

Praxisbeispiel Digitalisierung

| | |
|---|---|
| Titel: | Objekte im Kreuzverhör |
| Art | Webbasierte e-learning Applikation |
| Auftraggeber/in | |
| Dauer: | Beginn: 10/2016 Ende: 06/2018 |
| Ausgangssituation / Problembeschreibung | Der z.B. in der Archäologie notwendige Umgang mit sehr heterogenen Quellen (Text-, Bild-, Objekt-, Zeit- und Raumdaten in z.T. fragmentarischer Überlieferung) erfordert die Fähigkeit, Transferleistungen zu erbringen und über deren Anwendung zu reflektieren. Bisher setzten e-learning Angebote stärker auf die Vermittlung von Fachwissen. Die Schärfung und Erweiterung des Methodenapparats wurde als mindestens ebenso notwendiges Ausbildungsziel bisher wenig unterstützt. |
| Gesamtziel | Die etablierten Formen der Reflexion und Argumentation diskursiv zu erlernen und ihre Stichhaltigkeit an umstrittenen Forschungsthesen aktiv zu überprüfen, ist Ziel der webbasierten e-learning Applikation, wobei Studienanfänger die Argumentationsstruktur der Forschungsmeinungen nachvollziehen und bewerten sollen, während die fortgeschrittenen Studierenden in der selbstständigen Erstellung einer e-learning Einheit durch die mediale Aufbereitung eines wissenschaftlichen Meinungsstreits die Argumentationsstrukturen offenlegen, aufbereiten und ergänzen müssen und so die Methoden fachwissenschaftlicher Hermeneutik aktiv anwenden. |
| Beschreibung | In dieser e-learning Applikation übernimmt der User die Rolle eines Geschworenen in einem wissenschaftlichen Meinungsstreit: das Objekt, das im Zentrum der Auseinandersetzung steht, ist gewissermaßen angeklagt, einen bestimmten Sachverhalt zu erfüllen, und zur Klärung werden andere Gegenstände und Bildwerke als Zeugen aufgerufen. Zwei konträre Forschungspositionen vertreten dabei die Rolle der Prozessgegner, die sich nicht selten derselben Zeugen bedienen, so dass man selbst zu einem eigenen Urteil im kontroversen Forschungsstreit gelangen muss. Gamification-Elemente sichern die Monumentkenntnisse und erhöhen den Reiz, sich mit der Lernsoftware zu beschäftigen. |
| Vision | In der Orientierung auf umstrittene Forschungsthesen eignet sich die Anwendung für die meisten Studiengänge. Im SoSe 2017 wurde das Projekt bereits in einem gemeinsamen Seminar mit einer nichtarchäologischen Disziplin (Altorientalistik) evaluiert. Die dort ermittelten Erweiterungen an der Applikation werden gerade eingepflegt. Anschließend wird die e-learning Applikation campusweit zur Verfügung stehen und soll später auch im Forum Wissen Anwendung finden. |
| Budget und Finanzierung | 19.929,50 EUR (Campus Q Plus Mittel) |
| Weitere Informationen / Ansprechpartner/in | s. http://dh-games.uni-goettingen.de Prof. Dr. Martin Langner, Prof. Dr. Caroline Sporleder |