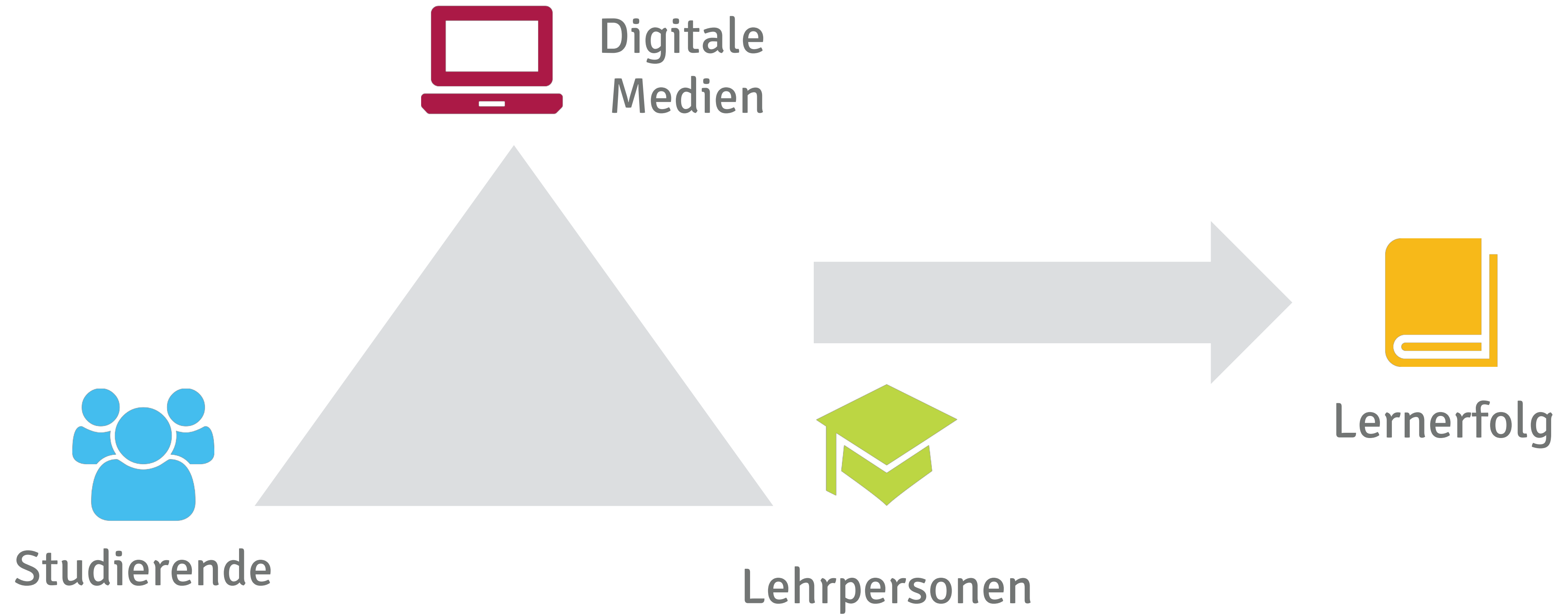


29. April 2019 | Johannes Moskaliuk

Hauptsache Digital?

Was Lehre erfolgreich macht.

E-Learning-Tag 2019
Friedrich-Schiller-Universität Jena



Generation Y

zwei Eltern verdienen
mehr Wohlstand

Wahlmöglichkeiten
orientierungslos

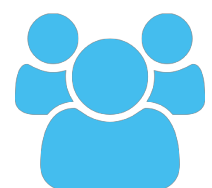
Einzelkind
behütet

Millenials
The Echo Boomers
The Net Generation
Peter Pan Generation
Boomerang Generation

Suche nach Sinn
feedbacksüchtig

selbstbewusst
verhandlungsstark

Flexibilität
Veränderungsbereitschaft
niedriges Sicherheitsbedürfnis



Generation Z

Flutterhaftigkeit

Beruf und Privatleben trennen
eher Einzelkämpfer
keine langfristige Bindung
Pluralisierung der Lebensformen

echte Digital Natives
sehr technologieaffin
Leben in sozialen Netzwerk



Generation Alpha

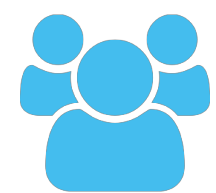
„Alpha werden mit dem iPad in ihrer Hand aufwachsen, nie ohne Smartphone leben und können einen Gedanken binnen einer Sekunde online übertragen.“

Mark McCrindle

Bild: Ccmsharma2, Wikimedia Commons



VS.



Aber: hohe Heterogenität!

Halt / Orientierung

Gemeinschaft, Familie, emotionale und materielle Sicherheit, wirtschaftliche Stabilität, Planbarkeit

Selbstentfaltung

Ich-Orientierung, Selbstverwirklichung, Kreativität, Einzigartigkeit, Veränderung

