

1 Die Grundidee

Ziel der CoP war es, dass Studierende der Universität Bielefeld digitale Produkte der Humanities wie z.B. interaktive Lernvideos, Podcasts oder Vlogs in Teamarbeit gemeinsam erstellen. Die CoP reagiert damit auf einen grundlegenden Wandel in der Arbeitswelt von Geisteswissenschaftler*innen, auf den Studiengänge bisher nur unzureichend vorbereiten. Für Absolvent*innen ist es inzwischen eine zentrale Anforderung, die Ergebnisse geisteswissenschaftlicher Forschung und Arbeit im digitalen Raum zu präsentieren. Die Arbeit der CoP diene dazu, Studierende besser auf die neuen Herausforderungen vorzubereiten.

2 Besonders interessant war für uns

Mit Studierenden...

...Podcasts, Videoessays, Social-Media-Beiträge, Blogs und Actionbounds zu produzieren

...digitale Informationsmaterialien für die Bielefelder Klimabahn zu gestalten

...eine Ausstellung in der Wissenswerkstadt zu organisieren

...Workshops zum Schreiben in der Öffentlichkeit und zum Praxisbezug in verschiedenen Berufsfeldern zu veranstalten

...auf unserer studentische Tagung zur Zukunft des Studiums in den Geisteswissenschaften zu diskutieren

Mit Kolleg*innen...

...Lehrprojekte zu konzipieren und ihre Ideen zu fördern

...Lehre fächerübergreifend weiterzuentwickeln

... Aspekte gelingender Gruppenarbeiten zu identifizieren

... über Chancen und Risiken des Einsatzes von KI in der Lehre zu diskutieren

...Kriterien zur Bewertung produktorientierter Lehre zu entwickeln



Mediathek

3 Unsere wichtigsten Erkenntnisse und was wir gelernt haben

Damit Gruppenarbeiten gelingen, braucht es eine gute Unterstützung der Studierenden. Ohne eine solche Infrastruktur sind Studierende schnell überfordert.

Die Erstellung von Produkten im geisteswissenschaftlichen Studium kann sehr gut funktionieren. Studierende erleben diese Form der Studienaktivität oft als sinnvoller als andere Leistungen und sind deshalb häufig bereit, viel Zeit und Arbeit zu investieren.

Für jede Art von Leistung braucht es eigene Bewertungskriterien. Es kann sehr gewinnbringend sein, diese interdisziplinär und mit Studierenden gemeinsam zu entwickeln.

Es lohnt sich, die Erstellung eines Produkts über das Semester hinweg zu begleiten: Studierende profitieren von genauen Fristen für die Einreichung verschiedener Arbeitsschritte und festen Terminen für Feedback durch Dozierende und Peers.

„Partizipation“ ist weder selbsterklärend noch eindeutig. Es gibt viele Arten und Weisen, Studierende in die Konzeption, Gestaltung und Durchführung von Lehre einzubinden.

