

Projektbericht zur Fördermaßnahme *Innovative Lehr- und Lernkonzepte Innovation Plus* (2020/21, Projektnummer: 075)

Universität Vechta, Prof.in Dr.in Christine Vogel

Projektbeschreibung

Fächergruppe: Sprach- und Kulturwissenschaften

Studiengang/Studiengänge: Bachelor Combined Studies, Geschichtswissenschaft

Modul/Module: GS-14 Geschichtswissenschaftliches Projekt (GS-14.1: Projektvorbereitung; GS-14.2 Projektdurchführung und –nachbereitung)

Kurze Beschreibung des Projekts aus dem Antrag:

Das beantragte Projekt „Kompetenzaufbau digital humanities“ soll innovative Methoden der digitalen Geschichts- und Kulturwissenschaften in der grundständigen Lehre verankern und zugleich die Kooperation zwischen der Universität Vechta und regionalen Kultur- und Forschungsinstitutionen institutionalisieren. Fortgeschrittene Studierende im Bachelorstudiengang Combined Studies sollen sich im Rahmen eines forschungsorientierten Projektmoduls an der digitalen Erschließung, Auswertung und öffentlichkeitswirksamen Präsentation des kulturellen Erbes der Region Oldenburger Münsterland beteiligen. Dabei sollen sie digitale Kompetenzen, fachwissenschaftliche Forschungs- und Methodenkompetenzen sowie museumspädagogische Praxiskompetenzen erwerben. Deren Vermittlung erfolgt durch eine Kombination von selbstgesteuerten E-Learning-Einheiten sowie durch Co-Teaching eines interdisziplinären Projektteams. Für die Umsetzung wird zunächst das Modul „Geschichtswissenschaftliches Projekt“ ausgewählt, das sich primär an Geschichtsstudierende richtet, jedoch auch für den überfachlichen Profilierungsbereich geöffnet ist und somit grundsätzlich allen Bachelorstudierenden der Universität Vechta offensteht. Die im Rahmen des Projekts erstellte Stud.ip-Courseware „Einführung in die Paläographie“ wird für nach Projektabschluss für weitere Module langfristig nutzbar sein.

Fokus der Maßnahme:

selbstgesteuertes Lernen
forschendes Lernen
digitale Lehr- und Lernmethoden
Stärkung des Praxisbezugs
Integration von Forschung in die Lehre

Projektverlauf

Konnte das Projekt in der geplanten Form durchgeführt werden?

ja

Wurde die Umsetzung des Projekts durch formale Prozesse in der Hochschule bei der Umsetzung des Projekts beeinträchtigt? nein

Anzahl der Durchläufe im Förderzeitraum: ein Durchlauf

Anzahl der Studierende, die insgesamt an den Lehrveranstaltungen / am Modul teilgenommen haben: 10

Welche Prüfungsformen wurden im Modul eingesetzt?

Projektbericht

Mussten die Studierenden neben den Prüfungen weitere Leistungsnachweise erbringen? (Alle verpflichtenden Leistungen, die erbracht werden müssen, um die ECTS-Punkte für das Modul zu erwerben.) Falls ja, welche?

nein

Wie gut passt die Prüfungsform zum Modulkonzept?

sehr gut

Wie gut passen die anderen Leistungsnachweise zum Modulkonzept?

es gab keine anderen Leistungsnachweise

Wie wurden die Expertinnen und Experten für Hochschuldidaktik ins Projekt einbezogen?

Eine Beratung durch Expertinnen und Experten für Hochschuldidaktik war nicht vorgesehen.

Nachhaltigkeit

Wird das angepasste Modul auch nach Ende der Projektlaufzeit in der veränderten Form weitergeführt? Das Modul wird weitergeführt, die im Rahmen des Projekts erstellte Selbstlerneinheit zur Paläographie (Stud.ip Courseware) wird langfristig in diesem und in anderen Modulen nutzbar sein

Wird das geförderte Konzept auf andere Module übertragen? ja, auf jeden Fall

Wird das geförderte Konzept auf andere Studiengänge übertragen? Eine Übertragung der Courseware „Einführung in die Paläographie“ in andere Studiengänge ist bei Interesse grundsätzlich möglich.

Ggf. Erläuterung zur Nachhaltigkeit:

Die erstellten Selbstlerneinheiten zum Erwerb paläographischer Kenntnisse werden weiterhin im Modul gsb016 „Geschichtswissenschaftliches Projekt“ (ehemals GS-14) eingesetzt und finden ebenfalls Anwendung im Modul gsb012/gsb013 „Theorie und Praxis der Geschichtswissenschaft“. Sie können zudem auch ohne Lehrveranstaltungsbezug zum reinen Selbststudium genutzt werden. Darüber hinaus sind weitere Anwendungsfälle denkbar, bspw. in der Germanistik.

