



SeLF: Förderung studentischer eLearning-Projekte

Autor/in: Claudia Bremer /
Ralph Müller
Portalbereich: Aus der Praxis
Stand: 08.10.2009

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
Herausforderungen.....	2
Übersicht der Projekte	3
Erfahrungen und Ausblick	6
Autor/in.....	8

Einleitung

Was erwarten Studierende von eLearning? Wie stellen sich Studierende die optimale Unterstützung der Lehre durch neue Medien vor? Wenn es nach ihnen ginge, wie würde der Medieneinsatz gestaltet werden?

Um Antwort auf diese Fragen zu erhalten und darüber hinaus auch die besten Ideen und Ansätze in die Realität zu bringen, schrieb das Team von megadigitale (jetzt studiumdigitale) an der Goethe-Universität Frankfurt/Main 2007 einen Wettbewerb zur Förderung studentischer eLearning-Projekte aus, den sie mit den aus dem Gewinn des MedidaPrix erhalten Preisgeld in Höhe von Euro 100.000 finanzierte.

Das Ziel der mit SeLF – studentische eLearning-Förderung – betitelten Ausschreibung war, aus den Anträgen und Umsetzungen Impulse für den insbesondere von Studierenden erwünschten Medieneinsatz in der Lehre zu erhalten und diese Zielgruppe in die Medienproduktion und didaktische Konzeption von eLearning einzubeziehen. Mit dieser Ausschreibung wurden im Unterschied zu vielen anderen bisherigen Förderungen erstmalig nicht nur Ideen von Studierenden prämiert, sondern den Studierenden auch tatsächlich die finanziellen Mittel an die Hand gegeben, ihre Projekte eigenverantwortlich umzusetzen.

Nach Bekanntmachung bewarben sich 24 Projekte aus 11 der 16 universitären Fachbereiche mit einer Antragssumme von insgesamt ca. Euro 240.000 auf Förderung. Dies zeigte erstaunlicherweise das große Interesse an entsprechenden Vorhaben seitens der Studierenden. Erfolgreich wurde damit auch die Marketingkampagne gewertet, die über Poster, Veröffentlichungen in der Universitätszeitung, Mailings und vor allem über die eLearning-Akteure in den Fachbereichen erfolgte. Gefördert wurden anschließend insgesamt 14 Projekte, wobei der Förderumfang eines einzelnen Projektes von Euro 3.000 bis 11.000 reichte.



Herausforderungen

Für die meisten Projektteilnehmer war die Beantragung der SeLF-Förderung im Rahmen einer Ausschreibung eine neue Erfahrung. Die elektronische Abwicklung der Einreichung wurde durchweg begrüßt. Bei der Begutachtung und eventuell daraus resultierenden Vorgaben oder finanziellen Beschränkungen wünschten sich einige Projekte eine ausführlichere schriftliche Erläuterung. Dies wurde durch die spätere Beratung durch die SeLF-Projektorganisation kompensiert.

Gefördert wurden im Rahmen des Projektes Sachmittel wie technische Ausstattung aber auch Personal wie studentische Mitarbeiter/innen sowie Werkverträge oder Hostinggebühren und Tagungsbesuche. Hier entpuppte sich schon in der Antragsphase die Gestaltung des Finanzteils als erste Herausforderung für die Studierenden: vielen fehlte die Erfahrung mit solchen Anträgen, die fühlen sich überfordert, für ein Jahr im Voraus den Finanzbedarf zu kalkulieren oder kennen die aktuellen Stundensätze für studentische Mitarbeiter/innen nicht. Die Erfahrungen zeigen, dass in Zukunft hier mehr Vorgaben und Unterstützung einzuplanen wäre – eine Lektion die das megadigitale-Betreuungsteam zu lernen hatte. Glücklicherweise suchten viele Projekte schon in der Vorphase die angebotene Beratung auf und ließen sich in Sachen Urheberrechtsfragen, vorhandene technische Infrastruktur usw. beraten, wodurch viele Unklarheiten im Vorfeld ausgeräumt wurden.



