

11/2017

DIDAKTIK- NACHRICHTEN



DiZ – Zentrum für
Hochschuldidaktik

Arnd Gottschalk, Matthias Karl, Harald Bolsinger

Digitalisierung in der Lehre als Prozess einer strategischen und operativen Organisationsentwicklung

Verena Gerner, Simon Roderus

Digitale Werkzeuge für eine aktivierende Hochschullehre



Editorial

Digitalisierung der Lehre

Alle reden davon – aber: Was ist das überhaupt?

Auf der hier gegenüberliegenden Seite dieser DiNa-Ausgabe sehen Sie ein großes Schiff, das sich gerade anschickt, die Weltmeere zu erobern. Alle Segel sind gesetzt. Schaut man genau hin, sind die einzelnen Segel beschriftet: Sie tragen vor allem die Namen der Studiengänge, die die Studierenden in der Fakultät Wirtschaftswissenschaften durchlaufen können. Auf allen Ebenen des Schiffes, im Bauch, an Deck und auf der Steuerbrücke sind fleißige Menschen – die Studierenden und Lehrenden – tätig. Jeder trägt bei, was er kann, um gemeinsam den Ozean der Digitalisierung ohne Unfälle zu passieren.

Dieses Schiff steht für die Fakultät Wirtschaftswissenschaften der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt (FHWS). Sie hat sich die Mühe gemacht, ein solches fächerübergreifendes Konzept für die Digitalisierung der Lehre innerhalb der ganzen Fakultät miteinander zu entwickeln. Lesen Sie im ersten Teil dieser DiNa-Ausgabe, welche Prinzipien die Fakultät für sich formuliert hat.

Was konkret kann nun aber in einer einzelnen Lehrveranstaltung getan werden? Ist es schon ein sinnvoller Ansatz, nun das Vorlesungsskript über Moodle oder ähnliche Werkzeuge zur Verfügung zu stellen? Oder sollten wir in der Lehre die neuen Werkzeuge nicht eher dafür benutzen, dass sich Studierende intensiver als in analoger Umgebung mit der Materie auseinandersetzen können? Erfahren Sie im zweiten Teil dieser Ausgabe an zwei Beispielen, wie die Umsetzung im Detail aussehen kann!

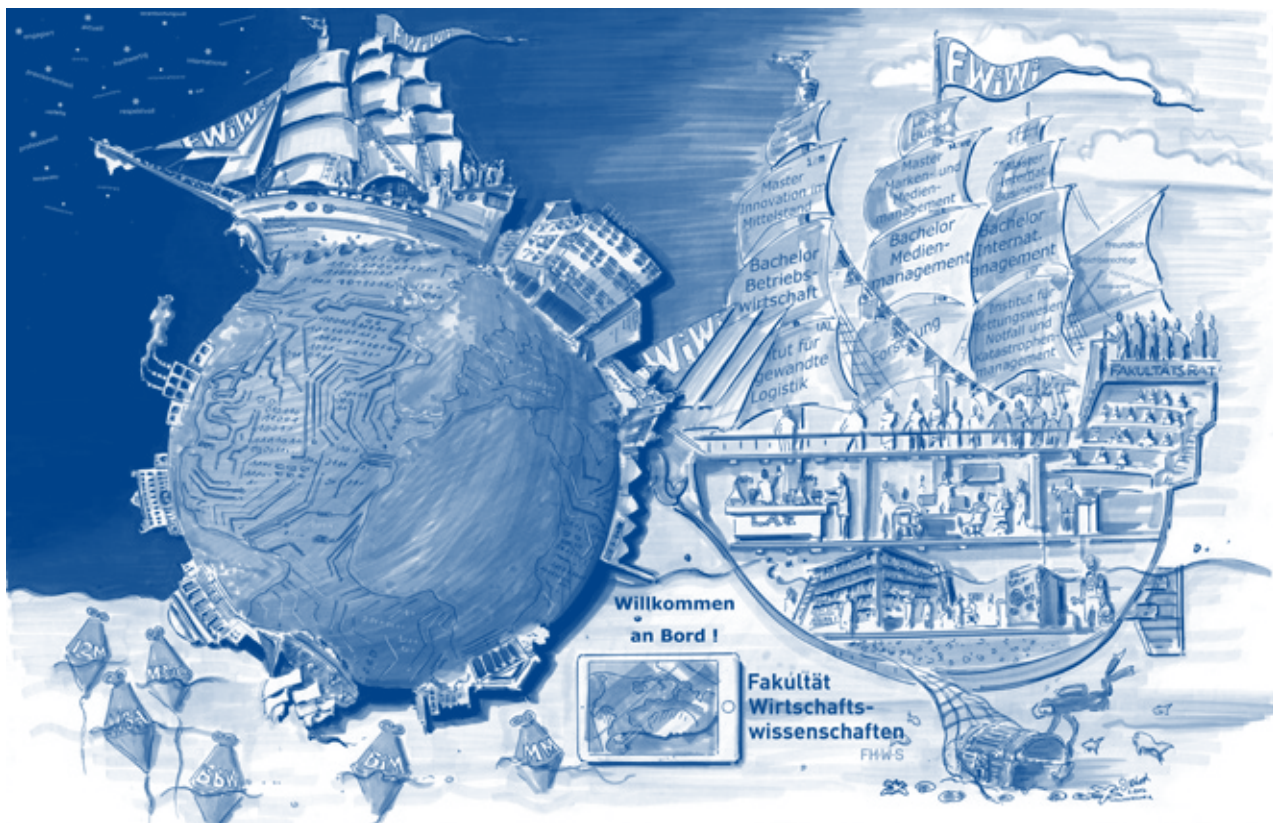
Digitalisierung hebt die pädagogischen/didaktischen Erkenntnisse und Grundsätze nicht aus. Nach wie vor gilt, dass im Zentrum der Hochschulbildung das Lernen der Studierenden steht, und dass alle Bemühungen der Lehrenden darauf ausgerichtet sein sollten, die Lernenden in eine aktive Auseinandersetzung mit der Materie zu bringen. Digitale Arbeitsweisen können dabei unterstützen, Studierende besser zu erreichen oder zu versorgen, sie können sogar zielgruppengerecht maßgeschneiderte Lehrkonzepte ermöglichen – so wie das unter anderem in der letzten DiNa (wenn auch nicht unter dem Stichwort Digitalisierung) geschildert war.

Viel Geschick und Erfolg bei der Umsetzung
wünscht Ihnen
Ihr

Franz Waldherr

Digitalisierung in der Lehre als Prozess einer strategischen und operativen Organisationsentwicklung

Arnd Gottschalk
Matthias Karl
Harald Bolsinger



1. Vom Pilot zum Programm: Entwicklung einer Fakultäts-Digitalisierungsstrategie

Die Digitalisierung transformiert fortlaufend die Gesellschaft und Arbeitswelt, resultierend aus dem aktuellen Fortschritt im Informations- und Kommunikations-Bereich. Sie bewirkt damit ebenso eine kontinuierliche Veränderung der Hochschullehre. Kontinuierlich für die Akteure (Hochschulleitungen, Lehrende), welche die Digitalisierung nicht als fernen Trend, sondern als Aufgabe zur regelmäßigen Anpassung und Modernisierung der Lehre verstehen. Radikal wirkt das hingegen für diejenigen, die den digitalen

Transformationsprozess zu lang verdrängt haben und vorwiegend nach Belegen gegen den didaktischen Nutzen von Digitalisierung in der Lehre suchten, anstatt empirisch gestützte Erkenntnisse in eigenen Pilotprojekten zu generieren.

