

GeLF

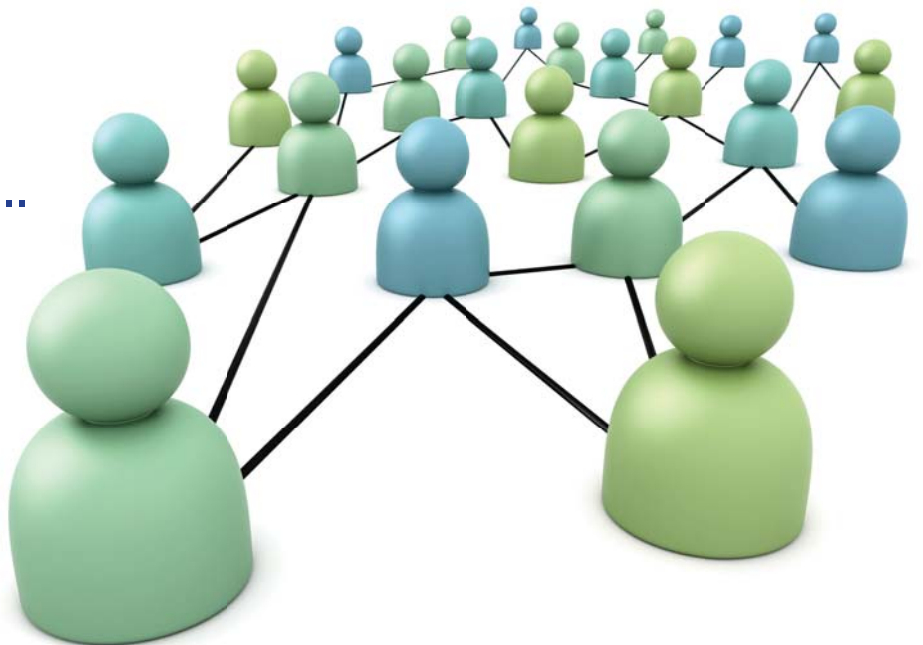
Studentische eLearning-Förderung 2014

Ideen zur Verbesserung eures Studiums mit neuen Medien?

Ihr wisst, wo „der Schuh drückt“?
Helft, die Lehre zu verbessern

Apps, Lernprogramme,
Blogs, Social Networks...

Plant und entwickelt
innovative, kreative
eLearning-Projekte



Bis zu 10.000 € pro Projekt

Jetzt Mittel beantragen! Abgabe: 30.04.14

Informationen und Beratung: www.studiumdigitale.uni-frankfurt.de

Studentische eLearning-Förderung (SeLF) 2014

Der studentische eLearning-Förderfonds (SeLF) hat das Ziel, studentische Initiativen und Ideen rund um den Einsatz neuer Medien zu initiieren und zu unterstützen und so die Umsetzung studentischer eLearning-Konzepte zu ermöglichen. SeLF wird 2014 zum fünften Mal mit einem Gesamtvolumen von Euro 40.000 bis maximal 80.000 (je nach Antragslage) ausgeschrieben. Die Förderung wird zeitgleich mit der eLearning-Förderung für Mitarbeiter und Professoren (eLF) ausgeschrieben. Das Gesamt-Fördervolumen für beide Fonds zusammen beträgt 120.000 €

Gegenstand der Förderung

Mit SeLF sollen Projekte und Initiativen gefördert werden,

- die zu einer allgemeinen Verbesserung der Lehre, der Lehr- und Studienbedingungen und des Lernens beitragen,
- die Unterstützung und Verbesserung vorhandener Lehrszenarien durch den Einsatz Neuer Medien anstreben und
- die eine Umsetzung neuer innovativer eLearning-Vorhaben durch Studierende ermöglichen.

Dazu gehören beispielsweise die Entwicklung und Umsetzung didaktischer Szenarien, die ergänzend und begleitend zur Präsenzlehre den Einsatz multimedialer Lerneinheiten oder netzbasierter Kommunikation, Kooperation oder Betreuung zum Ziel haben, der Aufbau netzbasierter Kooperations- und Austauschmöglichkeiten und auch die Entwicklung netzbasierter Inhalte zum ergänzenden Selbststudium durch Studierende u.a.

Antragsteller

Als Antragssteller sind nur Studierende der Goethe-Universität Frankfurt zugelassen.

Allgemeine Bewertungskriterien (eLearning-Konzept)

Das Projekt, die Idee, das Konzept muss

- einen innovativen Charakter haben, zumindest für das Fach/das Institut/den Fachbereich,
- die Verbesserung der Lehr- und Studienbedingungen zum Ziel haben,
- den Mehrwert gegenüber den vorhandenen Lehr- und Lernangeboten verdeutlichen,
- die eingesetzten oder zum Einsatz geplanten technologischen Rahmenbedingungen definieren,
- von Studierenden (möglichst als Team) initiiert und durchgeführt werden,
- Aussagen zur Nachhaltigkeit der Projektergebnisse (weitere Pflege und Nutzung durch einen Lehrenden, den Fachbereich, der Fachschaft) vorlegen.

