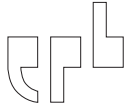




Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Fakultät für Erziehungswissenschaft
Psychologie und Bewegungswissenschaft



WiSe 2011/12



Veranstungsverzeichnis

medien & bildung

Forschung und Lehre an der Fakultät für
Erziehungswissenschaft, Psychologie
und Bewegungswissenschaft

*mms



Impressum

Universität Hamburg
Fakultät für Erziehungswissenschaft,
Psychologie und Bewegungswissenschaft
Medienzentrum für Bildung,
Kommunikation und Service
Von-Melle-Park 8
20146 Hamburg
mz.epb@uni-hamburg.de
<http://www.epb.uni-hamburg.de/medienzentrum>

Zusammengestellt von Ralf Appelt, Wey-Han Tan,
Sebastian Plönges, *mms
Satz von Sebastian Plönges, Ralf Appelt *mms

Foto Titel: To put it in a Nutshell
Quelle: <http://passingbyandstopped.com>
Druck: <http://www.online-druck.biz>
Auflage: 500
KVV-M&B: Nr. 22

Spitz pass auf!

Kleine Behälter tauschen in schneller Folge ihre Plätze, wobei durch konzentriertes Beobachten scheinbar ermittelt werden kann, was sich am Ende unter welchem Hütchen verbirgt. Die Spieler setzen auf die Zuverlässigkeit der eigenen Beobachtungsgabe und staunen, wenn sich am Ende der Inhalt nicht mehr dort befindet, wo eigentlich sein sollte.



Unser Titelmotiv zeigt ein sehr altes Spiel, das sowohl Grundlage für Zauberkünstler wie für findige Trickser darstellt. Ein genauer Blick auf die Situation lohnt sich: Auf den Spieler, die Beobachter, die Hütchen – insbesondere für (Medium-)Pädagogen. Die Aufmerksamkeit des Passanten zu gewinnen (von dem zunächst angenommen werden muss, dass er Besseres zu tun, hat als Stehenzubleiben und sich auf den dargebotenen Zauber einzulassen), ihn an den Spieltisch zu locken und ihn anschließend zum (Weiter-)Spielen zu motivieren sind die ersten Aufgaben des Hütchenspielers.

Der Rückgriff auf solcherlei Tricks ist auch in Situationen des Lehrens und Lernens nicht unüblich – und das nicht erst seit Spielen und Lernen in erster Linie unter verkaufsfördernden Gesichtspunkten als Lernspiel, Edutainment oder neuerdings Game Based Learning gedacht werden. Die alte und vor allem grundsätzliche Frage der Pädagogik lautet: Wie lässt sich der Zögling möglichst widerstandslos (und natürlich zu seinem eigenen Vorteil) zum gewünsch-

ten Verhalten, hier: Lernen, bewegen? An großen Namen, die der Idee der pädagogisch fruchtbaren Verbindung von Spiel und Lernen Pate stehen, mangelt es nicht. Von Platon über Erasmus von Rotterdam, Johann Amos Comenius, Friedrich Schiller oder John Locke bis hin zu den prominenten Vertreterinnen und Vertretern der Reformpädagogik: die Lehre gestaltet sich besonders einfach und effizient, wenn der Lernende zu spielen glaubt.

Dem Pädagogen, der hier aufhört, weiter zu fragen, bleiben grundlegende Möglichkeiten des Spiels als pädagogisches Medium verborgen.

Im Übergang vom „Was?“ zum „Wie?“, das heißt hier also, wenn man sich fragt, wie und warum die Kugel ihre Position verändert (und so versucht, den impliziten Regeln des Spiels auf die Spur zu kommen) anstatt nur zu fragen, wo sie sich gerade befindet, beginnt man das Spiel als Medium zu erkennen und es nicht auf seine Funktionen als Attraktor und Katalysator des Lernens zu reduzieren. Dass nämlich viele der aktuell diskutierten Konzepte sich in der Regel auf behavioristische Wurzeln zurück besinnen und so das Spiel auf ein bloßes Mittel zum Zweck, einen beliebig befüllbaren Container reduziert wird, wird dabei gerne übersehen. Fängt man an, den Regeln des Hütchenspielers zu misstrauen, dann beginnt ein ganz anderes Spiel (lesen Sie dazu weiter im Artikel von Wey-Han Tan auf S. 10ff.)

Unabhängig davon, ob Sie sich als lernende/lehrende Person mit dem Hütchen, dem verborgenen Kügelchen, dem Hütchenspieler

oder dem Beobachter identifizieren möchten, wünschen wir Ihnen ein spielfreudiges Semester und reichliche (Erkenntnis-)Gewinne.

Für das Team vom Medienzentrum,
Ralf Appelt, Sebastian Plönges,
Christina Schwalbe, Wey-Han Tan

P.S.: Ein eigens für dieses KVV entworfenes Brettspiel findet sich in der Mitte des Heftes.



Abbildung: „Der Zauberkünstler“ von Hieronymus Bosch, Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Conjuror_Bosch.jpg

Inhalt

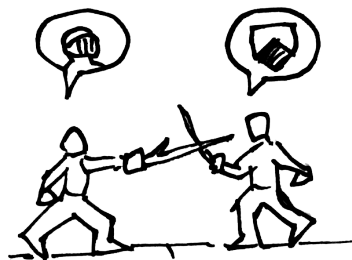
Titelthema	04
Links	11
Thema Portfolio	12
Neuigkeiten	18
Personalia	22
Workshops	29
Lehrveranstaltungen	35
Geräteausleihe	44
Ansprechpartner	45
Öffnungszeiten	47
Lageplan	48

Das Eckige muss ins Runde?

Weil Spiel-Software in der Regel einfacher zu bewerben und zu verkaufen ist als ihre bildungstheoretische Reflexion, gelten „Game based Learning“ (GBL), „Playducation“, „Gamification“ und ähnliche Projekte als *state of the art* – auf Didaktikmessen und Konferenztagen gleichermaßen. In der aktuellen Auflage des vom New Media Consortium jährlich publizierten »Horizon Report«, dem Standardwerk zur Bildungstrendforschung, wird GBL als relevante Lernstrategie der nächsten zwei bis drei Jahre identifiziert. Dass die theoretischen Konzepte bei einer allzu sorglosen Verquickung von Spiel und Lehre wenn nicht bis Platon so in der Regel doch auf behaviouristische Wurzeln zurückreichen und so das Spiel auf ein bloßes Mittel zum Zweck reduziert wird, wird dabei gemeinhin ignoriert.

Ein besonderes Problem der Korrelation von Lernen, Bildung und Spielen liegt in der Eigenart der deutschen Sprache, nicht ohne weiteres zwischen regelgeleitetem Spiel und innovativem bzw. explorativem Spiel zu unterscheiden. So bedeutet im Englischen „gaming“ die Akzeptanz eines absolut bindenden Bezugssystems aus Regeln und Narrationen, um am Spiel teilnehmen und es ggf. gewinnen zu können, während „playing“ oder „toying“ eine schöpferische Umdeutung bzw. Umreglementierung eines Wirklichkeitsaspekts vorangeht, um damit bzw. darin dann spielen zu können. Dies sind keine Gegensätze, sondern gegenseitige Ergänzungen, sichtbar z.B. im kindlichen Rollenspiel, wenn sich Phasen des gemeinsamen Aufstellens oder Modifizierens von Regeln und Deutungen abwechseln mit solchen der Unterordnung des Handelns darunter. Wenn beim Vater-Mutter-Kind-Spiel auf den Ausruf

„Du darfst das nicht, du bist die Mutter!“ die Entgegnung folgt „Darf ich wohl, gerade weil ich die Mutter bin!“, dann stecken die Spieler mitten im Wechsel zwischen kreativem Metaspiel und konservativem Regelspiel.



Es lassen sich so ebenfalls zwei grundlegende Aspekte der Pädagogik erkennen: Einerseits die kulturverhaltend-integrative Reproduktion gesellschaftlich anerkannter Wissensbestände, Fähigkeiten, Werte und Einstellungen; andererseits das Herausfordern von Kritik, Umdeutung, Innovation und streitbarer Individualität.

Eine Tendenz zu ersterem ist erkennbar: „Serious Games“ bezeichnen Spiele, die „erziehen/lehren, trainieren, informieren“ (Chen & Michael 2006), „Game Based Learning“ (Squire 2005) oder „persuasive Games“ (Bogost 2007) zielen u.a. auf die Veränderung von Einstellungen und Werten des Spielers; während „Gamification“ (Schell 2010) oder „Ludic Design“ (Burmester et al. 2002) auf eine Anreicherung unterschiedlichster Lebensbereiche mit Spielelementen aufbauen, um Motivation und Spaß in anstrengende oder unbeliebte Tätigkeiten zu bringen. Für eine alternative Didaktik werden hier natürlich auch allgemeine Attribute des Spielens mit durchaus kritischen Lerninhalten methodisch befruchtet, so z.B. der aktive, partizipierende Lerner, die Wiederholbarkeit und Folgenhaftigkeit des eigenen Handelns oder die emotionale Involvierung. Aber die scharf gezogenen Grenzen, die die Designer von den Spielern oder das explizite Regularium von der unscharfen Realität trennen, bleiben zu Ungunsten des „play“-Aspektes bestehen. Didaktisch oder anderweitig ‚wirksame‘ Regelspiele benötigen als Gegengewicht einen Modus, der mit Klischees und Regelkonventionen ‚spielt‘, der verblüfft, verwirrt, verwundert und zum Denken über und nicht nur in Rahmungen auffordert.

Gerade die scheinbar festen Kategorien und Rahmungen des Alltags können Ziel des Spielens werden. Bereits Piaget spricht von einer „überbordenden Assimilation“, einem respektlosen, innovativen Umgang mit Wirklichkeit; bestimmte Spielarten basieren auf diesen mitteilbaren Grenzverletzungen, die die Demarkationslinien von Zeit und Raum, Wille und Medium überschreiten - und damit auch kulturelle Grenzen in Frage stellen:

Pervasive Spiele eignen sich urbane Räume oder das Internet als Spielfelder an; verwischen die Grenzen zwischen Mitspielern, Zuschauern und Unbeteiligten; und setzen zeitliche Begrenzungen außer Kraft. „World Without Oil“ oder „Urban Golf“ stehen beispielhaft für diese grenzdurchdringende Art zu spielen – wie das bekannt-berühmte „Assassin's Game“.

Metaspiele öffnen die Regeln und Narrationen scheinbar ‚fester‘ Spielkonzepte für Veränderungen durch den Spieler. Die ‚Mediengestaltung‘ erweitert sich grenzmodifizierend auf das Medium selbst, ausgehend von der Erkenntnis, dass sich Artefakte wie Spiele, Medien, Regelsysteme prinzipiell ändern lassen.

Transmediale Spiele transkribieren grenzübertagend oder grenzübergreifend (Spiel-) Elemente und Inhalte anderer Medien in Spiele und umgekehrt. Mit Fanfiction, Machinima oder Newsgaming ist dies einer der größten Bereiche ‚innovativer‘, unabhängiger Spiele und findet sich zunehmend als kommerzieller Ansatz im Crossmedia Design bzw. im „transmedia storytelling“ (Jenkins 2003).

Unusable Games – ‚benutzerunfreundliche Spiele‘ – brechen gezielt mit der Vorstellung, dass Spiele fair, interessant und sicher gestaltet werden, um ähnlich einer überzeichnenden Satire Reflexion und Kritik an verfestigten Vorstellungen betreffs Inhalt und Form herauszufordern. Garry Shirts „Starpower“ wäre ein prominentes Beispiel für diese Art grenzsabotierender Spiele.

„Spielregeln“ finden sich überall; das „Spielen“ mit diesen Grenzen - nicht nur in ihnen - ist seltener anzutreffen. Sutton-Smith bemerkte dass „derjenige Aspekt der Gesamtkultur, der mit der größten Wahrscheinlichkeit in Spielen nachgebildet wird, [...] der Aspekt der Machtbeziehungen [ist]“ (Sutton-Smith 1978, 70). Die für Pädagogen interessante Frage mag nun lauten, wie und von wem die Bedingungen für diese Nachbildung geschaffen werden: Als „game“ oder als „play“, von Designern oder Spielern?

Wey-Han Tan

Literaturtipps

Ian Bogost (2007): Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Massachusetts Institut of Technology

Michael Burmester, Marc Hassenzahl und Franz Koller (2002): Usability ist nicht alles - Wege zu attraktiven Produkten. In i-com. Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien, Heft 1/2002, Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH, S.32-S.41

Sande Chen und David Michael (2006): Serious Games: Games That Educate, Train and Inform. Thomson Course Technology

Markus Montola et al. (2009): Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play. Elsevier

Henry Jenkins (2011): Transmedia 202: Further Reflections. Artikel aus The Official Weblog of Henry Jenkins vom 01.08.2011.
http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jesse Schell (2010): When games invade real life. Vortrag auf der DICE 2010
http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life.html

Kurt Squire (2005): Game-Based Learning: Present and Future State of the Field. MASIE Center eLearning Consortium
http://cecs5580.pbwiki.com/f/10_Game-Based_Learning.pdf

Brian Sutton-Smith (1978): Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Verlag Karl Hofmann

Relevante Links

Projekte/Institutionen

life Plattform <http://life.epb.uni-hamburg.de>
Fakultät epb <http://epb.uni-hamburg.de/>
*mms-eLearning Büro <http://mms.uni-hamburg.de/>
Workshops des Medienzentrums <http://life.epb.uni-hamburg.de/workshops>
EPB Blogfarm <http://blogs.epb.uni-hamburg.de>

Personen

Prof. Dr. Rudolf Kammerl <http://www.rudolf-kammerl.de/>
Christina Schwalbe <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/schwalbe/>
Ralf Appelt <http://appelt.net>
Manuel Zahn <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/zahn/>
Wey-Han Tan <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/metagames/>

Tools

Literaturverwaltung <http://www.zotero.org/> oder <http://www.mendeley.com>
Social Bookmarking <http://delicious.com/> oder <http://www.mister-wong.de/>
EduCommSy <http://www.educommsy.uni-hamburg.de/>

Twitteraccounts mit EPB-Bezug

Allg. Studierendenausschuss der UHH http://twitter.com/ASTa_UHH
EPB Medienzentrum <http://twitter.com/epbmz>
Staats- und Universitätsbibliothek <http://twitter.com/stabihh>
Abt. Öffentlichkeitsarbeit der UHH <http://twitter.com/unihh>
Prof. Dr. Anke Grotlüschen <http://twitter.com/aleana>
Christian Beermann <http://twitter.com/chbeer>
Christina Schwalbe <http://twitter.com/fernschwalbe>
Ralf Appelt <http://twitter.com/ralfa>
Wey-Han Tan <http://twitter.com/weytan>

Übersicht über viele Studierende der UHH <http://twittgroups.com/group/uni-hamburg>



<http://twitter.com/epbmz>



<http://facebook.com/epbmz>

Die (e)Portfolio AG

Theorie, Praxis & Kritik eines vielgestaltigen Konzeptes

Portfolio – ein Konzept, das in der pädagogischen Praxis und Theorie bereits seit längerem viel diskutiert wird. Und doch gibt es keine einheitliche Definition, keine einheitliche Methode und vielgestaltige Fragen, Probleme und Lösungsansätze in der Praxis. Insbesondere auch die grundsätzliche Bewertung von Portfolioarbeit als pädagogisches Konzept ist sehr divers. So wird die Möglichkeit zur Unterstützung individualisierten und selbstorganisierten Lernens zum einen euphorisch fast bejubelt, gleichzeitig mehrern sich die kritischen Stimmen, die Portfolios zumindest potentiell als Instrument zur Förderung einer neoliberalen Steuerungslogik ansehen – um damit nur zwei extreme bzw. Sichtweisen aus der Diskussion um Portfolios als pädagogisches Konzept herauszugreifen. Solche Ambivalenzen in der Bewertung des Portfoliokonzeptes sind nicht selten und erfordern daher besondere Aufmerksamkeit.

