

„Von der Aktivierung zur Aktivität: Praxisbeispiele von Student Engagement in der Präsenzlehre an der WU“



8. TAG DER LEHRE FH Oberösterreich, Mai 2020

Marlis Sobernig

Barbara Neunteufl



Student Engagement in der Präsenzlehre



Was wünschen sich Studierende?

Ergebnisse einer Studie (2015-2018)*

mehr Kontakt zu
Lehrenden und
Mitstudierenden

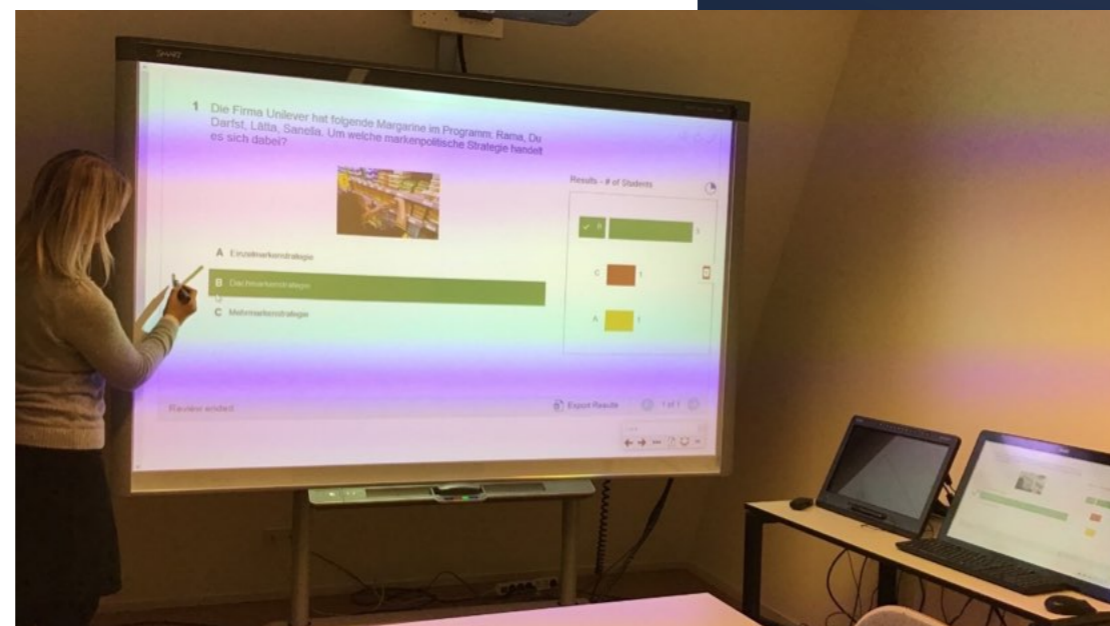
mehr Abwechslung
bei didaktischen
Methoden

mehr Möglichkeiten
der aktiven
Beteiligung

* Neunteufl, B., Dohr, J., Chen, F. & Spörk, J. (2019). Digitale Maßnahmen zur Flexibilisierung des Lernens an der Wirtschaftsuniversität Wien. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung*, 14(3), 41-53.

Digitale Tools zur Aktivierung

Aktivierungstools



Digitale Tools: Einsatzmöglichkeiten

Brainstorming

Meinung &
Abstimmung

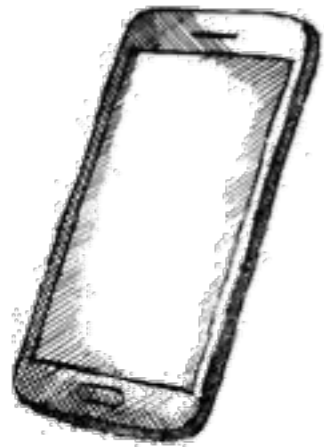
(Vor-)Wissen

Gamification

Feedback

Organisation

Digitale Tools: Vorteile



- zeitgemäß (mobile Devices)
- abwechslungsreich
- Anonymität der Antworten
- gerechte Beteiligung von Studierenden
- Visualisierung der Ergebnisse in Echtzeit
- Vergleichbarkeit durch Vorher-/Nachher-Befragungen
- digitale Dokumentation der Ergebnisse

Unterstützung für WU-Lehrende



- Individuelle Beratung
- Workshop "Digitale Lehre | Studierende aktivieren und in die Präsenzlehre einbeziehen"
- Begleitende Online-Materialsammlung zur Vertiefung
- Teaching & Learning Academy: öffentlich zugänglich

Digitale Lehre | Studierende aktivieren und in die Präsenzlehre einbeziehen

Über diese Materialsammlung

Dieser Schulungskurs ist als ein Begleit- und Vertiefungsangebot zum Workshop "Digitale Lehre | Studierende aktivieren und in die Präsenzlehre einbeziehen" konzipiert.

