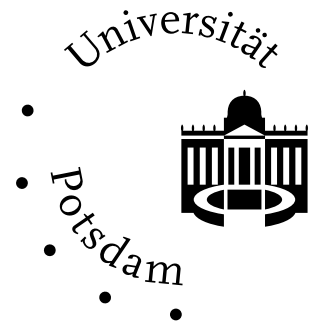




ECKPUNKTE DIGITALER LEHRE

Orientierung für Lehrende:
Begriffsklärung, Vorschläge und
typische Szenarien

Stand: 28.09.2022

ECKPUNKTE DIGITALER LEHRE

Orientierung für Lehrende:

Begriffsklärung, Vorschläge und typische Szenarien

Inhalt

1 Einleitung

2 Begriffsklärung

- 2.1 E-Learning/digitale Lehre
- 2.2 Blended Learning (integriertes Lernen)
- 2.3 Hybride Lehrformate
- 2.4 Online-Lehre/virtuelle Lehre

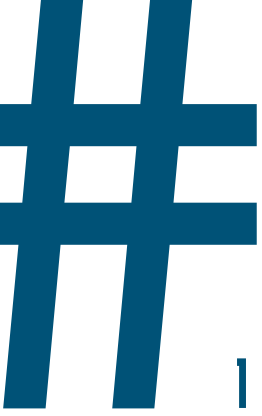
3 Orientierungspunkte zur Umsetzung digitaler Lehre

- 3.1 Aktive Betreuung und Feedback
- 3.2 Nachvollziehbare Strukturen und Anforderungen
- 3.3 Aktivierende digitale Elemente und Methoden
- 3.4 Barrierearme, inklusive Gestaltung
- 3.5 Der Vielfalt gerecht werden
- 3.6 Lernförderliches und flexibles digitales Prüfen

4 Typische Szenarien

- 4.1 Digital unterstützte Vorlesung
- 4.2 Digital unterstütztes Seminar/Übung
- 4.3 Digitale Klausuren
- 4.4 Lehrveranstaltungstypen im Zusammenhang mit der Deputatsregelung

5 Quellenverzeichnis



I EINLEITUNG

Mit dem Leitbild Lehre¹ hat sich die Universität Potsdam im Frühjahr 2020 eine Strategie zur Gestaltung von Lehre und Studium an der Universität Potsdam gegeben. Zuvor wurden mit der Regelung zur Anrechnung von E-Learning auf das Lehrdeputat² Basiskriterien für E-Learning definiert. Nach zwei Jahren der pandemiebedingten intensiven Nutzung digitaler Medien in der Lehre bietet die vorliegende Handreichung - aufbauend insbesondere auf dem Leitbild, der Deputatsregelung und den Evaluationsergebnissen³ - Eckpunkte für die Umsetzung digitaler Lehre.

Lehre richtet sich am Lernen der Studierenden aus. Im Sinne eines shift from teaching to learning hebt sie darauf ab, in studierendenorientierten Szenarien neben dem Wissenserwerb die fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung zu fördern und Studierende zum selbstständigen Lernen zu befähigen.⁴ Dabei ist Lehre nicht als fertiges Produkt, sondern als dynamisches System sich stets weiterentwickelnder, nicht abschließbarer Praxis aufzufassen, die von den Lehrenden geplant, durchgeführt, reflektiert und ebenso wie das eigene Lehrhandeln kontinuierlich weiterentwickelt wird. In Verbindung mit der E-Learning-Strategie der Universität Potsdam⁵ wird die zunehmende Integration digitaler Medien als ein folgerichtiger Entwicklungsschritt bewertet, auch, um über neue Möglichkeiten in der Hochschullehre nachzudenken. Der Einsatz digitaler Medien soll dabei zielgruppenspezifisch, kompetenzorientiert sowie fachbezogen erfolgen und bietet zusätzliche Möglichkeiten für eine zeitgemäße, lernförderliche Hochschullehre.

1 siehe: <https://www.uni-potsdam.de/de/zfq/leitbildlehre.html>

2 siehe: <https://www.uni-potsdam.de/de/zfq/lehre-und-medien/services/anrechnung>

3 siehe: https://pep.uni-potsdam.de/articles/eval_online-lehre_2020.html

4 vgl. Universität Potsdam (2020). Siehe dazu auch Thissen (1997); Siebert (1999); Metz-Göckel et al. (2018).