Ebenso vielschichtig, wie der Begriff Portfolio und die zugehörigen didaktischen Konzepte sich gestalten, muss in diesem Sinne auch die Debatte hinsichtlich grundsätzlicher bildungs- und lerntheoretischer Chancen und Risiken geführt werden. Da gerade mit der rasanten Weiterentwicklung aktueller Medientechnologien der Begriff des Portfolios nun als elektronische Variante, als ePortfolio, in der fachwissenschaftlichen Diskussion Hochkonjunktur zu haben scheint, ist es eines unserer Anliegen am Medienzentrum der Fakultät EPB, diese Debatte mit all den zu bedenkenden Ebenen weiterzuführen

und für die Bildungspraxis produktiv nutzbar zu machen.

ePortfolio AG

Ursprünglich im Rahmen des Projektes ePUSH gegründet, hat sich in den letzten Jahren der (e)Portfolio Gesprächskreis im Medienzentrum der Fakultät EPB als eine interdisziplinär



und institutionenübergreifend zusammengesetzte Diskussionsrunde etabliert. Medienpädagogen, Fachdidaktiker, interessierte Lehrende verschiedener Fachbereiche, Vertreter von eLearning Büros und Medienzentren, CommSy-Entwickler sowie auch Mitglieder des Landesinstitutes für Lehrerbildung und Schulentwicklung versammeln sich regelmäßig an einem Tisch und diskutieren gemeinsam, welche (e)Portfolio-Konzepte Verwendung finden, welche didaktischen Prinzipien mit der Portfolioarbeit verknüpft sind, welche Bildungskonzepte hinter den Konzepten stehen, welche Chancen und Risiken das Portfoliokonzept insgesamt birgt etc., aber auch, was für technischen Lösungen sich für ePortfolios anbieten und wie man in der pädagogischen Praxis mit organisa-

torischen Problemen umgehen kann. Kurzum: das gemeinsame Anliegen ist es, die ePortfolioarbeit in Hamburger Bildungsinstitutionen kritisch zu begleiten, gemeinsam weiterzuentwickeln und bestehende Aktivitäten zu vernetzen - mit einem Blick sowohl auf pädagogische – als auch auf technische und organisatorische Fragestellungen.

Sie sind herzlich eingeladen, an unserem Gesprächskreis teilzunehmen – bei Fragen wenden Sie sich gerne an

christina.schwalbe@uni-hamburg.de

Generelle und aktuelle Informationen zum Gesprächskreis erhalten Sie weiterhin unter <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/portfolio>.

Publikation: Kontrolle und Selbstkontrolle - Zur Ambivalenz von E-Portfolios in Bildungsprozessen

In diesem Jahr ist beim VS Verlag ein Buch mit dem Titel „Kontrolle und Selbstkontrolle – Zur Ambivalenz von E-Portfolios in Bildungsprozessen“ (Hrsg: Torsten Meyer, Kerstin Mayrberger, Stefan Münte-Goussar, Christina Schwalbe) erschienen. In dem Sammelband werden auf unterschiedlichen Ebenen sowohl theoretische Grundlagen aus erziehungs- und kulturwissenschaftlicher Perspektive wie auch praktische Beispiele und kritische Anmerkungen zur Verwendung von Portfolios angeboten. Der Aufbau des Buches spiegelt die anfangs genannte Diversität der Konzepte, Theorien und Praktiken sowie die notwendige Vielschichtigkeit der Debatte um Portfolios wider.



Vorträge auf dem Konferenztage Studium und Lehre

Beim VIII. Konferenztage Studium und Lehre an der Universität im Juni 2011 bot sich die Möglichkeit, einige Ergebnisse und Denkanstöße aus dem Gesprächskreis auch öffentlich zur Diskussion zu stellen. Neben einer Vorstellung der Denk- und Arbeitsschwerpunkte des (e)Portfoliogesprächskreises wurde anhand von drei Beispielen gezeigt, wie ePortfolios an der Universität Hamburg eingesetzt werden, welche unterschiedlichen Anforderungen in unterschiedlichen Fachkulturen an Portfolios gestellt werden und wie divers die Einsatzmöglichkeiten und Lösungsansätze sind.

Die Vorträge sind online anzusehen:

Wey-Han Tan | Begrüßung & Vorstellung der (e)Portfolio AG: <http://bit.ly/ePortfolioAG>

Katrin Stolz | Portfolioeinsatz im Master of Higher Education: <http://bit.ly/zhwPortfolio>

Holger Schlegel, Sascha Bilert | ePortfolio im interdisziplinären Einführungsmodul: <http://bit.ly/zfpPortfolio>

Ralf Appelt | mePortfolio mit Wordpress: <http://bit.ly/mePortfolio>

Christina Schwalbe

Blogs zur Begleitung von integriertem Schulpraktikum und als Portfolio im Kernpraktikum

Universitäre Praxisphasen stellen für Studierenden und Lehrende eine besondere Situation dar, die Studierenden verlassen ihren Studienalltag.

Nicht für alle ist dies die erste Begegnung mit ihrem künftigen Berufsfeld und so ist gerade in diesem Bereich von heterogenen Lernvoraussetzungen und damit vielfältigen Lernwegen auszugehen. Mit Blogs zur Begleitung von Lernprozessen lässt sich diese Vielfalt gut nutzen. Ausgangssituation war die Planung eines Seminars zum integrierten Schulpraktikum (ISP).

Bei der Formulierung der Leistungsanforderungen wurde deutlich, dass ein herkömmlicher Praktikumsbericht a) eine große zeitliche Herausforderung für die Studierenden darstellt und b) der Erfahrung nach meist im Nachhinein entsteht und damit wenig hilfreich für die Reflexion von Lernprozessen ist.

Deshalb verlegte ich diesen Bericht in Blogs der einzelnen Studierenden. Erstaunt und gleichzeitig erfreut war ich von der Offenheit, mit der die Studierenden ihre Texte verfassten. Es wurde deutlich, dass Denkprozesse in Gang gesetzt worden sind, die sicherlich noch weit über das Praktikum hinaus reichen.

Vorteile aus organisatorischer Sicht

Auch aus organisatorischer Hinsicht konnte ich eine Vielzahl an Vorteilen feststellen:

- » Die Blogs können – aufgrund guter Zugänglichkeit aber auch der Möglichkeit zu niedrigschwelligen Schreibenanlässen – bereits während des Praktikums erstellt werden. Somit ist die Kollision mit weiteren Studienleistungen gering.
- » Die Studierenden bleiben während des Praktikums in Kontakt mit ihren Kommilitonen und der Seminarleitung; es entsteht so ein vernetzter Raum zum Austausch von Erfahrungen und zur gegenseitigen Unterstützung bei der Vorbereitung von Unterricht, aber auch bei der Reflexion von Problemen. So können erste Erfahrungen in kollegialer Beratung gesammelt werden.

für die anderen Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer freigegeben werden und unterstützen so den Austausch untereinander. Gleichzeitig ist jedoch auch das Schreiben persönlicher Berichte und Beobachtungen möglich. Verbunden mit einem spezialisierten Forschungs- und Erprobungsauftrag, den die Studierenden im Verlaufe des Begleitseminars erarbeitet haben, dienen die Aufzeichnungen als Basis für die Modulprüfung am Ende des Semesters. Zusammenfassend liegen die Vorteile eines Portfolios als Blog vor allem in der leichten Zugänglichkeit (Einträge können an jedem Computer verfasst werden), der Möglichkeit dicht am Lernprozess zu bleiben und der kommunikativen Vernetzung der Studierenden untereinander.

Christian Beermann



Basierend auf diesen Erfahrungen ermunterte ich die Studierenden auch im Kernpraktikum ihr Portfolio als Blog zu führen. Damit soll eine stärkere Verknüpfung der unterschiedlichen Blöcke des Kernpraktikums ermöglicht werden. Gleichzeitig erhoffe ich mir, dass den Studierenden das Reflektieren ihrer eigenen Lernprozesse erleichtert wird. Die Texte und Berichte können



ePortfolio aus Sicht einer Studentin

In dem neu eingeführten Studiengang Master of Education wurde die Ausbildung der Lehramtsstudierenden grundlegend verändert: Die Verknüpfung der theoretischen Grundlagen mit praktischen Erfahrungen steht nun verstärkt im Vordergrund. So sammeln wir als Studierende neben didaktischen Seminaren auch praktische Erfahrungswerte in einem sogenannten Kernpraktikum. Ein Reflexionsband unterstützt zudem den „reflektierenden Prozess“ der Verarbeitung.



BILD VON JUSTMAKEIT AUF FLICKR (CC LIZENZ)

Die Erfahrungen aus diesem Angebot sollen semesterbegleitend in sogenannten Portfolios – Lerntagebüchern – festgehalten werden, um so nicht nur die Erfahrungswerte festzuhalten, sondern auch eine Erleichterung für die Findung einer Forschungsfrage zu ermöglichen. Ich habe mich im letzten Semester überraschend schnell durch meinen Kurs Lernen im Social Web (Prioritäre Themen) an den Umgang mit den sog. neuen Medien im Bildungswesen

herangetastet. Im Rahmen des Kernpraktikums hat sich die Möglichkeit für mich ergeben, die neu erlernten Fähigkeiten nützlich in mein Lernen über das Lehren einzubauen. Um meine Gedanken und Erfahrungen, die ich während meines Kernpraktikums mache, festzuhalten, probiere ich mich daran, ein Blog als ePortfolio zu führen.

Nachteile

Obwohl ich die Idee ein ePortfolio zu führen, weiterhin gut finde, habe ich schnell bemerkt, dass diese Methode nicht nur Vorteile, sondern auch so einige Nachteile birgt. Bis der Einstieg gefunden ist, ein Blog bzw. eine Domain zu gestalten, braucht man doch seine Zeit. Davon abgesehen kommen immer mehr Probleme bezüglich der rechtlichen Grundlagen auf. Namen von Schülern und Lehrern müssen selbstverständlich anonymisiert werden, aber auch die Klassenstufe und der Name der Schule; und welche Rechte besitze ich, Unterrichtsmaterial hochzuladen, um später noch mal damit arbeiten zu können? Arbeite ich dann zum Schluss nicht einfach nur noch mit Legenden und das ePortfolio gestaltet sich umständlicher, als die „normalen“ Mitschriften?

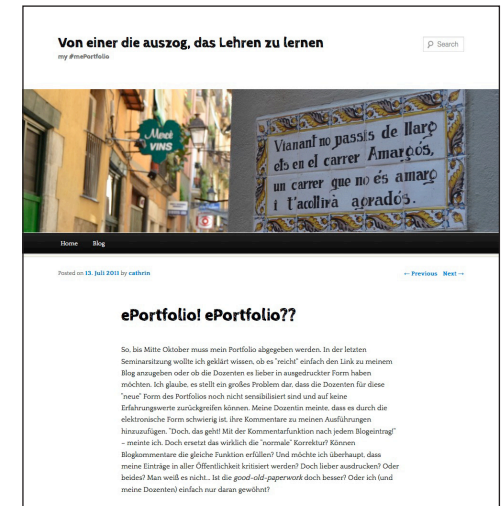
Vorteile

Doch die Vorteile überwiegen (bis jetzt) eindeutig für mich! Endlich habe ich wirklich „all“ mein Wissen auf einer Plattform verfügbar. Meiner

Meinung nach bietet es sich gerade an, das Portfolio digital zu führen, da sich die praktischen und theoretischen Erfahrungen des Semesters aus so vielen unterschiedlichen Wissensquellen zusammensetzen. Meine Loseblattsammlung ist nun endlich geordnet und mit Schlagwörtern auch noch schnell zu navigieren.

iPad

Und wie ist es, wenn man seine Gedanken nicht nur online zur Verfügung hat, sondern sie auch noch gleich digital anfertigen kann. Für die Realisierung des ePortfolios wurde mir des Weiteren für einen gewissen Zeitraum ein iPad zur Verfügung gestellt. Durch das iPad hat man die Möglichkeit, seine Blogartikel direkt digital zu erstellen und muss nicht den Umweg nehmen, die Notizen zuerst handschriftlich zu verfassen. Gerade auch die kostenlose Wordpress-App bietet sich für das Erstellen eines ePortfolios an, da offline-erstellte Artikel automatisch auf das Blog hochgeladen werden, sobald man wieder im Netz ist. Für die Mitschriften der Hospitation oder auch beim Feedback für die eigenen Stunden, zeigt es sich allerdings kompliziert, die Aussagen und Geschehnisse wirklich strukturiert festzuhal-



ten. Gerade Tafelbilder lassen sich nur schwer innerhalb der kurzen Zeit 1:1 übernehmen.

Aber vielleicht liegt es auch an mir, und auch hier macht die Übung den Meister.

Ich bin gespannt, was für Herausforderung und Hindernisse noch auf mich zukommen und freue mich auf einen konstruktiven Austausch mit anderen, die diese Art der Portfolioarbeit auch ausprobieren (möchten)! Falls noch mehr Interesse besteht, hier gibt es weitere Informationen: <http://www.cathrin-stoffers.de/portfolio>

Cathrin Stoffers

Schreiben Sie einen Beitrag!

Sie möchten einen interessanten Artikel zum Thema Medien & Bildung schreiben? Wir freuen uns über Ihren Beitrag. Reichen Sie ihr Material bis zum 1. März 2012 ein. Für Rückfragen und das Einsenden von Beiträgen nutzen Sie bitte die E-Mail-Adresse mms@uni-hamburg.de

iPads in Schülerhand

Es ist so weit. Das Project *Paducation*, bei dem die 70 Schülerinnen und Schüler 11. Jahrgangs des Kurt-Körber Gymnasiums in Hamburg Billstedt mit einem persönlichen iPad ausgestattet werden, ist gestartet.