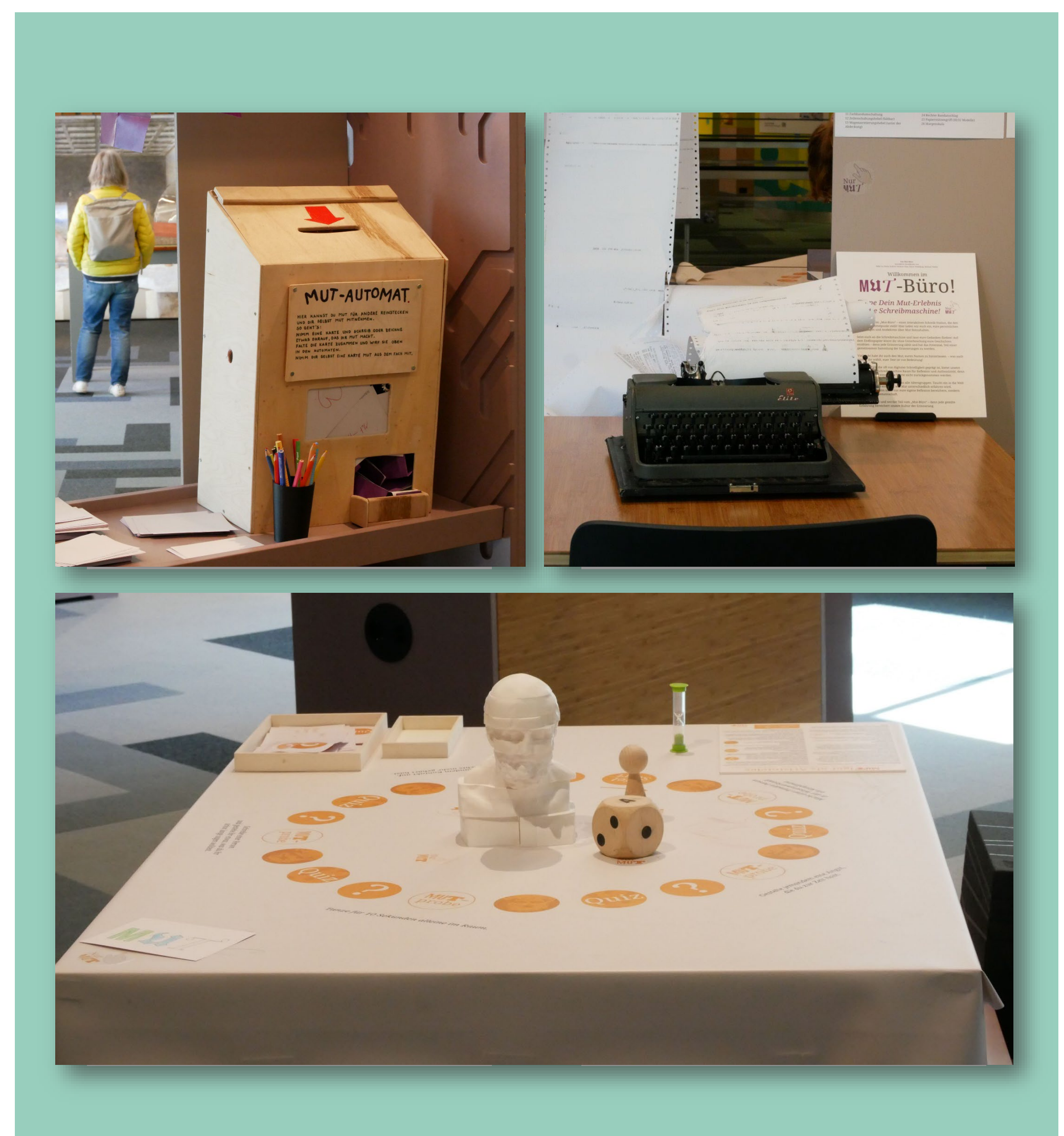
Interdisziplinäre Zusammenarbeit lohnt sich in der Lehre. Überhaupt lohnt sich der Austausch über Lehre.

Das Entwickeln von neuen Lehr-/Lernszenarien braucht Zeit. Diese ist ohne zusätzliche Ressourcen quasi nicht vorhanden.

Es gibt bei der Erstellung von Produkten erstaunlich viele rechtliche Fragen. Eine juristische Beratung ist sehr wertvoll.

Die Arbeit mit externen Kooperationspartner*innen ist oft herausfordernd, weil die Logiken von Studium, Prüfungsrecht und externen Partner*innen nicht immer zusammenpassen.

Es lohnt sich aber, sich auf diese Herausforderungen einzulassen, sie gehören zu Rahmenbedingungen aktueller Hochschullehre.



4 Diese Tipps möchten wir weitergeben

Es lohnt sich, frühzeitig mit der Planung von Lehre anzufangen, in der Produkte von Studierenden erstellt werden sollen.

Es gibt vielfältige Unterstützungsangebote der Uni – diese sollte man nutzen.

Der Austausch über Lehre lohnt sich, weil er auch dazu führt, dass nicht alle wieder neu anfangen müssen, sondern auf Dinge zurückgreifen können, die es bereits gibt.



5 Was würden wir zukünftig anders machen?

Wir würden nicht unterschätzen,

...wie wichtig und zeitintensiv die Beschäftigung mit den rechtlichen Vorgaben und Rahmenbedingungen für (digitale) Produkte in der Öffentlichkeit ist.

...dass die Erstellung digitaler Produkte oft nur schwer in bestehenden Modulbeschreibungen als Leistung abzubilden ist.

...wie groß der Arbeitsaufwand ist, der mit der tatsächlichen Veröffentlichung von studentischen Produkten einher geht.

Ständige Mitarbeitende in der CoP

Matthias Buschmeier (Germ. Literaturwissenschaft)

Inga Gostmann (Hilfskraft)

Alexander Hallbauer (Hilfskraft)

Michael Mienert (Kulturvermittlung)

Petra Pansegrau (Medienwissenschaft)

Heike Thienenkamp (Kulturvermittlung)

Thomas Walden (Medienwissenschaft)

Anna Welpinghus (Philosophie)

Almut K. v. Wedelstaedt (Philosophie)

Kontakt

publichumanities@uni-bielefeld.de