

Die Raummetapher als strukturierendes Element

Aktuelle Entwicklungen im Bereich Lehre machen deutlich, dass neben den Räumen für die Durchführung und Organisation von Lehrveranstaltungen (**LEHRRÄUME**) weitere Raumtypen benötigt werden. Es braucht ebenso Räumlichkeiten für das selbstgesteuerte Lernen und die Gruppenarbeit (**LERNRÄUME**). Die Tatsache, dass Studierende aufgrund mobiler Geräte und Technologien nicht mehr nur während der Präsenzveranstaltung an der Universität sind, sondern zunehmend ihren gesamten Studienalltag auf dem Campus verbringen, führt dazu, dass die Bedeutung des Campus als Begegnungsraum, aber auch als Ort des Rückzugs und der Erholung zunimmt (**ZWISCHENRÄUME**). Nochmals andere Anforderungen an die Raumgestaltung und Ausstattung stellen dagegen Prüfungssituationen (**PRÜFUNGSRÄUME**). Daneben braucht es aber auch Orte, an denen mit Zukunfts-

technologien experimentiert werden kann, um innovative Lernformen zu entwickeln und umzusetzen (**SPIELRÄUME**). Zusammen konstituieren diese Räume die Lernumgebung auf dem universitären Campus. Inhaltlich orientiert sich das Projekt an diesen Raumtypen und nutzt die Raummetapher als strukturierendes Element (siehe unten).

Lernumgebungen sollten mit aufeinander abgestimmten Infrastrukturen und Technologien realisiert bzw. ausgestattet sein, die adäquat und förderlich für die jeweilige Studiensituation für alle verfügbar und einfach zu bedienen sind. Zudem sollten sie den Ansprüchen der Konzepte Lifelong Learning (**ZEITRÄUME**), Diversity (**LEBENSRAÜME**) und Nachhaltige Entwicklung (**ZUKUNFTSRÄUME**) genügen. Hinsichtlich dieser Querschnittsthemen möchte das Projekt alle Raumtypen beleuchten.



PRÜFUNGSRÄUME

In Prüfungsräumen werden die für den Erhalt von Kreditpunkten erforderlichen Leistungen vor, während oder am Ende der Lehrveranstaltung erhoben.



LEHRRÄUME

In Lehrräumen findet der traditionelle Unterricht statt. Hier treffen sich Lehrpersonen und Studierende im Rahmen formaler Lehrveranstaltungen.



LERNRÄUME

Lernräume sind auf die Bedürfnisse der Studierenden ausgerichtet, sind individuell gestaltbar und bieten optimale Bedingungen für Selbststudium und Gruppenarbeit.



ZWISCHENRÄUME

Die Bedeutung des Campus als Lern- und Begegnungsraum, aber auch als Ort des Rückzugs und der Erholung steigt, da Studierende zunehmend ihren Studienalltag dort verbringen.



SPIELRÄUME

Spielräume sind Orte, an denen mit Zukunftstechnologien experimentiert werden kann, um innovative Lehr- und Lernformen auszuprobieren und weiterzuentwickeln.

Im Rahmen von fünf Workshops zwischen Mai 2012 und Januar 2013 wurden die verschiedenen Raumtypen vertieft, Problemfelder identifiziert und Zukunftsszenarien entwickelt. Daran nahmen ausgewählte interne Stakeholder sowie externe ExpertInnen und Peers teil. Die Zusammensetzung dieser Gruppe orientierte sich an der grösstmöglichen Vielfalt verschiedener Fachrichtungen, Zielgruppen, beruflicher Identitäten und Expertisen, damit die verschiedenen Szenarien vielschichtig und multiperspektivisch diskutiert und gestaltet werden konnten. Nach Projektende werden die Ergebnisse am 12. April 2013 an einer öffentlichen Veranstaltung präsentiert und anschliessend in einem Buch publiziert.

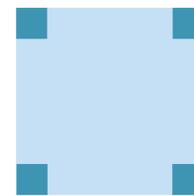
Die Posterausstellung bietet einen Rückblick auf die Workshop-Reihe und verschiedene Vorstudien im Rahmen des Projekts ITS I.

SWITCH

Dieses Projekt wurde im Rahmen des von SWITCH geleiteten Programms «AAA/SWITCH – e-Infrastructure for e-Science» durchgeführt und erhielt finanzielle Unterstützung durch das Staatssekretariat für Bildung und Forschung.

vitra.