Die Geräte wurden an die Schüler verteilt und stehen sowohl für den Einsatz im Unterricht, aber auch außerhalb der Schule zur Verfügung.

Ausstattung

Zu Beginn steht den Schülerinnen und Schülern eine Grundausstattung an Apps zur Verfügung. Diese dienen der Erstellung von Präsentationen, Textdokumenten, Tabellen und Diagrammen. Außerdem stehen Apps zur Verfügung, die das gemeinsame Arbeiten, das Annotieren von Texten und die Informationsgewinnung unterstützen sollen. Durch das WLAN in den Klassenzimmern hat jede Schülerin und jeder Schüler die Möglichkeit direkt vom eigenen Arbeitsplatz aus auf das Internet zuzugreifen. Mittelfristig soll die Schule flächendeckend mit WLAN ausgestattet werden, so dass das Arbeiten mit dem Internet auch außerhalb des Klassenraumes problemlos möglich wird.

Im Vergleich zu anderen IT-Infrastrukturen an Schulen haben die iPads den Vorteil keine beweglichen Bestandteile zu haben, sie sind sehr schnell einsatzbereit und lassen sich gut in der Schultasche transportieren. Die Akkulaufzeit ermöglicht es, dass die Geräte den gesamten Schultag über genutzt werden können, ohne zwischendurch aufgeladen werden zu müssen.

Ziele

Die Ziele des Projektes sind u.a.:

- » Optimierung der individuellen und kooperativen Lernprozesse durch persönliche, mobile Endgeräte im Sinne einer neuen Lernkultur.
- » Erprobung der Möglichkeiten und Grenzen im täglichen schulischen Einsatz.
- » Stärkung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler und der Lehrkräfte als Vorbereitung auf eine erfolgreiche Teilhabe im beruflichen und privaten Umfeld.

Ein besonderer Aspekt in diesem Projekt ist, dass die Geräte nach Schulschluss nicht in der Schule verbleiben, sondern auch in der Freizeit weiter genutzt werden können. Sie stehen rund um

die Uhr als persönliches Lernwerkzeug zur Verfügung. Die Auseinandersetzung mit Inhalten die über und mit den Geräten erarbeitet werden sind somit nicht an die Schulzeit gebunden. Ausserdem ist der Umstand, dass die Geräte sowohl Informationen aus dem schulischen Kontext, als auch aus dem Freizeitbereich beherbergen ein interessanter Faktor, der die Verknüpfung dieser Lebenswelten beeinflussen könnte.

Projektpartner

Das Projekt wird mit Unterstützung der Behörde für Schule und Berufsbildung durchgeführt und durch das Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (Referat Medienpädagogik) und das Medienzentrum der Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft begleitet.

Das EPB Medienzentrum übernimmt im Projekt folgende Aufgaben:

- » Mitwirkung bei der Konzeption
- » Technische Beratung und Umsetzung
- » Mitwirkung bei der Evaluation
- » Vernetzung mit anderen iPad-Schulprojekten und den dort beteiligten Pädagogen im deutschsprachigen Raum.

re einsetzen?“ „Was sind Vor- und Nachteile gegenüber der bisherigen IT-Infrastruktur an der Uni?“ schliessen sich hier an.

Alle diese Fragestellungen bieten einen guten Ansatz für eigene wissenschaftliche Arbeiten. Beobachtungs-, Hospitations- und Interviewmöglichkeiten können bei entsprechender Konzeption der Arbeit vermittelt werden.

Lehrerperspektive

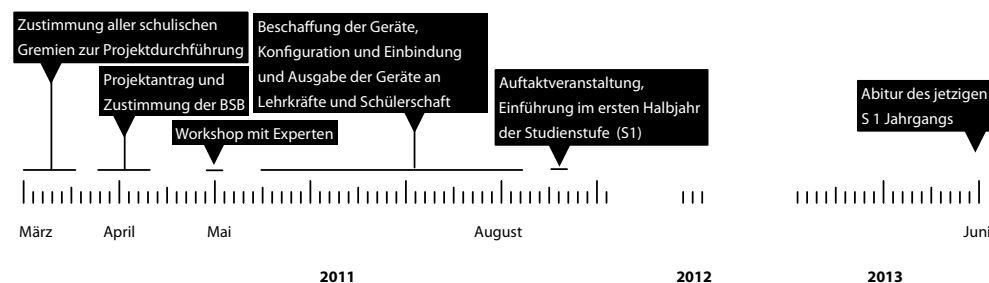
Neben den Schülerinnen und Schülern wurden auch einige Lehrerinnen und Lehrer mit iPads ausgestattet. Für diese werden während der Projektlaufzeit Fortbildungen und Besprechungen zum Erfahrungsaustausch angeboten. Ein projektübergreifender Austausch findet gelegentlich mit anderen iPad-Schulprojekten und erfahrenen (Medien-) Pädagogen statt.

Mehr zum Projekt

Wer das Projekt genauer verfolgen möchte kann dies über die zugehörige Website <http://paducation.eu> oder den Twitteraccount http://twitter.com/paducation_eu tun.

Ralf Appelt

Projekttablauf



Überlegungen in Bezug auf die Hochschule, wie z.B. „Wie lassen sich Tablets in Studium und Leh-

„iacta alea est...?“

Eingestellte Dienste und Alternativen

Seit 2007 bietet das *mms-elb unterstützende, informierende und schulende Dienstleistungen für Lehrende an. Aus budgetären Gründen mussten im Sommersemester 2011 ein Großteil dieser Dienste leider eingestellt werden. Wir weisen jedoch ebenfalls auf die möglichen Alternativen hin.

Textdigitalisierung

Seit dem Wintersemester 2007 können Lehrende Kopien, Zeitschriftenartikel oder Buchkapitel zur Digitalisierung einreichen. Die erzeugten PDF-Dateien werden über EduCommSy zur Verfügung gestellt, so dass die Lehrenden auf einfache Art und Weise ihren Studierenden virtuelle Seminarordner zur Verfügung stellen können.

Als Alternative steht voraussichtlich ab November im 2. Stock der Martha-Muchow-Bibliothek ein Zeutschel-Buchscanner zur Verfügung, den Sie oder Ihre Hilfskräfte zur Digitalisierung von Texten nutzen können. Bereits jetzt stehen bei Bedarf in den Bibliotheken des Philosophenturms ähnliche Geräte zur Nutzung bereit.

Veranstaltungsaufzeichnungen

Ebenfalls seit dem Wintersemester 2007 besteht die Möglichkeit, Lehrveranstaltungen sowie bestimmte Tagungen, Gastvorträge oder Ringvorlesungen als Video oder Audio aufzuzeichnen und online verfügbar zu machen. Dabei kümmern wir uns um die technischen Bedingungen in den Vorlesungssälen, zeichnen zeichneten mit geschulten und erfahrenen Teams die Vorlesung auf und stellen diese öffentlich oder passwortgeschützt

im Internet bereit. Diese Möglichkeit wird von den Studierenden sehr gerne genutzt: Z.B. zur Prüfungsvorbereitung, zum Nachholen im Krankheitsfall oder bei terminlichen Problemen, wie sie bei alleinerziehenden Eltern oder aus studienorganisatorischen Gründen auftreten können.

„Wiederholtes Hören bei gleichzeitigem Lesen oder Vervollständigen der Notizen auf den Folien stellt für mich eine super Möglichkeit für die Prüfungsvorbereitung dar.“

„Es sollte das noch mehr geben. Es ist immer blöd eine Vorlesung zu verpassen, weil man krank ist. Da helfen die Aufzeichnungen sehr.“

Zitate aus einer Online-Umfrage des *mms-elb im WiSe 2010/11 zur Aufzeichnung von Veranstaltungen

„Für mich ist die neue Lecture2Go-Videovorführung die oft rettende Absicherung, keine Inhalte zu versäumen, wenn ich es als Schwerbehinderter aus medizinischen oder organisatorischen Gründen nicht zur Uni schaffen.“

Zitat aus einem Interview im WiSe 2010/11 zum Nutzen der Aufzeichnung von Veranstaltungen

Als Alternative bietet das RRZ die Möglichkeit, ausgewählte Veranstaltungen aufzuzeichnen und unter www.lecture2go.uni-hamburg.de zur Verfügung zu stellen. Wenden Sie sich bitte an:

Jan Torge Claussen
RRZ-Medienkompetenzzentrum (MCC)
Tel. : 42838-7550
eMail: jan.claussen@rrz.uni-hamburg.de

eTutorium

Seit dem Wintersemester 2008 besteht das Angebot, sich als Lehrende/r bei der Integration von eLearning in die Lehre von ausgebildeten eTutorInnen beraten, schulen und unterstützen zu lassen. Das eTutorium ging hervor aus dem ePUSH-Projekt und wurde von Mitarbeitern des Fachbereichs Psychologie entwickelt. Es wurde zum Sommersemester 2010 vom *mms-elb übernommen und zielt darauf ab, Lehrenden vor Ort, mit Rücksicht auf individuelle Vorkenntnisse, Zeitvorgaben und Interessenslagen, Fähigkeiten im Bereich eLearning zu vermitteln, die in längerfristige didaktische Konzepte eingebettet werden sollten. Anvisiert waren hier hauptsächlich die Vereinfachung von Seminarorganisation, -kommunikation und -materialbereitstellung sowie der Einsatz von Multimedia und kollaborativen virtuellen Umgebungen. Angeboten wurden modularisierte Themenblöcke zu je 1 bis 5 Stunden, wobei die Berücksichtigung von Sonderthemen wie Videoschnitt oder Audibearbeitung möglich ist war.

Von den 19 eTutoriel betreuten Lehrenden des Wintersemesters 2010/11 wurden u.a. folgende Module in Einzel- oder Kleingruppenbetreuung genutzt: EduCommSy für „Einsteiger“ und „Fortgeschrittene“ (6x); „Einsatz von kollaborativen Tools“, „Blogs“ bzw. „Wikis“ (6x); das „Einführungspaket Infrastruktur“ (5x) sowie „Arbeit mit Interaktiven Tafeln“ (3x).

Als Alternative verweisen wir auf die Sprechstunde und die offene Werkstatt des *mms-elb. Nähere Informationen zu den Öffnungszeiten erhalten Sie unter mms.uni-hamburg.de.

Weiterhin vermitteln Workshops des MZ grundlegende Kenntnisse im Umgang mit CommSy, Whiteboards etc. Terminübersicht und Anmeldemöglichkeit finden Sie unter life.epb.uni-hamburg.de/workshops

EduCommSy Support

Der Support der EduCommSy-Plattform wurde am 1.1.2008 vom *mms-eLB übernommen. Bei Fragen zu vergessenen Passwörtern, unauffindbaren Räumen oder allgemeinen Fragen zur Handhabung des Portals kann Hilfe via Mail, Kontaktformular oder Telefon angefordert werden.

Als Alternative werden Standard-Anfragen zur Zeit umgeleitet an den Requesttracker der ServiceLine bzw. der STiNE-Line des Rechenzentrums. Ab Wintersemester 2011/12 steht den Nutzern voraussichtlich eine verbesserte Version eines Online-Formulars zur Verfügung, die dem RRZ eine genauere Differenzierung der Anfragen ermöglicht. Vom *mms-elb werden weiterhin Fragen von Lehrenden der Fakultät EPB betreffs Funktionen für Raum-Moderation oder didaktischer Verwendung beantwortet.

Kontaktmöglichkeit für Fragen von Studierenden betreffs EduCommSy:

Zeiten: Mo.-Fr. 9-18h
STiNE-Direkt: Raum 121 im RRZ
STiNE-Line: 42884-4844
Vorläufiges Support-Formular:
www.rrz.uni-hamburg.de/index.php?id=1895

Workshopleiter im Interview

Name, Alter

Mirjam
Bretschneider,
27 Jahre



Was studierst du?

Ich beende gerade den Diplomstudiengang Erziehungswissenschaft. Meine inhaltlichen Schwerpunkte sind Beratung und Medienpädagogik, und als Wahlfächer habe ich BWL und Systematische Musikwissenschaft studiert. Die Nebenfächer sind im Diplomstudiengang festgelegt: Das waren Psychologie und Soziologie.

Was für einen Workshop gibst du im Medienzentrum?

Den Workshop zum Textsatzprogramm LaTeX, mit dem man Texte professionell layouts kann.

Warum bietest du genau diese Workshops an?

Wie können diese Workshops für das Studium nützlich sein?

Durch die Arbeit in der Offenen Werkstatt und durch private Erfahrungen habe ich öfter mitbekommen, dass das Layouten von langen Texten mit MS Word desaströs enden kann: Fußnoten verschieben sich ganz woanders hin, wenn man eine Leerzeile löscht, Abbildungen bleiben

nicht an der gewünschten Stelle usw. Um die Probleme zu umgehen, habe ich angefangen LaTeX zu nutzen. Das ist am Anfang gewöhnungsbedürftig, weil man nicht mit einer grafischen Oberfläche, sondern mit Kommandos arbeitet, aber der Umstellungsaufwand wird mit Texten wie aus einem Guss belohnt.

Was empfehlst du anderen Studierenden, die auch einen Workshop anbieten wollen?

Ich kann jede und jeden dazu nur ermutigen – zum einen, weil es toll ist, wenn man die eigenen „Spezialkenntnisse“ mit anderen teilen kann und sie davon profitieren. Zum anderen ist es eine gute Erfahrung, ein Workshopkonzept ganz in Eigenregie zu entwickeln und mit einer Gruppe von Leuten zu arbeiten, die man noch nicht aus einem Seminar kennt.

Was gefällt dir am besten an den Workshops?

Ich finde es spannend, mit anderen Leuten zusammen Fragen zu beantworten und Probleme zu lösen.

Was ist das größte Problem an den Workshops?

Die Workshops am Medienzentrum sind kostenlos. Das führt bei einigen Studierenden dazu, sich anzumelden und dann aber nicht zu erscheinen. Das ist ärgerlich, weil meistens Leute auf der Warteliste stehen, dann aber wegen fehlender Absagen nicht nachrücken können.

Neu in der Offenen Werkstatt

Name, Alter

Cathrin Stoffers, 25
Jahre



Was studierst du?

Ich studiere Spanisch und Deutsch im Master of Education.

Was für Aufgaben hast du im Medienzentrum?

Ich war bis jetzt vor allem für die Digitalisierungsaufträge und Blogbeiträge auf unserer Homepage <http://mms.uni-hamburg.de> zuständig. Da nun aufgrund von budgetären Gründen die Textdigitalisierung fast vollständig eingestellt wird und Mirjam Bretschneider leider unser Team verlässt, werde ich ab dem kommenden Wintersemester die offene Werkstatt leiten.

Was ist eigentlich genau diese „offene Werkstatt“?

