

X - Mentimeter (Umfrage in edtext)

X - big blue button (Webinare)

X - VR / Simulationssoftware

X - Interaktive Arbeitsblätter (wizer.me)  
(online.)

→ EZB Elektrische Zeitschriftenbib.

→ Datenbankinformationssystem DBIS

→ Google scholar

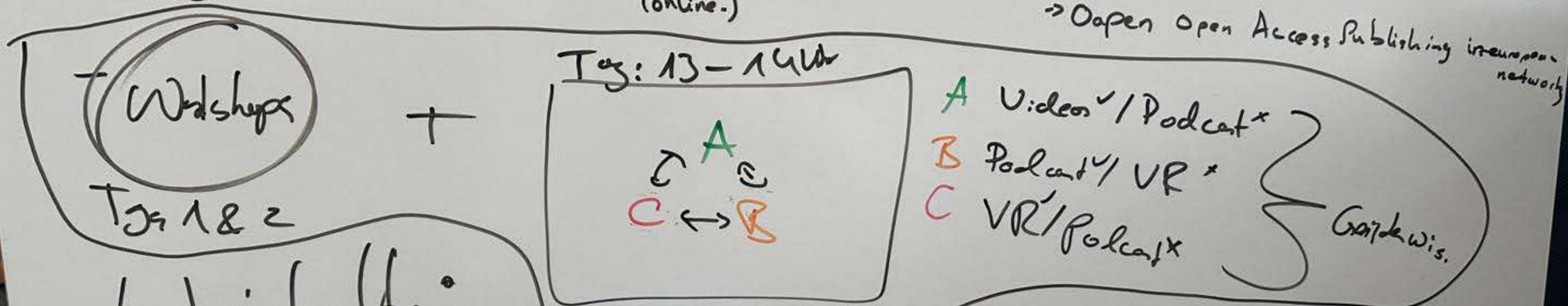
→ Base

→ Open-Access.net

→ Dissem.net

→ Directory of open Access Repositions

→ Open Open Access Publishing in european network



Lehrinhalte:

• Technik

• Kunst / Mewi

• Geisteswissenschaft /  
Erziehungswissenschaften

ANMELDEN

Umfrage:

Fach  
Kenntnis  
Wünsche

Vermittlung:

- Workshops: Interaktiv

- hybrid

- Umfrage: Was nutzen die Dozenten?  
• Was kennen sie?  
• offene Frage: Was wünschen sie sich?

# Für TU / HBK Angestellte

## Umsetzung

### Workshop

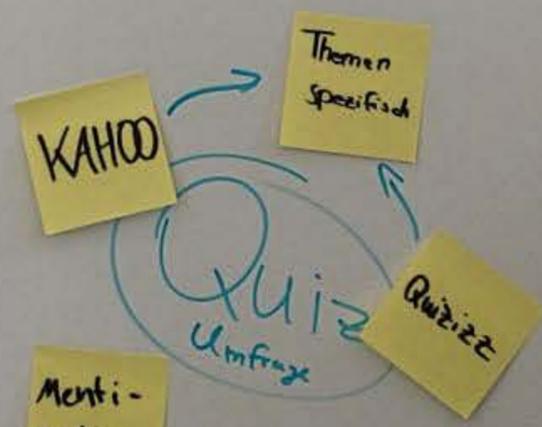
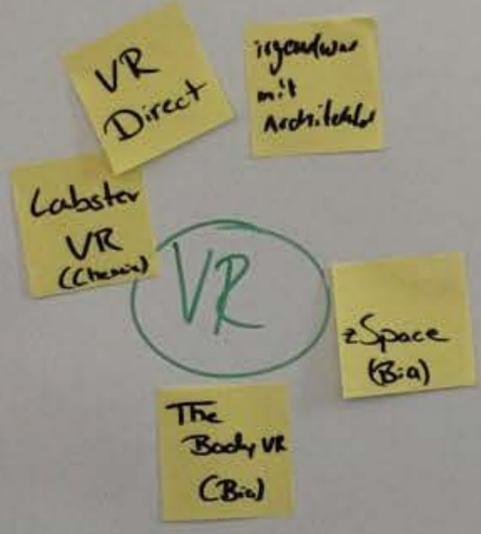
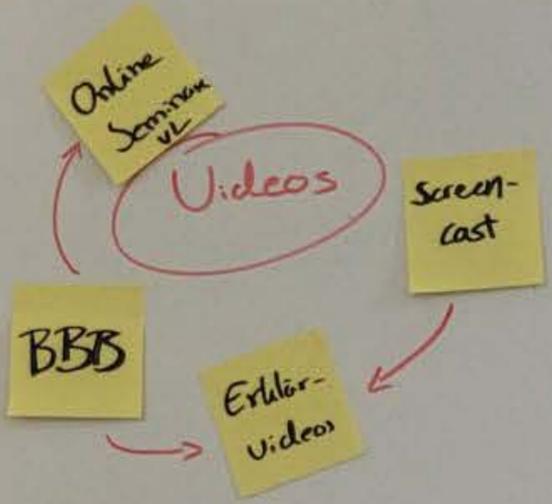
↳ 4 Themen

