

**eLF**

eLearning-Förderfonds  
Abschlussbericht 2014



### **Projektverantwortliche & Kontakt**

Prof. Dr. Detlef Krömker, Michael Eichhorn

**studiumdigitale**

Zentrale eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt/Main

[elf@studiumdigitale.uni-frankfurt.de](mailto:elf@studiumdigitale.uni-frankfurt.de)

[elf.uni-frankfurt.de](http://elf.uni-frankfurt.de)

# Inhalt

Einleitung .....	3
FB 03 - Flipp Statistic Courses! eLearning in Statistikveranstaltungen .....	5
FB 05 - $\Psi$ Prep (Psi Prep) - Selbstlernmodule zur Unterstützung der Studieneingangsphase im Fach Psychologie .....	8
FB 05 - Innovative Lehre von Interviewverfahren und Verhaltensbeobachtungen in der Psychologie .....	11
FB 07 - Massive Online Social Storytelling (MOSS) .....	15
FB 09 - BYOD. Mobilgeräte im Kunstunterricht „Bring Your Own Device“ .....	19
FB 10 - Digitale Theaterforschung .....	28
FB 10 - Digital Criticism Lab .....	34
FB 15 - eLearning-Modul zur Angewandten Mykologie .....	36

# Einleitung

**„Nichts auf der Welt ist so kraftvoll wie eine Idee, deren Zeit gekommen ist.“ (Victor Hugo)**

Schon Victor Hugo wusste, dass die Zukunft spannend wird. So gilt es weiterhin, zukunftsorientierte, wissenschaftliche Projekte tatkräftig zu unterstützen und voranzutreiben. Denn Unterstützung der Lehre durch den Einsatz digitaler Medien hat sich in den letzten Jahren zu einem wesentlichen Beitrag zur Verbesserung der Lehr- und Studienbedingungen entwickelt. Dabei hat eLearning nichts mit dem Glauben an die Digitalisierung zu tun, sondern mit Visualisierung, Offenheit und nicht zuletzt mit praktischer, moderner Lehre, die nicht nur mit Büchern und Texten ausgestattet werden muss. In den Fachbereichen sind viele Lehrende an diesen Möglichkeiten interessiert, benötigen jedoch finanzielle Unterstützung für die Initiierung und Erprobungen von digitalen Angeboten. Die Förderung von vergleichsweise kleinen eLearning-Projekten ist sinnvoll und wichtig, weil die Initiatorinnen und Initiatoren oft nicht diejenigen sind, die derartige Projekte fachbereichsintern durchsetzen könnten oder über entsprechende Eigenmittel verfügen – trotz hervorragender und innovativer Ideen und einem sehr hohen Maß an Engagement.

Der eLearning-Förderfonds (eLF) wurde 2014 zum 7. Mal von der Goethe-Universität ausgeschrieben zur Unterstützung innovativer didaktischer und technischer Vorhaben zum Einsatz neuer Medien in der Lehre. Die Begutachtung erfolgt in der Regel dreifach „blind“ (man sieht als Gutachter die Namen der Einreichenden nicht). Die Kriterien der Begutachtung sind den Einreichenden bekannt und für die Gutachter festgelegt. Es folgt eine Juryentscheidung mit konkreten Fördervorschlägen und dann abschließend eine Entscheidung des Präsidiums. Wert gelegt wird dabei auf eine fachkompetente Begutachtung und dass in der Regel alle wissenschaftlichen Statusgruppen (Professor\*innen, Wissenschaftliche Mitarbeiter\*innen und Studierende) vertreten sind.

Im Jahr 2014 wurden insgesamt 82.203 Euro an neun Projekte ausgeschüttet. Diese legen nun, nach Ende der Projektlaufzeit, ihren Abschlussbericht vor. Der vorliegende zusammenfassende Bericht soll zum einen die Projekte dokumentieren, aber auch Anregungen geben für weitere Ideen für die anstehenden Förderfondsausschreibungen. Denn es wird weitere eLF-Runden geben und die Goethe-Universität kann stolz darauf sein, dass sie eine der wenigen Hochschulen ist, die seit nunmehr neun Jahren insgesamt neun Förderrunden umgesetzt hat (Stand 2016). Diesmal waren Projekte aus den Fachbereichen 3,5,7,9,10 und 15.

Grundlegend für die Förderung der eLF-Projekte sind natürlich die QSL-Mittel. Hierfür einen herzlichen Dank an die zentrale QSL-Kommission sowie an die Stabsstelle Lehre und

Qualitätssicherung (LuQ) für die Bereitstellung dieser Gelder aus den Landesmitteln zur Verbesserung der Lehre (QSL). Ein herzlicher Dank an dieser Stelle auch an alle Gutachterinnen und Gutachter, welche die Anträge begutachtet haben und durch ihre Kommentare und Wertungen entscheidend zur Qualität der Projekte beitragen. Weiterhin danke ich allen Autor\*innen der Beiträge: Ohne ihr Engagement - von der Antragstellung über die Durchführung der Projekte bis hin zur fristgerechten Berichtserstellung – wäre dieser Bericht nicht zustande gekommen.

Für die reibungslose Umsetzung aller Verfahrensschritte sorgen vor allem die beteiligten Mitarbeiter\*innen von **studiumdigitale**: Michael Eichhorn, Bettina Kühn und Jörg Demmer. An alle geht mein herzlicher Dank.

Zum Schluss noch ein Wort an unsere Leser\*innen: Ihnen ein Dank für Ihr Interesse. Gleichgültig ob Sie dies jetzt im Web lesen oder auf gedrucktem Papier, wir hoffen, dass es Ihnen Spaß macht und Inspirationen für die eigene Lehre gibt. Aber auch über eine Beteiligung von Ihnen würden wir uns wirklich sehr freuen.

Prof. Dr. Detlef Krömker  
Geschäftsführender Sprecher des Vorstandes von **studiumdigitale**

# FB 03 - Flipp Statistic Courses! eLearning in Statistikveranstaltungen

## Ansprechpartnerin

Dr. Andrea Breitenbach  
FB 03 – Gesellschaftswissenschaft  
Institut für Soziologie

## Projektbeschreibung

Das vom eLearning Förderfonds 2014 - Umsetzung von Ideen zur Verbesserung der Lehre durch digitale Medien - geförderte Projekt hat sich zum Ziel gesetzt, die bei vielen Studierenden unbeliebte Statistikveranstaltung mittels digitaler Medien zu verbessern. Die Grundidee ist, statt Frontalunterricht, Videos zur Vorbereitung auf das Statistikseminar (Wahlpflichtseminar für alle Studierenden am FB03) FK 1 zur Verfügung zu stellen und in der Plenumsitzung aktiv miteinander zu arbeiten und z.B. gemeinsam Aufgaben zu lösen, zu diskutieren oder bestimmte, von den Studierenden gewünschte, Inhalte zu vertiefen etc. Die Zeit, die Studierende gewöhnlich zu Hause für Vor- und Nachbereitung benötigen, kann nun überwiegend ins Seminar verlagert werden. Die Präsenzzeit erfährt mehr Wertschätzung und viele Fragen klären sich im Seminar.

Statt die Statistikveranstaltung in Form von Frontalunterricht durchzuführen, stehen auf der eLearning-Plattform OLAT Videos zur Vorbereitung auf den Kurs zu allen Seminarthemen bereit. In der Präsenzphase treffen sich die Studierenden im Seminarsaal als Plenum mit dem Dozierenden und können Fragen zu den Videos stellen sowie gemeinsam Übungen erarbeiten und diskutieren. Weiterhin werden Fragen in Gruppenarbeit gelöst und dann gemeinsam besprochen. Daneben ist es möglich, das „aktive Plenum“ zu implementieren. Durch diese Methodenvielfalt und Verlagerung des Frontalunterrichts ins Plenum können die oftmals komplexen Inhalte besser in der Gruppe erarbeitet werden. Wertvolle Zeit, die in Vorlesungen nicht intensiv genug genutzt wird, kann für Übungen und Diskussion genutzt werden. Gemeinsames Erarbeiten und Diskussion fördert den Wissenserwerb und bezieht die Studierenden intensiver in den Unterricht mit ein. Das geplante Forschungsprojekt versucht somit eine Lücke im universitären Bereich zu schließen, indem es der wichtigen Statistikausbildung ein didaktisches Konzept auf Basis digitaler Medien zur Verfügung stellt.

## Erreichung der Projektziele

Die Projektziele, ein neues Lehrkonzept zu implementieren und die Statistikveranstaltung dadurch zu verbessern, wurden erreicht. Die Zielgruppe hat sich nicht verändert, sie spricht alle

Studierenden der Gesellschaftswissenschaften an. Das Konzept hat sich bewährt und zeigt viele Vorteile gegenüber der früheren Veranstaltung im klassischen Lehrformat.

## Status des Projekts

Alle Projektziele wurden erreicht und die notwendigen Materialien und Hilfsmittel erstellt, von dieser Seite ist das Projekt abgeschlossen. Allerdings ist es sinnvoll, zwei bis drei Videos zu überarbeiten und evtl. ein paar Ergänzungsvideos zu erstellen und weitere Materialien zu überarbeiten bzw. kontinuierlich zu ergänzen. Das erstellte Material wird weiterhin für die Veranstaltung genutzt. Probleme gab es vereinzelt bei der Vorlesungsaufzeichnung und der Lernplattform, die gelegentlich nicht erreichbar waren.

## Evaluationsergebnisse

Die studentische Evaluation liefert vergleichbare Ergebnisse hinsichtlich der standardisierten Fragen, die Gesamtbeurteilung ist gut und vergleichbar mit der Durchschnittsbewertung des Fachbereichs. Allerdings zeigt sich anhand der offenen Angaben, dass die Studierenden das Konzept sehr gut finden. Anhand eigener Evaluation per Fragebogen und qualitativen Interviews kann ein deutlicher Mehrwert gegenüber traditionellen Vorlesungen mit Frontalunterricht festgestellt werden. Die Studierenden arbeiten intensiv und aktiv mit den Videos und schätzen den Lerneffekt teilweise höher als mit Frontalunterricht ein. Auch die Klausurnoten haben sich um ca. 0,4 Notenpunkte verbessert und die Durchfallquote ist gesunken.

## Ausblick

Das Konzept eignet sich gut und zeigt deutliche Vorteile gegenüber Vorlesungen bzw. Frontalunterricht. Deshalb wird es weiterhin genutzt und auf die Übertragbarkeit auf andere Veranstaltungen geprüft. Weitere Drittmittelinwerbungen sind im Augenblick nicht geplant, aber die Evaluation des neuen Lehrmodells könnte Thema eines Drittmittelprojektes in naher Zukunft sein. Im Augenblick besteht ein reger Austausch mit Kolleg\*innen, die das Lehrmodell für ihre Kurse nutzen.

## Publikationen

Breitenbach, Andrea, 2015. Flip Statistic Courses! Ein Projekt Statistikkurse im neuen Lehrformat zu implementieren. In: Handke, Jürgen & Großkurth, Eva-Marie (eds.): The Inverted Classroom Model and Beyond.

Breitenbach, Andrea, 2015: Flip Statistic Courses. ISBN: 978-989-99389-2-2

Breitenbach, Andrea, 2014: Innovative Methods of Teaching Statistics. INTED 2014 Proceedings. ISBN: 978-84-616-8412-0

## Vorträge

Breitenbach, Andrea, 2015: Flip Statistic Courses. 10. eLearning-Netzwerktag der Goethe Universität.

Breitenbach, Andrea, 2015: Flipped Statistic Courses! ESA 2015, Prag.

Breitenbach, Andrea, 2015: Flip Statistic Courses. END 2015, Porto.

Breitenbach, Andrea, 2014: Flip Statistic Courses! Poster Präsentation auf dem 9. eLearning-Netzwerktag der Goethe Universität.