Die betreute offene Werkstatt bietet die Möglichkeit, sich selbstständig im Rahmen von Projekten oder mit Soft- und Hardware vertraut zu machen. Daneben können die Kenntnisse und Fähigkeiten, die in einem der Workshops des Medienzentrums erworben wurden, erprobt und vertieft werden. Im Raum der offenen Werkstatt gibt es außerdem zwei verschiedene digitale Tafeln, an denen der Umgang mit der

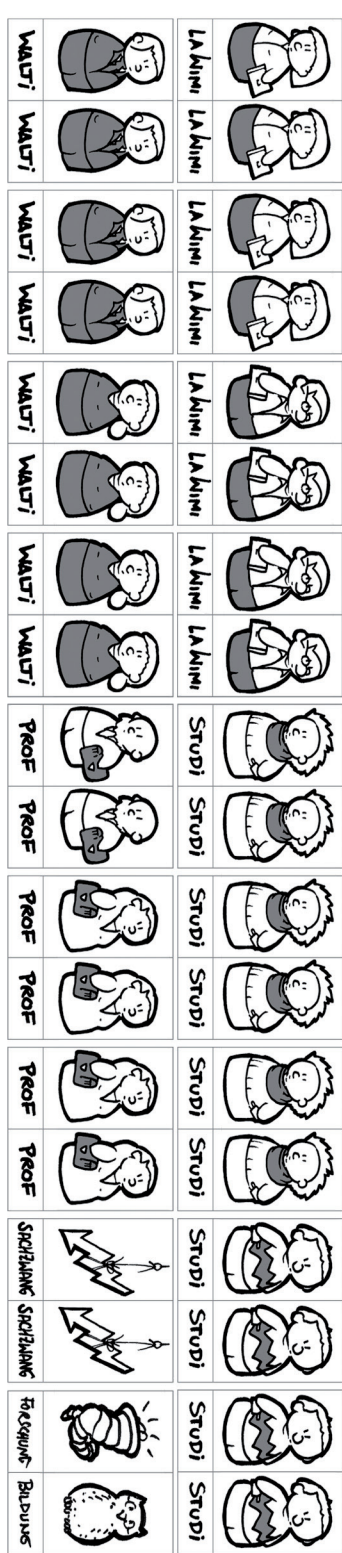
dazugehörigen Software geübt werden kann. Ich werde euch bestmöglich bei Fragen und der Umsetzung eurer Ideen unterstützen und bei Problemen mit dem Formatieren und Layouten von Texten und dem Einbinden von Medien in Präsentationen helfen.

Was gefällt dir am besten an deinem Job im *mms?

Am besten gefällt mir hier die Zusammenarbeit mit den netten Kollegen, die bei Problemen immer ein offenes Ohr haben und gerne weiterhelfen. Außerdem lerne ich immer mehr über den Einsatz von Medien im Lehrbereich, was gerade bei meinem Studium und mit dem Blick in die Zukunft nur von Vorteil sein kann. Auch die Struktur der Arbeit hier, die an Projektarbeit erinnern lässt, stellt einen immer wieder vor neue Herausforderungen, die einen umfassenden Einblick in verschiedenste Bereiche der Medienwelt ermöglicht.

Was machst du, wenn du nicht gerade an der Uni bist?

Zur Zeit mache ich im Rahmen meines Masters ein Kernpraktikum an einem Gymnasium und erhalte praktische Einsichten in den Lehrberuf. Meine Gedanken und Erfahrungen halte ich in einem ePortfolio fest (www.cathrin-stoffers.de). Außerdem fotografiere ich gerne und versuche mich gerade etwas daran, meine eigene Homepage zu programmieren.



Wegen Kongress geschlossen

Du kannst eine unbewegliche Blockade bilden mit zwei oder mehr Pöppeln. Mindestens eine davon muss dein eigener Pöppel sein. Die Blockade kann von anderen Pöppeln, d.h. auch dem Sachswang, nicht überspringen oder geschlagen werden – außer, du erlaubst es.

Forschungsgesamester

Du kannst statt eines regulären Zugs eine Kunde aussetzen oder einen Zug rückwärts machen.

PROFS

Two cartoon characters labeled 'PROFS' are shown in the center of the board, one holding a briefcase.

Unvollständig ausgefülltes Formular

Anstelle eines regulären Zugs kannst du einen beliebigen Pöppel einen Zug rückwärts lassen.

Veretzungsantrag

Du kannst einen von dir geschlagenen fremden Pöppel auf ein beliebiges Lauffeld abeten.

WALD'S

Two cartoon characters labeled 'WALD'S' are shown in the center of the board, one holding a briefcase.

Vom Vorteil befristeter Verträge

Ein eigener Pöppel kann am Ende des Zugs mit einem fremden Pöppel mit Zustimmung des jeweiligen Spielers den Platz tauschen. Dies gilt nicht für den Sachswang.

Auf den Schultern von Giganten

Du kannst, wenn du auf das Feld eines beliebigen Pöppels ziehst, diesen – ohne ihn zu schlagen – als Sprungbrett nehmen und den eigenen Wurf veröppeln. Mehrfachsprünge sind ebenfalls möglich.

LAWIMIS

Two cartoon characters labeled 'LAWIMIS' are shown in the center of the board, one holding a briefcase.

Lern- und Leidensgemeinschaft

Kommen zwei oder mehr Pöppel auf einem Lauffeld zusammen, dann kannst du mit mindestens einem Studi-Pöppel Mehrfachpöppel bilden. Sie verhalten sich ansonsten auf allen Lauffeldern wie ein einziger Pöppel – und können auch gemeinsam geschlagen werden. Der Mehrfachpöppel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder getrennt werden.

Koffein ist d(k)ein Freund

Du kannst drei mal hintereinander für die Bewegung eines beliebigen Pöppels würfeln. Würfelst du allerdings bei einem der drei Würfe eine Eins oder eine Zwei, musst du den oder die entsprechenden Pöppel wieder auf das jeweilige Startfeld stellen. Die Regel, bei einer Sechs noch einmal zu würfeln, gilt hier nicht.

STUDIS

Two cartoon characters labeled 'STUDIS' are shown in the center of the board, one holding a book.

Spielfiguren ausschneiden und falten.

Spielziele festlegen und Würfel besorgen.

Spielplan variieren oder erweitern.

Es darf ohne Bedingung aus den Startfeldern herausgezogen werden. Zielfelder können mit einem beliebigen Wurf erreicht werden. Bei einer Sechs darf noch einmal gewürfelt werden.

Der Sachswang

Zu Spielbeginn wird der Sachswang-Pöppel auf eines der Sachswang-Anfangsfelder gestellt. Dazu wird reihum gewürfelt, der niedrigste Würfeler stellt den Sachswang in seinem Bereich. Jede Runde muss der jeweilig am Zug befindliche Spieler zusätzlich für den Sachswang-Pöppel würfeln. Sachswänge befördern Figuren, die auf ihrem Feld und den beiden angrenzenden Feldern stehen, zurück zu ihrem jeweiligen Startfeld. Sachswänge können geschlagen werden und werden dann auf das nächste Sachswang-Startfeld gestellt. Jedes mal, wenn der Sachswang während des Spiels direkt auf einem Sachswang-Startfeld landet, wird ein Ein-Cent-Stück auf das Sachswang-Symbol unten gelegt. Beim Erreichen von zehn Münzen endet das Spiel. Spieler, die noch Figuren auf Start- oder Lauffeldern haben, verlieren dann automatisch.

„Die Ideologie eines Spiels liegt in seinen Regeln, seinen unsichtbaren Mechanismen und nicht nur in seinen erzählenden Teilen.“

– Paolo Pedercini / Molleindustria

Dies ist ein Spiel.

Das bedeutet, die Teilnahme ist freiwillig, die Regeln können modifiziert werden und man muss nichts dabei lernen. Wenn du denkst, das Spiel ist unklar, unvollständig, ungerecht oder macht keinen Spaß: Versuche es zu verändern... :-)

Download der bearbeitbaren InDesign/Photoshop-Datei und ausführlichen Spielregeln unter <http://bit.ly/selfmadegames>

Wey-Han Tan

Creative Commons License Non-Commercial & Share Alike

Andreas Hedrich



Alles hat 1987 mit meinen ersten Tagen an der Hamburger Uni begonnen! In Hamburg etablierte sich gerade der Offene Kanal, die Videoarbeit hatte Hochkonjunktur. Ich studierte Soziologie und war erstaunt wie viele Nebenfächer dazu gehörten. „Irgendwas mit Medien“ sollte es sein. Ich entdeckte ein Seminar zur Medienpädagogik im Audiovisuellen Zentrum (AVZ) des Fachbereichs Erziehungswissenschaft und belegte dies gleich im ersten Semester des Studiums. Ich lernte viel über Medienpädagogik in der Theorie, sowie Kamera, Schnitt und Produktion in der Praxis. Im 2. Semester arbeite ich als studentische Hilfskraft im AVZ.

Seitdem habe ich jede Chance ergriffen etwas Neues auszuprobieren, mich reinzuarbeiten und zu begeistern. Über das AVZ lernte ich das Hamburger Filmfestival „abgezoomt“ (heute „abgedreht“) kennen. Darüber kam ich dann zur Leitung medienpädagogischer Projekte in unterschiedlichen Organisationen. Das Studium rückte dabei zeitweise in den Hintergrund. Ich lernte die praktischen und theoretischen Facetten von Medienproduktion und Medienpädagogik kennen, zu forschen und zu organi-

sieren - und mich zu konzentrieren und mein Diplom abzuschließen. In meiner schriftlichen Arbeit ging es um den Vergleich medienpädagogischer Forschungsmethoden. Seitdem habe ich jede Chance ergriffen etwas Neues auszuprobieren, mich reinzuarbeiten und zu begeistern. Mein Job im JFF lehrte mich mit großen Organisationen umzugehen, funktionierende Strukturen schätzen zu lernen und Ansätze zur Medienarbeit mit dem Computer zu entwickeln. 1996 war ich weiter mit dem Jugendfilmfestival in Hamburg und Hannover beschäftigt, Lehrtätigkeiten, zunächst an der Uni Leipzig, später in Erfurt, und dann in Hamburg, kamen hinzu.

2000 hatte ich mit einem Team zusammen die Leitung des Bayerischen Jugendfilmfestivals der JuFinale übernommen, meine Festanstellung im JFF aufgegeben und gründete mit vier Freund/innen und Kollegen/in die Frische Medien GbR. Der erste Auftrag war riesig, zwei Wochen lang bespielten wir die Videoleinwände des Theaters im Deutschen Pavillon bei der expo2000. Das war unser Startkapital! Heute produzieren wir vor allem große Webportale u.a. für die Stadt Hamburg, Nürnberg, München und viele Bildungsträger. Alle Produktionen lassen sich im weitesten im Bereich Kinder- und Jugendkultur ansiedeln.

Medienpädagogische Projekte sind immer noch ein wichtiger Bereich meiner Arbeit. Derzeit

Jakob Osadchy



Name

Jakob Osadchy

Was haben Sie studiert?

Ein Fachstudium im Bereich Datenverarbeitung

Was für Aufgaben haben Sie im Medienzentrum?

Ich bin für das Web- und Datenbankdevelopment zuständig.

Was bedeutet das genau?

Als Programmiererkümmereich mich um die Websites der Fakultät EPB. Im speziellen um den offiziellen Webauftritt <http://epb.uni-hamburg.de> und das Webmagazin <http://life.epb.uni-hamburg.de>. Beide basieren auf dem Web Content Management System Drupal. Darüberhinaus ist geplant, dass auch andere Web-Projekte (z.B. Forschungsdatenbank, Blogfarm, Geräteausleihe des Medienzentrums) von mir betreut werden.

Was haben Sie vor Ihrer Tätigkeit an der Fakultät EPB gemacht?

Bis 2002 war ich Projektmitarbeiter am Institut für Deutsche Gebärdensprache der Universität Hamburg. Danach Web-Datenbankentwickler bei einem Verlag.

Andreas Hedrich

Fotoausstellung Planet Alsen

Das Medienzentrum der Fakultät EPB bietet seit mehreren Jahren ein großes Spektrum verschiedener Workshops an. Unter das studienbegleitende Angebot fallen sowohl Einführungs-, als auch Fortgeschrittenenkurse im Bereich Multi Media-Produktion (Visualisierung, Textverarbeitung, Evaluationsmethoden). Die Workshops sind offen gestaltet und individuelle Fragen gern gesehen.

Das zunehmende Interesse an der Fotografie in den letzten Jahren bemerkten wir auch in der Nachfrage an unseren Workshops zur Digitalfotografie. In den letzten zwei Semestern fanden sich so immer mehr Begeisterte, die ihre Kenntnisse in Hinblick auf (motiv-)technische Grundlagen ausbauen wollten. Leitsatz hierbei war und ist: Das Bild macht der Photograph und nicht die Kamera.

Manchen Mitgliedern bot das einmalige Treffen im Semester jedoch zu wenig Zeit, um die verschiedenen Themenfelder ausschöpfen zu können. Es hat sich eine Gruppe unter dem Namen „Fotos! Endlich! Zusammen!“ gefunden, die auch außerhalb des universitären Kontextes Treffen arrangiert und sich gemeinsam an spezifischen „Methoden“ ausprobiert: Makrofotografie, Fotografieren in RAW, Langzeitbelichtungen und auch Portraitfotografie.

Nach einer gemeinsamen Themenfindung treffen wir uns, wenn es die Zeit zulässt, einmal im Monat zu einer „Fotografie-Session“. Fotografiert haben wir bis jetzt sowohl den Campus als auch die Landungsbrücken bei Nacht, den Dom, haben uns an einer Blitzanlage ausprobiert und sind zuletzt den Spuren von Sprayern auf dem alten Betonwerk Alsen nachgegangen. Das alte Betonwerk ist unter dem

Namen „Planet Alsen“ nicht nur als Kulturverein bekannt, sondern auch ein beliebter Spot für Fotografen. Das Gelände ist übersät von bunten Graffitis und halbverfallenen Ruinen: also ein perfekter Ort, um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen! Die interessante Location war perfekt, um unsere Erfahrungen und Kenntnisse nicht nur anzuwenden, sondern auch zu erweitern.