Durch Digitalisierung verändern sich sowohl die Eingangskompetenzen der Studienanfänger, als auch die Anforderungen an die Beschäftigungsbefähigung (Employability), woraus sich für Hochschulen Chancen und Herausforderungen zur Weiterentwicklung von Studienprogrammen und Lernzielen sowie zur Positionierung im Bildungsmarkt ergeben.

Die Ausbildung von Studierenden zu verantwortungsbewussten Nutzern und Gestaltern der Digitalisierung erfordert Änderungen der methodischen, sozialen und personalen Kompetenzen. Das Konzept der kompetenzorientierten Lehre stellt daher die Grundlage für eine sinnvolle Digitalisierungsstrategie dar, wie sie die Fakultät Wirtschaftswissenschaften (FWiWi) der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt (FHWS) im vergangenen Wintersemester 2016/17 entwickelt und verabschiedet hat.

Die FWiWi-Digitalisierungsstrategie berücksichtigt dabei die spezifische Dynamik der Digitalisierung, welche in besonderem Maße die Integration von Wissenstransfer und praxisorientierter Lehre und Forschung erfordert. Gleichzeitig schaffen die Prozesse der Digitalisierung neue technische Möglichkeiten zur Bewältigung der Heterogenität und Individualität aktueller und künftiger Studierendengenerationen durch effizientere (smarte) Lehr-, Lern- und Prüfungsformen sowie Verwaltungsprozesse.

Durch Digitalisierung in der Lehre werden neue Kompetenzanforderungen (z. B. Medienkompetenz und Mediendidaktik) an die neuen und etablierten Lehrenden gestellt. Lehrende werden künftig auch zu Lerncoaches für individuelle Lernprozesse der Studierenden. Die veränderten Rahmenbedingungen zur erfolgreichen digitalen Transformation an Hochschulen sind bei den Lehrverpflichtungsverordnungen, den Flächenplanungsvorgaben sowie der Planung der technischen Infrastruktur deshalb dringend zu berücksichtigen (vgl. UAS7, 2016, S. 6 f.).

Mit ihrer Digitalisierungsstrategie befindet sich die FWiWi momentan in einer Pionierposition, wenngleich das Thema „Digitalisierung“ an sich auch in der bayrischen Hochschulentwicklung aktueller denn je ist. Die Fakultätsleitung ist jedoch davon überzeugt, dass von einer gemeinsam entwickelten Strategie eine richtungsweisende und integrierende Kraft ausgeht, die sie letztendlich auch mit ausreichenden Argumenten versorgt, z. B. wenn es um die Allokation von Ressourcen oder Forschungsvorhaben geht.

Für die Positionierung unserer betriebswirtschaftlich modern agierenden, international ausgerichteten, medienwirtschaftlich orientierten und innovativen Fakultät stellt die Entwicklung einer nachhaltigen Digitalisierungsstrategie eine große Chance dar. Eine klare Positionierung zum Thema Digitalisierung erleichtert zudem den Zugang zur Forschung in diesem Bereich.

Mit der fakultätsspezifischen Digitalisierungsstrategie leistet die Fakultät einen Beitrag zur Hochschulstrategie, bzw. dem Hochschulentwicklungsplan sowie der Zukunfts- und Digitalisierungsstrategie des Freistaates Bayern (vgl. https://www.stmwi.bayern.de/fileadmin/user_upload/stmwivt/Themen/Medien/Dokumente/2015-07-27-Zukunftsstrategie-BAYERN-DIGITAL.pdf).

Strategischer Handlungsrahmen

Die Umsetzung der Vision einer innovativen, kompetenzförderlichen Hochschulbildung an unserer Fakultät setzt voraus, dass die Lehrenden befähigt sind, digitale Kompetenzen zu vermitteln und dabei auf passgenaue didaktische Konzepte zum Lernen mit digitalen Medien zurückgreifen können. Darüber hinaus braucht es förderliche Rahmenbedingungen:

- einen nutzerfreundlichen und transparenten Rechtsrahmen,
- eine der LuFV (Lehrverpflichtungsverordnung) konforme Honorierung des Mehraufwandes für die Erstellung und Durchführung digitaler, multimedialer Lehrveranstaltungen,
- eine angemessene technische und organisatorische Ausstattung bzw. eine technische und organisatorische Infrastruktur
- sowie eine Unterstützung bei der erforderlichen Personal- und Organisationsentwicklung, z. B. in Form von individuellem Mediencoaching.

Dies alles steht stets unter **einer** Prämisse: Der Einsatz digitaler Medien ist für uns kein Selbstzweck, sondern entscheidend

ist die Eignung im Rahmen eines durchdachten pädagogischen und didaktischen Konzepts sämtlicher Lehrformate (vgl. BmBF, 2016, S. 12).

Mit der Digitalisierungsstrategie verfolgt die Fakultät Wirtschaftswissenschaften an der FHWS das Ziel, einen umfassenden Handlungsrahmen für eine zukunftsfähige, kompetenzorientierte Lehre im Kontext der Digitalisierung zu schaffen. Es ist das erklärte Ziel der FWiWi, sich an die strategischen Überlegungen der Hochschulleitung anzulehnen und die bestehenden Bestrebungen bzgl. Digitalisierung in der Lehre weiter auszubauen und zu vertiefen.

In Folge dessen fokussiert sich die FWiWi vorrangig auf die strategischen Zieldimensionen:

- a) Effizienz der Lehre, darunter verstehen wir beispielsweise, dass die Studierenden unser Studienprogramm in der geplanten Zeit absolvieren können.
- b) Qualität der Lehre, darunter verstehen wir kompetenzorientierte, didaktisch-methodisch anspruchsvolle, moderne Lehrangebote im Kontext der Digitalisierung.

Diese Zieldimensionen sind leitend für eine ganzheitliche Herangehensweise, die wir in den nachstehenden strategischen Handlungsfeldern systematisieren:

Von vielen Einzelmaßnahmen zum Programm (Strategie)

Wie grenzt man eine Digitalisierungsstrategie gegenüber dem normalen Modernisierungsprozess der IT-Infrastruktur ab? Wo beginnt Digitalisierung und wo endet sie? „Wir sind doch schon voll digital, Herr Kollege!“, oder „Früher hatten wir Overhead-Projektoren, heute haben wir Beamer. Inhalt und Qualität der Lehre sind gleich geblieben, wir haben dadurch nur Mehraufwand!“, oder „Ich brauche einen neuen, schnelleren Rechner, sonst geht gar nichts mehr!“ oder „Bringen Sie mir erstmal fundierte empirische Befunde, dass das Lernen mit digitalen Medien besser ist, als meine aktuelle Lehre!“, hören wir bei der Diskussion unserer Digitalisierungsstrategie.

Digitalisierung wird nicht von allen Kollegen bejubelt. Die „Digitalisierenden“ werden vereinzelt als fortschrittsgläubige Jünger von weltbekannten IT-Unternehmen stigmatisiert. Dieser Widerstand und diese Skepsis im Kollegium muss ernst genommen und diskutiert werden. Eine Teilung der Betroffenen in zwei Lager ist kontraproduktiv. Veränderungen dieser Art, die insbesondere den unmittelbaren eigenen Bereich betreffen, sind mit Bedacht einzuführen. Dogmatische Verordnungen, wie bspw. an der Arizona State University,

Strategische Handlungsfelder	Oberziele
1. Lehre	Kompetenzorientierte Lehre unter Einsatz moderner digitaler Medien sowie LuFV-konforme Honorierung digitaler, multimedialer Lehrformen.
2. Forschung	Verbindung von angewandter Forschung und Digitalisierung in Form von auch in der Lehre zum Einsatz kommenden Laborsituationen und Projekten.
3. Infrastruktur	Ermöglichung einer innovativen, modernen Lehre, unterstützt durch technische und organisatorische Infrastruktur sowie einen auf 1. und 2. angepassten Laborcluster ¹ .
4. Personal- & Organisationsentwicklung	Aufbau und Entwicklung digitaler Medienkompetenz bei Lehrenden und Lernenden als kontinuierlicher Prozess.
5. Rechtlicher Rahmen	Nutzung und Entwicklung eines rechtssicheren und datenschutzkonformen Rahmens.