Kick-Off-Meeting der SeLF-Projekte am 11.09.2008

Beim anschließenden Projektstart lag für knapp die Hälfte der Projekte die größte Herausforderung darin, die zeitliche, inhaltliche und auch finanzielle Planung zu bewältigen. In den Projekten, die weitere studentische Mitarbeiter benötigten, zeigte sich, dass sich die Be-

setzung der Stellen im Rahmen der geplanten Arbeitsschritte als wesentlich schwieriger gestaltete als vorher angenommen. Teams, die auf die Personen der Antragsteller beschränkt oder schon vor Beginn der Projektförderung aktiv waren, taten sich hier wesentlich leichter. Aber auch hier kam es, meist prüfungsbedingt zu personellen Engpässen. Auch Vorbereitungen zur Diplomarbeit und Prüfungen zogen die Projekte in Mitleidenschaft, wenn nicht rechtzeitig für Ersatz gesorgt werden konnte.



Trotz der genannten Anlaufschwierigkeiten waren die die Projektteams mit ihrer internen Kommunikation und Zusammenarbeit überwiegend zufrieden. So waren dann auch nach drei Monaten trotz der meist organisatorischen Hürden alle Projekte zurecht, ihre Ziele erreichen zu können.

Kritik gab es vereinzelt an Rahmenbedingungen wie z.B. mit der Kooperationsbereitschaft von Seiten einzelner Dozenten an den Fachbereichen. In diesen Fällen handelte es sich in der Regel nicht um eine direkte Ablehnung der SeLF-Initiativen, sondern in Inkompatibilitäten von institutionalisierten und davon abweichenden (studentische Initiative) Verfahrensweisen. An anderen Stellen nahmen Dozierende studentische Projekte nicht ernst genug oder hatten Angst vor Urheberrechtsverletzungen, wenn sie ihr Material bereitstellen oder dass andere Dozierende ihre Materialien verwenden. Für einige Dozierende war das Thema eLearning auch nach 3 Jahren megadigitale noch neu, so dass die Studierenden hier mit den Widerständen zu kämpfen hatten, das auch vielen eLearning-Akteuren an Hochschulen nicht unbekannt ist. Gleichzeitig waren sie mit solchen Prozessen oft überfordert und zogen das studiumdigitale-Team zur Unterstützung zu Rate.

Gut zwei Drittel der Projekte fand schon bei der Antragstellung Unterstützung durch den/die eLearning-Beauftragte/n am jeweiligen Fachbereich. Bei der Arbeit der Projekte zeigte sich jedoch auch, dass dies oft nur eine Initialwirkung haben kann und die Projekte auf eine breitere Akzeptanz und Unterstützung der Lehrenden angewiesen sind.

Übersicht der Projekte

So heterogen die Verteilung der SeLF-Projekte über die Fachbereiche ist und so unterschiedlich die behandelten Themen sind, so gibt es doch in der Motivation ein solches Projekt anzugehen durchaus Gemeinsamkeiten. Bei der ersten Evaluationsrunde nach drei Monaten Projektverlauf zeigte sich, dass bei knapp der Hälfte der Projekte die Motivation darin lag, dass sie einen Mangel an Informationen in ihrem Studium festgestellt hatten bzw. dass Weiterentwicklungen in ihren Fachgebieten eine neue Sammlung oder Strukturierung der Studieninhalte aus studentischer Sicht erforderlich machten. Ziel der Projekte ist es daher mit ihrer Arbeit eine Verbesserung des selbstständigen Lernens der Studierenden zu erreichen. Aus dieser Motivation heraus existierten bereits am Fachbereich Medizin in den Gebieten Human- und Zahnmedizin erste studentische Initiativen, die durch die Förderung eine schnellere flächendeckende Wirkung erzielen konnten (stuDent und DEFI).

Dass der Einsatz Neuer Medien das Studium fördert, war für die Mitglieder der Projektteams auch in ihrem normalen Studienalltag ein Faktum und bei der Befragung gaben alle Studierenden an, dass sie solche Angebote, wenn vorhanden, gerne nutzen.



Da in vielen Projekten die Motivation groß ist, Studienmaterial in einer besseren Form, in einer anderen Strukturierung, mit ergänzenden Informationen etc. anzubieten überrascht es nicht, dass vielen Projekten serverbasierte Systeme wie WebCT, BSCW und Wikis die technologische Grundlage bieten.