5 siehe: <https://www.uni-potsdam.de/de/zfq/lehre-und-medien/services/e-learning-strategie>

2 BEGRIFFSKLÄRUNG

2.1 E-Learning/digitale Lehre

„E-Learning“ ist ein Überbegriff für alle mit digitalen Medien umgesetzten Lehr- und Lernformate. Er tauchte in den 1990er Jahren erstmals auf und differenziert sich seitdem zunehmend aus. Ähnlich wird auch der Begriff „digitale Lehre“ genutzt.

2.2 Blended Learning (integriertes Lernen)

„Blended Learning“ beschreibt den Wechsel von Präsenz- und Online-Formaten innerhalb einer Lehrveranstaltung und war das meistempfohlene E-Learning-Format an Hochschulen im deutschsprachigen Raum bis 2020. Es gibt Blended Learning als Präsenz- und als Online-Variante. Die Gemeinsamkeit liegt im Wechsel von gemeinsamen/synchronen Phasen, in denen die Lehr-Lern-Gruppe zusammenkommt, mit asynchronen Elementen.

Inverted Classroom bzw. Flipped Classroom-Konzept

Bei dem Inverted-Classroom-Modell (auch Flipped-Classroom-Konzept) handelt es sich um Lehr-Lernszenarien, in denen sich Studierende die Inhalte, unterstützt z. B. durch Videos und Skripte im Selbststudium, aneignen. Die gemeinsame Zeit in Präsenz wird dann überwiegend dafür genutzt, sozialem Lehr-/Lerngeschehen mehr Raum zu geben. Der Austausch und die Zusammenarbeit sowie weitergehende Fragen stehen in der Präsenz im Fokus. Hinsichtlich des Zusammenspiels von synchroner, gemeinschaftlicher Lehre und asynchronen Selbststudienphasen handelt es sich um eine Variante des **Blended Learning**.

2.3 Hybride Lehrformate

Der Begriff „hybride Lehrformate“ beschreibt Lehr-Lernszenarien, bei denen einige Studierende die Lehrveranstaltung in Präsenz besuchen, während andere zeitgleich per Konferenztechnologie aus der Ferne teilnehmen können.

2.4 Online-Lehre/virtuelle Lehre

Die zumeist synonym verwendeten Begriffe „Online-Lehre“ und „virtuelle Lehre“ schließen alle online/virtuell umgesetzten Gestaltungsvarianten (bspw. angeleitete Selbststudienphasen, synchrone und asynchrone Lehr-Lern-Sequenzen, etc.) ein, die nicht in Präsenz stattfinden.

3 ORIENTIERUNGSPUNKTE ZUR UMSETZUNG DIGITALER LEHRE

Digitale Lehre sollte folgende Eckpunkte berücksichtigen:

3.1 Aktive Betreuung und Feedback

Die Studierenden werden von den Lehrenden aktiv betreut. Lehrende geben qualifiziertes Feedback auf studentische Studienleistungen.

3.2 Nachvollziehbare Strukturen und Anforderungen

Die E-Learning-Anteile sind mit didaktisch strukturierten Selbststudienanteilen und/oder Rückmeldungsmechanismen versehen, die eine selbsttätige Arbeit der Studierenden ermöglichen. Ziele, Lehr-Lerngestaltung und Prüfung sind aufeinander abgestimmt und werden transparent.

3.3 Aktivierende digitale Elemente und Methoden

Die E-Learning-Anteile gehen im Grad der Interaktionsmöglichkeiten über die bloße Bereitstellung von Medienformaten (Texte, Videos, ...) hinaus.

3.4 Barrierearme, inklusive Gestaltung

Barrierefreie Lehre bedeutet, insbesondere die Bedarfe von Studierenden mit Beeinträchtigung bei der Planung, Gestaltung und Organisation von Lehrveranstaltungen zu berücksichtigen. Dafür ist beispielsweise die barrierearme Aufbereitung der Lehr- und Lernmaterialien sowie der Auswahl entsprechender Technologien von entscheidender Bedeutung. Grundsätzlich ist festzuhalten, dass Studierende wie auch Lehrende profitieren, wenn digitale Lehre inklusiv gestaltet wird.

