



Erfahrungsbericht zum Lehrlabor-Projekt:

Von Fluch und Segen der Freiheit – Studentische Forschungsgruppen (SFG)

Projektverantwortliche und Autorinnen
und Autoren:

Nico Nolden
nico.nolden@uni-hamburg.de

Fakultät für Geisteswissenschaften

April 2018



DER RUF NACH FREIHEIT UND KOMPETENZ

Mit der Einführung des Bachelor-/Master-Systems wurde auch das geisteswissenschaftliche Studium in klarere überschaubarere Strukturen geordnet. Zugleich wurde durch die neuen Strukturen aber auch der Studienverlauf zeitlich und in seiner inhaltlichen Breite eingeschränkt. Die klaren Vorgaben reduzierten die Eigenverantwortlichkeit der Studierenden, ihr Studium selbst zu organisieren. Der Druck, das Studium zügig zu absolvieren, bremste die Eigeninitiative der Studierenden in inhaltlich-thematischer Hinsicht sowie bei ihrem Engagement im Studienalltag. Diese Voraussetzungen sind nicht die besten Rahmenbedingungen, um Studierende auf forschende reflektierende Tätigkeitsfelder vorzubereiten, wie sie der Markenkern der Geschichtswissenschaft (und anderer Geisteswissenschaften) sind.

Das BA-/MA-Studium im Fach *Geschichte* soll den Studierenden ermöglichen, Handlungskompetenzen für Tätigkeiten zu erwerben, die in einem weiten Spektrum historischer Professionen liegen. Ein Großteil des Curriculums verfolgt das Ziel, die fachliche und methodische Kompetenz herauszubilden. Sozial- und Selbstkompetenzen werden im Geschichtsstudium eher beiläufig und nicht zielgerichtet adressiert. Bei der Entwicklung von Handlungskompetenzen sind sie jedoch ebenso relevant wie Fach- und Methodenkompetenz. Historikerinnen und Historiker arbeiten in einer Vielzahl von Berufsfeldern (Rühl 2004; Menne 2010, 2016 u. 2017), für die sie in einem wachsenden Umfang zusätzliche (medien-)technische und berufsfeld-spezifische Schlüsselkompetenzen benötigen. Diese wichtigen Voraussetzungen für die Tätigkeiten sind jedoch in der Regel nicht Gegenstand eines Geschichtsstudiums. Problemorientiertes und Forschendes Lernen eignet sich in besonderer Weise dazu, dem Erwerb und der Erprobung von Handlungskompetenzen das nötige Gewicht in der Ausbildung einzuräumen und sie gezielt zu fördern. So verstärkte sich in den vergangenen Jahren auch die Forderung in der Hochschullehre, kompetenzorientierte Lehrformate zu entwickeln und einzusetzen (Schaper 2012).

Der Fachbereich *Geschichte* ersetzte im Jahr 2013 den im Zuge der BA-/MA-Reform eingerichteten verpflichtenden Praxisbereich der *Allgemeinen Berufsqualifizierenden Kompetenzen* (ABK) durch die Projektseminare des Arbeitsfelds *Public History* (Logge/Lindner/Senger 2015). Diese realisieren in einschlägigen Tätigkeitsfeldern von Historikerinnen und Historikern handlungsorientierte Projektarbeit (Logge et al. 2011/12; Logge 2017). Die Entwicklung der Studentischen Forschungsgruppen (SFG) *Geschichte* im Lehlabor des Universitätskollegs 2.0 zielte auf den Ausbau des Forschenden Lernens in Praxiskontexten und darauf, Studierenden ein höheres Maß an eigenständiger Initiative zu ermöglichen. Dafür sollten die SFG als festes curriculares Angebot im fachnahen Optionalbereich implementiert werden.

Dieser Bericht beleuchtet zunächst die Ausgangslage bei der Antragstellung. Er stellt die Beteiligten und die Kooperationspartner vor und erläutert Umfang, Konzeption und Vorgehensweise im Projektverlauf. Schließlich fasst er die Ergebnisse des Lehlabor-Projekts zusammen und schließt weiterführende Gedanken an.

