

Orientierungshilfe: Digitale Medien in der Lehre (OdiLe)

Tina Talman & Laura Schilow, Humboldt-Universität zu Berlin

Anlass

Trotz umfassender Digitalisierungsinitiativen im Hochschulbereich stagniert die Digitalisierung in der Lehre überwiegend bei Basisanwendungen, z.B. Nutzung von Präsentationssoftware oder digitalen Texten (vgl. Schmid et al. 2017; Persike/Friedrich 2016). Digitale Lehre wird mit zusätzlichem Arbeitsaufwand verbunden und der Mehrwert bleibt oft unklar (Goertz 2018; Schmid et al. 2017). Zudem ist die Vielzahl an digitalen Formaten und Tools für Laien unüberschaubar und die Applikation für die eigene Lehre mitunter nicht augenfällig. Die Hochschuldidaktik muss daher Lösungen anbieten, wie derartige Barrieren minimiert und Lehrende zum Einsatz digitaler Formate, mithin zur Weiterentwicklung ihrer Lehre, motiviert werden können.

Prämisse

Bevor didaktische Angebote (z.B. Beratung und Qualifizierung) effektiv greifen können, benötigen Lehrende zunächst Orientierungsangebote. Das heißt, sie müssen in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien in der Lehre eine grobe Vorstellung haben bzw. entwickeln können,

- welche Optionen ihnen zur Verfügung stehen,
- inwieweit die Passung zu individuellen Lehrprojekten gegeben ist,
- mit wie viel Arbeitsaufwand zu rechnen ist.

Entscheidend ist zudem, dass die Orientierungsangebote schnell und unkompliziert zugänglich sind. Unser dreistufiges Framework, und hier insbesondere unsere *Orientierungshilfe zur Nutzung digitaler Medien in der Lehre (OdiLe)* adressieren diesen Bedarf.

Hintergrund

OdiLe adressiert den Bedarf nach konzier theoretisch und praktisch fundierter Orientierung im Bereich digitaler Lehr-Lern-Szenarien. Existierende Befunde zu Digitalisierung und Lehr-Lern-Prozessen fokussieren i.d.R. Einzelaspekte, z.B. Lernziele, Wissensdimensionen, spezifische Instrumente. *OdiLe* visualisiert en bloc digitale Formate, geeignete Anwendungskontexte sowie zentrale didaktische Bezugspunkte. Das Kategoriensystem der Medienformate knüpft konzeptuell lose an Laurillards (2002, 1998, 2012) Modell an, welches konkrete Lernaktivitäten ins Zentrum stellt. Damit ist es möglich, die Formate u.a. mit konkreten Lehr-Lern-Settings und Kernbausteinen der Didaktik (z.B. Lernziele, Aktivierung) zu verknüpfen und so weiterzuentwickeln, dass eine Schablone zum Abgleich von individuellem Lehrprojekt und digitalen Formaten entsteht (vgl. Conole/Fill 2005; Lamerás et al. 2012).

Framework

1 Orientierungshilfe: Digitale Medien in der Lehre (OdiLe)

2 Orientierungsworkshop: z.B. ABC(D) Learning Design

3 Themenzentrierte Weiterbildung

OdiLe

Didaktischer Fokus	Wissensvermittlung	Anwendung und kritisch-reflexive Vertiefung von Wissen		Wissensproduktion		
exemplarische Lehrformate	Vorlesung	Seminar Tutorium Übung		Forschungs- Projektseminar		
Aktivitätsniveau Studierende	rezeptiv → produktiv					
Klassifizierung Medienformat	Aneignen	Interagieren	Anwenden	Kommunizieren	Kollaborieren	Darstellen
Beispiele	Erklärvideo	Quiz	Simulation	Diskussionsforum	Digitale Texte	Wiki
Beispiele Software/Tools	Audio-/Videoaufzeichnung	Aktionsaufforderung (Prompt)	Adaptive Lernumgebung	Web-Konferenz	E-Portfolio	Podcast
	Screencasts/Bildschirmvideos	Abstimmungssysteme		Teamboards	Cloud	Weblog
	Camtasia Studio Adobe Captivate VSDC Free Editor	Pingo Kahoot Testmoz	H5P VR/AR-Anwendungen	Adobe Connect Trello Teamspeak	GoogleDocs Etherpad Mindmeister	Audacity Wordpress Social Media
	Anwendungen in Lernmanagementsystemen der Hochschulen (Moodle, Ilias, usw.)					
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> •Inhalte verstehen •Inhalte wiederholen •wiederverwendbar 	<ul style="list-style-type: none"> •Wissensstand prüfen •Feedback erhalten •Lernen aktivieren 	<ul style="list-style-type: none"> •Üben •Wissenslücken aufdecken 	<ul style="list-style-type: none"> •Austausch •Organisation •Vernetzung •Reflektion 	<ul style="list-style-type: none"> •Wissen gemeinsam erarbeiten, •vertiefen 	<ul style="list-style-type: none"> •Wissen darstellen •Ergebnisse kommunizieren
Potentielle Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> •Erstaufwand Produktion •Nachbearbeitung notwendig (z.B. Einfügen einer Kapitelstruktur, Aufgabenstellung) 	<ul style="list-style-type: none"> •Smartphone o.Ä. erforderlich •Soziale Erwünschtheit Antwortverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> •Definition von Entscheidungsfaktoren schwierig •Demotivation bei negativer Rückmeldung 	<ul style="list-style-type: none"> •Moderationsbedarf •Diskussionsimpuls nötig •teils tieferes technisches Know-How nötig 	<ul style="list-style-type: none"> •Einführung in Methode und Tools kollaborativen Arbeitens nötig •Engagement nicht gleichverteilt •Rollenwandel •Vorgaben zu restriktiv 	<ul style="list-style-type: none"> •Wissen bzgl. Copyright /Lizenzen •Vorab eindeutige Zuordnung von Leistungsanteilen •teils tieferes technisches Know-How nötig

Ihr Feedback

Referenzen

Conole, G.; Fill, K. (2005): A learning design toolkit to create pedagogically effective learning activities. In: Journal of Interactive Media in Education (08), S. 1-16.

Friedrich, Julius-David; Persike, Malte (2016): Lernen mit digitalen Medien aus Studierendenperspektive.

Goertz, Lutz (2018): Digitalisierung der Bildung | Herausforderungen: Welche Hindernisse erschweren den Einsatz digitalen Lernens?

Lamerás, P., Levy, P., Paraskakis, I., & Webber, S. (2012). Blended university teaching using virtual learning environments: Conceptions and approaches. Instructional Science, 40(1), 141-157.

Laurillard, D. M. (1993). Rethinking University Teaching: A Framework for the Effective Use of Educational Technology. Routledge, London.

Laurillard, D. (2002). Rethinking University Teaching. A conversational framework for the effective use of learning technologies. London: Routledge

Schmid, Ulrich; Goertz, Lutz; Radomski, Sabine; Thom, Sabrina; Behrens, Julia; Bertelsmann Stiftung (2017): Monitor Digitale Bildung: Die Hochschulen im digitalen Zeitalter. Bertelsmann Stiftung. Gütersloh.

