

Tag der digitalen Lehre 2024

Programmübersicht

Uhrzeit	Programm
09:00 - 09:15	Begrüßung durch Frau Prof.in Dr. Kohl-Dietrich und das DiAs-Beratungsteam
09:15 - 10:00	Keynote mit Björn Nölte „Lern- und Prüfungskultur neu gedacht: Perspektiven für den Hochschulbereich“ In seiner Keynote gibt Björn Nölte zunächst einen einführenden Überblick über das Thema Prüfungskultur und geht anschließend auf seine neueren Arbeiten zum kollaborativen digitalen Lernen sowie zum eigenverantwortlichen Lernen ein. Björn Nölte ist für die Schulaufsicht der Ev. Schulstiftung in der EKBO verantwortlich. Zuvor war er am Studienseminar Potsdam als Fach- und Hauptseminarleiter tätig. Er unterrichtete die Fächer Deutsch, Geschichte und Politische Bildung und war Oberstufenkoordinator. Er ist Gründungsmitglied des Instituts für zeitgemäße Prüfungskultur, Berlin.
10:00 - 10:45	Podiumsdiskussion zum digitalen Lehren und Prüfen Im Anschluss an die Keynote bietet die Podiumsdiskussion einen Raum, das Vorgetragene unter verschiedenen Schlaglichtern zu thematisieren: Dazu zählen beispielsweise praktische Aspekte der konkreten Umsetzung digital unterstützter Lehre, aktuelle Entwicklungen im Kontext von Künstlicher Intelligenz, aber auch die kritische Reflexion der Digitalisierung von Lehre. Teilnehmende an der Podiumsdiskussion sind neben Keynote-Speaker Björn Nölte: Prof.in Dr. Birgit Neuer, Professorin für Geographie am Institut für Transdisziplinäre Sozialwissenschaft Prof. Dr. Bernhard Standl, Leiter des Instituts für Informatik und digitale Bildung Tina Neff, akademische Mitarbeiterin und Doktorandin am Institut für deutsche Sprache und Literatur N.N.
10:45 - 11:00	Kaffeepause

Uhrzeit	Programm
11:00 - 12:30	<p>Workshops zum digitalen Lehren und Prüfen</p> <p>Wählen Sie aus verschiedenen Workshops aus und arbeiten Sie aktiv mit.</p> <p>H5P und KI – interaktive Lernmaterialien gestalten</p> <p>Tina Neff, akademische Mitarbeiterin und Doktorandin am Institut für deutsche Sprache und Literatur und im DiAs-Projekt</p> <p>Svein Tore With, Gründer von H5P und CEO von JOUBEL AS</p> <p>In diesem Workshop werden interaktive Übungen (z.B. Multiple-Choice-Quiz, interaktives Erklärvideo) vorgestellt, die mit H5P und anderen Anwendungen wie ZUM-Apps kostenlos und einfach erstellt werden können. Die Teilnehmenden lernen verschiedene Übungsformate kennen, können die Übungen selbst ausprobieren und den Einsatz in Lehre und Prüfungen kritisch diskutieren.</p> <p>Im Rahmen eines Online-Vortrags wird H5P-Gründer Svein Tore With demonstrieren, wie Lehrende mit Hilfe einer KI, die in H5P selbst integriert ist, interaktive Kurse gestalten können.</p> <p>KI zur Unterstützung des Lernens - Einsatzszenarien für individualisierte Lern- & Schreibförderung</p> <p>Dr. Ulf Frank Kerber, akademischer Mitarbeiter am Institut für Transdisziplinäre Sozialwissenschaft in den Bereichen Sozioinformatische Bildung, Instruktionsdesign, Medien- & Geschichtsdidaktik</p> <p>Der Workshop konzentriert sich auf die Integration von Large Language Models (LLMs) in die personalisierte Lernprozessbegleitung beim akademischen Schreiben für Studierende und angehende Lehrkräfte. Der Fokus liegt darauf, Lernende dazu zu befähigen, LLMs als Unterstützungsinstrumente beim Verstehen fremder Texte und bei der Erstellung eigener Texte effektiv einzusetzen.</p> <p>Der Workshop präsentiert verschiedene Prompting-Techniken, die Lehrkräfte nutzen können, um die Lernenden zu verbesserten Ergebnissen zu führen. Anhand verschiedener Einsatzszenarien am Beispiel geschichtsdidaktischer Szenarien werden methodische Kategorien aufgezeigt, in denen die KI als Tutor, Mentor oder Feedbackgeber auch in anderen Fachdidaktiken erfolgreich agieren und eingesetzt werden kann.</p> <p>(Teilnehmende sollten Zugang zu ChatGPT 3.5 oder besser 4.0 am eigenen Laptop oder Tablet mitbringen)</p>