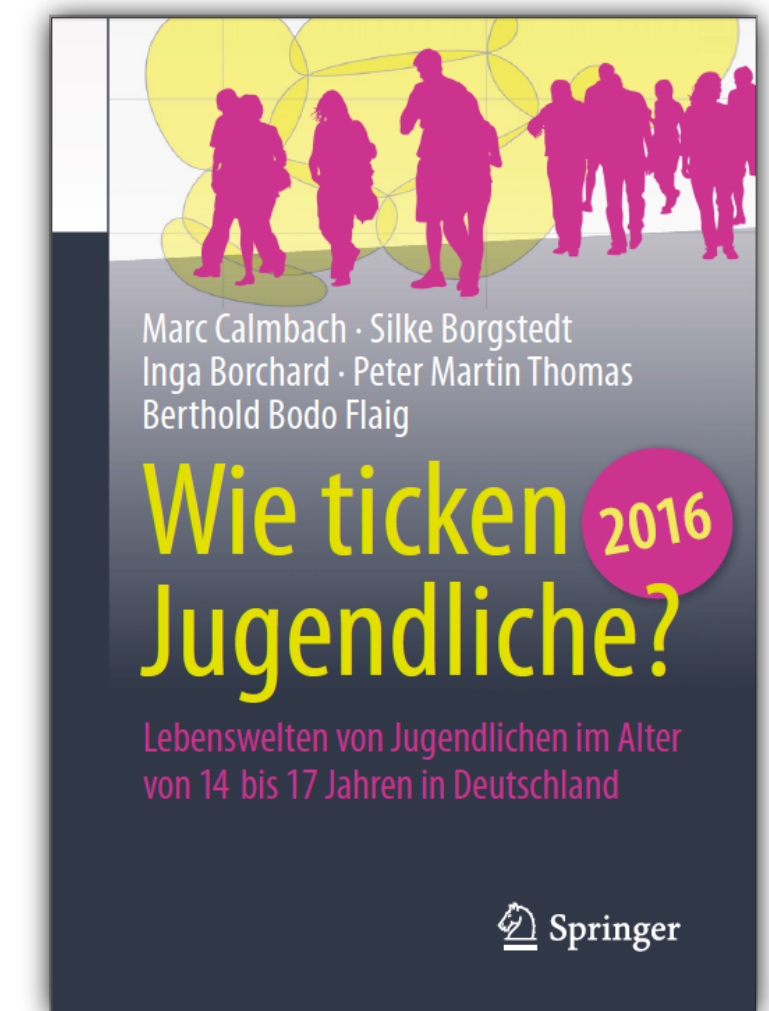
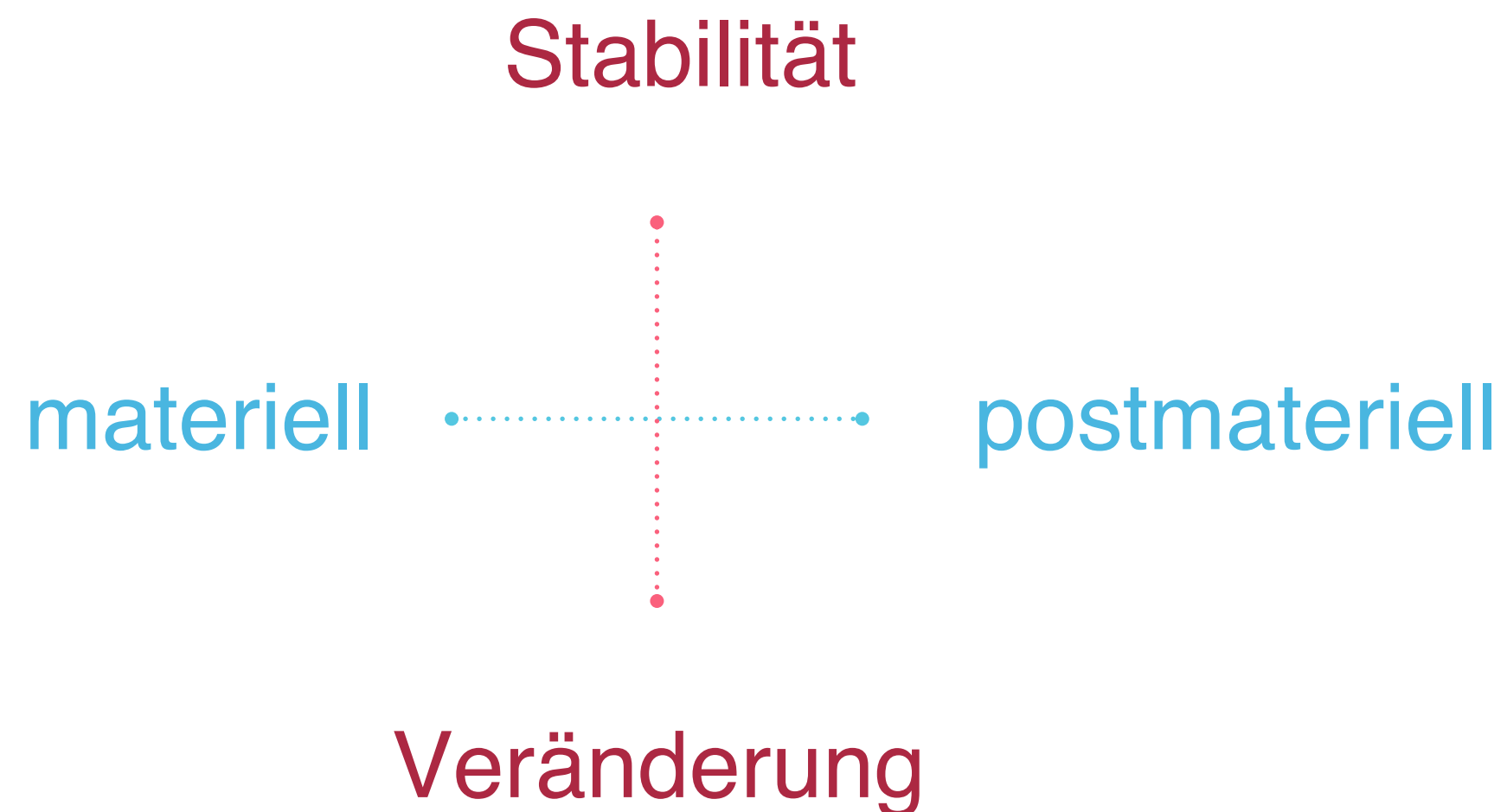
Pflicht / Akzeptanz