Zudem sollte das beantragte Vorhaben

- einen (medien-)didaktischen oder (medien-)pädagogischen Ansatz zur Verbesserung der Lehre bzw. der Studienbedingungen enthalten,
- ein Konzept zur Qualitätssicherung und Evaluation der Projektergebnisse beinhalten.

Antragsverfahren

Anträge sind ab Mitte März 2014 bis spätestens 30.4.2014 unter Verwendung eines elektronischen Antragformulars einzureichen: Siehe self.uni-frankfurt.de. Der Umfang sind maximal 5 DIN A4 Seiten, die über ein Online-Formular erfasst werden. Dabei sind unbedingt die Begrenzungen der Zeichenzahl pro Datenfeld zu beachten und die Gliederung einzuhalten: Angaben zum Antragsteller/zu den Antragstellern; Projekttitle; Projekt ist angesiedelt am Fachbereich/an den Fachbereichen; Beschreibung des Vorhabens; Einzusetzende Technik; Benötigte Ressourcen; Vorhandene Kompetenzen und Projektstatus; Realisierungsplan und Vorgehensweise; Angaben zur Nachhaltigkeit; ggf. Angaben zu Kooperationspartnern und Betreuern am Fachbereich

Die Anträge werden jeweils von zwei unabhängigen Gutachtern nach einem standardisierten Begutachtungsverfahren bewertet. In einer anschließenden Jury-Sitzung wird eine Förderempfehlung an das Präsidium verabschiedet.

Förderbeginn und Förderdauer

Der Förderzeitraum beginnt im Juli 2014 und endet im August 2015. In diesem Zeitraum soll mindestens eine Erprobung des Vorhabens realisiert worden sein. Die Vorbereitungen und Realisierungen sollten möglichst bis zum Wintersemester 2014/15 erfolgen und spätestens im Sommersemester 2015 in der Lehre zum Einsatz kommen, erprobt und evaluiert werden.

Mittelverwendung

Es können sowohl Personal- als auch Sachkosten und kleinere notwendige Investitionen beantragt werden (Hard- und Software, Unterstützung durch Student Consultants, Hiwi-Werkverträge, Druckkosten etc.). Anzuschaffende Sachmittel (Hardware, Software, etc.) verbleiben dabei Eigentum der Universität. Die Mittel dürfen nur für den im Antrag genannten Zweck verwendet werden. Sollen in begründeten Fällen Mittel umgewidmet werden, so ist vorab ein Antrag bei **studiumdigitale** zu stellen. Die Mittel sind QSL-Mittel und müssen bis August 2015 verausgabt sein – Verlängerungen sind nur in sehr seltenen Fällen auf begründeten Antrag möglich.

Förderbedingungen

Betreuung der geförderten Projekte

Geförderte Projekte werden entlang ihrer Umsetzung durch das **studiumdigitale**-Team betreut und begleitet. Ergänzend können die Projekte auch gerne durch die Fachbereiche begleitet werden, dies sollte im Antrag deutlich gemacht werden. Als Auftakt dient eine Kickoff-Veranstaltung für alle geförderten Projekte im Sommer 2014. Danach erfolgt eine halbtägige Schulung in Projektmanagement im Flipped-Classroom Format, sowie mindestens eine Zwischenpräsentation und ein Abschlusstreffen. Die Teilnahme an den genannten Veranstaltungen ist Pflicht.

Berichte

Die geförderten Projekte müssen einen Zwischenbericht und einen Abschlussbericht erstellen und müssen auf Anfrage über den aktuellen Status der Umsetzung ihres Projektes Auskunft geben.

Ansprechpersonen

Es ist für jedes geförderte Projekt mind. ein Ansprechpartner und ein Stellvertreter zu benennen. Sollte eine dieser Personen das Projekt verlassen, muss Ersatz gemeldet werden.

Bereitstellung der Ergebnisse

Die Projektergebnisse sind auf der Webseite von **studiumdigitale** zu dokumentieren und elektronisch zugänglich zu machen. Geförderte Vorhaben können aufgefordert werden, auf eLearning-Veranstaltungen innerhalb oder außerhalb der Hochschule ihre Konzeption und Ergebnisse vorzustellen.