Bei diesem Ausflug sind wirklich schöne Bilder entstanden, denen wir eine kleine Fotoausstellung im 5. OG der Fakultät EPB (VMP 8) gewidmet haben. Also kommt gerne vorbei, lasst euch inspirieren und wenn euch gefällt, was ihr seht, schließt euch uns an: cathrinstoffers@gmail.com

Cathrin Stoffers



Workshops

Bereits seit mehreren Jahren ist das Medienzentrum der Fakultät EPB in der erfreulichen Lage, Ihnen – den Studierenden und Dozenten – eine große Bandbreite an Workshops anbieten zu können, damit Sie die Möglichkeit zum Aufbau oder Ausbau ihrer Medienkompetenz haben. Die Workshops finden im Laufe des gesamten Semesters statt und decken ein breites Spektrum von Angeboten ab. Von grundlegenden Kursen, wie zum Beispiel die Einführung in PC oder Mac, über anwendungsorientierte Produktionen wie Podcast-Erstellung bis hin zu komplexen Anwendungen, wie etwa digitaler Video-Schnitt oder Kamera-Führung für Fortgeschrittene. Die Workshops sind darauf ausgerichtet, studienbegleitend grundlegendes und weiterführendes KnowHow im Bereich Multi-Media- und Video-Produktion an Studierende und Lehrende der Fakultät zu vermitteln. Die Workshops beinhalten intensive Anleitung im Wechsel mit Freiarbeit an den Geräten unter Betreuung durch die Workshop-LeiterInnen. Sie verstehen sich als Einführungen – umfassende Schulungen sind aufgrund der personellen Ausstattung des Medienzentrums nicht möglich. Wer sich einen Überblick über ein Themengebiet verschaffen möchte, wird aber ausreichend bedient. Wer tiefer einsteigen, Projekte vom Kopf in die Wirklichkeit übertragen möchte, gewinnt Grundkenntnisse, die auch bei der

relativ komplexen Materie »MultiMedia« ein »learning by doing« ermöglichen. Bringen Sie deshalb gerne eigene Projekte mit in die Workshops und nutzen Sie diese als Rahmen für die Vertiefung Ihrer Fertigkeiten. Die Workshops sollten als Appetithäppchen verstanden werden. In der »Offenen Werkstatt« des MultiMedia-Studios, an den ständig zugänglichen Arbeitsplätzen des Computer-Studios und nach Vereinbarung an den Videoschnittplätzen des AV-Studios kann das erworbene KnowHow vertieft und an konkreten Projekten verfestigt werden. Wir freuen uns, im Wintersemester 2011/2012 wieder ein umfassendes Workshopprogramm anbieten zu können!

Bitte beachten Sie:

Die Workshop-Veranstaltungen des Medienzentrums sind keine Lehrveranstaltungen. Es können daher auch keine studienrelevanten Leistungsnachweise erworben werden. Seit dem Sommersemester 2007 kann jedoch jedem regelmäßig teilnehmenden Studenten ein Teilnahme-Zertifikat ausgestellt werden. Die angebotenen Workshops stehen allen Studierenden und Dozenten unserer Fakultät kostenlos zu Verfügung.

Die genauen Termine für die Workshops im WiSe 11/12 werden ab Mitte Oktober auf <http://life.epb.uni-hamburg.de/workshops> veröffentlicht.

Anmeldung zu den Workshop-Angeboten

Aufgrund der räumlichen Verhältnisse und der Ausstattung mit Geräten ist eine Begrenzung der Teilnehmeranzahl pro Workshop leider unerlässlich. Wir empfehlen deshalb möglichst frühe Anmeldung unter:

<http://life.epb.uni-hamburg.de/workshops>

Workshopangebot:

Basics

Die Angst vor dem Computer oder unbekanntem Programmen muss nicht sein. Mit ein paar Tricks und der grundsätzlichen Einsicht, dass man nichts kaputt machen kann, kommt man schon recht weit. Wenn man dann noch weiß, welche Dienste (eMail, Commsy usw.) an der Universität in Anspruch genommen werden können, steht dem digital flankierten Studium nichts mehr im Wege. Unsere Einführungskurse bereiten den Weg für ein medial begleitetes Studium.

Crashkurs PC

PC Basics vom Anschalten bis zum Ausdrucken. Wichtige Anwendungen werden vorgestellt, Nutzungsmöglichkeiten und Problembewältigungsstrategien besprochen.

Crashkurs Mac

Mac Basics vom Anschalten bis zum Ausdrucken. Als Sahnehäubchen außerdem ein Überblick über alle Angelegenheiten rund um Mac-Hardware und Software. Der Kurs wird auch Personen empfohlen, die den Umstieg von Windows wagen wollen.

Aus dem Kopf an die Wand

Der Workshop richtet sich an alle, die Inhalte und Ideen multimedial vor Gruppen präsentieren wollen, aber fürchten an grundlegenden Problemen zu scheitern. Er ist also für diejenigen gedacht, die mit einem Minimum an PC-Kenntnissen trotzdem zeitgemäß auftreten und sich moderne Möglichkeiten zunutze machen wollen. Hierzu gehört die Auswahl passender Software, Dokumente richtig zu speichern und das Aufbauen von Geräten für eine Präsentation. Die Professionalisierung des Präsentierens ist eine weitere wichtige Einheit des Workshops!

Crashkurs EduCommSy

EduCommSy ist der digitale Copy-Shop der Fakultät 4. Aber die Möglichkeiten von Commsy gehen noch weit darüber hinaus: Man kann hier unaufwändig in großen Gruppen kommunizieren, digitale Lernmaterialien ansehen und eigene strukturierte Inhalte aufbauen. Im Kurs lernen Sie, wie man die grundlegenden Funktionen von Commsy effektiv für sein Studium einsetzt.

Webseiten gestalten mit HTML + CSS

Warum sieht eine Website aus wie sie aussieht? Wir lernen wie man mit dem Webstandard css bestehende Seiten wie z.B. Blogs nach seinen Vorstellungen anpassen kann oder sogar eine eigene einfache Homepage gestalten kann. Grundkenntnisse in html sind von Vorteil aber nicht erforderlich.

Elektronische Tafeln

In Großbritannien gehören sie schon zum Standard der Klassenraumausstattung. Interaktive Whiteboards stehen nun auch an deutschen Schulen und unserer Fakultät in den Startlöchern, um die konventionelle Tafel zu ergänzen. Durch Dateibibliotheken und interaktive Elemente bietet die elektronische Tafel dem Lehrer einen neuen didaktischen Spielraum. Grund genug, sich die Handhabung einmal genauer anzusehen.

Hands On

Hands On, wir übersetzen das einmal frei als Hand anlegen, ist im englischsprachigen Raum eine Umschreibung dafür, sich sehr praxisnah mit einem Themenkomplex auseinanderzusetzen. In dieser Workshop-Rubrik gehen wir den ganzen Weg einer Medienproduktion von der Aufnahme bis zur Veröffentlichung. Eigene Projekte sind hier sehr willkommen und dürfen gerne mitgebracht werden!

Drucksachen erstellen mit Adobe InDesign

Wenn es darum geht Drucksachen wie zum Beispiel Flyer, Broschüren oder Bücher zu erstellen, kann man dies mit dem professionellen Layoutprogramm InDesign erledigen. Schon mit einigen Grundkenntnissen kann man mit diesem Programm schnell ansprechend gestaltete Drucksachen erstellen. Text-Bild-Kombinationen, Musterseiten und (Fein-)typografische Einstellungen sind nur einige Möglichkeiten, die InDesign beherrscht. Auch einige Funktionen eines Vektorgrafikprogramms kann man nutzen, zum Beispiel Formen und Flächen erstellen. Aber solch ein Programm alleine sorgt noch nicht für ein professionelles Ergebnis. Deshalb sollten auch einige typografische und gestalterische Grundlagen beherrscht werden, um ein ansprechendes Ergebnis zu erzielen.

Kreative Ideen mit Flash umsetzen

Nach einer schnellen und intensiven Einführung in die Arbeitstechniken von Flash werden individuelle Ideen umgesetzt. Diese können sein: Erstellen eines kreativen Web-Portfolios, animierte Foto- oder Videogalerien, Effekte mit Mathematik oder kleine Spiele und Spielereien. Im Fokus stehen Design und Programmierung.

Einführung in Photoshop für Web und Print

Wie kommt das Bild in den Rechner? Wie kommt es wieder heraus und was kann man dazwischen mit ihm machen? Wir behandeln in diesem Kurs das Scannen, das digitale Fotografieren und die Bildsuche im Netz. Wir schließen erste Bekanntschaft mit verschiedenen Bildformaten und der Werkzeugpalette von Photoshop. Wir erkunden die Ebenenmetapher und ihre Funktionen: Ineinanderblenden zweier Bilder, Textsatz, Ebeneneffekte. Schließlich wollen wir ein eigenes Projekt realisieren, z. B. ein Poster oder einen Flyer.

Erstellen von Podcasts

Dieser Workshop soll in die Erstellung von Podcasts einführen. Hierbei soll die gesamte Produktionskette von der Aufnahme bis zum Upload ins Internet erläutert werden. Die Aufnahme erfolgt dabei direkt auf dem Computer. Weiter werden die Aufnahmen am Computer geschnitten und bearbeitet, bevor sie nach einer Formatwahl und Konvertierung ins Internet gestellt werden.

Visualisierungs- und Präsentationstechniken

Das Erstellen von wissenschaftlichen Schriftstücken und das Durchführen von Präsentationen sind Grundtechniken, die das ganze Studium begleiten. Mittlerweile wird die Kenntnis der entsprechenden digitalen Tools vorausgesetzt. Unsere Kurse zeigen, wie Word & Co. das Leben leichter machen können, indem sie redundante Aufgaben automatisieren. Außerdem wird in gestalterische Methoden der Darstellung von Inhalten eingeführt.

Textverarbeitung und -formatierung

Die Bearbeitung und Gestaltung komplexer Textdokumente wie z.B. Hausarbeiten oder Examensarbeiten ist eine Wissenschaft für sich. In diesem Kurs werden grundlegende sowie weiterführende Kenntnisse in der Textverarbeitung (vorwiegend mit dem Programm Word, Version 2003) sowie Tipps und Tricks für die Arbeit insbesondere an langen und stark strukturierten Texten vermittelt.

Im Workshop wird mit Word eine individuelle Dokumentvorlage erstellt, die aktuelle oder zukünftige Texte formatiert. Die gängigsten Word-Tools zur Textformatierung werden im Laufe des Kurses vorgestellt und angewendet.

Sofern gewünscht, kann auf andere Text-Verarbeitungsprogramme (OpenOffice, NeoOffice) rudimentär eingegangen werden. Außerdem können Mac-UserInnen und NutzerInnen des neuen Word 2007 weitgehend unterstützt werden. Wer bereits einen wissenschaftlichen Text hat, der formatiert werden soll, kann diesen mitbringen. Es ist genügend Zeit für individuelle Fragestellungen vorhanden. Laptop-NutzerInnen können gerne ihr eigenes Arbeitsgerät mitbringen.

Vorausgesetzt werden grundlegende Computer- und Wordkenntnisse. Zur Vorbereitung empfiehlt sich eine kurze Auseinandersetzung mit der Thematik von Formatvorlagen!

Die einzelnen Termine bauen aufeinander auf.

Einführung in die Audioproduktion mit Garageband

Der Workshop soll eine Einführung in das Audiobearbeitungsprogramm Garageband geben.

Zu den Inhalten wird die Aufnahme von Audio-Material mit externer Hardware, die Aufnahme und Verwendung von MIDI-Signalen, Bearbeitung von Audiomaterial (wie zum Beispiel korrektes Schneiden und Loopen) sowie die Nutzung von Effekten und das Abmischen von mehrspurigen Aufnahmen gehören. Je nach Teilnehmerzahl und Interesse können auch verschiedene Schwerpunkte gelegt werden, wie zum Beispiel Podcast-Produktion, Musikproduktion oder Filmvertonung. Auf Anfrage kann auch das verwandte, jedoch komplexere Programm Logic behandelt werden.

Präsentable Präsentationen produzieren

Das Präsentieren mit Tools wie PowerPoint ist ebenso weit verbreitet wie gestalterisch vernachlässigt. Dabei kann visuell-verbale Rhetorik eine ansprechende und unterhaltsame Ergänzung zu den üblichen pädagogischen Stilmitteln bieten. In diesem Fortsetzungskurs wollen wir ein paar Regeln zur Gestaltung von Folien mit Text und Bild vorstellen. Wir folgen dabei als Leitfaden dem legendären Ansatz »learn good design by looking at bad design«.

Video von A bis V

Ob im Referendariat oder als Projektarbeit im Seminar: manchmal ist es im Studium notwendig, ein Video oder einen kompletten Film zu produzieren. Das notwendige Handwerkszeug erlernen Sie hier; vom Einschalten und Verkabeln der Kamera, über eine geeignete Auswahl des Ausschnittes bis hin zum digitalen Video-Schnitt und schließlich dem fertigen Film.

Final Cut – Einführung in nicht-linearen Videoschnitt

Diese Einführung ist für diejenigen gedacht, die sich für aufwendigere Schnitttechniken mit Effekten usw. interessieren, vielleicht sogar schon Ideen oder Projekte haben, eine Fülle von Möglichkeiten der Videobearbeitung mit einem Profi-Programm kennen lernen und dabei nicht nur nach »Schema F« vorgehen wollen. Kreativität und Ideen sind ausdrücklich erwünscht.

Screencapture und Verarbeitung zu kurzen Lehrfilmen

Wie man den Umgang mit Computerprogrammen so erklärt, dass man es schon beim ersten Mal versteht und auch behält, wird mir wohl ein Rätsel bleiben. Deshalb möchte ich die Möglichkeit des Screen-capturings vorstellen und damit sowohl denjenigen helfen, die immer wieder erklären müssen, wie auch denen, die immer wieder fragen. Mit Hilfe dieser einfachen Methode kann man sich immer wieder zeigen lassen, auf welche Knöpfe gedrückt werden muss.

Video-Schnitt Einführung

Einführung in die Erstellung und Bearbeitung von digitalen Videosequenzen/-Filmen. Dieser vierstündige Workshop richtet sich an AnfängerInnen und wird im Laufe des Semesters an drei verschiedenen Terminen angeboten.

Vom Handyvideo zum Internet-Film

Dieser Workshop soll in die Erstellung von Videos mit dem Handy einführen. Hierbei soll auf die verschiedenen Videoformate eingegangen werden und wie man die Videos vom Handy auf den Rechner transferiert und weiter bearbeitet. Wobei hier auf den entsprechenden Workshop zur Videobearbeitung und -schnitt hingewiesen sei. Nach dem Schnitt sollen die Videos in ein internetfähiges Format gebracht und auf einschlägige Plattformen hochgeladen werden.

Video-Kamera Einführung

Einführung in die Erstellung von Aufnahmen mit digitalen Videokameras (mini-DV). Dieser Workshop richtet sich an AnfängerInnen und wird im Laufe des Semesters an drei verschiedenen Terminen angeboten.

Video-Schnitt Fortgeschrittene

Vom Video zur DVD! Einführung in die Erstellung und Bearbeitung von Videos mit professionellen digitalen Schnittsystemen. Dieser vierstündige Workshop richtet sich an Fortgeschrittene und wird im Laufe des Semesters an zwei verschiedenen Terminen angeboten.