Auf der Startseite **HOME** finden sich einige Materialien zur Einstimmung in das Thema dieser Materialsammlung: Der Begriff **Classroom Assessment Techniques (CAT)** wird eingeführt und durch einen Vortrag von Sebastian Walzik vertieft. Weiters werden sogenannte **Audiences Response Systeme (ARS)** als eine digitale Form von CATs - neben anderen Tools wie z.B. digitale Pinnwand - erklärt und dessen Relevanz mit einem kurzen Teaser-Video verdeutlicht.

Alle weiteren Inhalte dieser Materialsammlung sind unter den „Lernaktivitäten“ organisiert: Im **Theoretischen Hintergrund** erfahren Sie die Bedeutung des aktiven Lernens und dessen Relevanz für studentische Lernprozesse. Einen Einblick in die verschiedenen digitalen Tools der CATs, mit denen Sie Studierende aktivieren können, erhalten Sie im **Überblick über Aktivierungstools**. Einige davon können auf MyLEARN eingebettet werden, das können Sie in den **Aktivierungsbeispielen eingebettet in MyLEARN** einsehen. Wenn Sie nach der Fülle von Aktivierungstools konkret Unterstützung bei der Auswahl eines Tools benötigen, hilft Ihnen die tabellarische Auflistung und Gegenüberstellung unter **Übersichtstabelle Aktivierungstools** sowie die konkrete Beschreibung ausgewählter Tools unter **Ausgewählte Tools im Detail: Funktionen und Vor- und Nachteile**.

Weiterführende und vertiefende Informationen können Sie in der **Literatursammlung** zu den Themen Aktivierung, Peer Instruction und Fragenformulierung finden.

Aktivierende Elemente in der Präsenzlehre einbauen

Wenn Sie ein aktivierendes Element in Ihre Präsenzlehre integrieren wollen, dann stellen Sie sich zuvor folgende Fragen:

- Welche Lernkultur herrscht im Fachbereich?
- Welche Aktivierungsmethoden/-tools sind den Studierenden bereits bekannt?
- Was soll mit der Aktivierung erreicht werden?
- Wie kann das Ziel methodisch umgesetzt werden?
- Benötige ich digitale Tools oder nicht?
- Wie viel Zeit wird für den Einsatz in der Präsenzeinheit benötigt?
- Wie werden die Arbeitsergebnisse in der Lehrveranstaltung einbezogen?
- Was könnte im schlimmsten Fall passieren und wie kann darauf reagiert werden?

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten die Studierenden in der Präsenzlehre zu aktivieren. Hier sind einige **Einsatzszenarien** aufgelistet:

- Brainstorming
- Meinung & Umfrage
- Vorwissen aktivieren & formative Wissensüberprüfung
- Gamification
- Feedback von Studierenden an die/den Lehrende/n bzw. an Studierende
- Organ...

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	Übersicht Aktivierungstools														
2															
3		Fragenstellen von Studierenden (Q&A)	Live Feedback von Studierenden	Einfachauswahl (SC)	Entscheidungsfrage (Ja/Nein)	Wahr/Falsch	Benotung (Sehr gut-Nicht genügend)	Bewertung/ Skala	Mehrfachauswahl (MC)	Offene Frage (Freie Antwort)	Numerische Frage	Lückentext	Sortierreihenfolge	Bildpunkt auf Foto bestimmen	Wordcloud
5	Ansvergarden														x
6	ARSnova	x	x	x	x		x	x	x	x				x	
7	Checkbox (LEARN)								x						
8	Clicker (LEARN)			x											
9	EduVote			x	x				x						
10	Feedbackr	-		x					x	-					
11	Kahoot			x									x		
12	Learning Apps	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	
13	Mentimeter	x		x				x	x	x					x
14	Mobile Response ZAHW			x				x	x	x					
15	OnlineTED			x						-					
16	Participoll	x		x					x						
17	Pingo			x	x	x			x	x	x				
18	Plickers			x		x			x						
19	Poll Everywhere			x		x			x	x				x	x
20	Quizizz			x					x						
21	Sli.do	x		x				x	x	x					x
22	Smarboard - Response2			x		x			x	x					x
23	Smarboard - Shout it out									x					
24	Socrative			x		x			x	x		x			
25	Tricider									x					
26	Tweedback	x	x	x	x			x	x	x	x				
27															
28															
29	- nur in der kostenpflichtigen Version														
30	* an der WU kostenlos nutzbar														
31	keine Gewähr auf Vollständigkeit														
32	Stand: 21.02.2019														