¹ Als „Laborcluster“ wird an unserer Fakultät die Gesamtheit der miteinander vernetzten Labore (DigiLab, ProcessLab, BehaveLab) bezeichnet.

wo der Präsident dem kompletten Lehrkörper ein zweiwöchiges Training in Blended-Learning-Methoden verordnet und zugleich eine Mittelschicht an sog. Instructional Designern als Supporteinheit für die Lehrenden eingezogen hat, sind in unserer Hochschullandschaft ungeeignet. Im Veränderungsrahmen ist unbedingt die Vielfalt der Lehrformen als Ausfluss der Freiheit der Lehre zu würdigen, so dass eine langfristig zielführende Mixtur aus sich ergänzenden Lehrformaten entsteht.

Auch wird deutlich, dass das Thema Digitalisierung in der Lehre nicht die alleinige Angelegenheit des IT-/Rechenzentrums einer Hochschule sein kann. Digitalisierung ist eine ganzheitliche Aufgabe, die einen integrierten, soziotechnischen Ansatz erfordert.



Sieben Punkte einer Digitalisierungsstrategie (eigene, analoge Darstellung in Anlehnung an Bischof et al. 2016)

Bei der konkreten Umsetzung ihrer Digitalisierungsstrategie orientiert sich die FWiWi an den sieben Schritten der „Change-Erfolgsfaktoren im Phasenmodell“ der Themengruppe „Change Management und Organisationsentwicklung“ im Hochschulforum Digitalisierung (vgl. Bischof et al. 2016):

1. Dringlichkeit erkennbar machen / Anreize schaffen
2. Führungskoalition für die Digitalisierungsstrategie schmieden
3. Vision und Strategie konkretisieren
4. Kommunikation der Maßnahmen
5. Befähigung / Qualifizierung der Betroffenen (Lehrkräfte)
6. Schnelle Erfolge erzielen, um Partizipation und Transformation zu fördern
7. Konsolidierung der Maßnahmen
8. Verankerung der Digitalisierungsstrategie in der Hochschulkultur

Dieses Vorgehen ist besonders geeignet, wenn Hochschulen oder/und Fakultäten nach einem roten Faden für ihre spezifische Digitalisierungsstrategie suchen.

2. Vernetzen, beteiligen, befähigen: Medienpädagogische Tage als Instrument zur Personal- und Organisationsentwicklung

Als ein Instrument der Personal- und Organisationsentwicklung auf dem Weg zu mehr Digitalisierung in der Lehre und zur Umsetzung der FWiWi-Digitalisierungsstrategie haben wir unter Initiative der Hochschulleitung einen „Medienpädagogischen Tag“ (MPT) initiiert, der erstmalig im Wintersemester 2016/17 durchgeführt wurde. Im Blickwinkel dieses neuen Veranstaltungsformats steht der wirksame Einsatz von Medien in der Hochschullehre, welcher sich in einem ständigen Prozess der Weiterentwicklung befindet. Die aktuellen und zukünftigen Trends im Zeitalter der Digitalisierung eröffnen einerseits neue Möglichkeiten und rufen andererseits zur kritischen Auseinandersetzung über die Grenzen

der Digitalisierung auf. Der Medienpädagogische Tag soll als Forum für Lehrende der Hochschule dienen, die sich zu alle dem informieren, austauschen und weiterqualifizieren möchten.

Die hochschulübergreifende Initiative stieß auf eine sehr positive Resonanz: insgesamt 57 Kolleginnen und Kollegen aus allen Fakultäten bekundeten im Vorfeld durch ihre Teilnahme im eigens für das Thema Medienpädagogik eingerichteten und für alle Dozentinnen und Dozenten zugänglichen E-Learning-Kurs ihr Interesse an dem Thema Medienpädagogik. Schließlich tauschten sich bei der Auftaktveranstaltung 25 Kolleginnen und Kollegen persönlich zu aktuellen Beiträgen und Umsetzungsbeispielen zum Thema Digitalisierung in der Lehre aus:

Prof. Dr. Achim Förster (FAS – Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften) ging in seinem Vortrag auf das Urheberrecht ein, hier insbesondere auf die Verwendung von Grafiken/Bildern/Videos/Links u.ä. in Lehrveranstaltungen bzw. Lehrveranstaltungsmaterialien sowie weitere Fragen, wie z.B. elektronischer Semesterapparat, Video- und Filmaufnahmen durch Dozierende und Studierende in der Lehrveranstaltung.

Prof. Dr. Thilo Büsching (FWiWi – Studiengangsleiter Medienmanagement) führte gemeinsam mit fünf Studierenden des Studiengangs Medienmanagement in den Umgang mit der Software iSpring Solutions ein. Unter Anleitung der studentischen Tutoren erstellten die Teilnehmer selbständig kurze Lernvideos und erlebten damit, wie effizient die Technologie in der Anwendung sein kann.

In ihrem Beispiel über Gamification ging Frau Prof. Dr. Isabel John (FIW – Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik) auf die Umsetzung von anreizgesteuerten Lernfortschrittskonzepten in Moodle ein. Studierende erwerben hier analog zu ihrem Lernfortschritt sog. „Badges“ und gelangen zu neuen Leveln, was den Spieltrieb durch niedrigschwellige Belohnungsanreize fördert.



Teilnehmende des 1. Medienpädagogischen Tages an der FHWS im WS 2016/17. Die Veranstaltung findet seither einmal pro Semester statt.



Zur Produktion von Lehrvideos mit „iSpring“ hielt Prof. Dr. Büsching (FWiWi) beim 1. Medienpädagogischen Tag einen Workshop.

Einen Ausflug in die Zukunft des Lernens vermittelten Dr. Christian Alexander Bauer (FG – Fakultät Gestaltung) und Maria Le Quang, Studierende der Fakultät Gestaltung. Sie entwickelten ein Szenario für die digitale Welt von morgen, in der Kinder in häuslicher Umgebung von Technologien mit künstlicher Intelligenz, die sich als Teil in die Familie integrieren, unterrichtet werden. Utopie oder ernstzunehmende Vision? Dr. Bauer forderte die Teilnehmer zu einer kritischen Diskussion auf.

Zum Abschluss des ersten Medienpädagogischen Tages präsentierte Matthias Karl (FWiWi) anhand eines selbst entwickelten Digitalisierungsgradmodells, wie Dozentinnen und Dozenten selbständig den Digitalisierungsgrad ihres E-Learning-Angebotes einschätzen und daraus Impulse für die kompetenzzielorientierte Weiterentwicklung gewinnen können. Zugleich erhalten Dozentinnen und Dozenten damit hilfreiche Tipps im Umgang mit Moodle, welche sie selbst umsetzen können. Am Beispiel des Blended-Learning-Kurses „Unternehmensethik & Werteorientierung“ von Dekan Prof. Dr. Harald Bolsinger (FWiWi) erläuterte er dieses Prinzip sowie weitere Feinheiten der an der FWiWi verfügbaren technischen Infrastruktur.