Gemeinschaftliches Arbeiten im Internet

Beim sogenannten »kollaborativen Arbeiten« entstehen Texte, Präsentation, Literatur- und ToDo-Listen aus der Feder von mehreren Autoren. Das »Web 2.0« stellt dafür eine Vielfalt von kostenlosen Anwendungen bereit, auf die von jedem Rechner aus zugegriffen werden kann. In den Workshops werden Anwendungen vorgestellt, die Projekt- und Gruppenarbeit an Schule und Universität erleichtern können.

Literaturverwaltung

Literaturverwaltungsprogramme erleichtern die Erstellung eigener (wissenschaftlicher) Publikationen. Die Ergebnisse der Literaturrecherche können darin dokumentiert werden, um jederzeit – ohne Arbeits- und Zeitaufwand – auf sie zurückgreifen zu können. Mit kostenlosen Web-Anwendungen wie citeulike und zotero hat man darüber hinaus die Möglichkeit, Publikationsdaten direkt aus der Literaturdatenbank (z.B. Amazon) zu übernehmen, Literaturangaben aus zahlreichen Anwendungen zu importieren, eigene Anmerkungen einzutragen, Dokumente hochzuladen und Gruppen einzurichten, die gemeinsam Literatur verwalten und Rechercheergebnisse teilen.

Gemeinsames Schreiben

Beim »gemeinsamen schreiben« entstehen Dokumente aus den Federn mehrerer Autoren. Webbasierte Anwendungen wie z.B. google docs, buzzword oder zoho writer sind Online-Versionen von Textverarbeitungsprogrammen wie z.B. Word. Diese bieten aber die Möglichkeit sowohl zur zeitgleichen als auch zeitversetzten kollaborativen Textarbeit. So haben Arbeitsgruppen an Schule und Universität die Möglichkeit gemeinsam an Dokumenten zu arbeiten, ohne sich ständig E-Mails mit der jeweils aktuellen Dokumentversion hin und her zuschicken.

Digitale Lerntagebücher (Blogs)

Das Lerntagebuch oder auch Portfolio kann dabei helfen, die eigene Lernpraxis zu erkunden, zu überprüfen und möglicherweise zu verändern. Lerntagebücher fördern im Gegensatz zum »Prüfungslernen« das langfristige und reflexive Erarbeiten von Inhalten. Wie führe ich ein Lerntagebuch? Welche Software setze ich dazu ein? Und welche Vorteile haben digitale Lerntagebücher gegenüber Stift und Papier? Wir helfen euch bei euren ersten Schritten als »Blogger«.

Gemeinsam Präsentationen erstellen

google docs, empressr, thumbstacks und zoho show sind Online-Varianten von PowerPoint. Mit ihrer Hilfe kann man webbasiert und in einer intuitiven Autoren-umgebung Präsentationen erstellen, um diese dann online mit einem herkömmlichen Browser vorzuführen. Die Autoren können Gruppen bilden um gemeinsam an einer Präsentation zu arbeiten.

Wissen teilen

Wikis ermöglichen es verschiedenen Autoren, gemeinschaftlich an Texten zu arbeiten. Mit einem Wiki haben Arbeitsgruppen an Schule und Universität z.B. die Möglichkeit eine Wissensdatenbank aus mehreren Artikeln zu einem bestimmten Thema oder Projekt aufzubauen.

Lehrveranstaltungen

Auf den folgenden Seiten finden Sie ausgewählte Veranstaltungen zum Studienschwerpunkt »Medien & Bildung«. Diese sind dem allgemeinen Lehrangebot der Fakultät Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft entnommen und geben den Stand der Lehrangebotsplanung vom 13. September 2011 wieder. Bei den angekündigten Veranstaltungen können sich noch kurzfristige Veränderungen ergeben. Bitte achten Sie daher auf die Aushänge an den Informationswänden der Sekretariate und die Ankündigungen im Internet. Der aktuelle Stand des Lehrangebotess sollte im Internet unter <http://www.stine.uni-hamburg.de> verfügbar sein.

Anmeldung

Auch im kommenden Semester werden die Plätze vieler teilnahmebegrenzter Veranstaltungen über STiNE, dem universitätsweiten StudienInfoNetz vergeben. Es ist vorgesehen, dass Sie sich für alle Veranstaltungen anmelden. In einigen Fällen kann es aber noch Listen, persönliche Anmeldungen oder Ähnliches geben. Daher ist eine Anmeldung in STiNE für teilnahmebegrenzte Veranstaltungen nur wirksam, wenn sie zuvor auf dem vom Dozenten/von der Dozentin vorgegebenen Weg einen Platz erhalten haben.

Angebot im WiSe 2011/2012

41-61.008

Praxisbezogene Einführung in das Studium der Erziehungswissenschaft am Beispiel von Bildern des Lehrers und des Lehrens

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Mi 8:30 – 11 Uhr, VMP 8, R 504.

Klaus-Michael Wimmer

Nach 13 Jahren kennt man die Schule. Man weiß, was es heißt, jeden Tag dorthin gehen zu müssen, zu lernen, beobachtet, beurteilt, bewertet und geprüft zu werden. Man weiß, was Unterricht ist, was erwartet wird, was man tun und was man nicht tun sollte – man kennt die Regeln, die geschriebenen wie die ungeschriebenen. Man kennt die Schule also. Aber man kennt sie als Schüler. Auch die Lehrer kennt man nur aus der Schülerperspektive. Was es aber heißt, LehrerIn zu sein und selbst diese Rolle mit ihren Aufgaben zu übernehmen, das weiß man so wenig wie man als Mädchen weiß, ob man auch eine gute Mutter, als Junge, ob man ein guter Vater sein kann. Dieselbe Situation erscheint nämlich aus verschiedenen Perspektiven ganz anders. LehrerIn statt SchülerIn zu sein, das sind zwei getrennte Praxis- und Existenzformen. SchülerIn gewesen zu sein reicht nicht hin, um auch als LehrerIn handeln zu können. Und der Wechsel von der einen in die andere Rolle braucht Zeit, um Distanz zu gewinnen, um einen anderen Blickwinkel einnehmen zu können, über überhaupt etwas anderes sehen zu können als das, was man bereits kennt. Es geht also zunächst darum, den Perspektivwechsel zu vollziehen, um Schule überhaupt neu und anders wahrnehmen zu können. Die dafür notwendige Distanzierung und Reflexion der eigenen Erziehungs-, Bildungs- und Schulerfahrungen soll in diesem Seminar ermöglicht werden. Mittels verschiedener - bildlicher, filmischer, textlicher - Darstellungen pädagogischer Situationen und Prozesse sollen sowohl Fragen nach den rollen- und perspektivgebundenen Wahrnehmungs- und Verstehensdifferenzen im Zentrum stehen als auch Fragen

nach dem Verhältnis zwischen wissenschaftlicher Theorie und pädagogischer Praxis. Regelmäßige Teilnahme, seminarbegleitende Lektüre und die Anfertigung kleinerer schriftlicher Arbeiten sind Voraussetzungen des Scheinerwerbs. Seminarplan und Literatur werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

41-61.009

Praxisbezogene Einführung in das Studium der Erziehungswissenschaft: Lehrerbilder

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Di 11 – 14 Uhr, VMP 8, R 208.

Gereon Wulfstange

Welche „Lehrer-Bilder“ haben wir zu Beginn eines erziehungswissenschaftlichen Studiums? Aus welchen Quellen speisen sich überhaupt unsere Vorstellungen? Und: Was ist eigentlich ein „guter“ Lehrer? Die Bilder, die mit dem Begriff „Lehrer“ verbunden sind, variieren nicht nur historisch und kulturell, sondern (mit aller Wahrscheinlichkeit und zumindest gegenwärtig) auch individuell. Im Seminar soll gemeinsam ein kleines Forschungsprojekt zum Thema Lehrerbilder geplant, entwickelt und arbeitsteilig (in Gruppen) durchgeführt werden. Hierzu soll z.B. gefragt werden, welche Lehrerbilder sich wie in wissenschaftlichen und literarischen Texten, in Kinofilmen und anderen massenmedialen Formaten zeigen. Darüber hinaus sollen auch unsere subjektiven „Lehrerbilder“ thematisiert werden. Die erforschten Lehrerbilder werden in diesem Zusammenhang außerdem kritisch auf ihre gesellschaftspolitischen und ökonomischen Implikationen und Hintergründe hin befragt. Im besonderen Fokus wird dabei z.B. die Frage stehen, ob und wenn ja, inwiefern sich neo-liberale Steuerungskonzepte in gegenwärtigen Lehrer-Bildern zeigen. Nach einer kurzen theoretischen und methodischen Einführung sollen diese und gegebenenfalls anschließende Fragen unter anderem anhand der oben genannten Forschungsfelder untersucht werden. Außerdem kön-

nen z.B. auch narrative Interviews mit Lehrern verschiedener Altersgruppen geführt und im Lichte der Fragestellung untersucht werden. In einem weiteren Schritt sollen die Arbeiten der verschiedenen Gruppen dann vorgestellt und diskutiert werden. Voraussetzung für die Teilnahme ist die aktive Mitgestaltung und Mitarbeit am Forschungsprojekt, so wie das vor- und nachbereitende Studium der für das Projekt hilfreichen Texte. Die Leistungspunkte (4 LP) werden für die Planung, Durchführung, Vorstellung und Verschriftlichung der eigenen Forschung in einer Arbeitsgruppe vergeben. Die Literatur und der genaue Ablaufplan des Seminars werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

41-61.013

Praxisbezogene Einführung in das Studium der Erziehungswissenschaft am Beispiel der Medienerziehung in der Familie

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Mi 10 – 13 Uhr, VMP 8, R 211.

Sandra Hein

41-61.015

Praxisbezogene Einführung in das Studium der Erziehungswissenschaft am Beispiel: Funktion und Bedeutung neuer Medien in Lehr- und Lernprozessen

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Mo 10 – 12:15 Uhr, AT 527.

Silke Günther

41-61.033

Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft im Kontext aktueller Fragestellungen der Medienpädagogik

Seminar. 2 SWS, Mi 8 – 10 Uhr, VMP 8, R 211.

Rudolf Kammerl

41-61.041

Projektorientierte Medienarbeit

Seminar. 2 SWS.

Alexander Unger

Der pädagogische Einsatz neuer Medien wird leider oft in nur im Kontext von Einzelplatzunterricht oder frontalen Lehrmethoden gesehen. Neue Medien bieten darüber hinaus aber noch weitere Potenziale für offenere Lernsettings, die stärker auf die Eigenverantwortung der Lerner setzen. Zentrale Methoden in diesem Bereich sind die Projektmethode (Frey) und die aktive Medienarbeit (Schell). Grundsätzlich zielen diese auf unterschiedliche Bereiche (schulisch bzw. außerschulisch). Beide geben dem Pädagogen aber Werkzeuge an die Hand um in unterschiedlichen Kontexten Projekte zu planen und umzusetzen. Die „Neuen Medien“ bieten sich hier an um eine Handlungsorientierung zu stärken und Kompetenzen im sozialen wie medialen Bereich aufzubauen. Die Planung und Umsetzung von Projekten kann dabei als eine wichtige (medien-)pädagogische Kompetenz verstanden werden, die über klassischen Unterricht hinausweist und einen niedrighwelligen Zugang eröffnet um digitale Medien einzubinden. Im Seminar sollen die Studierenden mit der Projektmethode und den Prinzipien aktiver Medienarbeit vertraut gemacht werden. An die theoretische Auseinandersetzung schließen praktische Übungen zur Erstellung verschiedener medialer Produkte an. Bestandteil des Seminars ist die Planung und Präsentation eines medienpädagogischen Projekts im schulischen oder außerschulischen Kontext. Diese Konzepte können ggf. in Kooperation mit lokalen Einrichtungen umgesetzt werden.

Empfohlene Literatur:

- Frey, Karl (2007): Die Projektmethode. Beltz Verlag: Weinheim und Basel.
- Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hg.) (2006): Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte. Bielefeld: GMK.

41-61.042

Erziehung, Bildung und Sozialisation über die Lebensspanne; Aufwachsen mit virtuellen Welten

Blockseminar. 2 SWS, Sa 22.10. 2011 (9 – 16 Uhr), Fr 25.11. 2011 (14 – 19 Uhr), Sa 26.11. 2011 (9 – 16 Uhr) und Sa 21.01. 2012 (9 – 16 Uhr), VMP 8, R 505.

Rudolf Kammerl

41-61.043

Körper, Kultur, Medien. Analyse von Körperbildern in Romanen, Filmen und neuen Medien aus der Perspektive der Sozialisationsforschung

Seminar. 2 SWS, Do 16:30 – 18:00 Uhr, VMP 8, R 211.

Vera King

In diesem Seminar sollen anhand der Analyse zeitgenössischer Romane und Filmproduktionen kulturelle Körperbilder rekonstruiert und analysiert werden. Inszenierungen des Körpers in Bild- und Schriftmedien stellen sowohl Ausdrucksformen sozialer Realitäten dar als auch kreative Transformationen. Gefragt wird daher sowohl nach der Bedeutung kultureller und medialer Produktionen für körperbezogene Sozialisation als auch danach, wie Leib und Körper dargestellt oder mit welchen Mitteln körperliche Entwicklungen in Romanen und Filmen thematisiert werden. In diesem Sinne werden wir anhand ausgewählter Filme und Romane auch untersuchen, welche neuen Sichtweisen auf die Bedeutungen des Körperlichen und Leiblichen in der biografischen Entwicklung durch künstlerische Gestaltungen eröffnet werden können. Bedingungen für Scheinerwerb sind regelmäßige Teilnahme sowie Referat /Gestaltung einer Seminarsitzung.

41-61.045

Erziehung, Bildung und Sozialisation über die Lebensspanne; „Neue“ Medien in außerschulischen pädagogischen Berufsfeldern

Seminar. 2 SWS, Mi 11 – 13 Uhr, VMP 8, R 504.

Ralf Appelt

Die heutige Gesellschaft ist in ihrem Wandel zur digitalen Informations- und Wissensgesellschaft bereits weit vorangeschritten. Ausdruck dessen ist unter anderem die Allgegenwärtigkeit digitaler Medien, sei es als Informationsquelle, Kommunikations- und Orientierungshilfe, zur privaten und beruflichen Vernetzung oder in Form der mediengestützten Aus- und Weiterbildung.

Die Entwicklungen im Bereich der sogenannten „neuen“ Medien wirkt sich auch auf pädagogische Praxisfelder aus. Wie werden die im Beruf erforderlichen Kompetenzen erworben? Welches sind die aktuell erforderlichen Kenntnisse und was wird man als Pädagoge in 3 Jahren womöglich können müssen, um diese „neuen“ Medien zielführend einsetzen zu können? Im Rahmen dieses Seminars soll explorativ ermittelt werden, welche Anforderungen an die Medienkompetenz von Pädagogen in außerschulischen Praxisfeldern gestellt werden. Hierzu sollen Interviews mit Praktikern geführt werden, die aus unterschiedlichen Perspektiven berichten können. Hierzu wird gemeinsam ein Interviewleitfaden erstellt und die Ergebnisse bilden die Grundlage für einen zu entwickelndes Bildungsangebot, um künftige Pädagogen auf die Praxiswelt vorzubereiten. Der Begriff der Medienkompetenz wird in diesem Zusammenhang zu untersuchen sein.

