GROW – Mit der Grounded Theory-Methodologie gemeinsam im Forschen wachsen

Prof. Dr. Sandra Aßmann (Philosophie und Erziehungswissenschaft), Inga Limpinsel: inga.limpinsel@ruhr-uni-bochum.de
Ola Neuberger: olga.neuberger@ruhr-uni-bochum.de
Raphaela Gilles: raphaela.gilles@ruhr-uni-bochum.de

Was zeichnet das Lehrmuster aus?

In Grow werden Bachelor-, Master- und Promotionsstudierende der Erziehungswissenschaft vernetzt, um gemeinsam an aktuellen Fragestellungen zu forschen. Die Grounded Theory-Methodologie liefert dazu einen geeigneten Rahmen. Mit dem Projekt soll eine reflektierte Forschungshaltung inklusive Unsicherheits- und Frustrationstoleranz gefördert werden. Zentrale Technik dabei bildet das Schreiben von Memos. Doktorand*innen werden Role Models für Studierende.

Fakten im Überblick:

In welcher Form existiert eine Präsenzphase?
Einzeltermine

In welchen Zeitraum wird das Lehrmuster durchgeführt?
Während Vorlesungszeit

Wird das Lehrmuster über einen Zeitraum von mehreren Semester durchgeführt?
Ja (2 Semester)

Welchen Umfang hat das Lehrmuster?
Creditpoints: 14
Teilnehmerzahl: 126
Master: 14 CP, Bachelor: 3 bis 4 CP

In welchem Studienabschnitt ist das Lehrmuster angesiedelt?
Bachelor (Profilierungsphase), Master, Sonstiges (Doktorand*innen)

In welcher Art ist das Lehrmuster curricular verankert?
Pflichtmodul

Worum geht es in dem Lehrmuster insbesondere?
Selbstständiges Arbeiten am Text / an Quellen / an Fällen / an Daten, Sonstiges (Vernetzung von Studierenden aus verschiedenen Qualifikationsphasen)

Welche Zielsetzung hat das Lehrmuster?

In Grow wurden Bachelor-, Master- und Promotionsstudierende der Erziehungswissenschaft vernetzt, um gemeinsam über Qualifikationsniveaus hinweg an aktuellen Fragestellungen zum Thema Virtual Reality zu forschen. Das Ziel von GROW war, die Studierenden in der Einnahme einer reflektierten Forschungshaltung zu unterstützen und Unsicherheits- sowie Frustrationstoleranz in Forschungsprozessen zu fördern. Im Rahmen der Seminare “Virtuelle Welten als Kontexte des Lernens” (GM4), “Lernen mit und in Virtual Reality” (AM4) und “Forschen(d) lernen mit der Grounded Theory-Methodologie” (EB) wurde der Erwerb einer themenspezifischen Fach- und Methodenkompetenz angestrebt. Der Erwerb inhaltlichen Basiswissens über Begriffe und aktuelle Diskurse der Virtual Reality sollte einhergehen mit dem Erwerb deskriptiven und prozeduralen Wissens zu wissenschaftlichem Arbeiten und Forschen. Anhand der Arbeit an einer konkreten Fragestellung wurden die Recherchekompetenz sowie die Auswahl gezielter Inhalte eingeübt und die Präsentationskompetenz erweitert. Im Rahmen der Methodenkompetenz sollten die Studierenden Wissen über die Gegenstände sowie das Verfahren qualitativer Sozialforschung im Allgemeinen erwerben und in konkreten Phasen des Forschungsprozesses anwenden. Dazu zählt ebenso die Vermittlung zentraler Aspekte und Anliegen der Grounded Theory-Methodologie sowie das Verfassen von Memos zur Stärkung der Reflexionskompetenz. Die Kommunikationskompetenz sollte durch die Arbeit in Kleingruppen sowie das Peer-to-Peer- Verfahren zwischen Studierenden und Promovierenden geschärft

werden.

Was sind wesentliche Inhalte des Lehrmusters?

Inhaltlich setzten sich die Studierenden zu Beginn mit aktuellen Fragen zum Einsatz von Virtual Reality im Bildungsbereich auseinander. Dafür wurde interdisziplinär in grundlegende Begriffe eingeführt und Virtual Reality weiterführend in formalen, non-formalen und informellen Lernkontexten betrachtet. Die Ebene methodischer Inhalte wurde durch die grundlegende Einführung in die qualitative Sozialforschung berücksichtigt, wobei die Grounded Theory- Methodologie in ihren Grundzügen so-wie das Schreiben von Memos als Teil des Forschungsprozesses adressiert wurden. Die Ideenfindung wurde durch eine Ideenschmiede angestoßen, in der die Promovierenden von ihren Projekten berichteten und mit den Studierenden ins Gespräch kamen. Im Rahmen eines Selbstlernkurses, den die Studierenden parallel zur Arbeit an der Fragestellung absolvierten, wurden Gegenstände qualitativer Forschung, die Aufarbeitung des Forschungsstandes, die Datenerhebung sowie Datenauswertung und zuletzt die Ergebnispräsentation bearbeitet. Das Projekt arbeitete vorrangig mit Gruppenarbeiten zur Bearbeitung einer konkreten Fragestellung sowie an einem Peer-to-Peer-Modus zwischen den Studierenden und den Promovierenden im Rahmen der Ideenschmiede. Durch die enge Zusammenarbeit der Lehrenden mit den wissenschaftlichen Hilfskräften konnte eine intensive Betreuung der Arbeit der Studierenden gewährleistet werden.

Wie ist das Lehrmuster strukturiert?

