

Lernen 4.0

Meret Lindanis

Studiert: Informatik
Interessen: Lernen, Medizin,
Ethik, Mathematik

Kirsten Alich

Studiert: Lehramt
Englisch/Geschichte/Informatik
Interessen: Lehren und Lernen,
Kulturaustausch

Lernen 4.0

Chancen

Individualisierung
des Lernens

zeit- und
ortsunabhängig

Vereinfachte
Vernetzung des
Wissens

Verfügbarkeit von
Veröffentlichungen
über Portale

Bessere
Vernetzungsmöglich-
keiten der Lernenden

Maximierung der
Reichweite von
Lernangeboten

Herausforderungen

Studierende und
Lehrende müssen
häufig ihre Daten
preisgeben

Ständige
Verfügbarkeit der
Lernunterlagen

Allgegenwärtigkeit
des Lernens bzw.
der Arbeit

Ständige
Erreichbarkeit

Einsatz digitaler
Medien ohne
Konzept

Unsere Vorschläge



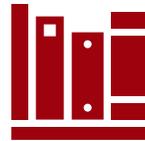
Mehr Lernräume – digital und analog



Individualisierte Lernangebote – für alle



Virtual Reality nutzen – in echt



Organisation – endlich auch digital



Qualität – partizipativ und zukunftsorientiert

Mehr Lernräume – digital und analog



Eine App zum Austausch unter Lernenden sowie zwischen Lehrenden und Lernenden

- Über ihr Smartphone können die Studierenden miteinander kommunizieren
- Erleichtert die seminarinterne Diskussion

Mehr Steckdosen in den Hörsälen und der gesamten Hochschule

⇒ Ohne Steckdosen keine Digitalisierung

Lernräume, die mit Bildschirmen ausgestattet sind. Dadurch ist ein gemeinsames Arbeiten von Gruppen am PC möglich.

Individualisierte Lernangebote – für alle



Einsatz von Tools wie *Pingo* und *mentimeter* in Veranstaltungen

- Über eine universitätseigene App
- Intensivere Auseinandersetzung mit den Inhalten durch die Studierenden
- Rückmeldung für die Lehrenden

Nutzung von Lernvideos

- zur *Flipped Classroom-Methode*
- zur Vertiefung der Lerninhalte

Online-Angebot kontinuierlicher Lernkontrollen bspw. zur Aufbesserung der Note

Mitschnitte von Veranstaltungen (mit Untertiteln)

- Unterstützung beim Wiederholen der Lehrinhalte
- Barrierefreiheit durch automatisch erstellte Untertitel

Virtual Reality nutzen – in echt



Auch ohne Einsatz von
VR-Brillen

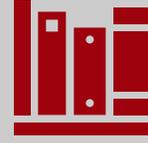
In der Medizin

- Simulation von Operationen oder Patientengesprächen
- Veranschaulichung von Anatomie
- Erkennen von Krankheitsbildern
- Zeit- und raumunabhängiges Lernen

In den Ingenieurwissenschaften

- Simulation von Entwürfen
- Vorbereitung auf den Berufsalltag

Organisation – endlich auch digital



Prüfungsleistungsportal

- Hochladen von bspw. Übungszetteln und Hausarbeiten
- Transparenz über den Status der Abgabe (fristgerechte Abgabe, Korrekturzeitraum)
- Möglichkeit der unmittelbaren Rückmeldung von den Lehrenden an die Studierenden zu ihren Abgaben

Portal für das Ausfüllen universitätsinterner Formulare

- TAN-geschützt
- Transparenz über den Status der Bearbeitung des Formulars
- Entlastung der Prüfungsämter
- Zielsetzung papierloses Büro

Qualität – partizipativ und zukunftsorientiert



Verstärkte Evaluation durch die Studierenden

- Möglichkeit, kontinuierlich und anonym Veranstaltungen zu evaluieren
- Erste Rückmeldungen der Studierenden schon wenige Wochen nach Semesterbeginn, um die Lehre direkt zu verbessern

Dauerhaftes Gremium „Digitalisierung“

- mit Studierenden und Lehrenden
- Diskussion über den Einsatz digitaler Medien in der Hochschule
- Entgegennahme von Vorschlägen von Lehrenden und Studierenden

Qualitätsmanagementsystem durch Erarbeitung von Standards, die an der Hochschule umgesetzt werden

- z.B. Abbau der Nutzung von Overhead-Projektoren
- z.B. Hochladen von Folien vor Veranstaltungen für bessere Vorbereitung der Studierenden