

Dr. Gabi Reinmann
Am Loisachbogen 7a
82515 Wolfratshausen
Tel. 08171 481212
E-Mail: gabi.reinmann@phil.uni-augsburg.de

FORSCHUNGSTÄTIGKEIT

Forschungsschwerpunkte

Meine bisherigen Forschungsschwerpunkte an der **Professur für Medienpädagogik der Universität Augsburg (2001 bis 2010)** ließen sich zu den Kategorien „Wissensmanagement“ und „E-Learning/Blended Learning“ bündeln und verteilen sich mit ihren einzelnen Projekten auf die Kontexte Schule und Lehrerbildung, Hochschule und öffentlicher Sektor sowie Weiterbildung und Wirtschaft. Um den Besonderheiten des Gegenstands pädagogisch-psychologischer und mediendidaktischer Forschung gerecht zu werden, wird in weiten Teilen ein Ansatz verfolgt, der anwendungsorientierte Feldforschung, Evaluationsforschung sowie eine kombinierte Grundlagen- und Anwendungsforschung einschließlich einer technischen und didaktischen Entwicklungsforschung favorisiert. Im Folgenden wird zunächst die zugrunde liegende Forschungsphilosophie skizziert; im Anschluss daran werden die Forschungsschwerpunkte näher beschrieben und eine knappe Skizze ausgewählter Forschungsprojekte (ab dem Jahr 2003) dargelegt¹.

Seit 2010 werden an der **Universität der Bundeswehr München an der Professur für Lehren und Lernen mit Medien** drei Forschungsschwerpunkte definiert:

- *Didaktisches Design* bzw. innovative Lehr-, Lern- und Assessment-Szenarien für Schule, Hochschule und Weiterbildung: Forschungsarbeiten mit Fokus in diesem Feld stellen das Lernen in Bildungsinstitutionen ins Zentrum des Interesses und untersuchen, mit welchen Medien, Methoden und didaktischen Szenarien dieses angeleitet und gefördert werden kann. In diesem Zusammenhang bildet das Assessment einen genuinen Bestandteil der Didaktik, das in der Forschung zum Didaktischen Design entsprechend integriert werden muss.
- *Online-Coaching* bzw. Begleitung individueller Lern-, Wissens- und Problemlöseprozesse über die Lebensspanne: Forschungsarbeiten mit Fokus in diesem Feld bilden eine Ergänzung zum Didaktischen Design, indem sie individuelle Prozesse des Lernens, Wissens und Problemlösens unabhängig vom Kontext (in formalen *und* informellen Situationen) analysieren und unterstützen helfen. Dabei spielen Feedback, Beratung, Zuhören und Moderation eine zentrale Rolle und erfordern weniger eine didaktische als eine psychologische Perspektive.
- *Wissensmanagement* bzw. Konstruktion und Organisation von Wissen in Wissenschaft, Bildung und Wirtschaft Forschungsarbeiten mit Fokus in diesem Feld rücken weniger das individuelle Lernen als vielmehr das öffentlich zugängliche Wissen und dazugehörige Wissensprozesse in Organisationen und Gemeinschaften in den Mittelpunkt. Zu untersuchen ist, wie der Umgang mit Wissen beschaffen ist oder aussehen sollte, um überindividuelle (soziale, organisationale und Erkenntnis-) Ziele zu erreichen. Dies kann sowohl in Wirtschafts- und Bildungsorganisationen als auch in Systemen wie der Wissenschaft erfolgen

¹ Ich verwende im Folgenden meist „wir“ statt „ich“, denn sämtliche Projekte sind natürlich stets das Produkt aus Teamarbeiten, an denen neben mir wissenschaftliche Mitarbeiter, studentische Mitarbeiter sowie Doktoranden beteiligt sind.

Forschungsphilosophie

Design- und Methodenvielfalt

Erkenntnisgewinn und Veränderung gesellschaftlicher Praxis sind in unseren Forschungsprojekten gleichberechtigte Ziele. Auf dem Gebiet „Wissen – Lernen – Medien“ sehen wir den größten Mehrwert in einer gezielten Verknüpfung verschiedener Forschungsrichtungen. Dazu gehören quantitative (einschließlich experimentelle) und qualitative Formen des Forschens (einschließlich Evaluationen in der Praxis) sowie eine (analog zur ingenieurwissenschaftlichen Forschung funktionierende) Entwicklungs- und Interventionsforschung. Exemplarisch für eine Verknüpfung von Entwicklung, Implementation und Evaluation ist der Ansatz der Design-Based Research, der unser Forschungsverständnis ebenfalls prägt.

Finanzierung

Unsere Forschungsprojekte setzen sich seit jeher zusammen aus eigenfinanzierten kleineren Projekten (unter anderem mit Beteiligung von Doktoranden und Studierenden), durch Drittmittel geförderte Einzelprojekte (einschließlich Auftragsforschung aus Wirtschaft und Öffentlicher Hand – z.B. Intel, Boston Consulting Group, Schulen ans Netz e.V., DOSB) und interdisziplinäre Kooperationsprojekte (z.B. EU). Andere Projekte verdanken sich auch der (Mit)Arbeit von Doktoranden, die über Doktorandenstellen in der Industrie (z.B. F.A.S.T. GmbH, BMW Group) oder Stiftungen (Universitätsstipendien, Stipendien parteinaher Stiftungen, Frauenförderprogramme) finanziert werden.

