

## eTeaching: BYOD - Studierende mit ihren mobilen Endgeräten aktivieren (WiSe 20)

**Trainer\*innen:**

**Workshoptitel:** eTeaching: BYOD - Studierende mit ihren mobilen Endgeräten aktivieren (WiSe 20)

**Termin 1:** 15. 01. 2021 **Uhrzeit Termin 1:** 09:00-17:00

**Termin 2:** 26. 02. 2021 **Uhrzeit Termin 2:** 14:00-17:00

**Selbstlernphase 1:** 15. 01. 2021 - 26. 02. 2021

**Arbeitseinheiten:** 15-20

**Verfügbare Plätze:** 10

**Anrechnung:** Erweiterungsmodul, Feedback und Evaluation

**Sprache:** Deutsch

**Zertifikatsprogramm:** Lehrende - NRW-Zertifikatsprogramm; Lehrende - NRW-Zertifikatsprogramm  
Schwerpunkt Digitalisierung; Lehrende - eTeaching-Zertifikat

**Inhalt:** BYOD - Bring Your Own Device: Seit Smartphones, Tablets und Notebooks erschwinglich, hochverfügbar und ein meist selbstverständliches (Arbeits-)Medium sind, sehen wir sie auch immer häufiger in den Lehrveranstaltungen. Studierende nutzen sie für Notizen, Mitschriften, Annotationen in PDFs ... und auch für studentische Kommunikation. Die Technik ist also häufig fester Bestandteil des Lernens und Arbeitens Studierender. In besonderen Zeiten der Körperkontaktbeschränkung sind sie auch deshalb ein wertvolles Hilfsmittel, weil mit ihnen ein enger Kontakt am Arbeitsmaterial und miteinander möglich ist.

In diesem Workshop beschäftigen wir uns damit, wie wir die Technik noch stärker für unsere didaktischen Ziele und Absichten einsetzen können. Hier gibt es beispielsweise studentische Kollaboration, Internetrecherchen, interaktive Abfragen, Online-Übungsaufgaben, Live-Feedback, Live-Evaluationen und viele weitere Formen der Arbeit mit digitalen Lehr-Lernressourcen. Die didaktischen Möglichkeiten erarbeiten wir uns im Workshop und prüfen, inwiefern sie für Ihre Lehre nutzbar sind.

Am Ende des Workshops haben Sie eine klare Vorstellung davon, welche Aktivitäten Sie mit welchen Medien und Methoden umsetzen können, und können erste Versuche mit Ihren Studierenden unternehmen.

Inhaltliche Stichpunkte:

- Mobile Endgeräte für didaktische Ziele nutzbar machen
- Studierende aktivieren mit digitalen Ressourcen
- Möglichkeiten und Grenzen der digitalen Tools und Infrastruktur

Bestandteile und zeitlicher Ablauf

1. Workshop (1 Tag – 8 AE):

Wir erarbeiten uns alle Grundlagen, Methoden und Tools für eine interaktive, multimediale Lehrveranstaltungsgestaltung.

2. Selbstlernzeit (3-8 AE), terminlich flexibel

Sie konzipieren (mindestens) eine Lehrveranstaltungssitzung, in der Sie den Einsatz von BYOD-Konzepten vorsehen. Sie führen die Veranstaltung durch, evaluieren mit den Studierenden den Lernerfolg der Methoden und schreiben einen Reflexionsbericht. Den Bericht geben Sie digital ab und erhalten vom Dozenten Feedback dazu. Die vergüteten Arbeitseinheiten erhalten Sie nach Selbsteinschätzung Ihres persönlichen Aufwands. Die Durchführung einer zumindest kleinen BYOD-Aktivität in der Lehre ist obligatorisch.

3. Workshop (0,5 Tage – 4 AE)

Wir treffen uns nach Abschluss der Vorlesungszeit und reflektieren gemeinsam über Erfahrungen, Erfolge, Herausforderungen und Konzepte. Auch die Planung für das künftige Semester kann hier angestoßen werden.

**Lernziele:** Die Teilnehmenden arbeiten im Rahmen des Workshops an folgenden Kompetenzen:

- didaktische Szenarien beschreiben, in denen mobile Endgeräte Studierender eingebunden sind;
- Vor- und Nachteile von mobilen Endgeräten abwägen;
- didaktisch sinnvolle Szenarien entwickeln, durch die Studierende zur aktiven Übung von wissenschaftlichen Methoden angeleitet werden;
- eigene Lehrkonzeptionen mit BYOD-Konzepten reflektieren.

**Anforderungen:**

1. Es ist erforderlich, in dem Zeitraum nach dem ersten Workshoptermin mindestens eine Lehrveranstaltung mit Studierenden durchzuführen.
2. Für die Teilnahme ist ein aktiver Zugang des Hochschulrechenzentrums (HRZ-Account) erforderlich, da die Lernplattform eCampus der Universität für die Veranstaltung genutzt wird.

**Hinweise:**

1. Der Workshop wird online via Zoom durchgeführt. Die Zugangsdaten zum Zoom-Meeting erhalten Sie kurz vor Workshopbeginn.
2. Halten Sie bitte alle verfügbaren Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop) bereit, um selbst mit allen Geräten die angebotenen Aktivitäten auszuprobieren.