

DIGITALES|LEHREN_{IN}G_

Anmeldung und weitere Informationen:
www.dekphil.rub.de/digitales-lehren/start.html



IMMER von 16-18 Uhr (s.t.) in GD 03/158

Mi
06.11.

Spielend lernen

Chancen und Risiken der Gamification

Ist mit einfachen Gamification Elementen wie Badges oder dem Level Up-Tool nur eine extrinsische Motivation verbunden, die vom Gegenstand wegführt? Sebastian Deterding hinterfragt dieses Vorurteil und betrachtet auch die mit der Gamification verbundene Verhaltenssteuerung jenseits einfacher Schwarz-Weiß-Unterscheidungen.

Wie lässt sich vorurteilsfrei, aber nicht unkritisch Gamification für die Lehre nutzen? Welche Erfahrungen aus dem Einsatz in der Lehre können da weiterhelfen? Wie ist mit dem Wettbewerbs-Charakter der Gamification umzugehen? Auf welche Weise lassen sich Spiel und Ernst beim Lernen miteinander verbinden? Janou Feikens möchte erste Antworten auf diese Fragen zur Diskussion stellen.

Sebastian Deterding ist Reader/Senior Research Fellow an den Digital Creativity Labs der University of York.

Janou Feikens ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft.

Präsenz motivieren

Anreize für Anwesenheit in Blended-Learning-Szenarien

Engagierte Dozentinnen und Dozenten teilen ihre Erfahrungen beispielhaft und geben praxisnahe Tipps zur besseren Verzahnung von Präsenzsitzungen und der Arbeit im Online-Bereich. Was trägt zum effektiven Einsatz von Tools wie Datenbank, Level Up oder Kahoot bei? Wie können kurze Schreibaufgaben ins Seminargeschehen integriert werden? Wie lässt sich theoretische Arbeit im Online-Bereich mit praktischer Arbeit an einer Ausstellung verbinden?

Mi
11.12.

Annette Hansen ist Lektorin für Japanisch an der Fakultät für Ostasienwissenschaften.

Stephanie Heimgartner ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät für Philologie und am Germanistischen Institut.

Marten Juskan ist Lecturer am Englischen Seminar.

Manuel Kamenzin ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Historischen Institut.

Wim Peeters ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Fern-Universität in Hagen und Lehrbeauftragter am Germanistischen Institut.

Digitale Lehre aus Sicht der Studierenden

Befürchtungen, Wünsche, Perspektiven

Mi
22.01.

Robert Queckenberg plädiert auf der Grundlage eigener Lehr- und Lernerfahrungen mit hochschuldidaktischen Argumenten (Stichwort: »Active Learning«) für digitale Angebote in der Lehre: Sie sind immer dann sinnvoll, wenn sie Studierende aktivieren, Distanz zwischen Lehrenden und Studierenden abbauen, ein verbessertes Verständnis und tiefere Reflexion ermöglichen und zum Thema sowie zu den Lehrenden und Lernenden passen.

Gregor Schwering erörtert in seinem Beitrag eine Reihe von Fragen: Top down oder bottom up – was wollen Studierende? Welche Lehrkompetenzen und/oder -angebote sind für sie primär, welche sekundär wichtig? Ist die digitale Plattform dabei ein nützliches Tool oder macht sie alles bloß komplizierter?

Robert Queckenberg ist Student am Germanistischen Institut und organisiert das studentische Initiativprojekt »Hermaion«.

Gregor Schwering ist Akademischer Oberrat am Germanistischen Institut.