

Digitaler Freischwimmer: Ein Online-Angebot für Lehrende

Sabine Schermeier, Dr. Nicole Podleschny

Zentrum für Lehre und Lernen (Technische Universität Hamburg)

1. Hintergrund

Hochschulen sollten Studierende befähigen, neben Fach- und Sozialkompetenzen auch Medienkompetenz zu erwerben [1]. Studierende sind grundsätzlich medienaffin und in der Regel mit Laptops, Tablets und Smartphones ausgestattet. Die Verbreitung von beispielsweise Smartphones in der Altersgruppe 14-29 Jahre liegt bei 95% [2].

Studierende sind jedoch im **lehrbezogenen** Kontext immer nur so medienkompetent, wie die Anforderungen der Lehre es verlangen. Die Studierenden haben Schwierigkeiten, digitale Medien adäquat für hochschulbezogene Zwecke eher konservativ [1].

Damit Lehrende digitale Medien in ihrer Lehre innovativ, motivierend und sinnvoll einsetzen, benötigen sie ein erstes didaktisches und technisches Orientierungsangebot sowie Good-Practice-Beispiele.

2. Projektidee

Entwicklung des offenen Online-Angebots **Digitaler Freischwimmer** (<https://www2.tuhh.de/zll/freischwimmer/>) für Hochschullehrende, nutzbar als:

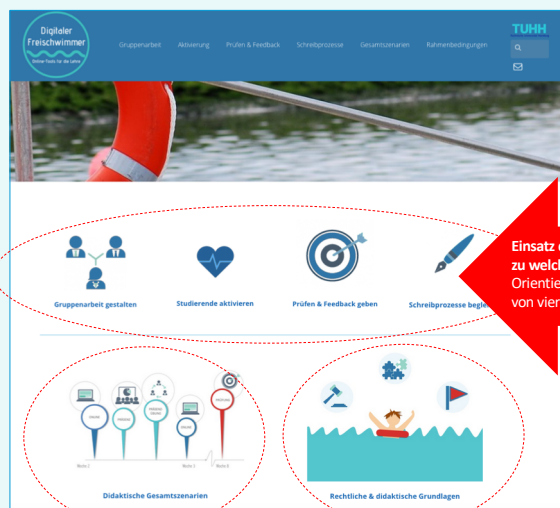
- Selbstlernangebot
- Ergänzung zu Inhouse-Beratungsgesprächen und Workshops
- Plattform zum Austausch und zur Vernetzung von Lehrenden



Der **Digitale Freischwimmer** bietet:

- einen ersten Überblick über die Vielfalt von Online-Anwendungen und Werkzeugen und ihren didaktischen Einsatz in der Lehre.
- Praxisbeispiele, die Studierende frühzeitig an die Mediennutzung zu Lernzwecken heranzuführen.
- Good Practices und Erfahrungsberichte mit Fokus auf dem MINT-Bereich.
- Speziell für TUHH-Lehrende: Tipps zu Tools, um die praktische Umsetzung und Machbarkeit zu gewährleisten.

3. Startseite Digitaler Freischwimmer



Einsatz digitaler Medien zu welchem Zweck? – Orientierung anhand von vier Kategorien

Infos zu umfassenden Lehrkonzepten z.B. Flipped Classroom, Laborpraktika

Urheberrechtliche Fragen, OER, Lernziele, Open Access u.v.m.

4. Beitragsbeispiel „Wikis“

Einführung

Ein Wiki ist eine Sammlung von Webseiten, die miteinander verlinkt sind. Die Besonderheit an diesen Seiten ist, dass Wiki-Nutzerinnen und Nutzer sie nicht nur lesen, sondern auch selbst weiter bearbeiten oder kommentieren können. Sämtliche Änderungen im Schreibprozess können über die Revisionskontrolle jederzeit eingesehen bzw. rückgängig gemacht werden.

Gruppenarbeit gestalten

Schreibprozesse begleiten

Ein Wiki ist... und ohne Installierung der Nutzer:innen

Einsatzszenario

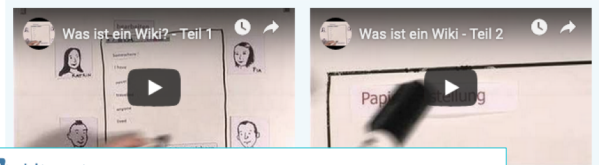
Ein Wiki ist eine Sammlung von Webseiten, die miteinander verlinkt sind. Die Besonderheit an diesen Seiten ist, dass Wiki-Nutzerinnen und Nutzer sie nicht nur lesen, sondern auch selbst weiter bearbeiten oder kommentieren können. Sämtliche Änderungen im Schreibprozess können über die Revisionskontrolle jederzeit eingesehen bzw. rückgängig gemacht werden.

Ein Wiki ist eine Software, die komplett webbasiert ist und ohne Installation zusätzlicher Anwendungen seitens

Tipps zur Umsetzung

Klare Absprachen und Spielregeln

Für die Arbeit in Wikis gilt das Prinzip von Offenheit, Transparenz und Selbstorganisation; dieses birgt ein großes Potenzial für konstruktivistische Lernszenarien. Doch es gilt auch: Teilnehmende müssen für dieses Prinzip sensibilisiert werden. Denn jede/r nimmt im Schreibprozess verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Aufgaben (Verfassen, Strukturieren, Redigieren) ein.



Literatur

- Infos zu Entwicklung, Nutzung und Einsatzmöglichkeiten von Wikis findet man zum Beispiel auf e-teaching.org
- Good Practice der TU Darmstadt zum Einsatz eines Wiki im Masterstudiengang Bauingenieurwesen
- Beispielhafte Wikis:
 - Wikipedia: Freie Online-Enzyklopädie
 - ZUM-Wiki: Sammlung von Lehrideen und Arbeitsblätter für LehrerInnen
 - Wikiversity: Sammlung von Open Educational Resources für die Lehre

5. Referenzen

[1] Hochschulforum Digitalisierung (2016). Lernen mit digitalen Medien aus Studierendenperspektive. Arbeitspapier Nr. 17. URL: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/HFD_AP_Nr_17_Lernen_mit_digitalen_Medien_aus_Studierendenperspektive.pdf (letzter Zugriff: 07.05.2019).

[2] Statista (2017). Anteil der Smartphone-Nutzer in Deutschland nach Altersgruppe im Jahr 2017. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/585883/umfrage/anteil-der-smartphone-nutzer-in-deutschland/> (letzter Zugriff: 08.05.2019).

[3] Dehne, Luckner, Schiefner-Rohs (2017). Digitale Medien und forschungsorientiertes Lehren und Lernen – empirische Einblicke in Projekte und Lehrkonzepte. In: Igel, C. (Hrsg.): Bildungsräume – Proceedings der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft, 5.-8.9.2017, Chemnitz. URL: https://www.researchgate.net/publication/319532216_Digitale_Medien_und_forschungsorientiertes_Lehren_und_Lernen_-_empirische_Einblicke_in_Projekte_und_Lehrkonzepte (letzter Zugriff: 08.05.2019).