

Digitalisierung in Studium und Lehre

RUB-Fakultäten und ihr Blick auf Digitalisierung in Studium und Lehre

Im Jahr 2017 erarbeiteten die Fakultäten und Zentralen Wissenschaftlichen Einrichtungen (ZWE) der RUB jeweils eigene Konzepte für die Digitalisierung von Studium und Lehre – ein Prozess, der von uns als eLearning-Team intensiv begleitet wurde. Eine Erkenntnis daraus: Die fachlichen Lernziele ändern sich nicht nur in den Ingenieurwissenschaften, wo dies – z.B. in der Informationstechnik – offensichtlich ist. Stattdessen haben sich auch in Fächern wie Psychologie, Biologie, Rechtswissenschaft und Kunstgeschichte z.B. die Forschungsmethodik, der Forschungsgegenstand oder das Berufsbild in den letzten Jahren weiterentwickelt. Nach einem Rundgang durch die RUB kann man (wieder einmal) sagen: Die Digitalisierung betrifft uns alle.

Überfachliche Lernziele

Ein großes Thema in fast allen Fakultäten und ZWE ist die Medienkompetenz der Studierenden. Anders als häufig gedacht, tun sich die „digital natives“ auch an der RUB nicht immer leicht mit den neuen Möglichkeiten. Der kritische

Blick auf Internetquellen, angemessene Kommunikation in E-Mails und Sicherheit im Umgang mit Software – dies sind nur drei Facetten von Medienkompetenz, bei denen nach Einschätzung vieler Lehrende die RUB-Studierenden noch besser werden können. Viele Fakultäten und ZWE wollen nun überlegen, wie sie entsprechende Kompetenzen durch ihre Lehre selbst besser fördern können.

eLearning: Der Stand an der RUB

In Bezug auf eLearning haben die Gespräche in den Fakultäten unser Bild bestätigt, dass es an der RUB inzwischen eine sehr gute „Grundversorgung“ mit Moodle gibt, ergänzt um

eine Vielzahl sehr guter Praxisbeispiele zur vertieften eLearning-Nutzung. Auch viele neue Ideen haben wir diskutiert – an deren Umsetzung mitzuwirken, wird auch in Zukunft eine Aufgabe sein, auf die wir uns freuen!

Letzte Schritte zur Strategie

In einem Workshop am 20.12. haben sich Fakultäten, ZWE und die Prorektorin Lehre der RUB, Prof. Dr. Kornelia Freitag, inzwischen über die Einzelkonzepte ausgetauscht. Der Workshop brachte viele Hinweise, die von einer RUB-zentralen Strategie aufgegriffen werden sollten. Diese zentrale Strategie wird nun im Rektorat ausgearbeitet. Wir sind gespannt darauf!



eLearning-Wettbewerb 5x5000

Die Gewinner der 21. Runde



Das Motto der 21. Runde

Hand in Hand – Gemeinsam die Digitalisierung voranbringen

Die 21. Runde des eLearning-Wettbewerbes 5x5000 endete mit über 30 kreativen und ideenreichen Einreichungen aus den verschiedenen Fakultäten der RUB.

Die Jury, bestehend aus Studierenden unserer Universität, diskutierte intensiv über die vielen interessanten und innovativen Projektvorschläge.

Ausgelöst durch den laufenden Prozess der Digitalisierung in Studium und Lehre an der RUB haben uns in diesem Wettbewerbsdurchgang äußerst viele Anträge erreicht. Das Rektorat hat sich darum kurzfristig zur Förderung von zusätzlichen fünf Projekten bereiterklärt – über diese Mitteilung haben wir uns sehr gefreut!

Es wurden daher nun insge-

samt zehn eLearning-Projekte ausgezeichnet, die mit jeweils 5.000 Euro Gewinnsumme gefördert werden.

Gewinner-Projekte im Detail

eLearning kann Lehrveranstaltungen auf unterschiedlichste Weise bereichern, wie man an zwei Konzepten sehen kann:

„Biblische Gestalten 2.0“ (Katholische Theologie)

Biblische Gestalten und Figuren spielen besonders in der biblischen Exegese eine große Rolle. Bisher existieren im Internet nur wenige, teilweise inkorrekte Dokumentationen dieser Figuren. Dem möchte dieses Projekt entgegenwirken. In einer Lehrveranstaltung sollen kleine Biographien oder ein Portrait einer biblischen Gestalt von Studierenden erstellt werden. Die im Sinne des Blended Learnings konzipierte Veranstaltung besteht aus zwei Präsenzphasen und einer On-

line-Phase. In dieser soll jede/r Teilnehmer/in die zugewiesene biblische Figur digital porträtieren und deren Visualisierung in den Medien (Filme, Literatur etc.) vergleichend betrachten. In einem begleitenden Moodle-Kurs sollen mit dem Einsatz eines Peer Review-Verfahrens die Inhalte diskutiert und korrigiert werden.

