

Hier gelangen Sie zur Videoaufzeichnung des Vortrags



Leibniz-Institut für  
Wissensmedien

24. November 2017

Campus Innovation 2017



# VON DER LEHRE ZUM LERNERFOLG: WIE TRAGEN DIGITALE MEDIEN ZU WIRKSAMER LEHRE BEI?

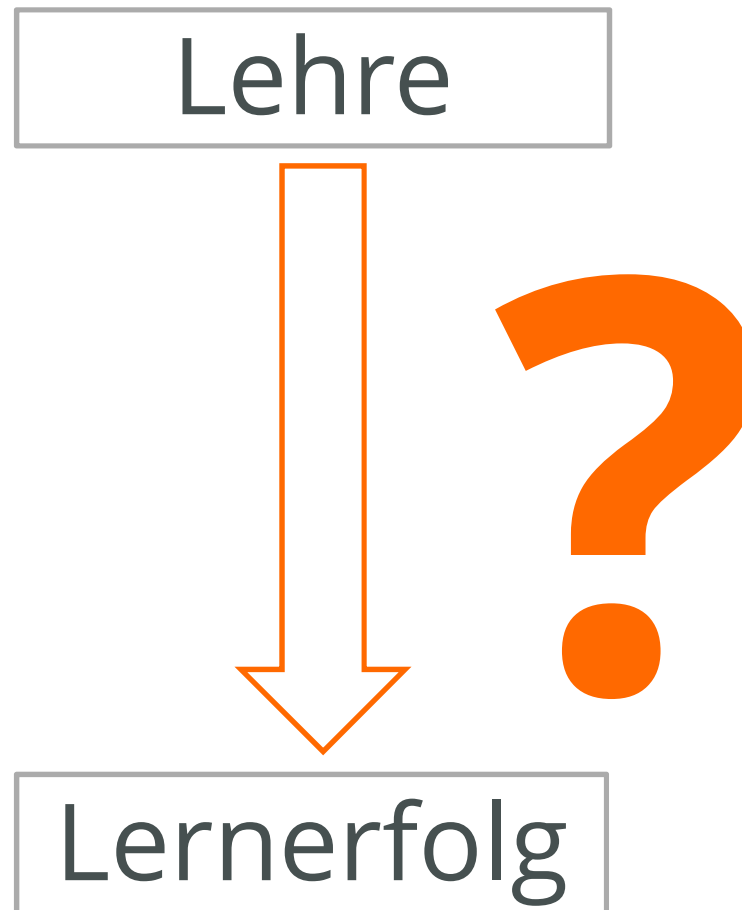
**Gabriele Irle**

Elke Kümmel

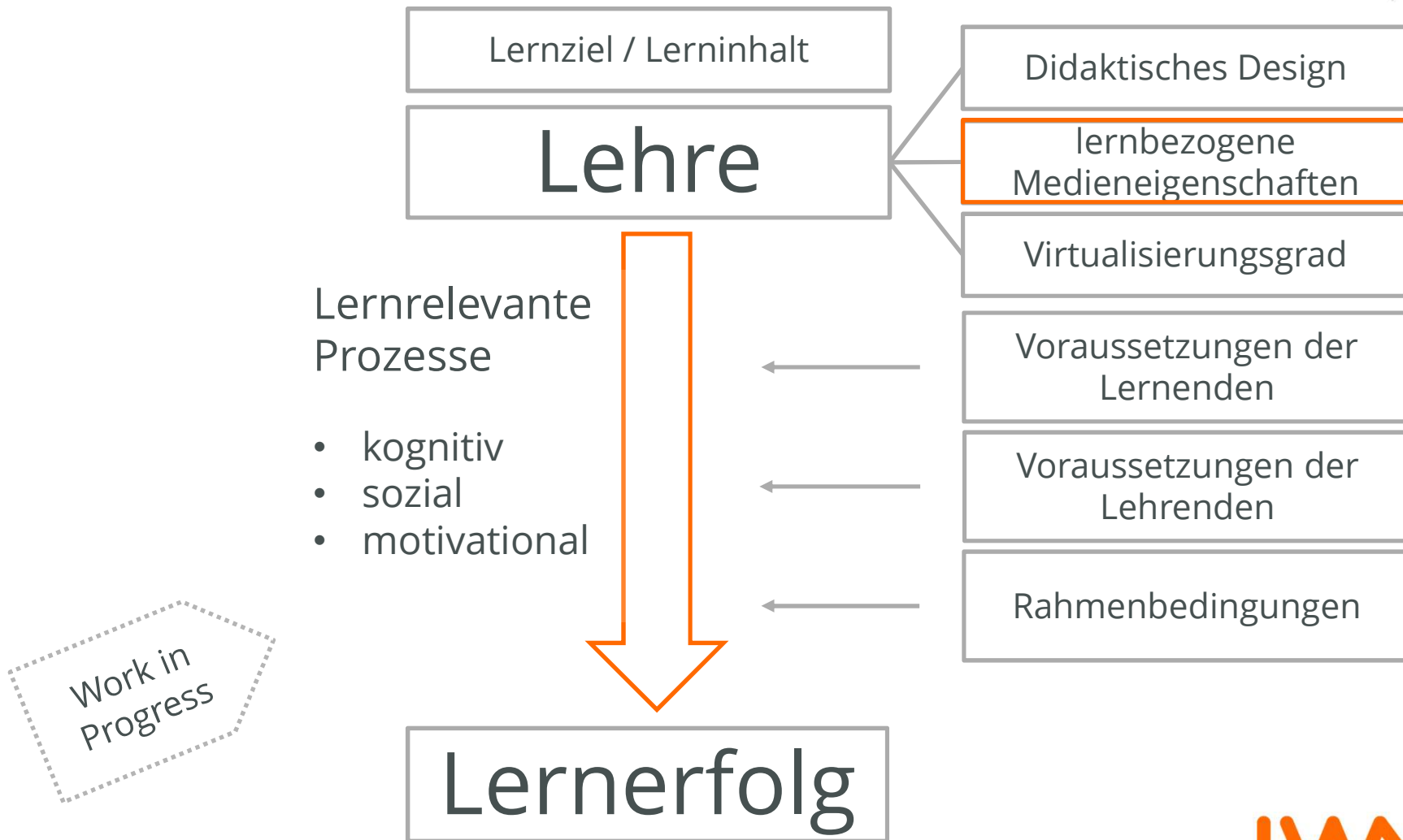
Johannes Moskaliuk

Ulrike Cress

# WIE TRAGEN DIGITALE MEDIEN ZU WIRKSAMER LEHRE BEI?



# DER LERNPROZESS IM FOKUS

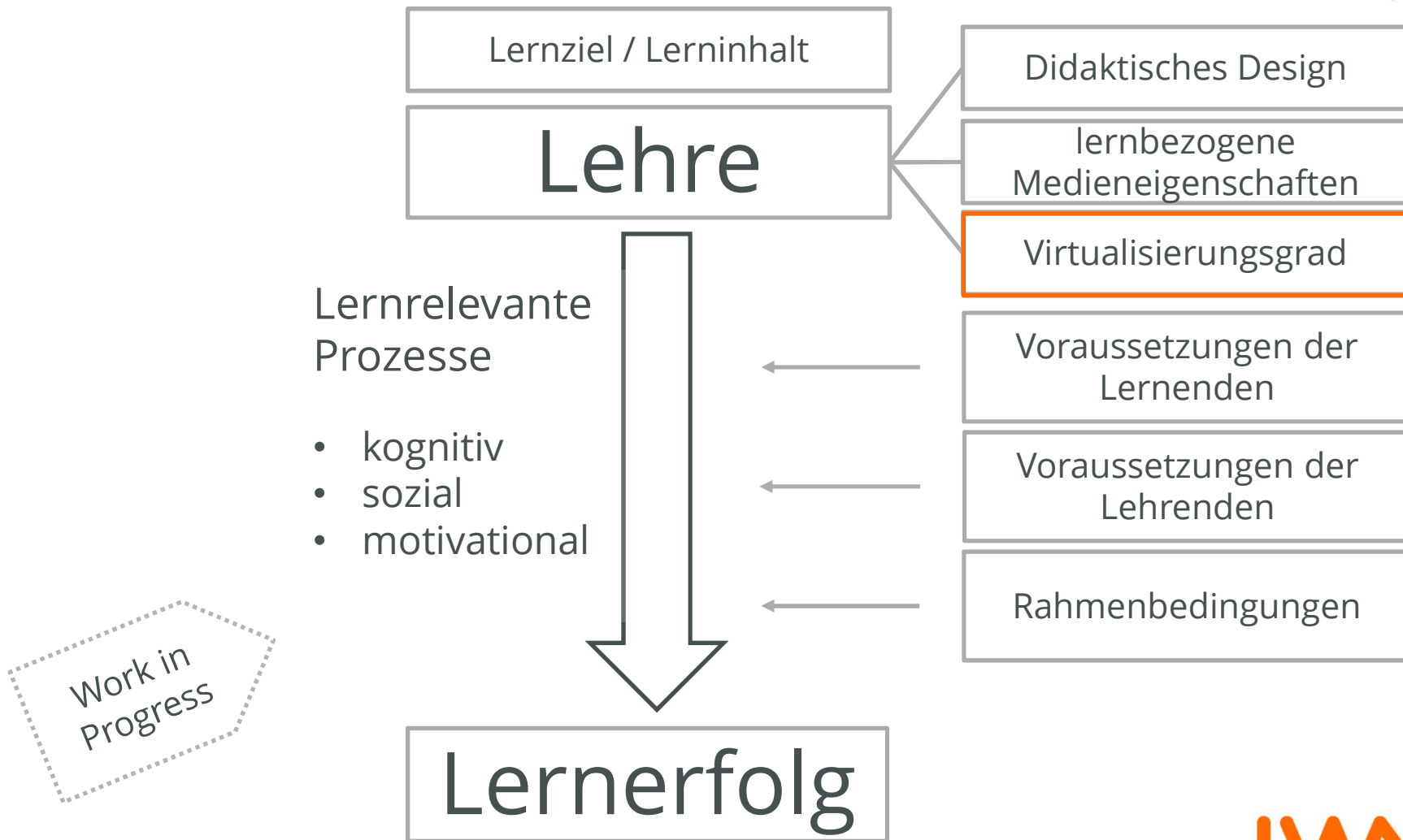


# LERNBEZOGENE MEDIENEIGENSCHAFTEN



<b>Interaktivität</b>	Das digitale Setting fordert die Lernenden zur <b>Interaktion</b> mit dem technischen System oder dem Lerninhalt heraus.	
<b>Synchronizität</b>	Das digitale Setting ermöglicht <b>synchrone</b> Lehr- und Lernhandlungen.	
<b>Adaptivität</b>	Das digitale Setting <b>passt sich automatisch</b> an die Lernenden an.	
<b>Selbststeuerung</b>	Das digitale Setting setzt <b>selbstgesteuertes Lernen</b> bei den Studierenden voraus bzw. regt dazu an.	

# DER LERNPROZESS IM FOKUS



# VIRTUALISIERUNGSGRAD DES LEHR-LERN-SZENARIOS



**Anreicherung** – Regulären Präsenzveranstaltungen werden digitale Medien hinzugefügt.

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



**Integration** – Einzelne Komponenten regulärer Präsenzveranstaltungen werden durch digitalisierte Lernelemente ersetzt.

