

## **Booklet of Abstracts**



## **DigiTeLL & Share**

**LEHRE entwickeln, etablieren, entfalten  
3.-4. April 2025, Frankfurt am Main**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kurzpräsentationen</b>	<b>4</b>
<b>Slot 1 „VR &amp; KI“</b>	<b>4</b>
Noemi Altendeitering, Anne-Friederike Hübener Transdisziplinäre Perspektiven auf KI und soziale Robotik: Eine Untersuchung zu Studierendeneinstellungen in der Sozialarbeit und Informatik	4
Dr. Yvonne Beaugé VR-gestütztes Anamnesetraining: Verbindungen von Didaktik und Technik und Perspektiven einer Erweiterung durch KI	5
Andrea Hahn KI-Lernbots zur Förderung digitaler Kompetenzen in der Sozialen Arbeit	6
<b>Slot 2 „Open Educational Practices (OEP)“</b>	<b>7</b>
Lars Gerber, Alexander Beste, Franco Rau Open Educational Practices ermöglichen – Rahmenbedingungen für eine interdisziplinäre Kultur des Teilens gestalten	7
Tatiana Kvetnaya Entwicklung und Evaluation einer lokalen Infrastruktur zur Förderung von Open-Science- Praktiken in der Psychologielehre	8
Uwe Schulze, Melanie Lauffenburger Kokonstruktive Learning Designs und offene Bildungspraktiken zur Förderung digitaler Souveränität in der gesellschaftswissenschaftlichen Lehrkräftebildung	9
<b>Slot 3 „Digital Humanities“</b>	<b>10</b>
Jana Dennhard, Nadine Krüger, Sophia Renz, Elke Werner Learning Design combined – digitale und praxisnahe Projektseminare in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre	10
Patrik Hover, Anna Chalupa-Albrecht WWW – World Wide Wabe? Zum Einsatz eines mediävistischen Lehr-Lern-Tools in neuen Lehr- Lern-Umfeldern	11
Alexa Lucke, Johanna Grad LiGeDi: Literaturgeschichte(n) erarbeiten – Gemeinsam im Digitalen	12
<b>Slot 4 „Kompetenzdiagnostik“</b>	<b>13</b>
Aron Fink, Lara Weiß Individualisierte, kompetenzorientierte E-Klausuren	13
Johann Pixner Situieretes Lernen kommunikativer Kompetenzen mittels Blended Learning im Polizeistudium: ein Praxisbeispiel	14
Joseph Wiemeyer The Analyst – Player-centered Design als Partizipationskonzept für die Entwicklung eines Serious Games zur Lerndiagnostik	15
<b>Slot 5 „Open Educational Resources (OER)/Transfer“</b>	<b>16</b>

Moritz Jörgens, Prof. Dr. Johannes Mayer Studierenden-Support: Wissenschaftliches Lesen im Zeitalter der Digitalität	17
Johanna Sentef, Anne Uhl DOLCE für alle: Vom DigiTeLL-Partnership zur Open Educational Resource	18
<b>Slot 6 „Computational Skills“</b>	<b>19</b>
Volker Klingspor, Christian Bockermann IBIX – eine Programmierlernplattform zur Unterstützung von inverted classroom	19
Vanessa Meyer Usability, Learning Analytics und vielseitige Einsatzmöglichkeiten eines digitalen NoSQL-Lerntools	20
Meike Steinhilber Die Entwicklung von Otter 2.0	21
<b>Slot 7 „Motivation/Selbstwirksamkeit“</b>	<b>22</b>
Alexander Schlepper Selbstlernprozesse motivationsfördernd anleiten – Die Schildkröte Shelly zeigt wie's geht	23
Annika Zurwehme Digital unterstütztes Lernen im Flipped Classroom: Ein nachhaltiges Lehrkonzept für betriebswirtschaftliche Kompetenzen in der Ingenieurausbildung	24
<b>Slot 8 „Forschendes Lernen“</b>	<b>25</b>
Maria C. Müller Schreibkompetenzen mit CITAVI – kompakt. Ein Konzept für Peer-Work im Seminar	25
Alexander Tillmann, Michael Eichhorn Entwicklung von Learning Designs zum urbanen Wandel auf Basis der Kompetenzrahmen DigiComp und GreenComp	26
Lena Trost, Jens Gussek, Frederic Printz, Sean Fortune Material Art Lab: Reallabor für forschendes Lernen zwischen analoger künstlerischer Praxis und 3D-Technologie	27
<b>Slot 9 „Diversität/Barrierefreiheit/Inklusion“</b>	<b>28</b>
Susanne Iris Bauer, Marlene Jänsch H <sup>3</sup> für alle? Blended Learning Designs im Fokus von Diversität	28
Ann-Katrin Böhm, Patricia Piskorek, Niklas Egger Know your audience – Wie Lehrende durch virtuelle Personas etwas über Diversität und digitale Barrierefreiheit lernen können	29
Till Straube, Malenka Nicol Diversität und Barrierefreiheit im Partnership truepasta	30
<b>Workshops</b>	<b>31</b>
Felix Aeverbeck, Simon Leifeling, Katja Müller, Niklas Winter Einsatz von VR und 360°-Videos	31
Michael Eichhorn, Alexander Tillmann Evaluierung von Learning Designs durch Qualitätsindikatoren: Ein interaktiver Workshop	32

Leon Fuchs, Detlef Kanwischer, Ilonca Hardy, Britta Viebrock HyFlex – Hybride und flexible Lernumgebungen für ein überschneidungsfreies Lehramtsstudium. Ein Erfahrungsbericht	33
Constanze Richters Med.ia-versum – Interprofessionelles Problemlösen in der virtuellen Realität am Beispiel Wundversorgung	34
Karoline Thorbecke, Jules Bündgens-Kosten Der didaktische Doppeldecker in action: Erstellung eines Erklärfilms mit dem Online-Tool simpleshows	35
Michael Ernst, Jannika Hollman, Nariman Utegaliyev Promoting Open Access – Hosting Educational Resources with GitHub Pages	36
<b>Praxisdiskurse</b>	<b>37</b>
Nils Ackermann Die Tafel im Zentrum digital-hybrider Mathematikseminare	37
Noemi Altendeitering, Valerie Vogt Garcia, Nadine Elstrodt-Wefing, Michéle Möhring Studienorientiertes Learning Design am Beispiel Digitaler Fallarbeit: Das Projekt DigiFall	38
Helen Callaghan, Laura Ulrich Berieselung ade. Niederschwellige digitale Aktivierungsmöglichkeiten in (politikwissenschaftlichen) Einführungsvorlesungen	40
Andrea Gergen Nutzung generativer KI im wissenschaftlichen Schreiben	41
Michaela Schneider-Wettstein, Christoph Trüper Diskriminierungskritische Lernumgebungen inklusiv und diversitätssensibel konzipieren. Erfahrungsaustausch mit dem Team Chancengerechtigkeit, einer Unterstützungseinheit des Projekts DigiTeLL zu Fragen über (mehr) Diversität und Inklusion in (digitalen) Learning Designs.	42

## Kurzpräsentationen

### Slot 1 „VR & KI“

**Noemi Altendeitering, Anne-Friederike Hübener**

**Transdisziplinäre Perspektiven auf KI und soziale Robotik: Eine Untersuchung zu Studierendeneinstellungen in der Sozialarbeit und Informatik**

Das Projekt „Public Understanding of AI durch transdisziplinäre Lehre“, gefördert vom BMBF, zielt darauf ab, Studierenden praxisorientierte KI-Kompetenzen zu vermitteln. Dabei arbeiten Studierende verschiedener Disziplinen zusammen, um reale Probleme durch den Einsatz von KI zu lösen. Diese interdisziplinäre Herangehensweise fördert ein umfassendes Verständnis der technologischen, ethischen und gesellschaftlichen Dimensionen von KI und spiegelt Flecks Konzept des „Denkstils“ wider, das auf den Austausch von Perspektiven abzielt (Fleck, 1979).

Die Studie zeigt signifikante Unterschiede in den Einstellungen gegenüber KI zwischen Studierenden der Sozialen Arbeit und der Informatik auf. Studierende der Sozialen Arbeit nähern sich KI eher vorsichtig, mit Fokus auf Risiken und emotionale Aspekte, während Informatikstudierende die technologischen Möglichkeiten optimistisch betonen. Beide Gruppen teilen jedoch eine Ambivalenz: Ihr Optimismus wird von ethischen Bedenken begleitet, insbesondere im Hinblick auf die sozialen Auswirkungen von KI (Ali & Abdel-Haq, 2021). Zur Untersuchung wurden Fokusgruppen und Grounded Theory Methodology (GTM) verwendet. Ein zentraler Bestandteil war der Einsatz des sozialen Roboters Furhat, an dem die Studierenden simulierte Beratungssituationen durchführen. Die bisherigen Ergebnisse zeigen, dass Informatikstudierende bereits Erfahrung mit KI haben und diese in ihrem Alltag nutzen, während Studierende der Sozialen Arbeit weniger praktische Berührungsmöglichkeiten zur Technologie suchten und sich deutlich vorsichtiger zeigten (Heimann & Hübener, 2023).

Die Implikationen der Studie unterstreichen die Notwendigkeit einer curricularen Entwicklung, die eine transdisziplinäre Integration von KI ermöglicht. Es wird empfohlen, technische Fähigkeiten mit ethischen Überlegungen zu verknüpfen und ethische Rahmenwerke in die Bildung zu integrieren, um die Studierenden auf die gesellschaftlichen Herausforderungen von KI vorzubereiten. Darüber hinaus betont die Studie die Bedeutung praxisnaher Erfahrungen mit KI, insbesondere in beruflichen Bereichen, die menschliche Interaktion erfordern. Eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen akademischen Disziplinen ist notwendig, um ein ausgewogenes Bildungsangebot zu schaffen, das den Anforderungen eines technologiegetriebenen Arbeitsmarkts gerecht wird (Levy & Razin, 2019).

#### Referenzen:

- Ali, M., & Abdel-Haq, M. K. (2021). Bibliographical Analysis of Artificial Intelligence Learning in Higher Education: Is the Role of the Human Educator and Educated a Thing of the Past? In M. Ali & T. Wood- Harper (Eds.), *Fostering Communication and Learning With Underutilized Technologies in Higher Education* (pp. 36-52). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4846-2.ch003>
- Fleck, L. (1979). *Genesis and development of a scientific fact* (F. Bradley & T. J. Trenn, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1935)
- Heimann, M., & Hübener, A.-F. (2023). AI as social actor: A Lacanian investigation into social technology. *Journal of Digital Social Research*, 5(1), 48–69. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v5i1.224>
- Levy, G., & Razin, R. (2019). Echo chambers and their effects on economic and political outcomes. *Annual Review of Economics*, 11, 303–328. <https://doi.org/10.1146/annurev-economics-080218-030343>

**Dr. Yvonne Beaugé**

**VR-gestütztes Anamnesetraining: Verbindungen von Didaktik und Technik und Perspektiven einer Erweiterung durch KI**

Im Projekt „KommVir“ wurde ein VR-Anamnesetrainer für das Medizinstudium entwickelt, mit dem Anamnesegespräche in einer immersiven, virtuellen Umgebung ortsungebunden, jederzeit und im geschützten Raum geübt werden können. Das VR-Tool bietet individuelles Training für effektive und empathische Kommunikation. Für den Prototyp wurden technische und didaktische Anforderungen definiert, um ein realistisches und effizientes Training zu gewährleisten. Technische Schwerpunkte lagen in der Gestaltung realitätsnaher 3D-Avatare mit authentischer Mimik und Gestik sowie einer Sprachsteuerung und -erkennung mit minimaler Latenzzeit, durch welche Interaktion in Echtzeit ermöglicht wird. Didaktisch ist der VR-Trainer am Nationalen Kompetenzbasierten Lernzielkatalog Medizin 2.0 ausgerichtet und folgt dem Prinzip des Constructive Alignment. Fokussiert wird die Integration des Mastery-Learning-Ansatzes mit einer Lernspirale, die zu zunehmend komplexeren Szenarien führt, und des Scaffolding-Prinzips mit einer progressiven Reduzierung der Hilfestellungen bei der Durchführung von Anamnesegesprächen.

Das Training beginnt mit theoretischen Grundlagen zur medizinischen Kommunikation in einem E-Learning-Kurs, bevor die erlernten Kompetenzen im VR-Tool praktisch angewendet werden. Dabei begegnen die Studierenden verschiedenen Leitsymptomen, Krankheitsbildern und Patientenprofilen, erhalten ein strukturiertes, automatisiertes Feedback und können ihre Anamnesekompetenzen in drei Schwierigkeitsstufen weiterentwickeln. Unsere Vision ist es, dass Anamnesen im Medizinstudium zukünftig mit virtuellen Patienten in VR trainiert und die erworbenen Fähigkeiten im letzten Schritt der Lernspirale bei realen Patienten angewendet werden können. Perspektivisch lässt sich das Tool an die spezifischen Anforderungen der Anamnesegespräche und kommunikativen Trainings aller Gesundheitsberufe adaptieren.