Im vergangenen Sommersemester 2017 wurde der „Medienpädagogische Tag“ erfolgreich fortgesetzt – diesmal mit über 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmern aus sämtlichen Fakultäten der Hochschule. Die Schwerpunktthemen der Veranstaltung waren „Autorensysteme für E-Learning/ Blended Learning“ sowie „Elektronische Prüfungen“, zu denen dieses Mal auch externe Keynote-Speaker gewonnen werden konnten. Auch dieser Medienpädagogische Tag stieß auf äußerst positive Resonanz bei den Lehrenden. Das kann als Indiz gewertet werden, dass wir mit unserer Digitalisierungsstrategie auf dem richtigen Weg sind.

3. Reflexion und Weiterentwicklung des Digitalisierungsgrades in der Lehre durch Online-Self-Assessment und Medientoaching

Mit dem beim ersten Medienpädagogischen Tag vorgestellten „Digitalisierungsgradmodell“ wurde ein einfach zu verstehendes Instrument zur Unterstützung der Lehrenden auf ihrem persönlichen Weg zu sinnvoller Digitalisierung der Lehre entwickelt. Übergreifendes Ziel des Modells ist die Steigerung von Effizienz und Qualität der Lehre mit Digitalisierung. Dazu bedarf es der Operationalisierung des E-Learning-Begriffes, um den Aufwand und die Qualität messbar zu machen, welche in den jeweiligen Online-Angeboten der Lehrenden stecken.

Wir haben dazu ein 3-Stufen-Modell entwickelt, das die Vielzahl an Online-Aktivitäten über das Lernmanagementsystem der Hochschule (Moodle) auf drei klar definierte Szenarien reduziert:

- Stufe 1:** E-Learning als Ergänzung der Lehrveranstaltung
- Stufe 2:** E-Learning zur Vertiefung der Lehrveranstaltung
- Stufe 3:** Blended Learning (gleichwertige Präsenz- und Online-Phasen)

Mithilfe eines Online-Self-Assessments können Lehrende der FHWS ihre Online-Lehre zukünftig nach den Kriterien des Digitalisierungsgradmodells überprüfen und dabei z. B. erfahren, auf welcher Komplexitätsstufe ihre Lehrangebote angesiedelt sind, und welche Möglichkeiten zur Steigerung von Effizienz und Qualität ihrer Kurse existieren. Dazu wird das Self-Assessment in einen eigenen, für Dozenten frei zugänglichen E-Learning-Kursraum integriert, in dem auch die einzelnen Stufen des Modells näher erläutert, praktische Tipps zu Moodle-Aktivitäten gegeben sowie Praxisbeispiele, didaktische Hinweise und Kursraum-Templates zur Verfügung gestellt werden.

Gerade Lehrenden, welche bisher wenig im Bereich E-Learning und Digitalisierung tätig waren, soll so ein niedrigschwelliger Einstieg ermöglicht werden. Ziel ist, dass sich die Lehrenden nach und nach an die höheren Stufen – im Optimalfall also ein Blended-Learning-Szenario – heranwagen, um ihre Präsenzlehre aufzuwerten und/oder zu ergänzen. Um den damit verbundenen Mehraufwand (für Erstellung und Betreuung der Online-Lernumgebung) auch einmal entsprechend honorieren zu können, ist das Digitalisierungsgradmodell mit seinen operationalisierten Stufen ebenfalls eine gute Diskussionsgrundlage.

Fazit

Wir haben anhand der Digitalisierungsstrategie der FWiWi beispielhaft aufgezeigt, wie auf Fakultätsebene Digitalisierung der Lehre zunehmend an Bedeutung gewinnen kann. Entscheidend sind bei diesem Prozess die Steigerung von Effizienz und Qualität der Lehre – immer jedoch unter der Prämisse, dass digitale Lehre mediendidaktisch fundiert sein muss. Als strategische Handlungsfelder hat die Fakultät Wirtschaftswissenschaften die Bereiche Lehre, Forschung, Infrastruktur, Personal- & Organisationsentwicklung und den rechtlichen Rahmen für sich definiert. Bei der Umsetzung der Strategie orientiert sich die FWiWi an den Stufen der Change-Erfolgsfaktoren im Phasenmodell, wie sie vom Hochschulforum Digitalisierung vorgelegt wurden, berücksichtigt dabei jedoch die hochschuleigenen Begebenheiten. Die Initiierung des Medienpädagogischen Tages, welcher dem Austausch und der Weiterbildung von Lehrenden der Hochschule dient, stellt einen ersten konkreten Schritt im Rahmen dieser Digitalisierungsstrategie dar. Er ist zugleich ein Format, in welchem weitere Initiativen, wie das Digitalisierungsgradmodell der FWiWi, eingeführt und diskutiert werden können. Nach einem verheißungsvollen Start steht die Fakultät Wirtschaftswissenschaften nun vor der flächendeckenden Umsetzung ihrer Digitalisierungsstrategie. Auf den verschiedenen definierten Handlungsfeldern werden

nach und nach entsprechende Maßnahmen entwickelt und umgesetzt, welche Fakultät und Hochschule fit machen für die Zukunft der digitalen Lehre.

Literatur

Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie: Zukunftsstrategie Bayern digital, München 2016 (Quelle: https://www.stmwi.bayern.de/fileadmin/user_upload/stmwit/Themen/Medien/Dokumente/2015-07-27-Zukunftsstrategie-BAYERN-DIGITAL.pdf)

BMBF: Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft. Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, Berlin 2016 (Quelle: https://www.bmbf.de/files/Bildungsoffensive_fuer_die_digitale_Wissensgesellschaft.pdf)

Bischof, Lukas et. al. (2016): Zur nachhaltigen Implementierung von Lerninnovationen mit digitalen Medien – Grundlagentext der Themengruppe „Change Management und Organisationsentwicklung“ im Hochschulforum Digitalisierung, In: Arbeitspapier Nr. 16, Berlin, Januar 2016 (Quelle: http://www.che.de/downloads/HFD_AP_Nr_16_Grundlagentext_Change_Management.pdf)

Burow O.A. (2013): Pädagogik 3.0. Lernen in Freiheit und die Rückkehr zur Kreativität. Weinheim: Beltz. (erscheint im Oktober)

Kreulich, Klaus u. a.: Digitalisierung – Strategische Entwicklung einer kompetenzorientierten Lehre für die digitale Gesellschaft und Arbeitswelt. Die Position der UAS7-Hochschulen für angewandte Wissenschaften, Berlin 2016 (Quelle: http://www.uas7.de/fileadmin/Dateien/UAS7_Broschue-Digitalisierung.pdf)

Schulmeister, Rolf (2015): Abwesenheit von Lehrveranstaltungen. Ein nur scheinbar triviales Problem.

Quelle: https://www.campus-innovation.de/fileadmin/dokumente/Schulmeister_Anwesenheit__Abwesenheit__2_.pdf

Ungerhausen, Uta; Edmunds, Georg; Buß Imke (2016): Anrechnung virtueller Lehre auf das Lehrdeputat. In Die Neue Hochschule (DNH) 4/2016, S.102 – 105

Empfehlenswerte Links

<https://hochschulforumdigitalisierung.de/>

Autoren



Prof. Dr. Harald J. Bolsinger

Professor für Wirtschaftsethik und Volkswirtschaftslehre an der Fakultät Wirtschaftswissenschaften der FHWS Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt. Der Würzburger Wirtschaftsethiker Harald Bolsinger sammelte umfangreiche Praxiserfahrungen in Firmenkundenbetreuung und Vertrieb im genossenschaftlichen Bankensektor sowie als Wirtschaftsförderer für die Stadt Nürnberg. Er ist in zahlreichen Initiativen zur Förderung von Unternehmensethik und christlichen Werten im Geschäftsleben aktiv. Er lehrte an verschiedenen Hochschulen und ist Dekan der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der FHWS.