Breitenbach, Andrea, 2014: Praxisbericht zu Einsatzmöglichkeiten des Aktiven Plenums in Methodenveranstaltungen. Kolloquium zur Methodenlehre. Methodenzentrum Sozialwissenschaften.

Breitenbach, Andrea, 2014: Innovative Methods of Teaching Statistics. INTED 2014, Valencia.

Breitenbach, Andrea, 2014: Measuring Learning Success in Statistic Courses. INTED 2014, Valencia.

## Online-Informationen

[https://twitter.com/Statistik\\_FFM](https://twitter.com/Statistik_FFM)

[http://www.abreitenbach.de/?page\\_id=5](http://www.abreitenbach.de/?page_id=5)



# FB 05 - Ψ Prep (Psi Prep) - Selbstlernmodule zur Unterstützung der Studiengangphase im Fach Psychologie

## Ansprechpartnerinnen

Sonja Scherer, Julia Boser, Kathrin Kuchta  
FB 05 - Psychologie und Sportwissenschaften  
Institut für Psychologie, Abteilung Sozialpsychologie

## Projektbeschreibung

Das primäre Ziel des Projekts war die Entwicklung und Einbettung von Online-Selbstlernmodulen in das Curriculum des Bachelorstudiengangs Psychologie. Eine Pilotierung dazu sollte im Rahmen eines Moduls der pädagogischen Psychologie stattfinden, welche für Studienanfänger\*innen ab dem ersten Semester des Psychologiestudiums verpflichtend zu belegen ist. Inhalte dieser Veranstaltungen sind unter anderem instruktions- und medienpsychologische Grundkenntnisse. Die Studierenden erwerben dabei neben Fachkompetenzen der pädagogischen Psychologie auch Methodenkompetenzen sowie soziale und personale Kompetenzen. Zu diesem Zweck wurden bereits vor Einführung der Online-Selbstlernmodule verschiedene Formate von der klassischen Vorlesung über Blockseminare und Workshops bis hin zu Gruppensupervisionen genutzt. Durch die Implementierung der Online-Selbstlernmodule im Rahmen dieser Lehrveranstaltungen sollten die Studierenden nun zusätzlich an eLearning- bzw. Blended Learning-Formate herangeführt werden. Diese sollte genutzt werden, um weitere Fachkompetenzen zu erwerben und in Quizformaten erproben zu können. Die Studierenden sollten dabei einerseits aus der Perspektive des Lernenden praktische Erfahrung bei der Anwendung sammeln (im Sinne der Medienkompetenz) und andererseits die jeweiligen Methodenkompetenzen erweitern, indem sie auf der Metaebene aus der Perspektive Lehrender über didaktische Gestaltungsmöglichkeiten und Nutzungspotenziale reflektieren können. Darüber hinaus sollte eine Steigerung des Lerneffekts in Bezug auf die Lernziele des Moduls erreicht werden, da die inhaltliche Gestaltung der Selbstlernmodule optimal an die Anforderungen der Veranstaltungen dieses Moduls angepasst werden konnte. Dementsprechend sollte die Qualität der Lernleistungen bereits vor Beginn der Präsenzveranstaltungen auf einem höheren Niveau als bisher ansetzen und die Entwicklung der Studierenden insgesamt besser gefördert werden.

## Erreichung der Projektziele

Die Entwicklung und Implementierung der vier geplanten Selbstlernmodule wurde erreicht. Dies beinhaltet folgende Selbstlernmodule:

1. „Workshop-Konzepte entwickeln, Präsentationen planen“  
 Inhalt: Vorbereitung auf die Erstellung eines Ablaufplans als Vorbereitung auf eine eigene Präsentation (didaktische Grundkenntnisse, Pufferzeiten, Wechsel von Input- und Interaktionsphasen, Planung von Interaktionsphasen etc.)
2. „Präsentationen gestalten“  
 Inhalt: Vorbereitung auf Präsentationen/Workshops bzgl. zweier Hauptaspekte:
  - a) Vorstellung versch. Präsentationsmedien und deren Anwendungsmöglichkeiten und -felder (z.B. geeignete Formate zum Einsatz der Moderationswand im Gegensatz zum Flipchart);
  - b) Körpersprache & Rhetorik
3. „Webfähige Dokumentationen erstellen“  
 Inhalt: Vorbereitung auf das Erstellen einer webfähigen Dokumentation (Grundkenntnisse kreativer und webfähiger Gestaltung von Inhalten)
4. „Das Mentoring-Projekt erfolgreich planen und durchführen“  
 Inhalt: Vorbereitung auf die Mentoren-Tätigkeit (Grundkenntnisse zu Mentoring, zu Gruppenführung und Projektmanagement).

## Status des Projekts

Die primären Projektziele wurden im August 2015 abgeschlossen, da die erste Implementierung der vier geplanten Selbstlernmodule bis dato vollständig umgesetzt wurde. Ausstehend ist noch die Weiterentwicklung einer Evaluation, welche – unabhängig von der Evaluation der Lehrveranstaltung, in welche die Selbstlernmodule eingebettet sind – die separate Evaluation der einzelnen Selbstlernmodule und deren Optimierung ermöglicht. Des Weiteren müssen die Selbstlernmodule aufgrund der technischen Weiterentwicklung des verwendeten Autorentools „LernBar“ angepasst werden, so dass die neuen Features der Software (LernBar Release 4.1), wie beispielsweise die Kompatibilität mit mobilen Endgeräten, in vollem Umfang genutzt werden können. Im Zuge dessen ist auch eine Überarbeitung der Inhalte vorgesehen.

## Evaluationsergebnisse

Die entwickelten Selbstlernmodule (SLM) sind fester Bestandteil der Lehrveranstaltung PsyBSc3, in deren Rahmen eine Lehrveranstaltungsevaluation durchgeführt wird. Darüber hinaus wurde der Lernerfolg erhoben, indem die Teilnehmer\*innen bei der Bearbeitung der SLM Quizfragen zu den Inhalten bzw. Lernzielen beantworteten. Die erreichte Gesamtpunktzahl für SLM 1 bspw. lag dabei zwischen 9 und 25 Punkten von maximal 27 Punkten (AM = 17,35; SD = 4,32), während die erreichte Punktzahl in einem vorgeschalteten Vorwissenstest zwischen 0 und 7 Punkten von maximal 7 Punkten lag (AM = 2,41; SD = 1,57) sodass von einem insgesamt hohen Lernerfolg durch die Bearbeitung des SLM ausgegangen werden kann.

In der begleitenden Evaluation von SLM1 wurden neben Lernerfolg außerdem Vorwissen, motivationale und demographische Variablen erfasst. Interessanterweise lässt sich in diesem Zusammenhang der Lernerfolg regressionsanalytisch weder nennenswert durch das Vorwissen, die subjektive Bewertung des Instruktionsdesigns noch durch das Geschlecht erklären. Einzig die erhobene Lernmotivation beeinflusst hier den Lernerfolg signifikant ( $\beta = .366$ ;  $p = .026$ ). Die Durchführung des SLM führt daher nicht zu unterschiedlichen Lernerfolgen für Männer und Frauen bzw. für unterschiedliches Vorwissen oder unterschiedliche Bewertung des Instruktionsdesigns.

## Ausblick

Die entwickelten Selbstlernmodule werden auch im laufenden Semester im Rahmen des Moduls, für welches sie konzipiert wurden, eingesetzt und in Hinblick auf Evaluationsergebnisse sowie auf inhaltliche Modifizierungen der Lehrveranstaltung weiterentwickelt werden. Das Modul mit allen Präsenzveranstaltungen sowie den entwickelten Selbstlernmodulen als integrale Bestandteile bleibt zweifellos zumindest bis zur nächsten Akkreditierung des Bachelorstudiengangs Psychologie und höchstwahrscheinlich auch darüber hinaus bestehen. Daher sollen die Online-Selbstlernmodule nicht nur weiterverwendet und inhaltlich auf einem aktuellen Stand gehalten werden, sondern auch technisch sollen die Module den Entwicklungen der verwendeten Software gerecht bleiben und entsprechend angepasst werden. Darüber hinaus wäre denkbar, dass die Selbstlernmodule auch außerhalb des Kontextes der Lehrveranstaltung Verwendung finden und einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden. Denkbar wäre zum Beispiel, die Inhalte für Studierende fachnaher Studiengänge (wie Bildungswissenschaften, Erziehungswissenschaften, Wirtschaftspädagogik oder Wirtschaftspsychologie) zugänglich zu machen.

## Publikationen

*Optimierung einer multimedialen Lernumgebung für Erstsemester der Psychologie*  
(Bachelorarbeit von Christina Weers)

## Links zu Selbstlernmodulen

SLM1: <http://self-assessment.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/asvoss/103Kurs0>

SLM2: [http://self-assessment.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/services/mod\\_rewrite.php?AutorInit=Psy&KursURL=112Kurs1](http://self-assessment.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/services/mod_rewrite.php?AutorInit=Psy&KursURL=112Kurs1)

SLM3: <http://self-assessment.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/Psy/112Kurs3>

SLM4: <http://self-assessment.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/Psy/112Kurs4>

# FB 05 – Innovative Lehre von Interviewverfahren und Verhaltensbeobachtungen in der Psychologie

## Ansprechpartnerin

Dr. Neele Reiß  
FB 05 - Psychologie und Sportwissenschaften  
Institut für Psychologie  
Abteilung für Differentielle Psychologie und Psychologische Diagnostik

## Projektbeschreibung

Das Projekt „Innovative Lehre von Interviewverfahren und Verhaltensbeobachtung (PsyBSc16, Teilmodul II)“ dient der Entwicklung eines Web Based Trainings (WBT) im Rahmen des Seminars für psychologische Diagnostik (PsyBSc 16) zum Thema „Verhaltensbeobachtung und Interview“. Es ist auf den Zeitraum von August 2014 bis August 2016 ausgelegt. Die bisher in Form von Referaten vermittelten theoretischen Inhalte zu Interviewverfahren und Verhaltensbeobachtung sollen interaktiv und spielerisch am Computer mithilfe der LernBar erlernt werden. Das WBT soll während des dreitägigen Blockseminars die studentischen Teilnehmenden darauf vorbereiten, das vermittelte Grundlagenwissen in der Praxis, bei einer realen Interviewdurchführung, anwenden zu können. Viele Beispiele, spielerische Anwendungsaufgaben, interaktive Wissensüberprüfungen und verdeutlichendes Videomaterial bieten hierbei die Grundlage für Diskussionen im Plenum oder Rollenspiele in Kleingruppen. Ziel ist es, während des Seminars die Online- und Präsenzphasen zu verbinden. Inhalte des LernBar-Kurses sind die Grundlagen des diagnostischen Interviews und der Erstellung eines Interviewleitfadens, die Grundlagen der systematischen Verhaltensbeobachtung, ein Überblick über das Thema Assessment Center und eine theoretische Einleitung in das Strukturierte Klinische Interview für DSM IV (SKID).

## Erreichung der Projektziele

Das Projekt befindet sich weiterhin in der Umsetzungs- und Evaluationsphase. Es ist auf den Zeitraum von August 2014 bis August 2016 ausgelegt. Das für den Zeitraum bis September 2015 gesetzte Teilziel, eine erste Version des WBT im SS2015 in den drei Seminargruppen des Moduls PsyBsc16 einzusetzen ist erreicht worden. Die erste Evaluation konnte aufgrund technischer Schwierigkeiten nur teilweise erfolgen.

## Status des Projekts

Zunächst wurden die umzusetzenden Inhalte zusammengestellt und für den Einsatz im Rahmen eines WBTs strukturiert. Die erste Umsetzung der Inhalte in ein WBT wurde im April 2015

abgeschlossen. Der erste Einsatz im Rahmen der Lehrveranstaltungen erfolgte von Mai 2015 bis August 2015 (Kurse 1-3 PsyBsc16). Korrekturen von grammatikalischen und Rechtschreibfehlern sowie Veränderungen, die sich aus der Evaluation der Seminarteilnehmenden ergaben, werden sukzessive durchgeführt und voraussichtlich bis Ende dieses Semesters (März 2016) abgeschlossen sein.