Nutzungsrechte

Grundsätzlich steht allen Mitgliedern der Universität ein nichtausschließliches unentgeltliches Nutzungsrecht an den Projektergebnissen zu (unbenommen hiervon bleibt das Urheberrecht beim Autor). Eine kommerzielle Verwertung der Projektergebnisse durch die Antragsteller oder durch Dritte bedarf der ausdrücklichen Zustimmung der Projektleitung **studiumdigitale** im Namen der Goethe-Universität Frankfurt. Veröffentlichungen zu den Projekten sind ausdrücklich erwünscht unter der Vorgabe, das Projekt **studiumdigitale** zu nennen und gegebenenfalls das Logo einzubinden. Die Projektleitung ist über eine Veröffentlichung zu informieren.

Ausschreibungstext

- [Alle Infos zum studentischen-Förderfonds \(SeLF\)](#)
- [Plakat des studentischen-Förderfonds als Aushang \(SeLF\)](#)

Rückfragen/Beratung

Sie können sich bei der Antragstellung gerne beraten lassen und Rückfragen stellen:

studiumdigitale, zentrale eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt
Ralph Müller, Prof. Dr. Detlef Krömker Tel.: 069/798-24609 / -24600
E-Mail: self@studiumdigitale.uni-frankfurt.de

Anhang 1

Struktur eines SeLF-Antrages für die Ausschreibung 2014

Gesamtumfang maximal 5 DIN A4 Seiten, die über ein Online-Formular erfasst werden. Dabei unbedingt die Begrenzung der Zeichenzahl pro Datenfeld beachten!

1. Angaben zum Antragsteller/zu den Antragstellern (Hauptansprechpartner zuerst nennen)

- Name
 - Martikelnummer
 - Semesterzahl
 - Studienfach
 - Adresse
 - PLZ, Ort
 - Tel. Nr.
 - eMail
- (sowohl für Antragsteller und Vertreter, andere Beteiligte nur Name und eMail-Adresse)

2. Projekttitle (max. 50 Zeichen inkl. Leerzeichen)

3. Projekt ist angesiedelt am Fachbereich/an den Fachbereichen (max. 100 Zeichen inkl. Leerzeichen)

4. Beschreibung des Vorhabens

Zielsetzung, Beschreibung und Mehrwerte (max. 5.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

5. Einzusetzende Technik

Vorhandene Technik, neu anzuschaffende Technik (max. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

6. Benötigte Ressourcen:

Gesamtbedarf zur Umsetzung des Vorhabens (davon Personalkosten Studentische Hilfskräfte u.a.) und Sachkosten (Verbrauchsmaterial, Kleininvestitionen, Lizenzgebühren, usw.) (max. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)
(Siehe auch Kalkulationsmuster Anlage 2, zum Download auch auf der Webseite.)

7. Vorhandene Kompetenzen und Projektstatus

Neues Projekt oder Fortführung, Vorarbeiten und vorhandene Kompetenzen
(1.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

8. Realisierungsplan und Vorgehensweise

Arbeitspakete und Meilensteine (max. 1.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

9. Angaben zur Nachhaltigkeit

Wie kann ein weiterer Einsatz des Projektergebnisses nach Ablauf der Projektzeit gesichert werden (max. 1.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

10. Ggf. Angaben zu Kooperationspartnern und Betreuern am Fachbereich

Name, Institution und jeweils deren Leistungen / Aufgaben
(max. 1.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)

Hiwi-Kosten	Name	Vorname	Std/Monat	Laufzeit von-bis	monatlich	gesamt	
	Muster	Maria	40	01.10.2010-31.12.2010	480,00 €	1.440,00 € (Hiwi "normal")	
	Spiel	Bei	40	01.01.2011-31.05.2011	560,00 €	2.800,00 € (Hiwi mit Bachelor)	
	...						
Summe						4.240,00 €	

Inventargüter	Art	Gegenstand	genaue Bezeichnung (wenn bereits bekannt)	Kosten (geschätzt)	Menge	gesamt
	Hardware	Laptop	-	800,00 €	1	800,00 €
	Hardware	Drucker	HPX 9010	650,00 €	1	650,00 €
	Software	Camtasia		99,00 €	3	297,00 €
	...					
Summe						1.747,00 €

Verbrauchgüter	Art	Gegenstand	genaue Bezeichnung (wenn bereits bekannt)	Kosten (geschätzt)	Menge	gesamt
	Papier	Paket	Druckerpapier	20,00 €	2	40,00 €
	...					
Summe						40,00 €

	Std.Satz	Std/Monat	0,5 Jahr	1 Jahr
normal	12,00 €	480,00 €	2.880,00 €	5.760,00 €
Bachelor-Abschluss	14,00 €	560,00 €	3.360,00 €	6.720,00 €
Master/Diplom/ Magister/SE-Abschluss	18,00 €	720,00 €	4.320,00 €	8.640,00 €

Stunden sollten immer in 20iger Einheiten geplant werden.

Die Kostensätze enthalten Arbeitgeberabgaben, sind deshalb höher als Löhne.