

Kreativ-Projekt als Vorlesungsbegleitung

Fachkompetenzen, Forschen lernen, Gruppenarbeit, Lernerfolg, Praxis/Berufsbezug, studentische Partizipation

Durch ein semesterbegleitendes Kreativ-Projekt, welches eng mit den Vorlesungsinhalten verzahnt ist, wenden Studierende gelernte theoretische Inhalte auf ein Praxisbeispiel an. Studierende identifizieren sich mit ihrem Projekt durch die eigenständige Wahl des konkreten Themas innerhalb eines vorgegebenen Themengebiets. Das Bewusstsein für die Relevanz des Themas wird durch die Themenrecherche gestärkt.

Metadaten

- Autoren/-innen: Ottink, Kathrin
- Mentoren/-innen: van den Berk, Ivo
- DOI: 10.25592/pattern.008
- ISSN: 2628-829X
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

Ottink, Kathrin (2020): Kreativ-Projekt als Vorlesungsbegleitung. PatternPool. doi: 10.25592/pattern.008.

Problem

Studierende können nicht direkt greifen, wo bzw. wann sie den aktuellen Lehrstoff in der Praxis einsetzen werden. Der Praxisbezug ist auch durch viele Lehrbeispiele oft nicht ausreichend. Studierende lernen Methoden sehr theoretisch und können sie nicht auf reale Probleme, die nicht immer maßgeschneidert sind, übertragen.

Anlass für die Entwicklung meiner erprobten Lehrpraxis war:

- Bestehendes bzw. strukturelles Problem

Lösung

Durch ein begleitendes Kreativ-Projekt, welches sehr eng mit den jeweiligen Vorlesungseinheiten verzahnt ist, kann das erworbene Wissen direkt angewandt werden. Da es sich um ein reales Projekt, z.B. zur Verbesserung der Lernumgebung oder des Campuslebens handelt, treten ganz andere Fallstricke auf, die von einer Lehrbuchsituation abweichen. Studierende erkennen so selbst, wo sie noch weiteres Wissen benötigen.

Zusammenfassung in einem Satz

Details

- Die/Der Lehrende gibt einen Themenkomplex vor und steckt damit einen Rahmen ab, in dem die Studierenden in kleinen Teams (z.B. Zweiertteams) ein Thema frei auswählen können, welches gewisse, zuvor festgelegte Anforderungen erfüllen muss.
- Die/Der Lehrende präsentiert dann in jeder Vorlesung Wissen zu spezifischen Methoden, die in der jeweiligen Projektphase benötigt werden.
- Dieses Wissen wenden die Studierenden jeweils direkt im Anschluss auf ihr Projektthema an. Dabei können sie sich aus den möglichen Methoden die für ihr Projekt am besten geeignete heraussuchen. Auch eine Erarbeitung von nicht in der Vorlesung behandelten Methoden ist hier möglich und für einige Projektideen manchmal sinnvoll bzw. sogar notwendig.
- Die Projektergebnisse werden am Ende des Semesters (möglichst öffentlich) vorgestellt. Erfolgsversprechende Ergebnisse können im Anschluss z.B. in einem studentischen Projekt umgesetzt oder weiterverfolgt werden.

Das Pattern ist erprobt worden in:

- Vorlesung

Meine Lösung hat primär damit zu tun:

- Studierende methodisch darin zu unterstützen, sich Inhalte (allein oder in der Gruppe) anzueignen, diese zu reflektieren, zu verstehen, anzuwenden, weiterzuentwickeln, selbst zu generieren etc.

Meine erprobte Lehrpraxis steht zur Forschung in folgender Beziehung:

- Die Lehrmaßnahme dient dazu, die Voraussetzung für forschungsnahes Lernen zu schaffen.

Digitale Medien spielen in meiner Lösung:

- Eine gewisse bzw. mäßige Rolle (bspw. hybrides Lehrformat).

Das Pattern fördert primär:

- Übende Aktivitäten (dienen dem Ausprobieren, der Routinebildung etc.)

Kontext

Ein Kreativ-Projekt mit Wahl des Schwerpunktes durch die Studierenden selbst bietet sich in Vorlesungen an, in denen methodisches Arbeiten thematisiert wird. Dies können Vorlesungen aus den unterschiedlichsten Bereichen sein. Wichtig ist, dass ein übergreifender Themenkomplex festgelegt wird, in welchem die Studierenden eigenständig ein Thema wählen, welches ihrer Meinung nach Potenzial für eine Bearbeitung bietet. Grobe Anforderungen an das Thema müssen im Vorfeld durch die Lehrperson abgesteckt werden können. Je größer das vorgegebene Themenfeld ist, desto mehr wird die Kreativität bereits bei der Projektthemen-Wahl gefördert und desto stärker wird dann die Bindung der Studierenden zu ihren Themen.

Das Pattern ist erprobt worden an:

- Fachhochschule

Das Pattern ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften
- Ingenieurwissenschaften
- Wirtschafts- und Sozialwissenschaften

Die Zielgruppe des Patterns besteht primär aus:

- Fortgeschrittenen Studierenden im Bachelor (oder im ersten Studienabschnitt)
- Studierenden im Masterstudium (oder im zweiten Studienabschnitt)

Folgen

Vorteile:

- Durch eine, in gewissem Rahmen, freie Wahl des Projektthemas wird das persönliche Interesse der Studierenden an dem Projekt gestärkt.
- Die Studierenden arbeiten konzentriert mit, da sie wissen, dass sie die Informationen aus der Lehrveranstaltung zur Bearbeitung ihres Projekts benötigen.
- Die Studierenden identifizieren sich mit „ihrem“ Thema, da sie den Schwerpunkt nach eigenen Interessen legen können.
- Methoden werden direkt angewandt und damit vertieft, geübt und hinterfragt.
- Durch die (öffentliche) Vorstellung zum Semesterende ist die Motivation hoch, ein vorzeigbares Ergebnis zu erzielen.

Nachteile:

- Die regelmäßige Teilnahme an der Lehrveranstaltung ist obligatorisch.

Wirkungen

- [Fachkompetenzen](#)
- [Forschen lernen](#)
- [Gruppenarbeit](#)
- [Lernerfolg](#)
- [Praxis/Berufsbezug](#)
- [studentische Partizipation](#)

Kräfte

Studierende sind es in der Regel gewohnt den „Stoff“ nur zu lernen, um diesen in der Prüfung wiederzugeben. Sie können damit nicht zwangsläufig das Gelernte auch auf Praxisanforderungen bzw. Probleme in der Praxis anwenden.

Welche widersprüchlichen Anforderungen spielen in Ihrer bewährten Lehrpraxis eine Rolle?

- Lernen durch Zuhören/Lesen/Zusehen und Lernen durch eigenes Tun
- Individuelles und soziales Lernen
- Exemplarische und vollständige Lerninhalte

Beispiele/ Weiterführende Informationen

Links

- Es wurden keine Links hinterlegt.

Dokumente/ Anhänge

- Es wurden keine Anhänge hinterlegt.

Weiterführende Literatur

Es wurde keine weiterführende Literatur angegeben.

Dies ist der Download eines Patterns vom Patternpool.