationslabor „Postkoloniales Erbe“ verknüpft gegenwärtige und aktuelle Fragen an lokale Verortung globaler Geschichte mit Erkenntnissen der Geschichtswissenschaft. Die Elemente des virtuellen Partizipationslabors bieten dabei Lernenden und Forschenden einen Einblick in geschichtswissenschaftliche Erkenntnisse und ihre erinnerungskulturellen Bedeutungen.

Was ist Gender?

ISABEL COLLIEN

INGA NÜTHEN

Projekt

Der Begriff „Gender“ ist längst außerhalb des Forschungsfeldes der Gender Studies (Geschlechterforschung) bekannt. Häufig ist jedoch nicht genau klar, was er bedeutet und welche Konzepte sich dahinter verbergen. Das deutschsprachige Online-Lehrmodul „Was ist Gender?“ stellt das hinter dem Begriff stehende wissenschaftliche Konzept vor, das in der Geschlechterforschung entwickelt wurde.

Der Kurs beschäftigt sich ausgehend von dem Konzept „Gender“ mit der Bedeutung von Geschlecht in unserer Gesellschaft. Es werden zentrale Theorien rund um den Begriff „Gender“ erläutert und Einblicke in zentrale Aspekte der Gender Studies gegeben. Der Open-Educational-Resources(OER)-Kurs ist bewusst niedrigschwellig angelegt und richtet sich an Lernende aller Fächer ohne spezifisches Vorwissen. Ziel ist es, einen kritischen Blick auf alltagsweltliche und auch in der Wissenschaft vorhandene Vorstellungen von einer „Natur der Geschlechter“ zu ermöglichen. Im Zentrum des Kurses stehen die Konzepte „Gender“ und „Heteronormativität“, die in zwei Lerneinheiten, sogenannten Basics, erläutert werden.

Konkret wird in verschiedenen Lernformaten (z. B. interaktiver Text mit kurzen Erklärfilmen, dynamischer Zeitstrahl oder dynamische Präsentationen) erläutert, wie das soziale Geschlecht (Verhalten, Kleidung etc.) und das biologische Geschlecht (Chromosomen, Hormone etc.) gesellschaftlich geprägt sind. Die gesellschaftliche Herstellung von Geschlecht wird dabei an historischen wie aktuellen Beispielen verdeutlicht.

Weiterhin wird eine Perspektive der Geschlechterforschung vorgestellt, welche die selbstverständliche und als natürlich begriffene Einteilung in zwei, klar voneinander unterscheidbare Geschlechter (Norm der Zweigeschlechtlichkeit) hinterfragt. Des Weiteren wird eine Analyseperspektive präsentiert, die die Vorstellung einer natürlichen Sexualität (Norm der



CC-BY-NC-SA 4.0

Abbildung 1: Typische Fragen umzukehren ist eine gute Methode, um Selbstverständlichkeiten sichtbar zu machen.



Abbildung 2: Forschungsperspektive und Ziele des Projekts.



Name der Hochschule

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg, HAW / HafenCity Universität
Hamburg, HCU

Projektleitung

Isabel Collien
Inga Nüthen

Projektteam

Isabel Collien
Inga Nüthen
Annina Brell

Weiterführende Info

<http://www.hoou.de/p/?p=1891>

Projektförderung

HOOU-Fördermittel

Heterosexualität) kritisch hinterfragt, indem die gesellschaftlichen Mechanismen des Ausschlusses und der Markierung von abweichenden Sexualitäten beleuchtet werden. Die beiden kritisch beleuchteten Normen der Zweigeschlechtlichkeit und der Heterosexualität werden schließlich mit dem Konzept der Heteronormativität verbunden. Das Konzept der Heteronormativität bietet ein Analysewerkzeug, um gesellschaftliche Annahmen zu Geschlecht und Sexualität und deren Auswirkungen auf gesellschaftliche Strukturen zu begreifen und zu hinterfragen.

Zielsetzungen des Projekts

Die Lernenden sollen durch die OER verstehen, was gemeint ist, wenn von „Gender“ die Rede ist. Es geht darum zu erkunden, was es bedeutet, Geschlechter nicht einfach als gegeben und unveränderbar im Sinne eines „Warum Frauen nicht einparken können und Männer nicht...“ zu verstehen. Stattdessen wird erläutert, wie Genderanalysen eine differenzierte Betrachtungsweise von Geschlecht ermöglichen, indem sie herausarbeiten, dass Geschlechter stets unterschiedlich definiert, gelebt und hierarchisch angeordnet wurden – auch in Abhängigkeit von historischen, politischen und ökonomischen Gegebenheiten. Dabei werden die Lernenden auch in die Lage versetzt, ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie gesellschaftliche Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität verknüpft sind. Der Kurs bezieht außerdem Ansätze mit ein, die darlegen, dass gesellschaftliche Ungleichheiten nicht nur durch Geschlechterverhältnisse hervorgerufen und gefestigt werden. Aus intersektionaler Perspektive werden Geschlechterverhältnisse als verwoben mit anderen Machtverhältnissen bezogen auf ethnische Herkunft, Migration,

Behinderung, sexuelle Orientierung, Klasse oder Alter begriffen und dargestellt.