Das Projekt Grow wurde über zwei Semester hinweg umgesetzt. Die Erprobung erfolgte im ersten Semester des Projekts in zwei Seminaren aus dem Bachelormodul (GM4, AM4) und zwei Seminaren aus dem Mastermodul (Ergänzungsbereich):

- „Virtuelle Welten als Kontexte des Lernens“ (B.A.; GM4; Proseminar; 3 oder 4 CP); Leitung: S. Aßmann
- „Lernen mit und in Virtual Reality“ (B.A.; AM4 “Praktiken des Lernens”; Hauptseminar; 3 CP); Leitung: O. Neuberger
- „Forschen(d) Lernen mit der Grounded Theory-Methodologie“, Teil 1 (M.A.; Ergänzungsbereich; Oberseminar; 7 CP); Leitung: S. Aßmann

• „Forschen(d) Lernen mit der Grounded Theory-Methodologie“, Teil 2 (M.A.; Ergänzungsbereich; Oberseminar; 7 CP); Leitung: S. Aßmann

Teil 1 des Ergänzungsbereichs im Master wurde als Blockseminar zu Beginn des Semesters realisiert, damit die Masterstudierenden die Voraussetzungen haben, die Bachelorstudierenden anzuleiten und zu beraten. Die Doktorandinnen wurden entsprechend in Seminarkonzeption und -durchführung einbezogen.
Die weiteren Veranstaltungen aus den Bachelor- und Masterstudiengängen wurden zeitlich parallel angeboten, sodass eine Zusammenarbeit unter den Studierenden innerhalb des Semesters sichergestellt ist.

Welches Prüfungsform ist in dem Lehrmuster vorgesehen?

Die Ergebnisse der Gruppenarbeit wurden den anderen Studierenden im Rahmen einer Abschlusspräsentation unter Rückgriff auf ein wissenschaftliches Handout vorgestellt, sodass sowohl eine mündliche als auch schriftliche Leistungskontrolle erfolgte. Diese schlossen an prozessbegleitende Leistungskontrollen in Form von Dozierenden-Sprechstunden an.

Welche E-Learning-Elemente werden eingesetzt?

Lernplattform

Tipps für die Umsetzung:

"Das Projekt “GROW - Mit der Grounded Theory-Methodologie gemeinsam im Forschen wachsen” hat gezeigt, dass Forschendem Lernen das Potenzial innewohnt, die Unsicherheits- und Frustrationstoleranz zu steigern und dies als Teil des Forschungsprozesses zu begreifen. Der Peer-to-Peer-Ansatz ermöglicht die Begleitung und Kommunikation zwischen den beteiligten Akteur:innen und initiiert Lernprozesse bei Studierenden als auch bei Promovierenden. Die Praxis des Memo-Schreibens unterstützt die Studierenden beim Erwerb von Reflexionskompetenz und bei der Beantwortung der jeweiligen Forschungsfrage. Gleichzeitig werden damit Anforderungen des Forschungsprozesses bearbeitet und es gelingt ein einfacher Einstieg in das Forschende Lernen. Folgende Handlungsempfehlungen geben wir als Projektinitiator:innen für einen Transfer:

• Die Planung des Einbezugs von Bachelor- und Masterstudierenden sowie ggf. Promovieren-den benötigt einen geeigneten curricularen Rahmen. Daher sollten Zuständigkeiten und Res-sourcen im Vorfeld gründlich kalkuliert werden.
• Das Ziel der Förderung von Unsicherheits- und Frustrationskompetenz kann nur durch eine enge Zusammenarbeit der verschiedenen Akteur:innen erreicht werden. Kommunikations-wege und gemeinsame Termine müssen abgesprochen und koordiniert werden. Dafür bieten sich die Arbeit mit universitätsinternen Mailadressen und die curricular vorgegebenen Seminartermine an.
• Der Heterogenität der Studierenden muss Rechnung getragen werden. Auch die Bachelor-studierenden befinden sich an unterschiedlichen Stationen ihres Studiums und müssen dort abgeholt werden, wo sie sich zeitlich und vorwissensbezogen befinden. Die Begleitung durch den Peer-to-Peer-Modus sollte ergänzt werden durch Hinzunahme von studentischen Hilfs-kräften, um konkret Hilfestellungen geben zu können. Hier wäre auch zu überlegen, die im Projekt entwickelten Materialien (Memo-Vorlagen, Selbstlernkurs, Aufgaben- und Hilfestellung für die unterschiedlichen Phasen des Forschungsprozesses (ins. Auswertung)) zu einem Materialkorpus zu verdichten.
• Für die Vermittlung qualitativer Sozialforschung hat sich die Arbeit mit einem asynchronen stationenbasierten Selbstlernkurs bewährt. Auch an dieser Stelle ist die Betreuung bei Rückfragen sowie der Einbezug der Inhalte in synchrone Sitzungen vonnöten. " Prof. Dr. Sandra Aßmann

Konzipierung:

Kontaktperson: Prof. Dr. Sandra Aßmann (sandra.assmann@rub.de) , Philosophie und Erziehungswissenschaft

Weitere Beteiligte: Inga Limpinsel: inga.limpinsel@ruhr-uni-bochum.de
Ola Neuberger: olga.neuberger@ruhr-uni-bochum.de
Raphaela Gilles: raphaela.gilles@ruhr-uni-bochum.de

Internetseite zum Lehrmuster:
https://www.pe.ruhr-uni-bochum.de/erziehungswissenschaft/sro/forschung/abgeschlossen.html.de

Weitere Informationen:

Veröffentlichungsdatum: 25.01.2023, 11:13 Uhr

Schlagwörter: Forschendes Lernen, Grounded Theory

Fächergruppen: Geisteswissenschaften, Gesellschaftswissenschaften

Das Lehrmuster ist online abrufbar unter: https://lehrmuster.ruhr-uni-bochum.de/?p=1102

Die PDF-Datei wurde generiert am: 27.11.2026, 17:32 Uhr