

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

Digital (Re-)Turn

Lehren für die Zukunft

22. – 23. Juni

Herzlich Willkommen



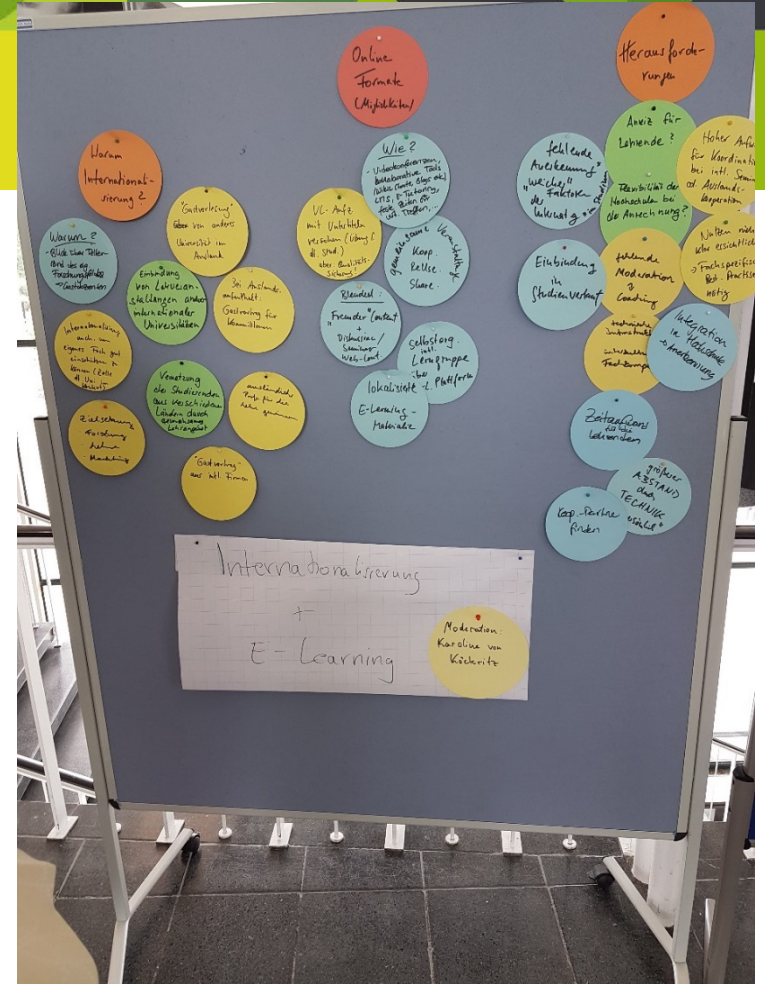
GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

	Konferenz-raum I	Konferenz-raum II	Konferenz-raum III	AS-Saal
Session I 10:00 – 10:45 Uhr	Internationalisierung von Lehre mithilfe von E-Learning (Karoline von Köckritz)	Warum wirkt digitale Hochschullehre eigentlich? Ein Rahmenmodell aus psych. Perspektive (Gabriele Irle)	E-Learning in der Vermittlung fachübergreifender Schlüsselkompetenzen in der Studieneingangsphase (Jördis Vassiliou)	Gamification? Welchen Platz haben Elemente des Spiels in der Hochschullehre? (Natalie Krekeler)
Session II 11:00 – 11:45 Uhr	Welche Rahmenbedingungen benötigen Hochschulen für erfolgreiches E-Learning (Karoline von Köckritz)	Welche Bedingungen sind notwendig, um E-Learning in die Breite zu bringen? (Lisa Schmidt)	Fachspezifische Aspekte. Welche Rolle spielt der Inhalt für die Vermittlung/ Konzeption Digit. Settings (Johannes Moskaliuk)	Wie schaffen wir es, die Studierenden zu aktivieren? (Christiane Diemel)

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens



Internationalisierung von Lehre mithilfe von E-Learning (Karoline von Köckritz)

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

Warum wirkt digitale Hochschullehre eigentlich? Ein Rahmenmodell aus psychologischer Perspektive
(Gabriele Irle)

RAHMENMODELL (G. Irle, IWM)

Sinn und Zweck

- Meta-Ebene (Bsp: Datenbanken)
- Bereits gesammelte Erfahrungen explizieren
- Empirische Forschung
sicht- & verwendbar machen
- Leitlinien für Beratungsgespräche

Zweifel & Fragen

- Gibt es "10 Tugenden des E-Learnings"
- Beiträge sammeln: Wie? Motivation?
- " schreiben: Wie?

