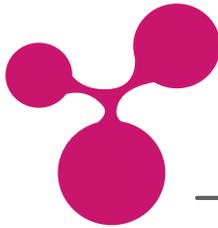


Technische Universität Dresden
Medienzentrum

Prof. Dr. Thomas Köhler
Jun.-Prof. Dr. Nina Kahnwald
(Hrsg.)



GENE '13

GEMEINSCHAFTEN IN NEUEN MEDIEN

an der

Technischen Universität Dresden
mit Unterstützung der

BPS Bildungsportal Sachsen GmbH
Campus M21

Communardo Software GmbH
Dresden International University

eScience – Forschungsnetzwerk Sachsen

Gesellschaft der Freunde und Förderer der TU Dresden e.V.

Gesellschaft für Informatik e.V.

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

IBM Deutschland

itsax – pludoni GmbH

Kontext E GmbH

Learnical GbR

Medienzentrum, TU Dresden

ObjectFab GmbH

Transinsight GmbH

T-Systems Multimedia Solutions GmbH

Universität Siegen

am 07. und 08. Oktober 2013 in Dresden

www.geneme.de
info@geneme.de

D.3 Lebenslanges „Lernen, Lehren und Forschen“ mit *brauchwiki.de*! Der interdisziplinäre Einsatz einer Web 2.0-Anwendung in einem geisteswissenschaftlichen Kooperationsprojekt an der Universität Augsburg

Michael Achatz¹, Michael Jordan², Margaretha Schweiger-Wilhelm¹

¹Universität Augsburg,

Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde

²Universität Augsburg, Medienlabor

1 Lebenslanges „Lernen“: *brauchwiki* ist für alle da

1.1 Von „alten“ Bräuchen und „neuen“ Medien - zur Genese von *brauchwiki.de*

An Terminen wie Weihnachten, Halloween oder Ostern wird in den Medien oftmals die Frage nach der Bedeutung und dem Ursprung von bestimmten Bräuchen aufgeworfen. Hat Halloween beispielsweise etwas mit den Kelten zu tun oder wurde der Brauch aus dem anglo-amerikanischen Kulturfeld nach Deutschland importiert?¹ Eine wissenschaftlich fundierte Antwort darüber zu liefern, ist oftmals schwieriger als es auf den ersten Blick erscheint. Der hohe Innovationscharakter von Bräuchen und Festen, die gesamtgesellschaftlichen Wandlungsprozessen unterliegen, macht eine verbindliche und damit starre Definition zu bestimmten Brauchelementen und einer Gesamtdeutung schwierig oder fast unmöglich (Döring 2007, S. 26). Die Antwort auf die Frage, wie Bräuche aktuell ausgeübt und vollzogen werden, bedarf also einer reflektierten Materialbasis, die zeitnah und beständig und vor allem mit neuesten Erkenntnissen zur Verfügung steht. Klassische Lexika und Einzeldarstellungen in Monographien können diesen Bedarf in der Regel nicht abdecken. Durch die Zeitspanne zwischen dem Schreiben und dem Erscheinen von Texten können Innovationsprozesse nur bedingt erfasst werden (Mezger 2008, S. 184f.).

1 Das Nachrichtenblatt „Die Welt“ berichtete am 25.10.2012 von einem „Totenkult der Kelten“, der vermeintlich Pate für Halloween stand (vgl. <http://www.welt.de/aktuell/article110246125/Vom-Totenkult-der-Kelten-zum-Gruselspass.html> Zugriff 2013 -05-29). Es sei hier in aller Kürze darauf hingewiesen, dass diese These als wissenschaftlich überholt gilt und stattdessen christliche Einflüsse für den Ursprung von Halloween anerkannt werden.