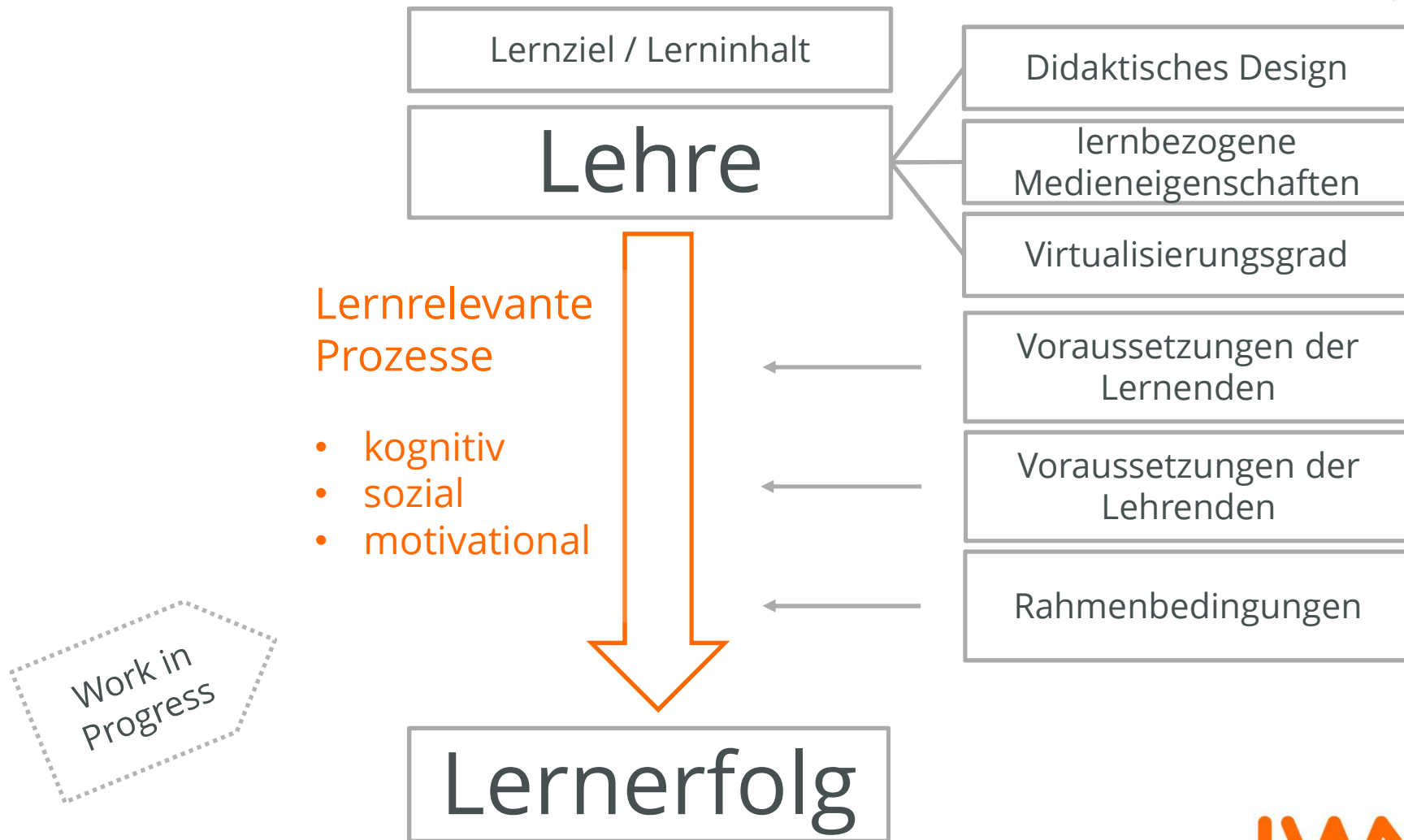
*Beispiele: Flipped Classroom, Inverted Classroom*

