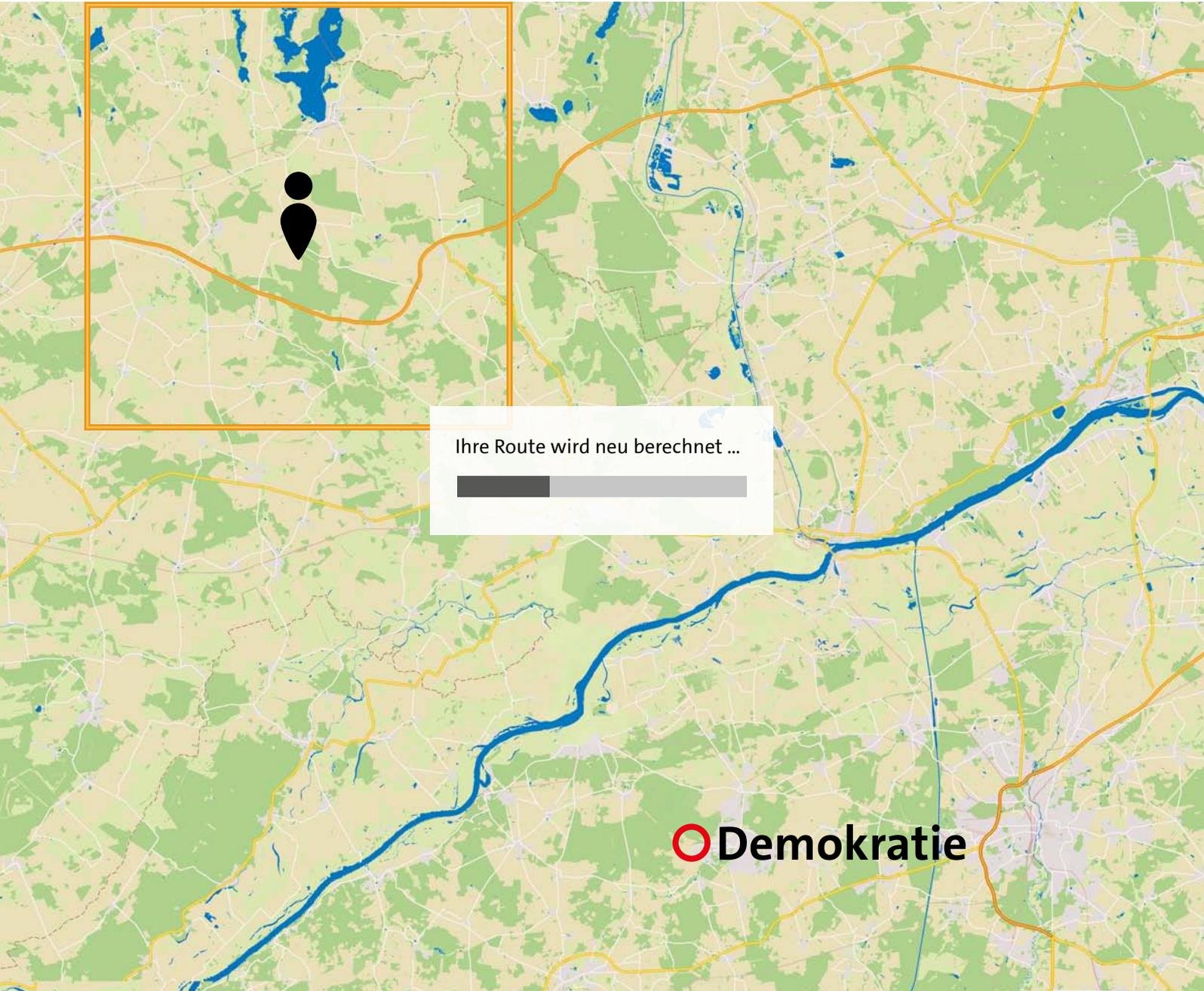


Synergie

FACHMAGAZIN FÜR DIGITALISIERUNG IN DER LEHRE | #05



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

DEMOKRATIE
Digitalisierung, Demokratie
und Transparenz

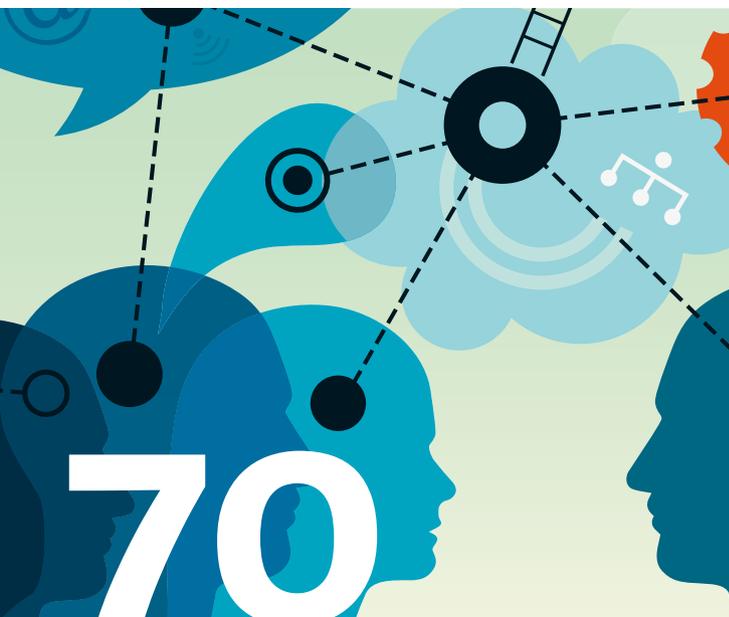
OER
OER Forschung



DEMOKRATIE

Politische Medienkompetenz als Zielvorstellung digitalisierter Hochschullehre