Im Vortrag wird die Entwicklung des VR-Prototyps beschrieben und es werden zentrale Herausforderungen diskutiert, die sich aus dem Spannungsfeld zwischen technischer Machbarkeit und didaktischen Ansprüchen ergeben – insbesondere die Balance zwischen immersiver Simulation, Benutzerfreundlichkeit sowie der Berücksichtigung von Diversity- und Barrierefreiheit. Abschließend wird ein Ausblick auf die Weiterentwicklung durch die Integration eines Large Language Models gegeben, das dynamischere Interaktionen und komplexere Anamnese Szenarien ermöglichen soll und den VR-Anamnesetrainer zu einer zukunftsweisenden Lösung für die digitale Transformation der medizinischen Lehre machen kann.

**Andrea Hahn**

### **KI-Lernbots zur Förderung digitaler Kompetenzen in der Sozialen Arbeit**

Die zunehmende Digitalisierung stellt die Soziale Arbeit vor neue Herausforderungen und erfordert eine Anpassung der Hochschulbildung. Innerhalb des Teilprojekts E-Coaching und E-Assessment (E-CuA) des Verbundprojekts "HyFlex, HighTech & HighTouch" (H<sup>3</sup>) soll untersucht werden, inwiefern KI-basierte Chatbots im Studium der Sozialen Arbeit eingesetzt werden können, um Digitalkompetenzen von Studierenden zu fördern. Das geplante Forschungsvorhaben umfasst die Konzeption, Durchführung und Evaluation eines Workshops, in dem Studierende partizipativ personalisierte KI-basierte Chatbots zu Studienthemen entwickeln. Durch einen Mixed-Methods-Ansatz, bestehend aus teilnehmender Beobachtung, Fokusgruppeninterviews, Dokumentenanalyse und Selbsteinschätzungen, wird die Wirksamkeit des Konzepts untersucht. Ziele des Projekts sind die Förderung bestehender Digitalkompetenzen, die Erweiterung von KI-Kompetenzen und die Befähigung zur Anwendung in verschiedenen Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit. Der Workshop ermöglicht eine kritische Auseinandersetzung mit KI-Technologien und fördert die Reflexion über deren Einsatz in der beruflichen Praxis. Die Ergebnisse sollen zur Optimierung des Workshopkonzepts beitragen und Empfehlungen für die Integration von KI-Technologien in Curricula von Studiengängen der Sozialen Arbeit liefern. Langfristig zielt das Projekt darauf ab, angehende Sozialarbeiter:innen auf die Herausforderungen, Limitationen und Chancen KI-basierter Anwendungen in der Praxis vorzubereiten und somit die Teilhabe von Adressat:innen der Sozialen Arbeit in digitalisierten Gesellschaften zu unterstützen. Dieses Forschungsvorhaben trägt zur Entwicklung innovativer, digitaler Lehr-Lernkonzepte bei und adressiert die Frage, wie partizipative Learning Designs gestaltet werden können, um innovative digitale Lehre an Universitäten und Hochschulen zu ermöglichen.

## Slot 2 „Open Educational Practices (OEP)“

Lars Gerber, Alexander Beste, Franco Rau

### Open Educational Practices ermöglichen – Rahmenbedingungen für eine interdisziplinäre Kultur des Teilens gestalten

Die Hochschullehre ist oft durch individualisierte Strukturen wie festgelegte Lehrdeputate und klar definierte curriculare Verantwortlichkeiten geprägt, die Lehrende kaum einladen, partizipative und kooperative Formate für die Planung und Reflexion ihrer Lehre zu nutzen. Ansätze, die auf eine kooperative Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen abzielen – wie etwa die partizipative Einbindung von Studierenden in offenen Bildungspraktiken (OEP) –, werden zwar zunehmend diskutiert (BMBF, 2022), in der Praxis jedoch nur vereinzelt umgesetzt. Zu den Ursachen zählen u.a. fehlende Anreize, mangelnde Kompetenzen im Bereich der digitalen Lehre sowie Herausforderungen bei der Qualitätsbewertung und der langfristigen Nachnutzung vorhandener Materialien (z. B. SWK, 2022; Deimann et al., 2015).

Das OER-Projekt „MOin Vechta“ adressiert diese Herausforderungen im Kontext einer ländlichen Universität mit einem fakultätsbezogenen Ansatz. Ziel ist die Entwicklung barrierearmer Learning Designs in Form von OER und Open Educational Practices (OEP). Im Projekt begleiten wir sechs Teams, bestehend aus Lehrenden und Studierenden unterschiedlicher Studienbereiche, bei der Weiterentwicklung von Lernsituationen und Lehrveranstaltungen. Die Teams legen dabei besonderen Wert auf die Förderung von Schlüsselkompetenzen wie Reflexions-, Beurteilungs- und Gestaltungskompetenzen. Unterstützt werden sie durch individuelle Beratung, agile Kooperationsformen und Design-Thinking-Ansätze. Zur Erprobung veränderter Rahmenbedingungen bietet das Projekt praxisnahe Anreize wie die Reduktion des Lehrdeputats und die Finanzierung studentischer Hilfskräfte.

In der Kurzpräsentation diskutieren wir die Projekterfahrungen entlang der zentralen Fragestellungen: Wie können Rahmenbedingungen die Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Studierenden fördern? Welche Austauschformate, Qualifikationsangebote und Reflexionsräume erweisen sich als produktiv? Fallbeispiele aus der Begleitung der Teams veranschaulichen, wie partizipative Ansätze und agile Methoden dazu beitragen, OER zu entwickeln und OEP zu etablieren. Ergänzend stellen wir erste Ergebnisse aus Fokusgruppengesprächen vor, die systematisch die Perspektiven der beteiligten Lehrenden und Studierenden erfassen und einen Transfer in andere Hochschulkontexte ermöglichen. Darauf beruhend wird dargelegt, wie die Erkenntnisse für die Verbreitung von OER über Fachgrenzen hinaus genutzt werden können.

**Tatiana Kvetnaya**

## **Entwicklung und Evaluation einer lokalen Infrastruktur zur Förderung von Open-Science-Praktiken in der Psychologielehre**

Die Replikationskrise hat deutlich gemacht, dass neue methodische Kompetenzen in der Wissenschaft erforderlich sind. Entsprechend ist auch die Integration von offenen Forschungspraktiken in die Hochschullehre essenziell, um Studierende auf die Anforderungen moderner Wissenschaft vorzubereiten. Trotz dieser wachsenden Bedeutung fehlen oft Umsetzungen in den Studiencurricula, die Offenheit nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch effektiv vermitteln.

Um dieser Herausforderung zu begegnen, haben wir die digitale Lernplattform LIFOS (Lokale Infrastruktur für Open Science) für die Psychologie-Lehre entwickelt. Die auf Gitlab basierende Plattform ermöglicht es Studierenden, empirische Forschungsprojekte zu präregistrieren sowie Daten, Analyseskripte und Abschlussberichte zu teilen, und emuliert damit etablierte Open-Science-Plattformen wie OSF.io. Zugleich wahrt LIFOS notwendige Datenschutz-Standards, da die Plattform ausschließlich innerhalb der Universität zugänglich ist. Mithilfe begleitender offener Lernressourcen (OER) bietet LIFOS somit eine sichere Lernumgebung, die Lernziele und Lehrmethoden aufeinander abstimmt und an den Anforderungen moderner Wissenschaftspraxis ausrichtet.

Um den Rollout von LIFOS an der Goethe-Universität zu evaluieren, haben wir im Wintersemester 2023-24 eine Befragung mit 150 Bachelorstudierenden und 7 Dozierenden der Psychologie durchgeführt. Studierende nutzten LIFOS im Rahmen empirischer Lehrveranstaltungen zur Dokumentation ihrer Forschungsprojekte, welche sie in Kleingruppen bearbeiteten. Zu Beginn und Ende des Semesters wurden verschiedene Variablen wie Einstellungen gegenüber Open Science, Nutzungsverhalten der Plattform, Selbstwirksamkeit und Vertrauen in die wissenschaftliche Psychologie erhoben.

In diesem Beitrag sollen die Erkenntnisse aus unserer Untersuchung und unsere Erfahrungen mit der Plattform beleuchtet werden. Darüber hinaus diskutieren wir die Chancen und Herausforderungen einer nachhaltigen Nachnutzung, des Transfers und der Weiterentwicklung solcher Konzepte an Hochschulen, um Open-Science-Praktiken fest in der akademischen Ausbildung zu verankern.

**Uwe Schulze, Melanie Lauffenburger**

**Konstruktive Learning Designs und offene Bildungspraktiken zur Förderung digitaler Souveränität in der gesellschaftswissenschaftlichen Lehrkräftebildung**

In unserer Präsentation wird die Entwicklung eines Selbstlernmoduls für Lehrkräfte vorgestellt, das sich mit der gesellschaftlichen Bildung im Kontext digitaler Souveränität auseinandersetzt. Im Mittelpunkt des Lernmoduls, das vollständig als offenes Bildungsmaterial (OER) realisiert wurde, steht die Analyse digitaler Phänomene und Artefakte aus fächerübergreifender und fachspezifischer Perspektive (Geographie, Geschichte, Politik). Als theoretischer Rahmen dient das „Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digitalen Welt“ (Brinda et al., 2020). Das Ziel ist es, durch innovative digitale Fachkonzepte die digitalen Kompetenzen bei Lehrkräften (über-) fachlich zu fördern und gleichzeitig ihre fachlichen Kompetenzen digital zu entwickeln. Ein Beispiel ist die kritisch-reflexive und aktiv gestalterische Auseinandersetzung mit digitalen Karten im Unterrichtsgeschehen, die als digitale Raumkonstruktionen auch Teil von Fake News in Social Media sein können (Fachkonzept: Lernen mit digitalen Geomedien). Über die Medienkompetenzorientierung hinaus geht es gleichzeitig auch darum, neue Wege und Möglichkeitsräume zur Realisierung digitaler personaler Bildung bei Lehrenden bzw. Lernenden zu öffnen. Ein zentraler Aspekt unserer Arbeit ist daher der konstruktive Entwicklungsprozess des Selbstlernmoduls gemeinsam mit Lehrkräften und in Kombination mit Design Thinking. Dieses Vorgehen ermöglicht es, (angehende) Lehrkräfte aktiv in die Entwicklung digitaler Lernumgebungen einzubeziehen und im Sinne des Constructive Alignments nutzungsorientierte Lösungen zu gestalten, die ihren fachlichen Anforderungen und individuellen Bedürfnissen gerecht werden. In diesem Zusammenhang beleuchtet unser Beitrag die Chancen und Herausforderungen, die der digitale Transformationsprozess für Bildungsprozesse in der Lehrkräftaus- und -weiterbildung auf der Meso- sowie der Mikroebene mit sich bringt und thematisiert hierfür insbesondere die Notwendigkeit offener Bildungspraktiken. Konkret adressieren wir folgende Leitfrage: Wie sollten partizipative und offene Learning Designs gestaltet werden, damit digitale Souveränität als ein Ziel digitaler Hochschulbildung gelingt?

Die Entwicklung des Selbstlernmoduls ist Teil des BMBF-Verbundprojekts „Re-Innovation und Transfer digitaler Fachkonzepte in der gesellschaftswissenschaftlichen Lehrkräftebildung im Kontext von digitaler Souveränität und offenen Bildungspraktiken – ReTransfer“ (2023-2025), im deutschlandweiten Kompetenzverbund lernen:digital.

## Slot 3 „Digital Humanities“

**Jana Dennhard, Nadine Krüger, Sophia Renz, Elke Werner**

**Learning Design combined – digitale und praxisnahe Projektseminare in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre**

Der Beitrag präsentiert die Fragestellungen und Zwischenergebnisse des Lehrprojekts DigiCurate-Lab, das seit April 2024 von StiL an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz gefördert wird. Das Projekt verfolgt einen innovativen Ansatz in zweifacher Hinsicht, indem es neue, auf Partizipation basierende Lehr-Lern-Formate in Verbindung mit dem Themengebiet des „digitalen Kuratierens“ erforscht, erprobt und etabliert und damit ein grundlegend digitales und praxisnahes Lehrangebot neu in die kunst- und kulturwissenschaftliche Lehre einführt. Ziel des Projektteams ist es außerdem, in Lehrveranstaltungen zusammen mit den Studierenden das spezifische Potential digitaler Tools für den Einsatz in unterschiedlichen Lehr-Lern-Formen von Präsenzveranstaltungen im Plenum bis zur Projektarbeit in Kleingruppen zu erproben und zu reflektieren.

Gegenstand der Projektseminare sind verschiedene Formate und Medien von virtuellen Ausstellungen und online-Führungen über Vermittlungsformen von digitalisierten Sammlungen bis hin zu Präsentation von Kunst und Kultur in Social Media, wie sie in Kultur- und Gedächtnisinstitutionen (GLAM) als auch in der Wissenschaftskommunikation genutzt bzw. angeboten werden. In unseren für die praxisbezogene Lehre entwickelten Lehr-Lern-Formaten kombinieren wir Präsenz- und digitale Arbeitsphasen, Plenumsitzungen und projektbezogene Gruppenarbeiten innerhalb eines grundsätzlich flexibel gestaltbaren Semesterprogramms, um Wünsche und Bedürfnisse der Studierenden situationsbedingt berücksichtigen zu können. Um den Studierenden einen breiten Wissens- und Erfahrungsrahmen zu ermöglichen, finden einführende Orientierungsphasen im Wechsel mit eigenverantwortlicher Projektarbeit in Kleingruppen statt.