Der Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde schlug an der Universität Augsburg in Zusammenarbeit mit dem Medienlabor einen anderen Weg ein. Durch die Implementierung einer Wikisoftware sollte es den Benutzerinnen und Benutzern ermöglicht werden, sich aktiv und kollaborativ über Bräuche und Feste auszutauschen und den Wandlungscharakter von bestimmten Brauch-Elementen zu thematisieren. Das Ergebnis dieser Symbiose von Brauch und Wiki schlug sich dann auch im Projekttitel nieder: brauchwiki. Dessen Innovationscharakter ergibt sich aus der Allianz zweier bisher inhaltlich kaum verknüpfter Forschungszeige: klassische Volkskunde trifft auf neue Medien und die Informationstechnologie des 21. Jahrhunderts. Im Mai 2009 ging brauchwiki.de nach einer ausgiebigen Testphase online und seitdem sind in über 500 Artikeln aktuelle Bräuche und Feste aus Deutschland, Europa und der ganzen Welt dokumentiert. Es zeigte sich recht schnell, welche Vorteile das Projektkonzept hat: die öffentliche Diskussion und Dokumentation von Bräuchen erlaubt es, deren inhaltliche und formelle Vielfältigkeit zu projizieren, anstatt wie bisher bei Brauchlexika üblich, ausschließlich die historischen Wurzeln von Bräuchen zu ergründen und eine gesellschaftliche Kontextualisierung vorzunehmen. Die Kooperation mit Partnern wie etwa dem Bayerischen Landesverein für Heimatpflege e.V. und dem Bayerischen Rundfunk, ermöglichte es, einen hohen interdisziplinären Zielkurs einzuschlagen und die Ergebnisse mit Hilfe überregionaler medialer Präsentation darzulegen. Daher steht im Gegensatz zu einer starren Datenbank hier die Dokumentation des aktuellen Brauchhandelns im Mittelpunkt des wissenschaftlichen Erkenntnisinteresses. Für die einzelnen Artikel bedeutet das konkret: real an den Bräuchen mitwirkende Personen dokumentieren aus erster Hand das Brauchgeschehen und ihr aktives Handeln. Die Ergebnisse solcher teilnehmenden Beobachtungen werden für die Artikel digitalisiert, ohne sie in ein zu enges inhaltliches Korsett zu pressen. Schließlich sollten – abgesehen von den Erstverfasserinnen und Erstverfasser – auch andere Userinnen und User die Möglichkeit bekommen, relevante Inhalte in die einzelnen Artikel einzuspeisen. Dazu wurde eine sehr niedrige Schwellenoberfläche gewählt, um die Benutzerfreundlichkeit zu einem Hauptmerkmal von brauchwiki zu machen.

1.2 Wozu „alte“ Bräuche ...

Die Auseinandersetzung mit Bräuchen spielt im 21. Jahrhundert eine wesentlich bedeutendere Rolle als es auf den ersten Eindruck erscheint. Doch was ist überhaupt ein Brauch? Der Münchner Volkskundler Helge Gerndt versteht darunter ein „sozial sanktioniertes Handlungssystem mit Regelmäßigkeitscharakter (...), das unterschiedliche Handlungselemente enthält und als Bestandteil des Alltagslebens sowohl instrumentelle als auch zeichenhafte Funktion besitzt“ (Gerndt 1997, S. 85). Durch die zunehmende Vernetzung im global village werden Bräuche als elementares „Identifikationsmuster verstanden und genutzt“ (Seiffert 2008, S. 149), um eine soziale und gesellschaftliche Selbstverortung zu gewährleisten und durch Normcharakter

ein Reglement für den Alltag zu liefern. Die Verbreitungs- und Ausprägungsformen einzelner Bräuche lassen Rückschlüsse auf geographische, konfessionelle, politische oder wirtschaftliche Strukturentwicklungen der jeweiligen Brauchträgerschaften erkennen. Um dafür ein in der Volkskunde berühmtes Beispiel zu bemühen: der im oberbayerischen Ort Kirchseon durchgeführte Perchtenlauf, bei dem verkleidete und maskierte Personen zum Jahreswechsel von Haus zu Haus ziehen, um kleine Gaben zu erbitten, ist keineswegs ein Relikt eines heidnischen Sonnenbrauchs, sondern entstand aus wirtschaftlichen Überlegungen des dort ansässigen Heimatpflegers in den 1950er Jahren (Moser 1964).² Da solche Paradigmenwechseln bei Bräuchen auf sehr kurze Dauer auftreten können, bietet die Dokumentation anhand eines digitalen Brauchportals auf Wiki-Basis einen innovativen Lösungsansatz in der wissenschaftlichen Praxis.