Der Prozess der Umsetzung hat somit ungefähr ein Jahr gedauert. Parallel soll in diesem Semester erneut der Einsatz des WBT in den zwei Parallelkursen des Moduls PsyBsc16 (neu: PsyBsc17) erfolgen und das Programm soll erneut evaluiert werden. Angefangen wurde mit der Aufarbeitung der zu präsentierenden Inhalte und der Erstellung eines Grobkonzepts im WS 2014/15. Ideen zur interaktiven Vertiefung des theoretischen Wissens und auch Ideen zu Praxisübungen wurden mit in das Konzept aufgenommen. Dieses Grobkonzept wurde Schritt für Schritt verfeinert, sodass anschließend im LernBar-Studio der Text des Kurses verfasst werden konnte. Der eigentliche Text wird von Multiple Choice-, Drag-& Drop- oder auch Markier-Aufgaben aufgelockert. Da im LernBar-Studio eine begrenzte Zahl an Aufgabentypen zur Verfügung steht, mussten einige Umsetzungsvorschläge den praktischen Möglichkeiten des LernBar-Studios angepasst werden. Zur Veranschaulichung mancher Inhalte wurden eigene animierte Lern-Videos erstellt. Vor der Veröffentlichung des LernBar-Kurses wurde der Text mehrmals von verschiedenen Personen Korrektur gelesen und der Rückmeldung angepasst.

Während der ersten praktischen Durchläufe des WBT im SoSe 2015 wurde das Verhältnis von Online- und Plenumsphasen angepasst – die Zeit, die für die Übungen und Diskussionen im Plenum gebraucht wird, war vorher nur schwierig einzuschätzen. Nach den ersten drei Seminaren, die den LernBar-Kurs genutzt haben, ist auch klarer geworden, welche Inhalte in den Präsenzphasen noch vertieft werden müssen und welche theoretischen Inhalte gekürzt werden können. Die Veränderung entsprechend dieser Rückmeldungen soll in diesem Semester umgesetzt werden. Eine Feedback-Seite zum Einsatz des eLearning im Rahmen des Seminars wurde eingefügt. Leider gelang die Auswertung der Daten aufgrund technischer Schwierigkeiten bislang nicht. Wir sind bemüht, die Schwierigkeiten in diesem Semester zu beheben, so dass am Ende der Veranstaltungen im WS 2015/2016 eine begleitende Evaluation stattfinden kann.

## Evaluationsergebnisse

Der LernBar-Kurs fand zusätzlich zur geplanten schriftlichen Evaluation mündlich in Plenumsdiskussionen und auch im Gespräch mit einzelnen Studierenden informell im Anschluss an die Veranstaltung sowohl durch die Dozentinnen als auch durch die wissenschaftlichen Hilfskräfte statt. Zudem enthielten die allgemeinen Lehrevaluationen Rückmeldungen zum WBT, die sehr hilfreich für die weitere Verbesserung sind.

Die Mehrheit der Studierenden bewertete die Nutzung des WBT als positiv. Das selbstständige Erarbeiten der Inhalte am Computer wurde der gängigen Vermittlung durch Referate vorgezogen und die Unterstützung durch den Dozierenden bei der Durchführung des WBT positiv beurteilt. Angeregt wurde die Idee, das WBT statt in Dreiergruppen einzeln durchzuführen. Die Zeit, die für das Bearbeiten der einzelnen Kursseiten benötigt wurde variierte in den Gruppen, sodass manche auf den Rest ihrer Gruppe bis zum Weiterschalten warten mussten, während andere unter Zeitdruck gerieten. Hier besteht einerseits die Schwierigkeit, eine ausreichende Anzahl an PCs für die Studierenden zur Verfügung zu stellen, andererseits ist eine perfekte zeitliche Anpassung an einzelne Studierende nicht möglich, wenn im Anschluss an Einheiten des WBT Kleingruppenübungen bearbeitet werden sollen. Diese Rückmeldung soll im nächsten Semester erneut evaluiert werden und Möglichkeiten einer alternativen Umsetzung (kleinere Gruppen, Einzelarbeit, Möglichkeiten von Vor- und Nachbereitung außerhalb des Kurses) diskutiert werden. Die von uns erstellten Videos, die in den Kurs eingebettet sind, wurden (bezogen auf die Darbietungszeit) als zu schnell bewertet. Die Teilnehmenden konnten die Wissensinhalte aufgrund der Darbietungskürze z.T. nicht erfassen. Da diese Rückmeldung von vielen Studierenden und kursübergreifend erfolgte, planen wir die Anpassung der Geschwindigkeit der Videos im kommenden Semester. Allgemein wurde gerade der Wechsel aus Theorieblöcken am Computer und den zahlreichen Übungen entweder in den Kleingruppen oder im gesamten Plenum positiv bewertet. Die Übungen, die meist am Ende einer Lerneinheit eingeplant sind, strukturieren das Seminar und ermöglichen es allen Gruppen, auf einen Stand zu kommen, um dann gemeinsam mit den Übungen fortzufahren.

Auch wenn anerkannt wurde, dass die Gestaltung des Seminars interaktiver und praktischer war als gewöhnlich, wünschten sich die Studierenden insgesamt einen noch stärkeren Praxisanteil (längere Dauer der Veranstaltung, mehr Projektarbeit im Anschluss an das eLearning Programm). Eine Folie zum Feedback zum Einsatz des eLearning ist im Kurs eingefügt, die Ergebnisse konnten aber aufgrund technischer Probleme nicht ausgewertet werden. Die dargestellten Evaluationsergebnisse stellen dementsprechend nur ein Stimmungsbild dar.

## Ausblick

Der LernBar-Kurs wird weiter in Seminaren zu Interviews und Verhaltensbeobachtung genutzt. Nach jedem Blocktermin wurden aufgrund der Rückmeldung der Studierenden kleinere Anpassungen vorgenommen. Zum Semesterende und nach Durchführung aller Parallelkurse wurden die kursübergreifenden Kritikpunkte der Studierenden aufgegriffen und versucht umzusetzen. So soll die Aktualisierung des Programms auch weiter gehandhabt werden.

Wir gehen davon aus, dass wie geplant mit Abschluss des SoSe 2016 nur noch geringfügige Änderungen des Programms vorgenommen werden müssen, die voraussichtlich leicht durch die Dozierenden und einzelne wissenschaftliche Hilfskräfte bearbeitet werden können.

## Publikationen

Das Projekt wurde auf dem eLearning Netzwerktag 2014 am 18. Dezember 2014 mittels einer Poster-Präsentation vorgestellt.

# FB 07 – Massive Online Social Storytelling (MOSS)

## Ansprechpartner

Jürgen Pelzer und Frank Wenzel unter Mitarbeit Holger Höhl  
FB 07 Katholische Theologie  
Professur für Religionspädagogik und Mediendidaktik  
In Kooperation mit dem Studienseminar Offenbach für Gymnasien (Frank Wenzel)

## Projektbeschreibung

Mittels eines MOSS-Szenarios (Massive Online Social Storytelling), werden Inhalte so erschlossen, dass die angewandten Methoden eine hohe Affinität zu den Kommunikations- und Arbeitsmodalitäten Studierender haben und diese aktivieren. Ausgehend von der Annahme, dass die Lernmotivation für die eigene Erschließung von Lerninhalten (Bildung) essentiell ist, wurde mittels des Storytellings, welches eine übliche Strategie im Marketing ist, ein didaktisches MOSS-Szenario im Seminarkontext erprobt und daraus allgemeine didaktische Gestaltungsprinzipien zu evaluieren. Als Methode der Umsetzung wurde das soziale Netzwerk Facebook gewählt. Bisher waren die Netzwerke von einer Trennung zwischen privater und institutioneller Nutzung geprägt. In diesem Szenario wurde die universitäre Nutzung eines sozialen Netzwerks erprobt. Aufgrund einiger Schwierigkeiten in Facebook wurde der methodische Aspekt in der zweiten Projektphase um die Video-MOSS erweitert. Zielgruppe waren auf erster Ebene Studierende. Da diese zu über 90 % am Fachbereich 07 auf das Lehramt hin studieren, war die zweite Zielgruppe die der Schülerinnen und Schüler. Dritte Zielgruppe war der Bereich der Erwachsenenbildung, in dessen Rahmen die MOSS-Didaktik ebenfalls eingesetzt werden kann.

## Erreichung der Projektziele

Das Leitziel, ein didaktisches Szenario (MOSS) unter dem Einsatz digitaler Medien zu erstellen, welches methodisch multivariant einsetzbar ist, ist gelungen. Eine entsprechende Broschüre, welche über die Anlage eines solchen MOSS Szenarios informiert, wurde erstellt und digital sowie gedruckt publiziert.

Das Projekt verfolgte dabei folgende Lernziele:

**Erstens** sollte, bezogen auf die theologischen Fachinhalte, die Erschließungskompetenz biblischer Texte/Erzählungen gefördert werden. Im Besonderen ging es um die Informationsaufnahme exegetischer, geografischer, topografischer und kulturspezifischer Wissensbestände und die Anwendung dieser Informationen auf eine spezifische Erzählung. Dies ist gelungen, wie auch die Berichte der Studierenden (siehe zu diesem Punkt und den weiteren Zielerreichung auch den Punkt 2.4 Evaluation) belegt.



**Zweitens** sollte die Kompetenz gestärkt werden, Inhalte zu didaktisieren und für konkrete Unterrichtsvorhaben zu präsentieren, was gerade in der Ausbildung von Lehrenden von Bedeutung ist. Auch dieses Ziel konnte erreicht werden.

**Drittens** ergänzt die Bildung von medienpädagogischen und mediendidaktische Kompetenzen das Ziel. Auch dieser Punkt wurde erreicht, da beim Einsatz von Facebook auch die medienethisch Ebene reflektiert wurde und auch die angehenden Lehramtsstudierenden dafür sensibilisiert wurden.

Bei dem Vorhaben wurden in einem Pilotprojekt Profile biblischer Personen entwickelt und neutestamentliche Erzählungen auf Facebook inszeniert. Das Projekt zielte inhaltlich auf die Erstellung von einzelnen Szenarien, welche die theologischen Botschaften biblischer Perikopen behandeln und in neuen Kommunikationszusammenhängen bearbeiten. Biblische Erzählungen wurden in einem strukturierten Lernprozess mit den Möglichkeiten in und von sozialen Netzwerken erschlossen. Ausgangspunkt bildete das Medium Facebook als zentraler Bestandteil der Kommunikation und Interaktion junger Menschen.

Die Aufgabe, ein Profil für eine biblische Gestalt in facebook zu entwickeln und dieses Profil mit anderen interagieren zu lassen, bewältigten die Teilnehmenden erfolgreich. Im Sinne der Perspektivität und der medienkritischen Aufbereitung von Informationen kann dieser Schritt als erfolgreich bewertet werden. Die folgenden Erzählschritte wurden chronologisch aus der biblischen Erzählung entnommen. Die Studierenden erlebten damit die Geschichte quasi „live“ mit und „posten“ als Quasi-Beteiligte im sozialen Netzwerk ihre Gefühle, Gedanken, Bewertungen etc. so, wie sie es aus ihrem Alltagskontext gewohnt sind. Damit gelang die Förderung der Texterschließung biblischer Inhalte auf eine den Teilnehmenden bekannten und erprobten Weise in spielerischer Form.