**100%**

**Virtualisierung** – Online bereitgestellte Lernangebote, die kaum / keine obligatorischen Präsenzphasen umfassen.

*Beispiele: Online-Studiengänge, Online-Seminare, E-Lectures*

# DER LERNPROZESS IM FOKUS





# HANDLUNGSORIENTIERUNG: PROBLEME UND LÖSUNGEN



Geringe Lernmotivation

*Wir setzen Gamification-Elemente ein, um die Lernmotivation zu steigern*



*Und Sie? Weshalb und wozu setzen Sie digitale Medien in der Lehre ein?*

Heterogenes Vorwissen

*Wir erheben das Vorwissen, um passendes Lernmaterial anzubieten*

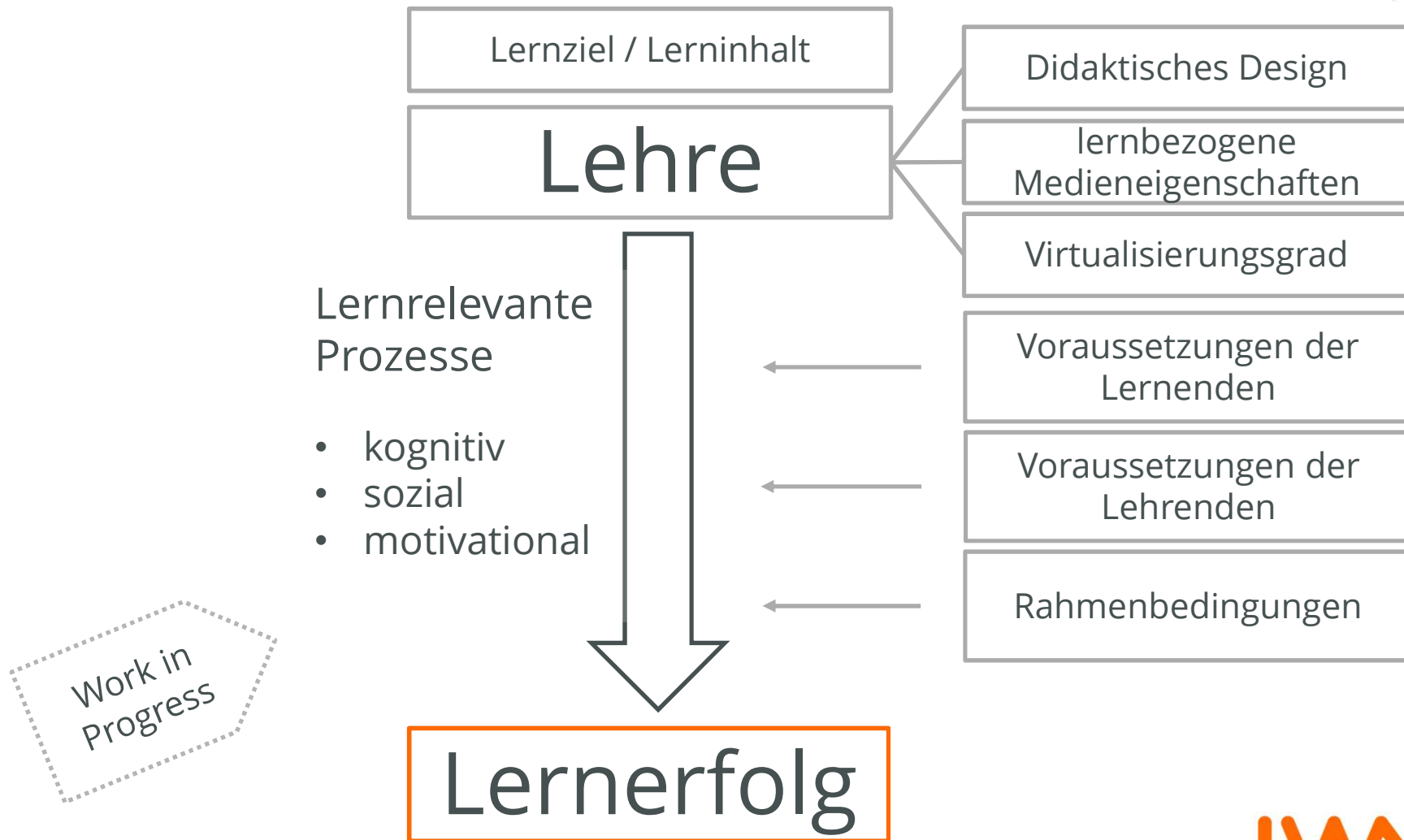


hohe Komplexität der Lerninhalte

*Wir initiieren online-gestützte Kleingruppenarbeit, um Wissensaustausch zu fördern*



# DER LERNPROZESS IM FOKUS



# WAS IST GUTE LEHRE?



# SUCHBEGRIFFE DER LITERATURRECHERCHE



Lernbezogene Wirkung	von Lernen & Lehren	mit digitalen Medien	an Hochschulen
<b>performance</b> <b>achievement</b> <b>knowledge test</b> <b>GPA</b> <b>grade point average</b>	<b>learning</b> <b>teaching</b> <b>tutoring</b> <b>instruction</b>	<b>e-learning</b> <b>digital</b> <b>online</b> <b>virtual</b> <b>media</b> <b>web-based</b> <b>computer-based</b>	<b>graduate</b> <b>undergraduate</b> <b>campus</b> <b>university</b> <b>higher education</b>