1.3 ... und „neue“ Medien?

Nicht nur in der Hochschullehre (Bremer 2006), sondern auch im Schulunterricht (Honegger 2005) und in Unternehmen (Paul und Sakschewski 2012) gelten Wikis im Rahmen von E-Learning-Prozessen als wichtige und erfolgversprechende Hilfsmittel. Nach Ebersbach et al ist ein Wiki „eine webbasierte Software, die es allen Betrachtern einer Seite erlaubt, den Inhalt zu ändern, indem sie diese Seite online im Browser editieren“ (2008, S. 14). Bei einem Wiki handelt es sich somit um eine Zusammenstellung von Webseiten, die miteinander über Hyperlinks verknüpft sind (Fenner 2008, S. 284f.).

„Wikis sind einfach strukturiert und geben keine bestimmte Nutzung vor, die Nutzungsmuster entstehen erst im Gebrauch“ (Hennicken 2003, S. 4). Gerade in didaktisch angelegten Lehr- und Lernprozessen erscheinen Wikis daher besonders attraktiv, da diese auf die Stichworte „Interaktion“ und „Kollaboration“ setzen und damit nicht nur aktives Lernen, sondern auch den Erwerb von Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit, Kreativität und selbständiges Lösen von Problemen fördern. Darüber hinaus eignen sich Wikis auch in anderen Anwendungskontexten wie z.B. zur Ideensammlung und zur Dokumentation von Projekten. Die Webseiten können außerdem als Kommunikationsplattform dienen (Bremer 2006, S. 103). Bei der Erstellung eines Wikiartikels arbeiten die Nutzerinnen und Nutzer daher gemeinsam an einem Thema, vereinbaren die Inhalte virtuell und demokratisch und konstruieren somit kollaborativ Wissen. Im Idealfall gibt es hier also keine Trennung von Autor und Rezipient (Thelen und Gruber 2003, S. 356). Das erfordert von den Nutzerinnen und Nutzern ein hohes Maß an Toleranz, da Wikiartikel stets unfertig sind und potentiell einem stetigen Wandel unterliegen. Sie benötigen daher „Mut zum Unfertigen“

2 Trotz der wegweisenden Studie von Hans Moser wird bis heute der Mythos eines vermeintlich uralten germanischen Kults verbreitet und touristisch beworben.

(Thelen und Gruber 2003, S. 359). Da alle Userinnen und User in einem Wiki die gleichen Nutzungsrechte besitzen, handelt es sich bei der Erstellung der Inhalte auch um einen höchst demokratischen Aspekt (Lund und Smørdal 2006, S. 39).