FREIWILLIGKEIT, EIGENINITATIVE UND FORSCHENDES LERNEN IN DER PUBLIC HISTORY

Die Projektseminare im Feld *Public History* kombinieren die Reflexion geschichtswissenschaftlicher Methodik und Theorie mit der praktischen Realisierung eines konkreten medialen Projekts. Sie basieren auf Konzepten und Ansätzen, die bereits in den 1970er Jahren am Fachbereich *Geschichte* entwickelt wurden (Borowsky 1972) und seit 2011 fortlaufend und im kontinuierlichen Austausch mit der Hochschuldidaktik weiterentwickelt werden (Logge et al. 2011/12; Logge/Lindner/Senger 2015).

Häufig beleuchten die Studierenden in Gruppenarbeit ihr Projekt aus verschiedenen Perspektiven und ordnen ihr jeweiliges Gruppenprojekt in den übergeordneten Leitkontext des Seminars ein. Ein typisches Beispiel dafür ist ein Projektseminar aus dem Wintersemester 2016/17 von Nico Nolden, gefördert vom Innovationsfonds der Fakultät für Geisteswissenschaften, das methodische Zugriffe auf narrative und modellhafte Geschichte in digitalen Spielen entwickelte. Darin untersuchten die Studierenden zunächst je ein Videospiele in Gruppen, entwickelten individuelle Fragestellungen dazu, fügten diese in Videos zu einer gemeinsamen Leitfrage zusammen und erstellten Schautafeln für eine anschließende öffentliche Ausstellung, für die alle Teilnehmenden wiederum eine gemeinsame Leitfrage formulierten. Diese Vorgehensweise wechselte also nicht nur zwischen vier medialen Geschichtsprodukten, sondern verknüpfte diese untereinander zu einem Gesamtprojekt. Die entstehenden Folgen für die Geschichtsdarstellungen und die wissenschaftliche Methodik thematisierte das Seminar intensiv.

Die Seminare binden externe Partner aus tangierten historischen Tätigkeitsfeldern sowohl in die Vorbereitung als auch in die Seminare durchführung ein. Im obigen Fall engagierten sich etwa die Berliner Games-Entwickler Eric Jannot und Johannes Kristmann sowie die Hamburger Professorin für *Interaktive Illustration* und *Game Design* Mareike Ottrand von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW). Durch ihren Erkundungscharakter enthalten die Projektkurse für alle Beteiligten – Lehrende, Studierende sowie externe Partnerinnen und Partner – gewinnbringend hohe Anteile des Forschenden Lernens im Sinne eines gegenseitigen „cognitive apprenticeship“.

Um darüber hinaus jedoch freiere Räume für Forschendes Lernen zu realisieren, bestehen einige wesentliche Hindernisse. Die Projektseminare sind erstens wie andere Veranstaltungsformen (Übungen, Vorlesungen, Seminare) an die Vorlesungszeiten des Semesters gebunden. Zweitens müssen sie sich in der Folge wöchentlichen Veranstaltungsrhythmen beugen und sind damit zeitlich beschränkt, um nicht andere Veranstaltungen zu überlagern. Studierende sind drittens zur Teilnahme an den Projektseminaren verpflichtet, sodass nicht jede und jeder von ihnen wirklich an eigenständiger forschender Arbeit interessiert ist und der Grad an Motivation sehr heterogen sein kann. Die Projektseminare erfordern u. a. oft lange Vorbereitungszeiten, um die externen Partnerinnen und Partner einzubinden und um die Machbarkeit der anvisierten Projektergebnisse im Vorhinein anzunähern. Dadurch besteht viertens nur eine geringe Beteiligung der Lernenden an den Prozessen der Themenfindung und -festlegung. Fünftens sehen die Studiengänge bis einschließlich zum Master-Abschluss im Grundsatz keine eigene Beteiligung von Studierenden an Forschungsaktivitäten vor.