# AUSWAHL DER LITERATUR



# WIE WIRD IN VORLIEGENDEN STUDIEN LERNBEZOGENE WIRKUNG GEMESSEN?



## Motivation

z.B. Zufriedenheit, Einstellung

## Persönliche Beteiligung

z.B. Anzahl der Beiträge

## Soziale Interaktion

z.B. Kollaboration

## Digitaler Reifegrad

z.B. reflektierte Nutzung

## Verhalten

z.B. Dropout, Persistenz

## Elaboration

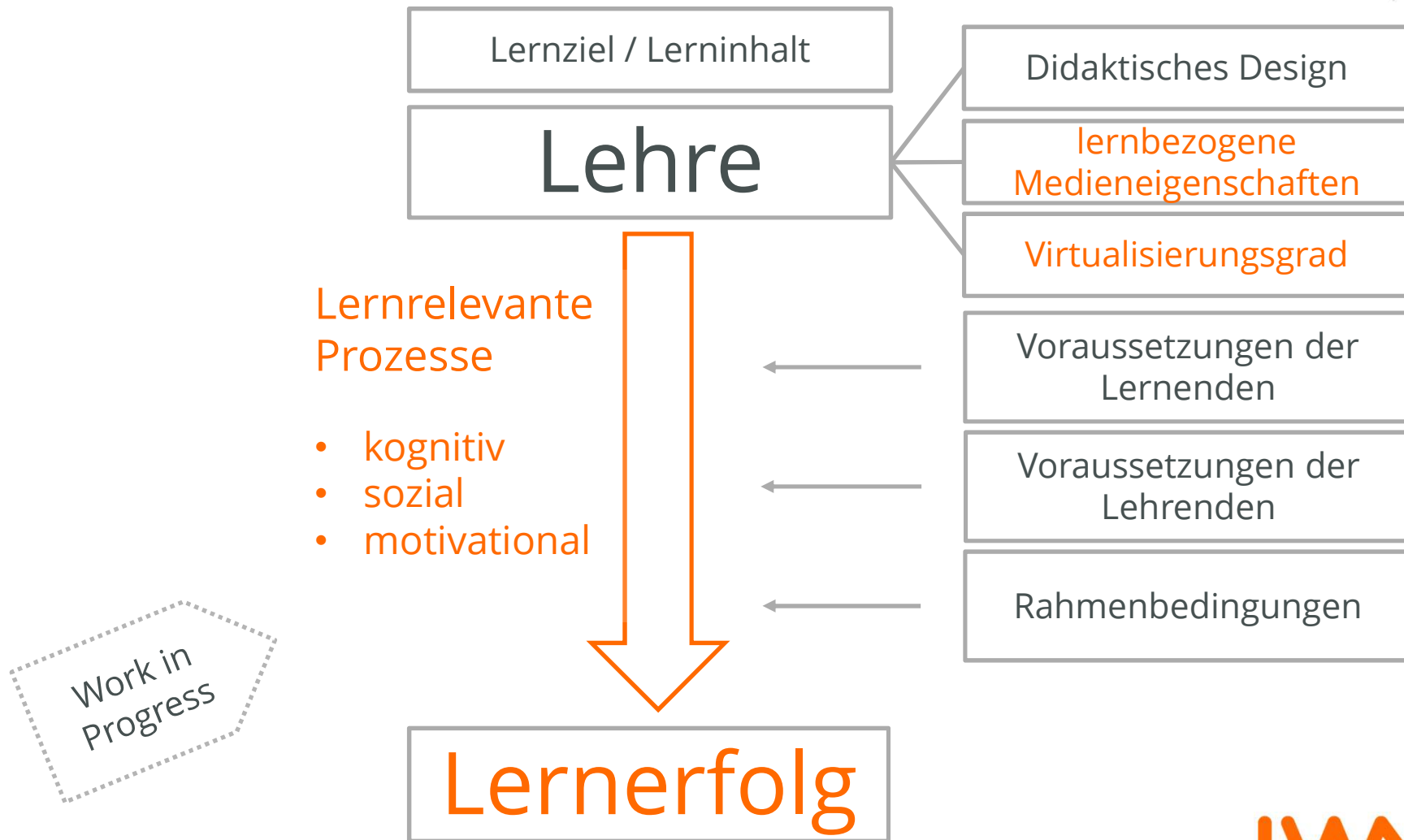
z.B. cognitive load, Noten

## Lernbezogene Fertigkeiten

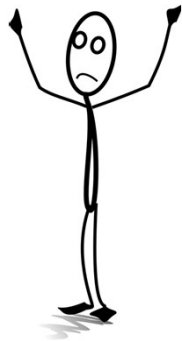
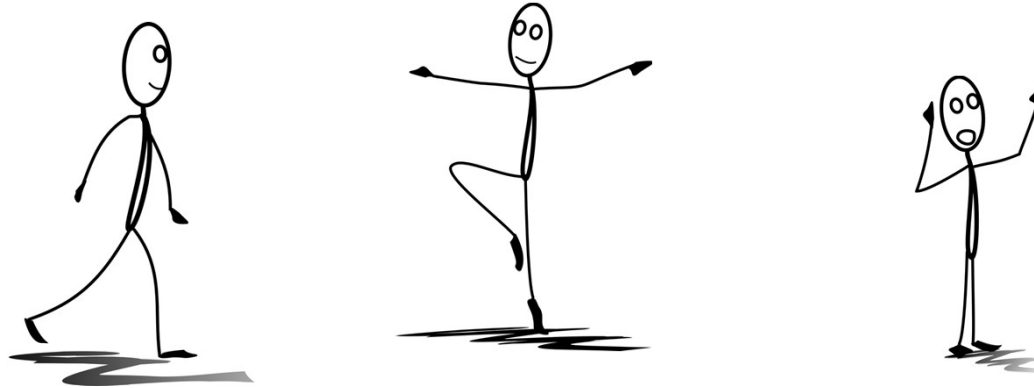
z.B. Selbstregulationsfähigkeit

Work in Progress

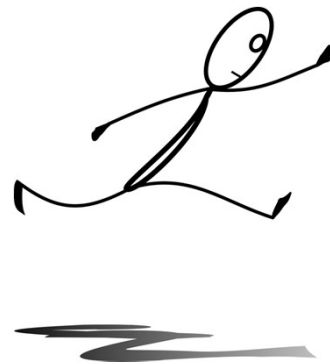
# ZWISCHENFAZIT



# ZWISCHENFAZIT



**Implizite Theorien explizit machen und diskutieren.**





# PROJEKT „DIGITAL LEARNING MAP 2020“



## Literaturstudie & Fachtagung

- Empirische Forschungsergebnisse in Gesamtmodell integrieren
- für die Praxis aufbereiten
- Forschungsbedarf identifizieren



## Best Practice-Datenbank

- Kartographierung von Projekten
- Vernetzung von Akteuren
- Erfahrungsaustausch fördern
- weitere Förderbedarfe identifizieren



## Benchmarking-Tool & Barcamp

- Vergleich von Projekten & Wettbewerbsanalyse bzgl. Wirkungsgrad als Grundlage für strategische Entscheidungen