2 „Lehren“: E-Learning am Beispiel von *brauchwiki* in der universitären Lehre

2.1 Rahmendaten

Die Anwendungsmöglichkeiten von *brauchwiki* zielen – abgesehen von der Motivation einer breiten Öffentlichkeit für das Projekt – auch auf die Einbindung der Webseiten in den wissenschaftlichen Lehrbetrieb an der Universität Augsburg. Hier wird das Wiki in interdisziplinären Seminaren, die vom Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde und vom Medienlabor angeboten werden, eingesetzt. Im Rahmen von Blended-Learning-Konzepten erstellen die Studierenden Artikel für *brauchwiki*, die als Alternative zu Semesterabschlussarbeiten fungieren oder Hausarbeiten, die schnell im Archiv der Universität verschwinden würden, ersetzen. Für diesen Prozess gesteht man den Studierenden bewusst große Freiräume zu, damit sie sich ihre Forschungsfragen und -ziele selbst definieren. Dabei eignen sie sich umfassende methodische und inhaltliche Kenntnisse an. Die Studentinnen und Studenten suchen sich zunächst ein passendes Thema, bzw. entscheiden sich für einen bestimmten Brauch und stellen anschließend relevante Forschungsfragen, recherchieren die jeweiligen Inhalte, veröffentlichen diese anschließend auf *brauchwiki.de*, um danach mit den Kommilitoninnen und Kommilitonen sowie den Lehrenden virtuell und „face-to-face“ darüber zu diskutieren und ihre Ergebnisse bei Bedarf anzupassen. Unterstützung gibt es dabei von Seiten der Seminarleiterin bzw. des Seminarleiters, die beratend in die Coaching-Rolle schlüpfen. Da alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer die gleichen Nutzungsrechte auf den Webseiten haben, liegt eine große Chance darin, dass die Studierenden ihre Kompetenzen freier entfalten können. Lehrende unterstützen diesen Prozess nicht nur im Seminarraum, sondern auch virtuell. Durch die Online-Publikation der Forschungsergebnisse werden darüber hinaus die Inhalte einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Ein potentieller nützlicher Nebeneffekt ist dabei die Motivation der Studentinnen und Studenten – und damit auch die Qualität der Artikel – zu erhöhen.

2.2 Beispiel einer Lehrveranstaltung

Um diesen Prozess zu verdeutlichen, wird nun ein Seminarverlauf skizziert, der in ähnlicher Form bereits an der Universität Augsburg im Rahmen eines Blended-Learning-Szenarios (im Wintersemester 2012/13) durchgeführt und evaluiert wurde:

Im ersten Teil des Seminars greifen die Studierenden zur Einführung die elementaren Begrifflichkeiten zu den unterschiedlichen Themen („Brauch und Fest“ sowie „Web 2.0“ und „Wiki“ etc.) in kurzen theoretischen Inputs auf. Im Anschluss daran findet eine Onlinephase statt, in der sich die Seminarteilnehmerinnen und Seminarteilnehmer bei *brauchwiki* anmelden und die ersten Schritte bei der Erstellung eines Artikels durchlaufen. Dies geschieht über die Bereitstellung von einführenden Screencasts sowie durch die Präsentation einzelner Wikiartikel (Beispiel: <http://www.brauchwiki.de/Brauchwiki:Anleitung>). Im zweiten Teil des Seminars führt die jeweilige Seminarleiterin bzw. der Seminarleiter auf der Grundlage der aktuellen Forschungsliteratur in die verschiedenen Forschungsmethoden, die für die Erstellung eines guten *brauchwiki*-Artikels notwendig sind, ein. Ein Schwerpunkt liegt hierbei in der theoretischen Betrachtung von teilnehmenden Beobachtungen sowie qualitativen Interviews. In der anschließenden Onlinephase finden dann die Ausarbeitungen der jeweiligen Artikel sowie Peer-Reviewprozesse und die virtuelle Begleitung durch die Seminarleitung statt. Einen großen Stellenwert hat dabei die Kommentarfunktion des Wikis, mit deren Hilfe nicht nur durch die Kommilitoninnen und Kommilitonen, sondern auch durch die Dozentin bzw. den Dozenten Verbesserungsvorschläge und Hilfestellungen gegeben werden. Zudem erhält jeder Studierende bzw. jede Studierende einen shepherd (in Anlehnung und an Reinmann et al 2011, S. 2), der den Entstehungsprozess des Artikels begleitet. Dabei handelt es sich um eine Person aus dem Seminar, die von der Autorin bzw. dem Autor frei gewählt werden darf. In einem letzten Schritt stellen die Studierenden ihre Zwischenergebnisse in Form eines Kolloquiums im Seminar nach einem vorher festgelegten Ablauf vor (siehe hierzu Reinmann et al 2011, S. 3). Inspiriert durch das Feedback der Kommilitoninnen und Kommilitonen sowie die Seminarleitung überarbeiten und finalisieren dann die Studierenden in einer weiteren Onlinephase ihre eigenen Artikel, die im Rahmen der Leistungsbeurteilung mit in die Notengebung einfließen. Ein ausführliches Feedback mit der Möglichkeit zur Führung eines detaillierten Feedbackgesprächs erhalten die Studentinnen und Studenten dann in Anschluss an die Korrektur durch die Seminarleiterin bzw. den Seminarleiter.