Welchen Beitrag können Hochschulen heute leisten, um ihre Studierenden auf eine emanzipierte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten?



OER

OER-Forschung – Warum es sie bisher nicht gab und wie sich das ändern kann

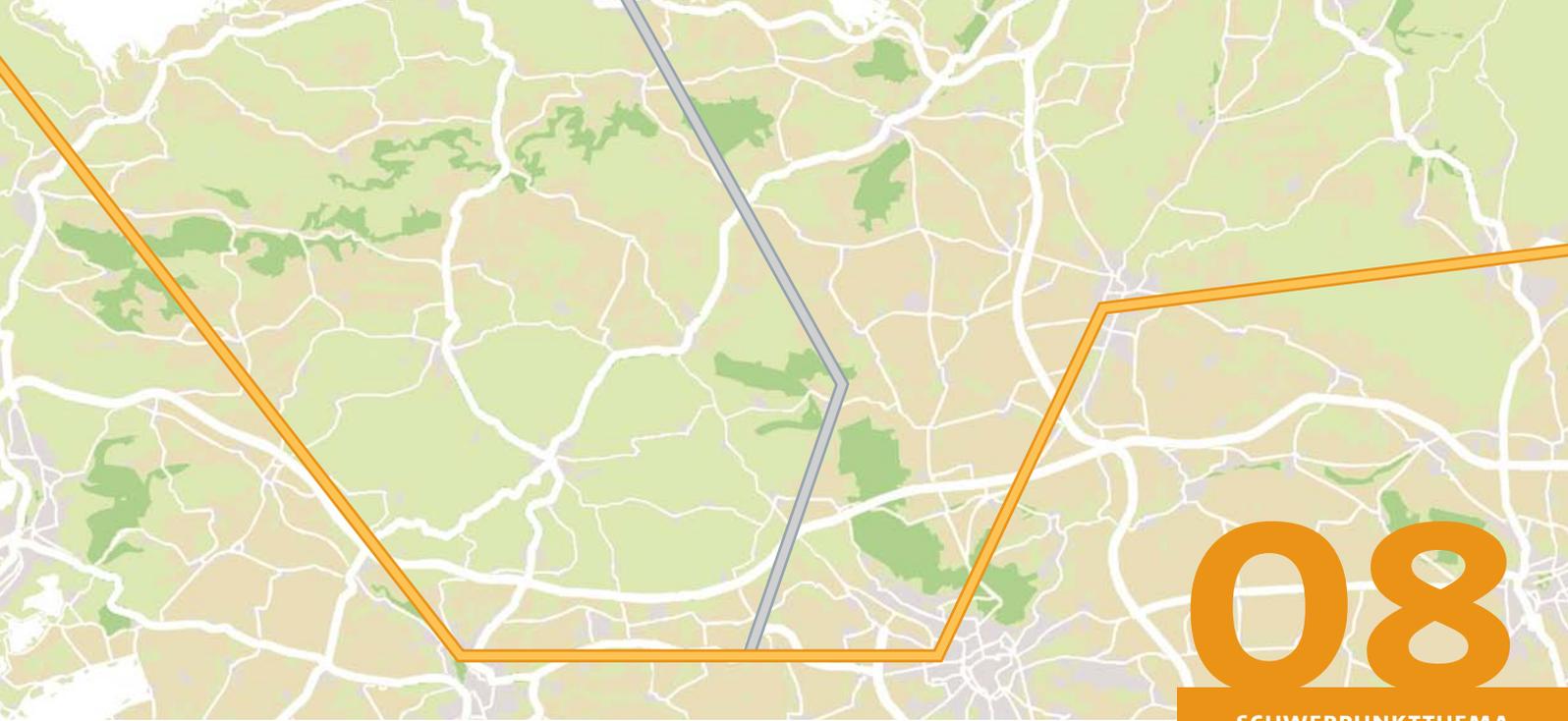
Die Entwicklung einer Forschung zu Open Educational Resources (OER) steht noch ganz am Anfang. Ein Überblick über aktuelle Erklärungs- und Lösungsansätze.

