



Medien für die Lehre

Dienstleistungsportfolio



„Normalerweise wende ich im Semester so wenig Zeit wie möglich für ein Modul auf und "prügel" mir den Lernstoff zwei Wochen vor der Klausur in mein Kurzzeitgedächtnis.“

(Studierender, 2. Semester)

Medien für die Lehre - Strategie

Vorbereitende Medien

Begleitende Wissensüberprüfung

Vertiefung wichtiger Bausteine

Kontinuierliche Lernprozesse

Blended Learning Akteure an der RWTH

BL & ETS 2014-2017 Prorektor für Lehre Rektoratsbeauftragter Blended Learning

CiL

- **Betrieb L2P**
- **Anbindung weiterer Lehr- und Lernplattformen**
- **Schulungen eLearning Anwendungen**
- **Forschung innovative mediengestützte Lehr- und Lernformate**

ExAcT

- **ExAcT Research**
 - **Begleitforschung Lehre**
- **ExAcT Qualification**
 - **Weiterbildung Dozierende**
- **ExAcT Network**
 - **Vernetzung der Partner**

IT Center

- **Bereitstellung Infrastruktur**
- **Technischer Betrieb L2P & CAMPUS**
- **RWTH App**

ZHV Facility Mgmt.

- **Betrieb carpe diem!**
- **Bereitstellung und Wartung Hörsaaltechnik**

Medien für die Lehre

- **Produktion von Lehr- und Lernvideosequenzen inkl. Didaktische Vor- & Aufbereitung**
- **Beratung und Durchführung von ePrüfungen**
- **Fakultätsspezifischer BL Support**

MfL Angebot: Flipped Classroom Video



- Professionell produzierte Lernvideos
- Darstellung von Versuchen und Modellen
- Individuelles didaktisches Konzept für alle Lehrenden
- Modulare Lerneinheiten unterstützen das Selbststudium
- Basis für Flipped Classroom

MfL Angebot – elektronische Prüfungen



- Erstellung und Bereitstellung von Testsystemen
- Prüfung summativ und semesterbegleitend
- Primäre Motivation für kontinuierliche Lernprozesse

MfL Angebot – Webanwendungen



- Attraktives Medium für Transferaufgaben
- Lernen durch Anwendung
- Konstruktivistisches Lernelement
- Semesterbegleitendes Prüfungsmedium
- Bestehende Materialien neu erschließen