Als Projektteam verfolgen wir einen partizipativen Lehransatz, bei dem Mitbestimmen, Mitgestalten und Mitdenken zentrale Bausteine bilden. Dabei kommen digitale Anwendungen und Tools zum Einsatz, um diesen Ansatz möglichst niedrigschwellig zu unterstützen. Vor diesem Hintergrund werden weitgehend gängige Angebote von Learning-Management-Systemen, Echtzeit-Feedback-Programmen und Online-Kollaborationsplattformen erprobt, die keine eigene Programmierung erfordern, aber Anpassungen an die spezifischen thematischen und didaktischen Erfordernisse erlauben. Der Beitrag gibt Einblicke, wie die bisher überwiegend theoretisch ausgelegte Lehre in den kunst- und kulturwissenschaftlichen Fächern mittels digitaler Tools und einem digitalen Themengebiet sich für digitale, partizipative und praxisbezogene Lehr-Lern-Angebote öffnen kann.

**Patrik Hover, Anna Chalupa-Albrecht**

**WWW – World Wide Wabe? Zum Einsatz eines mediävistischen Lehr-Lern-Tools in neuen Lehr-Lern-Umfeldern**

WABEs Beitrag zur DigiTeLL-Abschlussveranstaltung wird die Verbreitung unseres Learning Designs über (Teil-)Fachgrenzen hinweg und die potenzielle transdisziplinäre Fortnutzung in den Fokus rücken. Dabei hat sich die Verbindung mit strukturellen Einheiten (z. B. Studiengangstutorien, Fachbibliotheken und den Fachbereichen) für eine partizipative Fortentwicklung von WABE als essenziell herausgestellt. WABE möchte mit Studierenden für Studierende entwickelt werden und die Lernherausforderungen der älteren deutschen Literaturwissenschaft gemeinsam angehen.

Die Kurzpräsentation wird einen Einblick in die aktuelle und vergangene Nutzung von WABE als Unterstützungstool in der Frankfurter germanistischen Lehre geben. Wir wollen Good-Practice-Elemente identifizieren und für zukünftige Roll-Out-Phasen sichern. WA-BE hat sich von einem Lern- zu einem Lehr-Lern-Tool entwickelt, und dieser Wandel wird im Beitrag reflektiert.

Zusätzlich wird das Potenzial der App zur Anwendung in anderen Fachbereichen und Geisteswissenschaften hervorgehoben. Denkbar sind Integrationen anderer Philologien, die mit dem Mittelhochdeutschen in aktivem Austausch stehen (Altfranzösisch, Altenglisch, Altjiddisch, Mittellatein u. v. m.), oder historischer Wissenschaften (Kunstgeschichte, Geschichte, Archäologie), die mit mittelhochdeutscher Sprache in Berührung kommen. Das Mittelhochdeutsche wird in diesen Fächern häufig nicht in die Lehre eingebunden, sondern müssen von Lernenden mühsam erschlossen werden. Es sollen die Verbindungen, die bis zur Abschlusskonferenz angestrebt wurden, vorgestellt werden. Erste Kontakte konnten über eine Studierendentagung zur Bochumer Mediävistik und Lehr-Lern Forschung geknüpft werden.

Die Verbesserung des Learning Designs im Hinblick auf Barrierefreiheit, Diversity und Inklusion ist entscheidend, um Chancengerechtigkeit unabhängig vom Bildungs- und Sprachhintergrund zu gewährleisten. Dies ist für einen erfolgreichen Transfer in andere (Teil-)Fächer und an andere Universitäten von großer Bedeutung. Denn auch Fachsprache muss von Studienanfänger\*innen und Fachfremden erst als Kompetenz erworben werden. Die Bestrebungen, dem gerecht zu werden, umfassen ein modifiziertes, sprachlich an die Zielgruppen angepasstes Glossar sowie die verstärkte Einbettung von auditiven und visuellen Elementen. Ich lade die Teilnehmenden der Konferenz ein, sich mit mir über innovative Wege der Sprachvermittlung auszutauschen, neue Ideen zur Anwendung von WABE oder des objektbasierten digitalen Lernens nach dem Vorbild von s.o.l.i.d. zu identifizieren und die bisherigen Resultate zu reflektieren.

**Alexa Lucke, Johanna Grad**

## **LiGeDi: Literaturgeschichte(n) erarbeiten – Gemeinsam im Digitalen**

Die digitale Vermittlung von Literaturgeschichte ist mit mehreren Herausforderungen konfrontiert: 1. dem Risiko der Reproduktion von starren Epochenzuschreibungen, die häufig auf zeitgenössischen literatur-, kultur- und bildungspolitischen Normen basieren, 2. einer repräsentativen Auswahl an historischen literarischen Texten, die Einzel- und Grenzfälle der Literaturgeschichte z. B. in Bezug auf race, gender und class nicht marginalisiert, sowie 3. einer persistierenden Dominanz analoger Lehrformate im digitalen Zeitalter.

Welche Möglichkeiten bieten hier digitale Lehr-Lern-Szenarien und damit verbundene selbstgesteuerte Lernprozesse (Böhner/Mersch 2010) aus hochschuldidaktischer Perspektive (Kunz et al. 2023)?

„LiGeDi: Literaturgeschichte(n) erarbeiten - Gemeinsam im Digitalen“ ist ein von den Universitäten Bielefeld, Paderborn und Wuppertal getragenes innovatives und barrierefreies Lehr-Lern-Projekt mit dem Anspruch, Literaturgeschichte auf kollaborative und interaktive Weise im digitalen Raum zu vermitteln, um sie als ein gemeinsames Gespräch über Texte, Fachdiskurse und ihre Kontexte zu verstehen.<sup>1</sup> Für vier literaturgeschichtliche Zeiträume werden digitale OER-Kurse angeboten, die in das LMS Moodle implementiert und in denen literaturgeschichtliche Inhalte von Studierenden der Germanistik-Studiengänge handlungsorientiert erarbeitet werden können. In die digitalen Lerneinheiten wird ein breites Spektrum digitaler Formate integriert (Videos, Podcasts und interaktive H5P-Inhalte wie Quizze oder Lernkarteikarten). Die Kurse enthalten darüber hinaus zahlreiche Verweise auf online frei zugängliche Hilfsmittel wie Bibliographien, Nachschlagewerke, Zeitschriften- und Text-Datenbanken.

Nach einem Gesamtüberblick über das „Freiraum 2022“-geförderte Projekt wird anhand der digitalen Lerneinheit „Medien des Erzählens. Die Ausdifferenzierung narrativer Formen in den Publikationsmedien des 19. Jahrhunderts“ exemplarisch gezeigt, wie die Pluralität und Komplexität von Literaturgeschichte(n) als dynamische Aushandlungen zwischen literaturhistoriografischem, gattungsgeschichtlichem und kontextuellem Wissen wie auch als Ergebnis von (De-)Kanonisierungsprozessen begreifbar werden. Ziel der Kurzpräsentation ist es, den hochschuldidaktischen Mehrwert einer digitalen Literaturgeschichtsvermittlung aufzuzeigen und Perspektiven für die Implementierung von Digitalität in der Lehre (Boucher et al. 2024) zu eröffnen.

### **Referenzen:**

- Böhner, M., Mersch, A. (2010). Selbststudium und Web 2.0. In: Hugger, K.-U., Walber, M. (Hg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: Springer, S. 229-244.
- Boucher, M.-C., Gold, J., Preis, M., Lucke, A., Benz, M., Buschmeier, M., Menke, F., Kababgi, D., Kauffmann, K., Erhart, W., Herrmann, J.B. (2024). Digitalität in der germanistischen Literaturwissenschaft, quo vadis? Ein Bericht aus der Praxis. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10698465>
- Kunz, T., Buschmeier, M., Ciecior, J., Lanius, K., Wollmann, S. (2023). Digital Open Education im Bachelor-Studium: Lesen und Schreiben in LMS-basierten Selbstlernkursen im Bereich der deutsch-sprachigen Literaturgeschichte. In: MiDu. Medien im Deutschunterricht 5/1 (2023), S. 1-16. DOI: <https://doi.org/10.18716/ojs/midu/2023.1.8>

## Slot 4 „Kompetenzdiagnostik“

**Aron Fink, Lara Weiß**

### **Individualisierte, kompetenzorientierte E-Klausuren**

Klausuren spielen im Hochschulalltag eine entscheidende Rolle, da ihre Ergebnisse sowohl den Studienabschluss als auch den Zugang zum Arbeitsmarkt maßgeblich beeinflussen. Um dieser Relevanz gerecht zu werden, müssen Klausuren kompetenzorientiert gestaltet und auf etablierten Standards der Kompetenzdiagnostik basieren. Im DigiTeLL-Partnership „Adaptive Klausuren für die Goethe-Universität“ (AKGU) wurden auf Grundlage eines psychometrisch fundierten Konzepts E-Klausuren entwickelt, die nicht nur kompetenzorientiert sind, sondern auch adaptives Testen integrieren. Dabei passt sich die Aufgabenauswahl dynamisch an das individuelle Antwortverhalten der Studierenden an, um über das gesamte Fähigkeitsspektrum hinweg eine präzise Messgenauigkeit zu gewährleisten. Da herkömmliche Klausurensoftware für solche Prüfungen ungeeignet ist, wurde die KAT-HS-App entwickelt und im Rahmen von AKGU kontinuierlich weiter optimiert. In der dritten Förderphase von DigiTeLL wird die App nun in ein Moodle-Plugin überführt. So soll die Integration in die bestehende E-Learning-Infrastruktur der Goethe-Universität erleichtert werden, um schließlich die Durchführung von adaptiven, kompetenzorientierten Prüfungen zu vereinfachen. Das Moodle-Plugin bietet nicht nur eine adaptive Aufgabenauswahl, sondern liefert auch Feedback für Lehrende und Studierende. Durch eine Schnittstelle zur Open-Source-Statistiksoftware R können umfassende statistische Analysen durchgeführt werden, die zur Optimierung von Lehr- und Lernprozessen beitragen können. Da sowohl Moodle als auch R Open-Source-Plattformen sind, unterstützt das Plugin die Prinzipien der Open Science und Open Education und stellt eine zukunftssichere Lösung dar, die flexibel auf neueste Entwicklungen in der Psychometrie und digitalen Kompetenzdiagnostik angepasst werden kann. Im Vortrag wird sowohl die technische Umsetzung als auch die praktischen Vorteile dieser neuen Prüfungsform verdeutlichen. Zudem werden Ergebnisse einer ersten Evaluation mit Studierenden präsentiert.

**Johann Pixner**

**Situiertes Lernen kommunikativer Kompetenzen mittels Blended Learning im Polizeistudium: ein Praxisbeispiel**

Der vorliegende Beitrag berichtet über die Entwicklung eines Blended Learning zur Vermittlung kommunikativer Kompetenzen an der Hochschule für Polizei Baden-Württemberg. Kommunikative Kompetenzen haben eine große Bedeutung für viele Berufsfelder. Im Zusammenhang mit der in den letzten Jahren zunehmend stärker vollzogenen Kompetenzorientierung an Hochschulen finden sich dementsprechend auch immer mehr Ansätze, um die Vermittlung solcher Kompetenzen in das Studium zu integrieren. Dies ist jedoch häufig auf Studiengänge mit vergleichsweise überschaubaren Studierendenzahlen bzw. guten Betreuungsrelationen beschränkt, da traditionelle Methoden zur Vermittlung kommunikativer Kompetenzen verhältnismäßig aufwändig sind und in vielen Studiengängen aufgrund begrenzter Ressourcen kaum angeboten werden können.

Diese Beschreibung ist sicherlich auch für die Situation an der Hochschule für Polizei Baden-Württemberg charakteristisch. Obwohl kommunikative Kompetenzen für die polizeiliche Tätigkeit von besonders großer Bedeutung sind, lag der Schwerpunkt im Studium bislang auf einer theoretischen Behandlung der Thematik. Vor dem Hintergrund dieser — unter einer pädagogisch-psychologischen Perspektive wenig befriedigenden — Situation wurde im Rahmen des Projekts „ProfisPOL“ ein Blended-Learning zur Vermittlung kommunikativer Kompetenzen entwickelt. Ein zentraler Aspekt dabei war die Produktion geeigneter Videos, die als authentische und komplexe Ausgangsprobleme in ein nach den Prinzipien des situierten Lernen gestaltetes Blended Learning integriert wurden. Um den vorgenommenen Veränderungen bei der Kompetenzorientierung auch bei der Prüfungsform gerecht zu werden konnte zudem im Sinne des „Constructive Alignment“ eine Anpassung der Modulprüfung erreicht werden.