INHALT #05

- 03 EDITORIAL
- 80 BLICKWINKEL
- 92 UNTERWEGS
- 97 IMPRESSUM
- 98 AUSSERDEM

DEMOKRATIE

- 8 Herausforderungen der Digitalität jenseits der Technologie
Felix Stalder
- 16 E-Estonia: An interview with Mailis Reps
- 22 The Thoughtful Programmer, A Thoughtful Citizen. An Educational Agenda for Computer and Data Science
Matthew Braham
- 28 Zukunftsfähigkeit Studierender für die digitale Transformation stärken!
Kerstin Mayrberger, Ingrid Schirmer
- 34 Politische Medienkompetenz als Zielvorstellung digitalisierter Hochschullehre
Alexander Martin
- 38 Demokratielabore. Mit digitalen Tools die Gesellschaft von morgen gestalten
Sebastian Seitz, Lea Pfau, Leonard Wolf
- 42 Von Fake Journals zu Fake News: Ausweg Open Peer Review?
Leonhard Dobusch, Maximilian Heimstädt
- 48 Normative Professionalisierung freier Journalistinnen und Journalisten – ein mögliches Handlungsfeld für Hochschulen
Armin Himmelrath
- 52 Wie umgehen mit Fake News? Digitale Kompetenzen für eine zukunftstaugliche Bildung in künftigen Lehr- und Lernprozessen
Julia Egbers, Armin Himmelrath, Niklas Reinken
- 56 Sieben Merkmale von Bildungszertifikaten auf der Basis von Blockchain
Lambert Heller
- 60 „Universal Design for Learning“ als Beitrag zur Demokratisierung von Bildungsprozessen
Marie-Luise Schütt, Wiebke Gewinn
- 64 Auf dem Weg zu inklusiver, chancengerechter und hochwertiger Bildung. Open Educational Resources aus UNESCO-Perspektive
Julia Peter



08

SCHWERPUNKTTHEMA

DEMOKRATIE

Herausforderungen der Digitalität jenseits der Technologie

Die Entwicklung der modernen Gesellschaft macht Digitalität auch zu einem sozialen Thema. Im Zuge neuer Möglichkeiten wollen alle Stimmen gehört werden. Drei Formen der Digitalität spielen eine zentrale Rolle – Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität.