Prof. Dr. Arnd Gottschalk

Professor für Personalmanagement und Organisationsentwicklung an der Fakultät Wirtschaftswissenschaften der Hochschule Würzburg-Schweinfurt. Seine Schwerpunkte liegen in den Themen Change- und Innovationsmanagement. Er ist „Head of Digital Learning“ innerhalb der Fakultätsleitung. Zuvor war er 15 Jahre in verschiedenen Managementfunktionen in den Branchen Automobil und Bank sowie beratend tätig.



M.A. Matthias Karl

Medienpädagoge, Projektkoordinator Lehrdigitalisierung der Fakultät Wirtschaftswissenschaften an der FHWS. Er ist Mitarbeiter der forschungsbegleitenden Assistenz in der Fakultät Wirtschaftswissenschaften an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt (FHWS). Nach dem Ersten Staatsexamen für Realschullehramt machte er seinen Master in „Medien in der Bildung“ an der PH Freiburg und der Hochschule Offenburg. Seit 2016 ist er an der FHWS tätig. Seine Schwerpunkte hier sind die Medienpädagogik und die Digitalisierung in der Lehre.

Digitale Werkzeuge für eine aktivierende Hochschullehre

Verena Gerner
Simon Roderus

Wie können digitale Werkzeuge dazu beitragen, die Lehre abwechslungsreicher, interaktiver und vielleicht sogar effektiver zu gestalten? Mit diesem Artikel wollen wir anhand von zwei Beispielen aufzeigen, wie dies gelingen kann. Die vorgestellten Methoden setzen wir mit Hilfe digitaler Medien (bzw. E-Learning-Tools) um, wobei das Zusammenspiel von didaktischer Zielsetzung, Methodik und technischer Umsetzung im Zentrum steht. Es ist dabei nicht unsere Absicht, dass Sie nun Ihr ganzes Lehrveranstaltungskonzept umwerfen und neu konzipieren. Statt einem „Big Change“ unternehmen wir einfache, kleine Schritte für mehr Lebendigkeit und Innovation, die sowohl für Lehrende als auch für Studierende leicht zugänglich sind.

Im Fokus dieses Beitrags steht die Vorstellung von E-Learning-Tools und deren didaktischen Anwendungsszenarien. Wir sind selbst in der (medien-)didaktischen Beratung tätig und wollen mit diesem Beitrag unsere Erfahrungen teilen und Lust auf das Ausprobieren machen. Die für diesen Artikel ausgewählten Tools stehen in einem engen Zusammenhang mit unseren eigenen Erfahrungen, aber auch mit unseren persönlichen Vorlieben. Auch wenn wir uns hier auf zwei digitale Werkzeuge und entsprechende didaktische Einsatzszenarien beschränken, gibt es selbstverständlich zahlreiche weitere E-Learning-Tools und Software-Anbieter, deren Entdeckung sich gleichermaßen lohnt. Schließlich möchten wir noch darauf hinweisen, dass beim Einsatz von digitalen Medien stets auch rechtliche Aspekte wie der Datenschutz und die Nutzungsrechte berücksichtigt werden müssen. Diese stehen aber nicht im Fokus unseres Beitrags.

Tool 1: Aktivierung mit der digitalen Pinnwand Padlet

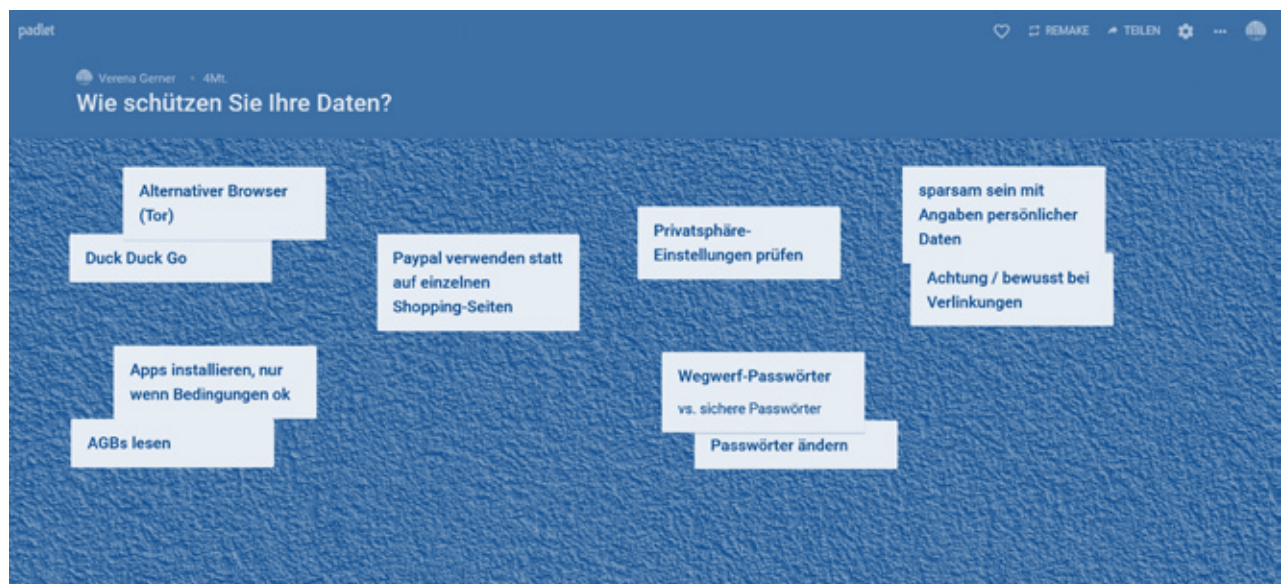
Verena Gerner

Moderne Lehrveranstaltungen sollten nicht nur auf Wissensvermittlung im Frontalstil abzielen, sondern Studierende als kompetente Lernpartner mit einbeziehen und ihnen darüber hinaus Gelegenheit geben, ihren eigenen Lernstand zu überprüfen. Aktivierende Fragestellungen und Quizzes stellen eine Möglichkeit dar, Studierende zu beteiligen. Aus unserer Sicht lassen sich diese Methoden sehr gut digital umsetzen. Nachfolgend wird beschrieben, wie eine digitale Pinnwand für die Realisierung von Zurufabfragen und Wiederholungs-Quizzes eingesetzt werden kann.

Einsatzszenario 1: Abfrage von Vorwissen

1) Ausgangssituation und Zielsetzung:

Sie möchten Ihre Studierenden an ein neues Thema einführen? Im vorliegenden Lehrbeispiel ging es um das Thema „Datenschutz“, das von den Studierenden oft kontrovers diskutiert und als unterschiedlich relevant eingeschätzt wird. Gleichzeitig ist es ein wichtiges Ziel der Lehrveranstaltung, die Studierenden im Umgang mit personenbezogenen Daten zu sensibilisieren und ihre Aufmerksamkeit in diesem Prozess daher möglichst hoch zu halten. Nachfolgend wird beschrieben, wie der Einstieg in das Thema mit Hilfe einer digitalen Pinnwand gestaltet werden kann.



2) Didaktisch-methodische Vorgehensweise und mediale Umsetzung:

Da es sich beim Thema Datenschutz um einen Bereich handelt, mit dem die Studierenden auch im privaten Umfeld in Berührung sind, bietet es sich an, deren Vorwissen zur Thematik abzufragen und in die Diskussion einzubeziehen. Gleichzeitig kann der aktuelle Kenntnisstand in der Studierendengruppe erhoben und sichtbar gemacht werden. Dazu hat die Lehrperson eine digitale Pinnwand (hier: „Padlet“) im Browser geöffnet und über den Beamer projiziert. Anschließend gibt die Lehrperson ihre Fragestellung (hier: „Wie schützen Sie Ihre Daten?“) mündlich in die Runde und sammelt die Antworten an der digitalen Pinnwand. Jede Antwort wird von der Lehrperson auf jeweils eine digitale Karte getippt und an die Pinnwand geheftet. Nach einer guten Handvoll Antworten (ca. 7 – 10) kann der Prozess beendet werden. Nach oder während des Sammelns stellt der Dozent etwaige Verbindungen zwischen den protokollierten Antwortmöglichkeiten her und clustert – wo sinnvoll

– zusammengehörende Antworten, indem er die digitalen Karten entsprechend näher beieinander platziert. Mit einem zusammenfassenden Satz wird die Aufgabe geschlossen, die Browseranwendung minimiert und zurück zur Folienpräsentation gewechselt.