Der Beitrag stellt die Entwicklung der Videos, deren didaktische Rahmung sowie die curriculare Einbettung des Blended Learning vor. Darüber hinaus werden empirische Ergebnisse aus der Evaluation präsentiert. Dabei wird auch diskutiert, welche Herausforderungen durch die Integration des Blended Learning in bereits bestehende curriculare Strukturen und Prozessabläufe an der Hochschule erwachsen sind. Im Ausblick wird darauf eingegangen, welche weiteren Chancen für die Kompetenzorientierung der Hochschullehre gesehen werden und inwieweit das neue Format auch zur Qualitätsentwicklung herkömmlicher Ansätze zur Vermittlung kommunikativer Kompetenzen beitragen kann.

**Joseph Wiemeyer**

**The Analyst – Player-centered Design als Partizipationskonzept für die Entwicklung eines Serious Games zur Lerndiagnostik**

Im Freiraum-Projekt „Serious Games als Lerndiagnostik“ wird ein Spiel entwickelt, das Diagnostik als Inhalt und Ziel hat. Im Rahmen eines interaktiven Spielkonzepts soll es den Studierenden ermöglicht werden, eine Vielzahl von diagnostischen Anwendungsfällen selbst zu erkunden und dabei differenziertes Feedback zu erhalten. Die Spielentwicklung erfolgt durch ein interdisziplinäres Team (Humanwissenschaften, Informatik/ Serious Games und Hochschuldidaktik). Auf der Basis des Player-Centered Designs werden die Studierenden systematisch in die Spielentwicklung einbezogen (Befragungen, eigene Entwicklungsbeiträge, Evaluationen). Im Vortrag werden Inhalte, Methoden und Konzepte vorgestellt.

Die Spielinhalte umfassen diagnostische Grundlagen (Planungs- und Entwicklungs-Konzepte, Gütekriterien, Verfahren) und konkrete Diagnostikanwendungen in Pädagogik, Psychologie und Sportwissenschaft. Das Spiel enthält neben Wissens-elementen (Folien, Text, Lehraufzeichnungen) Quizaufgaben und verschiedene Videoformate. Konkrete Diagnose-Anwendungen werden als reale Videos und 3D-Animationen auf der Basis von Motion-Capture entwickelt.

Spielelemente sind wesentliche Einflussfaktoren der „player experience“, z. B. Wettkampf, Belohnungen, Spaß und GameFlow (Wiemeyer, et al., 2016).

Das zugrundeliegende Diagnostik-konzept basiert auf einem Kompetenzmodell, das fünf Wissens-kategorien (Reproduktion, Reflexion, Anwendung, Bewertung, Entwicklung), drei Inhaltskategorien (Fakten/Begriffe, Konzepte/Modelle, Prozesse/Methoden) und drei Schwierigkeitsgrade (basal, mittel, exzellent) umfasst. Das Kompetenzmodell ist an-schlussfähig für algorithmische Verfahren wie KI (z.B. ACT-R, Ritter et al., 2019), die eine automatische Diagnose und individualisierte Anpassung der Spielepisoden bzw. -modi ermöglichen.

## Slot 5 „Open Educational Resources (OER)/Transfer“

**Simone Beyerlin, Leandra Evers**

**Vom Piloten zur gelebten Praxis: Strategischer Transfer von digitalen Learning Designs an Hochschulen**

In unserer Kurzpräsentation beschäftigen wir uns mit den Fragen, wie digitale und hybride Learning Designs in Fachbereiche und Lehrbetrieb transferiert werden können. Wir zeigen und diskutieren auch, wie sie in die strategische Hochschulentwicklung einfließen sowie ihre Wirkung im wissenschaftlichen Diskurs entfalten können.

Dazu systematisieren wir Transfer mit Blick auf Reichweite und Intention: vom Transfer eines Learning Designs in andere Fächer/Studiengänge, über das Aufgreifen in weiteren Fakultäten bis hin zur Wirkung im wissenschaftlichen Diskurs und der strategischen Hochschulentwicklung.

Wir betrachten Transfer ausgehend vom Programm TransferING, das seit 2021 34 Lehrende aus neun Fakultäten bei der Entwicklung, Erprobung und Beforschung von 23 digitalen Learning Designs begleitet hat. Wir reflektieren die im Programm angelegten Transferstrategien für Learning Designs (z.B. Scholarship of Teaching and Learning, Patterns, Austauschformate) und die bisher gemachten Erfahrungen mit dem Transfer von Next Practices sowie möglichen Hürden. Wir zeigen Ergebnisse einer Erhebung zur Frage, welche Transferaktivitäten die am Programm teilnehmenden Lehrenden bereits (eigeninitiativ und programmgeleitet) umgesetzt haben, welche Reichweite die Aktivitäten bislang haben und welche Ebenen damit erreicht wurden.

Zudem weiten wir den Blick auf das Lehrentwicklungsprojekt REDiEE, das in mehreren Teilprojekten (eines davon das Programm TransferING) hybride immersive Lehre an unserer Hochschule strategisch vorantreibt. Wir zeigen auf, wie verschiedene (partizipative) Formate, wie z.B. Expertisezirkel, der Tag für die exzellente Lehre oder wissenschaftliche Publikationen für eine Breitenwirkung in der Hochschule - und darüber hinaus - wirken.

Wir laden die Teilnehmenden ein, mit uns gemeinsam weitere Ideen für den Transfer innovativer digitaler Lehre zu entwickeln und beispielhaft für die Anwendung in ihrer Hochschule zu reflektieren.

**Moritz Jörgens, Prof. Dr. Johannes Mayer**

**Studierenden-Support: Wissenschaftliches Lesen im Zeitalter der Digitalität**

Eine wichtige Anforderung in nahezu allen Studiengängen ist es, Informationen aus eigenständig recherchierten Dokumenten zu entnehmen, sie zu bewerten und zu gewichten und im Hinblick auf Arbeitsaufträge oder eigene Vorhaben zielorientiert zusammenzuführen. Diese Arbeitsprozesse finden vermehrt im digitalen Raum statt, die Nutzung von KI-Tools wird zunehmend bedeutsam. Insbesondere für Studienanfänger:innen ist die zielorientierte Recherche zu und Arbeit mit mehreren Texten zum Teil herausfordernd. In der Literatur zeichnet sich aktuell ein konturiertes Verständnis davon ab, was unter digitalem Lesen verstanden werden kann und welche unterscheidbaren Facetten in ein Konstrukt „digitale Lesekompetenz“ Eingang finden sollten: Selbstregulation, metakognitive Aufmerksamkeit, epistemische Wachsamkeit und Multi-Dokument-Lesekompetenzen. In der Präsentation wird ein Kompetenzmodell des digitalen Lesens und es werden Vermittlungsansätze für Studierende am Beispiel der im Projekt LZD entwickelten Learning-Designs (OER als H5P-Elemente) vorgestellt. Zur Verdeutlichung der Relevanz des digitalen Lesens werden auch Möglichkeiten der Vermittlung von Wissen zu digitalen Lesekompetenzen an Lehrer:innen mittels der in LZD erarbeiteten OER skizziert. Damit soll zugleich ein Übergang zu Fragen der Dissemination und Nachnutzung der Learning-Designs in der Q&A-Session geschaffen werden.

**Referenzen:**

Hahnel, C. (2017). *Demands and cognitive processes in reading digital text*. (PhD thesis). Goethe University Frankfurt am Main.

Philipp, M. (2020). *Multiple Dokumente verstehen: theoretische und empirische Perspektiven auf Prozesse und Produkte des Lesens mehrerer Dokumente*. Beltz Juventa.

Philipp, M. (2023). Lesen ohne Selbstregulation und epistemische Kognitionen? Zwei Thesen zur Veränderung des Lesens. *Didaktik Deutsch*, 54. <https://doi.org/10.21248/dideu.657>

**Johanna Sentef, Anne Uhl**

**DOLCE für alle: Vom DigiTeLL-Partnership zur Open Educational Resource**

Im Digital Object Learning Centre (DOLCE) können Studierende Kompetenzen im Umgang mit Objektdaten erwerben. Das Projekt wurde als Moodle-basierte Online-Selbstlernplattform in der vorderasiatischen Archäologie erprobt und ist auf die zentrale Sammlungs- und Objektdatenbank der Goethe Universität CODA (Collecting Objects & Data) zugeschnitten. Nach erfolgreichem Absolvieren der asynchronen Module bestehend aus Tutorials, Übungen und Challenges erhalten die Nutzer\*innen ein Zertifikat. Die aktuelle Entwicklungsphase beinhaltet die Öffnung der Plattform für andere Fachbereiche und Institute. In einem weiteren Schritt soll DOLCE auch als Open Educational Resource (OER) veröffentlicht und somit allgemein und für andere Interessenten nutzbar gemacht werden. In unserer Kurzpräsentation zeigen wir, welche Schritte nötig sind, um eine Lernplattform wie DOLCE auf die Bedürfnisse von Nutzer\*innen zuzuschneiden und gleichzeitig eine Standardisierung für die Veröffentlichung als OER umzusetzen. Hierbei gehen wir als erstes auf die inhaltliche Ebene ein und identifizieren Komponenten von DOLCE, die einerseits bereits für eine flexible Angleichung des Learning Designs geeignet sind (z.B. eine Einführung in die FAIR & CARE-Prinzipien), während wir andererseits eine Lösung für die modulare Gestaltung von spezifischen Lerninhalten präsentieren. Ausgehend von den Leitprinzipien eines flexiblen, niedrigrschwelligen, bite-sized, interaktiven und auf das Selbststudium ausgelegten Learning Designs präsentieren wir die Voraussetzungen für die Entwicklung von DOLCE auf didaktischer Ebene. Diese steht immer in Korrelation zu der technischen Umsetzung, die sich unter anderem durch die Wahl der Lernplattform und dazugehörige Plugins, die Implementierung von Feedbacksystemen und die Gestaltung der Benutzer\*innenoberfläche auszeichnet.

## Slot 6 „Computational Skills“

**Volker Klingspor, Christian Bockermann**

**IBIX – eine Programmierlernplattform zur Unterstützung von inverted classroom**

Lernziel des Moduls „Wirtschaftsinformatik“ ist die Fähigkeit, Aufgaben aus dem Bereich „Data Literacy“ mit Hilfe selbst geschriebener Programme zu lösen und die erlernten Techniken auf neue Aufgabenstellungen zu übertragen. Der Kurs wird als inverted classroom unterrichtet, wobei jede Lernwoche aus einer Selbstlernphase, einer Plenumsveranstaltung und einer Präsenzübung besteht. Die Selbstlernphase und die Präsenzübung werden durch unsere selbstentwickelte Lernplattform IBIX unterstützt, mit der wir den Studierenden ein individuelles Lerntempo ermöglichen.

Diese Plattform unterstützt und motiviert das Lernen auf vielfältige Weise:

Die von uns zur Verfügung gestellten Übungsaufgaben enthalten Beispieldaten, mit denen sich die Studierenden rechnerisch an die Lösung herantasten und die Ergebnisse ihrer Programme überprüfen können.

Weiterhin kann IBIX die Lösungen der Studierenden bewerten. Dies geschieht, indem das Lösungsprogramm auf Testdaten angewendet und die Ergebnisse mit den Sollergebnissen verglichen werden. Im Webinterface wird angezeigt, wie viel Prozent der Aufgaben eines Übungsblattes richtig gelöst wurden. Dies motiviert die Studierenden, ihre Programme so lange zu korrigieren, bis sie vollständig richtig sind. Wir stellen den Studierenden keine Musterlösungen zur Verfügung. Wenn die Studierenden eine Aufgabe nicht selbstständig lösen können, erhalten sie Hilfe über verschiedene Kanäle.

Schließlich erlaubt uns IBIX, den Studierenden wöchentlich Prüfungsvorleistungen zu stellen, die in die Modulprüfung einfließen. Die Studierenden können sich zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Woche eine Prüfungsvorleistung generieren lassen. Sie müssen diese innerhalb einer Stunde lösen und die Lösung zur Bewertung hochladen. Die Bewertung erfolgt unmittelbar durch IBIX. Die Studierenden können ihre Lösung innerhalb der Bearbeitungszeit überarbeiten und erneut zur Bewertung hochladen.

Die Nutzung von IBIX wird pseudonymisiert protokolliert, um das Lernverhalten der Studierenden datenschutzkonform zu analysieren. Dazu gehören Statistiken darüber, wann die Studierenden lernen, ob sie zu Hause oder in der Hochschule lernen, welche Übungsblätter sie bearbeiten und welchen Einfluss die Teilnahme an den Übungen und die Vorleistungen auf die Modulprüfung haben.

**Vanessa Meyer**

## **Usability, Learning Analytics und vielseitige Einsatzmöglichkeiten eines digitalen NoSQL-Lerntools**

Im Zeitalter von Big Data gewinnen NoSQL-Datenbanken zunehmend an Bedeutung, auch im Bildungsbereich. Eine Ausbildung in NoSQL-Datenbanken kann von einem digitalen Lernwerkzeug profitieren, das unterschiedliche Datenbanksysteme über eine einheitliche Benutzeroberfläche zugänglich macht. Dieser Beitrag stellt das Lehr- und Lernkonzept und die aktuelle Version des NoSQLconcepts-Lerntools vor. Dabei werden zentrale Aspekte wie Barrierefreiheit und Diversität berücksichtigt.