Für die verschiedenen Lernzielschwerpunkte wurden unterschiedliche Settings entwickelt und auf die Frage hin überprüft, welches in Lerngruppen mit divergierenden Anforderungsprofilen am besten eingesetzt werden kann. Im abschließenden Schritt wurden die Ergebnisse des didaktischen Konzeptes in einer Broschüre veröffentlicht. Die Broschüre liegt als Print- und Online-Ausgabe vor. Die Projektziele können daher zum einen als in der methodischen Ausführung erweitert bezeichnet werden, insgesamt aber als erreicht angesehen werden. Das Modell ist so angelegt und dieses zentrale Ziel wurde erreicht, dass es ***fachübergreifend interdisziplinär*** genutzt werden kann, da es an keinen bestimmten Inhaltstyp gekoppelt ist.

Eine **Veränderung der Zielsetzung** kam während des Prozesses wie folgt zustande: Während der Erprobung des MOSS-Szenarios in facebook trat die Schwierigkeit auf, dass facebook

zunehmend Profile und Gruppe löschte. Nach einiger Recherche konnte mit hoher Sicherheit darauf geschlossen werden, dass die religiöse Ausrichtung der Profile (es handelt sich ja um ein MOSS Szenario zum Erlernen biblischer Geschichten) der Grund für die Löschung war. Daher wurde an diesem Zeitpunkt eine methodische Öffnung eingeführt: Das MOSS-Szenario war nun nicht länger mehr auf soziale Netzwerke fokussiert. Lernpsychologisch lässt sich diese Zieländerung gut begründen, da das Storytelling als Kern eines MOSS-Szenarios ein didaktisches Leitprinzip ist, welches in verschiedenen methodischen Settings umgesetzt werden kann. Von daher wurden in der späten Projektphase ebenfalls MOSS-Szenarien unter Nutzung von „LEGO Storytelling Starter Kits“ innerhalb der Seminare durchgeführt. Diese haben ebenfalls Eingang in die Broschüre gefunden. Die Storytelling Starter Kids werden aktuell weiter in den Seminaren eingesetzt und auch Schulen zur Verfügung gestellt.

## Status des Projekts

Die erste Projektphase wurde mit dem Beginn des Wintersemester 2014/15 in der Testphase abgeschlossen, ein zweiter Durchgang mit methodischer Varianz (unter Verwendung z.B. von Video-MOSS-Szenarien) wurde anschließend durchgeführt. Aufbauend auf diesen Ergebnissen ist geplant, zwei weitere optionale Handlungsziele zu verfolgen: Erstens die Veröffentlichung des didaktischen Konzeptes in entsprechenden wissenschaftlichen und pädagogischen Zeitschriften. Entsprechende Veröffentlichungen und Fachvorträge sind bereits geschehen. Zweitens die Anwendung des Szenarios im universitären und schulischen Unterricht durch die Teilnehmenden des Seminars und andere Studierenden der Lehramtsstudiengänge. Es gab technische Komplikation, die durch das Medium facebook verursacht wurden. Das Programm sperrte mehrere Teilnehmendenprofile. Das ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass die Echtheit der Profile angezweifelt wurde bzw. deren religiöse Ausrichtung, da bei facebook grundsätzlich der Anspruch besteht, dass nur real existierenden Personen eigene Profile anlegen dürfen.

## Evaluationsergebnisse

Neben der Seminarevaluation durch **studiumdigitale**, die sehr positiv ausfiel, für das Pilotseminar im WS 2014/2015, wurde noch eine ausführliche schriftliche methodisch-didaktische Reflektion des MOSS Prinzips (in dem sozialen Netzwerk facebook) durchgeführt. Dazu hat jede Studentin/Student einen Bericht angefertigt, der schriftlich vorliegt. In diesen Berichten wird das Potential der Methode durchweg positiv evaluiert. Kritisch gesehen wird facebook als Medium, da es durch die Löschung von Profilen und Seiten die Motivation mancher Studierenden doch deutlich negativ beeinflusst hat. Einige der Evaluationsberichte der Studierenden haben daher die methodische Weitung der Umsetzung eines MOSS angeregt, welche dann im kommenden Semester unter Verwendung bspw. der Video-MOSS-Szenarien umgesetzt wurde.

## Ausblick

Das MOSS Projekt hat gezeigt, dass die Methode des Storytellings ein didaktisches Kernprinzip (religions-)pädagogischer Vermittlung sein kann und Potential für eine effektive Lehre bietet, da bei den Lernenden ein hohes Maß an Beteiligung und Lernmotivation entsteht. Durch die phasenübergreifende Verbindung in der Lehrerbildung zwischen universitärer und schulischer Phase an der Professur für Mediendidaktik und Religionspädagogik durch die Ausbilder Frank Wenzel und Holger Höhl ist eine langfristige Vertiefung, Weiterentwicklung und Einbindung des entwickelten Szenarios in den Unterricht und die Bildungsarbeit angedacht. Eine weitergehende Kooperation mit einer Frankfurter Schule zum Einsatz der „LEGO Storytelling StarterKits“ ist auf der Avantgardetagung des Hessischen Kultusministeriums im Oktober 2015 angedacht worden. Das Thema des Storytellings als Kernelement des MOSS wird nachhaltig auf Interesse in der universitären aber auch außeruniversitären Bildungsarbeit stoßen. Davon zeugt nicht zuletzt die Anfrage seitens des Mefobian Projektes, im Dezember 2016 das MOSS-Projekt innerhalb einer Medientagung im Rahmen der Lehrerbildung aller Lehrämter in Hessen vorzustellen. Wir gehen davon aus, dass es weiter Interesse an diesem neuen didaktischen Szenario geben wird. Das MOSS bzw. Storytelling ist ein festes Element innerhalb der Seminare der Professur für Religionspädagogik und Mediendidaktik geworden und dort curricular verankert. Weitere Kooperationen und Einsatzmöglichkeiten sind angedacht.

## Publikationen

### **Bisherige Fachveröffentlichungen:**

Zeitschrift RU heute	02/2014 (Themenschwerpunkt)
Zeitschrift Erwachsenenbildung	04/2014
Zeitschrift Engagement	01/2016 (Themenschwerpunkt)

### **Bisherige Präsentationen:**

Studientag Erwachsenenbildung 2.0	11/2014
Tagung Kirche im Web 2.0	03/2015
KEB Hessen Jahresversammlung	07 2015
Medienbildungsmesse	09 2015
Avantgardetagung „Digitales Lehren und Lernen“ des Hessischen Kultusministerium	10/2015

### **in Planung:**

Fachsprechertagung BBS 12/2015  
Mefobian Lehrertagung 12/2016

**Distribution** der MOSS Broschüre als PDF Datei über die Webseite des Fachbereiches und facebook sowie als Print-Ausgabe.

**Webseite:** <http://www.relpaed.uni-frankfurt.de/>

# FB 09 - BYOD. Mobilgeräte im Kunstunterricht „Bring Your Own Device“

## Ansprechpartner

Prof. Dr. Georg Peez  
FB 09 - Sprach- und Kulturwissenschaften  
Institut für Kunstpädagogik

## Projektbeschreibung

Für das Studium der Kunstpädagogik sowie für die Tätigkeiten im Bereich der Kunst spielt Kreativität eine zentrale Rolle. Die Förderung von Kreativität wird dem Schulfach Kunst als Aufgabe in den hessischen Bildungsstandards sowie den Lehrplänen zugewiesen. Deshalb ist Kreativitätsförderung im Bereich der Kunstdidaktik zentral. Methoden der Kreativitätsförderung sollten darum im Studium erlernt, im Praktikum ausprobiert und später im Referendariat sowie in der Berufspraxis angewandt werden. Die beantragte Maßnahme verfolgt das Ziel, Methoden der Kreativitätsförderung durch Anwendungssoftware/ Applikationen vorwiegend auf mobilen Endgeräten zu behandeln. Hierbei ist davon auszugehen, dass sich solche Methoden im schulischen Kunstunterricht (noch) nicht etabliert haben, aber für die Zukunft immer wichtiger werden. Diese Methoden und dahinterstehenden Kompetenzen lassen sich nicht nur im Kunstunterricht nutzen, sondern sind sowohl übertragbar auf andere Schulfächer als auch auf den Alltag sowie vielfältige spätere berufliche Kontexte.

Die Studierenden für die verschiedenen Lehrämter Kunst sollen zudem dazu angeregt werden, die Chancen sowie die Herausforderungen des Einsatzes digitaler Medien – hier elektronischer Endgeräte für das mobile und kreative Lernen – zu erkunden, selbst anzuwenden, kritisch zu reflektieren sowie in kunstdidaktische und interdisziplinäre Kontexte zu übertragen.

- Zielgruppe

Zielgruppe sind alle Lehramtsstudierende (L1, L2, L3 und L5), alle Magister-Studierende (im Haupt- und Nebenfach) sowie alle Studierende des BA-Nebenfach-Studiengangs am Institut für Kunstpädagogik der Goethe-Universität. Tatsächlich nahmen insgesamt 32 Studierende aus allen genannten Studiengängen teil.

- Didaktisches Einsatzszenario sowie Technik- und Medieneinsatz

Im fachdidaktischen Seminar „BYOD. Mobilgeräte im Kunstunterricht ‚Bring Your Own Device‘“ wurden grundlegende Ergebnisse der Kreativitätsforschung in Bezug zu Themen der Kunstpädagogik vorgestellt und behandelt. Dies sind zunächst die Klärung der Grundtheoreme,

wie etwa „der kreative Prozess“, „die kreative Person“ und deren Merkmale, „das kreative Produkt“ sowie „die kreative Gruppe“ bzw. „das kreative Umfeld“.

- erste Seminarphase (2 Treffen):

Einführung in das Seminar: erste Einblicke in die Thematik, Kurzvorträge und Stationen zu Apps und deren Nutzung.

1. Übung zur kreativen Gruppenaktivierung: Methode „Speed Dating“ der Studierenden mit versch. Fragen: Zeige mir ein „interessantes“, „ungewöhnliches“ Foto auf dem Smartphone und erzähle, wie es entstand. Was ist daran interessant? (→ kreatives Produkt)
2. Zeige mir eine häufig genutzte App aus deinem eigenen Alltag. Bitte erläutere deine Nutzung dieser App. (→ kreativer Prozess)
3. Hast du dein Smartphone / mobiles Gerät schon mal für - im weitesten Sinne - bildnerische / künstlerische Zwecke oder auf dem Weg dorthin genutzt? Wie? Wofür? (→ kreativer Prozess)
4. Gibt es auf deinem Smartphone auch eine App, die man ganz anders nutzen kann als eigentlich gedacht? Wie? (→ kreative Person)
5. Übung: Pro- und Contra-Argumente zu BYOD im Kunstunterricht der Schule mit der Frage: Sollen mobile Endgeräte, wie Smartphones, im Kunstunterricht benutzt werden?
6. Übung: "Think-Pair-Share" an Kleingruppentischen: gegenseitige Vorstellung einer App zur bildnerischen Gestaltung. Einigung in der Kleingruppe zur Vorstellung einer App im Plenum des Seminars.
7. Kurzvortrag zu: Loffredo, Anna Maria: Kunstunterricht mit analogen und digitalen Mitteln. Ein transkultureller Blick in eine kalifornische iPad-High School. In: BDK-Mitteilungen 4 2014, S. 4-7. Kurzvortrag zu: Kiebler, S./Morger, V.: Digitales Fingermalen – Nutzung von iPods im Gestaltungsunterricht der 5. und 6. Primarstufe – Unterrichtskonzept, Umsetzung und erste Ergebnisse. Materialien zur Bildungsforschung Nr. 9. Kreuzlingen (PHTG) 2013.
8. Kurzvortrag zu: Beispiele aus der Kunst, z.B. David Hockney

- zweite Seminarphase (3 Treffen):

Erstellung von Stop-Motion-Filmen in Kleingruppen mittels Apps sowie Präsentation; Phasen der Arbeit in Kleingruppen zum Erstellen eines Stop-Motion-Films:

1. kurze Einführung

2. Experimentierphase: jede Gruppe muss zunächst mind. drei kurze unterschiedliche Ansätze ausprobieren, Funktionen der App kennen lernen (alle Ergebnisse sichern, exportieren, auf OLAT hochladen)
3. Austausch der Erfahrungen im Plenum
4. konkrete Konzept- und Planungsphase, Hinweis: Storyboard ist möglich
5. Umsetzung, Erstellen des Stop-Motion-Films, z.T. mit Stativ oder stativ-ähnlichen Apparaturen (alle Ergebnisse sichern, exportieren, auf OLAT hochladen)
6. Präsentation der Stop-Motion-Filme
7. Reflexion; Auswertung mit der Methode „Denkzettel“: Wenn wir uns die Arbeit der letzten Phase vor Augen führen, woran sollten wir in Zukunft denken? Bitte notieren Sie auf Karten im Postkartenformat (= Denkzettel) ihre Wünsche, Anregungen und Ideen für die Weiterführung der Arbeit.

u.a. technische Erläuterung zum Hochladen der Stop-Motion-Filme in das Forum in OLAT und zu unterschiedlichen Videoformaten

zudem:

- Kurzvortrag zu: Klaus Kückmeister: MobileMovie-Hamburg – urbane Mobilität im künstlerischen Handyfilm. Kunstunterricht zur Film- und Medienbildung mit außerschulischen Kooperationspartnern. In: BDK-Mitteilungen 2 / 2013, S. 6–9
- Kurzvortrag zu: B. Limper: Schwarzlichttheater in der Grundschule
- Kurzvortrag zu: anthropologische und kunstpädagogische Kontexte zur Nutzung von Touchscreens.
- dritte Seminarphase (3 Treffen, z.T. Präsenz und online):

Partner- oder Gruppenarbeit für die Planung von Kunstunterrichtseinheiten zur Nutzung mobiler Endgeräte für die bildnerische Gestaltung, geordnet nach fünf versch. Themen.