Exklusiver Projektpartner für physische Räume war die Vitra AG, Birsfelden.



21. Mai 2012

PRÜFUNGSRÄUME: E-Assessment an der Universität Basel?

Aufgrund der zunehmenden Studierendenzahlen einerseits und der durch Bologna veränderten Rahmenbedingungen andererseits ist ein erhöhtes Prüfungsaufkommen zu verzeichnen. Dies stellt die Hochschulen vor immer grössere organisatorische und technische Herausforderungen. Am 21. Mai 2012 stellten externe Experten deshalb mögliche Szenarien zur computergestützten Erhebung von studentischen Leistungen vor. Darüber hinaus konnten die Anwendungen an Computerstationen getestet werden, wobei die Experten für Fragen der Teilnehmenden zur Verfügung standen. Das Potenzial der vorgestellten Lösungen für die Universität Basel wurde in Gruppen erarbeitet. Ziel der Veranstaltung war es, internen Stakeholdern einen informierten Umgang mit den verschiedenen Formen der Leistungsüberprüfung (diagnostisch, formativ, summativ) zu ermöglichen und ihnen geeignete Werkzeuge sowie deren Einsatz im Prüfungskontext aufzuzeigen.

INPUTREFERATE

E-Examinations at a Glance. Computergestützte Prüfungen an der Freien Universität Berlin | Alexander Schulz, Center für Digitale Systeme (CeDiS), Freie Universität Berlin
 | **Organisation und Durchführung von Online-Prüfungen an der ETH Zürich** | Dr. Thomas Piendl, Lehrentwicklung und -technologie (LET), ETH Zürich

TESTSTATIONEN

Online-Prüfungen mit dem Safe Exam Browser (SEB)
 Daniel Schneider, Lehrentwicklung und -technologie (LET), ETH Zürich | **Prüfungen mit dem LPLUS-System®** | Lutz Pleines, LPLUS GmbH | **E-Assessment mit iPads** | Dr. Andreas Briese, eduToolbox@Bri-C GmbH

Einige Hauptergebnisse

Das E-Assessment-Wunschscenario an der Universität Basel wäre ein grosses, statisches Testcenter, welches zentral gemanagt wird und mobile Lösungen wie beispielsweise Tablets oder studentische Laptops für einzelne Fachbereiche bereithält.

Welche E-Assessment-Szenarien sich für die Universität Basel am besten eignen, wurde in einer gutachterlichen Stellungnahme der Hochschul-Informationssystem (HIS) GmbH und in enger Zusammenarbeit mit der neu gegründeten Special Interest Group «E-Assessment» erarbeitet. Das Gutachten befindet sich zurzeit in Vernehmlassung.



Rückmeldungen von Teilnehmenden der Workshops

«[...] die verschiedenen Möglichkeiten des E-Assessment kennenzulernen und auch praktisch auszuprobieren. Erkennen, was mit diesem Werkzeug neu geprüft werden kann. Und ich habe mein Netzwerk in der Uni erweitern können. Danke!»

«Wegen grosser Effizienzgewinne bei Freitexteingaben ist E-Assessment für alle Fakultäten interessant.»

«Unbedingt Piloten durchführen und diesen gut auswerten bevor das Projekt weitergeht. Im Piloten verschiedene Fakultäten mit ihren Ansprüchen einbeziehen, so dass möglichst repräsentative und generalisierbare Aussagen möglich sind.»

«Das System muss sehr flexibel sein, um alle Wünsche der Fakultäten zu vereinen. Dadurch steigt die Komplexität bei der Entwicklung.»



21. September 2012

LEHRRÄUME: Usability physischer und virtueller Lehrumgebungen

Ziel des Workshops Lehrräume war es, den Teilnehmenden einen Einblick in die Vielfältigkeit der physischen und virtuellen Lehrumgebungen an der Universität Basel zu vermitteln und ihnen anhand von Analyseleitfäden eine eigene Beurteilung der Usability dieser Umgebungen zu ermöglichen. Dazu gaben Expertinnen und Experten zunächst theoretische Inputs zu Usability aus ihrer jeweiligen Perspektive und bereiteten die Teilnehmenden auf den Analyserundgang am Nachmittag des Workshops vor. Darin wurden die beiden Lehrumgebungen in zwei Gruppen untersucht und Verbesserungsmöglichkeiten identifiziert. Im abschliessenden Plenum wurden die Ergebnisse der beiden getrennten Analysen integriert und Empfehlungen zur Optimierung physischer und virtueller Lehrräume formuliert.