1. Videos (Live o. Aufnahme) <sup>StudiP</sup>
2. Podcast + interaktive AB's / VIP's
3. UR
4. Quiz
5. Mindmap
6. KI

↳ für UR / KI : Expert\*innen

- ↳ Inhalte:
- Beispiele von Dozenten aus ihren Lehrveranstaltungen
  - Anfrage an andere Uuir
  - YouTube
  - Spotify
  - Podcast Apps
  - Beispiel Quiz
  - Quiz / Umfragen vorbereiten
- ↳ Agenda

ich möchte lernen wie ich meine Lehrinhalte mit mehr digitalen Medien interessanter gestalten kann  
L403



# Für TU/HBK Angestellte

Austausch  
USA  
engl.

ich möchte lernen wie  
ich meine Lehrinhalte mit  
mehr digitalen Medien  
interessanter gestalten  
kann

L403

## Workshop

→ parallel mit selben Konzept an der URI

### Gruppeneinteilung

#### 1. Umfrage

- Inhalt: Kernpunkte
  - ↳ Fach
  - ↳ Kenntnisse
  - ↳ Wünsche

#### 2. Auswertung der Umfrage

- Gruppen einteilen nach Fachrichtung
  - ↳ zu Beginn 30-60min Austausch unter den Gruppen über Vorkenntnisse

### Agenda Tag 1

- Begrüßung und Einführung (20 min)
  - ↳ Vorstellung der Ziele des Workshops
  - ↳ Vorstellungsrunde der Teilnehmer:innen
- Kennenlernrunde in den Gruppen (30 min)
- Vortragsreihe (jeweils 30-45 min)
  - ↳ Videos: Live, Aufnahme und Screencast
  - ↳ Podcast und interaktive Arbeitsblätter
  - ↳ VR
  - ↳ Quiz und Gamification
  - ↳ Mindmaps und visuelles Denken
  - ↳ KI

### Agenda Tag 2

- Erfahrungsaustausch mit der Partneruniversität (90 min)
  - ↳ online Zuschaltung von URI Lehrende
  - ↳ Vorstellung von digitalen Lerninhalten, die die Teilnehmer:innen bereits genutzt haben (Praxis Beispiele)
- eigenes Ausprobieren (120 min)
  - ↳ in den Gruppen versuchen alternative Lerninhalte zu erstellen / vorgestellte Ressourcen ausprobieren
  - ↳ Anwendung gelerntes Wissen / Hürde zur Umsetzung nehmen
- Abschluss (30 min)
  - ↳ Feedback
  - ↳ kurze Vorstellung der Ergebnisse

### Anmeldung

Name: \_\_\_\_\_

Fach: MINT   
Geisteswissenschaften   
Erziehungswissens.   
Kunst / Design / Medi

Kenntnisse  
Was nutze ich:  ...  ...  
 ...  ...  ...  sonstiges

Welche weitere Kenntnisse habe ich?:  
 VR  Videos  Podcast  Quiz  sonst.  
 Mindmaps  KI

Wünsche  
Was möchte ich kennenlernen:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Einteilung der  
lehrenden Personen  
in Gruppen

Abfrage was zur Gestaltung von  
Lerninhalten bereits genutzt  
wird  
Und wo evtl. Vorkenntnisse außer-  
halb von Lerninhalten besteht

wo bestehen noch keine  
Vorkenntnisse  
Was eingebaut werden möchte

### Vorbereitung

- ▶ Themeninhalte ausarbeiten (auch engl.)
- ▶ Termine und Orte festlegen (Media Lab / Festival)
- ▶ Expert:innen einladen (besonders VR / KI)
- ▶ Anmeldung organisieren
  - ↳ Werbung
  - ↳ Anmeldesystem
  - ↳ Umfrage vorbereiten (siehe 1.)
- ▶ Referent:innen organisieren

Pausen  
einbauen!