



Call for OE_Space

Ideenwettbewerb zur Stärkung der offenen Bildungsinfrastrukturen

Stand: 23.05.2025

1. Ziele

Mit dem Ideenwettbewerb „OE_Space“ wird eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) weiterentwickelt, die darauf abzielt, innovative Lösungen zur Stärkung offener Bildungsinfrastrukturen zu fördern. Der Wettbewerb ist Teil der OER-Strategie des BMBF, die einen Innovationsraum schafft, um die Potenziale von offenen, freien Bildungsmaterialien – Open Educational Resources (OER) – langfristig und nachhaltig zu erschließen und die Zugänglichkeit zu verbessern. Dabei geht es nicht nur um die Verfügbarkeit von OER, sondern vor allem um die Entwicklung und Förderung von Handlungspraktiken im Umgang mit diesen Materialien, den sogenannten Open Educational Practices (OEP).

Im Fokus des Wettbewerbs im Rahmen der Statuskonferenz „OER im Blick“ steht insbesondere Handlungsfeld 3 der OER-Strategie, das die Etablierung der technischen Grundlagen sowie der Strukturen für OER und OEP zum Ziel hat. OE_Space setzt genau an dieser Stelle an: Ziel des Wettbewerbs ist es, durch die finanzielle Unterstützung von kreativen Ideen offene Bildungsinfrastrukturen zu stärken und ein digitales Ökosystem weiterzuentwickeln, das über die Verfügbarkeit von OER hinausgeht und insbesondere OEP bzw. Handlungspraktiken im Umgang mit OER fördert.

Durch die Vernetzung bestehender Insellösungen werden nahtlose Übergänge zwischen verschiedenen Plattformen, OER-Repositorien und -Referatorien angestrebt, was nicht nur die Entwicklung technischer Schnittstellen erfordert, sondern auch die nicht-technische Ebene ins Zentrum rückt: die enge Zusammenarbeit relevanter Akteure. Daher sind neben technischen Aspekten auch pädagogische, organisatorische und rechtliche Fragestellungen zu berücksichtigen, um offene Bildungspraxis nachhaltig zu unterstützen.

Die vielversprechendsten Ideen werden mit finanziellen Mitteln unterstützt, um eine Umsetzung in die Praxis zu ermöglichen. Erwartet werden praxisorientierte, plattformunabhängige Lösungen, die als Open Source oder als OER veröffentlicht und der Community zur Verfügung gestellt werden. Mit dieser Initiative leistet das BMBF einen Beitrag zu einem zukunftsfähigen, OEP-förderlichen Ökosystem, das besondere Potenziale der Kollaboration und Kooperation, der Kompetenzentwicklung und der Entwicklung neuer pädagogischer Praxis langfristig entfalten soll.

2. Zielgruppe

Antragsberechtigt sind flexible Akteurinnen und Akteure aus Bildung, Wissenschaft, Praxis und Verwaltung, die durch die Umsetzung ihrer Innovationsprojekte eine dynamische, praxisnahe und kollaborative Nutzung von OER ermöglichen bzw. verbessern und zur Stärkung der offenen Bildungsinfrastrukturen beitragen. Der Wettbewerb richtet sich an Personen mit technischem Know-how, wie Entwicklerinnen und Entwicklern oder Start-ups, die neue Lösungen für den digitalen Bildungsbereich gestalten. Gleichzeitig sind Lehrende und Lernende eingeladen, ihre Perspektiven aus der Bildungspraxis einzubringen und z.B. Ideen zur Weiterentwicklung von OER und OEP vorzuschlagen. Auch Vertreterinnen und Vertreter aus Kommunen, Verwaltungen und anderen öffentlichen Einrichtungen sind angesprochen – insbesondere dort, wo offene Bildungsstrukturen bereits genutzt werden und z.B. nachhaltig verankert werden sollen.



Dazu zählen insbesondere:

- Personen mit Mindestalter 18 Jahren und Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland bzw. Zusammenschlüsse von Personen
- Öffentliche (Bildungs- und Forschungs-)Einrichtungen, Vereine, Verbände und gemeinnützige Unternehmen (z. B. gGmbH, gUG oder gAG)
- Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft, insbesondere kleine und mittlere Unternehmen (KMU) und Start-ups

Um insbesondere neue Antragstellende zu ermutigen, setzt das BMBF auf ein vereinfachtes Antrags- und Bewilligungsverfahren, das den Einstieg in die Förderung erleichtert. Ein schneller Bewerbungsprozess sowie die Reduzierung administrativer Hürden bei Antragstellung, Durchführung und Abrechnung durch das Wettbewerbsformat sollen eine breite Beteiligung ermöglichen und innovative Projekte fördern.