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

E-Learning in der Vermittlung
fachübergreifender
Schlüsselkompetenzen in der
Studieneingangsphase
(Jördis Vassiliou)

KIII - Jördis Vassiliou - Fh Potsdam

Ausgangsfrage: Wie kann man E-learning
sinnvoll in die Studieneingangsphase integrieren,
v.a. fächerübergreifende Schlüsselkompetenzen
betreffend?

Ideensammlung

CHANCEN

HETEROGENISIERUNG
DES ANGEBOTS.

E CHANCEN?]

Optional vs. verpflichtend

Flexibilisierung

Chancen

ECHANGENZ
ERMOGLICHUNG
DER SELBST-
STEUERUNG
DES LERN-
TEMPOS

KOMBINATION
ONLINE-MODULE MIT
STUDIENBERATUNG

INFORMATIONEN AUCH
ONLINE BÜNDeln
→ ORIENTIERUNGSHILFE

HERAUSFORDERUNGEN

HERAUSFORDERUNG:
STUDIENDE ZUR
SINNVOLLEN NUTZUNG ZU
MOTIVIEREN

Vorteil
1. Niveau - Anstieg
2. Ort + Zeit flexibel (Flex.)
Nachteil: zu geringe Eigenver-
antwortung / Lernen zum Lernen
eigene Bildung erkennen

Motivation
Eigeninitiative
Selbsteinrichtung
Herausforderung?

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

Gamification? Welchen Platz haben
Elemente des Spiels in der
Hochschullehre
(Natalie Krekeler)

GAMIFICATION

ANWENDUNG VON ELEMENTEN
DES GAME-DESIGNS IN "NON-GAME
CONTEXTS"