Uhrzeit	Programm
11:00 - 12:30	<p>Studierende mit digitalen Tools aktivieren und motivieren</p> <p>Carolyn Baumann, akademische Mitarbeiterin im DiAs-Projekt am Institut für Schul- und Unterrichtsentwicklung und Mitarbeiterin am Institut für Bildungswissenschaftliche Forschungsmethoden</p> <p>Im Rahmen dieses Workshops möchten wir Ihnen beispielhaft digitale Tools und Funktionalitäten präsentieren, die den Präsenzunterricht sinnvoll ergänzen und bereichern können. Unser übergeordnetes Ziel ist es, das Engagement der Studierenden zu steigern und Lehr-Lern-Prozesse möglichst effizient zu gestalten. In diesem Kontext stellen wir zum Beispiel Audience Response Systeme vor und zeigen Möglichkeiten zur kollaborativen Zusammenarbeit der Studierenden auf.</p> <p>Gemeinsam werden wir verschiedene Tools im Innovationspace ausprobieren und Tipps zur Anwendung besprechen. Ihr aktives Mitwirken und Feedback sind uns dabei äußerst wichtig, um sicherzustellen, dass die implementierten Tools Ihren Bedürfnissen und Anforderungen bestmöglich entsprechen.</p> <hr/> <p>Zeitgemäße Prüfungskultur - Wie kann das iPad bei der Umsetzung helfen?</p> <p>Maximilian Stoller, akademischer Mitarbeiter und Doktorand am Institut für deutsche Sprache und Literatur im Projekt AQUA-d</p> <p>In diesem Workshop wird Ihnen zunächst das Konzept zeitgemäßer Prüfungskultur vorgestellt. Anschließend werden Beispiele aus der Schulpraxis und Hochschullehre gezeigt. Am Ende dürfen die TN handlungsorientiert die Apps Greenscreen by Doink, Book Creator und Keynote ausprobieren und erste Versuche in der Erstellung von Erklärungsfilmern und Ebooks machen. iPads können gestellt werden.</p>
12:30 - 13:30	<p>Showroom Virtuelle Räume, 360°-Touren, Innovation Space, Freihandzeichnen, Actionbound, Digitale Lernpfade, Interaktive Übungen</p> <p>Schauen Sie sich verschiedene Best Practice-Beispiele in unserem Showroom an.</p> <p>Virtuelle Räume in der Beruflichen Orientierung – gestaltet durch Studierende</p> <p>Marie Tuchscherer, akademische Mitarbeiterin am Institut für Ökonomie und ihre Didaktik und Doktorandin im InDiKo-Projekt</p> <p>In dieser Station werden Ergebnisse des Projektes BODigi der PH Karlsruhe vorgestellt. Das Hauptziel des Projektes liegt in der Förderung digitaler Kompetenzen bei Lehramts-</p>