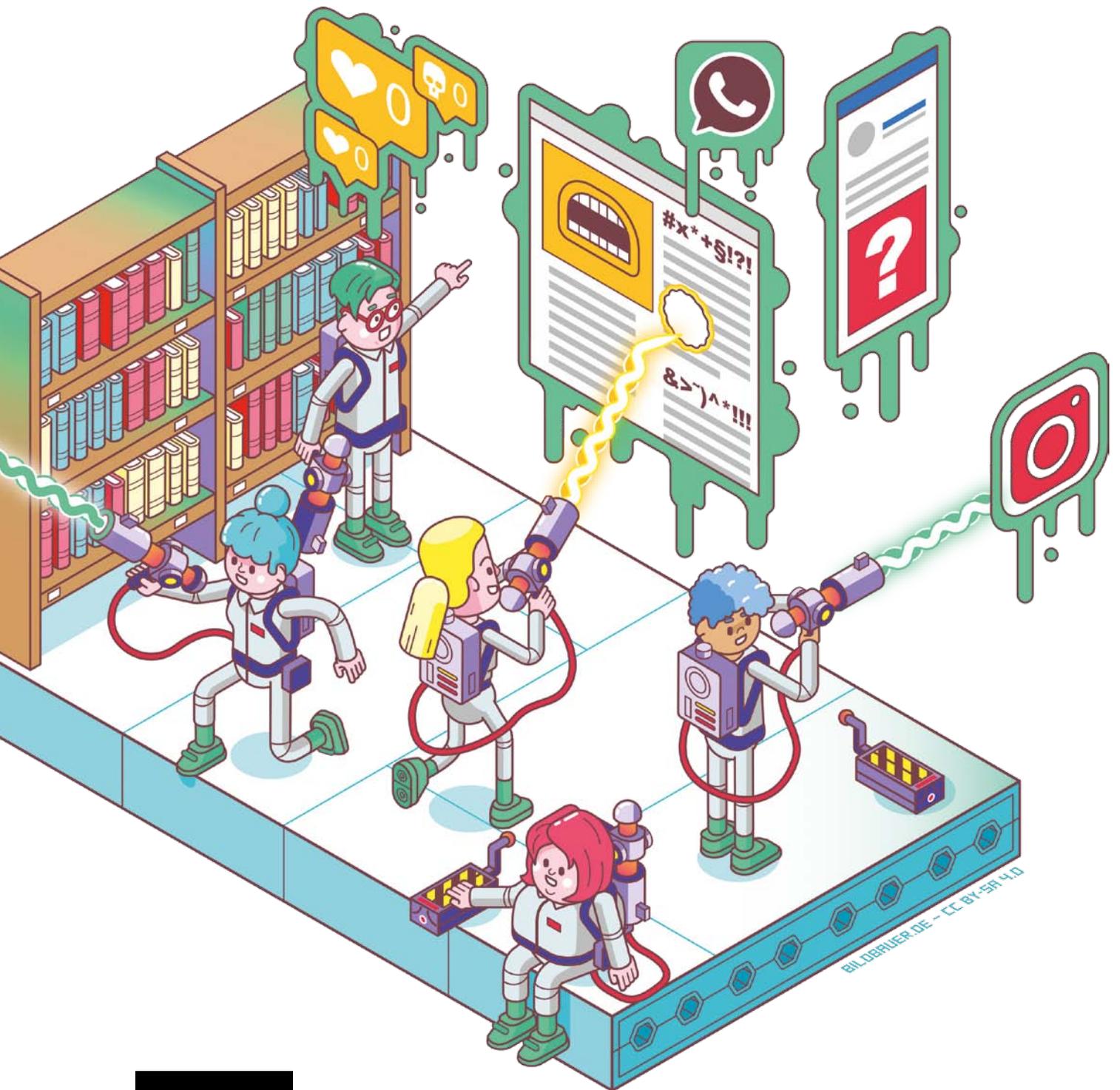
DEMOKRATIE

The Thoughtful Programmer, A Thoughtful Citizen. An Educational Agenda for Computer and Data Science

Society is influenced by Artificial Intelligence—also in its ethical use. The proposition of an educational programme puts new perspectives on the topic.

OER

- 70 **OER-Forschung – Warum es sie bisher nicht gab und wie sich das ändern kann**
Markus Deimann
- 76 **ZuhOERen. Das BMBF-Projekt You(r) Study: Studieren zwischen Eigensinn und Unbestimmtheit**
Yannic Steffens, Inga Lotta Schmitt, Sandra Aßmann
- 82 **OER-Marketing: Kundenorientierung statt Flyer und Fähnchen**
Marios Karapanos, Thomas Borchert, André Schneider
- 86 **Digitale Unterrichtsbausteine. Content für Bildung in der digitalen Welt**
Martin Brause, Thomas Spahn
- 88 **Jenseits von Selbstreferenzialität – Awareness for Openness @UHH**
Kerstin Mayrberger, Stefan Thiemann