Zudem werden die Ergebnisse einer aktuellen Usability-Analyse präsentiert und mit Erkenntnissen aus vorangegangenen Semestern verglichen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Analyse von Daten aus dem Lerntool, um die Lerntypen und den Lernfortschritt der Studierenden besser zu verstehen. Dabei stehen die Bearbeitungszeit von Übungsaufgaben, die wahrgenommene Schwierigkeit der Aufgaben, sowie die selbst eingeschätzte Lösungsgenauigkeit im Fokus.

Um das Lerntool auch für Lehrende aus anderen Fachbereichen nutzbar zu machen, enthält der Beitrag eine Anleitung zur Einrichtung einer eigenen Instanz des Lerntools sowie Beispiele für mögliche Einsatzszenarien.

**Meike Steinhilber**  
**Die Entwicklung von Otter 2.0**

Otter ist eine Lernplattform, die speziell für das Erlernen der Programmiersprache R entwickelt wurde. Ursprünglich von einer Studentin konzipiert, ist Otter seit 2025 in der Version 2.0 online verfügbar. In diesem Vortrag stellen wir das innovative Learning Design von Otter sowie die technischen Verbesserungen in der neuesten Version vor. Zudem präsentieren wir aktuelle Nutzerzahlen und geben einen Einblick in die zukünftige Entwicklung der Plattform.

## Slot 7 „Motivation/Selbstwirksamkeit“

Lina Freutel, Yvonne Schütz

### Wie kann das eigenverantwortliche Arbeiten mit der Unterstützung von Flipped Classroom in der kommunalen Beratungspraxis gefördert werden?

Im letzten Jahr wurde im Rahmen des von der Stiftung „Innovation in der Hochschullehre“ geförderten Projekts PAC-MAN ein neues Lehrkonzept entwickelt. Das Projekt PAC-MAN ist an der Hochschule für Kommunale Verwaltung in Niedersachsen (HSVN) angesiedelt, welche die Mitarbeitenden der öffentlichen Verwaltungen in Niedersachsen ausbildet.

Die Public Administration Clinic als neues Lehrkonzept (geplant, unterstützt und durchgeführt durch das Projektteam) bildet einen Begegnungspunkt zwischen kommunaler Verwaltungspraxis und innovativer Hochschullehre.

Der theoretische Teil wird über einen vorgelagerten, asynchronen Lernpfad im Selbststudium erarbeitet. Im praktischen Teil können die Studierenden ihr theoretisches Wissen anwenden und sind direkt in der Kommune tätig. Somit basiert das Lehrkonzept auf dem Flipped-Classroom-Ansatz.

Im Selbststudium werden verschiedene Modelle der Projektarbeit, Strategieberatung und Analysen erlernt. In der Praxis wenden die Studierenden die erlernten Kreativitätstechniken an. Dabei bringt eine Kommune aus Niedersachsen ihre vorhandenen Problemstellungen als Fallbeispiel ein. Im Anschluss veröffentlichen die Studierenden ihre Ergebnisse als OER auf der Twillo-Plattform für OER von Niedersachsen.

Das Lehrkonzept bietet für die HSVN neue Potenziale. Die digitale Lehre erhält einen größeren Stellenwert durch das Prinzip des Flipped Classrooms, und auch die Praxisverbindung zu den Kommunen wird gestärkt. Häufig wird „die trockene Theorie“ im Verwaltungsstudium bemängelt – hier setzt das Programm an und ermöglicht den Studierenden, tatsächlich aktiv in die Umsetzung zu kommen und das Gelernte anzuwenden. Die Veröffentlichung als OER macht die Ergebnisse für den deutschsprachigen Raum zugänglich und schafft Transparenz. So können auch andere Kommunen von den Ergebnissen profitieren.

Die PAC wurde als Wahlpflichtfach bereits einmal durchgeführt und befindet sich zum Zeitpunkt der Konferenz in der zweiten Durchführung. Good Practices waren dabei:

- „Theoretische Lerninhalte direkt auf reale Situationen anwenden und praxisorientierte Ansätze weiterentwickeln.“ (Studierende)
- „Hohes Maß an Anschaulichkeit und Authentizität durch das Arbeiten mit einer realen Kommune.“ (Studierende)
- Hohe Anwendbarkeit des zuvor im Selbststudium Gelernten.
- Kennenlernen der Flipped-Classroom-Methode für Lehrende und Studierende.

**Alexander Schlepper**

## **Selbstlernprozesse motivationsfördernd anleiten – Die Schildkröte Shelly zeigt wie's geht**

Im Partnership EKG – Erklärvideos und (mangelnde) Kontroversität im Fach Geschichte wurde ein digitaler Selbstlernkurs für Spezifika von Erklärvideos im Fach Geschichte entwickelt, mit dem Studierende lernen, diese analytisch zu fassen, zu dekonstruieren und (trotzdem) für das historische Lernen nutzbar zu machen. Eine besondere Herausforderung in der Konzipierung der Lerneinheiten war es dabei, den Spagat zwischen reinem Selbstlernkurs und Nutzung desselben im blended-learning in der Hochschullehre zu treffen: Wie müssen Aufgaben und Instruktionen gestellt werden, dass sie eigenständig bearbeitet werden und dennoch sinnvoll um Präsenzanteile in einem blended-learning-Szenario ergänzt werden können? Wie kann ein Kurs entwickelt werden, der beide Nutzungen erlaubt und was sind die Herausforderungen?

Eine spezifische Herausforderung, an der sich diese größere Frage entfalten lässt, betrifft die Motivierung der Studierenden. Im Laufe der Entwicklung fiel auf, dass Studierende den Selbstlernkurs vielfach eher skeptisch annahmen, den Mehrwert des digitalen Formats hinterfragten und wenig motiviert waren, den Kurs umfangreich zu bearbeiten. Dabei wurde insbesondere die nicht ausreichende Situierung des Kurses in einem problemorientierten Kontext als problematisch empfunden. In dieser Kritik hat sich auch gespiegelt, dass die Teilnahme an eLearning-Angeboten für Studierende eine Herausforderung sein kann, weil eine Vertrautheit mit Inhalten und Methoden ebenso wenig gegeben ist wie selbstständige Lernerfahrungen. Während sich diese Schwierigkeiten im blended-learning durch die enge Betreuung noch teilweise abfangen ließen, musste mindestens für den Einsatz als reines Selbstlerntool eine Lösung gefunden werden. Um die Motivation der Lernenden zu fördern und die Studierenden beim Erwerb von e-Learning-Kompetenzen zu unterstützen, wurden die Lehr- und Lernaktivitäten deshalb um einen ‚Anker‘ herum konzipiert, nämlich das Maskottchen ‚Shelly‘, eine vom Projektteam in Zusammenarbeit mit einer Illustratorin entwickelte Schildkröte. Sie begleitet die Lernenden auf ihrem Lernweg, indem sie ein Identifikationsangebot darstellt, narrativ durch den Kurs führt und durch verschiedene Posen Phasenwechsel anzeigt und so der Selbstregulation der Lernenden dient. Sie ist ein Beispiel dafür, wie mit einfachen technischen Mitteln bildungspsychologische Prozesse der Selbstregulation in der digitalen Hochschullehre verstärkt angeleitet werden können.

**Annika Zurwehme**

**Digital unterstütztes Lernen im Flipped Classroom: Ein nachhaltiges Lehrkonzept für betriebswirtschaftliche Kompetenzen in der Ingenieurausbildung**

Die Kurzpräsentation stellt ein Lehrkonzept vor, das auf dem Flipped Classroom-Ansatz basiert und die Vermittlung betriebswirtschaftlicher Inhalte in ingenieurwissenschaftlichen Bachelor- und Mastermodulen betrachtet. Ziel des Konzepts ist es, durch vielfältige Praxisbezüge und direkte Anwendungsorientierung, das Interesse der Studierenden zu wecken und ihnen essenzielle betriebswirtschaftliche Handlungskompetenzen für ihre berufliche Praxis zu vermitteln. Das Konzept „Lernwirksam Lehren – Lernwirksam Studieren (Digital – Blended – Deep)“ kombiniert das digital gestützte Selbststudium mit wöchentlichen Präsenzphasen zur Vertiefung der Inhalte. Die Selbstlernphasen werden durch digital verfügbare Lernmaterialien, wie Skripte, Lehrvideos, Quizze, Fallstudien und Beispielvideos, unterstützt, die in wöchentlichen Lernpaketen strukturiert über Moodle bereitgestellt werden. In den Präsenzphasen werden die Inhalte je nach Modul durch unterschiedliche Aktivierungsmethoden (Transferaufgaben, Quizze, ConceptMaps, ePortfolio, Escape Game etc.) vertieft und in Gruppen diskutiert.

Ausgehend von der Fragestellung, inwieweit das Lehrkonzept zu einem wirksamen Lernen beiträgt, wurde in einem begleitenden Scholarship of Teaching and Learning-Vorhaben im Wintersemester 2022/23 der Einfluss des entwickelten Lernsettings auf das individuelle Lernverhalten untersucht. Hierzu führten die Studierenden wöchentliche Lerntagebücher in Moodle, in denen sie ihre Erfahrungen im Umgang mit den verschiedenen Lernangeboten und -anlässen entlang vorgegebener Leitfragen reflektierten. Die inhaltsanalytische Auswertung der Lerntagebücher mit MAXQDA ergab eine hohe Zufriedenheit der Studierenden sowohl mit digitalen wie auch analogen Lehr-Lern-Phasen – unabhängig von Modul bzw. Studienfortschritt – und ermöglichte Rückschlüsse auf zentrale Lernerfolgskriterien des Settings. Die Ergebnisse verdeutlichen, dass das Lehrkonzept eine wirksame digital gestützte Lernumgebung schafft, um nicht nur die Fachkompetenz, sondern insbesondere auch Selbstlern- und Transferkompetenz zu fördern. Die Erkenntnisse ermöglichen zudem Schlussfolgerungen darüber, wie digitale Lehre im Hochschulkontext zielführend und niedrigschwellig dem Constructive Alignment folgend gestaltet werden kann und dabei Antworten für zukünftige Herausforderungen der Hochschullehre – wie die Individualisierung und Begleitung von Lehr-Lern-Prozessen sowie die Flexibilisierung von Studienangeboten – bereit hält.

## Slot 8 „Forschendes Lernen“

**Maria C. Müller**

**Schreibkompetenzen mit CITAVI – kompakt. Ein Konzept für Peer-Work im Seminar**

ANGEL („Assisted Network Group e-Learning“) ist ein didaktisches Fachkonzept, mit dem Studierende ihre Schreib- und Analysekompetenzen in eng betreutem Peer-Work verbessern können. Bestandteile des Learning Designs sind die kreative Nutzung des kostenlos zugänglichen Programms CITAVI sowie eine diversitätssensible, eng begleitete Vorbereitung von schriftlichen Studien- & Prüfungsleistungen im Semesterverlauf. Einzigartig ist, dass Lehrende in die Anwendung von ANGEL in Ihren Seminaren keine zusätzlichen Ressourcen investieren müssen.

Wir zeigen Ihnen, wie die Integration von CITAVI und Peer-Work gelingen kann, ohne Ihr Curriculum zu beeinträchtigen. Wir stellen Ihnen unser Learning Design, unsere Unterstützungsangebote in Kooperation mit dem Schreibzentrum und unsere Lehr- und Lernmaterialien vor.

Das Angebot richtet sich an alle geistes- und gesellschaftlichen Studiengänge, denn ANGEL ist nicht an seminarspezifische Inhalte gebunden.

**Alexander Tillmann, Michael Eichhorn**

## **Entwicklung von Learning Designs zum urbanen Wandel auf Basis der Kompetenzrahmen DigiComp und GreenComp**

Globale Herausforderungen wie Klimawandel, soziale Ungleichheit und Ressourcenknappheit erfordern ein Umdenken auf allen Ebenen. Bildung spielt eine Schlüsselrolle bei der Sensibilisierung und Förderung nachhaltiger Lösungen. Internationale Resolutionen heben die Bedeutung transformierender Bildung hervor, um nachhaltige Entwicklung zu unterstützen. Bis 2030 sollen alle Lernenden die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um eine nachhaltige Entwicklung zu fördern (United Nations, 2015). Die UNESCO betont den Übergang zu einer Wissensgesellschaft und fordert gleichberechtigten Zugang zu Informationen für globale Teilhabe. Digitale Kompetenzen sind hierbei essenziell (Vuorikari et al., 2022).