Diesen Defiziten bot die AG *History Matters* ein Ventil mit dem Versuch, außerhalb der curricular vorgeschriebenen Angebote neue Freiräume zu schaffen. Nico Nolden richtete dieses freiwillige

Angebot ab 2014 ein, dessen Mitglieder das hoch innovative Forschungsfeld *Geschichte und Videospiele* wissenschaftlich erforschen (Nolden 2016; Nolden 2009ff.). In diesem Kreis tauschten sich Erstsemester, fortgeschrittene Studierende und Promovierende mit externen Forschenden sowie Vertreterinnen und Vertretern der Branche kontinuierlich aus. Viele Studierende wünschten sich jedoch, dass die Vorbereitung und Durchführung der teils aufwendigen Veranstaltungen auch im Rahmen ihres Studiums berücksichtigt und angerechnet werden. Ohne eine offizielle Veranstaltungsform jedoch, die in den Studienordnungen abgebildet wäre, konnte eine derartige Anerkennung des langfristigen studentischen Engagements nicht erfolgen.

LEHRLABOR: KONZEPT, PARTNER UND BEWERBUNG

Auf dieser Ausgangslage fußte der Antrag, das neuartige Format der Studentischen Forschungsgruppen (SFG) im Fach Geschichte, mithilfe des Lehrlabors des Universitätskollegs zu konzipieren. Zugrunde liegen die Erfahrungen aus der kontinuierlichen didaktisch reflektierten Fortentwicklung der Hamburger Projektlehre, die Analyse ihrer fünf Defizite in Bezug auf Forschendes Lernen und die Erfahrungen mit dem studentischen Engagement in der AG *History Matters*. Das Vorhaben gliederte sich in drei Phasen. Zunächst wurde die konkrete Vorgehensweise auf Basis aktueller Hochschuldidaktik entwickelt. Eine zweite Phase entwarf Handreichungen, bewarb das neue Format durch Flugblätter und Informationsveranstaltungen und hielt unterstützende Workshops ab. Das Vorgehen flankierte den Weg zur Einreichung von Exposé und Arbeitsplänen mit möglichst viel Unterstützung für die Interessierten. Schließlich folgte drittens die Phase der Durchführung in drei SFG mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten und externen Partnerinnen und Partnern.

Langfristig wird zwar angestrebt, die Einrichtung und Durchführung einer SFG ihren Initiatorinnen und Initiatoren thematisch freizustellen, jedoch kam das Pilotprojekt im Lehrlabor aber nicht umhin, thematische Schwerpunkte der drei geplanten SFG vorzugeben. Prof. Thorsten Logge und Prof. Claudia Schnurmann boten zwei SFG mit Partnerinnen und Partnern an den Universitäten von Kansas City (Prof. Andrew Bergerson) und der Macquarie University Sydney (Prof. Tanya Evans) an, um gemeinsam mit dortigen Studierenden die deutsche Migration in die USA und nach Australien zu erforschen. Die Kooperation mit externen Partnerinnen und Partnern sollte als besonderes Highlight studentisches Interesse wecken, versprach jedoch auch Erkenntnisse an bislang unbearbeiteten Quellen. Aufseiten der Gesamtveranstaltung erforderte sie inhaltliche Einschränkungen zugunsten besserer Planbarkeit. Gleichwohl konnten die Studierenden innerhalb dieses Leitrahmens eigene Forschungsprojekte entwerfen. Als gemeinsames mediales Anwendungsprojekt zielte die SFG zu Australien auf eine abschließende öffentliche Ausstellung, die SFG zur Migration in die USA sah eine szenische Lesung aus Originalquellen vor. Eine weitere SFG unter Leitung von Nico Nolden thematisierte die geschichtswissenschaftliche Erforschung von Geschichte in digitalen Spielen. Für eine Videoplattform der Universität Hamburg zielte sie auf die Produktion kommentierter Fachvideos, die geschichtswissenschaftlichen Ansprüchen genügen. Diese SFG griff die Vorerfahrungen aus der AG *History Matters* auf und adressierte bewusst diesen etablierten Interessentenkreis. Als Projektpartnerinnen und -partner waren ein etabliertes Netzwerk aus Entwicklerinnen und Entwicklern digitaler Spiele sowie der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) eingebunden. Insgesamt stellten die geplanten SFG zum Wintersemester 2017/18 maximal 60 Plätze für Interessierte bereit.

