

Digital Learning Map.

## 1. Worum geht es bei den Problemstellungen und Lösungsansätzen?

In der Digital Learning Map können Sie die Praxisbeispiele gezielt nach folgenden Problemstellungen der Lehre filtern:

- Hohe Komplexität der Lerninhalte
- Geringe Lernmotivation der Studierenden
- Passivität der Studierenden
- Heterogenes Vorwissen der Studierenden
- Geringe Selbstregulationsfähigkeit der Studierenden
- Begrenzte Möglichkeiten zum individualisierten Lernen
- Geringer Transfer in die Praxis
- Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen

Wählen Sie zum Beispiel alle Herausforderungen aus, mit denen Sie in Ihrem eigenen Lehralltag konfrontiert sind. Sie erhalten daraufhin eine Auswahl an Praxisbeispielen, die Ihnen bei diesen Problemstellungen möglicherweise besonders hilfreich sind.

## 2. Zu welcher Fächergruppe gehört ein Studienfach?

Die Kategorisierung des Suchfilters "Lerninhalte aus..." orientiert sich an den neun Fächergruppen, die vom Hochschulkompass verwendet werden. Um herauszufinden, welche Studienfächer eine bestimmte Fächergruppe enthält, nutzen Sie bitte die Internetseite des Hochschulkompass. Zusätzlich bietet der Suchfilter die Option "fächerübergreifend", die bei interdisziplinär verwendbaren Lerninhalten (z.B. Rhetoriktraining, wissenschaftliches Arbeiten, etc.) zutrifft.

## 3. Worum geht es bei den Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses?

Jedes Praxisbeispiel beschreibt, inwieweit die Eigenschaften zutreffen und wie sie im konkreten Fall eingesetzt werden. Die Klassifikation enthält vier Kategorien:

### **Interaktivität**

... ist gegeben, wenn das technische System oder das digitale Lernmaterial die Studierenden zur Interaktion mit der digitalen Lernumgebung auffordert. Interaktivität wird hier als Medieneigenschaft verstanden und bezieht sich auf die Interaktion von Lernendem und System (und *nicht* auf die Interaktion zwischen Menschen).

Beispiele: interaktive Grafiken, Tests, Spiele

### **Adaptivität**

... ist gegeben, wenn die digitale Lernumgebung Interaktionsdaten sammelt und sich auf dieser Basis automatisch an die Lernenden anpasst. Adaptivität bezieht sich somit auf die Adaption auf Initiative des Systems (und *nicht* auf Initiative der Lehrenden oder Lernenden).

Beispiele: automatische Anpassung an Wissensstand oder bisherige Interaktionen aufgrund von Interaktionsdaten

## **Synchronizität**

... ist gegeben, wenn die im Praxisbeispiel verwendeten digitalen Medien synchrone Lern- und Kommunikationsprozesse zwischen Menschen ermöglichen. Diese Prozesse können sowohl innerhalb der Gruppe der Lernenden als auch zwischen Lernenden und Lehrenden erfolgen.

Beispiele: Audio-/Videochat, gleichzeitiges Arbeiten an einem Dokument

## **Selbststeuerung**

... ist gegeben, wenn die digitale Lernumgebung den Studierenden selbstgesteuertes Lernen ermöglicht. Die Lernenden können ihre Lernpfade oder -inhalte selbst bestimmen, da das System ihnen Wahlmöglichkeiten anbietet.

Beispiele: Festlegen von Lernzielen oder Aufgabenschwierigkeit, Auswahl von Lerninhalten, etc.

## **4. Was sind die drei Virtualisierungsgrade?**

In der Digital Learning Map können Sie gezielt nach dem Virtualisierungsgrad<sup>1</sup> filtern. Die Klassifikation enthält 3 Kategorien:

### **Anreicherung**

... beschreibt weitgehend unveränderte Präsenzveranstaltungen, in denen optionales Lernmaterial durch digitale Medien ergänzt wird.

Beispiele: Nutzung digitaler Inhalte in der Präsenzveranstaltung, Vorlesungsaufzeichnungen auf digitalen Lernplattformen

### **Integration**

... fasst Formate zusammen, in denen digitale Lernphasen obligatorisch sind und sich mit Präsenzphasen abwechseln.

Beispiel: Flipped Classroom

### **Virtualisierung**

... steht für rein online gestützte Formate, in denen es kaum oder keine obligatorischen Präsenzphasen gibt.

Beispiel: Online-Studiengänge, Online-Seminare, E-Lectures

## **5. Wie kann ich selbst ein Praxisbeispiel einreichen?**

Sie sind herzlich eingeladen, Ihre eigenen praxiserprobten Beispiele für Hochschullehre mit digitalen Medien vorzustellen. So reichen Sie ein Praxisbeispiel ein:

1. Laden Sie das PDF-Formular herunter.
2. Füllen Sie das Formular aus.
3. Schicken Sie das ausgefüllte Formular an [feedback\[at\]e-teaching.org](mailto:feedback[at]e-teaching.org).

Das Team von e-teaching.org pflegt nun Ihre Angaben in die Website ein. Anschließend werden Sie benachrichtigt und können bei Bedarf Änderungswünsche anmerken. Ihr Praxisbeispiel wird daraufhin veröffentlicht und in der Karte angezeigt.

## **6. Wie kann ich Feedback zur Digital Learning Map geben?**

Die Digital Learning Map wird kontinuierlich weiter entwickelt, sodass Ihr Feedback jederzeit willkommen ist. Schicken

Sie Ihre Anmerkungen einfach an [feedback\[at\]e-teaching.org](mailto:feedback[at]e-teaching.org) .

<sup>1</sup>Die drei Virtualisierungsgrade lehnen sich an das Arbeitspapier Nr. 15 „Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich“ des Hochschulforums Digitalisierung an, in dem Sie auf S. 63-73 eine ausführliche Beschreibung der Virtualisierungsgrade finden. ↑ zurück zum Begriff im Text

Letzte Änderung: 07.02.2020

## Zitation

e-teaching.org (2020). FAQ. Zuletzt geändert am 07.02.2020. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/faq>. Zugriff am 04.12.2022

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)