INPUTREFERATE

Lehrräume: From teaching to learning | Maria Clusa und Jürgen Dürrbaum, Vitra AG, Birsfelden | **Usability Engineering: Aspekte und Methoden** | Prof. Dr. Fred van den Anker, Hochschule für Angewandte Psychologie, Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW)

Einige Hauptergebnisse

Der Workshop hat gezeigt, dass Lehre und Lehrräume isoliert von Lernen, Austausch, Erholung, Rückzug und Verpflegung nicht sinnvoll betrachtet werden können.

Muss Lernen in Lehrräumen «weh» tun? Die Lernforschung deutet auf das Gegenteil hin: in positiv erlebten Umgebungen lernt es sich besser. Es stellt sich die Frage, warum gerade bei Lehrräumen nur Effizienz und Facility Management eine Rolle spielen dürfen und der Wohlfühlfaktor ausgeklammert wird.

Von den Teilnehmenden wurde die getrennte Analyse von physischem und virtuellem Raum kritisiert. So würden keine integrierten Räume mit neuen Lösungen entstehen.

An der Universität werden Probleme sehr gut identifiziert und anschliessend auch «pfannenfertige» Lösungen zur Problembeseitigung realisiert. Doch die Zwischenschritte vernachlässigen wir aufgrund mangelnder (Zeit-)Ressourcen oder langwieriger meist von Kontroversen geprägter Phasen.

«Die Hauptkenntnis war die, dass im heutigen Unterricht die virtuellen und physischen Lehrräume keine physische Trennung mehr erfahren (müssen) und dass Lehrszenarien immer mit der Veranstaltung, den darin formulierten Lernzielen oder Learning Outcomes, sowie dem Engagement der Lehrperson verknüpft sind.»

«Es sind viele unterschiedliche Ansprüche vorhanden. Auf Seiten der Lehrer- und Studentenschaft sowie auf Seiten der Verwaltung. Diesbezüglich gilt es nicht nur, einen Kompromiss zu finden, sondern zuerst die Bedürfnisse aller Parteien kennenzulernen.»

«Gute Planung und Abklärung der Bedürfnisse ist eben immer das A und O.»

«Wir können auch heute schon die allg. Lehrumgebung ändern, es braucht einfach ein wenig Mut.»

«Auch kleine Veränderungen können eine grosse Wirkung haben.»



31. Oktober 2012

LERNRÄUME: Die Sicht der Studierenden

In diesem Workshop standen die Studierenden und deren Lernräume im Fokus. Den Lernraum verstehen wir dabei nicht nur als Ort, an dem Lernen stattfindet, sondern er umfasst auch die zeitlichen, curricularen, medialen oder methodischen Komponenten, die ihn mit konstituieren. Anhand eines typischen Studientags wurden Lernräume vorgestellt, in denen sich die Studierenden heute bewegen und Problemfelder aufgezeigt, die sich auch vor dem Hintergrund veränderter Kontexte ergeben wie beispielsweise neuer Studienstrukturen (Stichwort Bologna), mobiler Technologien oder veränderter Lebensentwürfe. Ziel des Workshops war es gemeinsam mit den Studierenden Lösungen zu entwerfen, die den aktuellen Entwicklungen gerecht werden und gelebte Lernkulturen unterstützen.

Einige Hauptergebnisse

Die Studierenden der Zukunft sind Lernwanderer. Darauf ist der Campus nicht vorbereitet: Tische sind zu klein, Steckdosen fehlen, ebenso Schliessfächer. Zudem ist der Campus auf Wissensvermittlung und -erwerb optimiert. Er bietet wenig «physischen und virtuellen» Raum für Gruppenarbeiten, wissenschaftlichen Diskurs oder informellen Austausch.

Die Prämierung als erstes, schnell anzugehendes Projekt am Workshoptag gewann die Idee eines «Free Room Finder», einer Plattform, die den Studierenden unkompliziert, einfach und selbstredend einen Überblick über alle nutzbaren Räume der Universität Basel gibt und deren Buchung ermöglicht.