Wegen der Befristung des Arbeitsverhältnisses von Nolden musste die Laufzeit des Games-Projekts auf ein Semester beschränkt werden, bei den Migrationsprojekten konnte die Dauer zwischen einem und drei Semester variieren.

Die Entwicklung des didaktischen Konzepts konzentrierte sich auf die hochschuldidaktischen Leitlinien des Forschenden Lernens, des Problemorientierten Lernens sowie der Kompetenzorientierung in der Hochschullehre. Innerhalb dieses Rahmens entwickelten die Lehrenden zusammen mit dem Projektkoordinator „Call for Projects“, mit denen die Studierenden der Fakultät für Geisteswissenschaften zur Einreichung bestmöglich interdisziplinärer studentischer Forschungsprojekte aufgerufen wurden. Zwei Informationsveranstaltungen stellten zum Ende der Vorlesungszeit des Sommersemesters 2017 das SFG-Format vor, erläuterten die geplante Vorgehensweise, Themenschwerpunkte, die medialen Teilprojekte und das Prozedere, um ein eigenes Projekt einzureichen. Zeitgleich wurden die SFG über gedrucktes Werbematerial, auf der Projekthomepage und in den sozialen Medien umfassend beworben. Info-Material auf der Projekthomepage erklärte Bewerbungsmodalitäten und Grundsätze des Projektmanagements und stellte Anleitungen und Hilfsmittel für Exposé und Arbeitsplan bereit. In Erklärvideos wurde das grundsätzliche Konzept der SFG sowie die Erstellung von Exposé und Arbeitsplan prägnant zusammengefasst. Schließlich wurden gemeinsam mit Fridrun Freise von der Schreibwerkstatt des Universitätskollegs zwei mehrstündige Workshops angeboten, um die Studierenden in ihrem Bewerbungsprozess zu begleiten und zu unterstützen sowie Fragestellungen und Projektexposés zu entwickeln.

ERGEBNISSE, IMPLEMENTIERUNG UND WEITERENTWICKLUNG

Leider ging eine viel zu geringe Anzahl von Projektexposés ein, um auch nur für eine der drei Veranstaltungen die Mindestbewerberzahl zu erreichen. Auch nach Verlängerung der Bewerbungsfrist, verstärkten Werbemaßnahmen und durchaus steigender Beteiligung konnte keine nennenswerte Bewerberzahl generiert werden. Dabei war das Projekt unter Studierenden durchaus bekannt, und seine Intention, eigenständiges Forschendes Lernen bereits im Studium zu fördern, erhielt viel Zuspruch.

Gründe hierfür können vielfältig sein. Möglicherweise waren die Termine der vorbereitenden Veranstaltungen am Ende der Vorlesungszeit und in der vorlesungsfreien Zeit nicht klug gewählt. Vielleicht zielten die gewählten Themenfelder an den Interessen der Studierenden vorbei. Problematisch könnte auch das Maß der notwendigen Vorleistung aufseiten der Studierenden gewesen sein, auch wenn dieses mit einem Leistungspunkt entlohnt worden wäre. Andererseits kann die geringe Teilnahmebereitschaft auch bedeuten, dass der Anteil von Studierenden, die von einer SFG als Angebot profitieren würden, erheblich kleiner ist als angenommen. Beobachtbar war im vorbereitenden Entwicklungsprozess eine ausgeprägte Inflexibilität bei der Entwicklung eigener Fragestellungen. So erklärten zum Beispiel Studierende, dass sie Migration als Thema nicht interessiere, sie erkannten aber nicht das Potenzial, stattdessen in diesem Kontext beispielsweise zur Methodik von *Oral History* theoretisch arbeiten zu können. In jedem Fall scheint ein Spannungsverhältnis zu bestehen zwischen der (begründeten) Kritik der Studierenden am inhaltlich einschränkenden BA-/MA-System und der Fähigkeit, durch aktive Aneignung und Nutzung von Angeboten wie den SFG aus gewohnten Strukturen ausubrechen.