Forschungsprojekte

A. Abgeschlossene Projekte

E-Learning-Module für die Lehreraus- und -fortbildung

- a. Entwicklung und Evaluation eines virtuelles Einführungsmodul zur Medienpädagogik im Rahmen der Lehreraus- und -fortbildung (*Virtuelle Hochschule Bayern*)
- b. Konzeption, Implementation und Evaluation eines virtuellen Moduls zur Schulentwicklung unter Nutzung des Goal-Based Scenario-Ansatzes (*Virtuelle Hochschule Bayern*)

Evaluation von Notebook-Klassen

Einjährige Evaluation von Notebook-Klassen in der Hauptschule: Analyse von Wirkungen auf Unterrichts- und Schulentwicklung (*Stiftung Bildungspakt Bayern*)

Intel® Lehren – Aufbaukurs Online: Evaluation und Folgestudie

- a. Summative und formative Evaluation des Blended Learning Konzepts Intel® Lehren – Aufbaukurs Online (hinsichtlich Kooperation, Lernplattform, Umsetzung) (*Intel® Education*)
- b. Folgestudie zur Nachhaltigkeit im Sinne der Verbreitung an Schulen (horizontale Nachhaltigkeit) und der Veränderung von Unterricht (vertikale Nachhaltigkeit) (*Intel® Education*)

Business@school: Evaluation

Ergebnis- und Prozessanalyse der Wirtschaftsinitiative an Schulen „business@school“ in Form einer Alumnibefragung von neun Jahrgängen und einer Prozessbegleitung im Schuljahr 2007/08 (*The Boston Consulting Group*)

Paedimed: Entwicklung und Evaluation

Entwicklung eines Blended Learning-Angebots zur Gesundheitsförderung an Schulen; Pilotierung und Evaluation in Deutschland, Italien und Rumänien (*EU-Verbundprojekt*)

Game-based Learning in der Ingenieursausbildung	Bedarfsanalyse und mediendidaktische Konzeption einer Blended Learning Umgebung mit Elementen des Game-Based Learning in der Mikrosystemtechnik an der TU München (in Kooperation mit der <i>TU München</i> und den <i>Munich Micronet</i>) (<i>zwei Dissertationsprojekte</i>)
Portalentwicklung: LMSNews	Entwicklung, Pflege und kontinuierliche Analyse eines Online-Portals zu Learning Management Systemen mit Testergebnissen, Reviews, Entwickler-Interviews sowie der Erarbeitung und Evaluation von Kriterien für die Bewertung von Lernplattformen im Bildungsbereich
Emotionen beim E-Learning/Blended Learning	a. Einsatz verschiedener Instrumente zur Diagnose und Beeinflussung von Emotionen beim Lernen (a) in der Lehrerfortbildung (<i>Dissertationsprojekt</i>) und (b) im Rahmen der Hochschullehre b. Entwicklung und Erprobung eines flashbasierten Instruments zur Selbsteinschätzung von Emotionen beim Lernen (eSAMB)
Portalentwicklung: w.e.b.Square	Entwicklung, Pflege und kontinuierliche Analyse eines Online-Portals mit studentischen Produkten im Sinne des Open Educational Resources-Ansatzes; Integration in den Lehrbetrieb zur Förderung der Nachhaltigkeit. URL: http://www.websquare.info/
Narratives Wissensmanagement	Theoretische, konzeptionelle und empirische Bearbeitung der Frage, wie sich narrative Elemente (Analogien, Geschichten, Prozess des Erzählens) zum Zwecke des Wissensmanagements in Unternehmen nutzen lassen (<i>drei Dissertationsprojekte</i>)
Web 2.0 in Unternehmen	a. Theoretische Arbeiten zum Einsatz von Blogs und anderen Web 2.0-Anwendungen in Unternehmen b. Weblog-Technologien zur Verbindung von persönlichem und organisationalem Wissensmanagement (<i>Dissertationsprojekt</i>)
Portalentwicklung: Persönliches Wissensmanagement	Entwicklung, Pflege und kontinuierliche Analyse eines Online-Portals mit News, Online-Artikeln, Werkzeugen und Weiterbildungsangeboten zum Persönlichen Wissensmanagement URL: http://www.persoeliches-wissensmanagement.com/

B. Laufende Projekte

Open Study Assessment	Entwicklung und Erprobung eines digitalen Review-Systems zur Erfassung von empirischen Studien im Kontext der Bildungsforschung (<i>Kooperationen mit anderen Universitäten</i>)
Story Anchored Curriculum	Entwicklung und Erprobung eines narrativen Rahmenkonzepts und einer medienbasierten Lernumgebung zum Einsatz im Grundschulunterricht (<i>Schulen ans Netz e.V.</i>)
E-Portfolios in der Hochschullehre	Einsatz und E-Portfolios im Assessment und Förderung von Kompetenzen zur E-Portfolio-Arbeit (<i>Kooperationen mit anderen Universitäten; VHB-Antrag geplant</i>)
E-Learning in Sportverbänden	Studie und Expertise zum E-Learning im Qualifizierungssystem des organisierten Sports (<i>Projekt mit dem DOSB</i>)
Digitale Medien in der praktischen Fahrlehrerausbildung	Entwicklung didaktischer Konzepte zum situierten Lernen und Einsatz von Videotechnologie, Online-Plattform und Annotationswerkzeug in der praktischen Fahrlehrerausbildung in Kooperation mit Praxispartnern (<i>EU-Projekt</i>)