

Makerspace, kollegiale Beratung, Lerncommunity, Hackathon

Handout im Rahmen des Train-the-Trainer-Programms “Lernen in Netzwerken – partizipative Unterstützungsangebote gestalten”

Dieses Handout ist als Begleitmaterial im Rahmen des Train-the-Trainer-Programms “Lernen in Netzwerken – partizipative Unterstützungsangebote gestalten” entstanden. Es bietet erste Informationen zu den vier Formaten: Makerspace, kollegiale Beratung, Lerncommunity und Hackathon.

| | |
|-------------------------------------|----------|
| Vier Formate auf einen Blick | 2 |
| Makerspace | 3 |
| Kollegiale Beratung | 4 |
| Lerncommunity | 6 |
| Hackathon | 7 |

AUTORINNEN

Dr. Annabell Bils, Antonia Dittmann, Nicole Engelhardt, Lavinia Ionica, Franziska Richter

Kontakt

qualifizierung@stifterverband.de

Vier Formate auf einen Blick

Mit dem Train-the-Trainer-Programm des Hochschulforums Digitalisierung und der FernUniversität in Hagen werden Multiplikator:innen in zentralen und dezentralen Unterstützungsstrukturen bei der Umsetzung neuer Formate in ihren Einrichtungen unterstützt und begleitet werden.

| | Makerspace | Kollegiale Beratung | Lerncommunities | Hackathon |
|-----------------------------|--|---|---|---|
| <i>Was ist das?</i> | Ein Makerspace ist ein offener, kreativer Raum für Hochschulangehörige, die Tools und Methoden ausprobieren und ihre Ideen und Projekte umsetzen möchten. | Kollegiale Beratung ist eine Methode, in der Teilnehmende sich gegenseitig bei der Lösung von konkreten Herausforderungen unterstützen. | Die Teilnehmenden einer Lerncommunity verfolgen individuelle Interessen, Ziele und/oder Themen und profitieren im Peer-Austausch vom Wissen, von den individuellen Erfahrungen und von den Sichtweisen jedes einzelnen Mitglieds. | Bei einem Hackathon versammeln sich unterschiedliche Zielgruppen, um innerhalb eines kurzen Zeitraums kollaborativ an der (Weiter-)Entwicklung innovativer Programme und Themen zu arbeiten. |
| <i>Besonders daran ist:</i> | Nutzer:innen setzen eigenständig eigene Ideen um (<i>sie machen</i>). Sie können sich jederzeit auch Beratung und Unterstützung einholen. | Teilnehmende lernen in einer vertrauensvollen Atmosphäre andere Perspektiven auf ihre Situation kennen. | Nutzer:innen verfolgen ihre selbst definierten Lernziele. | Teilnehmende entwickeln in Teams Lösungen zu vorgegebenen Challenges und können bei Bedarf auf die Kompetenz aller Hacker:innen zurückgreifen. Kommunikation und Organisation der Hacker:innen erfolgt selbstständig. |
| <i>Zielgruppe</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Schüler:innen ● Studierende ● Lehrende ● Externe ● Partner ● Öffentlichkeit | <ul style="list-style-type: none"> ● Studierende ● Lehrende ● Externe ● Partner | <ul style="list-style-type: none"> ● Schüler:innen ● Studierende ● Lehrende ● Externe ● Partner ● Öffentlichkeit | <ul style="list-style-type: none"> ● Schüler:innen ● Studierende ● Lehrende ● Externe ● Partner ● Öffentlichkeit |
| <i>Findet Einsatz in:</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Lehre ● Weiterbildung ● Außercurricular | <ul style="list-style-type: none"> ● Lehre ● Weiterbildung ● Außercurricular | <ul style="list-style-type: none"> ● Lehre ● Weiterbildung ● Außercurricular | <ul style="list-style-type: none"> ● Lehre ● Weiterbildung ● Außercurricular |
| <i>Zeitraum</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Einmalig / Pop-Up ● Kurzzeit ● Langzeit | <ul style="list-style-type: none"> ● Kurzzeit ● Langzeit | <ul style="list-style-type: none"> ● Kurzzeit ● Langzeit | <ul style="list-style-type: none"> ● Einmalig |

1. Makerspace

Was ist ein Makerspace?