Trotz des ernüchternden Ergebnisses bleibt das forschende projektbasierte und selbsttätige Lernen ein wichtiges Element der *Public History* – und die SFG als Angebot der *Public History* erhalten. Insbesondere stehen Interessierten die entwickelten Materialien auf der Webseite zur Verfügung. Die Empfehlungen und Materialien zur Erstellung von Exposés und Arbeitsplänen sind für die studentischen Produktionen in Projektseminaren der *Public History* hilfreich und können auch die Vorbereitung von BA- und MA-Arbeiten unterstützen. So bleibt die Option auf eigenständige Forschungsprojekte im Studium auch zukünftig bestehen.

BIBLIOGRAFIE

- Borowsky, Peter (1972): Studienreform im Fach Geschichte. In: Universität Hamburg (Hg.): Projektstudium im Fach Geschichte. Hamburg: Pressestelle der Universität, S. 1-12.
- Logge, Thorsten (2015): Vergessene Lehren? Ansätze zur Projektarbeit in der Geschichtswissenschaft an der Universität Hamburg in den 1970er Jahren. In: Ulrike Senger, Yvonne Robel, Thorsten Logge (Hg.) (2015): Projektlehre im Geschichtsstudium. Verortungen, Praxisberichte und Perspektiven. Bielefeld: WBV, S. 32-47.
- Logge, Thorsten/Franzke, Cordula/Kemper, Claudia/Laczny, Joachim u. a. (2011/12): Das Geschichtsbureau. Kompetenzwerkstatt für das Historische Seminar der Universität Hamburg. In: Paradigma. Beiträge aus Forschung und Lehre aus dem Zentrum für Lehrerbildung, Fach und Hochschuldidaktik, S. 272-293.
- Logge, Thorsten/Lindner, Jörn/Senger, Ulrike (2015): Hamburger Modell geschichtswissenschaftlicher Projektlehre: Allgemeine Berufsqualifizierende Kompetenzen (ABK) – Geschichtsbureau – Public History. In: Ulrike Senger, Yvonne Robel, Thorsten Logge (Hg.) (2015): Projektlehre im Geschichtsstudium. Verortungen, Praxisberichte und Perspektiven. Bielefeld: WBV, S. 260-303.
- Logge, Thorsten (2017): Universitäre Projekte im Fach Geschichte lehren. Schwalbach im Taunus.: Wochenschau-Verlag.
- Menne, Mareike (2010): Berufe für Historiker. Anforderungen, Qualifikationen, Tätigkeiten. Stuttgart: Kohlhammer.
- Menne, Mareike (2016): Brotgelehrte. Andere Perspektiven für GeisteswissenschaftlerInnen. Salzkotten: Eire (edition Brotgelehrte).
- Menne Mareike (2017): Brotgelehrte 2. Andere Perspektiven für Geisteswissenschaftler*innen. Salzkotten: Eire (edition Brotgelehrte).
- Nico Nolden (2009ff.): Keimling. Innovationen in digitalen Spielen und im Digital Game Based Learning. URL: <http://keimling.niconolden.de> (14.4.2018).
- Nolden, Nico (2016): Historische Erinnerungslücken. Geschichtserfahrungen und Erinnerungskultur bei digitalen Spielen, in: Spielbar. Ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung. URL: <http://www.spielbar.de/fachartikel/148623/historische-erinnerungsluecken-geschichtserfahrungen-und-erinnerungskultur-bei-digitalenspielen> (14.4.2018).
- Rühl, Margot (2004): Berufe für Historiker. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft (Geschichte studieren, 2).
- Schaper, Niclas (2012): Fachgutachten zur Kompetenzorientierung in Studium und Lehre. Bonn: HRK.