3 „Forschen“: *brauchwiki* im Rahmen eines Schulversuchs und eines Migrationsprojekts

3.1 Einsatzmöglichkeiten an Schulen

Neben der Anwendung des *brauchwikis* als Forschungswerkzeug in der universitären Lehre beschäftigten sich die wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Medienlabors und des Lehrstuhls für Europäische Ethnologie/ Volkskunde auch mit der wissenschaftlichen Begleitung eines Schulversuchs, der sich neben ethnologischen/

volkskundlichen Fragen schwerpunktmäßig mit mediendidaktischen Aspekten beschäftigt. Dieser zielt darauf ab, eine auf dem *brauchwiki* basierende Version der Webseiten [Titel: *brauchwiki* macht Schule] in den Schuljahren 2012/13 und 2013/14 im Projektunterricht in der neunten Jahrgangsstufe an sechs Realschulen in Schwaben (Bayern) einzusetzen. In diesem Rahmen dokumentieren Schülerinnen und Schüler Bräuche, Feste und Events.

Zu Projektbeginn erarbeiten die beteiligten Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen von über das Schuljahr verteilten Projekttreffen, die an den einzelnen Projektrealschulen stattfinden, didaktische Szenarien, die anschließend in authentischen Situationen im ersten Projektschuljahr 2012/13 praktisch erprobt werden. Nach der ersten Projektphase und der Auswertung der gewonnenen Daten, werden die von den jeweiligen Schulen erarbeiteten Konzepte gegebenenfalls überarbeitet und im Schuljahr 2013/14 an bisher unbeteiligte Lehrerinnen und Lehrer (Multiplikatorensystem) weitergegeben und erneut in der Praxis erprobt. Dazu notieren die beteiligten Lehrkräfte ihre Planungen und Ergebnisse in einem weiteren Wiki [Titel: *brauchwiki* Didaktik], das dazu gedacht ist, den didaktischen Austausch unter den Lehrerinnen und Lehrer zu fördern. Den am Projekt beteiligten Personen wird dabei im Feld ein großer Freiraum „zur Entwicklung und Erprobung“ (Ploghaus 1992, S. 213) neuer Lösungen für den Einsatz eines Wikis in der Projektarbeit gegeben. Die Schulen setzen somit nicht nur von den wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern herangetragene Ideen um, sondern erstellen ihr eigenes didaktisches Szenarien, die an die individuellen Gegebenheiten vor Ort angepasst sind. Dazu sollen die Projektbeteiligten in die Lage versetzt werden, über einen Zeitraum von zwei Jahren ihre Ideen und Konzepte zum pädagogisch sinnvollen Einsatz von *brauchwiki* in der Projektarbeit/ Projektpräsentation in der neunten Jahrgangsstufe theoretisch zu entwickeln, praktisch zu erproben und bei Bedarf zu verbessern. Das Konzept ist auf die Praxis im Feld ausgerichtet (Jordan 2012, S. 61) und versteht sich also als Implementations- sowie Entwicklungsprojekt, das im Rahmen von sechs Fällen, mit wissenschaftlichen Methoden systematisch begleitet wird. Entscheidend für die Dokumentation der einzelnen Fallbeispiele ist hierbei auch die Kooperation mit den Lehrkräften vor Ort. Im Zentrum der Forschung und der Entwicklung steht die Implementation von *brauchwiki* in der Projektarbeit/Projektpräsentation in der neunten Jahrgangsstufe der Realschule. Ein weiterer Schwerpunkt wird darauf gelegt, wie die Lehrkräfte das *brauchwiki* in der Projektarbeit einsetzen und welche Erfahrungen diese dabei machen. Nicht zuletzt erscheint es auch von Interesse, wie man die Lehrerinnen und Lehrer bei diesen Prozessen unterstützen kann und wie die Lehrkräfte mit den Unterstützungsangeboten umgehen.