3) Erfahrungen:

Im Vergleich zur herkömmlichen, physischen Pinnwand erlaubt die digitale Variante eine Visualisierung, die – da maschinengeschrieben – gut lesbar ist und ohne Medienbruch digital weiterverarbeitet werden kann. Beispielsweise kann ein Screenshot der Ergebnisse zu Dokumentationszwecken erstellt und den Studierenden nach der Veranstaltung zur Verfügung gestellt werden. Auch kann mit den Ergebnissen einige Sitzungen später weitergearbeitet werden, indem der Link erneut aufgerufen wird. Zudem bleibt die Darstellung der digitalen Pinwand – ggf. noch verstärkt mit der Zoom-Funktion des Browsers – auch in größeren Studiengruppen gut sichtbar und lesbar.

Wie bei jedem webbasierten Tool ist man als Lehrperson auf eine funktionierende Internetverbindung angewiesen. Zudem ist es, zumindest anfangs, ratsam, dass das Tool nur von der Lehrperson bedient wird. Zwar bietet die digitale Pinnwand „Padlet“ die Möglichkeit, dass Studierende selbst Antworten auf die digitalen Kärtchen schreiben, wenn ihnen der Link und die Rechte zur Verfügung gestellt werden, doch dies kann – von technischen Zugangshürden einmal ganz abgesehen – schnell zu einer viel zu umfangreichen und unübersichtlichen Sammlung mit redundanten Antworten führen, welche vom Dozenten und vom Plenum dann nur durch Scrollen erfasst werden kann. Zudem sind Studierende oft nicht mit der Regel „Ein Gedanke pro Karte“ vertraut, so dass Studierende nicht selten sehr umfangreiche und verschiedene Gedankengänge auf einer Karte abliefern und der Prozess des anschließenden Clusterns damit unmöglich gemacht oder zumindest erschwert wird.

Einsatzszenario 2: Live-Assessment

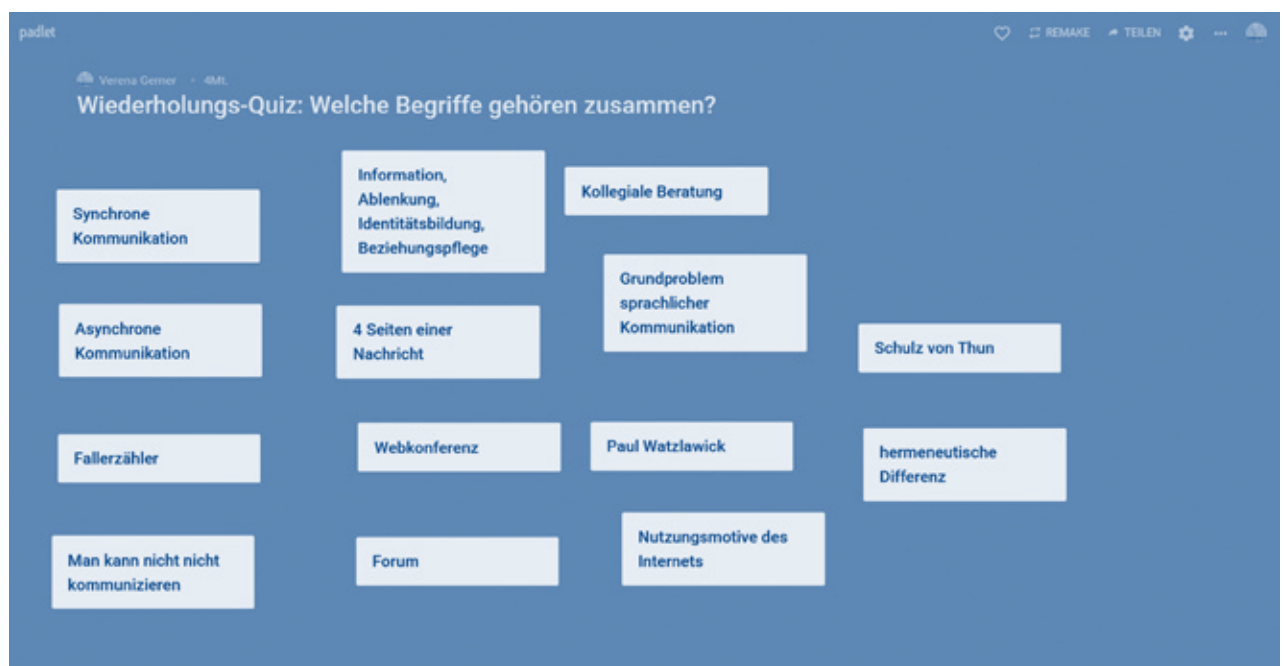
1) Ausgangssituation und Zielsetzung:

Sie haben bereits die ersten Vorlesungs-Sitzungen hinter sich gebracht und möchten nun tiefer in die Themen einsteigen? Doch was wissen die Studierenden noch vom letzten Mal? Sind entsprechende Anknüpfungspunkte gegeben? Mit einem Quiz zu Beginn der Lehrveranstaltung erhalten die Studierenden die Gelegenheit ihr Wissen zu prüfen und aufzufrischen; der Dozent erhält gleichzeitig einen Überblick über den aktuellen Wissensstand in der Studierenden-Gruppe und leistet einen Beitrag, die vermittelten Grundlagen zu aktivieren und zu festigen.

2) Didaktisch-methodische Vorgehensweise und mediale Umsetzung:

Das Live-Assessment wird in diesem Beispiel als Quiz – bestehend aus Zuordnungsaufgaben – mit der digitalen Pinnwand Padlet umgesetzt. Der Dozent hat dazu bereits vor Beginn der Lehrveranstaltung einige (6 – 10) Begriffspaare an die digitale Pinnwand gepostet, wobei jeder Begriff auf eine separate Karte gesetzt wird. Zum Start der Lehrveranstaltung ruft der Dozent den Link zur Pinnwand auf und präsentiert diese über den Beamer. Per Zuruf lösen die Studierenden die Aufgabe, in dem sie zusammengehörende Begriffspaare an den Dozenten melden. Der Dozent visualisiert den Prozess, indem er richtig gelöste Begriffspaare zueinander schiebt.

vorher



nachher



3) Erfahrungen:

Im Gegensatz zu anderen Tools, die Live-Assessments erlauben (wie z.B. PINGO), ist hier kein Device und kein Internetzugang auf Seiten der Studierenden notwendig. Die „Kärtchen-Methode“ erlaubt die Abbildung von Zuordnungsaufgaben, während der Schwerpunkt anderer Tools häufig auf Multiple- oder Single Choice-Fragen liegt. Neben geschriebenen Wörtern können zudem Grafiken eingebunden werden (z.B. Abbildungen von chemischen Formeln, Fotos von Lernobjekten etc.). Die digitale Pinnwand „Padlet“ bietet somit eine methodische und mediale Abwechslung im Spektrum der Live-Assessments und beugt der Abnutzung anderer Tools vor. Ein einmal eingerichtetes Pinnwand-Quiz kann außerdem mehrfach verwendet werden – die richtig zugeordneten Begriffspaare müssen lediglich wieder aus einander geschoben und vermischt werden. Der zeitliche Aufwand hierfür ist sehr gering.