„Videofilmsequenzen zur Ergänzung von Vorlesungen und Moodle-Kursen in der Biochemie“ (Chemie und Biochemie)
Naturwissenschaften entwickeln sich in weiten Teilen auf der Basis von Experimenten, die oftmals aufgrund ihrer hohen Komplexität in der Vorlesung nicht gezeigt werden können. Ziel des Projekts ist es, Kurzfilme zu den Themen Zellkulturpräparation, Aktionspotentialmessung, Zellaufschluss und Membranpräparation zu erstellen. Die komplexen Experimente, die nicht unmittelbar in der Vorlesung vorgeführt werden können, sollen aufgenommen und aufbereitet werden. Die Filmsequenzen werden unmittelbar in der Vorlesung gezeigt, aber auch über den begleitenden Moodle-Kurs den Studierenden für das Selbststudium sowie zur Vorbereitung auf Praktika und Prüfungen zur Verfügung gestellt. Ein weiterer Aspekt des Projekts besteht darin, eine Methodenbibliothek aufzubauen, in der Techniken, die nur selten eingesetzt werden, dokumentiert sind und so für die nächsten Studierendengenerationen erhalten bleiben können.

Die aktuellen Gewinner/innen (in alphabetischer Reihenfolge):

Prof. Dr. Thomas Söding, Aleksandra Brand (Katholisch-Theologische Fakultät):
„Biblische Gestalten 2.o“

Prof. Dr. Irmgard Dietzel-Meyer (Fakultät für Chemie und Biochemie):
„Videofilmsequenzen zur Ergänzung von Vorlesungen und Moodle-Kursen in der Biochemie“

Prof. Dr. Ulrich Köhler (Fakultät für Physik und Astronomie):
„Ein neuartiger Blick auf unsere Demo-Experimente“

Monika Moennig und Dr. Judith Kittler (Fakultät für Philologie):
„Grammatik ist tot: hablemos de gramática / parlons de grammaire / parliamo di grammatica“

PD Dr. Markus Piotrowski (Fakultät für Biologie und Biotechnologie):
„PPÜ goes digital“

Prof. Dr. Tobias Singelstein (Juristische Fakultät):
„Professionelle Lehrvideos für den Inverted Classroom im Jugendstrafrecht und im Strafvollzug“

Dr. Lenka Tomankova (Fakultät für Physik und Astronomie):
„EWA 2.o: Die Bachelorarbeit einfach(er) gemacht“

Michael Troitski-Schäfer (Fakultät für Philologie):
„Grammatik 4.o Rubel“

Dr. David Wiesche und Kim Li-



Gewinner der 21. Runde: Michael Troitski-Schäfer + Team

pinski (Fakultät für Sportwissenschaft):

„Digitale Medien in Vermittlungsprozessen von Bewegung, Spiel und Sport?! Entwicklung, Erprobung und Reflexion“

Judith Winck (Fakultät für Maschinenbau):

„Virtuelle Verfahrenstechnik – Praktische Lernerfahrung durch Digitalisierung“

Weitere Informationen zu den Gewinnerprojekten finden Sie unter www.rubel.rub.de/5x5000/gewinner-runde-21.

Eine Teilnahme an unserem studentischen eLearning-Wettbewerb 5x5000 lohnt sich auch bei unserem nächsten Wettbewerbsdurchgang, da Ihr eingereichtes Projektkonzept nicht nur die Aussicht auf 5.000 Euro Förderung erhält, sondern Ihnen die tatkräftige und professionelle Unterstützung aus dem eLearning-Team der RUB ebenso gewiss ist!

Motto gesucht

Zurzeit bereitet das 5x5000-Team schon die nächste Aus-

schreibung vor und feilt an einem Motto, unter welchem der Wettbewerb an den Start gehen soll. Vielleicht haben Sie ja eine interessante, kreative Idee für ein Motto rund um das Thema eLearning! Gerne können Sie uns Ihre Vorschläge per E-Mail mitteilen (5x5000@rub.de).

Beratung zur Einreichung

Wenn Sie eine Einreichung planen, sich aber bezüglich Ihres Konzeptes oder der zu verwendenden eLearning-Tools unsicher sind, können Sie sich natürlich jederzeit gern an uns wenden.

Neue Wettbewerbsrunde

Die 22. Runde soll bereits am 25. Mai 2018 beginnen. Weitere Informationen zu unserem Wettbewerb finden Sie auf unserer Homepage. Schauen Sie doch mal vorbei!