Es ist möglich, dass auch Termine ausserhalb des Campus in den Unternehmen vor Ort stattfinden. Es wäre hierbei von Vorteil, wenn die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gelegentlich in der Zeit von 10 – 14 Uhr zur Verfügung stehen könnten.

41-61.046

Spielend lernen? Struktur und Funktion von (Lern)Spielen

Seminar. 2 SWS, Di 12 – 14 Uhr, VMP 8, R 514a.

Wey-Han Tan

„Serious Games“ gewinnen an Bedeutung, um unterhaltsam bestimmte Wahrnehmungs- und Handlungsweisen ein zu üben oder Überzeugungen beim Spieler auszubilden, während „Gamification“ versucht, alltägliche Tätigkeiten mit Spielelementen anzureichern und

auf diese Weise ‚herausfordernder‘ zu gestalten. Aber deckt dies die Möglichkeiten spielerischen Lernens bereits ab?

Angesichts der Allgegenwart von (Computer)Spielen liegt es nahe, einen Blick zurück auf eines der ältesten Medien des Menschen zu werfen: Das Spiel stellt (wie alle Medien) den Menschen vor die Aufgabe, mit einer „zweiten“ Wirklichkeit umzugehen. Spiele fordern heraus, sich Ihnen mit Verstand und Gefühl zu widmen, sie schaffen einen gemeinsamen Raum für eine spezielle Art von Kommunikation, Deutung und Handlung. Während das Regelspiel, mit dem wir es bei (Lern)Spielen üblicherweise zu tun haben, von den Spielern eine Akzeptanz gegebener Regeln und Semantiken verlangt, ist ‚spielen‘ eigentlich eine anarchistische-umdeutende Art, um sich Welt und Wirklichkeit anzueignen.

Dieses Seminar behandelt Spiele als einzigartiges Medium der Repräsentation von Wissen, Objekten, Prozessen und Systemen. Wir werden uns einführend mit ‚klassischen‘ und aktuellen Theorien über Spiel und Spielen beschäftigen, praktische Beispiele heranziehen und schließlich in Form von Gruppenprojekten versuchen, eigene Spielideen umzusetzen.

Die ‚ernsten‘ Spiele, die in diesem Seminar als Beispiele untersucht oder als Projekt entworfen werden können, sind auf keinen Fall beschränkt auf Computerspiele, sondern umfassen ebenfalls ‚klassische‘ analoge Spiele wie Rollenspiele, Kartenspiele, Erzähl-, Brett- und Bewegungsspiele. Gerade analoge Spiele haben hier den Vorteil, dass ihre Regelstruktur und ihr Spielmaterial offen zugänglich und auch ohne Programmierkenntnisse erstell- und veränderbar ist.

41-61.055

ePortfolio – Wissenskonstruktion im digitalen Medium

Seminar. 2 SWS, Di 10 – 12 Uhr, VMP 8, R 514a.

Christina Schwalbe

Der Begriff ‚Portfolio‘ gewinnt in Bezug auf Schule und Unterricht immer mehr an Popularität. Dennoch gibt es kein einheitliches Verständnis dessen, was unter einem Portfolio zu verstehen ist und welche pädago-

gischen Konzepte sich hinter diesem Begriff verbergen. Im Rahmen des Seminars sollen verschiedene Formen der Portfolio-Arbeit untersucht und die dahinter stehenden Konzepte und Vorstellungen von Lernen und Bildung diskutiert werden. Auf Basis theoretischer Überlegungen sollen eigene Konzepte des Einsatzes von Portfolios im Unterricht erarbeitet werden. Dabei geht es vor allem um die digitale bzw. elektronische Variante von Portfolios, um ePortfolios.

Besonderer Schwerpunkt der theoretischen und auch der praktischen Auseinandersetzung mit dem Portfolio-Konzept liegt im Rahmen des Seminars auf Portfolios als Entwicklungsinstrument. Ein wesentliches Ziel von Portfolio-Arbeit im Unterricht – insbesondere von Entwicklungsportfolios – ist die Förderung von (Selbst-) Reflexivität, Selbststeuerung und Eigenverantwortung, kurz gesagt also die Förderung der Auseinandersetzung mit dem eigenen Werk. Insbesondere dieser Aspekt ist sehr ambivalent zu betrachten: neben der Möglichkeit, den Lernprozess im Sinne eines konstruktivistischen Lernverständnisses zu gestalten, kann durch die Fokussierung auf Selbstreflexion und Selbststeuerung bei der individuellen Portfolio-Arbeit statt dem Lerngegenstand und dem eigenen Umgang mit Lerngegenstand und Lernziel auch verstärkt die Darstellung der eigenen Person in den Vordergrund rücken – und so als Teil einer neoliberalen Steuerungslogik angesehen werden. Das Portfolio kann damit vor allem zu einem Werkzeug des Identitätsmanagements werden und weniger ein Instrument der eigenen Wissenskonstruktion darstellen.

41-61.057

Digitales spielbasiertes Lernen - Theoretische und praktische Grundlagen zur Entwicklung und Erprobung eines eigenen kleinen Praxisbeispiels

Seminar. 2 SWS, Do 14:15 – 15:45 Uhr, Raum wird bekanntgegeben.

Silke Günther

41-61.058

Medienkompetenzförderung in Hamburg

Seminar. 2 SWS, Mo 18 – 20 Uhr, VMP 8, R 05.
Rudolf Kammerl

41-61.062

Verändertes Lehren und Lernen mit neuen Medien? Entwicklung von Forschungsansätzen zur Perspektive von Lehrkräften auf den Einsatz neuer Medien

Seminar. 2 SWS, Mo 14:15 – 15:45 Uhr, VMP 8, R 05).
Silke Günther

41-61.063

Prioritäre Themen; Bildung und Lernen unter medialen Bedingungen

Seminar. 2 SWS.
Alexander Unger

Durch den Wandel zu einer Informations- bzw. Wissensgesellschaft und der Verbreitung der Neuen Medien, ist die Partizipation an Gesellschaft voraussetzungsreicher geworden. So ist von einer Erweiterung des Lernens auf die gesamte Lebensphase auszugehen (lebenslanges Lernen), Meta- und Selbstlernkompetenzen (Lernen des Lernens) gewinnen ebenso an Bedeutung wie der souveräne Umgang mit alten und neuen Medien (Medienkompetenz). Diese neue Kultur des Lernens erfordert allerdings auch veränderte pädagogisch-didaktische Konzepte und entsprechend vorbereitete Settings, zu denen zunehmend auch ‚virtuelle‘, softwarebasierte Umgebungen gehören. Im Seminar soll vor diesem Hintergrund geklärt werden, welche Anforderungen sich an Pädagogen und pädagogische Institutionen im Rahmen der Wissensgesellschaft ergeben und mit welchen Konzepten auf diese reagiert werden kann. Hierzu soll zunächst eine kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftstheoretischen Leitbildern und deren pädagogischen Implikationen stattfinden. Hieran schließt eine Auseinandersetzung mit klassischen und neuen didaktischen Konzepten an. Im dritten Teil des Seminars

steht die Gestaltung von Lernsettings auf der Basis der Neuen Medien im Mittelpunkt. In diesem Teil des Seminars werden auch praktische Übungen zur Erstellung von Lernkursen und zum Einsatz von „Social Software“ durchgeführt.

Empfohlene Literatur:

Bachmair, Ben (Hrsg.) (2010): Medienbildung in neuen Kulturräumen. Wiesbaden: VS Verlag
Schulmeister, Rolf (2003): Lernplattformen für das virtuelle Lernen. München: Oldenburg.

41-61.070

Erziehung und Bildung: Der Dritte. Theorien und Figuren

Seminar, 2st., Do. 10 – 12h, VMP 8, R 207.

Klaus-Michael Wimmer

Inhalte: Spätestens seit dem Poststrukturalismus werden duale Oppositionsbeziehungen als problematisch angesehen. Eine Grundeinsicht lautet, dass es keinen Weg zum Realen wie zum Imaginären gibt, der nicht über das Symbolische verläuft. Damit ist eine dritte Instanz ausgerufen, die Unterschiede und Unterscheidbarkeiten erst ermöglicht. Diese dritte Instanz kann von vielen Akteuren besetzt werden, die die dualen Spiegel-Beziehungen, Symbiosen und Identifikationen unterbrechen und eine Differenz einführen: Väter, Institutionen, das Gesetz, Medien, Boten, Parasiten u.a.m. Kurz: Gegenstand des Seminars wird der Dritte im Sinne eines kulturwissenschaftlichen Paradigmas sein, das viele neue Figuren und Theorien hervorgerufen hat und auch für Pädagogik, Soziologie, Psychoanalyse und Politik bedeutsam ist. Teilnahmebedingungen: Regelmäßige Teilnahme, seminarbegleitende Lektüre sowie die Gestaltung einer Sitzung (Referat) oder die Anfertigung einer Hausarbeit. Seminarplan und Literatur werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

41-61.910

Schreiben und Lernen im Web 2.0

Online-Seminar. 2 SWS, Auftakttermin: 22.10.2011, 10 - 13 h, Alsterterrasse 1 (Raum folgt); Abschlusstermin: 21.01.2011, 10 - 13 Uhr, Alsterterrasse 1 (Raum folgt).

Dazwischen: Online-Arbeit.

Daniel Spielmann

Das Internet bietet zahlreiche Möglichkeiten für das eigene Lernen. Durch professionelles Vernetzen jenseits von Facebook werden Lernen und Schreiben zu informellen, kollektiven Erfahrungen. Die Veranstaltung untersucht die Beziehung zwischen individuellem und kooperativem Schreiben und Lernen; dazu werden unterschiedliche Web 2.0-Werkzeuge erprobt. Die Veranstaltung findet online statt, zu Beginn und zum Schluss gibt es eine Präsenzsitzung.

Die Auftaktveranstaltung dient dem gegenseitigen Kennenlernen und dem Abstecken des thematischen Rahmens. Die anschließende Online-Phase erfordert einen zeitlichen Aufwand von rund zwei Stunden pro Woche. In dieser Phase lernen die Teilnehmer verschiedene Web 2.0-Werkzeuge kennen, die im Kontext des Seminars auf ihren praktischen Nutzen für das Schreiben und Lernen hin erprobt werden sollen. Mittels dieser Werkzeuge werden die Teilnehmer ihre Autorenrolle im Internet ausloten. Es wird außerdem die Frage zu stellen sein, inwiefern sich die Erfahrungen aus dem Seminar auf den schulischen Unterricht übertragen lassen.

Da sowohl synchrone als auch asynchrone Werkzeuge behandelt werden, müssen in der Eingangsveranstaltungen einige Termine gefunden werden, an denen die Teilnehmer zeitgleich von zuhause aus im Internet arbeiten können. Die Erfahrungen aus der Online-Phase werden in einer abschließenden Präsenzveranstaltung reflektiert.

Teilnahmevoraussetzung ist neben einem Zugang zum Internet v.a. die Bereitschaft, in einer offenen Lernumgebung zu arbeiten. Dazu wird es nötig sein, sich Zugänge zu verschiedenen Internetdiensten (etwa: Wordpress, Twitter, Google+, u.ä.) einzurichten, Nutzerprofile anzulegen und aktive Beiträge im Social Web zu leisten. Ein eigener, internetfähiger Rechner ist von Vorteil. Die Schreibwerkstatt Mehrsprachigkeit verfügt darüber hinaus über fünf Leihgeräte, die während der Präsenzveranstaltungen genutzt werden können (dazu sollten TeilnehmerInnen über eine eigene RRZ-Kennung verfügen).

41-62.073

Integriertes Schulpraktikum: Vorbereitungsseminar - Lernen mit neuen Medien in der Grundschule

Praktikum.

Conni Kastel

41-62.074

Integriertes Schulpraktikum: Lernen mit neuen Medien in der Grundschule

Praktikumsseminar. 2 SWS. Erster Termin: Mo, 17.10.

2011, Schule Rellinger Straße, 20257 Hamburg.

Conni Kastel

41-63.137

Methoden des beruflichen Lehrens und Lernens mit Bezug auf personenbezogene Dienstleistungsberufe

Seminar. 2 SWS, Di 13:30 – 15:30 Uhr, Sed 19, R 145.)

Ulrike Greb

Inhalte: Methodenbegriff und Artikulationsschemata - Methodenentscheidungen - Klassifikationen von Unterrichtsmethoden - selbstbestimmtes und selbstgesteuertes Lernen, Teamentwicklung - Ausgewählte methodische Großformen: z.B.: TZI, Projekt, Erkundung, E-learning, Entwicklungsportfolio, sowie Methoden- und Unterrichtstechniken: Lehrervortrag, Gruppenarbeit, Fallstudie, Plan- und Rollenspiel, Leittext, Streitgespräch, Szenisches Spiel und andere selbst-erfahrungsbezogene Methoden - Urteilsbildung und Reflexion am Beispiel eigener Methodenkompetenz, Lehr- Lern- Prozesse und Interaktionserfahrungen, Selbst- und Fremdwahrnehmung.

41-64.505

Wunder in Kunst und Pädagogik – Kunstpädagogische Positionen

Ringvorlesung mit Kolloquium, Fachdidaktik Bildende Kunst. 2 SWS. Di 18 – 20, Auditorium der Deichtorhallen.