Die Generierung der Daten erfolgt in diesem Rahmen hauptsächlich über teilnehmende Beobachtungen und qualitative Interviews. Zudem liefern die Eintragungen in den zur Verfügung gestellten Wikis auch wichtige Ergebnisse im Forschungsprozess.

Im Gegensatz zu rein quantitativ ausgelegten Forschungsprojekten kann die wissenschaftliche Begleitung der einzelnen Fälle hier nicht darauf abzielen, generalisierbare Aussagen hervorzubringen. Vielmehr geht es in den einzelnen Fällen, in denen Theorie und Praxis eng miteinander verzahnt sind, darum, Ergebnisse zu generieren, die dann Einfluss auf die Praxis im Feld haben können. Im Idealfall wäre es möglich, diese dann in vergleichbare Felder zu übertragen. Um die Projektresultate zu optimieren (Stahl 2005, S. 239) unterstützt das Medienlabor die Realschulen bei der technischen Umsetzung und didaktischen Planung sowie der Durchführung des Projekts. Eine weitere Aufgabe der wissenschaftlichen Begleitung besteht darin, die Einzelfälle stringent zu dokumentieren und zu analysieren.

3.2 Einsatzmöglichkeiten bei einem Migrationsprojekt

In einem weiteren Forschungsfeld, das bisher kaum wissenschaftliche Beachtung fand (Matter 2011, S.35), konnte durch brauchwiki eine Schlüsselstellung besetzt werden: die Kontextualisierung der Themenfelder Brauch und Migrationsprozesse.³ Im Zuge eines aus Bundesmitteln geförderten Projekts zur Demokratiestärkung⁴ wurde durch Hilfe einer digitalen und realen Feldforschung nach Formen und Praktiken gelebter Bräuche und Rituale im interkulturellen Kontext einer Stadtgesellschaft in Augsburg geforscht.⁵ Dabei stand die Ausgangsthese, dass sich die bisherige Brauchforschung in erster Linie auf die Mitglieder einer agrarischen Gesellschaft, die so nicht mehr existiert, konzentrierte. Das urbane Umfeld sowie heterogene Gesellschaftsstrukturen blieben aber bisher weitgehend unberücksichtigt. Die identitätsstiftende und (ver-) bindende Wirkung von Bräuchen, sowie die Frage danach, wie Menschen mit Migrationshintergrund in der Aufnahmegesellschaft mit den Traditionen ihrer Herkunftsländer umgehen, ob und in welchem Maße dabei neue Bräuche entstehen oder andere Funktionszuschreibungen bekommen, stand im Erkenntnisinteresse des Forschungsprogramms. Die Einbeziehung von brauchwiki zielte dabei auf drei Schwerpunkte ab:

- *Digitale Dokumentation*: Auf der Webseite www.brauchwiki.de wurden Bräuche, Rituale und Feste von Migrantinnen und Migranten gesammelt, kommentiert und dokumentiert.
- *Interaktion*: Über die Zusammenarbeit mit den lokalen Akteurinnen bzw. Akteuren und Aktionsgruppen sowie auf universitärer Ebene mit den einschlägigen Nachbardisziplinen (Geografie, Soziologie,

3 Bisher wurde zum Themenfeld Migration innerhalb der Volkskunde verstärkt nach Aspekten des Integrationsprozesses geforscht.