Informationen und Kontakt

Sonja Queißer und
Daria Dick
5x5000@rub.de
www.rubel.rub.de/5x5000

Neuregelung des Urheberrechts

Das neue Urheberrechts-Wissensgesellschafts-Gesetz löst u.a. den bis 1.3.2018 geltenden § 52a UrhG ab und gilt zunächst für fünf Jahre. Zusammengefasst und einheitlich geregelt sind hier nun die Vorschriften sowohl für die Hochschule als auch für die Schule. Damit wird an die seit 2003 bestehenden Regelungen angeschlossen und zudem eine Vereinfachung und erhöhte Praktikabilität angestrebt. Des Weiteren sind in dem Gesetz Punkte geklärt, die Ende 2016 noch für Unruhe an den Universitäten sorgten, als bevorstand, dass der Nutzungsumfang von Texten einzeln erfasst und berechnet werden sollte. Dies ist vom Tisch, eine pauschale Vergütung ist wieder möglich.

Wie bislang auch sind bestimmte Nutzungshandlungen erlaubt, d.h., dass unter bestimmten Bedingungen urheberrechtlich geschützte Inhalte erlaubnisfrei verwendet werden dürfen. Unabhängig von der Art der Inhalte handelt es sich im Wesentlichen um folgende Bedingungen, die zutreffen müssen:

Die Verwendung muss der Veranschaulichung des Unterrichts und der Lehre an Bildungseinrichtungen dienen. Damit sind Zeiten der Vor-, Nach- und Prüfungsvorbereitung eingeschlossen. Die Inhalte dürfen nur einem eingeschränkten Personenkreis zugänglich gemacht werden. Dieser Bedingung ist üblicherweise wie bisher auch mit einem passwortgeschützten Moodlekurs Genüge getan. In jedem Fall ist immer die Quelle, inklusive des Namens des Urhebers, anzugeben. Bezogen auf einzelne Werkarten, d.h. Texte, Bilder, Filme und Tonaufnahmen, bedeutet dies:



Texte

Nach wie vor gilt, dass in Moodle keine vollständigen Werke hochgeladen werden dürfen, wenn es sich um Bücher und längere Texte handelt. Maximal 15 % eines Werks dürfen genutzt wer-

den. Anders als zuvor dürfen diese 15% nicht nur in Moodle bereitgestellt werden, sondern auch vervielfältigt, verbreitet und in sonstiger Weise öffentlich wiedergegeben werden. Eingeschlossen sind in der Regelung nun auch Auszüge aus Schulbüchern. Diese dürfen an Hochschulen, jedoch nicht an Schulen, eingesetzt werden.

In bestimmten Fällen dürfen auch ganze Werke genutzt werden. Im Fall von Texten sind dies Werke, die einen maximalen Umfang von 25 Seiten haben. Einzelne Beiträge aus derselben Fachzeitschrift oder wissenschaftlichen Zeitschrift dürfen ebenfalls vollständig verwendet werden. Ausgeklammert sind hier Zeitungen, d.h. Zeitungsartikel dürfen anders als vorher überhaupt nicht genutzt werden. In Gänze dürfen außerdem sog. vergriffene Werke verwendet werden.

Bilder

Innerhalb von §60a UrhG sind Abbildungen nun explizit genannt als Werke, die erlaubnisfrei genutzt werden dürfen. Vorher tauchten Bilder unter der Bezeichnung „Werke geringen Umfangs“ auf. Dies bedeutet, dass Bilder, Fotos und Zeichnungen in Moodle zur Verfügung gestellt werden dürfen, aber auch in der Vorlesung gezeigt oder Kopien mit Bildern im Seminar verteilt werden dürfen.

Filme / Videos / Tonaufnahmen

Für längere Werke (> 5 Minuten) gilt, dass aus diesen 15% in Moodle zur Verfügung gestellt werden oder auch in einer Lehrveranstaltung gezeigt werden dürfen. Werke bis 5 Minuten Länge wiederum dürfen vollständig genutzt werden. Die bisher geltende Einschränkung, dass Ausschnitte aus Filmen, bei denen seit der Erstausstrahlung weniger als zwei Jahre verstrichen sind, überhaupt nicht verwendet werden dürfen, fällt weg. Stattdessen ist es nicht erlaubt, die Vor- bzw. Aufführung eines Werkes mitzuschneiden oder live zu streamen.

Beratung zum Thema

Kathrin Braungardt
kathrin.braungardt@rub.de
www.rubel.rub.de/urheberrecht

GoAnimate: Kreative Lehrvideos

GoAnimate ist eine Software zur Erstellung von Animations-Videos. Das Besondere an dem Programm ist die einfache Bedienbarkeit: Man muss die Szenen nicht selbst zeichnen, sondern kann sich einer großen Auswahl an vorgefertigten Charakteren, Objekten und Hintergründen bedienen und diese einfach per „Drag+Drop“ in das Video ziehen. Dabei reicht die Palette von einzelnen sogenannten „Props“, mit denen man Szenen komplett selbst zusammenstellen kann, bis hin zu vorgefertigten „Templates“, also ganzen Szenen, die allerdings noch nach Wunsch verändert werden können. Besonders interessant ist auch der integrierte „Character Creator“, durch den man in die Lage versetzt wird, sich selbst in Comic-Form zu erstellen. Damit erhalten die kreierte Lehrvideos eine persönliche Note. Neben dem Comic-Stil gibt es auch noch eine weitere Template-Variante: den Whiteboard-Animation-Stil. Dieser Stil wird gerade bei Erklär- und Werbe-Videos schon seit längerem eingesetzt, war aber bislang