3.5 Der Vielfalt gerecht werden

Der Weg zu einer diversitätssensibleren digitalen Lehre zieht mehrere Handlungsfelder in Betracht: von der (Selbst-)Wahrnehmung der Lehrenden, über die Wahl von Fachinhalten und Lehr-Lern-Methoden, der Interaktion bis hin zur Leistungsüberprüfung und zu den Rahmenbedingungen. Bestehende Unterschiede werden als gleichberechtigt anerkannt und Anzeichen von Benachteiligung(-en) aufgrund dieser Unterschiede wird frühzeitig entgegengewirkt.⁶

3.6 Lernförderliches und flexibles digitales Prüfen

Die Digitalisierung der Hochschullehre umfasst auch den Prozess hin zu einer digitalen Prüfungspraxis. Diese eröffnet Möglichkeiten für stärker kompetenz- und praxisorientiertere Prüfungsformate sowie eine zeitliche und örtliche Flexibilisierung. Innovative (formative) Prüfungsformate können beispielsweise durch automatisierte Feedbacks oder E-Portfolios umgesetzt werden. Open Book Formate gewinnen bei digitalen Distanzprüfungen an Relevanz, die Aufgabenstellungen müssen didaktisch entsprechend angepasst werden.

⁶ Mattern, K. (2009), S. 10.

4 TYPISCHE SZENARIEN

4.1 Digital unterstützte Vorlesung

4.1.1 Um was geht es?

Vortragende präsentieren Inhalte für ein Auditorium, in der Regel in Einheiten zu 45/90 Minuten. Die Vorlesung wird meist durch direkte Kommunikation mit den Teilnehmenden (Fragerunden) oder durch kleine Arbeitsaufträge (One-Minute-Papers, „Murmelrunden“) ergänzt. In kleineren Gruppen werden Vorlesungen oft auch durch ein offenes Unterrichtsgespräch ergänzt.

4.1.2 Welche Elemente können für das digitale Szenario genutzt werden?

Der Lehrveranstaltungstyp „Vorlesung“ kombiniert also Elemente der Lehre, die den **Wissenserwerb**, **Diskussion** und **Kollaboration** betreffen.

Wissenserwerb⁷

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• Präsentation, Vortrag • Bücher, Aufsätze oder Skripte lesen (Vorbereitung, Nachbereitung) • (technische) Abläufe/Versuche beobachten • ...	• Videokonferenzsystem, Videoübertragung • digitale Texte und Bücher • (Lern-)Videos, Aufzeichnungen • multimediale Inhalte oder Webseiten betrachten/lesen • Podcasts • offene Lernressourcen (OER) nutzen • ...

Diskussion

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• Plenumsdiskussion • Diskussionsgruppen • Fragen und Antworten • ...	• Online-Diskussionsgruppen (z. B. Chat, Foren) • Video-Konferenzsysteme • geteilte Online-Dokumente • digitale Online-Whiteboards • E-Mail-Diskussionen • ...

⁷ nach Hawelka (2021).

Kollaboration (z. B. Arbeitsaufträge)

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• gemeinsam Bücher und Aufsätze lesen • Kleingruppenarbeit und Ergebnisse diskutieren • gemeinsam Projekte erarbeiten • ...	• arbeiten an geteilten Dokumenten, digitalen Whiteboards • Kleingruppenprojekte in Onlineforen, Wikis, Chats • Kleingruppenarbeit in Videokonferenzräumen • gemeinsam an einem digitalen Produkt oder Projekt arbeiten • ...

Weiterführende Links

- [Online-Video-Konferenzräume und Webconferencing](#)
- [Vorab erstellte \(Medien-\)Inhalte.](#)
- [eTEACHiNG-kompass Nr. 14:](#) Digitale Aufzeichnung von Lehrinhalten

4.1.3 Was ist zu beachten?

Für die Nutzung von Online-Konferenzräumen und Webconferencing ist eine gewisse Vertrautheit mit der verwendeten Technik und gute Vorbereitung notwendig. Bei der Erstellung von Inhalten sollte eine Mindestqualität der Ton- und Bildaufzeichnung eingehalten werden. Für alle hier genannten Möglichkeiten gilt, dass die Inhalte gut strukturiert und in kürzere Sequenzen aufgeteilt werden.

4.2 Digital unterstütztes Seminar/Übung

4.2.1 Um was geht es?

In Seminar und Übung wird in einer kleineren Gruppe gemeinsam an einer Fachthemenstellung gearbeitet. Dabei sollen die Studierenden sich aktiv einbringen, bspw. Aufgaben lösen, in Diskussionen, Referaten oder auch eigenen Projekten.

4.2.2 Welche Elemente können für das digitale Szenario genutzt werden?

Für Online-Seminare können verschiedenste Elemente genutzt werden. Empfehlenswert ist die Nutzung eines Moodle-Kurses, auch um die Seminargruppe verwalten zu können. Für Inhaltspräsentationen empfehlen sich Formate wie Online-Video-Konferenzräume und selbst erstellte Medieninhalte wie Audioaufzeichnungen, vertonte Präsentationen oder Videos. Diese können auch durch die Studierenden angefertigt oder durchgeführt werden. Der Lehrveranstaltungstyp „Seminar/Übung“ kann Elemente der Lehre kombinieren, die neben **Diskussion, Kollaboration** (siehe oben) und **Wissensanwendung**, Prinzipien des **forschenden Lernens** und die **Erstellung von Produkten** betreffen.