› 2 Lehrveranstaltungen durchführen

› 3 Digitale Lehrmaterialien erstellen

› 4 Hörsaaltechnologien einsetzen

4.1 Tools für Umfragen und Quiz

4.2 Das interaktive Whiteboard

4.3 Lecture Recording

› 5 Online-Kommunikation unterstützen

› 6 Leistungen überprüfen und beurteilen

› 7 Rahmenbedingungen für die Lehre an der WU

› FLN-Newsletter

Impressum

4.1 Tools für Umfragen und Quiz

Bearbeiten · Verlauf · Neue Seite · Löschen · Verwalten · Benachrichtigungen

Teaching Tools und Learning Apps werden vermehrt eingesetzt, um Lehren und Lernen vielseitig und interaktiv zu gestalten und Studierende zur aktiven Mitarbeit anzuregen. Angesichts des umfangreichen Angebots erscheint es jedoch manchmal schwierig, die passenden Tools auszuwählen. Um einen besseren Überblick zu erhalten, finden Sie hier eine Auswahl an erprobten Teaching Tools und Learning Apps.

Klassische Umfrage-Tools (Meinung, Abstimmung, Wissen & Feedback)

Sli.do

+

Mentimeter

-

Was? **Mentimeter** (externer Link) ist ein webbasiertes Umfragetool, mit dem Sie einfach und rasch Feedback von Studierenden einholen können. Neben klassischen Fragetypen wie Multiple Choice und offenen Fragen bietet Mentimeter zahlreiche weitere Fragetypen, z. B. Skala, Ranking, Matrix, Bildauswahl oder "Wer ist der Gewinner?". Die Stärke von Mentimeter liegt v. a. in der intuitiven Handhabung und der interaktiven Präsentation der Fragen und Ergebnisse.

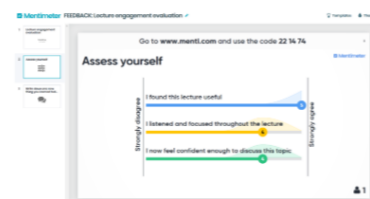


Abb. 4: Fragetyp Skala in Mentimeter

Bei Mentimeter erstellen Sie Präsentationen, in die Sie Fragen und bei Bedarf Zwischenfolien einfügen. Jede Präsentation erhält einen eigenen 6-stelligen Zugangscode, den die Studierenden auf der Webseite von Mentimeter ein-

<https://learn.wu.ac.at/open/tlac/apps>

Motivation ist groß, aber ...

?

„Faktor Zeit: Tools
vorbereiten und
einbauen“

?

Digitale Tools ...

...für kurze,
regelmäßige
Aktivierung und
Auflockerung
zwischen durch

...als fix eingebettete
Bestandteile in ein
didaktisches
Gesamtkonzept der
Lehrveranstaltung



mehr Überlegungen
mehr Abstimmung
mehr Zeit

Student Engagement als zentrales Element der Lehrveranstaltung

- nähere Überlegungen zum sequenziellen Aufbau der Lehrveranstaltung mit Wechsel zwischen Input und Aktivität
- nähere Überlegungen zu konkreten didaktischen Methoden in den einzelnen Präsenzeinheiten
- Blick auf die Abstimmung der Lernziele, Lerninhalte und Prüfungsmethode
- Verknüpfung von digitalen Tools und analogen Methoden zur Aktivierung

Praxisbeispiel: Vorlesungsübung „Zukunftsfähiges Wirtschaften I“

- Vorlesung wurde zu einer Vorlesungsübung —> Auslöser für ein Re-Design nach dem Modell Inverted Classroom
- Die ca. 600 Studierenden sollen durch Förderung des kritischen Denkens und Argumentierens zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema motiviert werden
- Aktivierung = zentrales Element in der online Vorbereitungsphase und in den Präsenzeinheiten
- Verschiedene Methoden und Tools – analog wie auch digital – werden in der Präsenzeinheit kombiniert

Praxisbeispiel: Vorlesungsübung „Zukunftsfähiges Wirtschaften I“

Wissensfragen über
Inhalte der
Vorbereitungsphase
mit **Quizizz**

Inputs für Übungen auf der
Lernplattform *MyLearn* →
Diskussion mit den
Sitznachbar/inne/n →
Dokumentation der Diskussion
im Textfeld auf **MyLEARN**
oder auf **Padlet**