Makerspaces, Werkstätten, Fab Labs, Kreativhubs, Learning Labs – dies sind ein paar der gängigen Bezeichnungen für innovative und offene, virtuelle oder physische Räume, die Hochschulangehörigen Gelegenheit bieten, neue Tools und Methoden auszuprobieren und kreative Ideen umzusetzen. Sie dienen als Arbeits-, Produktions-, Lern- und Kreativraum sowie als Raum für Community Building und Nachwuchsförderung, für interdisziplinäre Arbeit und Innovationsentwicklung. Der Begriff Makerspace wird im Train-the-Trainer-Programm als Oberbegriff für alle erweiterten Lern- und Lehrräume verwendet.

Was ist das Besondere an Makerspaces?

Makerspaces haben die Leitvision Menschen zu ermächtigen, eigene Projekte und Produkte zu verwirklichen. Sie bieten Gelegenheit zum Lernen und zum Erkunden - mit digitalen und analogen Werkzeugen. Obwohl sie sehr unterschiedlich sein können, teilen sie einen Grundgedanken: das Teilen von Räumen, Ressourcen und Wissen innerhalb einer Gemeinschaft (Heinzel/Seidl, 2020: 10).

Welche Rollen gibt es im Makerspace?

1. Nutzer:innen arbeiten im Makerspace an den eigenen Projekten (weiter) und setzen eigene Ideen um.
2. Expert:innen unterstützen bei Bedarf z. B. in den Formaten Impulsvortrag, Coaching und Beratung. Somit ergeben sich im Makerspace oft Angebote in einer Kombination von informellen Lerngelegenheiten, Weiterbildungselementen und Selbstlernphasen.
3. Peers sind angehalten, sich gegenseitig zu unterstützen und Feedback zu den Entwicklungen zu geben.
4. Organisations-Team ist für das Betreiben des Makerspaces, Service und Support zuständig.

In welchem Kontext finden physische oder virtuelle Makerspaces an Hochschulen Einsatz?

Die häufigsten Kategorien für Makerspaces an Hochschulen sind:

1. **Makerspaces für digitale Innovationen in der Lehre**
Das angebotene Lernarrangement im Makerspace unterstützt den Erwerb von Fachkompetenzen und ist integrierter Bestandteil des Studiums (z. B. OER-Labs in der Lehramtsausbildung, Videomaking).
2. **Makerspaces für digitale Innovationen in der Weiterbildung**
Das angebotene Lernarrangement im Makerspace kombiniert (informelle) Lerngelegenheiten, Beratungs- und Weiterbildungselemente in der Qualifikation von Lehrenden, Tutor:innen und/oder Mitarbeiter:innen (z. B. Werkstatt Online-Lehre; Reallabor für hybride Lehre, das verschiedene Technologien für die Lehre zur Verfügung stellt und es Lehrenden ermöglicht digitale Formate zu entwickeln und auszuprobieren).
3. **Makerspaces für digitale Innovationen für das lebenslange Lernen (außercurriculares Lernarrangement)**
Die offenen Lernorte bieten informelle Lerngelegenheiten und werden durch Hochschulangehörige in

selbstorganisierten Phasen zum Erwerb von außercurricularen Kompetenzen, wie z. B. Data Literacy oder Future Skills wahrgenommen.

Welche Zielgruppen werden im Makerspace adressiert?

Die Zielgruppe ergibt sich aus dem (oben genannten) Kontext und adressiert:

- Schüler:innen
- Studierende
- Lehrende
- Externe Partner
- Externe Öffentlichkeit

Wie läuft ein Makerspace ab?

Makerspaces können sehr unterschiedliche Formen annehmen und sind schwer vergleichbar. Ein Einblick in die Parameter für die Gestaltung eines Makerspaces, deuten auf die Vielfalt dieser innovativen, offenen Orten hin. Im Endergebnis bedeutet dies, dass jeder Makerspace ein eigenes Konzept und einen eigenen Ablauf hat.

| | | | |
|-------------------|-------|-------------------------|---|
| Öffnungszeiten | ----- | Kontinuierlich geöffnet | Beispiel von der Universität Leipzig <u>"Werkstatt DigitalE. An der eigenen Lehre feilen"</u> |
| Langzeitprojekte | ----- | Kurzzeitprojekte | |
| Individuell | ----- | Kollaborativ | |
| Produktorientiert | ----- | Projektorientiert | |
| Freier Arbeitsort | ----- | Curricular eingebunden | |
| Betreut | ----- | Unbetreut | |
| Physisch | ----- | Virtuell | |

2. Kollegiale Beratung

Was ist kollegiale Beratung?