Wiki-basierte Lösungen

Die OHEF – Onlinedatenbank zur historischen und ethnologischen Forschung am Fachbereich 08 ist ein solcher Wiki-Ansatz. Ausgangspunkt war die Erkenntnis, dass vermitteltes Wissen im Studium auf Dauer oft nicht mit anderen Sachverhalten verknüpft wird und damit punktuell bleibt. Mit der Wiki-basierten Wissensdatenbank soll genau das vermieden werden. Die Initiatoren nutzen hier auch frei verfügbare Web 2.0 Technologie wie YouTube, Googlemaps etc., die sie in das Wiki einbinden.

Das Team vom Projekt „Podcast-Wiki“ am Fachbereich 13, Physik hat sich zur Aufgabe gemacht, den „proof of concept“ zu liefern, dass eLearning eine Bereicherung für das Lehrangebot des Fachbereichs Physik darstellt. Dabei steht im Vordergrund, wie man Studierende im Selbststudium unterstützend erreichen kann. Neben den Wiki-Artikeln entwickelt das Projekt Kurzvideos zu Versuchsaufbauten und Videotutorials.

BioKemika ist ein Projekt für Studierende der Biochemie in Frankfurt und soll helfen die Flut der Fachinformationen anhand einer Metasuchmaschine leichter auffindbar zu machen. Es hat das Ziel, langfristig die zentrale Anlaufstelle für Fragen rund um das Biochemie-Studium zu werden. Die Umsetzung dieses Ziel erforderte zum einen das Engagement eines freiberuflichen Programmierers, der die Schnittstelle zu den Datenbanken schuf. Zum anderen überlegen sich die beiden Initiatoren immer neue Anreize, damit Autoren aus der Fachschaft gewonnen werden.

Am Institut für Kulturanthropologie und Ethnologie ist ein eigenes Wiki bereits in verschiedenen Bereichen eingebunden. Die in Zusammenarbeit mit den Studierenden entwickelten Angebote des „KA-Wiki“ sollen durch das Projekt weiter zu einem Informations-, Wissens- und Methodenpool ausgebaut werden. Dieses Projekt basiert auf einer Initiative von Dozenten und Studierenden, die schon vor der Förderung gemeinsam ein offenes Wiki zur Seminarorganisation nutzten. Die Projektmitarbeiter konzentrierten sich in der Förderung um die Integration von weiteren nützlichen Plug-Ins und die Entwicklung neuer Schnittstellen.

Für das Projekt Blended Learning zur Stärkung der Methodenkompetenz dient das Wiki als technische Basis eines Blended Learning Konzeptes zu einem Seminar der psychologischen Methodenlehre. Die studentischen Tutorinnen konnten so eine wesentlich bessere Begleitung und Beteiligung des nicht immer als attraktiv erkannten Seminarthemas gewährleisten, so dass die Fortführung dieses Konzeptes vom Fachbereich unterstützt wird.



Studentische Lernplattformen mit BSCW und WebCT

Das Ziel des Projekts DEFI - die digitale Lernplattform für Frankfurter Medizinstudenten ist, den Universitätsalltag als auch das Studium der Medizin am Fachbereich 16 organisatorisch zu vereinfachen. Mit Hilfe der Onlineplattform BSCW können sich die Studierenden untereinander vernetzen, studienrelevante Themen sammeln und austauschen. Vorlesungsmitschriften auf Papier können zum Beispiel über einen speziellen Scanner direkt an das DEFI-Redaktionsteam geschickt werden, die diese dann nach einer Prüfung online stellen. Mittlerweile, verfügt das Team in Abstimmung mit dem Rechenzentrum über einen eigenen BSCW-Server, der von den Studierenden autonom verwaltet werden kann.

Das Projekt stuDENT hat sich zur Aufgabe gemacht, dem Carolinum (Zahnärztliches Universitäts-Institut) einen zentralen virtuellen Raum zur Verfügung zu stellen. Dies Projekt nutzt die universitäre Lernplattform WebCT. Die netzgestützten Angebote der Polikliniken werden entsprechend des Bedarfes von Studierenden erweitert. Eine Hauptarbeit bestand darin vorhandene Materialien zu aktualisieren oder überhaupt erst für die Plattform zugänglich zu machen. Dass dies auf Initiative von Studierenden erfolgt bedeutet für die Lehrenden eine große Arbeitserleichterung und führt zu einer hohen Akzeptanz, so dass mittlerweile Materialien zu allen Veranstaltungen des Zahnmedizinstudiums online verfügbar sind.

