



MakerSpace für OER-Autoren und Autorinnen am Herder-Institut - kooperativer Kreativraum für Lehrende und Studierende

Prof. Dr. Nicola Würffel, Dr. Almut Ketzer-Nöltge

Ziele

- Gemeinsame Erstellung hochwertiger OER-Medien, Einsatz in der Lehre und Weiterentwicklung, Erhöhung der Qualität der Lehre.
- Der MakerSpace als Arbeits-, Produktions-, Lern- und Kreativraum, als Raum für Community-building und Nachwuchsförderung, für interdisziplinäre Arbeit und Innovationsentwicklung.
- Entwickeln eigener Produkte und Lösungen im Austausch mit anderen aktiven Studierenden und Lehrenden vor Ort und darüber hinaus.
- Generierung von "Best-Practice-Beispiele", Einübung in reflexive und kollaborative Erstellungsprozesse.
- (Auch)Integrierung in Modul-Veranstaltungen
- Teilen der Erfahrungen mit dem MakerSpace innerhalb der eigenen Hochschule und über diese hinaus
- Der MakerSpace ist Teil der Medienkonzeptentwicklung am Herder-Institut, die sowohl der Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie als auch die Verbesserung der Lehre am Institut zum Ziel hat.



Didaktisches Konzept



Der MakerSpace steht in der didaktischen Tradition der Maker-Kultur: in den MakerSpaces herrscht eine Kultur des Teilens, des gemeinsamen Erschaffens, Aneignungsprozesse werden ermöglicht, Netzworlbildung unterstützt. Der Maker-Bewegung inhärent ist das Primat des selbst organisierten Lernens, d.h. die Aktiven im MakerSpace fühlen sich selbst für ihre Projekte und Lernfortschritte verantwortlich und organisieren sich Informationen und Unterstützung. Für die weniger Aktiven gibt es eine Unterstützung durch studentische TutorInnen. Making-inhärente Eigenschaften wie das Einüben von Problemlösungsstrategien, die Zusammenarbeit mit anderen oder auch der Umgang mit dem Scheitern sind dabei bewusste Herausforderungen.

Aktuell vorhandene Technik:

- Interaktives Panel
- Greenscreen
- I-Pads
- Dokumentenkamera
- 360°-Kamera (mit geeignetem Handy)
- VR-Brillen
- Videokamera, Audioaufnahmegerät
- Stative (für Handys und Kameras)
- PC mit fachspezifischem Autorenprogramm, z.B. Videoschnittsoftware

Mehrwert für Lehrende

- Erstellung professioneller Lehr- und Lernmedien, die auch anderen zugutekommen.
- Verbesserung der Qualität der Lehre.
- Kollegialer Austausch



Mehrwert für Studierende

- Umsetzung von im Studium erworbenen Kenntnisse, Erwerb neuen Wissens über Design-Prozesse und Bereicherung der eigenen Lehre (z.B. im Praktikum).
- Förderung fachdidaktischer, fachwissenschaftlicher, reflexiver und methodischer Kompetenzen sowie der *Digital Literacy*.

Mehrwert für die Universität

Anregung des Transfers aus der Hochschule heraus, indem z.B. Prototypen erstellt werden, die mit kooperierenden externen Partnern erprobt werden.

Veranstaltungen im WS 19/20

- Workshop zur Erstellung von Erklärvideos
- Workshop zu 360°-Grad Videos
- Workshop zum Einsatz von Apps und Sozialen Medien für den Fremdsprachenunterricht
- Langer Tag des Digitalen Lehrwerks (Produktentwicklung)
- Runder Tisch zum Digitalen Lehrwerk 4.0 mit Experten aus der Wissenschaft, aus Verlagen und der Wirtschaft

Weiterführende Literatur:

<https://www.synergie.uni-hamburg.de/de/media/ausgabe04/synergie04.pdf>