Im OER-Portal können Materialien, die im Rahmen des Projekts entstanden sind, hier heruntergeladen werden / Aus folgenden Gründen sind keine Materialien entstanden:

Die Universität Vechta nutzt als zentrales Studienmanagementsystem das Open-Source-Projekt StudIP. Das Selbstlernangebot, welches im Rahmen dieses Projekts entstand, wurde nach Abwägung der technischen Möglichkeiten sowie Anforderungen des Projekts mit der virtuellen Lernumgebung Courseware innerhalb von StudIP erstellt. Die Courseware bot insbesondere mit den interaktiven Elementen, wie Lernkarten, Bildvergleich, Lückentext, single und multiple choice Fragen u.a., die idealen Voraussetzungen, um mit den beantragten Personalkosten innerhalb eines Jahres die geplanten Lerninhalte nach den fachlichen Anforderungen umzusetzen. Bei der Erstellung der Materialien wurde auf die Verwendung von mit creative commons Lizenzen versehenen digitalisierten Quellen geachtet. StudIP erlaubt es, erstellte Coursewareinhalte in andere Lehrveranstaltungen zu übertragen. Auf Anfrage können unsere Inhalte somit auch für andere Kurse und Lehrende zur Verfügung gestellt werden. Zudem wird in einer zukünftigen Version von StudIP ein OER-Campus entstehen, sodass das von uns erstellte Lernangebot dort perspektivisch angeboten werden kann. Die Bereitstellung in einem systemunabhängigen OER-Angebot, das keine Institutionszugehörigkeit voraussetzt, wäre wünschenswert, erfordert allerdings die Erfüllung sehr spezifischer technischer Anforderungen.

Zielerreichung

Haben Sie die im Antrag beschriebenen Projektziele erreicht?

ja, die Ziele wurden überwiegend erreicht:

Die inhaltlichen Ziele des Projekts wurden vollumfänglich erreicht, wichen jedoch im Einzelnen in ihrer Ausführung methodisch von den ursprünglichen Zielen ab. Das beantragte Projekt „Kompetenzaufbau digital humanities“ sollte innovative Methoden der digitalen Geschichts- und Kulturwissenschaften in der grundständigen Lehre verankern und zugleich die Kooperation zwischen der Universität Vechta und regionalen Kultur- und Forschungsinstitutionen institutionalisieren. Fortgeschrittene Studierende im Bachelorstudiengang Combined Studies sollten sich im Rahmen eines forschungsorientierten Projektmoduls an der digitalen Erschließung, Auswertung und öffentlichkeitswirksamen Präsentation des kulturellen Erbes der Region Oldenburger Münsterland beteiligen. Dabei sollten sie digitale Kompetenzen, fachwissenschaftliche Forschungs- und Methodenkompetenzen sowie museumspädagogische Praxiskompetenzen erwerben. Deren Vermittlung sollte durch eine Kombination von selbstgesteuerten E-Learning-Einheiten sowie durch Co-Teaching eines interdisziplinären Projektteams erfolgen. Diese Ziele wurden vollumfänglich erreicht. Im Rahmen des Projekts wurden Selbstlerneinheiten zum Erwerb paläographischer Kenntnisse erstellt. Die Nutzung des an der Universität Vechta entwickelten „elektronischen Kompetenzentwicklungsportfolios – eKEP“ wurde gemeinsam mit den Projektmitarbeitenden geprüft. Aus didaktischen Gründen und weil sich das eKEP zum Projektzeitpunkt noch in der Entwicklung befand, wurden die Selbstlerneinheiten dieses Projekts stattdessen mit dem Coursewaremodul in StudIP erstellt. Die erstellten Coursewareinhalte werden seither im Fach Geschichtswissenschaft wiederholt von Studierenden in Lehrveranstaltungen genutzt. Im Rahmen des Moduls gsb016 (ehemals