Video im Comic-Stil (Wirtschaftspsychologie)

sehr aufwändig in der Herstellung, da dazu die Szene von Hand gezeichnet, diese Zeichnung gefilmt und im Zeitraffer abgespielt werden musste. Mit GoAnimate geht dies nun automatisch und erzeugt in kurzer Zeit ein „Hochglanz-Video“. Bei der Vertonung der Videos gibt es ebenfalls verschiedene Möglichkeiten: Neben einer Musikuntermalung kann man den Ton entweder selbst einsprechen oder aber den Text durch eine Computerstimme vorlesen lassen. In der Wirtschaftspsychologie werden seit Kurzem diverse Lehrvideos produziert. Cara

Nordhoff und Arnulf Schüffler schildern ihre dabei gesammelten Erfahrungen so:

„Kreative Videogestaltung mit Go Animate heißt nicht nur meditierende Esel, fliegende Pinguine und coole Alter-Egos als Protagonisten zu haben. Planung und Vorstellung vom Endprodukt, ein gutes Storyboard sind entscheidend bei der Gestaltung eines Erklärvideos. Andernfalls läuft man Gefahr sich in der Vielzahl der Optionen zu verrennen. Es gibt zwar eine Vielzahl an Optionen – aber eben auch nur diese. Gelingt es sich auf das Programm einzulassen und damit die eigene Geschichte stringent zu erzählen, sind die animierten Filmsequenzen nicht nur unterhaltsam und erheiternd, sondern auch lehrreich und helfen Komplexes verständlich zu machen.“

Das RUBeL-Team bietet in regelmäßigen Abständen Kurzeinführungen zu GoAnimate an: www.rubel.rub.de/weiterbildung

Beratung und Support

Sabine Römer
sabine.roemer@rub.de

Präsenzphase



Video im Whiteboard-Animation-Stil

Gewinner der Digital F

Neue Ausschreibungsrunde

Im Rahmen des Programms Fellowships für Innovationen in der Hochschullehre schreiben das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen und der Stifterverband im Jahr 2018 erneut bis zu 40 Fellowships für Innovationen in der digitalen Hochschullehre aus. Dabei handelt es sich um eine individuelle, personengebundene Förderung, die den Fellows Freiräume und Ressourcen für die Durchführung der Lehrinnovationen verschafft. Ein Fellowship ist mit bis zu 50.000 Euro dotiert. Die Projektförderung beginnt am 1. Januar 2019. Der Förderzeitraum beträgt maximal ein Jahr.

Die Ausschreibung finden Sie auf den Seiten des Stifterverbands: <https://www.stifterverband.org/digital-lehrfellows-nrw>

Prof. Dr. Judith Visser,

Das Projekt will in den Se chendidaktik Französisch/ sen gekoppeltes Inverted einen besonderen Fokus a keit und Heterogenitätsbe Durch den Einsatz von eLe Blickwinkels des Fremdsp

Dr. Michael Kallweit, Fakultät für Mathematik

Wöchentlich gestellte abzugebende Aufgaben sind das wichtigste Übungsinstrument für Studierende, die mit Mathematik konfrontiert werden. Digitale Aufgaben und Tests sind dabei gute didaktische Mittel, um kontinuierliches semesterbegleitendes Üben und Lernen zu fördern. Ziel ist es, mit dem Aufbau der Datenbank DOMAIN eine offene Plattform zu schaffen, über die Lehrende effizient digitale Mathematikaufgaben untereinander austauschen können.

Dr. Tobias Dombrowski, Medizin

Das Projekt HNOnline soll als Pilotproj rung der Lehre in der Medizinischen Fa versität Bochum etabliert werden. Die soll schrittweise durch Inverted Classro werden. Es sollen weitere Lehreinheiten halten entwickelt werden. Mittelfristig i Klausur online durchzuführen. Zudem Neugestaltung des Bochumer Modells d Studierenden des Standorts Ostwestfale

ellowships an der RUB

Fakultät für Philologie

minaren „Einführung in die Fremdspra-
Italienisch/Spanisch“ ein mit Praxispha-
Classroom-Modell implementieren, das
auf die Ausbildung von Reflexionsfähig-
wusstsein bei angehenden Lehrern legt.
arning-Elementen soll die Einnahme des
rachenlernenden ermöglicht werden.