Fleiß, Leistung, Pflichterfüllung, Bescheidenheit, Anpassungsbereitschaft

Hedonismus

Spaß, Spannung, Neuheit, Risiko, Ekstase, Leistung, Flexibilität, Mobilität

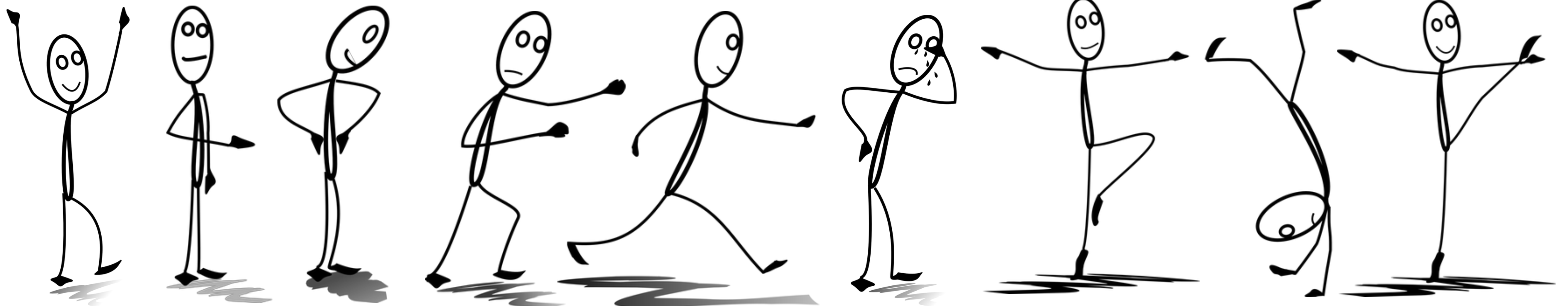
**Daten nicht eindeutig
eher Milieus statt Generationen**



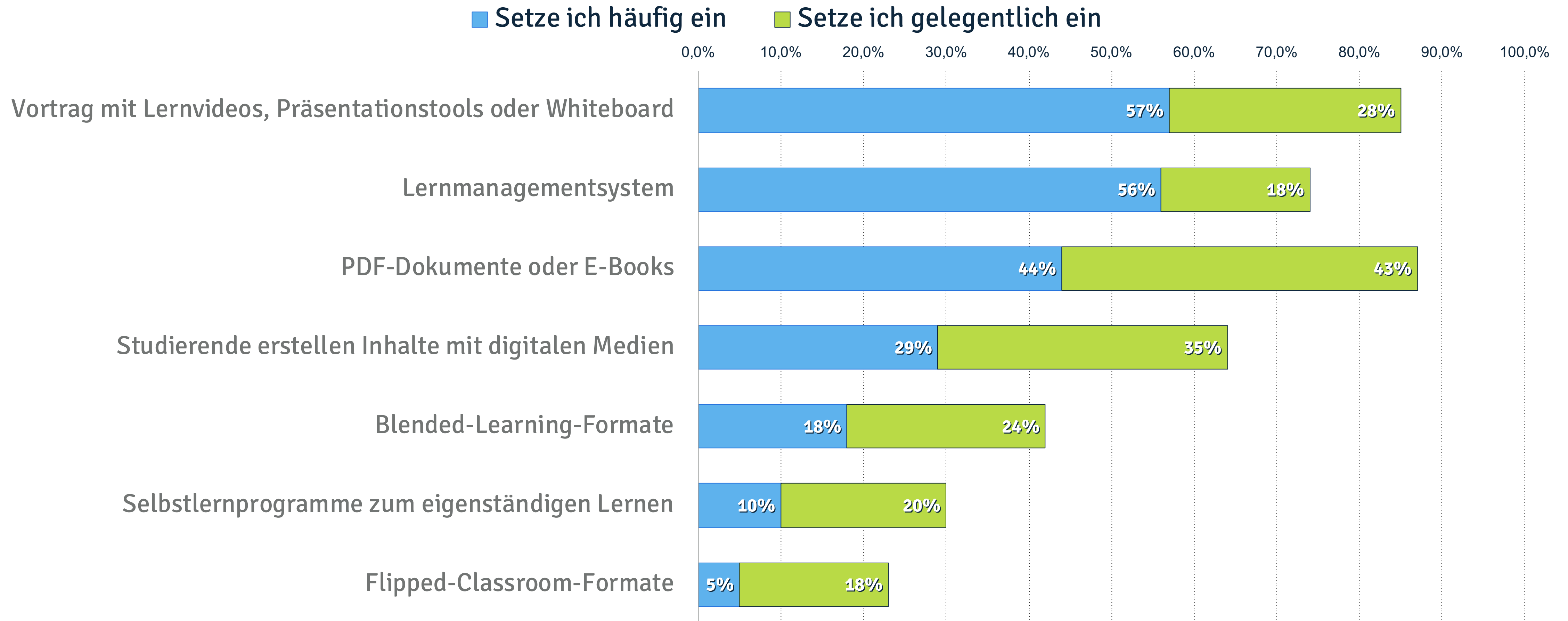
Herausforderung

Eine nutzerorientierte Haltung ist bei der Konzeption von Bildungsangeboten für Erwachsene ein zentrales Erfolgskriterium.

individualisiertes
personalisiertes **Lernen**



Welche digitalen Medien oder Konzepte nutzen für Ihre Lehre?