Demokratielabore

Mit digitalen Tools die Gesellschaft von morgen gestalten

SEBASTIAN SEITZ
LEA PFAU
LEONARD WOLF



„Alle Handlungsfelder und Sozialwelten, gesellschaftliche Praktiken, individuelle und kulturelle Sinngebungen sind heute untrennbar mit Medien verschränkt.“ (Tillmann 2010, S. 149)

Diese Entwicklung zeigt sich besonders in einem Wandel der Lebens- und Erfahrungswelten von Kindern und Jugendlichen. In der Forschung etablierte sich der dem 1991 formulierten Ansatz von Marc Weiser folgende Begriff der „Postdigitalität“: Kinder und Jugendliche wachsen in einer Lebenswirklichkeit auf, in der es zumindest aus ihrer Sicht keine sinnvolle Erfahrungsunterscheidung zwischen analog und digital oder online und offline gibt (Jörissen 2016). Dass Technologien allerdings immer noch vorwiegend einer konsumorientierten Nutzung unterliegen, zeigt, dass die aktive Gestaltung der digitalisierten Lebensräume noch weit hinter den Möglichkeiten zurückliegt.

Diese Entwicklung zeigt vor allem ein gesellschaftliches Problem auf: Denn eine wachsende Teilhabe und Auseinandersetzung mit Technologien und dem digitalen Wandel bringt nicht automatisch eine wachsende soziale Teilhabe mit sich oder führt zu einer Verkleinerung der sozialen Spaltung in unserer demokratischen Gesellschaft (Zillien 2013).

Vielmehr besteht die Gefahr, dass eine frühe Anwenderinnen- und Anwendergruppe in Fragen der digitalen Beteiligung und Teilhabe über andere bestimmt und so zu einer technologischen Elite wird. Vor allem Angebote für junge Menschen, sich mit digitalen Mitteln in das demokratische Zusammenleben einzumischen, sollten so gestaltet sein, dass sie auch eine breite soziale

Zielgruppe sowohl in städtischen als auch in ländlichen Gegenden erreichen und aktivieren. Nur so kann der gesellschaftlichen Bedeutung, dass der Sozialraum Internet von allen gesellschaftlichen Gruppen aktiv gestaltet wird, Rechnung getragen werden.

Seit 2011 ist die Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. aktiv im Bereich des digitalen bürgerschaftlichen Engagements und dem Bilden einer kritischen digitalen Mündigkeit. In interdisziplinär ausgerichteten Projekten wird aufgezeigt, wie viel demokratisches Potenzial in zivilgesellschaftlich entwickelten digitalen Tools steckt.

Die gesamte Arbeit der Open Knowledge Foundation Deutschland und ihrer Projekte geht davon aus, dass es den unpolitischen Raum nicht gibt und somit alle Lebensbereiche ein Teil des Politischen sind. Sie versteht Demokratie nicht als eine Herrschafts-, sondern als eine Lebensform. Jede Form der gesellschaftlichen Beteiligung stellt somit auch eine politische Partizipation dar. Die Nutzung und das Bereitstellen digitaler Werkzeuge ist für diese Beteiligung zentral: Sie erhöhen die Reichweite, schaffen Sichtbarkeit und ermöglichen einen ortsunabhängigen Diskurs, der zumindest prinzipiell jedem offensteht.

Digitalität als Werkzeug

Um Jugendliche in außerschulischen Bildungseinrichtungen zu befähigen, Digitalität nicht nur als Konsumgut und Unterhaltungsmedium zu begreifen, sondern als Werkzeug zur Gestaltung und Teilhabe, wurde das Projekt *Demokratielabore* durch die Open Knowledge Foundation Deutschland gestartet. Es wurde mit drei Zielsetzungen initiiert, welche sich auf unterschiedlichen Engagementstufen widerspiegeln und besonders auf Jugendliche ausgerichtet sind, die Digitalität bisher nicht als wirksames Werkzeug zur Lösung oder Sichtbarmachung von Problemen und zur gesellschaftlichen Teilhabe kennengelernt haben. Es ist in dieser

Form ein Angebot für Einsteigerinnen und Einsteiger, welches ihnen einen Experimentierraum bietet, sich spielerisch mit der Wirkung und Funktionsweise digitaler Werkzeuge auseinanderzusetzen. Dabei wird immer die unmittelbare Lebenswelt der Jugendlichen als Kontext genutzt, wie beispielsweise bei der Entwicklung eines eigenen Computerspiels.

