

TURN Conference 13.-15. September 2023

Prototyp Zukunft

Lösungen für transformative Lehre

academic development draft – Entwurfsmuster

Roman Knipping-Sorokin, Prof. Dr. Gertraud Koch, Kim Winterhalter

Universität Hamburg

1. Beschreibung:

Das digitale Propädeutikum (DigiPop) soll den Einstieg in das digitale und interdisziplinäre Arbeiten in den Geisteswissenschaften erleichtern. Es entstand im Rahmen des Digital Literacy Lab, einer größer angelegten Initiative an der Universität Hamburg zur Förderung digitaler Kompetenzen und wird nun integriert in die Digitalstrategie der Universität Hamburg fortgeführt.

Das digitale Propädeutikum stellt in Form einer Online Plattform Wissensmodule zu digitalen Arbeitsweisen als LivingDocument bereit. Es ist ein praxis- und anwendungsorientiertes Angebot, das Studierenden und Lehrenden dabei hilft, ihre digitalen Arbeitsfähigkeiten zu verbessern. Die Inhalte beziehen sich auf grundlegende wissenschaftliche Arbeitstechniken, sowie die einzelnen Bedarfe der verschiedenen Fachdisziplinen. Darüber hinaus dient es Lehrkräften als Ressource, um ihre eigenen didaktischen Konzepte zu entwickeln.

Das Projekt hat zum Ziel, den geisteswissenschaftlichen Fächern eine Hilfestellung in der Vermittlung von Grundprinzipien und -kompetenzen für die wissenschaftliche Arbeit im Digitalen anzubieten. Es ist wichtig, dass die traditionellen Arbeitsweisen der Geisteswissenschaften mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Digitalisierung zusammengeführt werden, um die zukünftige Entwicklung und zukünftigen Fortschritte der Wissenschaft zu fördern.

2. Der Kontext

Das DigiPop bietet online ein digitales Angebot innerhalb der Studieneingangsphase (aber auch darüber hinaus) für das digitale und interdisziplinäre Arbeiten in den geisteswissenschaftlichen Fächern. Zudem holt es Erstsemester-Studierende in der Orientierungsphase fachspezifisch und fachübergreifend ab. Weiterhin bietet es als Online-Ressource sowohl Lehrenden die Möglichkeit Inhalte als Wissensmodule, sowie als Impulse für die eigenen Lehrveranstaltungen heranzuziehen als auch den Studierenden als Wissensressource für das Selbststudium.

Innerhalb der Hochschuldidaktik bietet das DigiPop einen dualen Ansatz, es geht sowohl um das Lernen wie auch Lehren im Hochschulkontext. Somit kann das DigiPop als ein Sammelsurium und ein transdisziplinär angelegtes Wissensforum eingeordnet werden. Der Living Document Charakter der Inhalte erlaubt eine stetige Weiterentwicklung der Inhalte. Eine Notwendigkeit, um der Schnelligkeit der Digitalisierung (z. B. Thema ChatGPT etc.) gerecht zu werden. Darüber hinaus können weitere, neuentstandene Inhalte in Form von Digitalen Werkstücken entstehen und in das DigiPop eingebunden werden.

In der Lehre kann das DigiPop als Werkzeugkasten frei eingebunden aber auch durch das Living Document Format mit neuen Inhalten erweitert werden. Lehrende können Inhalte in ihre Seminare einbauen, sie weiterentwickeln und haben so die Möglichkeit die Ressourcen gebündelt und themenspezifisch abzurufen. Inhalte müssen nicht zunächst aus unterschiedlichen Quellen, Plattformen etc. zusammengetragen werden, da sie bereits durch die fachspezifische Kuration auf dem DigiPop gebündelt sind.

Das DigiPop schafft einen Zugang zum eigenständigen Lernen, mit dem Studierende mit digitalen Arbeitsweisen vertraut gemacht werden. Sie können damit die Möglichkeiten für eigene Forschungen erweitern und die häufig beobachteten Berührungsängste und Unklarheiten in Bezug auf z.B. fehlende Anwendungsszenarien, ethische Fragen, oder den praktischen Umgang mit digitalen Tools überwinden. Studierende lernen somit, dass Zugänge und Angebote vorhanden sind und auch eigenständiges Arbeiten möglich ist. Es nützt auch dazu sich mit den eigenen Unsicherheiten auseinanderzusetzen und im Seminar in den Austausch darüber zu kommen.