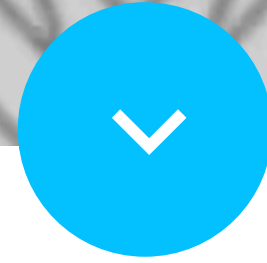
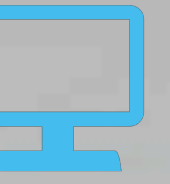
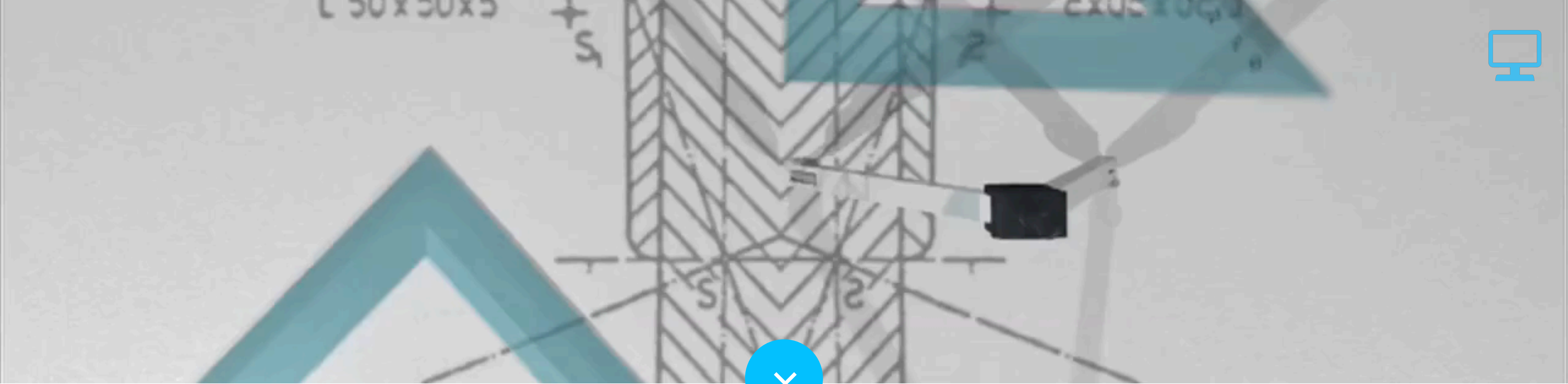
Wie nutzen Studierende digitale Medien?

”

Der Begriff „Digital Native“ erscheint auf Grundlage dieser Auswertung bedeutungslos. Die Annahme, dass heutige Studierende generell digital affin studieren, ist nicht haltbar.

Persike & Friedrich (2016).





**Umfangreiche, nutzergenerierte
Lernmaterialien sind
frei im Internet zugänglich.**



Disruption von Technologie und Geschäftsmodellen.



Organisationen und Menschen bleiben auf der Strecke.

Welche lernförderliche Wirkung haben digitale Medien?

Antwort aus Meta-Studien

232 Studien zum Vergleich von Distance Education und Präsenzlehre: Effektgrößen für AVn zu Leistung, Einstellung und Dropout-Raten gehen gegen null.

Bernard et al., 2004

870 Ergebnisse zu Lernerfolg und 181 Ergebnisse zu Einstellung: Positive Effekt für den Einsatz digitaler Medien, Effektgrößen sind aber klein.

Schmid et al., 2014

Insbesondere bei Blended Learning eine bessere Leistung im Vergleich zur virtuellen Lehre oder zur reinen Präsenzlehre.

Bernard et al., 2014

Moderator:
cognitive support tools



Welche Gründe gibt es für die Diversität der Ergebnisse?

„Digitalisierung“ ist keine echte UV.

→ Es kommt auf den konkreten Einsatz an.

Störvariablen und Moderatoren

→ z.B. Neu = Gut

Versuchsleitereffekte

→ Motivierte Lehrende nutzen innovative Lehr-Lernsettings.

Methodische Schwächen der Studien

→ keine Kontrollgruppen, kleine Stichproben

Nutzung digitaler Medien ist gesellschaftliche Realität.