Das primäre Ziel ist dabei das Schaffen von Selbstwirksamkeitserfahrungen bei den jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Selbstwirksamkeit als Konzept beschreibt, wie eine Person ihre eigenen Fähigkeiten wahrnimmt und diese als Basis für die persönliche Erwartung nutzt, um eigene Handlungen erfolgreich durchführen zu können.

Die beiden anderen Ziele umfassen die Sichtbarkeit im unmittelbaren persönlichen und sozialen Umfeld sowie die Befähigung der Jugendlichen, bestimmte Handlungen nach der Teilnahme eigenständig vollziehen zu können. Diese können ebenso die Identifikation von Fake News sein wie auch die Fähigkeit und die Bereitschaft, Computerspiele als kreatives Medium für den Ausdruck der eigenen Meinung zu nutzen.

Neben den Workshops werden begleitende Angebote in Form von Schulungen und Qualifizierungsmaßnahmen für Fachkräfte in der Jugendarbeit angeboten. Diese legen den Fokus zum einen auf das selbstständige wiederholte Durchführen der Angebote für Jugendliche (durch pädagogische Fachkräfte) und zum anderen auf den Aufbau grundlegender Datenkompetenz und die Anwendung der dafür nötigen Werkzeuge (durch Fachkräfte in Management und Verwaltung). Besonders im Umfeld außerschulischer Bildungseinrichtungen wie Jugendclubs ist dies relevant, da die Wirkungen einmaliger Angebote, vor allem aufgrund ihrer freiwilligen Natur, nicht dauerhaft sind. Ein zusätzliches Angebot stellen sogenannte Digital-AGs dar, in denen sich die Jugendlichen, durch pädagogische Fachkräfte begleitet oder selbstorganisiert, regelmäßig treffen und in Projektarbeit an Handlungsprodukten arbeiten.

Die Dokumentation aller Ergebnisse sowie deren Veröffentlichung findet unter freien Lizenzen statt, damit die Nutzbarkeit gewährleistet ist. Neben dem Handbuch¹, welches eine eigenständige Durchführung der Workshops ermöglicht, gibt es noch eine Bedarfsanalyse zum digitalen Wandel der Jugendarbeit².

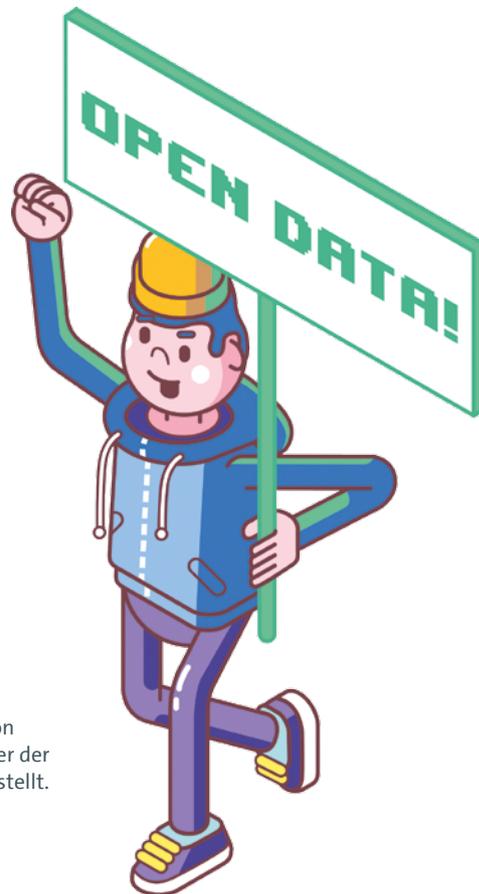
Spielerische Beteiligung

Im Jahr 2017 haben die Demokratielabore 19 Workshops an außerschulischen Einrichtungen in ganz Deutschland durchgeführt.

Überprüft wurde das Konzept der Demokratielabore mit einer wissenschaftlichen Begleitanalyse, aufgeteilt in einen quantitativen und einen qualitativen Teil.