3. Das Problem

Bei Studierenden der Geisteswissenschaften lässt sich eine vorhandene Skepsis und Unsicherheit bzw. Berührungsangst mit digitalen Methoden und Tools feststellen. Diese versuchen wir durch eine digitale, modulare Wissensplattform gezielt anzusprechen und zum selbstmotivierten und auf Eigeninitiative beruhendem Lernen anzuregen. Das Ziel ist es, sowohl ein fächerübergreifendes Angebot für die Studierenden zu digitalen Methoden und digitaler Arbeitsweise zu erstellen sowie auch fachspezifische Vertiefungen anzubieten. Zudem bietet das Projekt ebenfalls die Möglichkeit, dass Lehrende die Wissensplattform in ihre Veranstaltungen einbinden und das damit gesammelte Erfahrungswissen zur Weiterentwicklung der Plattform genutzt werden kann.

4. Lösung (Welche allgemeine Form hat die Lösung?)

Das DigiPop ist eine digitale, modular aufgebaute Online-Wissensplattform mit Inhalten und praktischen Tipps und Hands On Beispielen zur digitalen Arbeitsweise. Es ist sowohl an Erstsemester der Geisteswissenschaften für das Selbststudium gerichtet, sowie als Ressource zur Einbindung in der Lehre. Neben einem allgemeinen Teil werden vor allem die fachspezifischen Belange durch einzelne Module (Audio, Text, Bild, Video, Multimodal) aufgegriffen und verknüpft.

So zeigt zum Beispiel das Modul "Multimodale Daten" unter anderem wie Social Media Daten von unterschiedlichen Plattformen extrahiert und anschließend analysiert werden können. Dieses niedrigschwellige Angebot bietet somit einen IT basierten Zugang zur wissenschaftlichen Arbeit im Digitalen, angepasst an die Bedürfnisse der Geisteswissenschaften. Des Weiteren soll das DigiPop

Studierende dazu anregen eigene digitale Arbeiten und wissenschaftliche Arbeitsformate vorstellen. Ergänzend und weiterführend zum wissenschaftlichen Schreiben als etablierter Form zur Darstellung von Forschungsergebnissen, gilt es neue Ausdrucks- und Repräsentationsformen zu erproben und beim eigenen Erstellen von digitalen Formaten „digital literacy“ zu erwerben. Studierende in der Fakultät Geisteswissenschaften sollen so ein sicheres, reflektiertes, fachbezogenes Arbeiten im Digitalen erlernen, so dass über den Studienverlauf hinweg die Kompetenz und Sicherheit in der Umsetzung digitaler Arbeitsweisen in Verbindung mit den jeweiligen fachlichen Inhalten eingeübt werden kann und stetig wächst. Diese Arbeiten werden dann auf der Plattform unter der Rubrik „digitale Werkstücke“ vorgestellt.

Um die interdisziplinäre Verwendbarkeit des DigiPop in verschiedenen geisteswissenschaftlichen Disziplinen sicherzustellen, wurde dessen Erstellung durch einen wissenschaftlichen Beirat von Professorinnen aus unterschiedlichen Fachbereichen der Fakultät für Geisteswissenschaften begleitet (u. a. Afrika- Asien-Institut, Ethnologie, Geschichte, Medienwissenschaft, Kunstgeschichte, Computerlinguistik und Empirische Kulturwissenschaften).

5. Vorteile (Welche Mehrwerte werden mit dieser Lösung erzielt?)

- eine niedrighschwellige Zugänglichkeit zu digitalen Arbeitsweisen
- Vermittlung von Grundprinzipien und Kompetenzaneignungen im Digitalen für Studierende
- die Einbindung des DigiPop in Lehrinhalte
- Die Wissensmodule werden zwar fachspezifisch kuratiert, jedoch auch mit Verweisen auf Ressourcen aus anderen Fachbereichen, somit wird eine Interdisziplinäre Zusammenarbeit gefördert.
- Aspekte der Nachhaltigkeit: aktuelle Inhalte werden dauerhaft abrufbar und können stetig ausgebaut, (fachspezifisch) ausdifferenziert und für geisteswissenschaftlich digital Praktizierende greifbar gemacht werden
- Aspekt der Skalierbarkeit: durch den „Living Document“ Charakter kann das Projekt prozesshaft wachsen. Bereits vorhandenes Material und aufbereitete Inhalte können durch Querverweise und Verlinkungen als Vernetzungsmöglichkeiten genutzt werden.
- das Projekt bietet eine Anschlussfähigkeit für vertiefende und wechselseitig entstehende digitale Kompetenzen in den Geisteswissenschaften.

6. Nachteile (Welche Nachteile müssen in Kauf genommen werden?)

- Die notwendigen Ressourcen, um eine Verstetigung sicherstellen zu können. Damit sind sowohl technische Ressourcen für die Wartung und Aktualisierung der Online-Plattform gemeint, sowie auch die inhaltliche Aktualisierung und Betreuung in Form von weiterem Ausbau, Kuration und der Weiterentwicklung der Inhalte.
- Eine weitere Herausforderung kann in der notwendigen Selbstmotivation zur Auseinandersetzung mit der vollen Funktionsweise der Plattform gesehen werden.