# SUCHE NACH BEST PRACTICES



Browser ×

← → ↻  ☰

**Medieneigenschaften**

**Lösungen und Strategien für Probleme**

**Virtualisierungsgrad**

**Weitere Eigenschaften**

Fachdisziplin ▼

Bundesland ▼

Interaktivität

Synchronizität

Adaptivität

Selbststeuerung

hohe Komplexität der Lerninhalte

geringe Lernmotivation

Passivität der Studierenden

heterogenes Vorwissen der Studierenden

geringe Selbstregulationsfähigkeit

geringer Transfer in die Praxis

fehlende Forschungsorientierung in der Lehre

Anreicherung

Integration

Virtualisierung

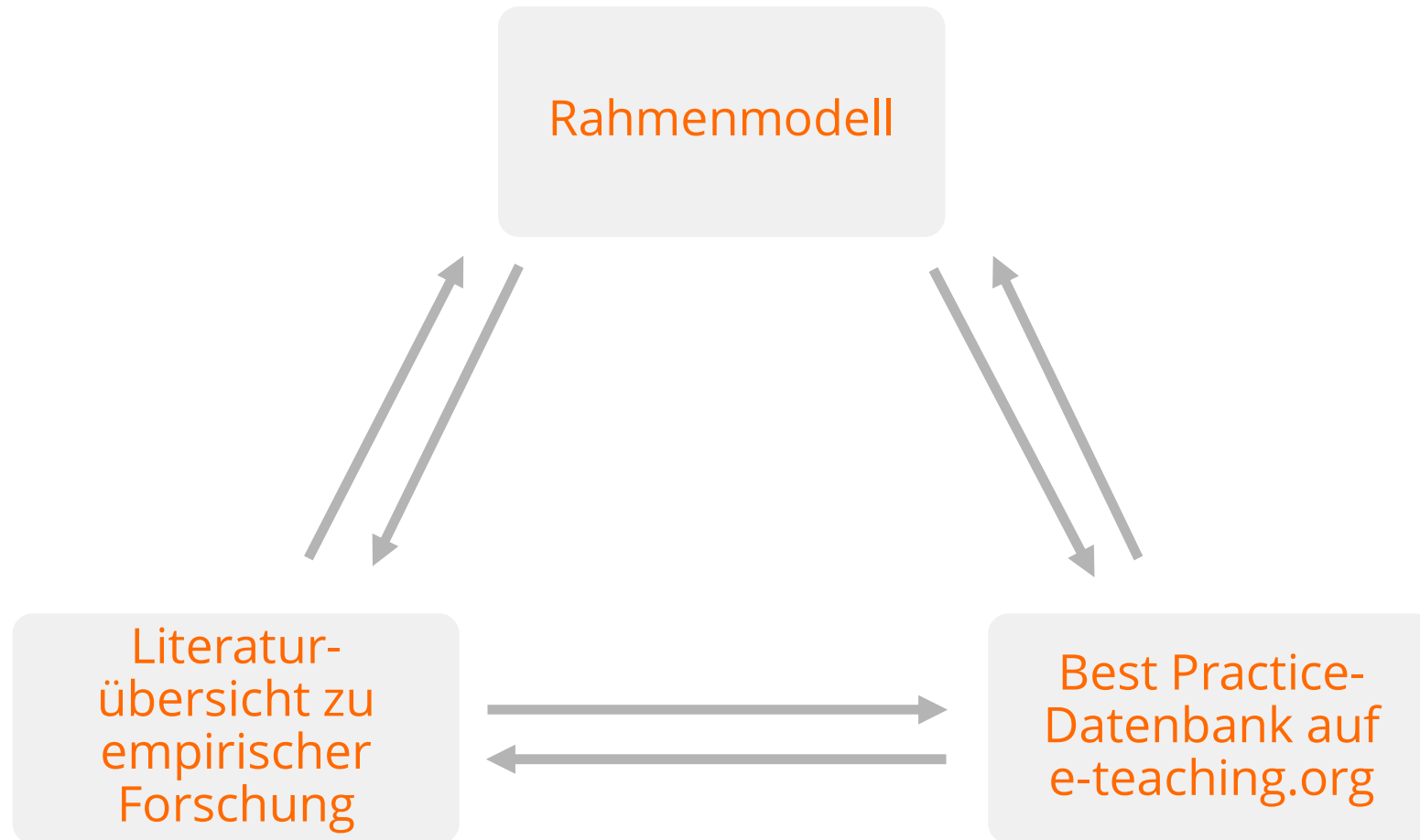
OER

Gamification

Simulation

Ihre Suche erzielte **18** Ergebnisse.

# ZUSAMMENSPIEL VON WISSENSCHAFT & PRAXIS



# ZIELE DER BEST PRACTICE-DATENBANK



Hochschul- und disziplin-  
übergreifende Projektsammlung



Vernetzung und Austausch



Charakteristika des  
Lernprozesses als Suchkriterien



Übertragung in den eigenen  
Kontext



# HERZLICHEN DANK!



## Einladungen

- Aktuelles Themenspecial auf e-teaching.org
- Fachtagung in Tübingen (Oktober 2018)
- Best Practice-Datenbank mit Projekten zu digitalen Lehr-Lern-Konzepten



## Kontakt und Infos

✉ **g.irle@iwm-tuebingen.de**  
j.moskaliuk@iwm-tuebingen.de  
e.kuettel@iwm-tuebingen.de

🖱 [www.bit.ly/LearnMap2020](http://www.bit.ly/LearnMap2020)

🐦 #LearnMap



Leibniz-Institut für  
Wissensmedien