Unterschiedliche Planungsmaterialien, z.B.:

Gestaltungshinweise für die Aufgabenstellung an die Schülerinnen und Schüler

(Ergebnisse der Denkzettel-Evaluation der Seminar-Veranstaltung vom 11. Mai 2015 beim Betrachten der Stop-Motion-Videos)

Die Aufgabenstellung für die Schülerinnen und Schüler sollte möglichst folgende Hinweise und Tipps enthalten:

- Das bildnerische Endprodukt sollte nicht langweilig sein.

- Die Zuschauer sollten möglichst aktiv / emotional mit einbezogen, zumindest angesprochen werden.
- Ein roter Faden / eine Grundidee ist wichtig. D.h., es sollte nicht zu viel auf einmal passieren, sonst entsteht der Eindruck von unverständlichem Durcheinander – das aber evtl. auch beabsichtigt sein könnte.
- Auf Schnitt und Perspektiven sowie Kamerapositionen bewusst achten.
- Storyboard bzw. genauen Plan vorab erstellen.
- Auf die Belichtung achten, bzw. Hell/Dunkel.
- Kontraste beleben das bildnerische Endergebnis.
- Humor ist oft wichtig.
- Alle Sinne können/sollten möglichst durch das bildnerische Endergebnis angesprochen werden.
- In der Aufgabenstellung sollten Mindestanforderungen genannt sein (z.B. Mindestlänge eines Films).
- Das Wackeln der Kamera vermeiden (oder bewusst einsetzen) (Geräte eventuell fixieren).
- Um Vor- und Nachteile der Apps zu kennen, bevor ein Endprodukt erstellt wird, sollte zu Übungsaufgaben und Experimenten angeregt werden. (Z.B. ist der Filmschnitt in Stop-Motion-Apps nicht möglich oder die Bildreihenfolge kann in vielen Apps nicht verändert werden).
- Zu achten ist auf zusätzliche Werkzeuge, wie zum Beispiel ein Stativ.
- Wichtig sind Vor-Absprachen der Gruppenmitglieder, beispielsweise in einem gemeinsamen Forum, damit die Aufgaben gut geklärt sind.
- Die Aufgabenstellung sollte eine weitgehend freie Themenwahl ermöglichen, um subjektive Zugänge, die Spaß machen, zu ermöglichen.
- Eventuell schulstufen-spezifische und lehrplanbezogene Eingrenzung von bestimmten Themen in der Aufgabenstellung.
- In der Aufgabenstellung sollte in der Regel zu einer Vertonung der bildnerischen Präsentation angeraten werden.

- Bei der Präsentation spielt eine große Rolle, ob Querformat oder Hochformat gewählt wurde.
- Für die Phase der Präsentation muss alles auf einem PC gespeichert sein, damit Umbauphasen vermieden werden.

Video und Videobearbeitung			
Apps iOS	Apps Android	Dateien in OLAT	Links
Movie360 iMovie <a href="#">ProCam 2</a>	<a href="#">PowerDirector</a> <a href="#">Videobearbeitung</a> <a href="#">KineMaster – Video Editor</a>	G06_Besuden 0815 Film kompr.pdf	<a href="http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595">http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595</a>
reguläre Kamera-/ Film-App	reguläre Kamera-/ Film-App	G06_Kuechmeister_BDKM_02_13.pdf	Tutorial & Anregung auf Plattformen suchen: Slow Motion Funktion iPhone 5S aufwärts und auch Galaxy S6: ganz <a href="#">nett</a>
ArcFrame (Video-Collage)			<a href="#">Trickfilme mit dem iPad zeichnen</a>
<a href="#">8mm Vintage Camera</a> (mit dieser App wurde ein OSCAR-Film aufgenommen 8-O; nur Aufnahme: <a href="#">FiLMiC Pro</a> , <a href="#">VideoGrade</a>			<a href="#">“BYOD, Smartphone Filme und webbasierte Videoschnittprogramme”</a>
App zum Erstellen eines Storyboards: <a href="#">Storyboards</a> , <a href="#">Directr</a>			
kostenloser Filmschnitt im Netz: <a href="#">YouTube Video Editor</a>	kostenloser Filmschnitt im Netz: <a href="#">YouTube Video Editor</a>		

Foto und Bildbearbeitung			
Apps iOS	Apps Android	Dateien in OLAT	Links
HelloCamera Foolproof PatternShots KaleidaCam VSCO Cam	<a href="#">VSCO Cam@</a> , <a href="#">EyeEm - Foto Filter Kamera</a> , <a href="#">Bildbearbeitung - Photo Editor</a> , <a href="#">Photo Editor by Lidow</a>	G06_Bildbearbeitung.pdf	<a href="http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595">http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595</a>
PhotoCollage Slow Shutter!	<a href="#">Fisheye Camera Live</a>		
	App zum Erstellen eines Storyboards: <a href="#">Storyboard Studio</a> , <a href="#">StoryBoard Quick Direct</a>		Tutorials



	alternativ: analoges Storyboard erstellen aus einzelnen Zetteln, dann evtl. abfotografieren		
--	---	--	--

Fotostory				
Apps iOS	Apps Android	Dateien in OLAT	Links	Weiteres
Halfone 2 GraphicNovel	<a href="#">Free Slideshow Maker</a> , <a href="#">PicsVideo</a>	G10_Benseler_K +U347348 S32.pdf	<a href="http://www.lmz-bw.de/medienbildung/aktuelles/mediaculture-blog/blogeinzelsicht/2014/werkstattbericht-tablet-schule-die-app-fotostory-3-in-der-grundschule.html">http://www.lmz-bw.de/medienbildung/aktuelles/mediaculture-blog/blogeinzelsicht/2014/werkstattbericht-tablet-schule-die-app-fotostory-3-in-der-grundschule.html</a>	Reinhardt, Verona: Fotostory. In: Kunst+Unterricht "Erzählen", Heft 347/348, 2010, S. 57-59
ToonCamera Text Here	<a href="#">Toon cam</a> , <a href="#">Cartoon Camera</a> , <a href="#">XnSketch - Sketch &amp; Cartoon</a>			
App zum Erstellen eines Storyboards	App zum Erstellen eines Storyboards			

Zeichnen und Malen				
Apps iOS	Apps Android	Dateien in OLAT	Links	
ArtStudio Lite Brushes Redux ArtRage	<a href="#">ArtFlow</a> • <a href="#">Tablet Sketchbook</a> , <a href="#">Autodesk SketchBook</a> ,	G03_Goritzua_2014.pdf	<a href="http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595">http://www.apple.com/de/start-something-new/?ncid=txtlnkusaolp00000595</a>	
Paint World Infinite Graffiti	<a href="#">SketchBook Express</a>	G03_KieblerMorger.pdf		
ProCreate, Bamboo Paper, Paper (by 53), Adobe Ideas, Inspire Pro, Art Pen	<a href="#">Infinite Painter</a>			

Kunstrezeption, Museen, Architektur				
Apps iOS	Apps Android	Dateien in OLAT	Links	Weiteres
Art works (Städel Museum) Street Art Berlin ArtHistoryLite bavarikon 3D Bauhaus <a href="#">Timeline Art Museum</a>	<a href="#">Timeline - Art Museum</a> , <a href="#">British Museum Companion</a> , <a href="#">Global Street Art</a> , <a href="#">Your Art</a> , <a href="#">Smart Museum</a> , <a href="#">Museum Kunstpalast</a> , <a href="#">Caravaggio Virtual Museum</a> , <a href="#">DailyArt - Daily Dose of Art</a> , <a href="#">AP Art History Flashcards Lite</a> , <a href="#">Street Art 3D</a>		<a href="#">Architekturfotografie auf Instagram</a>  <a href="#">NGA Images is a repository of 45.000 open access digital images of the collections of the National Gallery of Art.</a>	Kunst+Unterricht "Ins Museum", Heft 323/324 • 2008; evtl. Audio-Guides erstellen; evtl. mit Mindmapping-Apps zu Recherche

<a href="#">Musee du Louvre</a> <a href="#">MoMa</a>				
Mindmapping-Apps	?			

• **vierte Seminarphase (3 Treffen):**

Präsentation der Ergebnisse zur Partner-, Gruppen- oder Einzelarbeit für die Planung von Kunstunterrichtseinheiten zur Nutzung mobiler Endgeräte für die bildnerische Gestaltung.

Die Kurz-Präsentation müssen in dieser Reihenfolge folgende Elemente enthalten:

1. Welche Altersgruppe bzw. Schulstufe ist die Zielgruppe für die Unterrichtseinheit?
2. Kurzer Überblick: Was ist Inhalt / Gegenstand der Unterrichtseinheit und Arbeitsziel der Schüleraufgabe?
3. Exemplarische Sequenzen möglicher Ergebnisse, erstellt mit den relevanten Apps: z.B. Videos, Screenshots; gerne auch handlungsorientiertes und performatives Element unter Einbeziehung der Seminargruppe!
4. Konzipierter knapper Verlauf der gesamten Unterrichtseinheit (eventuell mit einer Tabelle, PPT oder Ähnliches).
5. Welche allgemeinen kunstpädagogischen/kunstdidaktischen Ziele und Kompetenzen verfolgt die Unterrichtseinheit?
6. Welche methodischen Highlights bittet die geplante Unterrichtseinheit?
7. Zuvor überlegte Initialfragen für die 5-minütige Aussprache stellen.