ZIEL

MOTIVATION ↑

CHALLENGES

GAME-BALANCE
MUSS ZUM ILO PASSES

→ MIT MOODLE PLUS IN 2 C-LEHRGANGS KURS

H5P.ORG → FORUM

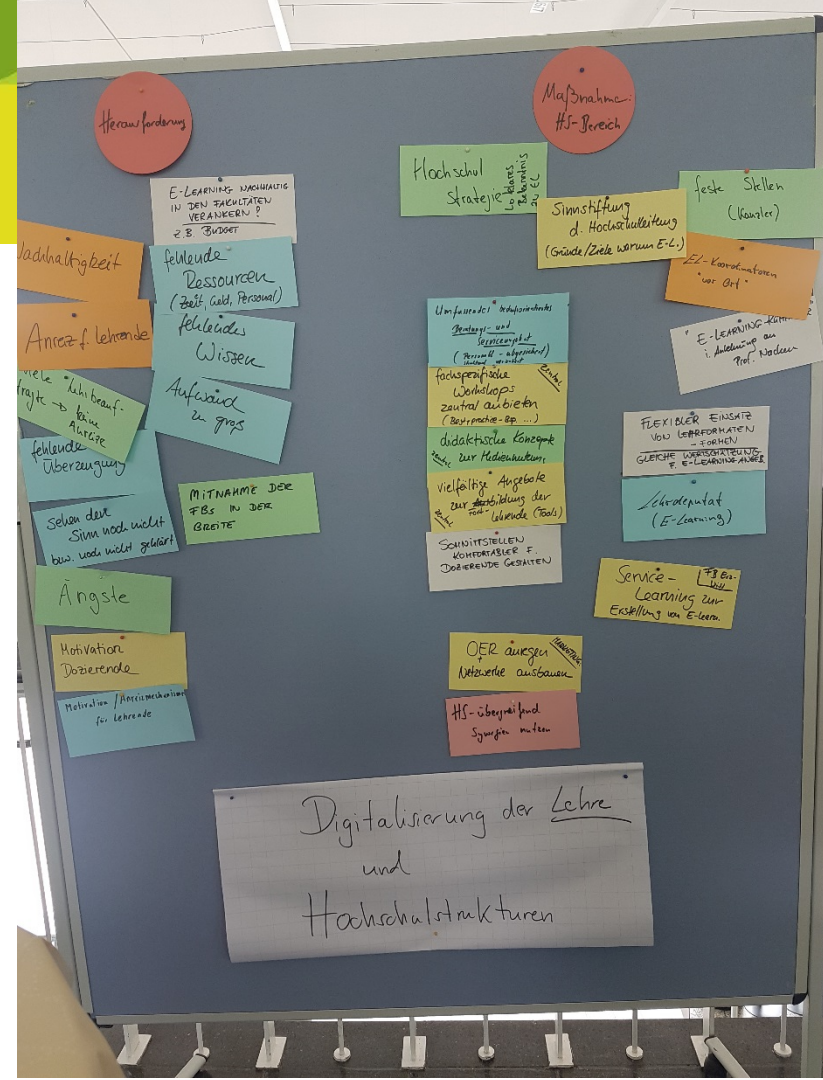
→ NICHT INTERAKTIVE INHALTE
INTERAKTIV GESTALTEN

Moderation:
Natalie
Krekeler

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

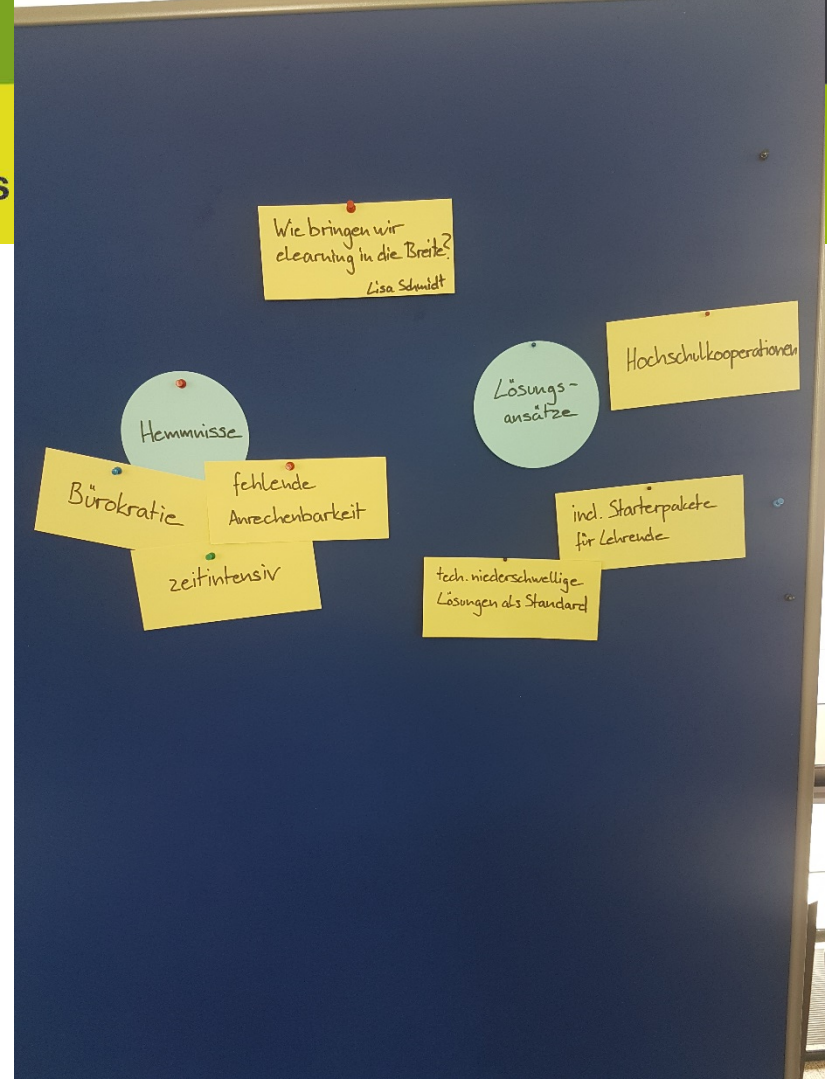
Welche Rahmenbedingungen benötigen Hochschulen für erfolgreiches E-Learning (Karoline von Köckritz)



GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

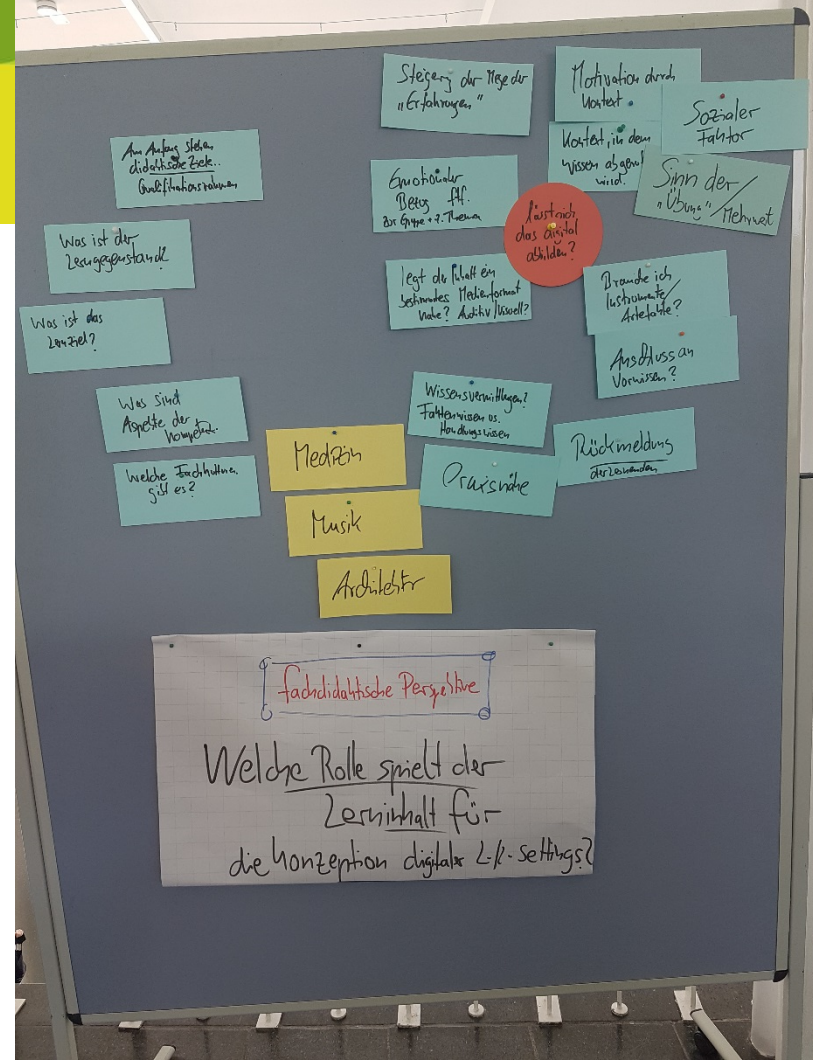
Welche Bedingungen sind notwendig, um E-Learning in die Breite zu bringen?
(Lisa Schmidt)



GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

Fachspezifische Aspekte. Welche Rolle spielt der Inhalt?
(Johannes Moskaliuk)



Wie schaffen wir es, die Studierenden zu aktivieren?
(Christiane Dienel)

Wie weiter? – Überlegungen (1)

- Facebook und Whatsapp sind technologisch so viel weiter, da kommt Moodle nicht mehr mit, ist „old school“. Eventuell braucht es da andere Plattformen bzw man muss sich der Wahl der Studierenden anschließen.
- Mögliche Lösung: Gruppen installieren und sich dann zurückziehen.
- Studierende (nicht als Trojaner/U-Boote) als Mittler in den Gruppen
- Lernen bedeutet: Unsicherheit zulassen. Aber aus Unsicherheit heraus kann man nicht posten – Schriftlichkeit ist ein schwieriger Modus, ein Bild zu schicken, ist vielleicht leichter?
- Wir sind auch nicht besser: siehe die Twitter-Wall zu der Konferenz.

Wie schaffen wir es, die Studierenden zu aktivieren?
(Christiane Dienel)

Wie weiter? – Überlegungen (2)

- Was geschrieben ist, bleibt – was im Seminar gesprochen wird, wird nicht dokumentiert – weniger Gefahr.
- Es geht um Vertrauen – was passiert mit meinen Äußerungen?
- Snapchat für Moodle? dh. nicht dauerhafte Äußerungsmöglichkeiten
- Die Einsozialisation in ein Bologna-System und insbesondere in Fernstudiengänge ist schwieriger.
- Die private und die hochschulische Kommunikationswelt sind sehr getrennt – in der Schule hat man das nicht gelernt, sondern hat eher gesteuerten Unterricht kennengelernt.

GML² 2017

Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

Digital (Re-)Turn

Lehren für die Zukunft

22. – 23. Juni

Veranstaltet vom
Center für Digitale Systeme (CeDiS)
Freie Universität Berlin

