

Digitalisierung in Lehre und Studium

Lehren und Lernen im digitalen Wandel ist in deutschen Hochschulen längst Alltag. Die Digitalisierung bringt uns neue Herausforderungen und Veränderungen, die über rein technologische Aspekte hinausgehen. Es geht dabei also nicht nur um eine Überführung analoger Informationen ins Digitale, sondern um Veränderungen bestehender Konzepte der Wissensvermittlung sowie des Kompetenzerwerbs. Die Digitalisierung muss dabei im Kontext der bestehenden Herausforderungen in Hochschulen wie der Diversität der Studierendenschaft, der teilweise hohen Studienabbruchzahlen oder auch der Finanzierung gesehen werden. Sie kann neue Lösungswege für die Begegnung mit diesen Herausforderungen aufzeigen und bietet eine Chance zur Weiterentwicklung der Lehre

und der Hochschulen.

Studium flexibel gestalten

So können digitale Lehr- und Lernangebote Studierenden einen erleichterten Zugang zum Hochschulstudium ermöglichen, indem sie sich flexibler an die individuellen Bedürfnisse von Studierenden mit ihren heterogenen Bildungsbiografien und Lebensformen anpassen. Menschen mit Beeinträchtigungen, Studierende aus dem Ausland, Berufstätige und Studierende mit Pflege- und Betreuungsaufgaben haben die Möglichkeit, ein zeitlich und räumlich flexibleres Studium zu absolvieren bzw. die Digitalisierung ermöglicht diesen Studierenden erst die Aufnahme eines Studiums. Digitale Medien können bestehende Formen der Präsenzlehre verbessern und erweitern und Studierenden stärker ermöglichen, in

ihrer eigenen Geschwindigkeit zu lernen und ihnen die Entscheidung zu überlassen, welche Lernmedien sie für ihren Lernprozess nutzen wollen.

„Digitale Elemente haben das Potenzial für mehr Bildungsgerechtigkeit und Chancengleichheit an Hochschulen. Lehr- und Lernstrukturen werden sich verändern, die damit verbundenen Chancen müssen wir nutzen“, sagte Wissenschaftsministerin Svenja Schulze (19. Juni 2016).

Digitalisierung an der RUB

Auch wir an der RUB sind seit Jahren im Bereich eLearning aktiv und erfolgreich. Die aktuellen Diskussionen zur Digitalisierung haben wir genutzt, um in vom Prorektorat für Lehre initiierten Workshops mit allen Statusgruppen der RUB in den Austausch zu kommen. Ziel war es hierbei, unterschiedliche Erfahrungen und Perspektiven zu bündeln, um Anregungen für die Erarbeitung einer Digitalisierungsstrategie Lehre zu gewinnen. Die Ergebnisse und Überlegungen, die sich aus der RUB-internen Tagung „Digitalisierung von Lehre und Studium“ am 15. November 2016 ergeben, sollen ebenso in die Strategie einfließen.



Das Inverted Classroom Modell – Japanisch-Unterricht an der RUB

Steigende Studierendenzahlen und die wachsende Heterogenität der Studierendenschaft stellen Lehrende zunehmend vor Herausforderungen. Warum da nicht die Möglichkeiten von eLearning nutzen, um den veränderten Bedingungen zu begegnen? Eine Chance bietet das Inverted Classroom Modell. Dabei vermitteln Lehrende das nötige Grundlagenwissen schon vor der eigentlichen Präsenzsitzung online und nutzen die Zeit im Hörsaal dafür, die Inhalte mit den Studierenden zusammen zu vertiefen.

Japanologie „umgedreht“

Der Wunsch nach freieren Gestaltungsmöglichkeiten im Hörsaal hat Annette Hansen (Japanologie) dazu motiviert, ihre Erstsemesterveranstaltung Japanische Grammatik I im WS 15/16 „umzudrehen“. Im bisherigen Kurskonzept blieb Frau Hansen bloß Zeit für die reine Vermittlung von Sprachwissen, während das Anwenden der Sprache häufig zu kurz kam. Um den Studierenden mehr Chancen zum Einüben der japanischen Grammatik zu geben und ihnen bei Verständnisfragen besser unter die Arme greifen zu können, lagerte Frau Hansen die Vermittlung von Grundlagenwissen mithilfe von Online-Lehrvideos aus und schuf damit wertvollen Raum in den Präsenzsitzungen. Als Vorbereitung schauten die Studierenden pro Woche kurze Lehrvideos, in denen das Wichtigste der aktuellen Lehrbuchlektion erklärt wurde, und bearbeiteten begleitend dazu kleinere Aufgaben. In der Präsenz konnten sie dann auf Grundlage ihrer Notizen Frau Hansen Verständnisfragen stellen, sich mit ihren Mitstudierenden über die Inhalte austauschen und im Dialog weiterführende Aufgaben lösen.