**Von Studierenden konzipierte Kunstunterrichtseinheiten**

**Video und Videobearbeitung**

- Filmische Darstellung mit Schwerpunkt auf: Einstellungsgröße, Perspektive, Kamerabewegung und Erzählverhalten

**Foto und Bildbearbeitung**

- Porträt und Selfie. Unterschied und Gegenüberstellung zwischen Fremdszenierung und Selbstinszenierung (Oberstufe, ab 10. Klasse)

**Fotostory**

- Fotostorys erstellen im fächerverbindenden Unterricht Kunst/Deutsch der 7. Klasse zu einem Gedicht von Erich Kästner
- Fotostory zu einer Märchenparodie (5. Klasse)
- Mimik und Improvisationsgeschichten. Fotostory. Eine Unterrichtseinheit für Kunst (8. Klasse)
- Erstellung einer Fotostory mit 5 unterschiedlichen Emotionen. (9. Klasse)

**Zeichnen und Malen**

- Malen und zeichnen mit digitalem Endgerät in einem zweiwöchigen Projekt mit 10- bis 12-Jährigen
- SCHULALLTAG. Unterrichtseinheit für eine 6. Klasse (iPad-Klasse)
- Unsere Gesichter – eure Gesichter / Der Mensch und sein Erscheinungsbild / zeichnerisches Erforschen des eigenen Gesichts und der eigenen Identität (7. Klasse)

**Kunstrezeption, Museen, Architektur**

- Nutzung einer App der Schirn Kunsthalle Frankfurt zur Ausstellung „Street Art Brazil“ im Stadtraum Frankfurt
- Unterrichtskonzept zur Erkundung des Stadtraums mit dem Smartphone durch die Schülerinnen und Schüler zum Thema: Graffiti und Street-Art

## Erreichung der Projektziele

Als Projektziele wurden bis zum Seminarende Mitte / Ende Juli 2015 erreicht, dass 11 Unterrichtsplanungen für Kunstunterricht in der Sekundarstufe I und II entwickelt wurden, die allen Seminarteilnehmenden über OLAT zugänglich sind. Die Zielsetzungen gegenüber der Antragsstellung haben sich insofern leicht verändert, als das Thema der Kreativität stärker implizit als - wie ursprünglich im Antrag formuliert - explizit behandelt wurde. Die intensive Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Facetten von Kreativität auf wissenschaftlichem Niveau hätte die Lehrveranstaltung überfrachtet und zu wenig Raum für die Erkundung und den Einsatz von mobilen Endgeräten gelassen.

Zeitverzögerungen sind nicht aufgetreten. Eine regelmäßige Weiterführung und Ergänzung in den folgenden Semestern wird nach dem vom Studierenden Ahmet Camuka konzipierten „Phasenmodell für den Einsatz von digitalen mobilen Medien im Kunstunterricht“ erfolgen.

## Evaluationsergebnisse und Ausblick

Vom Studierenden Ahmet Camuka wurde zu dem Projekt eine Gruppendiskussion zur Evaluation der Lehrveranstaltung erhoben und aufbereitet. Eine Auswertung dieser Forschungsmaterialien wird erfolgen.

Zitate aus der durch die Universität veranlassten Seminar-Evaluation. „Meines Erachtens hat die Lehrveranstaltung folgende Stärken“:

- Die Veranstaltung geht auf aktuelle Sachverhalte (neue Medien et cetera) ein. Der Umgang damit wird geschult.
- Eigenständige Auseinandersetzung mit dem Thema; Erprobung an vielen Praxisbeispielen; positive Atmosphäre.
- Sehr umfangreiche und hilfreiche Zusatzmaterialien für die Bearbeitung der Praxisaufgaben.
- Viele freie und spannende Arbeitsphasen.
- Toller Praxisbezug!
- Planung des Unterrichts für die Professionalisierung durch ein aktuelles Thema und Lebensweltbezüge der Schülerinnen und Schüler.
- Autonome Zeitgestaltung des Seminars durch die Studierenden.
- Es herrscht durch den Veranstalter ein positives und konstruktives Klima so dass man stets alle Fragen offen besprechen kann.
- Gute Strukturierung des Seminarverlaufs.
- Alles ist auf der Lernplattform verfügbar.
- Das Klima im Seminar war sehr gut, es wurde jeder ermutigt sich zu beteiligen.
- Aktive Mitarbeit wird gefördert. Diskussionen werden gut angeleitet.

Zitate aus der durch die Universität veranlassten Seminar-Evaluation. „Meines Erachtens könnte die Lehrveranstaltung verbessert werden durch“:

- Ich studiere, wie andere auch, nicht Lehramt, trotzdem geht es in den Seminaren um Schülerinnen und Unterricht.
- Ich würde mir wünschen, dass der Einstieg nicht nur über den Themenblock Stop-Motion erfolgt, sondern breit gefächerter wäre bzw. einen Grundstock in verschiedenen Bereichen zur Verfügung stellen würde.
- Sehr viele Vorträge, lieber mehr gemeinsames Arbeiten in der Seminargruppe.
- Bitte weniger technischer, administrativer Aufwand, dieser führt eher zur Verwirrung statt zur Entlastung.
- Mehr kritische Reflexion über die Notwendigkeit und Vorteile technischer Geräte im Kunstunterricht.
- Die Seminarleitung sollte mehr darauf bestehen, dass die Lernplattform OLAT aktiver genutzt wird.
- OLAT ist chaotisch wie ein Gemüsebeet das nicht gepflegt wird und zu viele Pflanzen beinhaltet, sehr schlechtes Layout.
- Hochladen von Dateien in einigen Ordnern nicht möglich, allein im Forum.

## Publikationen

Eine Publikation in einer kunstpädagogischen Fachzeitschrift über dieses Projekt ist in Planung. Gleiches gilt für einen Vortrag im Rahmen einer Veranstaltung des eLearning-Netzwerks der Goethe-Universität bzw. am eLearning-Netzwerktag der Goethe-Universität

# FB 10 - Digitale Theaterforschung

## Ansprechpartner

Prof. Dr. Nikolaus Müller-Schöll, Dr. Matthias Dreyer  
FB 10 - Neuere Philologien  
Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft

## Projektbeschreibung

Im Rahmen des Projekts sollten Formen der Vermittlung digitaler Theaterforschung entwickelt werden, um die umfangreichen digitalen Angebote, die auf der Seite [www.digitales-theater.de](http://www.digitales-theater.de) verfügbar gemacht werden, möglichst ansprechend zugänglich zu machen. Zielgruppen waren dabei die Studierenden der Bachelor- und Masterstudiengänge des Instituts für TFM sowie die Studierenden angrenzender Studiengänge mit Theater-Anteil: BA TFM, MA TFM, MA Dramaturgie, MA Ästhetik, MA Comparative Literature, BA Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft. Darüber hinaus werden die 400 Studierenden der Hessischen Theaterakademie, die Promotionsstudierenden sowie die Studierenden im Forschungsfeld „Ästhetik“ des Zentrums für Historische Geisteswissenschaften angesprochen. In zwei Seminaren wurde mit Studierenden die Vermittlung von Theater auf analogem wie digitalem Weg analysiert, diskutiert und praktisch erprobt. Mit ihnen zusammen wurde dann die aus früheren Projekten hervorgegangene Web-Plattform weiterentwickelt. Auf der Web-Plattform wurden fortlaufend neue Inhalte eingestellt und für die Nutzung im Rahmen von Seminaren, Selbststudiums-Anteilen sowie für eigenständige studentische Forschung und Projektarbeit zur Verfügung gestellt.

## Erreichung der Projektziele

Die Ziele des Projekts wurden in vollem Umfang erreicht.

Ergebnisse unterschiedlichster Art sind auf der folgenden Webseite zu besichtigen:

<http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/theater/>

In einem praktischen Seminar unter dem Titel „Theater und Theaterforschung vermitteln“ unter der Leitung von Bernhard Siebert, an dem 25 Studierende teilnehmen konnten, wurde die Vermittlung von Theater und Theaterforschung theoretisch diskutiert und praktisch eingeübt. Experten der Theaterhäuser und freien Theatergruppen im Rhein-Main-Gebiet, der digitalen Theaterkritik sowie der Digitalisierungsabteilung der UB wurden dabei mit dem Seminar besucht oder ins Seminar eingeladen. Im zweiten Teil wurden Arbeiten erstellt, die vom Online-Hörspiel über den facebook-Auftritt bis zur Konzeption eines digitalen Dramaturgie-Archivs reichten.

Im Seminar zur gegenwärtigen Theaterkritik, das als theoretische Veranstaltung mit praktischen Schreibübungen angelegt war, konnten sich zwölf Teilnehmer\*innen theoretisch mit dem Stand der Diskussion über Kritik im Allgemeinen und Theaterkritik im Besonderen vertraut machen und praktisch Theaterkritiken schreiben. Die entstandenen Theaterkritiken wurden in einem ersten Schritt jeweils ausführlich im Seminar besprochen und in einem zweiten Schritt dann auch in einem Treffen mit den jeweils kritisierten Theatermachern diskutiert. Als Resultat des Seminars wurde die Einrichtung einer digitalen Plattform für studentische Theaterkritiken beschlossen, deren Ausgestaltung über das Seminar hinaus derzeit von Studierenden weiterentwickelt wird. Beide Seminare sowie eine Reihe von den Studierenden der Theaterwissenschaft und der Dramaturgie mit Unterstützung der Hessischen Theaterakademie ausgerichtete Workshops trugen reichlich Früchte, die auch auf den Seiten der Digitalen Theaterforschung und der Digitalen Bühne dokumentiert worden sind, vgl. etwa die folgenden zwei beispielhaft mit digitalen Möglichkeiten arbeitenden Dokumentationen:

<http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/buehne/569-2/>

<http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/buehne/mixtapes/>

Wie diese beispielhaften Arbeiten zeigen, läuft die Entwicklung von neuen Formen der digitalen Vermittlung von Theater vor allem über das Experimentieren am konkreten Beispiel. Als Ergebnis der in den Seminaren und Workshops gegebenen Einführungen in die Möglichkeiten der digitalen Vermittlung haben sich Studierende eigene Arbeiten oder solche von Kommiliton\*innen exemplarisch für die Aufbereitung, Archivierung und Dokumentation auf der Seite der „Digitalen Bühne“ ausgewählt und dabei mit Unterstützung durch die für das Projekt beschäftigten Hilfskräfte zu eindrucksvollen Beispielen digitaler Vermittlung werden lassen. Darüber hinaus wurden im Förderungszeitraum eine große Zahl von theaterwissenschaftlichen Vorträgen, Gesprächen mit Kurator\*innen, Intendant\*innen, Dramatiker\*innen und Performer\*innen auf der Seite der „Digitalen Theaterforschung“ dokumentiert. Die Seite ist dadurch nun zu einer der zentralen Plattformen für das im Rahmen aller erwähnten Studiengänge vorgesehene Selbststudium geworden. Darüber hinaus stellt sie ein in dieser Form einzigartiges Archiv gegenwärtiger Praxis und ihrer Reflexion dar. Im Rahmen des Projekts wurden verschiedene Möglichkeiten eines adäquaten Designs ausprobiert, an deren Ende sich das jetzt gewählte mit Buttons als das zugleich sinnvollste wie am einfachsten zu bedienende herausgestellt hat. Besonderes Augenmerk lag beim Ausbau der Seiten der „Digitalen Theaterforschung“ und der „Digitalen Bühne“ auf der Verknüpfung beider Angebote. Diese Verknüpfung schien uns im Interesse der besseren Wirkung beider Seiten und der Nachhaltigkeit ihrer Pflege sinnvoll.

## Status des Projekts

Das Projekt erlaubte die Realisierung der im Projektantrag vorgesehenen Dokumentationen, Aufbereitungen und Seminare, kann aber insofern nicht als abgeschlossen angesehen werden, als die im Projekt angelegten Seiten fortlaufend weiter mit Inhalten erweitert und ergänzt werden. Es ist darüber hinaus geplant, die Seiten durch eine Verknüpfung mit anderen Angeboten im Bereich der digitalen Theaterforschung, -archivierung und –aufbereitung in Zukunft für einen größeren Kreis interessierter Studierender und Wissenschaftler zu öffnen und im Gegenzug das für Studierende der GU zugängliche Material durch diese Verlinkung zu erweitern. Dafür wird allerdings ein neuer Antrag gestellt werden müssen, da diese Erweiterung im Rahmen des abgeschlossenen Projekts und mit den laufenden Mitteln des Instituts nicht realisierbar ist.