3. Teilnahmevoraussetzungen

Der Aufruf zum Wettbewerb wird im Rahmen der Konferenz „OER im Blick“ im Mai 2025 bekannt gegeben und richtet sich an die anwesenden Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Nach der Konferenz haben Personen und Teams mit kreativen Ideen die Gelegenheit, sich für eine Förderung zu bewerben, um - im Fall der Prämierung - finanzielle Unterstützung zur Umsetzung ihrer Projektvorhaben zu erhalten.

Teilnahmeberechtigt sind Personen, Zusammenschlüsse von Personen oder Organisationen, die entweder an der Konferenz „OER im Blick“ am 13. und 14. Mai 2025 teilgenommen haben oder durch ihre Mitarbeitenden dort vertreten waren. Bei Zusammenschlüssen mehrerer Personen bzw. Teams genügt es, wenn mindestens eine Person aus dem Zusammenschluss an der Konferenz anwesend war.

Teams können für die Förderung eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR) gründen – Verbundvorhaben sind nicht förderfähig. Wird ein Team von der Jury für eine Förderung ausgewählt, erfolgt die formale Antragstellung durch die gegründete GbR.

Eine weitere Teilnahmevoraussetzung ist die nachgewiesene relevante Expertise im Bildungsbereich, beispielsweise fachliche, didaktische, technische oder rechtliche Expertise, oder vergleichbare Kenntnisse, die neue Perspektiven eröffnen und einen Beitrag zur Stärkung offener Bildungsinfrastrukturen leisten.

Erwartet werden kreative, praxisorientierte Lösungsansätze, die anschließend als Open Source oder OER öffentlich zugänglich gemacht werden und einen Beitrag zur Weiterentwicklung offener Bildungsinfrastrukturen leisten.

Nach diesem Call werden staatliche Beihilfen im Sinne der De-minimis-Beihilfen Verordnung der EU-Kommission gewährt. Nach Artikel 3 Absatz 2 der De-minimis-Verordnung, darf der Gesamtbetrag der einem einzigen Unternehmen gewährten De-minimis-Beihilfe in einem Zeitraum von drei Jahren 300 000 Euro nicht übersteigen. Die Vorgaben des Artikel 2 der De-minimis-Verordnung zum Begriff „ein einziges Unternehmen“ sind dabei zu berücksichtigen.

Der Antrag auf Förderung nach diesem Call gilt als Erklärung, dass die Antragstellende die Anwendung der De-minimis-Verordnung als Rechtsgrundlage anerkennen und die hierin festgeschriebenen Vorgaben eingehalten werden insbesondere, dass durch die Fördermaßnahme die geltenden Fördergrenzen nicht überschritten werden. Dies gilt besonders auch im Hinblick auf eine mögliche Kumulierung von staatlicher Förderung für das betreffende Vorhaben/die betreffende Tätigkeit.



Die Antragstellenden verpflichten sich darüber hinaus, dass sie im Fall der Gewährung einer De-minimis-Förderung alle damit im Zusammenhang stehenden relevanten Unterlagen mindestens für drei Jahre aufbewahren.

Ein Anspruch auf Gewährung einer Zuwendung besteht nicht. Vielmehr entscheidet die Bewilligungsbehörde aufgrund ihres pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.

4. Challenges

Durch die gezielte Förderung überschaubarer Innovationsprojekte in Form von vernetzten, modularen und automatisierten Lösungen sowie strukturellen Verbesserungen trägt der Ideenwettbewerb dazu bei, technische Insellösungen zu überwinden, organisatorische Hürden abzubauen und ein koordiniertes, zugängliches und nachhaltiges OEP-förderliches Ökosystem in der digitalen Bildung weiterzuentwickeln.

Gefördert werden kreative Lösungsansätze, die eine der folgenden Challenges adressieren:

1. Didaktik & Usability
2. Automatisierung & Integration
3. Aktualität & Qualität
4. Tradition & Innovation
5. Change Management & Kollaboration

#Didaktik & Usability

Weg von der Ablagelogik hin zu Abläufen der Bildungspraxis!

- Wie können offenen Bildungsinfrastrukturen und digitale Tools sinnvoll in den Lehr- und Lernprozess integriert werden, um den Bildungsalltag bestmöglich zu unterstützen?
- Wie kann die Usability offener Bildungsinfrastrukturen gestaltet bzw. verbessert werden, damit sie den Abläufen der Bildungspraxis gerecht wird und diese intuitiv nutzbar sind?

#Automatisierung & Integration

Weg von Insellösungen hin zu einem vernetzten, OEP-förderlichen Ökosystem!

- Wie können automatisierte Prozesse und verbundene Systeme den Bildungsalltag erleichtern? Wie können Lösungen zur reibungslosen Integration unterschiedlicher Systeme aussehen?
- Wie können die Abläufe der Bildungspraxis durch Automatisierung der Prozesse erleichtert werden (bspw. durch den Einsatz von KI, automatisierte Generierung von Metadaten durch KI usw.)?