Wissen anwenden

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• Übungsaufgaben bearbeiten • praxisbezogene Projekte, Laborarbeit • Exkursionen • Rollenspiele • ...	• virtuelle Methode • Simulationen • virtuelle Labore und Rundgänge (VR/AR) • Online-Rollenspiele • ...

Forschendes Lernen

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• mit Hilfe von Texten, Studien, Daten etc. Fragen beantworten • Informationen aus verschiedenen Quellen analysieren • Daten erheben und analysieren • Texte vergleichen • Informationen suchen und bewerten • Forschungsmethoden kennenlernen und reflektieren • ...	• Internetrecherche • Ideen und Informationen aus verschiedenen digitalen Quellen analysieren und bewerten • digitale Werkzeuge zur Datensammlung und -analyse nutzen • digitale Inhalte vergleichen • ...

Produkt erstellen

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• Thesen, Fragestellungen konstruieren • Essays, Berichte anfertigen • Entwürfe/Designs • Vorführungen • Artefakte (Modelle) • Modelle erstellen • Poster erstellen • ...	• digitale Dokumente erstellen, Präsentationen • Entwürfe darstellen • digitale Artefakte erstellen (Animationen, Modelle, Fotos) • Videos anfertigen • Blogbeiträge • E-Portfolios zur kombinierten Darstellung verschiedener Elemente • ...

4.2.3 Was ist zu beachten?

Seminare und Übungen leben von Austausch und Zusammenarbeit. Kommunikation und Rückmeldung zwischen Ihnen und den Studierenden sowie den Studierenden untereinander ist entscheidend.

Siehe zu den typischen Szenarien auch die

- Webseite [Alternativen zur Präsenzlehre](#)

4.3 Digitale Klausuren

4.3.1 Um was geht es?

Klausuren können „offene Fragestellungen, geschlossene Aufgabenformate (z. B. Multiple-Choice Aufgaben), Analyse und Bearbeitung von Fällen“⁸ beinhalten. Sie erfordern u.a. eine festgelegte Bearbeitungszeit, die Beschreibung erlaubter Hilfsmittel sowie Aufsichtsführung und Identitätskontrolle.

4.3.2 Welche Elemente können für das digitale Szenario genutzt werden?

Klausuren

Konventionelle (analoge) Methode	Digitale Technologie
• offene Fragestellung mit definierten Hilfsmitteln • geschlossene Fragestellungen (bspw. Multiple Choice-Aufgaben) mit definierten Hilfsmitteln • offene/geschlossene Fragestellungen mit freier Wahl der Hilfsmittel	• E-Klausur: Geschlossene und offene Fragen werden an einem PC in einem Prüfungsraum (PC-Pool) im Prüfungssystem durchgeführt. Aufsicht und Identitätskontrolle erfolgen im Prüfungsraum. • Online-Prüfung: Geschlossene und offene Fragen werden am PC an einem entfernten Arbeitsplatz im Prüfungssystem durchgeführt. Aufsicht und Identitätskontrolle erfolgen über das Videokonferenzsystem. • Massenklausuren (bspw. Identifikation mit PUCK-Karte, Kennzeichnung der Klausuren mit Barcode)

⁸ Schaper et al. (2013), S. 33.

4.3.3 Was ist zu beachten?

Zu beachten ist, dass Studierende ggf. nicht über die notwendige technische und organisatorische Ausstattung (Internetverbindung, Arbeitsplatz, Hardware) verfügen, um an einer Online-Prüfung teilnehmen zu können. Bei der Erstellung von geschlossenen Fragestellungen (MC-Fragen) sollte von Anfang an eine Qualitätsprüfung (bspw. Mehraugen-Prinzip, Pre-Test mit Studierenden) mitbedacht werden. Fragenkataloge sind mittelfristig ein sehr hilfreiches Arbeitsmittel, wenn diese gleich strukturiert angelegt werden.

