



Leibniz-Institut für  
Wissensmedien

30. Januar 2018

university@LEARNTEC 2018



# WAS MACHT LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN WIRKSAM?

Gabriele Irle

Elke Kümmel

Johannes Moskaliuk

Ulrike Cress

# WIE TRAGEN DIGITALE MEDIEN ZU WIRKSAMER LEHRE BEI?



Lehre



Lernerfolg

# VORHABEN DES PROJEKTS „DIGITAL LEARNING MAP 2020“



Datenbank mit Best Practices



hochschulforum  
digitalisierung



e-teaching.org



Literaturstudie  
Fachtagung (11./12.10.2018)

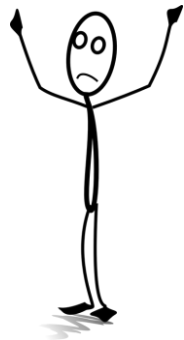


Benchmarking-Tool  
Barcamp

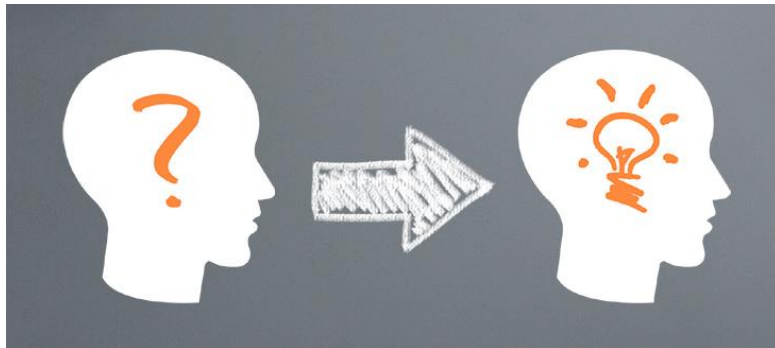
# VERNETZUNG UND AUSTAUSCH



**Erfahrungen austauschen.  
Best Practices kennenlernen.  
Ausprobieren.**

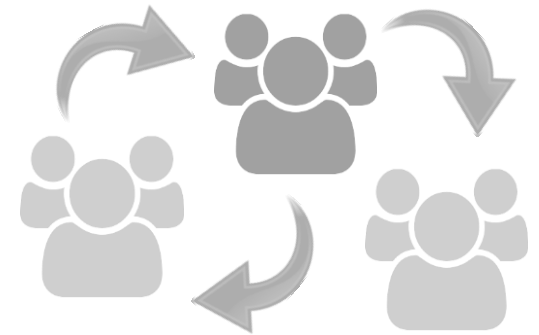


# WOZU EINE WEITERE DATENBANK?



**Charakteristika des Lernprozesses** als Suchkriterien

**Hochschul- und disziplinübergreifend**



# SUCHE NACH BEST PRACTICES



Browser ×

← → ↻  ☰

Fachdisziplin ▼

Bundesland ▼

**Medieneigenschaften**

- Interaktivität
- Synchronizität
- Adaptivität
- Selbststeuerung

**Herausforderungen der Lehre**

- 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

**Virtualisierungsgrad**

- Anreicherung
- Integration
- Virtualisierung

Ihre Suche erzielte **18** Ergebnisse.

# LERNBEZOGENE MEDIENEIGENSCHAFTEN



<b>Interaktivität</b>	Das digitale Setting ermöglicht den Lernenden die <b>Interaktion</b> mit dem technischen System oder dem digitalen Lernmaterial.	
<b>Synchronizität</b>	Das digitale Setting ermöglicht <b>synchrone</b> Lern- oder Kommunikationsprozesse.	
<b>Adaptivität</b>	Das digitale Setting <b>passt sich automatisch</b> an die Lernenden an.	
<b>Selbststeuerung</b>	Das digitale Setting ermöglicht den Lernenden <b>selbstgesteuertes Lernen</b> .	



# 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*

**100%**

**Virtualisierung** – Vollständig online bereitgestellte Lernangebote, die keine obligatorischen Präsenzphasen umfassen.

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

# HERAUSFORDERUNGEN DER LEHRE



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*



# MACHEN SIE MIT!



## Online ab Sommer 2018

Stellen Sie Ihre **Best Practices** zur Lehre mit digitalen Medien vor.

Entdecken Sie **neue Ideen** und erfahren Sie, wie diese die **Lehre verbessern**.

**Digital Learning Map**  
Best Practice-Datenbank für Digitale Hochschullehre

Ja, ich möchte eine Best Practice zur digitalen Hochschullehre in der Datenbank teilen. Bitte informieren Sie mich unverbindlich per E-Mail, sobald Einträge in die Datenbank möglich sind.

E-Mail-Adresse\*:

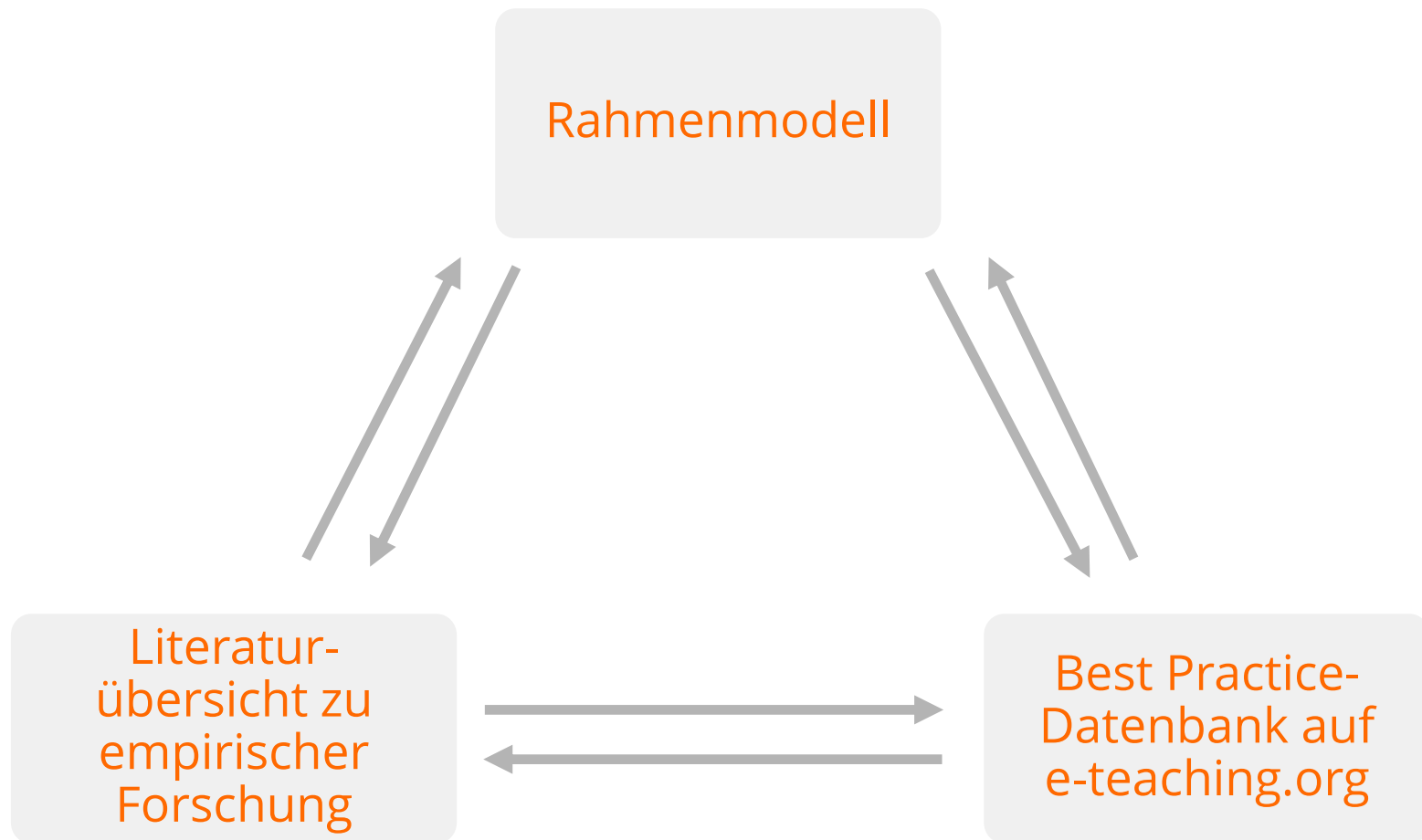
\_\_\_\_\_  
Name, Vorname\*:

\_\_\_\_\_  
Institution:

\_\_\_\_\_  
\*Pflichtangaben

Sie können der Speicherung und Verwendung Ihrer personenbezogenen Daten jederzeit ohne Angabe von Gründen widersprechen. Schreiben Sie dazu bitte eine E-Mail mit Ihrem Anliegen an [g.irlie@iwm-tuebingen.de](mailto:g.irlie@iwm-tuebingen.de).

# ZUSAMMENSPIEL VON WISSENSCHAFT & PRAXIS



# WAS IST GUTE LEHRE?

Der Vorlesungsbesuch ist über das Semester konstant.

Ich kriege gute Bewertungen bei der Evaluation.

Die Drop-Out-Raten bei unserem Kurs sind niedrig.

80% der Absolventen haben innerhalb von 3 Monaten einen Job.

Die Studierenden diskutieren aktiv im Onlineforum.

Die Studierenden arbeiten an einem Praxis-Projekt.

Der Notendurchschnitt bei der Klausur liegt bei 1,9.

# SUCHBEGRIFFE DER LITERATURRECHERCHE



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

# WIE WIRD IN VORLIEGENDEN STUDIEN LERNBEZOGENE WIRKUNG GEMESSEN?

## Motivation

- Studierende machen Angaben über ihre Selbstwirksamkeit, Zufriedenheit oder Einstellung

## Verhalten

- Einschreibung in Kurse, tatsächliche Teilnahme bzw. erfolgreiches Bestehen von Vorlesungen oder Kursen

## Lernbezogene Fertigkeiten

- Selbstregulation oder Schreibfertigkeiten von Studierenden

## Elaborationstiefe

- Vokabeltest, Wissenstest, Noten

## Persönliche Initiative

- Anzahl an Logins zu einem spezifischen Account oder Anzahl an Beiträgen

## Digitale Aktivität

- Such- und Beschaffungsstrategien; Logfiles

## Soziale Interaktion

- Kollaboration mit Peers oder Kommunikation mit Professoren



# HERZLICHEN DANK!



## Kontakt und Infos

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

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

🐦 #LearnMap

Fachtagung  
**„Lernprozess im Fokus:  
Forschung zu digitalen Medien  
in der Hochschullehre“**  
(11.-12. Oktober 2018, Tübingen)

Online-Event  
**„Lernerfolg definieren im  
Spannungsfeld von Individuum,  
Hochschule und Gesellschaft“**  
(5. Februar 2018, 14 Uhr, e-teaching.org)







Leibniz-Institut für  
Wissensmedien