#Aktualität & Qualität

Weg von Dubletten hin zu aktuellen, zuverlässigen Lernmaterialien!

- Wie bleibt das Lernmaterial immer auf dem aktuellsten Stand und datenschutzkonform?
- Welche Mechanismen zur Sicherung der Qualität und Relevanz von OER/OEP bieten sich an (bspw. durch das Training von KI-Modellen)?

#Tradition & Innovation

Weg vom statischen Content hin zu kreativen Bildungsabläufen!

- Was hat sich bewährt und sollte in andere Bereiche übertragen werden, und wo ist Veränderung nötig, um bestehende Bildungsinfrastrukturen OEP- und OER-förderlich zu gestalten?
- Welche innovativen Technologien oder Ansätze können diese Traditionen sinnvoll ergänzen? (Wie) Können künstliche Intelligenz und moderne Technologien traditionelle Stärken erhalten und gleichzeitig die Bildungsinfrastrukturen neu definieren?

#Change Management & Kollaboration

Weg von geschlossenen Bildungsinfrastrukturen hin zu einer Kultur des Teilens!



- (Wie) Können innovative Bildungsinfrastrukturen die Kultur des Teilens und die OEP unterstützen?
- Wie kann eine erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen kreativen Lehrkräften, innovativen IT-ExpertInnen, Akteuren der Mediendistribution und digital vernetzten Lernenden aussehen, um passgenaue, kreative Lösungen für offene Bildungsinfrastrukturen zu entwickeln?

Alle geförderten Entwicklungen und Ergebnisse müssen als Open-Source-Lösungen bzw. als OER auf etablierten Strukturen (z.B. Repositorien oder Plattformen) bereitgestellt werden. Dies umfasst sowohl Software als auch Leitfäden, Standards und andere entwickelte Materialien. Die Ergebnisse müssen unter einer offenen Lizenz veröffentlicht und frei zugänglich sowie nachnutzbar sein, um die Skalierbarkeit und Weiterentwicklung durch die Community zu ermöglichen.

5. Preisgeld

Das Preisgeld ist zweckgebunden zur konzeptionellen Weiterentwicklung der Projektideen und wird in zwei Tranchen ausgezahlt unter Einhaltung der folgenden, festgelegten Voraussetzungen:

- (1) **Erste Tranche:** Die erste Auszahlung von max. 15.000 Euro (50 % der Fördersumme) erfolgt nach sechs Wochen bzw. zur Hälfte der Projektlaufzeit. Voraussetzung dafür ist die Einreichung einer Zahlungsanforderung zusammen mit einer Bestätigung, dass das Vorhaben zum aktuellen Zeitpunkt wie geplant und bewilligt umgesetzt wird.
- (2) **Zweite Tranche:** Die Auszahlung der zweiten Tranche von max. 15.000 Euro (50 % der Fördersumme) erfolgt nach der Erstellung, Abgabe und Prüfung des Verwendungsnachweises. Die Prüfungsfrist hierfür wird auf zwei Wochen verkürzt.

Im Rahmen des Ideenwettbewerbs „OE_Space“ werden bis zu 10 Ideenskizzen mit einem Preisgeld von jeweils bis zu 30.000 Euro ausgezeichnet. Die Laufzeit zur Umsetzung der geförderten Vorhaben beträgt drei Monate. Die Zuwendung erfolgt über die Gewährung einer Pauschale. Grundlage dafür ist eine Tagespauschale in Höhe von 984,50 € pro vollem Arbeitstag (8 Stunden). Die Anzahl der kalkulierten Arbeitstage sollte in einem angemessenen Verhältnis zur Umsetzung der Idee stehen. Das Preisgeld wird auf Basis der angegebenen Arbeitstage berechnet, jedoch maximal bis zur festgelegten Obergrenze. Liegt der berechnete Gesamtbetrag unterhalb dieser Summe, wird entsprechend weniger ausgezahlt. Wird sie überschritten, bleibt es bei der maximalen Fördersumme von 30.000 €.

Zur Veranschaulichung zwei Beispiele:

Beispiel 1: Für die Umsetzung der Projektidee werden 25 volle Arbeitstage à 8 Stunden benötigt.

- $25 \text{ Tage} \times 984,50 \text{ €} = 24.612,50 \text{ €}$
- Diese Summe wird bei Erfüllung der Voraussetzungen in 2 Tranchen ausgezahlt.

Beispiel 2: Für die Umsetzung der Projektidee werden 40 volle Arbeitstage à 8 Stunden benötigt.

- $40 \text{ Tage} \times 984,50 \text{ €} = 39.380,00 \text{ €}$
- Da die maximale Fördersumme bei 30.000 € liegt, werden 30.000 € bei Erfüllung der Voraussetzungen in 2 Tranchen ausgezahlt.