Dabei hat sich gezeigt, dass sich der Einsatz spielerischer Workshop-Formate gut dazu eignet, „Jugendlichen sowohl Wissen als auch Fähigkeiten [zu] vermitteln, die sie motivieren, an demokratischen Prozessen teilzuhaben“ (Nexus 2018, S.47). Als hilfreich stellte sich heraus, Formate zu nutzen, die einen spielerischen Zugang zu den Themen bieten und das Ausprobieren in einem Schutzraum ermöglichen. Die teilnehmenden Jugendlichen und Fachkräfte erkannten in diesem Vorgehen einen erkennbaren Gewinn hinsichtlich ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten.

Für viele der Kinder und Jugendlichen stellen die Workshops eine erste Auseinandersetzung mit Themen wie Fake News, Hate Speech und kreativer Stadtgestaltung dar. Gemäß des Ansatzes der Demokratielabore wird dabei stets darauf geachtet, diese Themen in einem lokalen, der Lebenswelt der Teilnehmenden entsprechenden Kontext zu präsentieren. So wird das Bewusstsein dafür gestärkt, dass Teilhabe und Mitgestaltung immer möglich sind, auch unabhängig von der komplexen, oft übermächtig scheinenden institutionalisierten Politik. Besonders begeistert zeigen



Die Illustrationen wurden von Christoph Hoppenbrock unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 bereitgestellt.

sich viele Teilnehmende beim neuartigen Einsatz von bereits bekannten Technologien. Dass z.B. mit dem Smartphone QR-Codes gescannt und so Informationen verbreitet oder mit dem Laptop eigene Computerspiele gebaut werden können, ist für alle eine Erfahrung, die sowohl Spaß macht als auch neues Wissen vermittelt.

Individualisierung als Antwort

Partizipation beginnt für Jugendliche meist lokal, in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld. Digitalität bietet sich dabei als lebensweltnahes und somit natürliches Werkzeug an, um für mehr Sichtbarkeit zu sorgen und die Fähigkeiten der Jugendlichen gezielt auf- und ihre Stärken auszubauen. Durch Individualisierung der Workshops, Freiraum bei der Wahl des Handlungsprodukts und durch viel Transparenz in den Arbeitsabläufen kann hierfür ein attraktiver und zugleich wirksamer Raum geschaffen werden, der ein Ausprobieren wertschätzt und trotzdem die Übertragbarkeit der Erfahrungen ermöglicht.



Anmerkungen

- 1 <https://handbuch.demokratielabore.de>
- 2 <https://bedarfsanalyse.demokratielabore.de>

Literatur

- Jörissen, B. (2016). *Hegemoniale Ästhetiken und ästhetische Gegenstrategien in der postdigitalen Kultur*. Erlangen, Nürnberg: Friedrich-Alexander-Universität.
- Nexus Institut (2018). *Abschlussbericht zur wissenschaftlichen Begleitanalyse Demokratielabore*. Verfügbar unter: <https://uhh.de/elo0x> [21.02.2018].
- Tillmann, A. (2010). Medienwelt. In Eva Lingg (Hrsg.): *Raumwissenschaftliche Basics*. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Zillien, N. (2013). *Digitale Spaltung – Reproduktion sozialer Ungleichheiten im Internet*. Verfügbar unter: <https://uhh.de/pdgo1> [21.02.2018].

SEBASTIAN SEITZ

Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.,
Projektleiter Demokratielabore
sebastian.seitz@okfn.de
www.demokratielabore.de, www.okfn.de

LEA PFAU

Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.,
studentische Mitarbeiterin Demokratielabore
lea.pfau@okfn.de
www.demokratielabore.de, www.okfn.de

LEONARD WOLF

Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.,
studentischer Mitarbeiter Demokratielabore
leonard.wolf@okfn.de
www.demokratielabore.de, www.okfn.de

SYNERGIE #06

Shaping the Digital Turn

Liebe Leserinnen und Leser,
die sechste Ausgabe von Synergie, Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre, erscheint im September 2018 im Rahmen der Themenwoche „Shaping the Digital Turn“ (21. bis 28. September 2018 in Berlin). Gemeinsam mit dem HFD ausgewählte Autorinnen und Autoren ergänzen mit vielfältigen Fachbeiträgen zur Hochschulbildung die Veranstaltung im Fachmagazin.

Die Ausgabe wird ab dem **21. September 2018** für Sie auf den verschiedenen Veranstaltungen der Themenwoche und darüber hinaus bei der Gemeinschaftskonferenz von Campus Innovation und Konferenztag Jahrestagung Universitätskolleg am 22. und 23. November 2018 ausliegen.