Aufgreifen der
Übung: Fragen
klären, Abstimmung
durch Aufzeigen,
Offene Fragen stellen

Präsenzeinheiten

Aufgreifen der
Fragen in der
Plenumsdiskussion

kürzere
Meinungsumfragen
über Clicker

Praxisbeispiel: Vorlesungsübung „Zukunftsfähiges Wirtschaften I“

4. Einheit Fallbeispiel: Ungleichheit: Selbsteinschätzungsaufgabe der OECD

Bei dieser Aufgabe können Sie 1,0 Punkte erreichen.

Aufgabenstellung

Gehen Sie auf die Seite: <http://www.compareyourincome.org/de>

Gehen Sie die einzelnen Schritte des Tools durch.

Geben Sie in das Abgabefeld die folgenden Vergleiche von Ihren Einschätzungen auf der einen Seite und der Wirklichkeit auf der anderen Seite ein:

1. Vergleich der Einschätzung Ihrer Position in der Einkommensverteilung und Ihre tatsächlichen Position
2. Vergleich der Einschätzung, wie viel die reichsten 10% verdienen, Ihrer Idealvorstellung und der Realität
3. Vergleich Ihrer Einschätzung der gesamten Einkommensverteilung und der realen Einkommensverteilung

Abgabe-Text*

Absenden

Aufgabenstellung auf MyLearn

Diskussionsergebnisse
Zukunftsfähiges Wirtschaften

Erinnern Sie sich an das Trilemma von Rodrik. Diskutieren Sie folgende Fragen in einer Gruppe zu dritt: Welche der drei Lösungen, die Rodrik vorschlägt, halten Sie für die beste und wieso? Was bedeutet Ihre Antwort für die Europäische Union? Wie müsste diese reformiert werden? Geben Sie Ihre Antworten auf Padlet ab. Formulieren Sie Ihre Antwort kurz und prägnant, aber selbsterklärend!

Anonym 6Mt.
Bretton-Woods:
Hyperglobalisierung führt zu Ungleichheit und auf Dauer zu sozialem Spannungen.

Anonym 6Mt.
Die Global Governance wäre für alle ein WIN-WIN aber nur wenn Wahlen und sonstiges nicht mit Kapital beeinflusst werden können, ERIC LEE im Film "The Coming war with china" sagte mal: In china ist eine Kommunistische Demokratie der unterschied zum Westen ist dass die Wahlen in China nicht gekauft werden können

Anonym 6Mt.
Global Governance
Vor allem bei den Problem wie Klimawandel ist eine gemeinsame Ausarbeitung, die nationenübergreifend wirkt, wichtig.

Anonym 6Mt.
Mehr Macht an die UN

Anonym 6Mt.
Die Global Governance
Nationale Selbstbestimmung führt zu Problemen und einer

Anonym 6Mt.
global governance

Anonym 6Mt.
Demokratie globalisieren (Demokratie+Hyperglobalisierung)

Anonym 6Mt.
Kein Nationalstaat
Die EU soll 1 Land werden :D

Sammlung der Arbeitsergebnisse am Padlet

Einheit 2: Preis Tiger

Umfrage

Diagramm

Welche Kompensationszahlung ist für die Ausrottung von Tigern zu zahlen?


- EUR 10 Mrd.
- EUR 1000 Mrd.
- das ist ein unmoralisches Angebot

Clicker-Umfrage auf MyLearn

Praxisbeispiel: Blended-Learning- Lehrveranstaltung „Marketing“

- Im Zuge des Pilotprojekts „Blended Learning“ erhielt die **Lehrveranstaltung Marketing** mit bis zu 1000 Studierenden ein Re-Design der Präsenzlehre
- Ziel: Förderung der aktiven Auseinandersetzung mit den Lerninhalten und Erhöhung der studentische Beteiligung im Hörsaal
- Präsenzeinheiten und Online-Phasen wechseln sich regelmäßig ab
- Zusätzlich werden Präsenzeinheiten und Online-Phasen durch eine durchgehende Gruppenarbeit (Bonuspunkte) verknüpft


Praxisbeispiel: Blended-Learning-Lehrveranstaltung „Marketing“



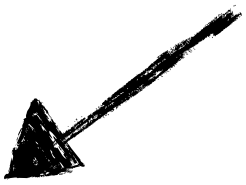
aktivierende Methoden zur Wissensvertiefung und -erweiterung, z.B. kurze Lehrvorträge, Plenumsdiskussionen