GS-14) wurden im Wintersemester 2020/21 sowie Sommersemester 2021 aufbauend auf diese Kenntnisse zusammen mit dem Museumsdorf Cloppenburg von Studierenden historische Kriminalfälle untersucht und in einem Podcast öffentlichkeitswirksam präsentiert (<https://verbrechen.podcaster.de/>). Ursprünglich war die Umsetzung der Ergebnisse in schriftlicher Form in der Museums-App des Museumsdorfes Cloppenburg anvisiert, dies wurde hinsichtlich einer breiteren Rezeption in einen Podcast umgewandelt. Die Zusammenarbeit mit dem Museumsdorf Cloppenburg wurde durch das Projekt gestärkt und verstetigt. Außerdem wurde zusätzlich eine Kooperation mit der OM Mediengruppe initiiert, um die Projektergebnisse auch für eine breitere regionale Öffentlichkeit zugänglich zu machen (<https://www.om-online.de/themen/Podcast>). Der gemeinsame Podcast wird auch zukünftig mit weiteren Studierendengruppen fortgesetzt werden. Einschränkungen gab es pandemiebedingt bei der Einbeziehung der Studierenden in die Archivarbeit vor Ort im Archiv selbst, die nur durch eine am Projekt beteiligte studentische Hilfskraft erfolgen konnte. Ohne die Zugangsbeschränkungen, die sich aus der Covid-Pandemie ergaben, wird die Archivarbeit in zukünftigen Durchgängen wieder planmäßig durch die Studierenden selbst im Archiv erfolgen können. Eine Veröffentlichung der Projektergebnisse auf den an der Universitätsbibliothek Vechta betriebenen Repositorien („Vechtaer Open Access-Dokumente“ - VOADo bzw. auch interner Dokumentenserver - „VSpace“) sowie auf einem OER-Portal des Landes war geplant. Da für die Umsetzung der virtuellen Lerneinheiten das Studienmanagementsystem StudIP mit dem Modul der Courseware genutzt wurde, wurden die erstellten Inhalte nicht wie ursprünglich geplant in einem anderen OER-Portal sowie weiteren Repositorien veröffentlicht. (vgl. hierzu Frage 19) Es wurde eine zweistufige Projektevaluation zu den Selbstlerneinheiten sowie ihrer Nutzung mit den im ersten Durchgang teilnehmenden Studierenden durchgeführt (zu Projektbeginn im Anschluss an einen face-to-face Paläographiekurs mit Abfrage an Anforderungen und Wünsche an eine virtuelle Lerneinheit zu diesem Thema sowie nach dem ersten Durchgang des Projekts und nach erstmaliger Nutzung der Lerneinheiten).

Stellen Sie kurz Ihre eigenen Evaluationsergebnisse zum Projekt dar, insbesondere zur Zufriedenheit der Studierenden und Lehrenden:

An der Vorevaluation beteiligten sich 15, an der Evaluation der Courseware aufgrund der geringen Gruppengröße im Projektkurs 4 Studierende. Insgesamt wurden die Lerneinheiten zum Erwerb paläographischer Kenntnisse von den Studierenden gut angenommen. Die erstellten Lerneinheiten wurden als zielführend bewertet und von den Studierenden in ihrer Vielfalt und qualitativen Ausgestaltung gelobt. Das Verfahren des blended learning sowie der selbstgesteuerten Arbeit außerhalb der Kurszeiten traf dabei auf teilweise Zustimmung. Insgesamt scheint es, dass das gemeinsame Lernen im Kurs von den Studierenden, die sich an der Evaluation beteiligt haben, bevorzugt wird. Die Frage, ob in vergleichbaren Lehrveranstaltungen in Zukunft verstärkt digitale Lehr- und Lernmaterialien eingesetzt werden sollten, wurde von den Studierenden überwiegend mit „stimme teilweise zu“ beantwortet. Der Einsatz der Courseware wurde vor der Covid-Pandemie als Angebot zur Diversifizierung der traditionellen Lehre geplant. Eingesetzt wurde die Courseware bisher allerdings nur unter Pandemiebedingungen und nahezu vollständiger virtueller Lehre. Es kann angenommen werden, dass blended learning mit digitalen Lernangeboten bei den Studierenden in Zukunft auf mehr Akzeptanz stoßen wird, wenn die

Lehre wieder größtmöglich in Präsenzangebote zurückgekehrt ist. Aus Lehrendenperspektive war das Projekt in zweierlei Hinsicht besonders erfolgreich: Zum einen hat es die Zusammenarbeit mit dem Museumsdorf Cloppenburg gestärkt und verstetigt und zusätzlich eine Medienkooperation mit der OM-Mediengruppe ermöglicht. Zum anderen unterstützen die erstellten Lerneinheiten zum Erwerb paläographischer Grundkenntnisse die hilfswissenschaftliche Ausbildung im Fach Geschichtswissenschaften an der Universität Vechta. Die Struktur des Studiums in Vechta bietet Lehrenden wie Studierenden nur wenig Raum für die Vermittlung bzw. den Erwerb solcher Kenntnisse, die aus fachwissenschaftlicher Sicht als grundlegend insbesondere für diejenigen Studierenden anzusehen sind, die nicht auf Lehramt studieren. Studierende können durch Bearbeitung der virtuellen Lerneinheiten in Zukunft auch unabhängig vom Lehrangebot diese Grundkenntnisse erwerben und sich somit fachlich fortbilden. Das Angebot soll über die Lehrveranstaltungsebene hinaus bei den Studierenden beworben werden.