4 Das Programm mit dem Titel „TOLERANZ FÖRDERN – KOMPETENZ STÄRKEN“ wurde vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend initiiert.

5 Ein Projektbericht dazu findet sich auf den Webseiten der Stadt Augsburg: <http://www.toleranz-augsburg.de/index.php?section=news&cmd=details&newsid=100>
Zugriff 2013-05-29

Erziehungswissenschaften) wurde die reziproke Beeinflussung von traditionellen und innovativen Brauchstrukturen im Mittelpunkt des Erkenntnisinteresses gestellt sowie die Bedeutung der neuen Medien analysiert.

- *Interpretation*: Basierend auf den vorliegenden Materialien und den neu erhobenen Daten aus der digitalen und realen Feldforschung wurden interkulturelle Handlungsmuster und Prozesse in einem größeren interdisziplinären Kontext fruchtbar gemacht.

Durch mehrere Artikel, die in Kooperation mit Migrantinnen und Migranten für *brauchwiki* entstanden, konnten Adaptions- und Transformationsprozesse veranschaulicht werden. *Brauchwiki* wurde darüber hinaus als Plattform für den Austausch bzw. als Anlaufstelle für interessierte Migrantenverbände eingesetzt. Hilfestellung fand das Projekt durch die Erstellung eines mehrsprachigen Videotutorials, um Sprachbarrieren bei den Benutzern und Benutzerinnen von *brauchwiki* abzubauen. Zusätzlich waren Studierende und Tutorinnen und Tutoren für die Betreuung und für Hilfestellungen beim Anlegen der Artikel zuständig. Durch den Erfolg des Projekts konnte von Lehrstuhlseite die Zustimmung zur langfristigen wissenschaftliche Auswertung des Forschungsfelds Brauch und Migration in Form einer Dissertation gewonnen werden.

4 Ausblick – Zukunftsstrategien im Web 3.0

Neueste Entwicklungen in den social media, wie etwa instagram oder tumblr, erlauben es den Userinnen und Usern, unmittelbar durch ein Smartphone oder durch Tablets Informationen ins Netz zu stellen. Daran will *brauchwiki* anknüpfen, um mit Hilfe eines so genannten Brauchmelders auf der Startseite einen direkten Upload von Fotos – ohne die Bearbeitung eines bestimmten Artikels im Editor – zu ermöglichen. Damit erhofft sich das Projektteam eine noch höhere Frequentierung der Webseiten mit dem Ziel einer verstärkten Aussagekraft über die Verbreitungsvarianten von aktuell besuchten Brauchveranstaltungen.

Literaturangaben

- [Bremer 2006] Bremer, C. (2006) Wikis im eLearning. In: Rensing, C. (Hrsg.): Proceedings der Pre-Conference Workshops der 4. e-Learning Fachtagung Informatik DeLFI. Logos, S. 101–106.
- [Döring 2007] Döring, A. (2007) Rheinische Bräuche durch das Jahr. 2. Auflage. Greven.
- [Ebersbach 2008] Ebersbach, A. et al (2008) Wiki. Kooperation im Web. 2. Auflage. Springer.
- [Fenner 2008] Fenner, M. (2008) Blogs, Wikis und Podcasts im Unterricht. In: Biologie in unserer Zeit, 38, S. 284–286.