Zugang zum Internet ist natürlich auch zur Umsetzung dieser Methode relevant. Ist dies nicht gewährleistet, kann das Szenario alternativ mit Powerpoint umgesetzt werden. Es eignet sich unseres Erachtens zur Abfrage von Grundlagenwissen (Begrifflichkeiten, Definitionen, etc.), jedoch nicht für komplexe Sachverhalte.

Fazit

Mit der digitalen Pinnwand „Padlet“ können aufgrund ihrer Flexibilität verschiedene didaktische Szenarien umgesetzt werden. Neben den in diesem Artikel vorgestellten Methoden „Aktivierung von Vorwissen“ und „Live-Assessment/Quiz“, die gut in Präsenzveranstaltungen eingesetzt werden können, ist es auch denkbar, die Pinnwand in virtuellen Phasen zu nutzen, z.B. für das vorgelagerte Sammeln von offenen Fragen oder Themen, die in der nächsten Präsenzveranstaltung bearbeitet werden sollen. Eine weitere Einsatzmöglichkeit liegt in der Durchführung und Visualisierung von Koordinationsprozessen von (virtuellen) Gruppen-/Projektarbeiten, beispielsweise die Zuteilung von Arbeitspaketen und Studierenden.

Tool 2: Spielerischer Wettkampf mit Kahoot!

Simon Roderus

In vielen Studiengängen finden, insbesondere im Grundstudium, Lehrveranstaltungen mit einer hohen Zahl von Studierenden in großen Hörsälen statt. Solche Rahmenbedingungen erschweren die Einbeziehung der Teilnehmenden, statt aktivierenden Methoden dominiert mit dem Lehrvortrag eine „Vorlesung“ im wörtlichen Sinne. In diesem Abschnitt wird Kahoot! als eine Möglichkeit vorgestellt, klassische Vorlesungen und Vorträge interaktiver zu gestalten und aufzulockern. Kahoot! ist eine Webanwendung für die Erstellung spielerischer Quizze. Studierende können diese nutzen um im spielerischen Wettkampf den eigenen Lernerfolg überprüfen und vergleichen zu können.



Mit Kahoot! können verschiedene Spieltypen erstellt werden. In diesem Artikel wird der Modus „Quiz“ vorgestellt.

Einsatzszenario: Mehr Abwechslung in Vorträgen

1) Ausgangssituation und Zielsetzung:

Nachfolgend wird beschrieben, wie Kahoot! in klassischen Vorlesungen eingesetzt werden kann, um die Aufmerksamkeit der teilnehmenden Studierenden zu erhalten. Besonders gut eignet sich Kahoot! als „Verschnaufpause“ eines Vortrags. Durch den Medienwechsel und die spielerische Aufmachung lockert dieser die Veranstaltung auf. Die Einbeziehung der Studierenden als Spieler wirkt aktivierend. Durch die Abstimmung der Quizfragen auf die Lehrveranstaltung wird zudem die Auseinandersetzung mit den Lerninhalten gefördert.

2) Didaktisch-methodische Vorgehensweise und mediale Umsetzung:

Bevor Sie Kahoot! in einer Lehrveranstaltung einsetzen können, sind ein paar Vorbereitungsschritte erforderlich. Zuerst benötigen Sie einen Account, den Sie kostenlos unter

<https://create.kahoot.it> anlegen können. Sobald Ihr Nutzerkonto eingerichtet wurde, können Sie damit Quizzes erstellen. Alle hierfür notwendigen Schritte werden direkt in Ihrem Webbrowser durchgeführt und erfordern – außer einer Internetverbindung – keine weiteren Voraussetzungen. Sie können Quizzes entweder völlig neu erstellen oder ein vorhandenes Quiz (siehe: <https://create.kahoot.it/#discover>) kopieren, anpassen und speichern. Ein Quiz enthält eine beliebige Anzahl von Fragen. Wir haben mit fünf bis acht Fragen gute Erfahrungen gemacht. Jede Frage besteht aus einem kurzen Fragetext, bis zu vier kurzen Antwortmöglichkeiten, von denen mindestens eine korrekt sein muss, und einem optionalen Fragebild. Die Erstellung von Quizzes ist selbsterklärend und wird hier deshalb nicht erläutert. An dieser Stelle ein kleiner Hinweis zur Erstellung: Neu erstellte Quizzes sind erst einmal öffentlich verfügbar. Sie können Ihr Quiz aber direkt nach der Erstellung auf der Übersichtsseite als privat kennzeichnen.

Die Durchführung erfolgt in einer Präsenzveranstaltung. Planen Sie den Zeitpunkt so ein, dass Phasen unterbrochen werden, in denen Ihre Studierenden länger passiv waren oder

Die Präsentationsansicht zeigt die Fragestellung und die Antwortmöglichkeiten. Abgestimmt wird mit dem Smartphone durch Drücken der entsprechenden farbigen Knöpfe.



unaufmerksam werden. Starten Sie das Quiz, indem Sie die Kahoot-Website öffnen und erklären Sie den Ablauf kurz Ihren Studierenden. Diese rufen dann auf dem Smartphone <https://kahoot.it> auf und geben die PIN ein, die an der Leinwand angezeigt wird. Vor dem Start muss jeder Spieler einen Spielernamen eingeben. Da die persönlichen Punktzahlen angezeigt werden und eine personenbezogene Auswertung für die Lehrperson erstellt wird, empfiehlt sich die Nutzung von Pseudonymen. Weisen Sie Ihre Studierenden vor der Anmeldung darauf hin.

Sobald das Quiz startet, werden die Fragen und die Antwortmöglichkeiten auf die Leinwand projiziert und durch die Lehrperson moderiert. Die Abstimmung erfolgt mit dem Smartphone (bzw. Tablet oder Notebook) durch das Drücken einer farbigen Schaltfläche. Die Frage- und Antworttexte erscheinen nicht zusätzlich auf den mobilen Geräten, eine gut sichtbare Präsentationsfläche ist deshalb unbedingt erforderlich.

Für einen reibungslosen Ablauf benötigen zudem alle eingesetzten Geräte eine stabile Internetverbindung. Nach unseren Erfahrungen stellt dies mittlerweile kein Problem mehr dar, denn viele Studierende besitzen eine mobile Datenflatrate und können neben dem hochschuleigenen WLAN auch auf das Mobilfunkdatennetz zurückgreifen.

Nach jeder Frage wird eine Auswertung der Abstimmungsergebnisse angezeigt und die richtige Lösung hervorgehoben. Die Lehrperson kann durch die Verteilung dieser Auswertung eine Einschätzung über den Wissensstand bekommen. So werden beispielsweise Fehlkonzepte deutlich, wenn viele Studierende eine falsche Antwortmöglichkeit gewählt haben. Da in der Hitze der zeitlich begrenzten Abstimmung nur wenig Zeit zum Nachdenken bleibt, eignet sich dieser Zeitpunkt auch gut um zu erklären, warum die Antworten zutreffen bzw. falsch sind. Im nächsten Schritt werden die Punktestände der Teilnehmenden auf einer Rangliste angezeigt, um den spielerischen Wettbewerb untereinander zu stimulieren.



Nach jeder Abstimmung wird die richtige Antwort aufgedeckt und ausgewertet, wie viele Studierenden welche Antwort gewählt haben.

Hierdurch werden vor allem leistungsmotivierte Studierende motiviert, da diese sich gerne mit anderen vergleichen.

Um nicht nur den obersten Plätzen einen Anreiz zu bieten, bekommen Studierende auf dem eigenen Smartphone angezeigt, wie viele Punkte nötig sind, um den nächst besseren Studierenden „überholen“ zu können.