Medien für die Lehre RWTH Aachen

Erstellt: 05.10.2012 • Videos: 391 • Alle Aufrufe: 344.137

KANAL


19.09.2013 – 19.04.2015

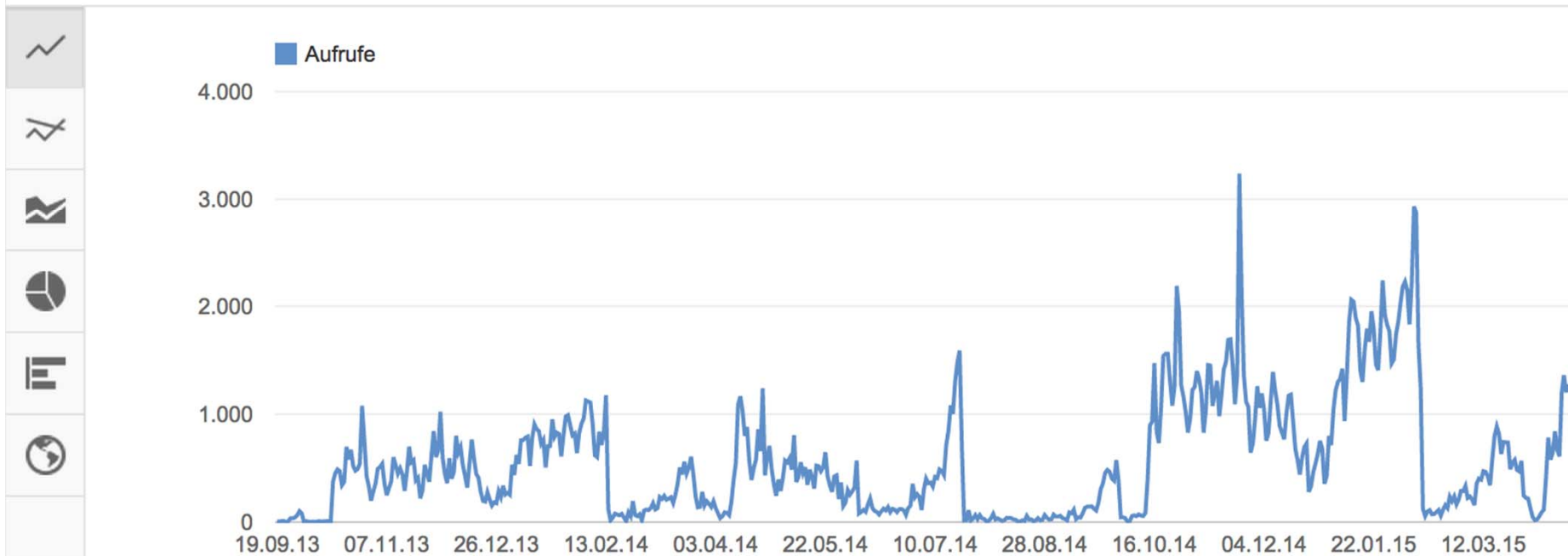
AUFRUFE
320.220

GESCHÄTZTE WIEDERGA-
BEZEIT (MIN)
3.231.895

Werte vergleichen ▾

Täglich ▾

Wachstum anzeigen 



Medien für die Lehre - Hintergrund & Personen

Medien für die Lehre (MfL)

- Projekt bis 2020
- Finanzierung aus zentralen HSP Mitteln
- Eigene Räumlichkeiten & Filmstudio (ab Ende 2015)
- Kernangebote werden für alle Fakultäten kostenfrei angeboten

Ihre Ansprechpartner

- Dr. Marcus Gerards & Sebastian Knoth
 - Leitung
- Mazdak Karami
 - ePrüfungen, Dynexite, OPS (bisher eas³y Fak. 10)
- Wolfram Barodte
 - Videoproduktion & Serious Games (bisher eLearning Fak.8)
- Dr. Anja Fitter
 - Fakultätsberatung und Koordination (bisher ETS und BL Projekt)



Die Serviceeinheit Medien für die Lehre garantiert den Blended Learning-Ausbau an der RWTH.

Wir erweitern Veranstaltungen um elektronische Lehr- und Prüfungsformate. Wir beraten Sie bei der Gestaltung Ihrer Präsenz- und E-Learning-Elemente. Wir unterstützen Ihre didaktischen Konzepte.



Videoproduktion

Lehrvideos ermöglichen zeit- und ortsunabhängiges Lernen.
Flipped classroom-Formate erlauben einen nachhaltigen Lernerfolg.
Simple shows veranschaulichen komplexe Sachverhalte.



Elektronische Prüfungen

Elektronische Tests dienen der Überprüfung des individuellen Lernstandes.
Elektronische Übungsaufgaben können verpflichtend eingesetzt werden.
In großen Lehrveranstaltungen vereinfachen summative **Elektronische Prüfungen** den organisatorischen Ablauf.



Webapplikationen für die Lehre

Der Einsatz von **Webapplikationen**, wie z.B. webbasierten Planspielen, erhöht die Lernmotivation. Semesterbegleitend werden Lehrinhalte vermittelt. Der Lernfortschritt kann außerdem durch den Dozenten nachverfolgt und überprüft werden.

Medien für die Lehre - Angebote

Was wir bieten...

- Kommentar-/diskussionswerkzeug für bestehende Skripte in L2P
- Videoproduktionen für die Lehre
 - Versuchsaufzeichnungen
 - Lehrvideos für **Flipped Classroom** und MOOCs
 - Simple Show
- Tests und Prüfungen
 - Vorlesungsbegleitende und -vorbereitende Testsequenzen (z.B. Dynexite)
 - ePrüfungen (z.B. OPS)
- Game Based Learning

„Ich bin seit Beginn an sehr angetan von dem innovativen Lernkonzept. Normalerweise wende ich im Semester so wenig Zeit wie möglich für ein Modul auf und "prügel" mir den Lernstoff 2 Wochen vor der Klausur in mein Kurzzeitgedächtnis.

Bei EBWL war das anders. Durch das Planspiel und die Online-Videos wurde ich von Beginn an begeistert. [...]

Um es zusammenfassend auszudrücken: Jedes Modul sollte so strukturiert sein wie dieses!“

(Studierender, 2. Semester)