## Evaluationsergebnisse

Die Seminare wurden durchgängig sehr positiv evaluiert. In ausführlichen Interviews mit den Teilnehmer\*innen wurde ermittelt, dass speziell die Verknüpfung von Theorie und praktischen Übungen als besonders positiv angesehen wurde.

## Ausblick

Die angelegten Webseiten werden von der Theaterwissenschaft der Goethe-Universität („Digitale Theaterforschung“) sowie von der studentischen Initiative „Digitale Bühne“ fortlaufend gepflegt, weiterentwickelt und im Rahmen des Selbststudiums wie auch der Lehrveranstaltungen intensiv genutzt. Da der fortlaufend von Kürzungen geschmälerter Haushalt des Instituts eine solche Pflege nicht zulässt, wurden regelmäßig im Rahmen einzelner Projekte Mittel für deren digitale Aufbereitung miteingeworben (von der Hessischen Theaterakademie, der BHF-Bank-Stiftung, dem DAAD, den Freunden und Förderern der Goethe-Universität sowie dem Förderfonds Lehre.). So ist vorläufig die Weiterbeschäftigung einer mit der Pflege und Weiterentwicklung beauftragten studentischen Hilfskraft gesichert. Allerdings muss diese Sicherung insofern längerfristig als prekär angesehen werden, als sie an die fortlaufende Neueinwerbung im Rahmen von Drittmittelanträgen gebunden ist.

## Publikationen

Alle Inhalte finden sich auf:

<http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/theater/>

Zur Ansicht vieler Inhalte wird ein Passwort benötigt. Dieses lautet: theaterdigitale!

# FB 10 - Bausteine der Grammatik: Multimediale Ressourcen für den Sprach- unterricht

## Ansprechpartnerinnen

Dr. Imme Kuchenbrandt und Prof. Dr. Cecilia Poletto  
FB 10 - Neuere Philologien  
Institut für Romanische Sprachen und Literaturen

## Projektbeschreibung

### Projektziele

Das Projekt ist als Einstiegshilfe für das universitäre Studium konzipiert, durch welches die Studienanfänger\*innen eventuell fehlende Vorkenntnisse für das Studium erwerben können. Die Studierenden können durch die „Bausteine“ ihren Wissensstand selbstständig überprüfen und Unsicherheiten im Selbststudium ausgleichen.

Zielgruppe sind vor allem Studierende sprachlicher Fächer im Lehramt zu Beginn des Studiums, denn Kenntnisse der deskriptiven Grammatik bilden die Grundlage für die sprachwissenschaftlichen Anteile des Studiums. Besonders für angehende Deutsch- und Fremdsprachlehrer sind Schwächen in diesem Bereich problematisch, da ein tieferes Verstehen sprachlicher Strukturen für Sprachenlehrer unerlässlich ist, um einen gezielten und strukturierten Sprachlernprozess für die zukünftigen Schüler gestalten zu können.

Die „Bausteine“ bestehen aus einem Test, in dem die Studierenden ihre Grammatikkenntnisse überprüfen können sowie dem eigentlichen Kurs, der mit Videos, erklärenden Texten, kleinen Übungen und Quiztests die drei Bereiche *Wortarten*, *Satzglieder* und *Satztypen* abdeckt.

## Erreichung der Projektziele

Da der Kurs frisch fertiggestellt und erstmalig im Einsatz ist, lässt sich über das Erreichen des Projektziels *solidere Kenntnisse der deskriptiven Grammatik bei den Studierenden* noch nichts aussagen. Dies ist ohnehin ein längerfristiges Ziel, das sich hoffentlich im Laufe der folgenden Semester erfüllen wird. Die derzeit eintreffenden Ergebnisse aus dem Grammatiktest (obligatorischer Bestandteil des Propädeutikums) bestätigen jedoch die Ergebnisse der Vorerhebung aus dem WiSe 2014/15, dass im Bereich bestimmter Wortarten (besonders *Präposition*, *Konjunktion*, *Pronomen*, *Adverb* und allgemein Erkennung von Flexionskategorien), Satzfunktionen und (Neben-)Satztypen bei vielen Studierenden gravierende Schwächen bestehen. Auf diese kritischen Punkte wird im Online-Kurs, der ebenfalls innerhalb des



Propädeutikums als Ressource zur Verfügung steht und bereits gut genutzt wird, explizit eingegangen.

## Status des Projekts

Test und Kursinhalte sind fertiggestellt und derzeit im sprachwissenschaftlichen Propädeutikum an der Romanistik im Einsatz. Außerdem sind sie als Kurs auf OLAT inklusive eines moderierten Forums angelegt (<https://olat.server.uni-frankfurt.de/olat/url/RepositoryEntry/3350134787>) und als Selbstlern-Kurs in das Vorlesungsverzeichnis der Romanistik übernommen. Die „Bausteine“ sind ebenfalls über das LernBar-Portal publiziert. Die Evaluation steht noch an und soll auch kontinuierlich durch die Nutzer der kommenden Semester erfolgen.

Die technische Umsetzung lief auf eine Nutzung dreier unterschiedlicher Komponenten hinaus. Für den Grammatikkenntnisse-Test wurde ONYX verwendet, da hier die reichhaltigsten Konfigurationsmöglichkeiten bestehen. Insbesondere wurde Wert darauf gelegt, dass die korrekten Antworten nicht aus der Reihenfolge der Aufgaben („Die erste Aufgabe fragt immer nach A“), aus den bisherigen Antworten („A und B waren schon gefragt, dann muss die Antwort jetzt C sein“) oder aus dem Verknüpfen mit bestimmten Beispielen („In Satz X ist immer A gefragt“) geschlussfolgert werden kann. Statt zwei getrennte Vorher-/Nachher-Tests zu entwerfen, ist nun ein einziger Test erstellt worden, der jedoch für alle Teilbereiche einen großen Pool an Aufgaben enthält. Mit jedem Durchlauf wird ein neuer Test zusammengestellt, indem pro Sektion aus dem Fragenpool eine begrenzte Anzahl von Aufgaben zufällig ausgewählt und – innerhalb des jeweiligen Teilbereichs – in ebenfalls zufälliger Abfolge vorgelegt wird. Wo immer möglich, sind die Aufgaben so zusammengestellt, dass auch zwei Aufgaben dieselbe Antwort erfordern können oder eine mögliche Antwort zu keiner Aufgabe passt. Außerdem kommt jeder Beispielsatz in mehreren Aufgaben zu verschiedenen Teilaspekten vor. Die Möglichkeit eines unmittelbaren Feedbacks (Anzeige der korrekten Antworten nach Wahl von „Antworten speichern“) und der detaillierten Gesamtauswertung gibt den Testabsolventen die Möglichkeit, Fehler sofort zu erkennen bzw. im Nachhinein nachvollziehen zu können, wo besondere Stärken und Schwächen bestehen. Dieses Feedback kann genutzt werden, um genau diese Teilbereiche gezielt im Selbstlern-Kurs nachzuarbeiten.

Der ONYX-Test ist als Test-Baustein in OLAT eingebunden und erlaubt über das Bewertungswerkzeug einen Einblick und Export der Testergebnisse (grundsätzlich funktioniert dies, in letzter Zeit [Oktober 2015] reagiert der Onyx-Reporter jedoch häufiger nicht).

Für den eigentlichen Kurs wurde das LernBar-Studio verwendet, da es u.a. Glossar-Verknüpfungen, die Einbettung von Audio- und Videomaterial sowie ein automatisches Inhaltsverzeichnis mit Navigation und Fortschrittsanzeige bereitstellt. Die letzten Handgriffe und Feinabstimmungen entpuppten sich jedoch als sehr zeit- und nervenraubend, da LernBar-Studio in den Versionen 4.0 bis 4.2 aufgrund mangelnder Stabilität und weiteren Performanz-Problemen die Fertigstellung extrem behinderte. Ab Version 4.2.2 war es wieder möglich, eine abspielbare,

saubere Fassung zu erstellen, die am 23. Oktober 2015 veröffentlicht wurde und als SCORM-Ressource in OLAT eingebunden wurde.

Die dritte Komponente ist das Forum, für das der entsprechende Kursbaustein in OLAT eingerichtet wurde.

## Evaluationsergebnisse

Der Grammatiktest liefert derzeit kontinuierlich Ergebnisse zum Kenntnisstand der Propädeutikumsteilnehmer\*innen. Die Evaluation des eigentlichen Kurses steht derzeit noch aus, ein langfristiger Effekt wird sich hoffentlich in den sprachwissenschaftlichen Seminaren der folgenden Semester zeigen.

## Ausblick

Sowohl der Vorkenntnisse-Test (ONYX) als auch der eigentliche Brückenkurs (LernBar-Studio) sind SCORM-kompatibel und dadurch auf vielen Lernplattformen einsetzbar. Eine Weiterverwendung des Kurses ist problemlos möglich und uniintern (FB 09 und 10) vorgesehen. Die hierfür eingerichtete Online-Lehrveranstaltung ist im Vorlesungsverzeichnis der Romanistik eingetragen und kann in andere Fächer importiert werden. Gepflegt und moderiert wird der Kurs derzeit durch Imme Kuchenbrandt; bei späterer Mitnutzung durch andere Institute ist eine Mitarbeit bei der Betreuung erwünscht.

## Publikationen

Vorstellung des Projekts auf dem 10. eLearning-Netzwerktag am 17.12.2015.

# FB 10 – Digital Criticism Lab

## Ansprechpartner

Prof. Dr. Vincent Hediger  
FB 10 – Neuere Philologien  
Institut für Theater, Film- und Medienwissenschaft

## Projektbeschreibung

Das **Digital Criticism Lab** (DCL) ist ein eLearning-Projekt des Lehrstuhls für Filmwissenschaft, das den Studierenden im Rahmen des Selbststudiums neue, rechnergestützte Methoden des kritischen wissenschaftlichen Umgangs mit Film und audiovisuellen Medien vermittelt. Das **DCL** bildet ein Alleinstellungsmerkmal der Goethe-Universität und dient als Lehrinstrument für alle am Institut angebotenen BA- und MA-Studiengänge. Es antwortet auf die Herausforderungen, die sich für die Geisteswissenschaften und namentlich für die Film- und Medienwissenschaft aus der fortschreitenden Digitalisierung der Medienkultur ergeben. War der Film für die ersten 80 Jahre seiner Geschichte ein Medium, dessen Zugänglichkeit auf den Ort und die Zeit der jeweiligen Aufführung beschränkt blieb, so sind im Zuge der Digitalisierung große Bestände der Filmgeschichte orts- und zeitunspecifisch zugänglich geworden. Film zu studieren heißt heute sich primär mit Digitalisaten auseinander zu setzen. Film zu studieren heißt heute aber auch, sich die Werkzeuge der kritischen Analyse eines Mediums anzueignen, das aufgrund der Ubiquität digitaler Filmbilder unsere Kultur stärker prägt als je zuvor.

## Erreichung der Projektziele

Das **DCL** erneuert vor diesem Hintergrund die Formen der Lehre und des Arbeitens in den Geisteswissenschaften, indem es den Studierenden die Werkzeuge einer kritisch-analytischen Arbeit am und mit dem audiovisuellen Material vermittelt. Das Projekt bündelt mehrere am Lehrstuhl seit 2011 aufgebaute Ressourcen des rechnergestützten Selbststudiums, so das Medienarchiv, das heute mehrere tausend Schlüsselwerke der Filmgeschichte umfasst, die „Referenzliste Film“, eine Selektion von rund 400 Filmen, welche die BA-Studierenden vor Studienabschluss gesehen haben müssen, die „Filmtankstelle“, ein digitales Archiv aller Filme der „Referenzliste“ für Studienzwecke, das Wiki zur „Referenzliste“ mit rund 10.000 bibliographischen Einträgen (PDF) sowie die aus Berufungsmitteln finanzierte technische Infrastruktur des **DCL**. Im **DCL** werden seit seiner Einrichtung jährlich rund 90 BA-Studierende sowie 30 Master-Studierende der verschiedenen Master-Studiengänge des Instituts für TFM ausgebildet. In vielen Fällen kann davon ausgegangen werden, dass die Studierenden schon eigene kleine Filme realisiert haben und über Grundkenntnisse von Schnittsoftware verfügen. Diese Kenntnisse werden im **Digital Criticism Lab** so zum Ausgangspunkt der weiteren Ausbildung genommen werden, wie dies bei den gymnasialen Vorkenntnissen in den Literatur-

oder Naturwissenschaften auch der Fall ist: Im Sinne von Grundkompetenzen, die zur Grundlage der eigenständigen Wissensaneignung und später auch der eigenständigen Forschung verfeinert werden.