Zielgruppe des Projekts und deren Ansprache

Im Rahmen unserer universitären Präsenzlehre haben wir die Erfahrung gemacht, dass das Feld der Gender Studies für Studierende unterschiedlicher Fächer nicht immer leicht zugänglich ist. Die OER ist daher bewusst niedrigschwellig angelegt, um Menschen ohne Vorwissen Zugang zum Forschungsfeld der Gender Studies zu ermöglichen. Die Vermittlung der Grundlagen der komplexen Inhalte aus der Geschlechterforschung soll interdisziplinäre Genderanalysen anregen. Durch weiterführende Links und Literaturtipps in der OER können die Lernenden die Inhalte bei Interesse eigenständig vertiefen.

Vielfältige Lernformate, wie Erklärfilme oder Quizze, sollen die Inhalte nicht nur leichter verständlich, sondern auch visuell ansprechend gestaltet vermitteln.

Status / Laufzeit des Projekts

September 2016 bis März 2017

Bisheriges Projektergebnis

Ausformulierung der zentralen Lerninhalte; erste Überlegungen zum Lernarrangement und Beginn der Umsetzung anhand von *Open-Source-Tools* wie Twine; Vorbereitung der einführenden Kurzvideos

Kooperation mit Projekten

Kooperation mit dem HOOU-Projekt von Dr. Katinka Schweizer (UKE) zu Kontroversen um Intersexualität

Sicherung des Projekterfolgs / Evaluation

Die OER „Was ist Gender?“ soll im Rahmen von Workshops für Beschäftigte und Studierende an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) getestet und evaluiert werden.

Weitere Anmerkungen / Ausblick

Der aktuelle Projektstand:

- Konzeption von kurzen, illustrierten Projektvideos
- Produktion eines Projektvideos

Impressum

Titel: HOOU Content Projekte der Vorprojektphase 2015/16
der Hamburg Open Online University

Untertitel: Sonderband zum Fachmagazin Synergie

Herausgeberin: Prof. Dr. Kerstin Mayrberger

Universität Hamburg
Mittelweg 177
20148 Hamburg
www.uni-hamburg.de

Co-Herausgeber:

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Technische Universität Hamburg
HafenCity Universität Hamburg
Hochschule für Musik und Theater Hamburg
Hochschule für bildende Künste Hamburg

Redaktion: Redaktionsteam Synergie,
redaktion.synergie@uni-hamburg.de

Lektorat und Satz: blum design und kommunikation GmbH

Bildnachweis: Wenn nicht anders gekennzeichnet,
stammen die Abbildungen in den Beiträgen von den
Autorinnen und Autoren.

Alle Rechte liegen bei der Universität Hamburg.

Schrift: TheSans UHH von LucasFonts

Druck: Universität Hamburg, Universitätsdruckerei

Urheberrecht: Die Veröffentlichung und alle in ihr
enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen
sind urheberrechtlich geschützt.
Die Beiträge sind jeweils durch Angabe der zutreffenden
CC-Lizenz gekennzeichnet.

Erscheinungsort: Hamburg (Deutschland)

Erscheinungstermin der Erstausgabe: 10.04.2017

Druckauflage: 1000

PDF-Download unter: www.hoou.de

ISBN: 978-3-924330-57-6

ISBN (PDF): 978-3-924330-58-3

ISBN (ePUB): 978-3-924330-59-0





Die HOOU ist ein hochschulübergreifendes Projekt, welches durch das Netzwerk aus den sechs staatlichen Hamburger Hochschulen – der Universität Hamburg (UHH) mit dem Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE), der Technischen Universität Hamburg (TUHH), der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg), der HafenCity Universität (HCU), der Hochschule für bildende Künste (HFBK) und der Hochschule für Musik und Theater (HFMT) – sowie der Behörde für Wissenschaft, Forschung und Gleichstellung (BWFG), der Senatskanzlei sowie dem Multimedia Kontor Hamburg (MMKH) getragen wird.

www.hoou.de