Ein auf ein bestimmtes Szenario konzentriertes Thema verfolgt das Projekt „Unterrichtsforschung in der Politischen Bildung“ mit der Kombination von Videoaufzeichnungen von Unterrichtssituation und deren Bereitstellung und deren thematische Bearbeitung mit Hilfe von BSCW. Hauptanliegen hierbei ist die Erforschung von politischem Unterricht und die Selbstreflexion des eigenen, zukünftigen Profils als LehrerIn, aber auch die Qualifizierung und der Kompetenzerwerb der Lehramtsstudierenden im Umgang mit medialen Lernszenarien.

Blog und Podcast-Systeme

Als weitere serverbasierte Lösungen hatte sich für zwei Projektteam der Einsatz von Weblogs und Podcasts als interessant erwiesen. Mit der Kombination der WebQuest-Methode und der technischen Realisierung mit Hilfe von Weblogs richtet sich das interdisziplinäre Projekt BlogQuest aus Geschichtswissenschaft und Chemie an Lehramtsstudierende aber auch an LehrerInnen an Schulen.

Am Fachbereich Erziehungswissenschaften erweiterten die studentischen MitarbeiterInnen das Podcast-Projekt Bildungstalk mit ihrem Projektantrag um das „Auswärtsspiel“. In regelmäßigen Abständen werden von studentischen MitarbeiterInnen Podcast-Episoden innerhalb des Podcast-Projekts „Bildungstalk“ zu bildungs- und erziehungswissenschaftlich relevanten Themen, sowie zu Pflichtpraktika und Projekten inner- und außerhalb der Universität, produziert und veröffentlicht.



E-Kompetenzförderung von Studierenden

Zwei Projekte an den Fachbereichen evangelische und katholische Theologie sehen in der Förderung der allgemeinen Medienkompetenz ihrer MitkommilitonInnen eine Grundlage für erfolgreiches Studieren.

Die Fachschaft des Fachbereichs 06/Evangelische Theologie bietet mit einem eigenen Fachschaftsraum einen Ort für Studienberatung für Studierende, sowohl für Erstsemester als auch für fortgeschrittene Semester. Diese finden in Einzelgesprächen und Gruppenveranstaltungen statt. Ziel des Projektes ist es, dieses Angebot weiter auszubauen.

Das katholische Projekt KARL THEO verfolgt eine ähnliche Strategie. Die Idee des Projektes KARL THEO ist, dass Studierende anderen Studierenden bei Fragen und Problemen helfen, die während des Studiums auftauchen.

Weitere Lösungen

Bei den Studierenden des Fachbereichs Informatik entstand auf der Grundlage von vorhandenen Prüfungsprotokollen auf Papierbasis der Aufbau einer Prüfungsprotokoll-Datenbank. Das Ziel des Projekts ist der Aufbau einer fachbereichsübergreifenden Datenbank für Prüfungsprotokolle, die allen Studierenden der Goethe-Universität frei zur Verfügung steht. Die Idee für das Projekt ist aus einer veralteten Prüfungsprotokoll-Datenbank für den Studiengang Informatik entstanden und soll vor allen Dingen dabei helfen, die Angst vor den ersten mündlichen Prüfungen zu nehmen.