Wissensüberprüfung der Inhalte aus den Online-Phasen mit **Quizizz** (Bonuspunkte)

Präsenzeinheiten



kleine Fallstudien zur Förderung des Austauschs zwischen den Studierenden: Arbeitsaufträge werden in Gruppen erarbeitet und über die Lernplattform *MyLEARN* abgegeben



ausgewählte Gruppen stellen ihre Ergebnisse im Plenum zur Diskussion

Beispiel einer Fallstudie: Puma-Reebok

Bei den Olympischen Spielen in Atlanta 1996 mit Hauptsponsor Reebok verpasste Puma dem Sprint-Star Linford Christie bei dessen Pressekonferenz Kontaktlinsen mit dem Logo des Sportartikelherstellers. Dadurch konnte Puma das Event nutzen, ohne selbst Sponsor zu sein.



1. Um welche Art des Guerilla-Marketing handelt es sich?
2. Wie beurteilen Sie das Instrument Guerilla-Marketing?
3. Welche anderen Guerilla-Marketing Arten gibt es?
Führen Sie zumindest ein Beispiel an und suchen Sie ein Foto oder Video um dies zu belegen.
4. Wie können Sie Sponsoring von der hier dargestellten Art des Guerilla-Marketing abgrenzen?
5. Welche Ziele werden beim Sponsoring verfolgt?

Beispiel einer Aufgabenstellung für die Gruppenarbeit

Praxisbeispiel: Vorlesungsübung „Finanzierung“

- In der **Vorlesungsübung „Finanzierung“ (ca. 60 Studierende)** erarbeiten Studierende in Gruppen von 6 Studierenden Analyst Reports, in denen sie ein börsennotiertes US Unternehmen analysieren und eine Empfehlung zu buy/hold/sell begründen.
- In den Präsenzeinheiten werden diese Reports thematisiert und mit einer digitalen Peer-Feedback-Komponente ergänzt.

Praxisbeispiel: Vorlesungsübung „Finanzierung“

Präsenzeinheiten

Die Gruppen versuchen in siebenminütigen Präsentationen ihre Studienkolleg/inn/en in Form eines Pitches von ihrer Empfehlung zu überzeugen.




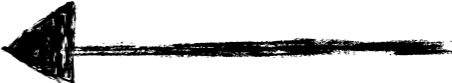
Über ein Voting und Peer-Feedback mittels *Slido* können die Studierenden abstimmen, wie glaubwürdig und überzeugend die Kolleg/inn/en in ihrer Präsentation argumentiert haben.

Punkte werden über Peer-Feedback und vom LV-Leiter selbst vergeben

Was zeigen uns die Beispiele?

Digitale Tools können dabei helfen, Student Engagement in der Präsenzlehre zu fördern und zu unterstützen

Vor allem die Kombination und Abwechslung von digitalen Tools und analogen Methoden schafft Mehrwert

Mehrwert = wenn ein digitales Tool nicht nur
 **AKTIVIERT,**
sondern zu einer bereichernden
AKTIVITÄT 
führt (Reflexion, Diskussion, Argumentation)

Studierende aktivieren in der...

....~~Präsenz~~lehre

Distanzlehre



Mag. Marlis Sobernig

ist Mitarbeiterin der Digital Teaching Services an der WU Wien. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind die Konzeption und Umsetzung von Informations- und Qualifizierungsangeboten zum Einsatz von Lehrtechnologien (z.B. interaktives Whiteboard, Smart Notebook Software, Digitale Tools) sowie die Mitwirkung an der Implementierung digitaler Lerntools.



Mag. Barbara Neunteufl

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Wirtschaftsuniversität Wien, Digital Teaching Services, und Lehrende an der Universität Wien und Universität für Bodenkultur. Ihre Arbeits- und Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen der Hochschulforschung und Hochschuldidaktik, dabei v. a. in Blended Learning, (digital gestütztes) Lehren und Lernen, Studieneinstieg.



VIENNA UNIVERSITY OF
ECONOMICS AND BUSINESS

**PROGRAMMMANAGEMENT UND LEHR-/
LERN SUPPORT**
DIGITAL TEACHING SERVICES
Welthandelsplatz 1, 1020 Vienna, Austria

MAG. Marlis Sobernig

T +43-1-313 36-5523
marlis.sobernig@wu.ac.at
www.wu.ac.at

**Vielen Dank für
Ihre
Aufmerksamkeit!**