-
- [Gerndt 1997] Gerndt, H. (1997) Studienskript Volkskunde. Eine Handreichung für Studierende. 3. Auflage. Waxmann.
- [Hennicken und Zahiri 2003] Hennicken, D.; Zahiri, C. (2003) Arbeiten im Netz. Erste Erfahrungen mit der Kooperations- und Austauschplattform Wiki in der Architekten und Planer-Ausbildung. Arbeitspapier. Universität Kassel Fachbereich 06 Architektur Stadtplanung Landschaftsplanung. http://www.uni-kassel.de/notebook/publikationen/ap_arbeiten_im_netz.pdf [Zugriff 2013-05-30].
- [Honegger 2005] Honegger, B. D. (2005) Wiki und die starken Lehrerinnen. Beitrag zur 11. Fachtagung „Informatik und Schule“ der GI (INFOS05) in Dresden. In: Friedrich, S. (Hrsg.): Unterrichtskonzepte für informatische Bildung. Köllen Druck+Verlag GmbH, S. 173–183.
- [Jordan 2012] Jordan, M. (2012) brauchwiki goes school. Ein fächerverbindendes Unterrichtsprojekt. In: Pauschenwein, J. (Hrsg.): E-Didaktik – Lernen in virtuellen sozialen Räumen. Tagungsband zum 11. eLearning Tag der FH JOANNEUM am 19.9.2012. FH JOANNEUM Gesellschaft mbH, S.56–63.
- [Lund und Smørdal 2006] Lund, A.; Smørdal, O (2006) Is There a Space for the Teacher in a WIKI? In: Riehle, R.; Noble, J. (Hrsg.): Proceedings of the 2006 international symposium on Wikis. ACM Press, S. 37–46. <http://www.wikisym.org/ws2006/proceedings/p37.pdf> [Zugriff 2013-05-30].
- [Matter 2011] Matter, M. (2011) Migration, Integration und Zuwanderungsminderheiten als Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie. In: Johler, R. et al (Hrsg.): Mobilitäten. Europa in Bewegung als Herausforderung kulturanalytischer Forschung. Waxmann, S. 30–39.
- [Mezger 2008] Mezger, W.; Prosser, M. (2008) Europäische Festforschung, Europäische Ethnologie und die Online Datenbank „Folkore Europaea“ - Eine Projektskizze. In: Schill, C.; Prosser, M. (Hrsg.): Fest, Brauch, Identität - Ungarisch - Deutsche Kontaktfelder. Rombach, S. 183–200.
- [Moser 1964] Moser, H. (1964) Der Folklorismus als Forschungsproblem der Volkskunde. In: Hessische Blätter für Volkskunde, 55, S. 9–57.
- [Paul 2012] Paul, S.; Sakschewski, T. (2012) Wissensmanagement für die Veranstaltungsbranche. Besonderheiten, Barrieren und Lösungsansätze. Gabler.
- [Ploghaus 1992] Ploghaus, G. (1992) Zwanzig Jahre Modellversuche in der Berufsbildung. In: Pütz, H. (Hrsg.): Innovationen in der beruflichen Bildung. Hermann Schmidt zum 60. Geburtstag. Bundesinstitut für Berufsbildung, S. 209–218.
- [Reinmann 2011] Reinmann, G. et al (2011) Förderung wissenschaftlichen Schreibens in der Doktorandenausbildung mit Writer´s Workshops: Eine Fallstudie. http://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2011/08/Artikel_Writers_Workshops_final.pdf [Zugriff 2013-05-30].

- [Stahl 2005] Stahl, T. (2005) Wissenschaftliche Begleitung und Innovationstransfer. In: Holz, H.; Schemme, D. (Hrsg.): Wissenschaftliche Begleitung bei der Neugestaltung des Lernens. Innovation fördern. Transfer sichern. Bertelsmann, S. 231–262.
- [Seiffert 2008] Seiffert, M. (2008) Vereinbarungssache - zur Dynamik moderner Brauchpraxis. In: *Schönere Heimat. Erbe und Auftrag*, 3, S. 149–158.
- [Thelen und Gruber 2003] Thelen, T.; Gruber, C. (2003) Kollaboratives Lernen mit WikiWikiWebs. In: Kerres, M.; Voß, B. (Hrsg.): *Digitaler Campus. Vom Medienprojekt zum nachhaltigen Medieneinsatz in der Hochschule. (Reihe Medien in der Wissenschaft)*. Waxmann, S. 356–365.