Prof. Dr. Björn Rothstein, Fakultät für Philologie

Im Mittelpunkt des Projekts steht das von Studierenden häufig als schwierig eingestufte eigenständige deutschdidaktische Forschen. Ziel des geplanten Vorhabens ist, einen eLearning-Kurs zu entwickeln, der die Konzeption eigener, innovativer studentischer deutschdidaktischer Forschungsprojekte ermöglicht, begleitet und berät. Die Studierenden sollen lernen, Designs und Forschungspläne für eigene deutschdidaktische Forschungsstudien zu entwerfen und sie auf ihre Plausibilität und ihre Schwächen zu überprüfen. Durch die Teilnahme am Projekt sollen die Studierenden die notwendige Routine erhalten, um im späteren Studienverlauf (Leistungsnachweise/Masterarbeit) zielsicher eigene deutschdidaktische Studien durchführen zu können.

ische Fakultät

ekt für die Digitalisie-
akultät der Ruhr-Uni-
klassische Vorlesung
om-Einheiten ersetzt
n mit interaktiven In-
ist geplant, die HNO-
wird im Rahmen der
ie Zielgruppe um die
n-Lippe erweitert.

Prof. Dr. Thorsten Knauer, Fakultät für Wirtschaftswissenschaft

Das Wahlpflichtmodul „Kostenmanagement“ des Bachelorstudiengangs Management and Economics (Teilnehmerzahl: > 200 Studierende) soll durch die konsequente Nutzung digitaler Lehrmaterialien (insbesondere Lehrvideos, Onlineübungen) als Inverted Classroom angeboten werden. Die den Präsenzveranstaltungen vorgelagerten Selbstlernphasen sollen die Interaktion in dieser Großveranstaltung erhöhen und ermöglichen es, mittels Anwendungsbeispiele und Fragerunden (Live-Votings) ein tieferes Verständnis der Studierenden zu erzielen. Onlineübungen mit unmittelbarem Feedback, die im Nachgang zu den Präsenzveranstaltungen angeboten werden, verhelfen zu einer individualisierten Vorbereitung auf die Modulabschlussprüfung.

Das Handy als Exkursionsführer – digital und individuell auf Exkursion

Im Bereich der Stadtgeographie setzt Frau Dr. Astrid Seckelmann vom Geographischen Institut eine mithilfe der Software Biparcours erstellte Exkursion im Rahmen des Moduls Stadt- und Regionalentwicklung ein. Zusätzlich zu der im Modul angebotenen Vorlesung nehmen die Studierenden selbstständig oder in Gruppen an einer Exkursion durch das Gebiet Dortmund-Hörde teil. Hierfür wird die vom Bildungspartner NRW kostenlos zur Verfügung gestellte App Biparcours verwendet, die auf das eigene Smartphone heruntergeladen werden kann, so dass anschließend für die Durchführung der Exkursion kein Internetzugriff mehr benötigt wird.

Über die App erhalten die Studierenden umfassendes Material, welches Karten mit Angaben zu Routen und Standorten, kurze Einleitungs- und Orientierungstexte, Audiodateien und Fragen im Quiz-Format zur Selbstüberprüfung beinhaltet, um die Exkursion ohne Kursleiter/in selbstständig durchführen zu können.

Die digitale Exkursion bietet den Studieren-

den viele Vorteile, so auch eine hohe Flexibilität. Individuell kann entschieden werden, wann und in welcher Geschwindigkeit die Exkursion durchgeführt wird. Außerdem wird durch den spielerischen und kreativen Charakter der Motivationsgrad erhöht, Gelerntes kann direkt mit dem Gesehenen verknüpft werden. Die Studierenden erhalten durch Biparcours zudem aufbereitetes Material, welches sie zur Klausurvorbereitung wieder abrufen und nutzen können.

Weitere Informationen zum Konzept finden Sie unter <https://www.geographie.ruhr-uni-bochum.de/news/details/article/das-handy-als-exkursions-fuehrer/>

Biparcours ist für den Einsatz in Schulen und in der Lehramtsausbildung lizenziert. Für den rein universitären Einsatz gibt es mit Actionbound eine Software, die auf identischer Technik basiert und für den Hochschulkontext lizenziert werden kann. Falls Sie Fragen zum Einsatz haben, können Sie sich gern an uns vom RUBeL-Team wenden.

Taleblazer - Digitale Schnitzeljagd

Um Schüler/innen und Studienanfänger/innen die Orientierung im IC-Gebäude zu erleichtern, entwickelten Katharina Jacob und Michael Fuchs vom eTeam ING mit der Software Taleblazer eine digitale Schnitzeljagd durch das Gebäude. Auf diese Weise können Räume des Gebäudes spielerisch entdeckt werden, und vor allem Studienanfänger/innen können so die wichtigsten Anlaufstellen erkunden.