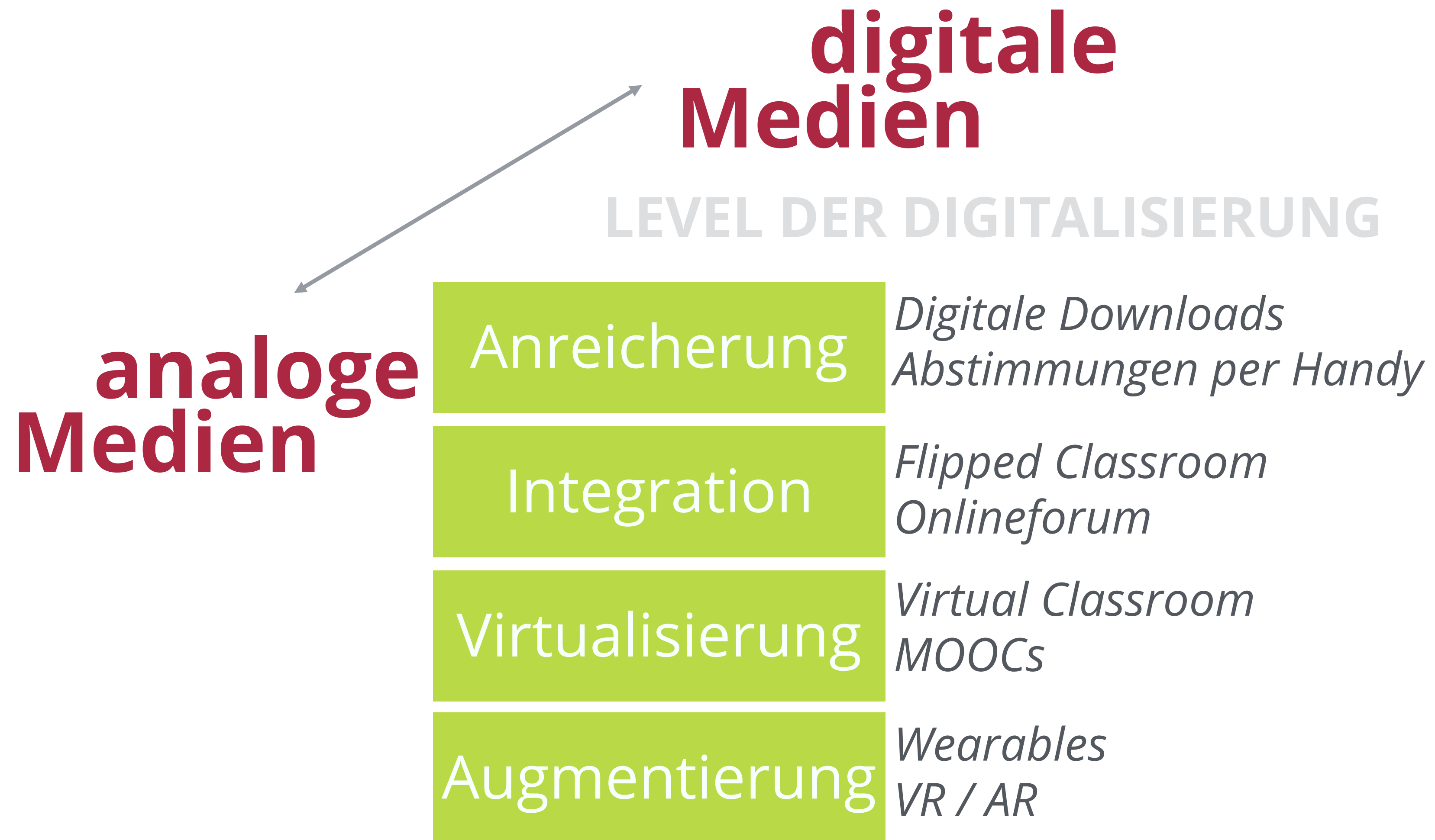
→ Wirksamkeit steht nicht (mehr) im Fokus.



Augmented Reality
 Mobile Medien
 Gamification Wearables
 Apps BYOD
 Virtuelle Welten **digitale** Maker Spaces
 Medien Blended Learning
 Wikis Blogs Flipped Classroom
 Block Tafel Karteikarten
 Stift **analoge**
 Flipchart **Medien** Buch
 Landkarte Zeitschrift
 Meta-Planwand Arbeitsblatt

Was sind gute ~~digitale~~ Lehr- und Lernarrangements?





Wie stark sind digitale und analoge Welt vernetzt?

Wie lässt sich Medienwirkung im Bezug auf den Lernprozess differenziert beschreiben?

Wir brauchen eine Didaktik, die Medien und deren Funktion für Lernen berücksichtigt, ohne auf technologische Oberflächenmerkmale fixiert zu sein.