Kollegiale Beratung ist eine Methode, in der hierarchisch gleichgestellte Personen sich in kleinen Beratungsteams (ca. 5-8 Personen) gegenseitig bei der Lösung von konkreten Problemen oder Fragestellungen ihrer Arbeit – in der kollegialen Beratung wird von Fällen gesprochen – unterstützen.

Was ist das Besondere an der kollegialen Beratung?

Die kollegiale Beratung findet in einer vertrauensvollen Atmosphäre statt. Es geht dabei vor allem um die Unterstützung der Fallgeber:innen durch das Aufzeigen neuer Ideen oder Handlungsoptionen oder die neuartige Sichtweise eines bestimmten Problems. Dabei wird nicht die eine richtige Lösung gesucht; Fallgeber:innen können verschiedene Impulse aus der Beratung mitnehmen und anschließend reflektieren und abwägen. Gleichzeitig erhalten die kollegialen Berater:innen Einblick in die Arbeit anderer und somit auch Anregungen für ihre eigene Arbeit.

Welche Rollen gibt es in der kollegialen Beratung?

Bei der kollegialen Beratung stellt ein:e Fallgeber:in einen konkreten Fall vor und mehrere Berater:innen bringen hierzu Lösungsvorschläge und neue Perspektiven ein. Ein:e (ggf. externe) Moderator:in strukturiert den Austausch. Die/der Fallgeber:in überlegt sich die Fragestellung vorab, Beratung und Moderation erfolgen spontan und ohne inhaltliche Vorbereitung. Wenn gewünscht kann zusätzlich ein:e Protokollant:in bestimmt werden.

In welchem Kontext finden kollegiale Beratungsangebote an Hochschulen Einsatz?

Kollegiale Beratung wird beispielsweise im Kontext diverser interner Fortbildungsprogramme angeboten: hochschuldidaktische Zertifikatsprogramme für Lehrende, zielgruppenspezifische Angebote für Nachwuchswissenschaftler:innen (z. B. Post-Docs, Juniorprofessor:innen) oder für Mitarbeiter:innen der wissenschaftsunterstützenden Bereiche (z. B. Studienberater:innen, Assistent:innen).

Welche Zielgruppen werden mit der kollegialen Beratung adressiert?

Die kollegiale Beratung kann sich an unterschiedliche Zielgruppen richten, wie z. B. Nachwuchswissenschaftler:innen (Lehrende) oder Mitarbeiter:innen wissenschaftsunterstützender Bereiche. Meist wird der Fokus der Beratungsinhalte durch die Zusammensetzung der Gruppe gesteuert.

Wie läuft die kollegiale Beratung ab?

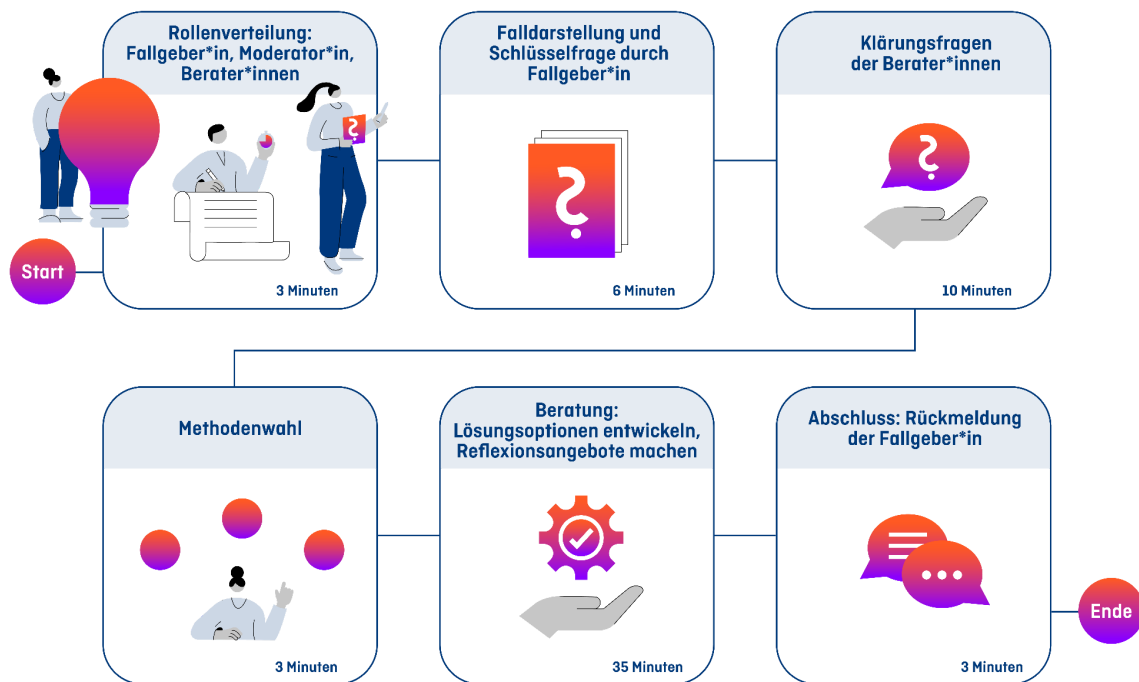
Kollegiale Beratungsangebote bieten meist ein Rahmenprogramm, in dem in die Methode eingeführt, ein Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander ermöglicht und Raum für Erfahrungsaustausch und Reflexion geboten wird.