Taleblazer kann auf das eigene Smartphone geladen werden und ist somit jederzeit abrufbar; nach dem Download wird weder Internet noch GPS benötigt. Durch das Lösen kleiner Rätsel gerät der spielerische Aspekt in den Fokus. Nutzer/innen werden zu unterschiedlichen Räumen geführt und sollen dort mithilfe von Rätseln das benötigte Passwort herausfinden, um weitere Wege und Räume in Taleblazer freizuschalten.

Da das Gebäude IC mehrere Fachrichtungen beherbergt, gibt es drei Varianten die Schnitzeljagd: Schüler/in; Student/in der Studiengänge Maschinenbau sowie Sales Engineering and Product Management; Student/in der Studiengänge Bauingenieurwesen sowie Umwelttechnik und Ressourcenmanagement. So wird gewährleistet, dass jede/r Nutzer/in die für den Studiengang relevanten Räume und Anlaufstellen kennenlernen kann. Außerdem beinhaltet die Schnitzeljagd viele weitere Informationen und Links rund ums Studium.

Nähere Informationen und Kontakt

Katharina Jacob und Michael Fuchs
eteam+ing@rub.de

LernBar - Digitale Lerneinheiten erstellen

Mit der LernBar können Sie schnell und unkompliziert digitale Lerninhalte erstellen. Diese sogenannten „Web Based Trainings“ (WBTs) können zur Inhaltsvermittlung und -vertiefung, aber auch zur Klausurvorbereitung eingesetzt und auch mit Verständnisfragen angereichert werden. Die Präsentation der Lerninhalte und ihre Überprüfung erfolgt kompakt in einem Medium.

Die LernBar ist eine Software, die von der Goethe-Universität Frankfurt entwickelt wurde. Eine Besonderheit des Programms ist die besonders einfache Bedienung durch bereitgestellte Templates (Vorlagen). Damit entfällt der Zeitaufwand für Entwurf und Anpassung des Designs, und es können sehr schnell ansprechende Ergebnisse erzielt werden. Die Templates erlauben den Einsatz von Textseiten sowie Bildern, Animationen und Videos. Dazu können unterschiedliche Aufgabenformate wie z.B. Multiple Choice und



Beispiel für die Desktop-Ansicht einer Lerneinheit

Zuordnungsfragen erstellt werden.

Fertige WBTs lassen sich in Moodle importieren und in das Notencenter einbinden.

Die erstellten Lerneinheiten sind automatisch optimiert für alle Arten von Endgeräten, können also auch mit Smartphones und Tablets genutzt werden.

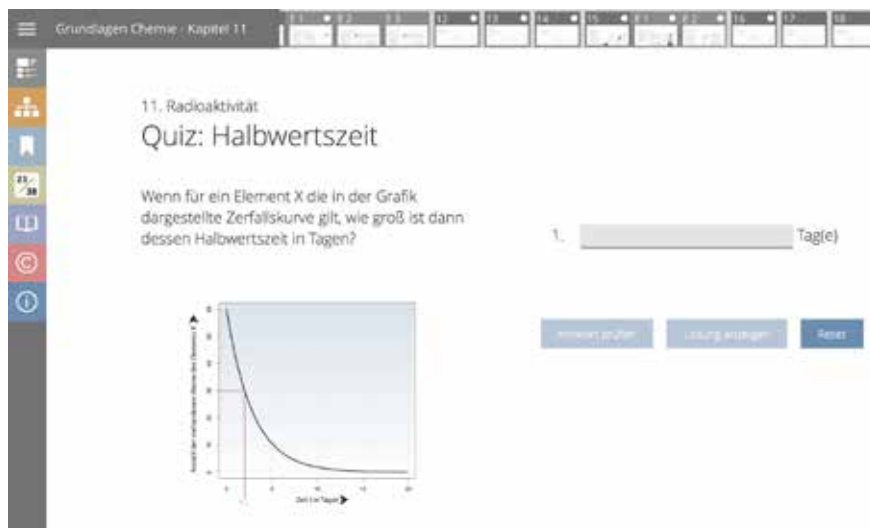
Download der LernBar

Die LernBar können Sie direkt auf den Seiten der Goethe-Universität Frankfurt herunterladen. Dazu müssen Sie sich dort als „Autor“ registrieren.



Mobile Ansicht einer Lerneinheit

Universitätsangehörige aller deutschen Hochschulen können kostenfrei einen Lizenzschlüssel beantragen. Das entsprechende Formular finden Sie ebenfalls auf den Webseiten der Goethe-Universität.



Quizfunktion (Lückentext)

Beratung und Support

Sabine Römer
sabine.roemer@rub.de
www.rubel.rub.de/tools/
autorenwerkzeuge

Der Einsatz des Moodle-Plugins *Stash*

Was ist Stash?