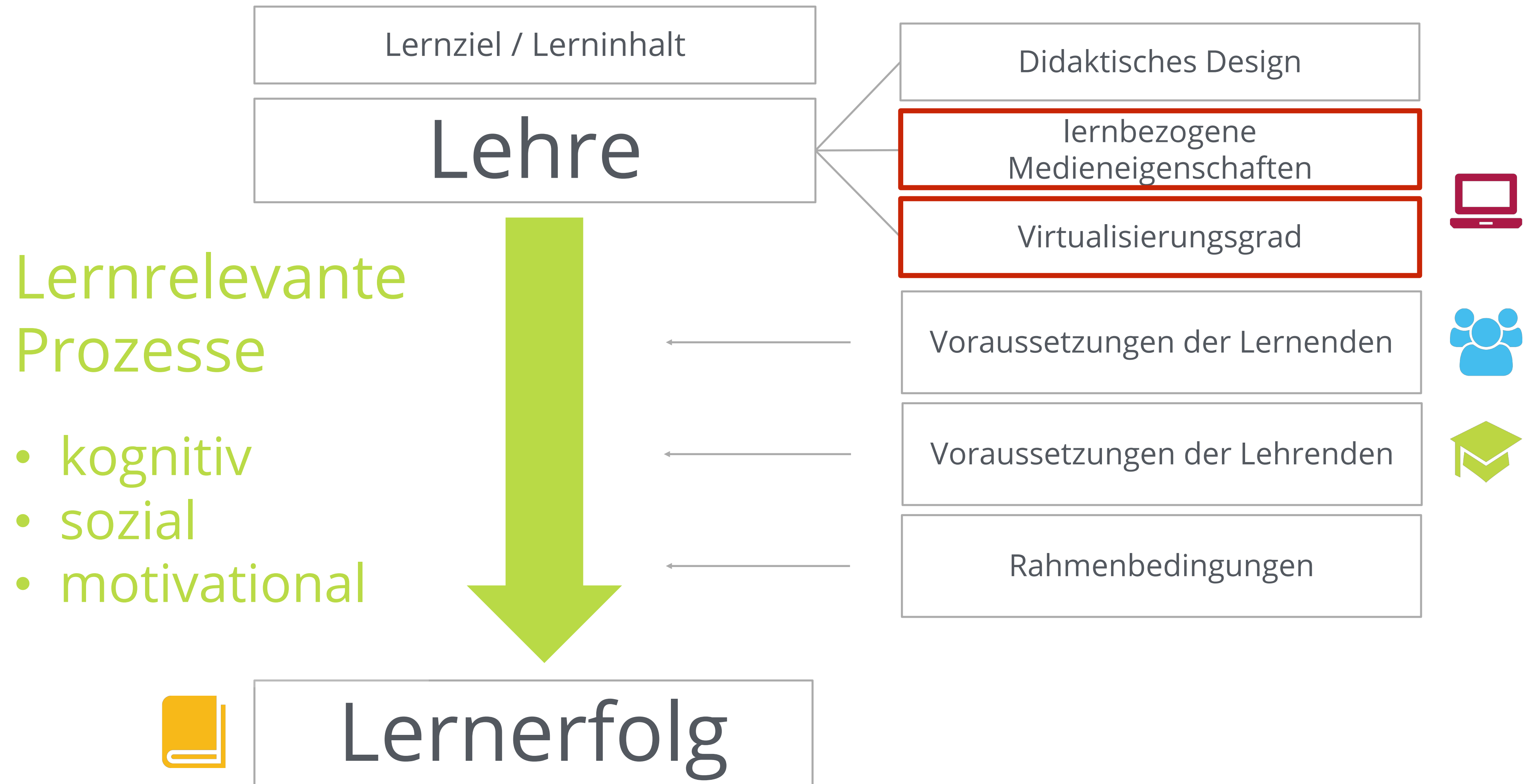


Lernbezogene Medieneigenschaften

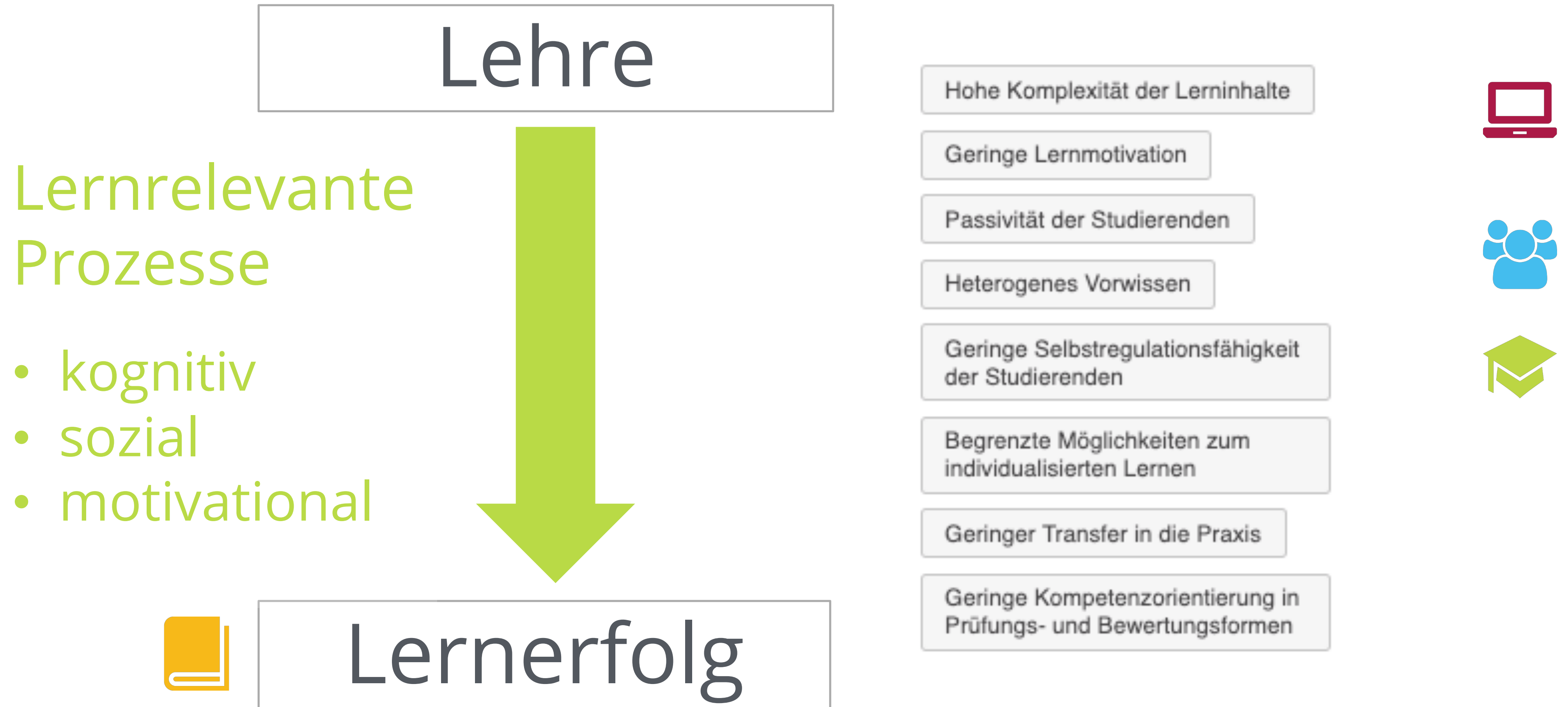
- **Interaktivität:** Digitale Lernumgebung fordert Studierende auf, mit einem technischen System oder dem digitalen Lernmaterial zu interagieren.
- **Synchronizität:** Digitale Lernumgebung ermöglicht synchrone Lern- und Kommunikationsprozesse zwischen Lernenden und Lehrenden.
- **Adaptivität:** Digitale Lernumgebung passt sich, ohne Einwirkung von Lehrenden oder Lernenden, an die Lernenden an. Das System sammelt und beobachtet, wertet gesammelte Informationen aus und gibt ggf. Rückmeldung.
- **Selbststeuerung:** Digitale Lernumgebung ermöglicht den Studierenden selbstgesteuertes Lernen in dem sie zum Beispiel Ihre Lernziele festlegen oder eigenständig Lerninhalte auswählen.