Die Beratung selbst findet in kleinen Teams statt; abhängig vom jeweiligen Angebot werden die Beratungstermine von den Teams selbst oder aber durch die Veranstalter:innen organisiert. Auch die Größe der Beratungsteams sowie die Vorgaben für den konkreten Ablauf der Beratung variieren von Angebot zu

Angebot. Eine Beratungssession bei HFDxChange - der kollegialen Beratung des Hochschulforums Digitalisierung - beispielsweise läuft wie folgt ab:

Die 6 Phasen

Kollegiale Beratung



Für das Train-the-Trainer-Programm haben wir weitere Beispiele kollegialer Beratungsangebote an Hochschulen gesammelt. [Hier gelangen Sie zu den Steckbriefen der Formate an der FernUniversität in Hagen, der Technischen Universität Dresden und der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.](#)

3. Lerncommunity

Was ist eine Lerncommunity?

Eine Lerncommunity ist ganz allgemein eine Gruppe von Menschen, die zusammenkommt, um gemeinsam zu lernen. Der gemeinsame Wissensaustausch und das Lernziel stehen dabei im Fokus. Konkret fassen wir Lernzirkel als eine Form von Lerncommunities auf, die dem gemeinsamen Lernen eine Struktur geben. Lernzirkel zeichnen sich dadurch aus, dass sie auf eine festgelegte Dauer hin angelegt sind, regelmäßige Treffen in Kleingruppen (Zirkel á 3–5 Personen) beinhalten und eine Moderationshilfe (Zirkelguide, Workbook o. Ä.) anbieten.

Was ist das Besondere an einer Lerncommunity?

Lerncommunities zeichnen sich dadurch aus, dass sich Menschen zusammenfinden, die ein individuelles Lernziel erreichen wollen und dazu die Möglichkeiten der Vernetzung und des Peer-Feedbacks bewusst nutzen wollen. Dabei gibt es Zirkel, bei denen jedes Zirkelmitglied ein anderes Lernziel verfolgt, aber auch Zirkel, bei denen alle das gleiche Ziel anstreben.

Welche Rollen gibt es in einer Lerncommunity?

In einer Lerncommunity gibt es die/den Moderator:in und ggf. einen separaten Timekeeper, damit das vorgegebenen Zeitfenster für die Treffen eingehalten wird. Im Idealfall wechseln die Rollen regelmäßig, sodass jede/jeder jede Rolle mal einnimmt.

In welchem Kontext finden physischen oder virtuellen Lerncommunities an Hochschulen Einsatz?

Lerncommunities können in vielfältigen Kontexten innerhalb der Hochschulen eingesetzt werden. Sie eignen sich für Studierende, z. B. für Studienanfänger:innen, die sich für außercurriculare Inhalte wie wissenschaftliches Schreiben zusammenfinden, oder für Absolvent:innen, die sich ein Netzwerk in Richtung späteres Berufsbild aufbauen möchten. Nachwuchswissenschaftler:innen können von Lernzirkeln profitieren, da sie sich hierüber ein Netzwerk zu anderen Wissenschaftler:innen aufbauen können und Feedback von Gleichgesinnten als auch von Wirtschaftsvertreter:innen erhalten können. Ferner eignen sich Lernzirkel für alle Mitarbeiter:innen einer Hochschule, z. B. im Rahmen des Onboardings oder zur Vernetzung unterschiedlicher Arbeitsbereiche und damit der Förderung des gegenseitigen Verständnisses unterschiedlicher Arbeitsweisen.

