

MITMACHEN?

GEMEINSAM INNOVATIVES eLEARNING GESTALTEN

Mit Engagement, Kompetenz und einer studentischen Perspektive auf Lehre und Spaß an Innovation verfolgen wir das Ziel, Sie in Ihrer Lehre mit neuen eLearning-Lösungen zu unterstützen.

Haben Sie Interesse an den Themen MOOCs, Game Based Learning, Mobile Learning oder Inverted Classroom?

Dann wenden Sie sich gerne an uns; wir freuen uns auf Ihre Projekte und Ideen!

Kontakt zu den eScouts der RUB:

eScouts@rub.de
www.rub.de/eScouts

eScouts

ANIKA KNEIPHOF, M.A.

Projektleiterin

Gebäude NA 6/68

Tel. 0234 32-28817

eScouts@rub.de



 facebook.com/RUBeLTeam

 twitter.com/RUBeL_Team

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

Stabsstelle des Rektorats eLearning / RUBeL

Gebäude NA 6/67 | Universitätsstraße 150 | D-44801 Bochum

Fon +49 (0)234 32-25900 | **Fax** +49 (0)234 32-14971

rubel@rub.de

www.rubel.rub.de

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

RUB

eSCOUTS

Innovatives eLearning

Ein Projekt von RUBeL

Studentische eScouts unterstützen Lehrende beim Einsatz innovativer eLearning-Elemente.



WORUM GEHT ES?

eSCOUTS AN DER RUB - INNOVATIVE eLEARNING-BERATUNG FÜR LEHRENDE

Möchten Sie MOOCs (Massive Open Online Courses) in Ihrer Lehre einsetzen, Game Based Learning-Elemente erstellen, mobiles Lernen ermöglichen oder mehr zum Thema Inverted Classroom wissen?

Unsere studentischen Teams im Projekt eScouts bieten technische und didaktische Unterstützung im Umgang mit neuen eLearning-Tools an.

DAS ANGEBOT

IM EINZELNEN

Das eLearning-Team RUBeL hat sich zum Ziel gesetzt, noch stärker als bisher innovative digitale Lehrkonzepte zu erproben, zu unterstützen und zu etablieren.

Die eScouts unterstützen und beraten insbesondere zu folgenden vier Themen:

- **MOOCs** sind (Lehr-)Veranstaltungen, die ausschließlich online stattfinden, eine sehr hohe Teilnehmerzahl haben können und frei zugänglich für alle Interessierten sind.
- **Game Based Learning** beschreibt die Synergien bei der Verschmelzung von klassischer Wissensvermittlung und der Beschäftigung mit digitalen Spielen. Hierbei soll die Verbindung von Spaß und Lernen die Motivation erhöhen.
- **Mobile Learning** ermöglicht das Lernen an unterschiedlichsten Orten. Insbesondere mittels Smartphones und Tablets können Lerninhalte z.B. während Fahrt- oder Wartezeiten von unterwegs abgerufen werden.

- **Inverted Classroom** ist ein Lehrmodell, das auf der Idee basiert, die grundlegenden Aktivitäten des klassischen Unterrichts „umzudrehen“. In traditionellen Lehrkonzepten erfolgt der inhaltliche Input durch die Lehrenden vor einer großen Gruppe von Studierenden, während weiterführende Aufgaben meist zu Hause in Einzelarbeit bearbeitet werden. Im Inverted Classroom-Konzept hingegen erfolgt der inhaltliche Input durch multimediales Material, das die Lehrenden vor der Präsenzveranstaltung online bereitstellen, sodass während der Veranstaltung mehr Raum für die gemeinsame, vertiefende Auseinandersetzung mit den erlernten Inhalten bleibt.

DIE eSCOUTS SIND

- **Ansprechpartner/innen** für alle Fragen rund um den innovativen eLearning-Einsatz,
- **unterstützend tätig** bei der Arbeit mit MOOCs, Game Based- oder Mobile Learning-Elementen sowie Inverted Classroom-Szenarien,
- **Berater/innen** beim Einsatz von innovativen eLearning-Tools in der RUB-Lehre und
- **Anbieter/innen** von Informationsveranstaltungen zu neuen eLearning-Elementen für Lehrende und Interessierte.

Egal, ob Sie als Lehrende bereits Ideen zur Umsetzung Ihrer eLearning-Projekte haben oder sich einfach nur grundsätzlich vorstellen können, innovatives eLearning in Ihre Lehre einzubinden:

Wir freuen uns, gemeinsam mit Ihnen neue Ideen entstehen zu lassen oder auszubauen!