In Moodle stehen Kursleiter/innen einige Möglichkeiten zur Verfügung, Gamification-Elemente einzusetzen, um so ihren Online-Kursen mit spielerischen Anreizen zu versehen. Die neueste Zusatzfunktion, welche das Repertoire an Möglichkeiten noch erweitert, nennt sich „Stash“ (engl., „geheimer Vorrat“). Mit „Stash“ lassen sich virtuelle Gegenstände im Kurs „verstecken“ und zwar überall dort, wo Inhalte mit Hilfe des Editors erstellt werden. Dies können zum Beispiel Textseiten, Beschreibungen von Aktivitäten, Wikis, Glossare oder auch das Feedback eines Tests sein.

Wie funktioniert Stash?

Die virtuellen Gegenstände, die in diesem Zusammenhang auch „Items“ genannt werden, können in Moodle von Studierenden entdeckt und eingesammelt werden.

Die gesammelten Items, z.B. wie im hier gezeigten Moodlekurs die Skateboard-Einzelteile, liegen daraufhin im „Inventar“ des jeweiligen Nutzers/der

Herzlich willkommen im Kurs Skateboarding

Der Onlinekurs bietet Ihnen einen Einstieg in die Grundlagen des Themenfeldes "Skateboarding" und soll der Vorbereitung auf die Praxisphase im Sommersemester dienen. Neben einem geschichtlichen Abriss, finden Sie eine umfangreiche Sammlung an Videos, mit deren Hilfe Sie Bewegungsmuster und Techniken studieren können. Um Sie mit der Hardware eines Boards vertraut zu machen, haben wir die unten stehende Teile eines Skateboards in diesem Moodlekurs "versteckt".



Sobald Sie die einzelnen Teile gefunden haben, können Sie zum virtuellen "Skateladen" gehen und aus den Einzelteilen ein Skateboard zusammenbauen lassen.

Mit dem Erhalt des Skateboards schaltet sich ein kurzer Test frei, den Sie vor Beginn der Praxisphase durchführen und bestehen sollten. Viel Erfolg dabei!

Beispiel für eine Aufgabenstellung mit „Stash“

jeweiligen Nutzerin. Die dort hinterlegten Gegenstände können dann wiederum gegen andere Objekte eingetauscht werden.

Welche Items eingetauscht werden können und wie der Tausch oder Handel genau aussehen soll, kann der Kursleiter/die Kursleiterin im Vorfeld festlegen. So können die gesammelten Teile zum Beispiel gegen ein Skateboard getauscht werden. Durch den Erhalt des Skateboards können weitere Kursbereiche (z.B. Texte, Tests oder Übungsaufgaben) im Moodlekurs freigeschaltet werden.

Anpassbare Items

Die im Kurs zu findenden Items sind beliebig wählbar, was den Vorteil mit sich bringt, dass „Stash“ für jedes Themenfeld genutzt und angepasst werden kann. So können beispielsweise auch Goldmünzen gesammelt und gegen alle möglichen zum jeweiligen Kursthema passenden Gegenstände getauscht werden.

Noch Fragen?

Wenn Sie Interesse an „Stash“ oder allgemein an den Gamification-Elementen in Moodle haben, können Sie uns gerne kontaktieren.

Darüber hinaus bieten wir regelmäßig Kurzeinführungen zu „Gamification in Moodle“ an. Die Termine und Anmeldung finden Sie unter www.rubel.rub.de/weiterbildung.



Der Tauschhandel in „Stash“: Durch den Erhalt des Skateboards werden weitere Kursbereiche freigeschaltet.

Beratung und Support

Julia Lingnau und
Christoph van de Beek
escouts+gbl@rub.de
www.rubel.rub.de/escouts

Projektende eLearning-Label



Im Wintersemester 2010/11 wurde erstmalig das eLearning-Label an der RUB eingeführt, dessen Grundlagen gemeinsam mit Workshop-Teilnehmenden (RUB-Studie-

rende und -Lehrende) des Projektes „Qualitäts-offensive eLearning“ erarbeitet wurden. In gemeinsamen Arbeitsschritten entstand ein Kriterienkatalog, auf dessen Basis ein Fragebogen entwickelt wurde, der zur Beantragung der Auszeichnung genutzt wird.

Prozess der Digitalisierung an der RUB – „gutes“ eLearning ist vielerorts Standard

Im Rahmen des voranschreitenden zentralen und fakultätsübergreifenden Prozesses der Digitalisierung an der RUB sowie mit Blick auf den vollständigen Umstieg von Blackboard zu Moodle und die immer vielfältigeren Einsatzmöglichkeiten diverser eLearning-Elemente

haben wir festgestellt, dass eine Vielzahl der angebotenen online-gestützten Kurse an der RUB die Label-Kriterien erfüllen. Das Projektziel, Standards für gutes eLearning an der RUB bekannt zu machen und zu etablieren, ist also weitgehend erreicht. Zusätzlich wird es zunehmend diffiziler, neue, innovative eLearning-Themen über das Fragebogenraster unseres Labelprozesses abzubilden.