Das SUTEE-Projekt – Showcasing Urban Trees for Environmental Education – widmet sich städtischen Umweltproblemen wie städtische Hitzeinseln, Luft-/Lärmverschmutzung, Bodenfeuchtigkeitsdefizite usw und fördert das Umweltbewusstsein junger Menschen. In fünf europäischen Großstädten werden moderne Technologien genutzt, um Schülern und Lehrern datenbasiertes und forschendes Lernen zu ermöglichen. Ziel ist es Learning Designs zu entwickeln, die Kompetenzen in Digitalisierung und Umwelterziehung gleichermaßen stärken. Die Integration des DigComp- und GreenComp (Bianchi et al., 2022)-Rahmens in einen neuen Kompetenzrahmen bildet dabei die Grundlage für konkrete Learning Designs. Aus diesen Rahmenwerken werden Lernziele abgeleitet und Szenarien entwickelt, die den digitalen Wandel und die Nachhaltigkeit im Bildungs- und Städtekontext adressieren.

### **Referenzen:**

- Bianchi, G., Pisiotis, U., & Cabrera Giraldez, M. (2022). GreenComp – der Europäische Kompetenzrahmen für Nachhaltigkeit (M. Bacigalupo & Y. Punie, Eds.). Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. <https://doi.org/10.2760/161792>
- United Nations. (2015). Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>

**Lena Trost, Jens Gussek, Frederic Printz, Sean Fortune**

**Material Art Lab: Reallabor für forschendes Lernen zwischen analoger künstlerischer Praxis und 3D-Technologie**

Das Projekt MaRt-Lab (Material Art Lab) am InsCtut für Künstlerische Keramik und Glas (IKKG) der Hochschule Koblenz verfolgt das Ziel, die Studierenden miRels eines Modells des forschenden Lernens dazu zu befähigen, in einem Reallabor eigenständig und exploraCv 3D- Technologien für ihr künstlerisches Arbeiten zu erproben, ausstellungsreif anzuwenden und einen zeitgemäßen Material- und Werkbegriff für Künstlerische Keramik und Glas zu etablieren, der auch das immaterielle (virtuelle) Kunstwerk einschließt.

In Anbetracht der zunehmenden Relevanz virtueller Präsen[ta]tsformate und digitaler Kunstvermarktung, wie etwa NFTs, stellt der Erwerb digitaler Kompetenzen eine wesentliche Grundlage für eine zukun[so]riente künstlerische Ausbildung dar. Gerade am IKKG, welches eine ausgezeichnete ExperCse an tradierten Techniken von Keramik und Glas aufweist, ist der SchriR in Richtung computergestützte künstlerische Lehre von großer Bedeutung, wenngleich er nicht selbstverständlich ist. Für Studierende, deren künstlerisches Arbeiten sich auf die Materialien Keramik und Glas fokussiert und somit einem bildhauerischen Werkbegriff sowie dem analogen Arbeiten verbunden ist, wird ein Learning Design erforderlich, welches AnwendungsorienCerung sowie niedrigschwellige Medienkompetenzförderung gewährleistet. Im MaRt-Lab wird sinnha[e] Kompetenzförderung wörtlich genommen und scha] im Sinne des *Embodied Learnings* eine Brücke zwischen theoreCschem Wissen, analogem/prakCschem und digitalem Gestalten, zwischen Erlernen und Erfahrung sowie Konzept und Werk, sodass ein ganzheitliches Verständnis von zeitgemäßen künstlerischen Prozessen vermiRelt wird.

Im MaRt-Lab erfolgt die KonzepCon eines forschungsbasierten Modells des selbstgesteuerten Lernens. Die Studierenden entwickeln durch Blockwochen, die von externen Expert:innen geleitet werden, fundierte Kompetenzen, die sie anschließend im Peer-Learning an ihre Kommiliton:innen weitervermiReln. Ein mobiles Tiny House als ExperimenCerlabor ermöglicht die praxisoriente Erprobung von 3D-Technologien wie Modellierung und Druck. Diese wird wiederum in Kolloquien um das künstlerische Konzept weiterentwickelt und in Ausstellungen hinsichtlich Raumwirkung und IntegraCon von analogem Material und digitaler Technik evaluiert. Modulbegleitend erfolgt die VermiRlung eines erweiterten Material- und Werkverständnisses durch interdisziplinäre Vorträge und Lehrveranstaltungen. Die künstlerische Forschungspraxis wird damit zur gelebten Ausstellungspraxis, die unmiRelbare Feedbackschleifen gewährleistet.

## Slot 9 „Diversität/Barrierefreiheit/Inklusion“

Susanne Iris Bauer, Marlene Jänsch

H<sup>3</sup> für alle? Blended Learning Designs im Fokus von Diversität

Fragestellung:

Wie gestalten Lehrende ihre Blended-Learning-Design-Konzepte unter Einbezug neuer digitaler Tools und inwieweit berücksichtigen sie dabei die Diversität der Studierenden?

Einführung in das Projekt

Das Projekt H3- HyFlex, HighTech & HighTouch<sup>1</sup> erprobt neue digitale Tools in Blended-Learning-Designs in den hochschulübergreifenden Studiengängen BASA-Online<sup>2</sup> und maps<sup>3</sup>, die in der Sozialen Arbeit verankert sind. Im Teilprojekt Wirksamkeitsanalyse untersuchen wir, wie die innovativen Lehrformate digitale und Präsenzlehre durch neue didaktische Konzepte verbinden und unter anderem auch eine nachhaltige und inklusive Lernumgebung schaffen.

Fokus des Beitrags:

Im Zentrum unseres Beitrags steht die Frage, ob und wie Diversität in die Blended-Learning-Designs integriert wird und welche Rolle digitale Tools dabei spielen. Ziel ist es herauszufinden, inwieweit die Lehrenden durch gezielten Methodeneinsatz auf die Bedürfnisse einer diversen Studierendenschaft eingehen und inwieweit digitale Werkzeuge dabei zur Förderung von Inklusion didaktisch eingesetzt werden.

Forschungsdesign & Ergebnisse:

Im Rahmen der Studie wurden 37 Interviews mit Lehrenden geführt, die in den onlinebasierten Blended-Learning-Modulen tätig sind. Die Interviews wurden inhaltsanalytisch ausgewertet, um ein umfassendes und komplexes Kategoriensystem der Lehrendenperspektiven und -strategien zu erhalten. Dabei entstanden spezifische Auswertungskategorien, darunter das „Teaching Commitment and Authenticity“ (TCA), das die Authentizität und das Engagement als personale Lehrkompetenz umfasst, sowie das „Constructive Didactic Concept“ (CDC), innerhalb dessen das Lehrkonzept analysiert wird. Da die Wirksamkeitsanalyse sich auf den Einsatz neuer digitaler Methoden konzentriert, legen wir den Fokus des Beitrags auf relevante Ergebnisse, die sich daraus in Verbindung einer flexiblen, zugänglichen Lernumgebung für eine heterogene Studierendenschaft beschäftigt und möchten diese im Anschluss gemeinsam diskutieren.

---

<sup>1</sup> Mehr dazu: [www.h3-basa-maps.de](http://www.h3-basa-maps.de)

<sup>2</sup> BASA-Online ist der Blended Learning Bachelor-Studiengang Soziale Arbeit des gleichnamigen Hochschulverbands mit acht Hochschulen (HS Fulda, ASH Berlin, FH Kiel, FH Koblenz, HS München, FH Münster, FH Potsdam, HS RheinMain). In BASA-online umfasst rund 4.000 Studierende, mehr dazu: [www.basa-online.de](http://www.basa-online.de).

<sup>3</sup> Maps ist der konsekutive Master of Arts Professional Studies im Hochschulverbund mit vier Hochschulen (HS Fulda, HS Koblenz, FH Münster, HS RheinMain) und sieben verschiedenen Schwerpunkten. Maps umfasst etwa 400 Studierende, mehr dazu: [www.maps-master.de](http://www.maps-master.de)

**Ann-Katrin Böhm, Patricia Piskorek, Niklas Egger**

**Know your audience – Wie Lehrende durch virtuelle Personas etwas über Diversität und digitale Barrierefreiheit lernen können**

In der Hochschullehre sehen sich Lehrende häufig der Herausforderung gegenüber, die vielfältigen Bedürfnisse ihrer Studierenden zu kennen und zu berücksichtigen. Insbesondere in großen Veranstaltungen ist es nahezu unmöglich, auf jede einzelne Person einzugehen. Aber um spezifische und messbare Lernziele formulieren und die Lernaktivitäten und Prüfungen darauf abstimmen zu können – im Sinne des Constructive Alignment - sollten die Bedürfnisse der Zielgruppe bekannt sein. Ein generelles Verständnis für die Diversität der Studierendengruppen gepaart mit einem Bewusstsein für digitale Barrierefreiheit, kann Lehrenden dabei helfen, Barrieren im Lehr-Lern- Setting abzubauen bzw. diesen präventiv zu begegnen. Dabei geht es nicht nur darum, Lehrmaterialien zugänglich zu machen, sondern es geht um eine grundsätzliche, d.h. nachhaltige (digitale) barrierefreie Gestaltung von Lernaktivitäten und Prüfungsformen, die auf eine Teilhabe aller Studierenden abzielt. Um Lehrende bei diesem Prozess zu unterstützen, haben wir die virtuelle Lern- und Begegnungswebseite BlindDate entwickelt. Auf dieser Plattform können Lehrende virtuelle Studierende – sogenannte Personas - kennenlernen und sich mit unterschiedlichen Perspektiven und Bedürfnissen von Studierenden mit Beeinträchtigungen auseinandersetzen. Durch die Auseinandersetzung mit realen Erfahrungsberichten und praxisnahen Tipps können Lehrende lernen, wie sie ihre Lehre inklusiver gestalten können, ohne dabei die Bedürfnisse aller Studierenden individuell kennen zu müssen.

In unserer Kurzpräsentation wollen wir BlindDate vorstellen und gemeinsam kritisch reflektieren, ob und wie dieses Format Lehrende dazu befähigen kann, mit einem allgemeinen Verständnis für Diversität und Barrierefreiheit ihre Lehre anpassen und erfolgreicher gestalten zu können – auch in großen und heterogenen Gruppen.

**Till Straube, Malenka Nicol**

**Diversität und Barrierefreiheit im Partnership truepasta**

Das R-Paket truepasta erleichtert die Erstellung von Beispiel-, Übungs- und Prüfungsaufgaben und deren Lösungen in der Statistiklehre, indem Aufgabenstellungen, Werte und zugehörige Musterlösungen automatisiert generiert werden. Anhand praxisnaher Beispiele legt dieser Vortrag den Fokus auf Aspekte von Diversität und Barrierefreiheit bei der Konzeption und Erstellung des Toolkits. So ermöglichen wir diskriminierungsfreie Formulierungen und inklusive Inhalte bei Textaufgaben, legen Wert auf barrierearme Ausgabeformate und ermöglichen eine flexible Studenumgebung. Dadurch fördern wir Chancengleichheit und schaffen eine Lernumgebung, die verschiedene Hintergründe, Perspektiven und Lernbedürfnisse berücksichtigt.

## Workshops

**Felix Averbek, Simon Leifeling, Katja Müller, Niklas Winter**  
**Einsatz von VR und 360°-Videos**

Der Einsatz von Virtual-Reality-Technologien (VR) und 360°-Videos bietet in der Hochschullehre neue Möglichkeiten, komplexe Praxissituationen erlebbar zu machen. Diese Technologien sind besonders wertvoll in Disziplinen, in denen der Theorie-Praxis-Transfer eine Herausforderung darstellt, da innerhalb dieser immersiven Lernumgebungen realitätsnahe Erfahrungen ermöglicht werden. Im Rahmen des Workshops wird der Einsatz von VR-Brillen und 360°-Videos anhand von Beispielen aus der Sozialen Arbeit vorgestellt, mit dem Ziel, deren Übertragbarkeit auf andere Fachbereiche und Disziplinen zu untersuchen.

### Ziele des Workshops

Das Hauptziel besteht darin, den Teilnehmer\*innen die Potenziale von 360°-Videos und VR-Brillen für die Lehre näherzubringen und ihnen praxisnahe Erfahrungen zu vermitteln. Sie sollen nicht nur theoretische Kenntnisse über die Technologien erwerben, sondern vor allem auch deren Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen Disziplinen reflektieren und auf ihre eigene Lehrpraxis übertragen können.

Konkret sollen die Teilnehmer\*innen:

- Ein Verständnis für die didaktischen Vorteile immersiver Technologien entwickeln
- Die Übertragbarkeit dieses Ansatzes auf verschiedene Fachbereiche bewerten können
- Erste Schritte zur Implementierung der VR-Brillen und 360°-Videos in ihrer eigenen Lehre planen

**Michael Eichhorn, Alexander Tillmann**

## **Evaluierung von Learning Designs durch Qualitätsindikatoren: Ein interaktiver Workshop**

Die Bedeutung von Learning Designs und Lehrverhalten hat in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung gewonnen, da empirische Studien zeigen, dass diese Faktoren den Lernerfolg stärker beeinflussen als die Persönlichkeit der Lehrkraft (Kerres, 2021). Die systematische und strukturierte Planung von Lehrveranstaltungen, bekannt als Learning Design, ist entscheidend für den Studienerfolg. Studien belegen, dass eine sorgfältige Planung und Vorbereitung der Lehre die Leistungen der Studierenden signifikant verbessert (Feldman, 2007; Schneider & Mustafić, 2015).