Über die Pauschale hinausgehende Ausgaben sind nicht zuwendungsfähig.

6. Ablauf und Verfahren

Das Antragsverfahren ist einstufig angelegt und folgt dem folgenden Ablauf:

(1) **Formale Einreichung der Idee:**

Die Ideen können ab dem 15. Mai, 09:00 Uhr bis zum 15. Juni 2025, 20:00 Uhr MEZ, unter folgendem Link eingereicht werden:

https://ptoutline.eu/app/OE_Space.

(2) **Pitch der Idee vor Publikum/Gremium:**

Bei Erfüllung der formalen Kriterien (siehe Punkt 3 „Teilnahmevoraussetzungen“) werden die eingereichten Ideen im Juli 2025 während einer Online-Veranstaltung vor einem Publikum und/oder einem Gremium gepitcht.

(3) **Bewertung und Prüfung der Idee:**

Die eingereichten Ideen werden auf im Punkt 7 genannten Kriterien bewertet und geprüft (voraussichtlich ebenfalls Juli 2025).

(4) **Bei Prämierung: Einreichung der konkretisierten Ideenskizze:**

Im Falle einer Prämierung sind evtl. Hinweise, offene Fragen und evtl. Auflagen in der Projektidee zu berücksichtigen.

(5) **Weiterentwicklung und Umsetzung der Idee:**

Die prämierten Ideen erhalten das Preisgeld, welches zweckgebunden zur konzeptionellen Weiterentwicklung der Projektideen eingesetzt werden muss. Der Zeitraum für die Umsetzung der geförderten Ideen: (voraussichtlich) 1. September 2025 bis 30. November 2025.

(6) **Präsentation der Ergebnisse vor Publikum/Gremium:**

Nach der Umsetzung werden die Ergebnisse der geförderten Projekte vor einem Gremium und gegebenenfalls Publikum präsentiert.

Die Idee ist über den o.g. Link entsprechend der vorgegebenen Gliederung darzustellen:

- (1) Akronym
- (2) Titel der Idee
- (3) Zuordnung zu einer oder mehreren Challenges
- (4) Eine kurze Erklärung der Idee in drei Sätzen
- (5) Die umsetzenden Personen und deren Expertise
- (6) Welches Problem löst Ihre Idee?
- (7) Wer profitiert am meisten von Ihrer Idee?
- (8) Was macht Sie (auch als Team) besonders stark?
- (9) Was sind die nächsten Schritte bei der Umsetzung der Projektidee?
- (10) Geschätzter Aufwand in Arbeitstagen (Anzahl der Arbeitstage à 8 Stunden)

Für die Darstellung gilt eine Zeichenbegrenzung in den einzelnen Feldern, sodass die wichtigsten Informationen klar und fokussiert formuliert werden sollten. Im Falle der Einladung zum anschließenden Online-Pitch besteht die Möglichkeit, auf weitere Aspekte einzugehen.

7. Bewertungskriterien

Bei Erfüllung der formalen Kriterien werden die eingereichten Ideen durch eine Jury/Gremium bewertet. Die Auswahl der zu prämierenden Ideen erfolgt anhand der folgenden Bewertungskriterien:

- **Innovationsgrad und Bezug zu den Challenges** (und dadurch zum dritten Handlungsfeld der OER-Strategie): Wie neuartig und praxisnah sind die zu entwickelnden Lösungen? Inwieweit tragen die Maßnahmen zur Schließung infrastruktureller Lücken und zur Weiterentwicklung eines OEP-förderlichen Ökosystems in der digitalen Bildung bei?
- **Offenheit, Nachnutzbarkeit und Plattformunabhängigkeit:** Inwieweit sind die zu erwartenden Lösungen, Werkzeuge und/oder Inhalte langfristig nutzbar, übertragbar und weiterentwickelbar? Wie ist die Plattformunabhängigkeit gewährleistet?



- **Expertise der Antragstellenden und Wettbewerbsfähigkeit:** Welche einschlägige fachliche, technische, didaktische und/oder rechtliche Expertise bringt die antragstellende Person oder Institution mit? In welchem Maß besteht eine Anbindung an relevante Netzwerke, Communities und Strukturen im Bildungsbereich und/oder im Kontext von OER und OEP? Inwiefern ist die umzusetzende Lösung – insbesondere im Hinblick auf Qualität, Relevanz und Innovationspotenzial – im Verhältnis zum geplanten Aufwand (z. B. Anzahl der Arbeitstage) überzeugend und wettbewerbsfähig?

8. Kontakt

Fragen können per Mail oder telefonisch gerichtet werden.

Fachliche Ansprechpersonen:

Nadja Dietze: +49 228 3821 1006

Dr. Kathrin Knautz: +49 228 3821 1694

E-Mail: uer@dlr.de