Um keine Unterschiede in der Qualität der gelabelten und der nicht-gelabelten Kurse der RUB zu suggerieren, haben wir uns dazu entschlossen, das eLearning-Label-Projekt zum Ende SoSe 2018 einzustellen und keine weiteren Labelkennzeichnungen mehr zu erteilen.

Die von Lehrenden und Studierenden vor rund acht Jahren gesetzten Kriterien für gute Online-Lehre haben sich inzwischen zum Standard etabliert. Daher trennen wir uns mit einem lachenden und einem weinenden Auge von unserem langjährigen Projekt und freuen uns nachhaltig über die rege Inanspruchnahme und die Diskussionen, die das Label innerhalb und außerhalb der RUB über eLearning-gestützte Lehrqualität in Gang gesetzt hat.

Online die eigenen Kenntnisse überprüfen – Die Wissenstests im Studiport

Gerade zu Beginn des Studiums fällt es Studierenden oftmals schwer, ihren Kenntnisstand einzuschätzen und die Themenfelder ausfindig zu machen, in denen Nachholbedarf besteht. Daher bietet der Studiport als studienbegleitendes Online-Portal neben Lernmaterialien zu „Mathematik“ und „Sprach- und Textverständnis“ auch Tests zur Wissensüberprüfung an. Ob Lineare Gleichungssysteme, Integralrechnung, Rechtschreibung oder Argumentation – mit dem Studiport können Studierende den persönlichen Kenntnisstand in diesen und weiteren elementaren Bereichen ausloten und gegebenenfalls fehlendes Wissen in passgenauen Kursen erwerben. Hierbei sind für Studierende der „WINT“-Fächer (Wirtschaftswissenschaften, In-

formatik, Naturwissenschaften, Technik) die für sie relevanten Mathematiktests entsprechend gekennzeichnet, damit sie sich schnell einen Überblick über die Anforderungen verschaffen können, auf die sich die Hochschulen in Nordrhein-Westfalen für diese Fächer geeinigt haben.

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Nähere Informationen und Kontakt

info@studiport.de

www.studiport.de/infomaterialien



RUBChoice: Neue Ausschreibung im inSTUDIES-Projekt

Als Weiterentwicklung der RUBChecks und RUBBrücken werden mit RUBChoice jetzt digitale Tests und Lernmaterialien erstellt, die Studieninteressierten den Einstieg in das Masterstudium erleichtern. Haben Sie Interesse an diesem Angebot? Dann beteiligen Sie sich an der nächsten Ausschreibung, die Sie in Kürze erreichen über: <https://www.rubel.rub.de/>

ePrüfungen in der Medizin

Die Medizinische Fakultät hat im vergangenen Semester ihren neuen Multifunktionsraum in Betrieb genommen. Dieser Computerraum kann sowohl als virtueller Mikroskopiersaal genutzt werden, als auch für ePrüfungen, die mit Hilfe der durch die Medizinische Fakultät lizenzierten Prüfungssoftware des UCAN-Verbunds durchgeführt werden. Ein erster Probedurchlauf hat bereits stattgefunden.

OER-Aktivitäten

Die Nachfrage nach Open Educational Resources (OER) wächst stetig. Daher hat unser eScouts-Team OER viel zu tun: Neben der regulären Unterstützung aller Lehrenden der RUB bei der Erstellung von freien Materialien und der Öffnung von online-gestützten Kursen stellten die eScouts im vergangenen Herbst auf dem OER-Fachforum (#OERder7) in Berlin unsere Plattform OpenRUB vor. OpenRUB (open.rub.de) ist die Plattform der RUB für freie und offene Lehr- und Lernmaterialien. Eine Aufzeichnung des Vortrags können Sie zukünftig unter <https://open-educational-resources.de/> ansehen. Auch dieses Jahr wird es wieder OER-Camps geben, u.a. in unserer Nachbarstadt Hattingen am 8. und 9. Juni, an dem das eScouts-Team OER teilnehmen wird, um mit anderen OER-Interessierten aus NRW in Kontakt zu treten.



Weiterbildung – aktuelle Termine und Anmeldung:
www.rubel.rub.de/weiterbildung

Termine

- 23. April 2018: Net[t]working ICM-Treffen
- 25. Mai - 27. Juli 2018: Neue Runde eLearning-Wettbewerb 5x5000
- 13. Juli 2018: Bewerbungsschluss Digital Fellowships Stifterverband

Impressum

Herausgeber: Ruhr-Universität Bochum
Zentrum für Wissenschaftsdidaktik
Bereich eLearning (RUBeL)
Bereichsleitung: Simone Henze
Universitätsstr. 150, D-44801 Bochum
Tel. 0234/32-25900
E-Mail: rubel@rub.de

Aktuelle Infos zum eLearning an der RUB erhalten Sie auch über folgende Kanäle:

- www.rubel.rub.de
- facebook.com/rubelteam
- twitter.com/rubel_team