In den letzten Jahren wurden zahlreiche Kriterien als Determinanten des Lernerfolgs identifiziert, die als Qualitätsmaßstäbe für gute Lehre gelten. Besonders hervorzuheben sind die drei Basisdimensionen guten Unterrichts (Klieme, 2019) und die sieben Qualitätsmerkmale von Praetorius et al. (2020). Während einige dieser Kriterien erst im Lehrgeschehen selbst sichtbar werden, lassen sich andere bereits im Learning Design identifizieren.

Zur Bewertung von Learning Designs wurde ein Rubric entwickelt, das beobachtbare Indikatoren umfasst, die auf empirisch belegten, evidenzbasierten Qualitätskriterien beruhen. Dieser Workshop zielt darauf ab, dieses Indikatorenset zu diskutieren und zu erproben. Die Teilnehmer werden in Kleingruppen bestehende Learning Designs – sowohl manuell erstellte als auch digital geplante – mithilfe des Rubrics analysieren und ihre Qualität einschätzen. Die gewonnenen Daten werden anschließend gemeinsam diskutiert.

Die Ergebnisse des Workshops tragen zur Validierung des Rubrics bei und dienen als Testbewertungen, um die Zuverlässigkeit dieses Instruments zu bestimmen. Nach der Bewertung wird die Übereinstimmung der Einschätzungen untersucht, um die Verlässlichkeit des Rubrics zu evaluieren.

### **Referenzen:**

- Feldman, K. A. (2007). Identifying Exemplary Teachers and Teaching: Evidence from Student Ratings. In R. P. Perry & J. C. Smart (Eds.), *The Scholarship of Teaching and Learning in Higher Education: An Evidence-Based Perspective* (pp. 93–143). Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/1-4020-5742-3\\_5](https://doi.org/10.1007/1-4020-5742-3_5)
- Kerres, M. (with Uni-Taschenbücher GmbH, & Waxmann Verlag). (2021). *Didaktik. Lernangebote gestalten: Lernangebote gestalten* (Vol. 5718). UTB; Waxmann. <https://doi.org/10.36198/9783838557182>
- Klieme, E. (2019). Unterrichtsqualität. In M. Haring, C. Rohlf, & M. Gläser-Zikuda (Eds.), *Handbuch Schulpädagogik* (pp. 393–408). Waxmann.
- Praetorius, A.-K., Rogh, W., & Kleickmann, T. (2020). Blinde Flecken des Modells der drei Basisdimensionen von Unterrichtsqualität? Das Modell im Spiegel einer internationalen Synthese von Merkmalen der Unterrichtsqualität. *Unterrichtswissenschaft*, 48(3), 303–318. <https://doi.org/10.1007/s42010-020-00072-w>
- Schneider, M., & Mustafić, M. (Eds.). (2015). *Gute Hochschullehre: Eine evidenzbasierte Orientierungshilfe: Wie man Vorlesungen, Seminare und Projekte effektiv gestaltet*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-45062-8>

**Leon Fuchs, Detlef Kanwischer, Ilonca Hardy, Britta Viebrock**  
**HyFlex – Hybride und flexible Lernumgebungen für ein überschneidungsfreies Lehramtsstudium.**  
**Ein Erfahrungsbericht**

Zeit- und ortsunabhängige Modi zur Teilnahme an Lehrveranstaltungen, wie sie im Zuge der Corona-bedingten Hochschulschließungen vielerorts entwickelt wurden, eröffnen Potentiale zur besseren Vereinbarkeit des Studienalltags mit anderen Verpflichtungen, wie Care-Arbeit oder Nebenjob. Was in vielen Fällen notgedrungen als „Emergency Remote Teaching“ (Hodges et al., 2020) Einzug in den universitären Alltag hielt, kann als Impuls angesehen werden, welcher eine kritische Masse von Hochschullehrenden dazu anregte, ihre eigene Lehre hybrid (um) zu denken und zu realisieren (Reinmann, 2022).

Der Workshops „HyFlex – Hybride und flexible Learning Designs in der Hochschulbildung“ beleuchtet theoretische Hintergründe und konzeptionelle Grundlagen zu HyFlex-Lehre und eröffnet einen reflexiven Zugang zu einer hybriden Lehrpraxis. Die Inhalte bauen auf Erfahrungen aus dem Lehrentwicklungsprojekt „HyFlex – Hybride und flexible Lernumgebungen für ein überschneidungsfreies Lehramtsstudium“ auf.

**Constanze Richters**

**Med.ia-versum – Interprofessionelles Problemlösen in der virtuellen Realität am Beispiel Wundversorgung**

Ziel des Workshops:

Grundlage diesen interaktiven Workshops ist die praxisorientierte, interprofessionelle Virtual Reality (VR) Lernumgebung Med.ia-versum zum Erlernen interprofessionellen Wundmanagements. Am Beispiel von Med.ia-versum lernen die Teilnehmenden die didaktischen Grundlagen der VR-Entwicklung sowie die Integration von *Instructional Design*-Prinzipien, um Lerninhalte zielgruppengerecht in virtuellen Umgebungen zu gestalten. Ziel ist es, dass die Teilnehmenden Potenzial und Bedarf für VR-gestützte Lernumgebungen in ihren eigenen Bildungssettings erkennen und lernen, die Designelemente von Med.ia-versum kritisch zu analysieren und gezielt anzupassen. Sie werden erste Umsetzungsschritte für VR-basierte Szenarien entwickeln und neue Ansätze für VR-gestütztes, kollaboratives Lernen reflektieren und diskutieren.

Beschreibung des Learning Designs von Med.ia-versum:

Studierende der Medizin, der Pflege und der Pharmazie erhalten realitätsnahe Patient:innenfallvignetten, die eine interprofessionelle Zusammenarbeit bei der Wundversorgung erfordern. Die Studierenden lernen in einer sicheren Umgebung, gemeinsam Lösungen für die Wundversorgung zu erarbeiten (kollaboratives Problemlösen) und können so ihre Fertigkeiten entwickeln und praktisch anwenden. Dabei erhalten sie strukturierte, interaktive Anweisungen zur Wundversorgung in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Durch gezielte Unterstützung während der Lernphasen, die an den Lernfortschritt angepasst wird (Scaffolding), werden die Lernenden schrittweise an komplexere Aufgaben herangeführt.

**Karoline Thorbecke, Jules Bündgens-Kosten**

**Der didaktische Doppeldecker in action: Erstellung eines Erklärfilms mit dem Online-Tool simpleshow**

Wie können Lehramtsstudierende an das Format "Erklärfilm" herangeführt werden? Zum Beispiel, indem sie in fachdidaktischen Lehrveranstaltungen selber einen Erklärfilm zu einem beliebigen Seminarthema erstellen und die Erfahrung sowie das Produkt anschließend kritisch reflektieren.

In diesem Workshop lernen Teilnehmende das Prinzip des didaktischen Doppeldeckers kennen, erhalten Einblicke in ein fachübergreifend einsetzbares Learning Design rund um das Thema "Erklärfilm" und probieren schließlich die Erstellung von Erklärfilmen mit einem einfachen Online- Tool selber aus.

Dieser Workshop ist ideal für Personen mit wenig oder keiner Vorerfahrung in der Erstellung von Erklärfilmen. Ein mitgebrachter Laptop oder ein eigenes Tablet macht die Arbeit im Workshop besonders bequem, ist aber keine Voraussetzung.

Ziele:

- Teilnehmende kennen das Konzept des „didaktischen Doppeldeckers“ und können es auf die Planung der eigenen Lehre anwenden (ggf. unter Rückgriff auf existierende Learning Designs)
- Teilnehmende können die Grundfunktionen des Tools „Simpleshow“ anwenden, um einfache Erklärfilme zu erstellen
- Teilnehmende können die Erstellung von Erklärfilmen durch Lernende in die eigene Lehre einbauen (ggf. unter Rückgriff auf existierende Learning Designs)

**Michael Ernst, Jannika Hollman, Nariman Utegaliyev**  
**Promoting Open Access – Hosting Educational Resources with GitHub Pages**

We, the DiLER Project(Digital Literacy in Empirical Research), believe that education should be openly available to as many people as possible. Therefore, we aim not only to equip early-stage researchers and students with the digital literacy skills necessary to succeed in academia, but also to provide lecturers, teaching staff, and researchers with the tools to make their work as FAIR (Findable, Accessible, Interoperable, and Reusable) as possible. However, relying on tools like OLAT and Moodle often restricts our ability to make educational resources accessible to a wider public.

The aim of this workshop is to provide researchers, lecturers, and teaching staff with the tools to create their own customizable, template-based webpage suited for classical course structures, workshops, or e.g. serving as the basis of a living documentation for scientific publications. These webpages allow for simple customization, multimedia integration and even integrate with online environments to add the ability to run Python, R, and other code online. Additionally, these resources will be easily accessible through a general URL, simplifying collaboration and making it possible to add citable DOIs to materials that might otherwise have remained in a file drawer.

The aim of this workshop is therefore to provide researchers, lecturers, and teaching staff with the tools to create their own customizable, template-based webpage suited for classical course structures, workshops, or, for example, serving as the basis of a living documentation for scientific publications. These webpages allow for simple customization, multimedia integration, and even integration with online environments to run Python, R, and other code online. Additionally, resources created via this framework will be easily accessible through a general URL, simplifying collaboration and making it possible to add citable DOIs to materials that might otherwise have remained in a file drawer.

Our objectives are followingly straightforward. Participants will learn about the benefits of FAIR open educational resources and why these are essential for teaching staff and instructors. They will also develop practical competencies in creating and hosting free, open online resources for higher education that can be easily customized, maintained, versioned, and shared. To achieve this, we will rely on cost-free, industry-standard tools provided by GitHub, and GitHub Pages infrastructure. No prior knowledge of these tools is necessary to participate.

## Praxisdiskurse

Nils Ackermann

### Die Tafel im Zentrum digital-hybrider Mathematikseminare

In der Mathematik hat das Lernen von Prozeduren einen großen Anteil an den Inhalten. Hier geht es um das Erkennen von und Operieren an Strukturen in Formeln und Grafiken. Um diese Inhalte in Vorlesung, Übung und Seminar darzustellen spielt nach wie vor die Arbeit an der (Kreide-)Tafel eine große Rolle. Sie erlaubt eine geschmeidige Umformung des Materials und intensive Kollaboration vor Ort. In digitalisierten Lehr- und Lernszenarien präsentiert sich jedoch das Problem, dass die Einbindung der physischen Tafel sowohl in die hybride Durchführung der Veranstaltung als auch bei der Aufarbeitung und Bereitstellung des Tafelbildes im Nachgang problematisch ist.

Eine reine Vortragspräsentation lässt sich im hybriden Modus zwar im Prinzip durch Kamera- und Audioausstattung realisieren, stößt aber praktisch an Grenzen. Die Aktivität an der Tafel erfordert ein Funkmikrofon und ist bei Kreidetafeln aus Kontrastmangel und bei weißen Tafeln wegen Reflexionen schwer in der Videokonferenz darzustellen. Ferner ist es sehr arbeitsintensiv, Tafelbilder abzufotografieren und für die nachträgliche Bereitstellung aufzubereiten.

Eine partielle Lösung für das Tafelproblem ist die Verwendung eines Grafiktablets, welches sich in den Raum als auch in die Videokonferenz übertragen lässt. Hier kann ein geteiltes "Whiteboard" zur Zusammenarbeit verwendet werden, erfordert aber zumindest für Zoomies ein eigenes Zeichentablett. Der Nachteil an dieser Methode ist der Verlust des gestischen Modus, der bei der Vermittlung von Prozeduren wichtig ist. Alle gewünschten Aspekte erfüllt am besten eine elektronische Tafel mit Kameraaufnahme der Aktivität, erfordert aber dieses weitere Ausstattungsmerkmal im Raum.

Um mich nicht von der Verfügbarkeit einer geeigneten Audio- und Videoausstattung sowie von eventuell bereitstehenden elektronischen Tafeln abhängig zu machen, experimentierte ich in zwei Vorlesungen in stark unterschiedlichen Räumen mit selbst beigesteuerten Geräten, und in einer dritten Veranstaltung mit der elektronischen Tafel. Ich möchte in diesem Diskurs meine technische Umsetzung, Erfahrungen und Lösungsansätze für auftretende Probleme präsentieren und um Verständnis für diese besonderen Anforderungen in der Mathematiklehre werben. Ferner bin ich auf Ideen neugierig, wie derartige hybride Veranstaltungen noch effektiver umgesetzt werden können. Ich würde dabei gerne diese Fragen beantworten: (a) Wie gelingt die Aktivierung der Zoomies für die Zusammenarbeit auf einem geteilten "Whiteboard"? Würde die Ausgabe von Grafiktablets helfen? (b) Kann es gelingen, die Gruppenaufteilung zwischen Roomies und Zoomies im Laufe der Veranstaltung zu überwinden? Welche möglichst einfachen, mobilen Technologien können dabei helfen?