Fazit: Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Projekt:

(I) Erstellung der virtuellen Lerneinheiten, technische Umsetzung: Das Coursewaremodul in StudIP enthielt alle benötigten sowie nahezu alle gewünschten Funktionalitäten für den anspruchsvollen Anwendungsfall der Erstellung von Lerneinheiten zum Erwerb paläographischer Kenntnisse. Eine externe Programmierung der gewünschten Funktionalitäten konnte an dieser Stelle eingespart werden, was die tatsächlichen Kosten des Projekts verringert hat. Die Erstellung der Lerneinheiten in der Courseware stellte sich dabei zeitintensiver als gedacht dar und hat mehr Zeit als ursprünglich geplant in Anspruch genommen. Obwohl die Inhalte in der Courseware wiederverwendbar und adaptierbar sind und StudIP die Implementierung eines eigenen OER-Campus plant, so liegt ein bedeutender Nachteil in der Umsetzung mit der Courseware darin, dass diese an StudIP als technische Umgebung gebunden sind und nur angemeldeten Nutzer*innen zur Verfügung stehen. Ein Export in eine offene Umgebung ist aktuell nicht möglich. Die erstellten Inhalte müssten in einer solchen, erst noch zu programmierenden Umgebung neu erstellt werden. (II) Kompetenzerwerb der Studierenden durch Nutzung digitaler Methoden: Die im Projekt im Fokus stehenden fachwissenschaftlichen Kompetenzen lassen sich grundsätzlich erfolgreich durch die erprobten digitalen Methoden vermitteln. Der Fokus auf eine überwiegend digitale und selbstgesteuerte Vermittlung paläographischer Kenntnisse stieß auf Seite der Studierenden jedoch nur eingeschränkt auf Anklang. Dies wurde durch die ausschließlich digitale Lehre in Pandemiezeiten in allen Fächern und Kursen deutlich verstärkt. In Zukunft wird die Nutzung der Selbstlerneinheiten stärker mit klassischen gemeinsamen Gruppensitzungen verschränkt, um optimale Lernbedingungen sowie Lernerfolge zu erzielen. (III) Umsetzung des Moduls gsb016 mit den Studierenden: Das geschichtswissenschaftliche Praxisprojekt in gsb016 fand bei den Studierenden regen Anklang und stieß auf ein großes Interesse sowie eine hohe Motivation. Resonanz fand bei den Studierenden insbesondere das forschende Lernen und die praktische Arbeit im eigenen Fach. Sie resultierte am Ende nicht (nur) in einer benoteten Prüfungsleistung, sondern führte mit Erstellung des Podcast zu einem ebenso greifbaren wie öffentlichkeitswirksamen Ergebnis für alle Beteiligten. Das brachte einerseits die Studierenden ihrem Fach näher. Andererseits waren die Projektergebnisse für die beteiligten Projektpartner (Museumsdorf Cloppenburg, OM Medien sowie Geschichtswissenschaft Universität Vechta) sehr gut verwertbar. Dem

Museumsdorf eröffnete sich damit eine weitere Möglichkeit, Interessierte anzusprechen. Der Podcast verbindet die Ebenen der Fachwissenschaft, der interessierten Öffentlichkeit sowie die des (Lehramts-)Studiums miteinander und schult bei den Studierenden Fähigkeiten, die sie in anderen „klassischen“ Lehrveranstaltungen nicht erwerben (bspw. Zielgruppengerechte Präsentation der Ergebnisse in einem nicht primär wissenschaftlichen Rahmen). Das durchgeführte Projekt bzw. Modul gsb016 eignet sich in besonderer Weise für die Wissensvermittlung (auch) durch digitale Methoden. (IV) Nachhaltige Implementierung digitaler Kompetenzen in der Lehre bzw. bei den Lehrenden: Die Erkenntnisse der Projektlaufzeit wurden zur Verbesserung und Weiterentwicklung des Projekts im Modul gsb016 genutzt. Aktuell befindet sich das Modul im zweiten Durchgang, welcher von den Erfahrungen des Testdurchlaufs enorm profitiert. Die Projektmitarbeiterin hat die Projektzeit unter Pandemiebedingungen zudem dazu genutzt, sich über die Beschäftigung mit dem engeren Projektthema hinaus durch den Besuch von mehrwöchigen schools, workshops sowie zahlreichen Tagungen umfassend im Bereich der Digital Humanities weiterzubilden. Das Projekt wurde zur Grundlage für eine umfassendere Antragstellung in der Förderlinie „Pro*Niedersachsen – kulturelles Erbe“, durch die digitale Methoden noch umfassender in Forschung und Lehre im Studienfach Geschichtswissenschaft integriert werden können.