Andrea Sabisch, Karl-Josef Pazzini, Daniel Tyradellis

Inhalte: Wunder gibt es immer wieder, und es gibt sie

überall – oder nicht? Anlässlich der Ausstellung WUNDER, die vom 23. September 2011 bis 5. Februar 2012 in den Deichtorhallen Hamburg zu sehen ist, widmet sich die Ringvorlesung der Fakultät EPB (Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft) der Universität Hamburg dem „Wunder in Kunst und Pädagogik“. Ausgehend von dem interdisziplinären Ansatz der Ausstellung nehmen Experten unterschiedlichster Provenienz das Thema Wunder zum Anlass, die Grenzen des eigenen Wissens und der eigenen Disziplinen zu erkunden. WUNDER ist eine interdisziplinäre Ausstellung über die Grenzen abendländischer Rationalität – an ihren Rändern, in ihrem Innern und in ihrer Geschichte. Werke der Gegenwartskunst umkreisend, präsentiert sie das, was in unserer Welt aus dem Rahmen fällt: von der unerklärlichen Heilung, dem unglaublichen Naturschauspiel und dem wundersam Fremden über die unverhoffte technische Innovation, die künstlerische Idee bis hin zum bewegenden Gemeinschaftserlebnis. Woran lässt sich ein Wunder erkennen? Wie ist es zu definieren? Welche Funktion erfüllt es? Die Ausstellung zeichnet nach, wie christliche Religion und antike Naturphilosophie die abendländische Vorstellung des Wunders geprägt haben. Es wird kenntlich als eine Öffnung in der Welt, aus der Kunst, Wissenschaft und Technik hervorgegangen sind. Diese Öffnung verweist jedoch immer auch auf einen Mangel, eine Lücke, die zu schließen ebenso ersehnt wie unmöglich ist. Zwischen den Traditionen und Disziplinen mäandierend, stellt die Ausstellung das abendländische Weltbild und seine fragile Fähigkeit zur Sinngebung zur Diskussion, indem sie die einzigartige Verbindung religiöser, wissenschaftlicher und künstlerischer Motive mit alternativen Sichtweisen vergleicht – und nach dem Potential der Kunst fragt, zwischen diesen Sichtweisen zu vermitteln. Hieran knüpft die Ringvorlesung an. Sie versteht unter Wundern wirksame Geschehnisse radikaler Fremdheit, die sich unseren Erwartungen, Absichten und Erklärungen entziehen. Sie markieren die Grenzen der Rationalität und werden zum Gegenstand von Zweifel, Kritik, Unterwerfungsbereitschaft

oder Neugier, nähren den Verdacht auf Betrug, lassen aber auch auf Allmacht hoffen. Fast im Gegensatz dazu haben im christlichen, später hauptsächlich im katholischen Zusammenhang, Wunder Beweischarakter und beruhigen den Zweifel. Sie benötigen Zeugen und die Etablierung einer Tradition, um weiterhin wirksam zu bleiben, um vielleicht so ähnlich noch einmal einzutreten, zumindest am Ort des Geschehens über Reliquien in einen privilegierten Bezug zu etwas Jenseitigem zu kommen, wohin zu fliehen möglich scheint. Wegen der vieldimensionalen Facetten, die Wunder durch ihren Einbruch in das Gewohnte preisgeben, sind ganz unterschiedliche Diskurse gefragt an einer Klärung zu arbeiten: kunst- und medientheoretische, erziehungswissenschaftliche, theologische, philosophische, künstlerische, literaturwissenschaftliche, mathematische und nicht zuletzt wissenschaftskritische.

Die Ringvorlesung ist eine Kooperation der Universität Hamburg mit der Praxis für Ausstellungen und Theorie (Hürlimann, Lepp, Tyradellis) und den Deichtorhallen Hamburg.

41-64.600

Praxisbezogene Einführung in die Erziehungswissenschaft: Lehrerbildung und Lehrerbilder

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Mi 10 – 13 Uhr, VMP 8, R 131.

Jürgen Vogt

Die „Praxis“, zu der die PE einen Bezug herstellen soll, ist immer schon medial vermittelt: In Filmen, Romanen, Erzählungen, Studienordnungen, Ratgebern, empirischen Studien etc. werden Bilder vom Lehrerberuf entwickelt, zu denen die „Lehrer-Bildung“ hinführen soll.

Im Seminar soll es darum gehen, sich solcher Bilder von „Praxis“ bewusst zu machen und zu verstehen, in welchen medialen Brechungen „Praxis“ jeweils erscheint und welche Ziele damit verfolgt werden. Auch ein aktueller „Berufseignungstest“ soll dabei aufgegriffen und auch ausprobiert werden.

41-64.916

Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft: Visuelle Methoden

Seminar. 2 SWS, Di 14 – 16 Uhr, VMP 8, R 404.

Andrea Sabisch

Seit der Digitalisierung werden zunehmend visuelle Methoden der Datenerhebung in der qualitativen empirischen Forschung eingesetzt. Die »Übersetzung« oder Transformation von Bild zu Text in der Datenauswertung bereitet aber gewöhnlich Schwierigkeiten. Wie können die einzelnen visuellen Methoden (Fotografie, Videografie, Text-Bild-Relationen im Interview, im Tagebuch) in ihrer Spezifik kritisch unter die Lupe genommen werden? Wie kann man die Probleme der »Übersetzung« darstellen? Welche Grenzen der bildlichen Datenerhebung und -auswertung deuten sich an? Anhand von Beispielen aus der Forschungspraxis sollen diese Probleme eingehend diskutiert und erfahrbar werden. Voraussetzung zur Teilnahme ist die aktive Teilnahme und Lektürebereitschaft.

41-65.800

Praxisbezogene Einführung in das Studium der Erziehungswissenschaft

Praxisbezogene Einführung. 3 SWS, Di 10:15 – 12:30 Uhr, VMP 8, R 515.

Norbert Breier

Auf dem Weg in die Informations- und Wissensgesellschaft vollzieht sich ein grundlegender gesellschaftlicher Wandel, der das Bildungswesen vor neue Herausforderungen stellt. Der Einsatz digitaler Werkzeuge und Medien sowie die Nutzung virtueller Lernumgebungen führen zu neuen pädagogischen Aufgaben und ermöglichen innovative Unterrichtsformen mit einer stärkeren Individualisierung des Lernens.

Ziel des Seminars ist die Vermittlung pädagogischer und informatischer Kompetenzen, um digitale Werkzeuge und Medien wie Internet, Lernplattformen, Interactive Whiteboards und Unterrichtssoftware effizient für Lernprozesse der Schüler(innen) im Unterricht einzusetzen. Im Seminar sind von den Teilnehmern in Kleingruppen

Einsatzmöglichkeiten und -grenzen digitaler Werkzeuge oder Lernumgebungen zu diskutieren, im Miniteaching zu erproben und zu reflektieren. Außerdem wird jeder Teilnehmer in einer Schule mindestens sechs Unterrichtsstunden hospitieren und dort den Einsatz digitaler Werkzeuge und virtueller Lernumgebungen erkunden. Von jedem Teilnehmer wird ein funktionsfähiger Internet-Zugang (WWW und E-Mail) erwartet, entweder privat oder über die Zugänge der Universität.

Vorausgesetzt werden Grundkenntnisse im Einsatz des Computers, der Office-Anwendungen und des Internets.

Literatur:

- Zeitschrift Computer + Unterricht Nr. 66 (2007): Web 2.0 - Internet Interaktiv.
- Zeitschrift LOG IN Heft Nr. 152 (2008).
- Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur: http://www.bmbf.de/pub/kompetenzen_in_digitaler_kultur.pdf
- JIM-Studie und KIM-Studie 2010: <http://www.mpfs.de/>
- Viele Links zum Thema finden Sie in meinen Social Bookmarks bei Mister Wong: <http://www.mister-wong.de/user/bertelbreier>

Mediengeräteausleihe

Online und an der Info-Zentrale

Das Medienzentrum betreibt über die Info-Zentrale in Raum 514 eine fakultätsweite Gerätedistribution. Hier können alle Lehrenden und Studierenden der Fakultät Mediengeräte, wie z.B. Kameras, Beamer, Abspiel- und Aufnahmegeräte sowie Computer für den Lehrbetrieb und

für Projektarbeit entleihen. Sie benötigen dazu einen Nutzerschein, den Sie gegen Vorlage Ihres Personalausweises kostenfrei an der Info-Zentrale in Raum 514 VMP8 erhalten. Der Geräteausleihservice in der Infozentrale ist ganzjährig geöffnet.

U+H B Mediengeräteausleihe Fakultät 4

Schritt 2: Gerät wählen

von 23.03.2006 um 12:00 h 25.03.2006 um 11:00 h

< Woche Geräteart: Notebook Woche >

	Mon 20.03.	Tue 21.03.	Wed 22.03.	Thu 23.03.	Fri 24.03.	Sat 25.03.	Sun 26.03.	Mon 27.03.	Tue 28.03.	Wed 29.03.	Thu 30.03.	Fri 31.03.	Sat 01.04.	Sun 02.04.
Ihre Auswahl														
57 IBM ThinkPad Windows-PC, Win-XP, DVD/CD-RW, USB, 4polig-Firewire, KEIN Diskettenlaufwerk, MS Office (am Platz)														
58 IBM ThinkPad Windows-PC, Win-XP, DVD/CD-RW, USB, 4polig-Firewire, KEIN Diskettenlaufwerk, MS Office (am Platz)														

Schritt 2:

Auf dieser Seite werden Ihnen passende Geräte zur Auswahl angeboten. Die rot markierten Felder zeigen, zu welchem Zeitpunkt die Geräte bereits verliehen sind. Sie haben die folgenden Möglichkeiten:

- Verändern Sie ggf. den gewünschten Ausleihzeitraum.
- Wählen Sie ggf. eine andere Geräteart.
- Blättern Sie ggf. in der Zeitliste wochenweise vor oder zurück.
- Markieren Sie ein Gerät, das im angegebenen Zeitraum frei ist und bestellen Sie es mit dem Button ganz unten auf der Seite.

Seit dem Sommersemester 2006 stellt das Medienzentrum ergänzend zum bisherigen Ausleihverfahren eine komfortable Online-Geräteausleihe bereit. Sie können die Mediengeräteausleihe von jedem Rechner mit Internetanschluss aus nutzen.

Der Login erfolgt mit Hilfe der Nutzernummer, die Sie Ihrem Nutzerschein entnehmen kön-

nen (eine 6-stellige Zahl unter dem Barcode). Die Mediengeräteausleihe ermöglicht die unkomplizierte eigenständige Reservierung verfügbarer Geräte. Für Studierende stellt sie einen Ausleihvertrag bereit, der von einer/einem Lehrbeauftragten unterschrieben werden muss, bevor die Geräte an der Info-Zentrale ausgehändigt werden. Weitere Infos finden Sie unter:

<http://mms.uni-hamburg.de/mz/geraeteausleihe/>

Ansprechpartner

im Medienzentrum für Bildung, Kommunikation und Service

Das Medienzentrum bietet für Studierende und Lehrende rund um das Thema »(Neue) Medien in der erziehungswissenschaftlichen Praxis, Forschung und Lehre« ein breites Dienstleistungsspektrum mit verschiedenen kompetenten Ansprechpartnern. Die Basisversorgung im technischen Support übernimmt unser ganzjährig besetzter zentraler Anlaufpunkt in Raum 514 – die Info-Zentrale. An das Team an der Infotheke können Sie sich bei Fragen und Anliegen zur Mediengeräteausleihe, zum technischen Support in den Computer-Pools, zu den Drucker-Konten oder ähnlichem wenden. Bei spezielleren Fragen nehmen Sie gerne einen der drei Kompetenzbereiche des MZ in Anspruch: das Computerstudio für die Wissenschaftlerarbeitsplätze des Fachbereichs Erziehungswis-

senschaft, für den allgemeinen Hardware- und Softwaresupport und für Lehrveranstaltungen mit Einsatz der technischen und räumlichen Infrastruktur der PC-Pools; das AV-Studio für den Bereich Video in der pädagogischen Praxis, insbesondere Unterrichtsbeobachtung und -analyse bzw. Unterrichtsdokumentation; das MultiMedia-Studio für eLearning-Entwicklung und -Beratung, Print-Produktion, MultiMedia-Produktion und Softwareentwicklung. Lehrende können beim Leitungskollegium des Medienzentrums Anträge auf Support bei Projekten zur mediengestützten Forschung einreichen.

<http://epb.uni-hamburg.de/medienzentrum>

mz.epb@uni-hamburg.de

<http://twitter.com/epbmz>

<http://facebook.com/epbmz>

(040) 42838-2117

Leitungskollegium des Medienzentrums

Sprecher: Prof. Dr. Norbert Breier
Binderstr. 34, Raum 021b
(040) 42838-2140
norbert.breier@uni-hamburg.de

Info-Zentrale

VMP 8, Raum 514
Ansprechpartner:
Eric Stamer
VMP 8, Raum 514
(040) 42838-2117
stamer@erzwiss.uni-hamburg.de

AV-Studio

VMP 8, Räume 508, 507, 506, 504c
Ansprechpartner:
Andreas Hedrich
Christian Scholz
Reinhard Wasmund
VMP 8, Räume 511, 510, 509, 505
(040) 42838-2141 (Hedrich)
(040) 42838-3238 (Wasmund)
(040) 42838-3188/-2521 (Ramm)
(040) 42838-3190 (Scholz/Corinth)
andreas.hedrich@uni-hamburg.de
wasmund@erzwiss.uni-hamburg.de
ramm@erzwiss.uni-hamburg.de
christian.scholz@erzwiss.uni-hamburg.de

Computer-Studio

VMP 8, Räume 517, 516, 515
Ansprechpartner:
Dr. Wolfgang Roehl
Horst Ramm
VMP 8, Räume 517a, 509
(040) 42838-4463 (Roehl)
(040) 42838-3188/-2521 (Ramm)
cls@erzwiss.uni-hamburg.de

MultiMedia-Studio

VMP 8, Raum 514a
Ansprechpartner:
Ralf Appelt
Christoph Bardtke
Jakob Osadchy
VMP 8, Raum 512
(040) 42838-7060 (Appelt)
(040) 42838-7409 (Bardtke)
mms@uni-hamburg.de
<http://mms.uni-hamburg.de>

eLearning Büro

VMP 8, Raum 513a
AnsprechpartnerInnen:
Wey-Han Tan
Christina Schwalbe
VMP 8, Raum 513a
(040) 42838-7666 (Tan)
(040) 42838-7060 (Schwalbe)
elb.epb@uni-hamburg.de
<http://mms.uni-hamburg.de/>

Öffnungszeiten

Info-Zentrale

VMP 8, Raum 514
Telefon: (040) 42838-2117

Vorlesungszeit

Mo. – Fr.: 9:00 – 20:00 Uhr
(Freitags bis 19:45 Uhr)

Vorlesungsfreie Zeit

Mo. – Fr.: 9:00 – 18:00 Uhr

Computer-Studio

VMP 8, Raum 515 – 517

Vorlesungszeit

Mo. – Fr.: 9:00 – 20:00 Uhr
(Freitags bis 19:45 Uhr)

Vorlesungsfreie Zeit

Mo. – Fr.: 9:00 – 18:00 Uhr

*mms - elb

VMP 8, Raum 514a

Die aktuellen Sprech- und Öffnungszeiten
siehe:

<http://mms.uni-hamburg.de/>

Offene Werkstatt

Medienberatung nach Vereinbarung

Vorlesungszeit und vorlesungsfreie Zeit

Projektarbeit und Nutzung der Räumlichkeiten
für Lehrveranstaltungen nach Vereinbarung.

Belegungsplan siehe Aushang vor Raum 514a
und unter: <http://mms.uni-hamburg.de>

AV-Studio

VMP 8, Räume 504 – 508

Nutzung nach Vereinbarung.
Anfragen in der Info-Zentrale.

Was ist wo im MZ?