Uhrzeit	Programm
12:30 - 13:30	<p>studierenden. Zur Zielerreichung wurden mit den Studierenden unter anderem Virtuelle Räume für die Berufliche Orientierung gestaltet. Wie diese Räume aussehen können, was es für Gestaltungsmöglichkeiten gibt und wie die Umsetzung im Seminar stattgefunden hat, kann im Rahmen des Showrooms gezeigt und besprochen werden.</p> <p>360°-Touren – das Gelernte in Szenarien anwenden</p> <p>Erbil Yilmaz, akademischer Mitarbeiter im DiAs-Projekt am Institut für Geographie</p> <p>360°-Touren können auf vielfältige Weise eingesetzt werden, um die Lehre zu ergänzen. Beispielsweise um einen Ausflug in den Wald vorzubereiten, einen Zugang zu schwer zugänglichen Orten zu ermöglichen oder aber um realistische (Entscheidungs-)Szenarien zu entwickeln, auf die abstrakte Inhalte angewendet werden. Vor Ort laden verschiedene 360°-Touren dazu ein, diese Szenarien auszuprobieren.</p> <p>Lern- und Prüfungsplattform „Innovationspace“ (inkl. Freihandzeichnen-Werkzeug)</p> <p>Carolin Baumann, akademische Mitarbeiterin im DiAs-Projekt am Institut für Schul- und Unterrichtsentwicklung und Mitarbeiterin am Institut für Bildungswissenschaftliche Forschungsmethoden</p> <p>Norbert Varney, Student der Informatik</p> <p>An dieser Station präsentieren wir Ihnen verschiedene Plugins, die auf unserer Moodle-Instanz, dem Innovationspace, erfolgreich installiert wurden. Diese Plugins dienen dazu, Ihre Lehrmethoden interaktiver und abwechslungsreicher zu gestalten. Darüber hinaus erhalten Sie Einblicke, wie Sie formative und summative Tests mit minimalem Aufwand in Moodle implementieren können. Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir interessieren uns für Funktionen, die Sie vielleicht noch vermissen oder Verbesserungsvorschläge, da der Innovationspace kontinuierlich weiterentwickelt wird und sogar um individuelle Anwendungen erweitert wird. Ein Beispiel dafür ist das Freihandzeichentool, das Herr Varney während seiner Qualifikationsphase entwickelt hat.</p> <p>Actionbound – digitale Schnitzeljagden für das Lernen vor Ort</p> <p>Erbil Yilmaz, akademischer Mitarbeiter im DiAs-Projekt am Institut für Geographie</p> <p>Digitale Schnitzeljagden bieten eine Möglichkeit, das Lernen vor Ort mit weiteren Inhalten, Aufgaben und Gamifikation-Elementen anzureichern. Auf diese Weise können</p>

Uhrzeit	Programm
12:30 - 13:30	<p>der Lernprozess und die Motivation der Lernenden gefördert werden. Im Showroom finden Sie vor Ort eine digitale Schnitzeljagd aufgebaut, um sich mit den verschiedenen Funktionen vertraut zu machen.</p> <p>Digitale Lernpfade</p> <p>Dr. Ulf Frank Kerber, akademischer Mitarbeiter am Institut für Transdisziplinäre Sozialwissenschaft in den Bereichen Sozioinformatische Bildung, Instruktionsdesign, Medien- & Geschichts- didaktik</p> <p>In dieser Station werden digitale Lernpfade auf der Ebene instruktionalen Lernens als effektive Werkzeuge für selbstständig-individualisiertes Lernen präsentiert. Die optimale Nutzung dieser Lernpfade setzt eine sinnvolle Umsetzung mediendidaktischer Prinzipien und Lernstrategien voraus. Dabei betonen die best-practice Beispiele die erfolgreiche Anwendung dieser digitalen Lehrmittel in Schulen und der Museumspädagogik, wobei soziales Lernen und gezieltes Feedback weiterhin eine entscheidende Rolle spielen. Zusätzlich zu diesen Prinzipien werden innovative Konzepte wie digitale Differenzierung, das Prinzip der Anchored Instruction und die Einbindung von lernwirksamen Ankern durch digital HISTORYtelling präsentiert und illustriert.</p> <p>Interaktive Übungen</p> <p>Tina Neff, akademische Mitarbeiterin und Doktorandin am Institut für deutsche Sprache und Literatur und im DiAs-Projekt</p> <p>Bei dieser Station des Showrooms können Sie sich verschiedene Best-Practice-Beispiele des Einsatzes interaktiver Übungen in Hochschullehre und Schulpraxis ansehen. Interaktive Übungen sind kurze Aufgaben (z.B. Kreuzworträtsel, Lückentexte, Multiple-Choice-Quiz), die von Lernenden eigenständig bearbeitet und überprüft werden können. Dabei können neue Inhalte gelernt oder bereits gelernte Inhalte überprüft werden. Bereitgestellt werden diese Übungen beispielsweise von Anbietern wie "H5P", „ZUMApps“ oder „Learningapps“.</p>
13:30 - 13:45	<p>Ausklang und Verabschiedung</p>