Positives Feedback

Wie eine abschließende Evaluation zeigte, schätzen die Studierenden nicht nur die selbstständige Vorbereitung mit den Lehrvideos, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit den Mitstudierenden sowie der Dozentin. Besonders beliebt in den Präsenzterminen war das Voting-Tool Kahoot, mit dem das Verständnis der Online-Inhalte über mobile Endgeräte spielerisch überprüft wurde.

Für Frau Hansen selbst hat sich der Aufwand für die Erstellung der Lehrvideos angesichts solch positiven Feedbacks durchweg gelohnt. Vor allem die Vielseitigkeit der Lehrvideos und die Interaktion mit den Studierenden im Hörsaal steigerten die Lehrzufriedenheit so sehr, dass Frau Hansen das Inverted Classroom-Konzept auch im zweiten Teil des Sprachkurses weiterführte. Möchten auch Sie die Möglichkeiten der „umgedrehten Lehre“ kennenlernen? Wir beraten Sie gern.

Beratung und Support

Meike Goeseke und Lena Liefke
escouts@rub.de
www.rubel.rub.de/escouts



Ausschnitt aus der vom eScouts-Team durchgeführten Lehrevaluation zum Ende des WS 2015/16

Der Ernst des Lebens ganz verspielt

Neue Wettbewerbsrunde 5x5000

Im Studium müssen Studierende ihren Lernalltag selbstständig organisieren und sehen sich verschiedenen Veranstaltungsformaten wie Vorlesungen und Übungen gegenüber. Der Lernalltag kann dabei insbesondere in Großveranstaltungen herausfordernd und „trocken“ sein.

Warum also Lehre nicht einmal spielerisch gestalten?

Dabei können Gamification-Elemente innerhalb von begleitenden Online-Kursen die Studierenden in ihrem Lernen unterstützen und motivieren. Kleine Lernwettbewerbe und Quizzes lassen sich schnell und einfach z.B. in Moodle umsetzen. Tools wie Level-Up, Ranglisten und Fortschrittsbalken können Studierende motivieren, spielerisch am Ball zu bleiben - es gibt viele einfache Möglichkeiten, die Lernmo-

tivation der Studierenden zu steigern.

Noch Fragen?

Bei Fragen zum Wettbewerb steht Ihnen unser studentisches 5x5000-Team jederzeit gerne zur Verfügung. Zum Thema Gamification berät Sie auch unser eScouts-Team ‚Game Based Learning‘. Zusätzlich bieten wir zu dem Thema eine Kurzeinführung ‚Spielerisch lernen - Gamification-Elemente in Moodle‘ an. Sie finden diese unter www.rubel.rub.de/kurzeinfuehrungen.

5.000 Euro für Ihr Projekt

Bewerben Sie sich mit Ihren vielseitigen, kreativen und interessanten eLearning-Ideen bis zum 10.02.2017 um eine Förderung Ihres Konzepts und gewinnen Sie 5.000 Euro.



Beispiel für LevelUp! in Moodle

Die Gewinner/innen der letzten Runde:

Abschaffung der Anwesenheitspflicht als Chance
Prof. Dr. Armin Schäfer, Dr. Malte Kleinwort

Computational Engineering I + II - ein Inverted Classroom-Konzept
PD Dr. Jürgen Geiser

Erkläre es mit einem KLIP – Klassische Theorien lernen mit Erklärvideos
Claudia Mazziotti M.A., Valentina Nachtigall M.A., Prof. Dr. Nikol Rummel, Gina Krüger B.A.

Interaktives & digitales Inverted Classroom-Konzept zur effektiven Kursgestaltung
Prof. Dr. Marion Steven, Timo Klünder, Laura Reder

Mov(i)e On - Praktikumsvorbereitung in der analytischen Chemie
Dr. Dirk Wolters



Das Wettbewerbsmotto der 19. Runde

Beispiele für eLearning

Institut für Arbeitswissenschaft

Unter der Leitung von Frau Prof. Dr. Uta Wilkens entsteht derzeit ein Kurs, welcher nach dem Prinzip des „Inverted Classroom“ gestaltet wird. Kern dieses Kurses ist die Erstellung von Selbstlernmaterialien für die sog. „Out-of-class-Phase“, in der u.a. Lehrvideos mit integrierten Fragen zur Selbstkontrolle, erstellt mit Adobe Captivate, eingesetzt werden.