Weitere Informationen finden sich auf der

- [Webseite des E-Assessment-Projekts](#)

4.4 Lehrveranstaltungstypen im Zusammenhang mit der Deputatsregelung

Für die Regelungen zur Anrechnung von Online-Lehre auf das Lehrdeputat wurden mit Senatsbeschluss aus dem Jahr 2019 drei Lehrveranstaltungstypen unterschieden.⁹ Diese Unterscheidungen nehmen ausschließlich Bezug auf den Anteil der Präsenzlehre, der durch Online-Lehre ersetzt wird. Dabei spielt das Format der Online-Lehre (bspw. synchrone Videokonferenz-Sitzungen oder asynchrones Arbeiten in Moodle) keine Rolle, wenn die Kriterien erfüllt werden.

Es wird unterschieden in:

- Lehrveranstaltungstyp 1: Anreicherung
 - Präsenztermine werden nicht durch E-Learning-Anteile ersetzt.
- Lehrveranstaltungstyp 2: Integratives Szenario
 - Es werden bis zu 50 Prozent der Kontaktzeiten (in SWS/Semester) durch E-Learning-Anteile ersetzt.
- Lehrveranstaltungstyp 3: Virtuelle Lehre
 - Es werden zwischen 50 und 100 Prozent der Kontaktzeiten (in SWS/Semester) durch E-Learning-Anteile ersetzt.

⁹ Aufgrund der Corona-Semester wurde im Dezember 2021 die Obergrenze der Präsenzanteile, die durch Online-Lehre ersetzt werden können, von 80% auf 100% erhöht.

Alle Informationen zu den Regelungen zur Anrechnung von E-Learning (hier: Online-Lehre) finden sich auf den

- Informationsseiten zur Anrechnung von [E-Learning auf die Lehrverpflichtung](#)

Anrechnung von E-Learning Veranstaltungen auf die Lehrverpflichtung				
		 Typ 1: Anreicherung	 Typ 2: Integratives Szenario	 Typ 3: Virtuelle Lehre
Präsenztermine ersetzt?		Nein	Ja, bis 50%	Ja, bis 100%
Merkmale der E-Learning- Anteile		Ergänzung der Lehre und/ oder Unterstützung von Selbstlernphasen	Grad der Interaktionsmöglichkeiten, der über die Bereitstellung von Materialien hinausgeht, aktive Betreuung seitens der Lehrperson	
Anrechnung auf das Lehrdeputat?		erfolgt wie bisher für Präsenzveranstaltung	in vollem Umfang	in vollem Umfang
Spezielles Anmelde- verfahren?		Nein	Nein	Ja, Kurzkonzzept + Evaluation am Ende

5 QUELLENVERZEICHNIS

- Hawelka, B. (2021). Curriculumsentwicklung – so einfach wie das ABC. In: Lehrblick – ZHW Uni Regensburg. Zugriff am 04.07.2022 unter <https://lehrblick.de/curriculumsentwicklung-so-einfach-wie-das-abc/>
- Mattern, K. (2009). Impulse zu Gender und Diversity im e-Learning. Praxisleitfaden zur Berücksichtigung von gender- und diversitygerechten Aspekten in Online-Bildungsangeboten. Wien: FH Campus Wien. Zugriff am 01.06.2022 unter https://www.fh-campuswien.ac.at/fileadmin/redakteure/FH_Campus_Wien/Gender_and_Diversity/Dokumente/e-Learning-Web.pdf
- Metz-Göckel, S., Kamphans, M. & Scholkmann, A. (2012). Hochschuldidaktische Forschung zur Lehrqualität und Lernwirksamkeit. *Z Erziehungswiss* 15, 213–232. <https://doi.org/10.1007/s11618-012-0274-z>
- Schaper, N., Hilkenmeier, F. & Bender, E. (2013). Umsetzungshilfen für kompetenzorientiertes Prüfen. Hochschulrektorenkonferenz. Zugriff am 01.06.2022 unter <https://www.hrk-nexus.de/fileadmin/redaktion/hrk-nexus/07-Downloads/07-03-Material/zusatzgutachten.pdf>
- Siebert, H. (1999). Pädagogischer Konstruktivismus. Eine Bilanz der Konstruktivismusdiskussion für die Bildungspraxis. Neuwied: Luchterhand.
- Thissen, F. (1997). Das Lernen neu erfinden. Grundlagen einer konstruktivistischen Multimedia-Didaktik. In U. Beck & W. Sommer (Hrsg.), *LearnTec '97* (Tagungsband) (S. 69–79). Karlsruhe: Springer-Verlag.
- Universität Potsdam (Hrsg.) (2020). Leitbild Lehre der Universität Potsdam. Zugriff am 01.06.2022 unter https://www.uni-potsdam.de/fileadmin/projects/zfq/Leitbild_Lehre/2020-04-15_Leitbild_Lehre_UP_01.pdf