Nach Abschluss der letzten Frage wird eine Gesamtauswertung gezeigt, in der die besten drei Spieler als Sieger gewürdigt werden. Dieser Moment eignet sich gut um die Gewinner hervorzuheben oder um einen kleinen Gewinn zu überreichen. Schließlich werden die Teilnehmenden noch gebeten das Kahoot!-Quiz und den eigenen Lernerfolg zu bewerten. Die Lehrperson kann eine Auswertung aufrufen, um nachzuvollziehen, welche Lerninhalte nochmals wiederholt oder erklärt werden sollten. Da in der Auswertung ersichtlich ist, wie welche Spieler abgestimmt haben, sollte die Nutzung nicht ohne Wissen der Studierenden, bzw. ohne die Verwendung von Pseudonymen, erfolgen.

3) Erfahrungen:

Damit Kahoot! eine Abwechslung zur Vorlesung bleibt, sollte der Einsatz gezielt und trotzdem überraschend erfolgen. Ein regelmäßiger Einsatz in jeder Vorlesung oder die Nutzung zum immer gleichen Zeitpunkt sollte vermieden werden.

Erfahrungsgemäß brauchen Ihre Studierenden – trotz der täglichen Nutzung des Smartphones – unterschiedlich lange um sich bei Kahoot! einzuloggen. Planen Sie diese Zeit ein und warten Sie ein paar Minuten ab, auch wenn Ihnen diese Zeit sehr lange vorkommt. Für einen Quizdurchlauf mit sechs bis acht Fragen sollten Sie insgesamt ca. 15 Minuten einplanen.

Manchmal passiert es, dass Studierende die Verbindung zu Kahoot! verlieren oder aus dem Quiz „fliegen“. Es lohnt sich deshalb bereits beim Start eines Quizzes mittels der Option „Display Game PIN throughout“ einzustellen. Dies bewirkt, dass die PIN auch während dem Spiel angezeigt bleibt. Auf diese Weise werden auch „Nachzügler“ und Personen, die sich erneut anmelden müssen, nicht von der Teilnahme am Quiz ausgeschlossen.

Nach jeder Frage zeigt das Scoreboard die besten Studierenden an. Da die Anzeige mit Namen erfolgt, sollten Studierende, die anonym bleiben wollen, Fantasienamen verwenden.



	Next
Lisa	2,428
Manni	1,993
Steffi	0
End quiz	

Häufig wird von Lehrenden die Sorge geäußert, dass manche Studierende kein Smartphone haben und ausgeschlossen werden könnten. Nach unseren Erfahrungen ist diese Sorge nicht begründet, denn fast alle Studierende besitzen ein eigenes Smartphone. Zudem können auch Studierende ohne Smartphone mitmachen, indem Sie sich mit einer anderen Person als Zweierteam zusammenschließen oder ein alternatives Gerät (z. B. Notebook) nutzen. Eine weitere Möglichkeit wäre die Vergabe von Leihgeräten an die wenigen Studierenden ohne geeignetes Gerät. Auch die Sorge vor einer instabilen WLAN-Verbindung ist meist unbegründet, denn viele Studierenden nutzen eigene Datenflatrates und sind nicht auf die Funktion der WLAN-Netze angewiesen.

Fazit

Wenn Ihnen in einer Lehrveranstaltung ermattete Gesichter entgegen blicken, ist das ein guter Indikator dafür, dass etwas Abwechslung gut tun würde. Der Königsweg, dies zu erreichen, besteht in der Planung und Umsetzung eines didaktisch fundierten und interaktiven Lehrkonzeptes, das Studierende aktiv einbezieht und eigenverantwortliches Lernen fördert und fordert. Wenn aber aus organisatorischen, zeitlichen, räumlichen oder sonstigen Gründen nur die klassische „Vorlesung“ als Vermittlungsmethode in Frage kommt, ist Kahoot! ein gutes Werkzeug um für etwas mehr Abwechslung zu sorgen und dem Ermüden der Zuhörenden vorzubeugen.

Abschließendes

Die vorgestellten Szenarien zeigen, dass es mit geringem Aufwand möglich ist, didaktischen Mehrwert in Lehrveranstaltungen zu schaffen. Insbesondere klassische Vorlesungs-Settings, die wenig Raum für ausgedehnte Interaktionen und Gruppenarbeiten bieten, profitieren von solchen „kleinen“ Aktivierungen. Der Medieneinsatz kann dabei auf unterschiedliche Weise geschehen: Zu Beginn einer Sitzung können Grundlagen aus den vorherigen Sitzungen wiederholt, überprüft und aufgefrischt werden – als Zuordnungs-Quiz auf der digitalen Pinnwand „Padlet“ oder als Kahoot!-Session mit Wettbewerbscharakter. Ebenso kann der Einstieg in ein neues Thema erleichtert werden, indem das Vorwissen der Studierenden per Zurufabfrage als eine Art Brainstorming an der digitalen Pinnwand „Padlet“ gesammelt wird. In jedem Fall sorgt die Unterbrechung eines Vortrags für Abwechslung und hilft dabei, Studierende in eine aktivere Rolle zu versetzen.

Welche Methode und welches digitale Tool für Ihre Lehrveranstaltung geeignet ist, hängt von mehreren Faktoren ab. Bei den vorgestellten Szenarien sind die organisatorisch-technischen Voraussetzungen sehr gering, so dass Ihre Lernziele, der Lerngegenstand, die Beschaffenheit des Plenums und auch Ihre persönlichen Präferenzen den Ausschlag für das eine oder andere E-Learning-Tool geben können. In diesem Sinne wünschen wir viel Spaß beim Ausprobieren in Ihrer eigenen Lehre!

Wir sind bemüht, bei all unseren Texten auf geschlechtsneutrale Schreibweise zu achten. Lesbarkeit und Klarheit der Aussage stehen allerdings im Vordergrund. Für die dadurch bedingten Kompromisse bitten wir um Verständnis.

Autoren



Verena Gerner

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule Ansbach. Sie lehrt im Modul „Medienkompetenz Grundlagen“ und forscht zu digitalen Kompetenzen. Zudem ist sie als Hochschuldidaktikerin im Servicecenter für Digitale Lehre und Didaktik tätig.



Simon Roderus

ist Referent für Blended Learning an der Technischen Hochschule Nürnberg. Er schult und berät Lehrende zu den Themen Mediendidaktik, E-Learning-Tools, Moodle, Gamification und Peer Assessment. Darüber hinaus unterrichtet er die Lehrveranstaltung „Lernen, Selbstorganisation und Motivation 4.0“ und hält Workshops am DIZ.



DiZ – Zentrum für
Hochschuldidaktik

11/2017

DIDAKTIK- NACHRICHTEN

Impressum

ISSN 1612-4537

Herausgeber

Zentrum für Hochschuldidaktik (DiZ)
Goldknopfgasse 7, 85049 Ingolstadt
Tel.: 0841/14296-0, Fax: 0841/14296-29
E-Mail: diz@diz-bayern.de
www.diz-bayern.de

Redaktion

Prof. Dr. Franz Waldherr,
Direktor des DiZ (V.i.S.d.P.),
Claudia Walter

Layout & Satz

Kommunikation & Design Susanne Stumpf,
Dipl. Designer (FH), Hutstraße 31, 91207 Lauf

Druck

Druckhaus Kastner, Schlosshof 2 – 6,
85283 Wolnzach

Auflage 4.800 Stück

Beiträge der Autoren geben nicht unbedingt
die Meinung der Redaktion wieder.
Der Nachdruck von Beiträgen und Bildern
bedarf der Genehmigung des DiZ.