Geschichtswissenschaft

Der Gewinn des eLearning wurde den Startpunkt für die innovative Lehrkonzepts im Bereich der Alten Geschichte. Im Bereich „Antike“ wurde durch die Teilnahme am „Cursus Honorum“ in Form umgesetzt. Die Verbindung von eLearning, Fernstudium und kreativeren Konzept besonders im Bereich Game Based Learning auch seinen Platz hat.

Einstufungstests des ZFA

Bereits seit einigen Jahren führt das Zentrum für Fremdsprachenausbildung die für Teilnehmer/innen mit Sprachvorkenntnissen obligatorischen Einstufungstests mithilfe der Lernplattform Moodle durch. Großer Vorteil ist bei diesem Vorgehen die automatische Auswertbarkeit der Fragen und der damit einhergehende verringerte Arbeitsaufwand für die Lehrenden.

ng auf dem Campus

it
-Wettbewerbs 5x5000 bil-
e Umsetzung eines inno-
Rahmen einer Übung in
Kurs „Spielend in die An-
nehmer/innen das Thema
rm eines Computerspiels
g von klassischem Quel-
Umsetzung macht die-
teressant und zeigt, dass
h in der „ernsten“ Lehre

Philologie - Slavistik

In der Veranstaltung „Geschichte der russischen Literatur und Kultur“ von Dr. Holger Gemba wurde - unterstützt durch ein eTutoren-Team - das Voting-Tool „Kahoot!“ eingesetzt. Mithilfe dieses Tools wurde jeweils zu Beginn der Präsenzveranstaltung ein kurzer Wissenstest zur russischen Kultur durchgeführt. Dabei wurde insbesondere die Möglichkeit von Kahoot, einen spielerischen Wettbewerb unter den Studierenden zu fördern, in die Unterrichtsgestaltung einbezogen.

Medizin

Die Medizinische Fakultät ist in der Planung eines Pilotprojekts zum Einsatz computerunterstützter Prüfungen. Nach ausgiebiger Recherche konnte mit UCAN (umbrella consortium for assessment networks) der ideale Partner gefunden werden. Besonders interessant ist die Möglichkeit der Verwendung bereits vorhandener Fragenpools anderer Universitäten und die Tatsache, dass UCAN eine gemeinnützige Organisation ist und damit keine Gewinnerzielungsabsicht verfolgt.

Gemeinsam zu gutem eLearning an der RUB

Machen Sie Ihr Engagement für Ihre eLearning-unterstützte Lehre sichtbar

Das eLearning-Label der RUB weist mit seiner semestergültigen Kennzeichnung darauf hin, dass in der entsprechenden online-unterstützten Lehrveranstaltung ein guter eLearning-Standard angeboten wird.

Seit wann?

Zum Wintersemester 2010/11 wurde erstmalig ein eLearning-Label an der RUB eingeführt, dessen Grundlagen gemeinsam mit Workshop-Teilnehmenden unseres RUBeL-Projektes Qualitätsoffensive eLearning erarbeitet wurden. Das Besondere dabei ist, dass die Anregung für die Entwicklung des eLearning-Labels aus dem intensiven Dialog mit Studierenden und Lehrenden verschiedener Fachbereiche über die eLearning-Qualität an der gesamten RUB hervorgegangen ist. In gemeinsamen Arbeitsschritten entstand ein Kriterienkatalog, auf dessen Basis ein Fragebogen entwickelt wurde, der zur Beantragung der Auszeichnung genutzt wird. Anhand des Kriterienkatalogs werden gewisse Mindeststandards für die eLearning-Qualität an der RUB definiert. Nur Veranstaltungen, die diese Anforderungen erfüllen, dürfen das Label für ein Semester tragen.

Seither wurde das Label regelmäßig neuen, diskursiv erarbeiteten Anforderungen und Qualitätsmerkmalen angepasst. Die Beantragung des eLearning-Labels geschieht auf freiwilliger Basis und ist ein Angebot für alle RUB-Lehrenden, die ihr Engagement für die online-gestützte Lehre sichtbar machen wollen.