Modell zu Lernen mit **digitalen Medien**



Modell zu Lernen mit **digitalen Medien**



Austausch von Praxisbeispielen

Digital Learning Map

Die Digital Learning Map zeigt Lehr-Lern-Szenarien, die digitale Medien verwenden und an deutschen Hochschulen eingesetzt werden. Nutzen Sie die Sammlung, um sich von neuen Ideen inspirieren zu lassen, Kontakt zu den Ansprechpersonen aufzunehmen oder Ihre eigenen Praxisbeispiele zu teilen.

101 Praxisbeispiele zur Ergebnisliste ↓



101 Praxisbeispiele:

Stichworte ...

Problemstellungen

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

Virtualisierungsgrad

Lerninhalte aus ...



Austausch von Praxisbeispielen



www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/formular.pdf

AutorIn **speichert** PDF-Formular und **beschreibt** Praxisbeispiel darin

AutorIn **sendet** das PDF-Formular (+ sonstige Dateien) an LearnMap-Team

LearnMap-Team **prüft** Praxisbeispiel: Verständlich? Korrekt?

LearnMap-Team **bespricht** Veränderungen mit AutorIn

Praxisbeispiel wird auf e-teaching.org **eingepflegt**

DIGITAL LEARNING MAP
Best-Practice-Datenbank für Digitale Hochschullehre

Ziel der Datenbank ist es, Praxisbeispiele der Lehre mit digitalen Medien zu teilen und dadurch Erfahrungsaustausch und Wissenstransfer der Akteure in ganz Deutschland zu erleichtern. Praxisbeispiele sind Lehr-Lern-Settings oder didaktische Innovationen, die digitale Medien in der Hochschullehre verwenden und von Einzelpersonen oder Institutionen eingesetzt werden. Sie sind herzlich eingeladen, im Folgenden Ihr Praxisbeispiel vorzustellen und das ausgefüllte Formular an Dr. Gabriele Irle (g.irl@jw-tuebingen.de) zu schicken.

Die Datenbank ist eine Kooperation von:

Digital Learning Map 2020 | e-teaching.org | In Kooperation mit | Hochschullehrer (e-teaching.org)

1. Rahmendaten des Praxisbeispiels
Nennen Sie hier die Eckdaten des Praxisbeispiels, das Sie in der Datenbank vorstellen möchten.
Hinweis: Umfangreiche Vorhaben können Sie zur besseren Verständlichkeit in mehrere Praxisbeispiele aufteilen, die später miteinander verlinkt werden.

Titel des Praxisbeispiels*:
Zentrale Idee des Praxisbeispiels als Fließtext (max. 200 Zeichen; wichtige Schlüsselbegriffe für Suche erwähnen):

Die Lerninhalte des Praxisbeispiels stammen aus der/n Fächergruppe(n) (Mehrfachauswahl mit Strg-Taste):
 ja, zur besseren Darstellung des Praxisbeispiels sollen Dateien hinzugefügt werden (z.B. Screenshot, Poster, Logo oder Video).
Hinweis: Senden Sie bitte die Dateien insgesamt max. 10MB zusammen mit diesem Formular an Dr. Gabriele Irle (g.irl@jw-tuebingen.de).

2. Beschreibung des Praxisbeispiels
Stellen Sie Ihr Praxisbeispiel in einem Fließtext vor (max. 2000 Zeichen)*. Beantworten Sie im Text beispielweise folgende Fragen:
- Worin sehen Sie den Mehrwert Ihres Praxisbeispiels?
- Welche Erfahrungen und Erkenntnisse möchten Sie anhand Ihres Praxisbeispiels weitergeben?
- Welche Innovationen zur Unterstützung des Lernprozesses mit digitalen Medien möchten Sie weiterempfehlen? Weshalb?

* Pflichtfelder

Imker oder Schäfer?



Implizite Theorien prägen didaktische Entscheidungen.

	COMPUTER	WERKSTATT	NETZWERK
WARUM DIGITALISIERUNG?	ADAPTIVITÄT FEEDBACK	WERKZEUG FÜR KOOPERATION	VORAUSSETZUNG FÜR PARTIZIPATION
AUFGABE DES LEHRENDEN	LEHRER EXPERTE	TRAINER MODERATOR	MENTOR COACH
ROLLE DER MEDIEN	WISSEN VERMITTELN	ZUSAMMENARBEIT ERMÖGLICHEN	HORIZONT ERWEITERN
KOOPERATION	INDIVIDUELLES LERNEN FÖRDERN	BEDEUTUNG ERARBEITEN	NEUES ENTWICKELN
LERNZIELE	WISSEN	KÖNNEN	TEILHABE
ASSESSMENT	KLAUSUR	HAUSARBEIT	PRAXISPROJEKT
HALTUNG DER LERNENDEN	REZEPTIV	AKTIV	PRODUKTIV



Ziel: Connected Learning

integriert

Lernende nutzen vielfältige Lehrinhalte und Lernmethoden, sowohl digital als auch analog.

selbstgesteuert

Lernende sind für Ihren Lernerfolg selbst verantwortlich. Lernwege sind individualisiert

kooperativ

Lernende lernen miteinander und voneinander, mit dem Ziel gemeinsam zu verstehen und Wissen zu konstruieren.

problemorientiert

Lernende arbeiten an relevanten und praxisnahen Fragestellungen und entwickeln eigene Lösungen.