**Noemi Altendeitering, Valerie Vogt Garcia, Nadine Elstrodt-Wefing, Michéle Möhring**  
**Studienorientiertes Learning Design am Beispiel Digitaler Fallarbeit: Das Projekt DigiFall**

Für die Arbeit in pädagogischen<sup>1</sup> und gesundheitsbezogenen<sup>2 3</sup> Berufen sind Kompetenzen in der Beratung, Kommunikation und der multiprofessionellen Zusammenarbeit essenziell. Aufgrund der erforderlichen Kombination aus praktischer Anwendung und theoretischem Fachwissen ist die Vermittlung solcher Kompetenzen besonders anspruchsvoll. Dieser Komplexität kann die Hochschullehre aufgrund fehlender Ressourcen häufig nicht hinreichend begegnen. Als Konsequenz findet eine Auseinandersetzung mit den Inhalten der Kommunikation, Beratung sowie multiprofessionellen Zusammenarbeit oftmals praxisfern, auf einer rein theoretischen Ebene statt<sup>4</sup>.

Um den Theorie-Praxis-Transfer in der Hochschullehre zu verbessern, werden studierendenorientierte<sup>5</sup> Ansätze als vielversprechend erachtet. Das vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW geförderte Projekt DigiFall zielt darauf ab, die fachlichen und berufsbezogenen Kompetenzen von Studierenden durch praxisnahe und digital aufbereitete Fallszenarien zu stärken. Anhand einer initialen Anforderungsanalyse wurden die Bedarfe in der Vermittlung kommunikations- und beratungsbezogener Kompetenzen aus Perspektive von Lehrenden, Lernenden sowie Praxisakteur\*innen identifiziert und in ein modularisiertes Self-Assessment<sup>6</sup> übertragen. Zentrales Element des Self-Assessments sind interaktiv bearbeitbare videografierte Fallbeispiele in Branching-Szenarien. In zwei Theoriemodulen zu Kommunikation & Beratung sowie transdisziplinärem Arbeiten vertiefen die Studierenden zunächst ihre theoretischen Kenntnisse. Anschließend wählen sie ein oder mehrere der drei Praxismodule zu verschiedenen Teilhabebereichen, um ihre theoretischen Kenntnisse in einem kollaborativen Setting mittels problemorientierter Fallarbeit anzuwenden.

Im Oktober 2024 startete die Pilotierungsphase des Self-Assessments an vier Standorten der am Projekt beteiligten Hochschulen und Universitäten, die durch qualitative und quantitative Evaluationen begleitet wird. In diesem Praxisdiskurs werden den Teilnehmenden zunächst der Aufbau und die Hintergründe des DigiFall-Projektes sowie das Learning Design des digitalen Self-Assessments dargelegt. Im Anschluss wird ein interaktiver Einblick in eines der Module gegeben. Die in der ersten Pilotierung erkennbaren Chancen und Herausforderungen sollen mit den Teilnehmenden reflektiert und diskutiert werden.

- Wie können die spezifischen Herausforderungen von Studierenden und Lehrenden bei der Anwendung des DigiFall-Self-Assessments in unterschiedlichen Studienfeldern im Rahmen der Hochschullehre begegnet werden?
- Welchen Einfluss haben digitale Tools wie DigiFall auf die Effektivität der Hochschullehre und welche konkreten Maßnahmen sind notwendig, um den Theorie- Praxis-Transfer nachhaltig zu verbessern?
- Inwiefern können Ansätze wie DigiFall in verschiedene Studiengänge (nachhaltig) implementiert werden, und wo liegen die Grenzen solcher digital gestützten Lernprozesse?
- Wie können wir sicherstellen, dass digitale Self-Assessments wie DigiFall nicht nur theoretische Kenntnisse vermitteln, sondern auch die für den Berufsalltag notwendige Beratungs- und Kommunikationskompetenz fördern?

Ziel des Praxisdiskurses ist es, die Potenziale und Grenzen des Self-Assessments kritisch zu reflektieren. Dabei geht es darum, wie digitale Tools wie DigiFall Lernprozesse in heterogenen Studiengruppen fördern und die Praxisorientierung in der Hochschullehre verbessern können.

**Referenzen:**

- Greuel, Norbert: Kommunikation für Lehrkräfte, 22.03.2016, [online] doi:10.17433/978-3-17-029790-6.
- Herter-Ehlers, Ursula: Reflexion von kommunikativen Kompetenzen, in: Essentials, 01.01.2021, [online] doi:10.1007/978-3-658-35421-3\_7, S. 37–44.
- Diefenbach, Sabine/Dörthe Höhle: Interdisziplinarität – (k)ein Thema im Unterricht an Gesundheitsfachschulen, in: PADUA, Bd. 13, Nr. 2, 01.05.2018, [online] doi:10.1024/1861-6186/a000422, S. 99–106.
- Hempel, Linn/Rolf Kienle/Claudia Kiessling/Henriette Löffler-Stastka/Swetlana Philipp/Katrin Rockenbauch/Kai P. Schnabel/Anja Zimmermann: Special issue on teaching social and communicative competences - status quo., in: DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals), Bd. 38, Nr. 3, 01.01.2021, [online] doi:10.3205/zma001468.
- Wijnia, Lisette/Gera Noordzij/Lidia R. Arends/Remigius M. J. P. Rikers/Sofie M. M. Loyens: The Effects of Problem-Based, Project-Based, and Case-Based Learning on Students' Motivation: a Meta-Analysis, in: Educational Psychology Review, Bd. 36, Nr. 1, 28.02.2024, [online] doi:10.1007/s10648-024-09864-3.
- Andrade, Heidi L.: A Critical Review of Research on Student Self-Assessment, in: Frontiers in Education, Bd. 4, 27.08.2019, [online] doi:10.3389/feduc.2019.00087.

**Helen Callaghan, Laura Ulrich**

**Berieselung ade. Niederschwellige digitale Aktivierungsmöglichkeiten in (politikwissenschaftlichen) Einführungsvorlesungen**

Aktivierende Elemente, die direkt in Vorlesungen eingebettet werden, bieten gegenüber der reinen Frontallehre diverse Vorteile. Sie stärken die Konzentrations- und Merkfähigkeit, motivieren zur Auseinandersetzung mit Vortragsinhalten und ermöglichen eine direkte Rückmeldung, z.B. bzgl. des Verständnisgrads. Bei digitalen Werkzeugen wie Audience Response Systemen oder kollaborativen Whiteboards kommt als weiterer Vorteil hinzu, dass sie eine zeiteffizientere Sammlung und Auswertung von Ergebnissen gewährleisten und somit die Möglichkeit bieten, innerhalb der Veranstaltung bedarfsgerecht zu reagieren. Im Rahmen der von der Stiftung für Innovation in der Hochschullehre geförderten Mainzer Modelle für Digital Erweitertes Lehren und Lernen sammelt das Institut für Politikwissenschaft der JGU Mainz neben weiteren Fachbereichen seit 2022/23 systematisch unter anderem Erfahrungen mit niederschweligen digitalen Aktivierungsmöglichkeiten. Der vorgestellte Aufsatz stellt die Motive und die bislang gewonnenen Erkenntnisse vor und beschreibt Anwendungsbeispiele und Herausforderungen.

## **Andrea Gergen**

### **Nutzung generativer KI im wissenschaftlichen Schreiben**

Hintergrundinformation:

Das an der Fakultät für Sozialwissenschaften der TH Rosenheim angesiedelte Lehrforschungsprojekt „digi.peer“, gefördert durch die Stiftung Innovation in der Hochschullehre (Laufzeit: 04/2024- 03/2026) setzt im Kontext einer Online-Schreibwerkstatt innovative Technologien und digitale Medien im Learning Design des Peer-Mentorings ein, um Studierende im Forschungsprozess ihrer wissenschaftlichen Abschlussarbeiten zu unterstützen. Durch die Kombination von digitalen virtuellen Tools, kollaborativen Methoden, generativer KI und VR im Kontext des Peer-Mentorings werden Lernerlebnisse geschaffen und reflektiert, die es Studierenden ermöglichen, digitale Future Skills zu entwickeln und anzuwenden. Durch die Verbindung von Theorie und Praxis ermöglicht das Projekt „digi.peer“ Studierenden, sich anhand der Entwicklung digitaler Future Skills auf Herausforderungen der beruflichen Zukunft vorzubereiten. Hierfür wurde eigens aus diesem Konzept das Zertifikat „digi.peer+“ entwickelt. Es bietet im Rahmen eines Workshopangebots zur Literaturverwaltung, der Fragebogenerstellung, der Literatur-recherche, der Transkription und der Überarbeitung wissenschaftlicher Texte eine Möglichkeit für Studierende, ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Werkzeugen und generativer KI, die sie vielfach informell erwerben und im wissenschaftlichen Schreibprozess nutzen, zu erweitern und aus anwendungsbezogener, rechtlicher und ethischer Perspektive zu reflektieren.

Fallbeispiel:

Im Online-Workshop „Überarbeitung von wissenschaftlichen Texten mit Jenni AI, ChatGPT und SciSpace“ der Schreibwerkstatt zum wissenschaftlichen Arbeiten der TH Rosenheim werden Studierende im partizipativen Learning Design des digitalen Peer- Mentorings über die Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung von KI im wissenschaftlichen Schreibprozess auf der Grundlage der DSGVO und des EU AI Acts aufmerksam gemacht. Anschließend werden sie aufgefordert, selbst erstellte wissenschaftliche Texte (ca. 5000 Zeichen inkl. Leerzeichen) anhand eines KI-gestützten Tools, z.B. ChatGPT, zu überarbeiten. Es stellt sich heraus, dass die meisten Studierenden die zu überarbeitenden Texte nicht selbst geschrieben haben, sondern von einer KI produzieren ließen und kaum Änderungsbedarf sehen. Sie äußern ihr Unverständnis über den vermeintlich unnötigen Aufwand wissenschaftlichen Schreibens ohne die Unterstützung durch KI. Urheberrechtliche Probleme sind ihnen nicht bewusst. Die Kursleitung lässt diese Problematik in einer Peer-Mentoring- Einheit diskutieren. Dort sammeln die Studierenden anhand kollaborativer digitaler Tools (Whiteboard) detaillierte Fragen zum Urheberrecht und geistigen Eigentum bei der Nutzung von KI und tragen diese Fragen zurück in die Plenum-Sitzung.

Fragen:

- Was muss bei der Verwendung und Überarbeiten KI-generierter Texte aus rechtlicher Perspektive beachtet werden?
- Welche Chancen und Risiken birgt die Textproduktion und -überarbeitung anhand von KI für den wissenschaftlichen Schreibprozess – auch aus individueller Perspektive?
- Welche Chancen bieten partizipative Learning Designs wie das digitale Peer-Mentoring zur kollaborativen Bearbeitung dieser Fragestellungen?
- Wie kann die Nutzung von KI im wissenschaftlichen Schreibprozess im Kontext digitalen peer-Mentorings interdisziplinär diskutiert und reflektiert werden?

**Michaela Schneider-Wettstein, Christoph Trüper**

**Diskriminierungskritische Lernumgebungen inklusiv und diversitätssensibel konzipieren. Erfahrungsaustausch mit dem Team Chancengerechtigkeit, einer Unterstützungseinheit des Projekts *DigiTeLL* zu Fragen über (mehr) Diversität und Inklusion in (digitalen) Learning Designs.**

Fester Bestandteil der digitalen Innovationsstrategien von *DigiTeLL* ist eine diversitätssensible und barrierefreie Konzeption der Learning Designs. Lernmedien und -umgebungen, die ohne vermeidbare Hürden zugänglich sind, Stereotype hinterfragen und helfen Diskriminierungen abzubauen, gelten dabei als Gewinn für das gesamte Auditorium und als Investition in eine sozial und technisch robuste, zukunftsfeste digitale Lehre. Zur Umsetzung der beiden Querschnittsthemen Barrierefreiheit und Diversity stehen den einzelnen Teilprojekten (Partnerships) Unterstützungs- und Beratungsstrukturen des Teams Chancengerechtigkeit zur Verfügung. In unserem Praxisdiskurs stellen wir als Teammitglieder grundlegende Begriffe und Aspekte unserer Beratungsarbeit vor. Anschließend möchten wir mit Ihnen in den Diskurs gehen über Chancen, Potenziale und Herausforderungen von diversitätssensiblen und barrierefreien Lehr-Lernumgebungen, welche die Vielfalt von Lehrenden und Lernenden berücksichtigen. Außerdem stellen wir die Frage nach den Gelingensbedingungen. Wir werden dazu verschiedene Fragestellungen aus mindestens zwei Perspektiven in Gruppen beleuchten. Unser Praxisdiskurs versteht sich als retrospektive Reflexion der Beratungseinheit in Diskussion mit den Teilnehmenden, um das sich abzeichnende Spannungsfeld zwischen (menschen-)rechtlichen und konzeptuell-programmatischen Anforderungen einerseits und der praktischen Umsetzung in einem Projekt begrenzter Größe andererseits auszuleuchten.