Als wichtiges Bedürfnis identifiziert wurde der Bedarf an Orten, an denen man sich in den «Leer»-zeiten zwischen Lernphasen oder Lehrveranstaltungen zurückziehen kann: Ecken und Nischen, um schnell etwas zu lesen und bearbeiten oder einfach, um sich zu erholen. Dies sollte bei der künftigen Campusplanung mit berücksichtigt werden.

Das Problem der Distribution von digitalen Materialien ist (weiterhin) dringend. Es braucht eine koordinierte Distribution von Lehrmaterialien, am besten in Verbindung mit dem SAP-Campus-System.

Rückmeldungen von Teilnehmenden der Workshops

«Input von den Studierenden wird von vielen gerne als Wasser auf ihre Mühlen verwendet, aber das entspricht nicht immer dem, was die Studierenden wollen.»

«Dass es zwar Ideen für komplexere Projekte gibt, die Bedürfnisse der Studenten aber einfacher sind (Steckdose, WLAN, Stuhl und Tisch - überall).»

«Vieles gibt es schon, aber niemand weiss davon.»

«Die Bedürfnisse der Studierenden in Bezug auf Lern- und Aufenthaltsräume müssen stärker vertreten werden, insbesondere bei Neu- und Umbauten.»

«Jedes Departement sollte einen studentischen Fachgruppenraum haben, den die Studierenden selber einrichten können.»



7. Dezember 2012

ZWISCHENRÄUME: Choreographien des Informellen

In den Zwischenräumen findet zwangloser Austausch statt: informelle Interaktion innerhalb der universitären Gruppen sowie zwischen diesen verschiedenen Gruppen, etwa über hierarchische oder disziplinäre Grenzen hinweg. Die Planung des Unplanbaren – das ist die paradoxe Aufgabe, vor welcher Universitäten bei der Gestaltung von Zwischenräumen stehen. Am 7. Dezember wurden in Kleingruppen Exkursionen zu verschiedenen thematischen Stationen unternommen, um gemeinsam die Zwischenräume der Universität Basel zu erleben und folgende Fragen zu reflektieren: Wie können Freiräume angeboten und gestaltet werden, die als solche genutzt werden, also nicht zu stark bestimmte Interaktionen oder Verhaltensweisen vorgeben? Und wie kann man zugleich das Erreichen gewisser Ziele wahrscheinlicher machen, etwa interdisziplinären Austausch zu fördern oder Entspannung zu ermöglichen? Welche besonderen Anforderungen stellen virtuelle Zwischenräume wie Blogs oder virtuelle Cafés der Universität? Und wie können gerade die «Zwischenräume» und ihre (Mit-)Gestaltungsangebote zur Identifikation mit der Universität beitragen?

Einige Hauptergebnisse

Zwischenräume sollten einerseits bewusster geplant werden, zugleich muss aber die nötige Offenheit für individuelle Nutzungsformen im Zentrum dieser Planungen stehen und unverplanter, kreativ füllbarer Raum ein Ziel sein.

Warum nicht erlauben, was halb-erlaubt bereits stattfindet (Stichwort «illegale Kaffeemaschine»), bzw. aus der Beobachtung solcher Nutzungsgewohnheiten Erkenntnisse über tatsächliche Bedürfnisse ableiten? Und warum die Nutzenden nicht stärker selbstbestimmt ihre Zwischenräume einrichten lassen?

INTERDISZIPLINÄRER AUSTAUSCH

Interdisciplinary Exchange: the Sussex Research Hive
Joanna Ball and Frank Verano, University of Sussex, U.K.

VIRTUELLE ZWISCHENRÄUME

Forschungsprojekt Virtuelle Begegnungsräume | Prof. Dr. Hartmut Schulze, Hochschule für Angewandte Psychologie, FHNW | **Blogs der FU Berlin** | Stefan Cordes, socialLab/FU Berlin | **Die «BiWi-Lounge» der Fernuniversität Hagen** | Ursula Schwander, Universität Basel

STUDENTISCHES ENGAGEMENT

Studentische Körperschaft der Universität Basel (skuba) | Marc Stöckli und Fabienne Thommen | **Students for Sustainability at the University of Basel (SDUBS)** | Dario Grünenfelder, Valentin Haller, Arne Menn, Emily Schultz, Luise Wormbs | **dinx-shop der Universität Basel** | Béa Bieber

Das Potential dieser Räume, ein «Zuhause an der Uni» zu bieten und die Identifikation mit der Universität zu fördern, wird bisher nicht ausgeschöpft. Studentische Initiativen, die dazu ebenfalls beitragen, sind häufig zu wenig sichtbar.

