

Die Zukunft des hybriden Studierens – Wettbewerb DINI 2022



Zielgruppe

Die Zielgruppe unseres Projektes definieren wir als Studierende an Universitäten und Hochschulen.

Es gelten für alle Studierenden die gleichen der folgenden Eckdaten:

- immatrikulierte Studierende
- institutionsferne und -nahe Wohnorte
- grundlegende Medienkompetenz
- individuelle Zugangsmöglichkeit zu mindestens einem Endgerät

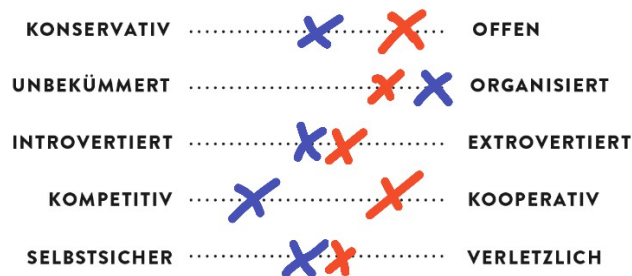
Voraussetzend für die Zugehörigkeit zur Zielgruppe ist eine bestandene Hochschulreife und das Bestreben nach einem höheren Bildungsabschluss. Weiterhin setzen wir einen Wissenshunger, die Motivation der Weiterbildung und das Interesse am sozialen Miteinander voraus.

Die intrinsische Motivationen der Studierenden sind für uns:

- Studium effizient und zeitnah abschließen
- Freiheiten bezüglich der Arbeitszeiten und Arbeitsräume
- Unterstützung durch diverse strukturelle und institutionellen Organisationen
- Studienbegleitende Aktivitäten evtl. unterstützt durch universitäre Organisationen (Stupa, AStA etc.)
- erweitern der technischen und medialen Kompetenzen

Allerdings haben wir uns bewusst für die Unterscheidung der verschiedenen Institutsarten entschieden, da wir aus unseren Erfahrungen (an Universitäten (blau) und Hochschulen (rot) in Baden-Württemberg) zwar geringe, aber dennoch relevanten Differenzen beim Studieren erfahren haben. Aufgrund der meist familiäreren Atmo-

sphäre an Hochschulen haben wir uns dazu entschieden, den Bereich der Persönlichkeiten der Studierenden zu differenzieren.



Aufgrund der familiäreren Umgebung verorten wir Studierende an Hochschulen als offener, extrovertierter, kooperativer und verletzlicher. Bezogen auf Universitäten, schätzen wir die Studierenden an diesen Institutionen als organisierter ein.

nen als organisierter ein.

Über alle Einrichtungen verteilt sehen wir die Problematik im hybriden Lernen in der begrenzten Anzahl an Präsenzzäumen und Arbeitsplätzen, dem eingeschränkter Kontakt zu Verantwortlichen, der wenig bis kaum durchsichtige Strukturen, dem schlecht organisatorischen Informationsfluss sowie der zu große Anzahl an Plattformen mit unterschiedlicher Funktion und Anwendbarkeit.

Ideen Generierung

Aus den oben genannten Aspekten resultiert folgende Idee der Verbesserung hybriden Lernens an Universitäten und Hochschulen.

Definitionen

Einerseits lässt sich der Begriff "hybrid" als analoge sowie digitale Methode definieren. Andererseits kann damit die Teilzuschaltung zu Präsenzveranstaltungen erklärt werden, wobei sich Studierende an verschiedenen Standorten befinden können.

Räumliche Voraussetzungen

Zuerst ist es wichtig zu betonen, dass wir NICHT auf die Institutionen an sich verzichten wollen und können. Aufgrund von Digitalisierung als auch der langen Corona-Zeit sollen die sozialen Kontakte beibehalten werden um eine sozial-eingebundene Lernatmosphäre zu schaffen. Des Weiteren sollen in der räumlichen Institution nicht ausschließlich Hightech Räume zu Verfügung gestellt werden. Die Normalität im studentischen Alltag soll zu großen Teilen erhalten bleiben. Hierfür sollen nicht ausschließlich "Co-Spaces" genutzt werden ("Co-Spaces" = voneinander abgeschot-

tete Räumlichkeiten, die eine einfache Kommunikation zwischen verschiedenen Gruppen/ Personen behindern). Mithilfe des bereits vorhandenen Studierendenausweises soll ein erweiterter und vereinfachter Zugang zu den Räumlichkeiten der Institutionen ermöglicht werden. Dies betrifft insbesondere die Nichtvorlesungszeiten und Wochenenden. Damit die Attraktivität der Räumlichkeiten zur Verbesserung von Lernprozesse führen kann, muss das Ambiente entsprechend angepasst sein, beispielsweise durch das Anbringen großer Fenster und Pflanzen.

Technische Voraussetzungen



Ein wesentlicher Aspekt unserer Idee zur Umsetzung hybriden Lernens ist das Anbringen von Bildschirmen an der Rückwand jeden Raumes an der Institution. Diese ermöglichen die Zuschaltung der asynchron teilnehmenden Studierenden/ Lehrenden. Des Weiteren können mobile Roboter eine Möglich-

keit bieten das hybride Lernen zu ermöglichen und gleichzeitig die soziale Teilhabe zu steigern. Durch die Festinstallation von beweglichen Kameras wird nicht nur die Tonspur synchronisiert, sondern auch die möglichst persönlich anmutend lassende Teilnahme durch visuell zeitreelle Datenübertragung.



Eine mögliche Umsetzung der bildgebenden Geräte ist die Nutzung der „Eule“. Hierbei handelt es sich um eine Weitwinkelkamera, welche Meldungen und sprachlichen Input erkennt und automatisiert fokussiert.



Außerdem ermöglicht die heutige Digitalisierung den Einsatz von AR-Technik, womit das Projizieren von Personen und Objekten in den jeweiligen Schulungsraum möglich ist..

Multimodale Plattformen

Die Idee der multimodalen Plattform ist es, die bereits vorhandenen Programme und Funktionen zu einem effektiven Ganzen zu verbinden. Es müssen also Video- und Spracheigenschaften, die Teilbarkeit des Bildschirmes sowie cloudbasierte on-time Arbeitsfunktionen (Word, PowerPoint, Excel etc.), welche den simultanen Zugriff mehrerer Nutzer_innen ermöglichen, kombiniert werden.

Ziel unserer Verwirklichung der Zukunft des hybriden Lernens an Universitäten und Hochschulen ist das Integrieren von sozialen Aspekten trotz räumlicher Trennung durch technische Komponenten sowie der multimodalen Plattform.

Bild-Quellen

Klassenzimmer mit Bildschirmen hinten:

<https://www.barco.com/de/news/2020-05-20-hybrid-virtual-classroom-wins-prestigious-university-award>

Eule:

<https://www.digitec.ch/de/s1/product/owl-meeting-owl-pro-konferenzgeraet-13571234>

<https://thinkred.de/distanzunterricht/meeting-owl/>

AR-Technik:

[https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2020/05/spatial-quest.jpg?
fit=750%2C375&strip=all](https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2020/05/spatial-quest.jpg?fit=750%2C375&strip=all)

fahrender Roboter:

<https://www.doublerobotics.com/>

Logo (angepasst von AutorInnen):

<https://www.vhs-neuss.de/service/haeufig-gestellte-fragen>