

Strategien zur nachhaltigen Umsetzung und Weiterentwicklung multimedialen Lehrens und Lernens an der Universität Hamburg

Dr. Silke Günther, Jun. Prof. Dr. Alexander Unger

silke.guenther/alexander.unger@uni-hamburg.de

Der Ausstellungsbeitrag ist eine Kombination aus einem Poster und einem Multimediabeitrag. Dargestellt wird ein Ergebnis des Projekts ePush der Universität Hamburg. Das Vernetzung- und Integrationsprojekt zielte darauf ab, die Möglichkeiten des Einsatzes von Informations- und Kommunikationstechnologie in Studium und Lehre an der Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft gebündelt darzustellen, bedarfsgerecht auszubauen und zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Studiums und der Lehre zu machen.

vgl. <http://mms.uni-hamburg.de/blogs/epush/was-ist-epush> [zuletzt zugegriffen am 15.1.12]

Um dieses Ziel zu erreichen, kam es zu strukturellen Weiterentwicklungen auf verschiedenen Ebenen. In diesem Beitrag wird ein kleiner Ausschnitt der vollzogenen Entwicklung, d.h. die Anreicherung der Lehr- und Lerninfrastruktur, anhand der Ausgestaltung und der Ergebnisse eines Seminars zum spielbasierten Lernen dargestellt. Den Rahmen für ePush bilden die ICT-Strategie der Fakultät, die eLearning-Strategie der Universität sowie die Ziel- und Leistungsvereinbarungen zwischen Fakultät und Präsidium. Im Zuge dieses Projekts wurden u.a. zwei mobile Notebookcenter angeschafft, die eingesetzt werden, um Seminarstrukturen mittels der 1:1-Nutzung der Rechner durch die Studierenden anzureichern. Der Multimediabeitrag wird genutzt um die Ergebnisse eines Seminars zu demonstrieren, in dem digitale Lernspiele durch Lehramtsstudenten konzipiert, programmiert und evaluiert wurden. Die Anreicherung der Lehr- und Lerninfrastruktur wird auf der Grundlage der Ergebnisse von ePush fortgeführt.



Als weiteres Element des multimedialen Lernens und Lehrens wird derzeit eine Digital Game Lab aufgebaut. Mit dem Game Lab soll die Nutzung und Erforschung von digitalen Spielen im pädagogischen Kontext als ein weiterer Schwerpunkt in der Lehre und Forschung etabliert werden. Hierzu gehören u.a. der Einsatz sowie die Erstellung von Computerspielen im Unterricht und in außerschulischen Einrichtungen (u.a. Medienzentren) sowie die empirische Erforschung der digitalen Spielkultur. Derzeit wird ein Forschungsprojekt zur Erforschung der Moddingkultur (Jun. Prof. Dr. Alexander Unger) vorgebracht. Das Game Lab bietet so die Möglichkeit, die Auseinandersetzung mit multimedialem Lernen zu erweitern und über ein enges Lernverständnis hin zu einem Ansatz von „Media Literacy“ zu erweitern.

Folgende Studierende haben innerhalb des Seminars Lernspiele zu ihren Unterrichtsfächern entwickelt:

Ulrike Bauer, Marco Claas, Nils Damrau, Verena Flemming, Reza Kai Ghamsari, Maike Stephanie Hawranke, Lisa Heitmeier, Mareike Jante, Tatjana Kleinert, Julia Klötzl, Robert Kores, Tim Krause, Anna-Lena Michel, Daria Nehrhoff, Vera Niehoff, Katharina Lena Reichstein, Annabell Riecken, Henning Rimmel, Ramona Römer, Maren Scheid, Volker Scheid, Stephanie Schwoerer, Julia Siegmund, Martin Wagner, Tobias Werner, Natascha Zeininger