Zwischenräume sollten allgemein als Orte des Wissensmanagements in den Fokus rücken. Dafür braucht es ein generelles Bekenntnis zu Zwischenräumen, und zudem ein Bewusstsein dafür, dass Wissenschaft und deren Aneignung unterschiedlichste Plattformen für die Kommunikation benötigt.

« Rückmeldungen von Teilnehmenden der Workshops

«Zwischenräume werden von den Nutzern definiert und nicht von Konzepten.»

«Es gibt offensichtlich sehr unterschiedliche Vorstellungen darüber, was ein guter Zwischenraum ist. Aus Sicht der 'Nutzer' ist es manchmal toll wenn es nicht so voll ist - aus Sicht der Betreiber ist der Zwischenraum dann aber nicht so gut genutzt.»

«Licht ist das wichtigste Kriterium für einen Zwischenraum. Zwischenräume sollten möglichst wenig definiert werden sollen aber einladend, inspirierend oder erholend wirken.»

«Zwischenräume sollten nicht nur aus der Not entstehen.»



17. Januar 2013

SPIELRÄUME: Wenn Spiele neue Räume erobern

Gamification bezeichnet den Einsatz von spieltypischen Elementen in Bereichen, die in der allgemeinen Vorstellung nicht viel mit Spiel zu tun haben. Der Workshop Spielräume wollte sich einerseits durchaus kritisch mit diesem Begriff auseinandersetzen. Er wollte aber auch erfahrbar machen, welches Innovationspotenzial Spiele in der Vermittlung und Einübung von Wissen bieten – insbesondere in der Lehre. Dazu dienten einerseits Inputreferate von Experten aus der Spielentwicklung. Andererseits wurden die Workshop-Teilnehmenden in einem kleinen Gruppenparcours mit Aufgaben aus der Spielentwicklung konfrontiert.

INPUTREFERATE

The Gameful University: The Use(fulness) Of Game Design Elements For Learning, Teaching, and Researching | Assoc. Prof. Dr. Steffen P. Walz, RMIT University, Australia & GEElab Europe, Karlsruhe | **Das kannst du besser - versuch's gleich noch einmal! Applied Games und ihre Entwicklung** | Cornelius Müller, Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)

Einige Hauptergebnisse

Die Einsatzmöglichkeiten von Spielen oder Spielmechaniken sind zahlreich. Damit allerdings Lehr-/Lernziele adäquat umgesetzt werden können, braucht es einen langen und iterativen Planungsprozess in einem interdisziplinären Team.

Der Erfolg von Spielen zeichnet sich u.a. dadurch aus, dass sich die Spielenden meist freiwillig damit beschäftigen und dadurch intrinsisch motiviert sind.

Starke Emotionen während des Spiels können einen Beitrag zum Lernerfolg leisten. Ein erfolgreiches Beispiel ist der Einsatz von Spielen in der Therapie von Gehbehinderten.

Ungeplantes, Unfertiges und Vorläufiges braucht in akademischen Kontexten einen Raum, «damit wir uns selbst erfinden» (Zitat Steffen Walz), Bewährtes in Frage stellen und neue Lösungen kreieren können.



Rückmeldungen von Teilnehmenden der Workshops

«Mir war bisher nicht bewusst, welche Möglichkeiten es gibt, um mit Spielen zu lernen und was bei der Konzeption von «ernsten» Spielen alles bedacht werden muss.»

«Wäre toll, wenn Spiele an der Universität Basel vermehrt in den Unterricht einbezogen würden. Bringt neben Spass auch grössere Praxisnähe mit sich, da der Student beim Spielen selbst etwas tun muss / kann.»

«Spielerische Elemente sind im Hochschulalltag schon heute vorhanden. Es könnten noch mehr sein.»

«Die These des ersten Redners «Das ganze Leben ist ein Spiel» [...] müsste dringend diskutiert und um eine genauere Definition gekämpft werden, von dem, was Spiel ist und ob alles Lernen z.B. spielerisch angegangen werden kann.»