Als Lehrformen werden Einzel- wie Gruppenarbeit verwendet. Am Ausgangspunkt steht beim angeleiteten Selbststudium (BA und Master TFM) jeweils ein Projektgespräch (Tutorial) mit einer Dozentin bzw. einem Dozenten (Professor\*in, Juniorprofessor\*in), bei dem Umfang und Fokus der Arbeit vereinbart werden. Bei den Praxismodulen bildet ein Workshop oder Seminar den Ausgangspunkt, wobei die Projektarbeit hier mit der jeweiligen Dozentin bzw. dem jeweiligen Dozenten vereinbart wird.

Im didaktischen Szenario des **DCL** kommt dabei bei der eigentlichen Durchführung der Arbeiten der bzw. dem wissenschaftlichen Koordinator\*in eine Schlüsselrolle zu. Seine bzw. ihre Aufgabe besteht dabei zunächst darin, den Studierenden auf ihren unterschiedlichen Kompetenzniveaus entgegen zu kommen und sie flankierend zur Arbeit der Dozent\*innen an die Nutzung des **DCL** heranzuführen. Die Professor\*innen und Dozent\*innen sind für die inhaltliche Konzeption des Selbststudiums bzw. der Projektarbeit zuständig, während die wissenschaftliche Koordination des **DCL** die technische Realisierung betreut, auf der Grundlage eigener wissenschaftlicher Kompetenz aber auch inhaltlich beratend eingreifen kann (jeweils nach Maßgabe des sich einstellenden Bedarfs).

Bei den Praxismodulen steht die wissenschaftliche Koordination des **DCL** überdies den (externen) Dozent\*innen mit technischem und didaktischem Support zur Seite. Hauptaufgabe der wissenschaftlichen Koordination ist es mithin, durch dosierten und gezielten Einsatz und punktuelle Betreuung das Selbststudium und die Projektarbeit der Studierenden zu unterstützen.

## Evaluationsergebnisse und Status des Projekts und Ausblick

Das Projekt kann somit im Sinne der Antragstellung und des Förderentscheids als Erfolg gewertet werden.

# FB 15 – eLearning-Modul zur Angewandten Mykologie

## Ansprechpartner\*innen

Prof. Dr. Meike Piepenbring und Sascha Pallesch  
 FB 15 - Biowissenschaften  
 Abteilung Didaktik der Biowissenschaften

## Projektbeschreibung

### 1. Vorlesungen

Die folgenden Vorlesungen wurden im Rahmen der Ringvorlesung zum LOEWE-Schwerpunkt Integrative Pilzforschung gehalten und aufgezeichnet. Die grau markierten Vorlesungen wurden zur weiteren Bearbeitung für das eLearning-Modul ausgewählt. Manche Vorträge sind entweder aus technischen Gründen (Videos von zwei Vorträgen gingen im OSZ „verloren“) oder aus inhaltlichen Gründen nicht dabei, da die Inhalte zu speziell sind. Die Videos stehen im Videoportal der GU zur Verfügung und werden in dieser Form schon von unseren Studierenden und Mitarbeiter\*innen, sowie von internationalen Kooperationspartnern genutzt.

IPF Lecture Series					
Place: Frankfurt am Main, Uni-Campus Riedberg, Otto-Stern-Zentrum, OSZ-H 6					
Time: 45 min starting at c.t. Please arrive s.t. so we have time to organize the technical part of the talk					
	date	Lecturer (PI)	Title of the talk	remarks	
2014	1	24.4.	Meike Piepenbring	Treasure hunting in fungal diversity	video got lost, talk was repeated
	2	22.5.	Ewald Langer	Fungal diversity of the Kellerwald-Edersee National Park - indicator species of nature value and conservation	
	3	26.6.	Helge Bode	Natural product biosynthesis in fungi and tools to access their chemical diversity	
	4	24.7.	Roland Kirschner	Fungi for the food market in Taiwan	
	5	31.7.	Marco Thines	Oomycetes, a hidden realm of plant destroyers, saprotrophs, and endophytes - and their potential for use in biocontrol and health	video got lost
	6	30.10.	Richard Spivallo	Fungal volatiles: from their ecological roles to their industrial applications	
	7	27.11.	Gerhard Sandmann	Carotenoids in fungi	too special
	8	11.12.	Michael Bölker	Fungi as producers of biosurfactants	
2015	9	29.1.	Imke Schmitt	The lichen symbiosis: a rich and poorly exploited source of natural products	
	10	26.2.	Martin Rühl	Fungal food biotechnology	
	11	26.3.	Eckhard Boles	Genetic engineering of yeasts for the production of specialty lipids	
	12	23.4.	Gerhard Kost	Tropical Fungi	
	13	28.5.	Dirk Hoffmeister (HKI Jena)	Fungi as chemists	
	14	28.5.	Heinz Osiewacz	Fungi as models in aging research	too special
	15	25.6.	Eckhard Thines	Secondary metabolites in the plant pathogenic fungus Magnaporthe oryzae: Regulation of pyricularin biosynthesis and impact on pathogenicity?	external
	16	21.7.	Till Opatz	Synthesis and structure elucidation of natural products	external

Die Videos wurden von Sascha Pallesch und Meike Piepenbring angeschaut zur Entwicklung der Begleitmaterialien. Dabei wurden technische und inhaltliche Fehler in den PowerPoint-Dateien und im gesprochenen Text identifiziert.

## **2. Begleitmaterialien**

Zu jeder Vorlesung wurde in Word ein Formular ausgefüllt mit Angaben zu

- notwendigem Vorwissen bezüglich Artenkenntnis, Kenntnis der Biochemie, sonstiges Wissen für den Begleitzettel
- Quizfragen (ca. 2-3 Seiten)
- Inhalte: Stichwörter für eine inhaltliche Zusammenfassung (werden gebraucht für das Portal)
- Fehler in der ppt-Datei, technische Fehler, Fehler im gesprochenen Text
- Wo kann man das Video in 3-4 Kapitel aufteilen?

## Evaluationsergebnisse

### **3. Weitere Arbeitsschritte**

3.1 S. Pallesch korrigierte mit Unterstützung der Kollegen im OSZ die Videoaufzeichnungen.

3.2 D. Weiss et al. formatieren die Videoaufzeichnungen des OSZ so, dass sie in das Programm LernBar importiert werden können.

3.3 D. Weiss et al. schneiden die Videoaufzeichnungen in jeweils 3-4 Kapitel, entsprechend den Angaben von S. Pallesch.

3.4 S. Pallesch fügt die Quizfragen aus 2. in LernBar ein.

3.5 S. Pallesch importiert die Videoelemente und Begleitbilder in LernBar.

3.6 Für jede Lektion (= Video-Vorlesung) wird ein Begleitzettel angelegt.

3.7 Die Dozenten, die die Vorlesung gehalten haben, überprüfen die Inhalte und ergänzen die Materialien.

3.8 D. Weiss et al. legen das Internet-Portal an.

### **Stand der Dinge und Probleme**

zu 1. Videoaufzeichnungen: abgeschlossen

zu 2. Begleitmaterialien (Word-Datei): abgeschlossen

zu 3.1. Videokorrektur: Die Vorgehensweise ist nach anfänglichen Unklarheiten bezüglich der Vorgehensweise etabliert, jedoch noch nicht vollständig abgeschlossen (Aufwand eher gering)

zu 3.2 Umformatierung: Nach anfänglichen Problemen ist die Vorgehensweise etabliert, jedoch noch nicht abgeschlossen.

zu 3.3 Schneiden: Das ist kein Problem, wurde jedoch noch nicht für alle Vorträge gemacht.

zu 3.4 Einfügen der Quizfragen: Dieser Vorgang ist mit mehr Arbeit verbunden als gedacht, da im Programm LernBar nur wenige Frage-Formate zur Verfügung stehen. Auch die Begrenzung des Textumfangs ist ein Problem. Fragen müssen häufig neu konzipiert werden.

zu 3.5 Das ist technisch einfach und wurde für die ersten Vorträge gemacht.

zu 3.6 Die Inhalte stehen zur Verfügung, wurden für zwei Vorträge eingefügt.

zu 3.7 Diverse Kolleg\*innen wurden angesprochen, Rückmeldungen erreichen uns nur verzögert. An dieser Stelle können und müssen wir mehr Druck aufbauen, sobald wir erste Lektionen als LernBar-Dateien vorliegen haben. Wenn mal eine Lektion einsehbar ist, sollten die Kolleg\*innen begeistert sein von diesem Format und besser zuarbeiten.

zu 3.8 Das Konzept für das Portal im Internet wurde besprochen, es muss jedoch noch umgesetzt werden.

### **Erprobung**

Im Mastermodul Mykologie, das in der ersten Hälfte des Wintersemesters 2015/2016 durchgeführt wird, sollen die Lektionen erprobt werden im Rahmen des Seminars. Die Studierenden sollen für jeden Seminartermin eine LernBar-Lektion durcharbeiten, deren Inhalt nach der „Inverted Classroom“-Methode besprochen wird. Zudem werden die Quizfragen diskutiert und Verbesserungsmöglichkeiten gesammelt und umgesetzt.

### **Gründe für die Verzögerung**

M. Piepenbring übernahm das Amt als Dekanin, weshalb sie deutlich weniger Zeit für dieses Projekt verwenden konnte als geplant. Trotzdem schaffte sie es, für ca. die Hälfte der Vorträge das Formular auszufüllen und regelmäßig mit S. Pallesch den Stand der Dinge zu besprechen.

Technische Probleme:

- Zwei Videos gingen im OSZ verloren.
- Probleme bei der Datenübermittlung zwischen HRZ und Studiumdigitale (hat für die ersten beiden Videos sehr lange gedauert)
- Das Umformatieren der Aufzeichnung für ein LernBar-kompatibles Format war schwieriger als gedacht.
- Wegen technischer Probleme mit dem Programm LernBar (z.B. speichert es Inhalte manchmal nicht ab, verschiedene LernBar-Versionen mit verschiedenen Vor- und Nachteilen) geht viel Zeit verloren

Vorteil der Verzögerung: Dadurch haben wir nun die Möglichkeit, die Lektionen im Mastermodul zu erproben!

### **Ausblick**

Folgender weiterer Verlauf wird angestrebt:

- 6.11.2015: Vorstellung einer fertigen LernBar-Lektion im Rahmen des Retreats der IPF-Projektgruppe (Ziel: Motivierung der PIs für Korrekturarbeiten)

- Bis zum 30.11.2015: Erste Versionen von 11-12 LernBar-Lektionen. Dieser Termin kann jedoch nur eingehalten werden, wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind (im Moment, 21.10., funktioniert das Veröffentlichen nicht). Die Lektionen werden an die Fachleute verschickt zur inhaltlichen Durchsicht.
- Bis zum 31.12.2015: Erste Version des Internetportals
- Bis zum 31.1.2016: Rückmeldungen der Fachleute, „Polieren“ der englischen Sprache
- Bis zum 29.2.2016: Einarbeitung von Rückmeldungen der Dozent\*innen, Studierenden und Sprachexpert\*innen, Fertigstellung aller LernBar-Lektionen, des Internetportals und der Anbindung der LernBar-Lektionen an das Internetportal.