Informationen zur Themenwoche:

<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/themenwoche-2018-shaping-digital-turn>

IMPRESSUM

Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre
Ausgabe #05

Erscheinungsweise: semesterweise, ggf. Sonderausgaben

Erscheinungsdatum: 24.05.2018

Download: www.synergie.uni-hamburg.de

Druckauflage: 12 500 Exemplare

Synergie (Print) ISSN 2509-3088

Synergie (Online) ISSN 2509-3096

Herausgeberin: Universität Hamburg
Universitätskolleg Digital (UK DIGITAL)
Schlüterstraße 51, 20146 Hamburg
Prof. Dr. Kerstin Mayrberger (KM)

Redaktion und Lektorat: Britta Handke-Gkouveris (BHG),
Vivien Helmlí (VH), Claudia Staudacher-Haase (CSH),
Martin Muschol (MM),
redaktion.synergie@uni-hamburg.de

Gestaltungskonzept und Produktion:
blum design und kommunikation GmbH, Hamburg

Verwendete Schriftarten: TheSans UHH von LucasFonts,
CC Icons

Druck: laser-line Druckzentrum Berlin



Autorinnen und Autoren: Sandra Aßmann,
Thomas Borchert, Matthew Braham, Martin Brause,
Markus Deimann, Leonhard Dobusch, Julia Egbers,
Wiebke Gewinn, Maximilian Heimstädt, Lambert Heller,
Armin Himmelrath, Marios Karapanos, Thomas Köhler,
Alexander Martin, Kerstin Mayrberger, Julia Peter, Lea Pfau,
Niklas Reinken, Mailis Repts, Bodo Rödel, Ingrid Schirmer,
Inga Lotta Schmitt, André Schneider, Marie-Luise Schütt,
Sebastian Seitz, Thomas Spahn, Felix Stalder, Yannic Steffens,
Stefan Thiemann, Leonard Wolf.

Lizenzbedingungen / Urheberrecht: Alle Inhalte dieser Ausgabe des Fachmagazins werden unter CC BY-NC-SA (siehe <https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/>) veröffentlicht, sofern einzelne Beiträge nicht durch abweichende Lizenzbedingungen gekennzeichnet sind. Die Lizenzbedingungen gelten unabhängig von der Veröffentlichungsform (Druckausgabe, Online-Gesamtausgaben, Online-Einzelbeiträge, Podcasts).

BILDNACHWEISE

Alle Rechte liegen – sofern nicht anders angegeben – bei der Universität Hamburg. Das Copyright der Porträt-Bilder liegt bei den Autorinnen und Autoren. Cover: blum design; S. 2 Foto: Tilman Vogler für OERde17 CC BY 4.0; S. 6–7 Unsplash; S. 8–15 blum design; S. 19 Ministry of Education and Research Estonia; S. 22–23 Pixabay; S. 28–29 Unsplash; S. 34–35 Unsplash; S. 38–41 Christoph Hoppenbrock bildbauer.de CC BY SA 4.0; S. 42–43, 45, 47 Illustrationen blum design; S. 47 Portrait-Bild Dobusch Foto: Dominik Landwehr CC BY 4.0, Portrait-Bild Heimstädt Foto: Ralf Rebmann CC BY SA 4.0; S. 51 Portrait-Bild Himmelrath Foto: Jessica Meyer; S. 52–54 kallejipp/photocase.de; S. 55 Portrait-Bild Himmelrath Foto: Jessica Meyer; S. 62 Illustration blum design; S. 64 Bild Pixabay, Illustration blum design, OER-Logo Jonathas Mello CC BY 3.0; S. 66 OER Congress CC BY 4.0; S. 67 Cover DUK-Publikationen: Deutsche UNESCO-Kommission; S. 68–69 Unsplash; S. 70–71 istockphoto; S. 72–74 Illustration blum design; S. 76–79 CC BY SA 4.0; S. 82 Pexels; S. 84 Pixabay; S. 87 istockphoto; S. 88–90 Illustration blum design; S. 92–96 Illustration blum design; S. 93 Portrait-Bild Köhler Foto: Kirsten Lassig; S. 95 Google maps; S. 94–96 Thomas Köhler