Erfahrungen und Ausblick

Die Förderung und Umsetzung studentischer Projekte stellte die Koordinatoren vor eine größere Herausforderung als die bisherige Umsetzung von eLearning-Förderfonds Projekten in den Fachbereichen der Hochschule: von der Antragsphase bis zur Umsetzung mussten viele Projekte intensiver beraten werden als Projekte Lehrender. Schon die Erstellung von Finanzplänen musste wie oben erwähnt schon in der Phase der Antragstellung intensiv beraten und begleitet und Anträge mehrfach überarbeitet werden, bis sie der Ausschreibung gerecht werden. Auch die Durchführung der Projekte erforderte eine weitaus intensivere Beratung und Begleitung: gerade die Zusammenarbeit in den Projektteams, die Akquirierung von Projektmitgliedern sowie die interne Koordination der Projekte fordert von den Studierenden ungewohnte Kompetenzen ab. Hierzu führte das megadigitale Team daher einen speziellen Zeit- und Projektmanagement-Workshop im April 2009 durch, um genau solche Probleme aufzufangen. Als Resultat dieser Erfahrungen wurde zudem auch die komplette Projektdurchführung viel intensiver betreut, als Projekte Lehrender: im ca. dreimonatigen Abstand wurden regelmäßige Treffen durchgeführt, die Projekte wurden angehalten, regelmäßig über ihren Projektfortschritt zu berichten und es erfolgte eine intensive



Evaluation. All diese Schritte wurden in der abschließenden Evaluation positiv bewertet, ohne dass sie als Leistungsdruck oder Gängelung wahrgenommen wurden. Ganz im Gegenteil, die studentischen Akteure wären einer noch intensiveren Betreuung nicht abgeneigt gewesen.



Positiv zu werten ist die große Bereitschaft seitens der Studierenden, sich an öffentlichkeitswirksamen Auftritten von SeLF wie beispielsweise auf dem Campusfest der Hochschule, mit Beiträgen zum Blog oder mit dem Verfassen von Kurztönen für Web-auftritte usw. zu beteiligen.

SeLF-Projekte beim Campusfest am 3. Juli 2009

Das SeLF-Projekt hat den eLearning-Akteure der Hochschule viele wichtige Impulse gegeben. Daher ist für die Zukunft geplant, eine erneute Ausschreibung vorzunehmen und dabei die „lessons learned“ anzuwenden, die aus der ersten Umsetzungsrunde entstanden sind wie z.B. eine intensivere Betreuung und Begleitung der Projekte schon ab der Antragsphase. Zudem sollen die verschiedenen Projekte in Zukunft noch stärker themenspezifisch vernetzt werden: Da sie von der Podcast-Produktion, über eine Klausurdatenbank bis hin zur Nutzung von Wikis und einer forschungsnahen Unterrichtsaufzeichnung reichen, entstehen Potentiale für Forschungsansätze z.B. über die Nutzung und Beteiligung von Usern in Wikis, die Nutzung von Podcasts usw.. Gleichzeitig ist es Ziel der Initiatoren, die vorhandenen Projekte stärker in die eLearning-Aktivitäten der Fachbereiche zu integrieren und durch Gespräche mit den Studiendekanen deren langfristigen Erhalt zu sichern. Schon jetzt wurden einzelne Vorhaben von Lehrenden als Impuls aufgegriffen und in die eigene Lehre und eLearning-Aktivitäten integriert. Durch eine gerade im Oktober 2009 erfolgte abschließende Evaluation in einem Workshop mit vielen SeLF-Projekten sind Impulse und konkrete Verbesserungsvorschläge für eine erneute Ausschreibung sowie für die Lehre und die eLearning-Konzepte, für die Kriterien für des eLearning-Förderfonds und die eLearning-Beratungen und Workshops entstanden.



Autor/in



Claudia Bremer ist Geschäftsführerin von **studiumdigitale**, der zentralen eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt/Main und koordiniert das Projekt Lehr@mt, „Medienkompetenz in allen drei Phasen der Hessischen Lehrerbildung“. Sie berät Lehrende der Goethe-Universität, aus Hochschulen, Unternehmen und Bildungseinrichtungen rund um den Einsatz neuer Medien und der Konzeption und Umsetzung von eLearning-Strategien

E-Mail: bremer@rz.uni-frankfurt.de



Ralph Müller ist Diplom-Pädagoge und Mediendidaktischer Berater in **studiumdigitale**, der zentralen eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt/Main. Er entwickelt und koordiniert das Weiterbildungsangebot **studiumdigitale** und ist in der Beratung von Lehrenden der Goethe-Universität und Bildungseinrichtungen rund um den Einsatz neuer Medien und der Umsetzung von eLearning-Konzepten tätig.

E-Mail: mueller@studiumdigitale.uni-frankfurt.de

Weitere Informationen: www.studiumdigitale.de