Lassen Sie jetzt Ihre online-gestützten Lehrveranstaltungen auszeichnen!

Alle RUB-Lehrenden können ab sofort das eLearning-Label für ihre online-gestützten Lehrveranstaltungen für das neue Semester beantragen. Das Label wird in den zentralen RUB-Lernplattformen Moodle und Blackboard angezeigt und kann zusätzlich auf den Institutshomepages platziert werden. Auch eine Darstellung im Online-Vorlesungsverzeichnis der RUB ist möglich.

Einbindung in eCampus

Lehrende können im eCampus-System kenntlich machen, dass ihre Lehrveranstaltung mit dem eLearning-Label der RUB ausgezeichnet ist. Dazu müssen sie innerhalb von Campus lediglich ihrer Veranstaltung das spezielle Vorlesungsverzeichnis/Kennzeichen „Kurse mit dem eLearning-Label“ zuweisen.

Studentisches Feedback

Eine studentische Rückmeldung zu den gelabelten Moodle- oder Blackboardkursen ist ebenfalls unkompliziert durch standardisierte Frageblöcke möglich. Diese werden den Kursen mit der Labelvergabe automatisch zugeteilt und stehen für die Lehrenden in der Onlineplattform optional zur Nutzung bereit. Die Frageblöcke können einfach zu einem entsprechenden Zeitpunkt freigeschaltet werden; so kann Feedback zu den Online-Lehrangeboten eingeholt werden.

Hochschulintern kennzeichnet unser eLearning-Label guten eLearning-Standard und ist somit ein Qualitätsinstrument für online-gestützte Lehre an der RUB.



Mehr Informationen:

www.rubel.rub.de/elearning_label

Mobile Abstimmungstools

Vorteile

Mit mobilen Abstimmungstools können Vorlesungen und Seminare interaktiver gestaltet werden. Insbesondere in großen Veranstaltungen mit geringem Interaktionsgrad lassen sich damit Studierende aktivieren. Lehrende haben außerdem die Möglichkeit, Wissensstand und Informationsbedarf der Studierenden besser zu erkennen und darauf einzugehen.

Ein weiterer Vorteil ist, dass Studierende, die sich sonst nicht zu Wort melden, die Gelegenheit haben mitzumachen.

Funktionsweise

So funktionieren die Abstimmungstools: Dozenten blenden in der Veranstaltung über den Beamer Fragen im Multiple-Choice-Format ein. Je nach eingesetztem Tool lassen sich auch andere Fragetypen verwenden.

Die Studierenden antworten anonym. Sie rufen dazu eine Webseite auf ihrem Smartphone auf und geben auf der betreffenden Seite ihre Antworten ein. Natürlich muss am Ort der Veranstaltung ein ausreichendes Maß an Internetverbindung vorhanden sein (WLAN oder mobiles Internet). Der Lehrende bekommt auf seinem Gerät (Laptop, Tablet oder Smartphone) sofort mit, wie die Studierenden geantwortet haben. Pro Antwortoption wird grafisch dargestellt, wieviel Prozent der Teilnehmenden diese Antwort ausgewählt haben.

Für die Lehre an der Ruhr-Universität empfiehlt das RUBeL-



Team vier gängige und erprobte Tools: ARSnova, Feedbackr, RUBato und Kahoot.

ARSnova

Lehrende können sich bei ARSnova mit ihrer Login-ID anmelden und so genannte Sessions mit mehreren Fragetypen und Feedback-Möglichkeiten erstellen.

RUBato

RUBato ist am Lehrstuhl für Digitale Kommunikationssysteme der RUB entwickelt worden. Es bietet die Möglichkeit von Single- und Multiple-Choice-Fragen.

Kahoot

Mit Kahoot lassen sich immer Fragen mit vier Antwortoptionen erstellen. Die Spieler erhalten nach Ablauf der Beantwortungszeit ein sofortiges Feedback (richtige Lösung). Außerdem bietet Kahoot die Möglichkeit, Studierende in einem „Wettbewerb“ gegeneinander antreten zu lassen.

Feedbackr

Feedbackr bietet Single- und Multiple Choice-Fragen und hat ein sehr einfaches und klares Design.

ARSnova: <http://arsnova.rubel.rub.de/>

RUBato: <http://rubato.rub.de/>

Kahoot: <https://getkahoot.com/>

Feedbackr: <https://app.feedbackr.io>

