



Digitaler Werkzeugkasten für die Lehre

Die neue Shortcutreihe der Hochschuldidaktik

PINGO & Co in meine Lehre integrieren

Donnerstag, 16. Mai 2019, 14:00 – 17:30 Uhr

Mit Hilfe von Abstimmungssystemen, auch Audience Response Systeme (ARS) genannt, ist es möglich anonymes Feedback von den Studierenden zu erhalten. Gezielt eingesetzt sorgt dies dafür, dass sich alle in der Veranstaltung einbringen können. Das Feedback kann mit unterschiedlichsten Zielen eingesetzt werden: Aktivierung, Verständnis abfragen, Gamifizierung usw.

Präsentationsformate jenseits von Powerpoint

Montag, 27. Mai 2019, 16:00 – 17:30 Uhr

Alle Tage wieder Referate die mit Powerpointpräsentationen daherkommen. Dauerhaft ist das wenig abwechslungsreich.

In diesem Shortcut wird gezeigt, welche anderen Präsentationsformate (Prezi, Sozi, Video etc.) es noch gibt und mit den Teilnehmern über die jeweiligen Vor- und Nachteile diskutiert. Gerahmt werden die Tools durch die Vorstellung von Studien zur Effektivität von Präsentationen und Tipps zum lernförderlichen Einsatz.

OER in der Lehre einsetzen und mit Studierenden erstellen -

Montag, 24. Juni, 16:00 – 17:30 Uhr

Was sind OER? Welche Arten von CC Lizenzen gibt es? Wie kann OER genutzt werden um Unterrichtsmaterialien zu erstellen? Wie kann ich mit Studierenden OER erstellen und veröffentlichen? Mit Einführung in Tutor.de

Kollaboratives Arbeiten -Wie nutze ich Online-Pinnwände mit meinen Studierenden

Montag, 08. Juli 2019, 16:00 – 17:30 Uhr

Eure Studierenden sollen online zusammenarbeiten? Die Ergebnisse werden nach und nach erarbeitet und die Studierenden sollen vielleicht auch von verschiedenen Orten und teils synchron teils asynchron arbeiten? Dann können Online-Pinnwände etwas für euch sein. Im Workshop werden drei verschiedene Tools vorgestellt, die didaktischen Einsatzmöglichkeiten diskutiert und ein Tool praktisch ausprobiert.



Sommersemester 2019

Gamification was ist das und wie kann das in PANDA umgesetzt werden?

22. Juli 2019, 09:00 – 12:30 Uhr

In diesem Shortcut wird vorgestellt, was Gamification ist, welche Vor- und Nachteile damit verbunden sind und welche Arten von Gamification es gibt. Im Anschluss an diesen allgemeinen Teil fokussieren wir, welche Elemente von PANDA sich eignen, um Gamification in den eigenen Kursen einzubinden. Dies wird dann in einem eigenen Beispielkurs praktisch umgesetzt.

Veranstaltungen im Wintersemester 2019/2020

Auch im Wintersemester 2019/2020 setzen wir unsere Shortcutreihe weiter fort. Folgende Themen sind geplant:

- Peer-Feedback mit Onlinetools
- Lehrvideos - welche Formate werden wie produziert
- Adobe Connect für Webinare und Onlineberatung nutzen
- Vorlesungsaufzeichnungen didaktisch nutzen
- ...

Die jeweiligen Termine und die dazugehörigen Uhrzeiten werden auf der Homepage der Stabsstelle für Bildungsinnovationen und Hochschuldidaktik noch veröffentlicht.

- www.uni-paderborn.de/universitaet/bildungsinnovationen-hochschuldidaktik