Welche Kompetenzen und Ressourcen brauchen Lehrende?

Medienkompetenz

Wie kann ich Medien zielorientiert Lernen und Kooperation nutzen?

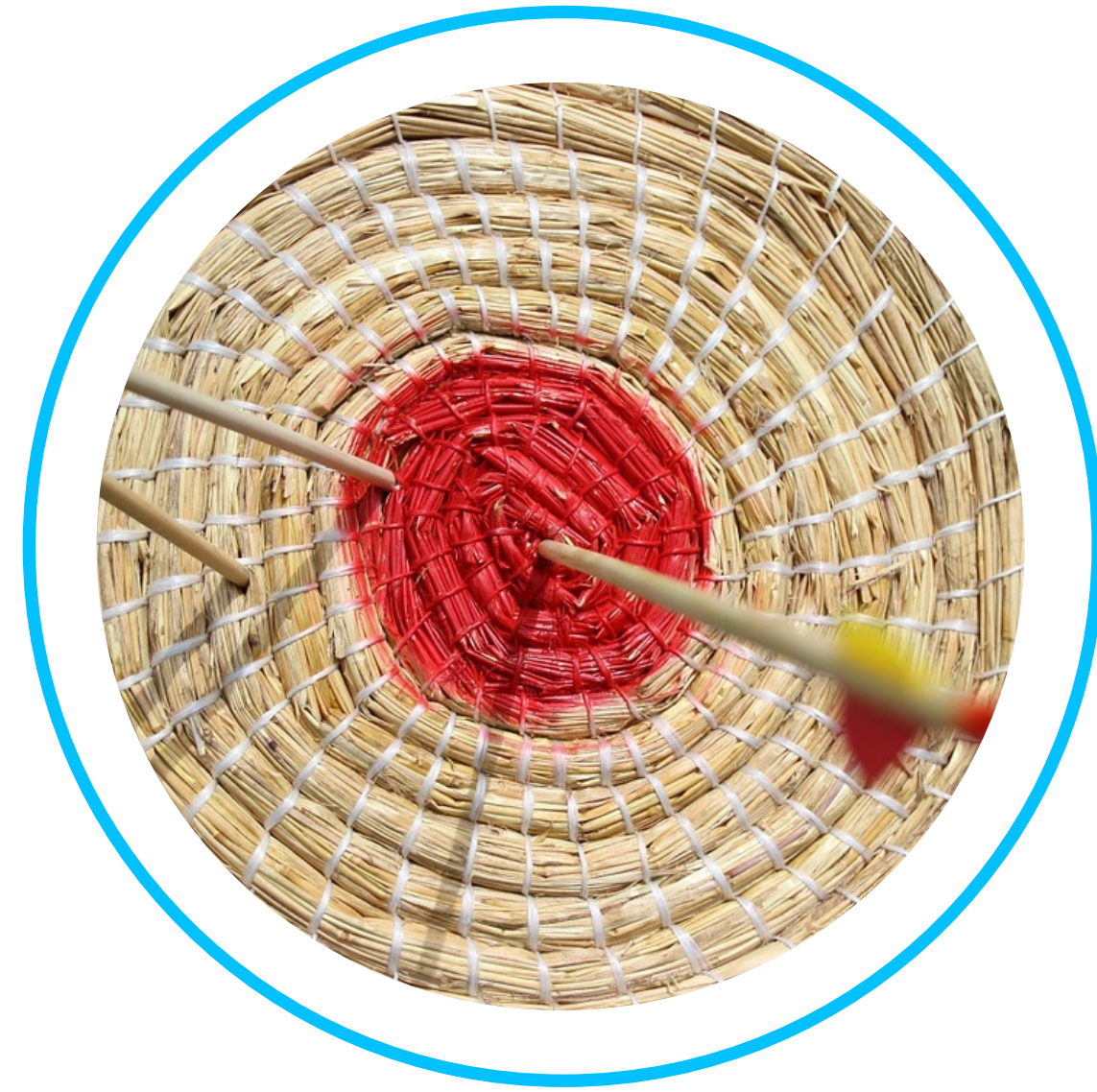
Veränderungsbereitschaft

Veränderte Rolle

Nicht mehr Experte oder Lehrer, sondern Lernbegleiter und Moderator.

Die Vision der digitalen Hochschule hängt an einzelnen, motivierten Change-Agents.





**Lernziele fokussieren
statt Lerninhalte und
Lerntechnologien.**



**Lernräume integrieren
und kooperations-
orientiert gestalten.**



**Persönliche Entwicklung
als Aufgabe von
Hochschule verstehen.**

Herzlichen Dank.

Sehen wir uns in Tübingen?
14. bis 15. November 2019
BarCamp Digital Lehre
learnmap.iwm-tuebingen.de

PROF. DR. JOHANNES MOSKALIUK

post@moskaliuk.com
moskaliuk.com
twitter.com/moskaliuk

FOLIEN UND LINKS UNTER
bit.ly/eltjena