Welche Zielgruppen werden in einer Lerncommunity adressiert?

Lerncommunities können abhängig vom Kontext gleichermaßen heterogen oder homogen zusammengesetzt werden. Sie adressieren alle Mitglieder einer Hochschule (d. h. Studierende, Wissenschaftler:innen und Mitarbeiter:innen aus wissenschaftsunterstützenden Bereichen) und können den Kreis auch darüber hinaus erweitern, sofern eine gezielte Vernetzung zum Beispiel mit anderen Hochschulen oder der Wirtschaft angestrebt wird.

Wie läuft eine Lerncommunity ab?

Setzen wir Lerncommunities mit Lernzirkeln gleich, dann gibt es bereits unterschiedliche etablierte und mehr oder weniger bekannte Formate wie Working out Loud, lernOS, Agile Lern-Expedition (ALEX) sowie die Learning Circle nach dem Konzept der Peer 2 Peer University. Gemein ist allen Formaten, dass sich 3–5 Menschen zu

einem Zirkel zusammenfinden und sich über einen festgelegten Zeitraum in regelmäßigen Abständen treffen. Alle Treffen folgen einer mehr oder weniger strikt vorgegebenen Struktur, die Impulse und Orientierung für den individuellen Lernverlauf anbieten.

4. Hackathon

Was ist ein Hackathon?

Ein Hackathon (Wortschöpfung aus Hacking und Marathon) ist eine zeitlich befristete Veranstaltung, bei der kollaborativ an Lösungen für bestehende Herausforderungen gearbeitet wird. Diese müssen nicht zwingend technischer Art sein, sondern können auch konkrete didaktische Konzepte, z. B. im Bildungsbereich bedeuten.

Was ist das Besondere an einem Hackathon?

Ein Hackathon generiert Ideen, die unmittelbar umsetzbar sein sollten und er orientiert sich daran, konkreten Herausforderungen zu begegnen. Er bedarf keiner Vorbereitung seitens der Teilnehmenden, die Arbeit während des Hackathons findet in selbstorganisierten Teams statt.

Welche Rollen gibt es im Hackathon?

Neben den Teilnehmenden und dem Veranstaltungsteam gibt es Personen, die die Hacking-Teams mit ihrer Expertise unterstützen (z. B. in Bezug auf Marketing, Usability, Programmierung, Realisierung) und die während des Hackathons auf Anfrage zur Verfügung stehen. Darüber hinaus gibt es i. d. R. eine Fachjury, die die Pitches bewertet..

In welchem Kontext finden physischer oder virtueller Hackathons an Hochschulen Einsatz?

Ob virtuell oder in Präsenz hängt eher von den Rahmenbedingungen ab (Corona, Zielgruppe, regionale oder überregionale Veranstaltung etc.). Inhaltlich kann es um alle Themen gehen, die sich innerhalb eines bestehenden Zeitraums realisieren lassen. Ein Hackathon vor Ort findet meist an 1-2 Tagen statt, ein Online-Hackathon kann auch länger dauern.

Welche Zielgruppen werden im Hackathon adressiert?

Dies hängt von der Fragestellung ab. Grundsätzlich kann ein Hackathon an alle Mitglieder einer Hochschule gerichtet werden, etabliert sind studentische Hackathons. Denkbar sind aber auch Hackathons für die Verwaltung oder den Forschungsbereich. Wesentlich ist das Thema, das adressiert werden soll und dass die erarbeiteten Ideen Einsatz finden können.

Wie läuft ein Hackathon ab?

Im Vorfeld eines Hackathons werden i. d. R. Challenges formuliert, die beim Hackathon bearbeitet werden sollen. Diese können von den Teilnehmenden eingebracht, aber auch seitens der Hochschule vorgegeben werden. Der eigentliche Hackathon startet mit Begrüßung, Themenvorstellung und Gruppenfindung. Anschließend hacken die Gruppen autark, ggf. mit Hilfe von Expert:innen. Dabei wird eine Idee formuliert, die dann ausgearbeitet wird. Am Ende werden stellen alle Teams ihre Produktideen, Prototypen oder Konzepte

einer Fachjury vor, die diese bewertet und ein Gewinner:innenteam kürt. Oft ist damit ein Preisgeld oder eine andere Form von Anreiz verbunden.