



Der hybride Campus als Begegnungsort für Lehrende und Lernende

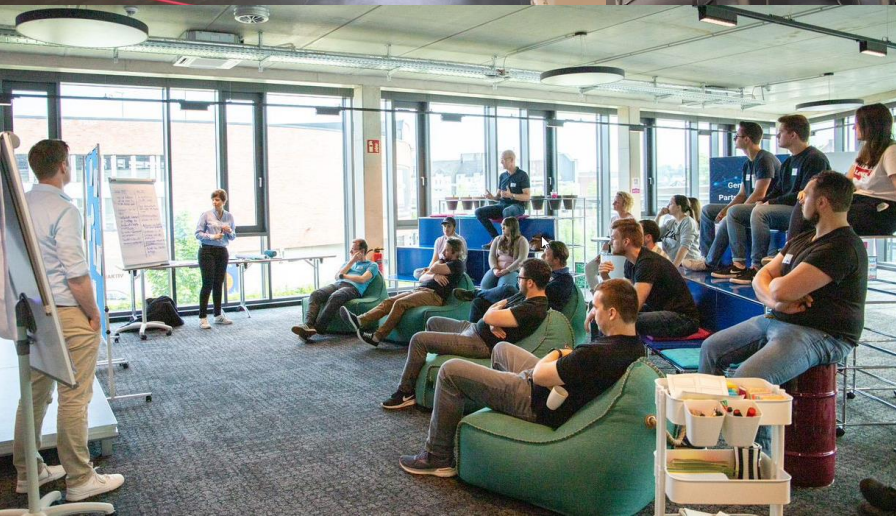
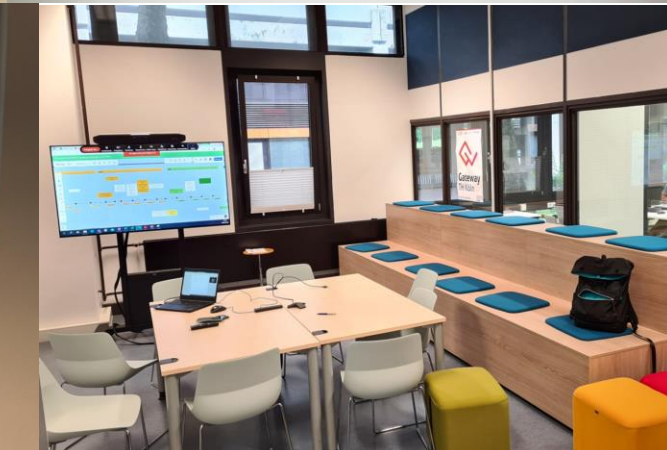
Prof. Dr. Christian Kohls – TH Köln, Campus Gammersbach
Dekan der Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften



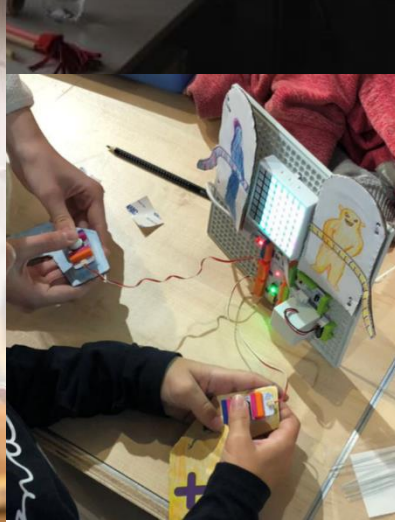


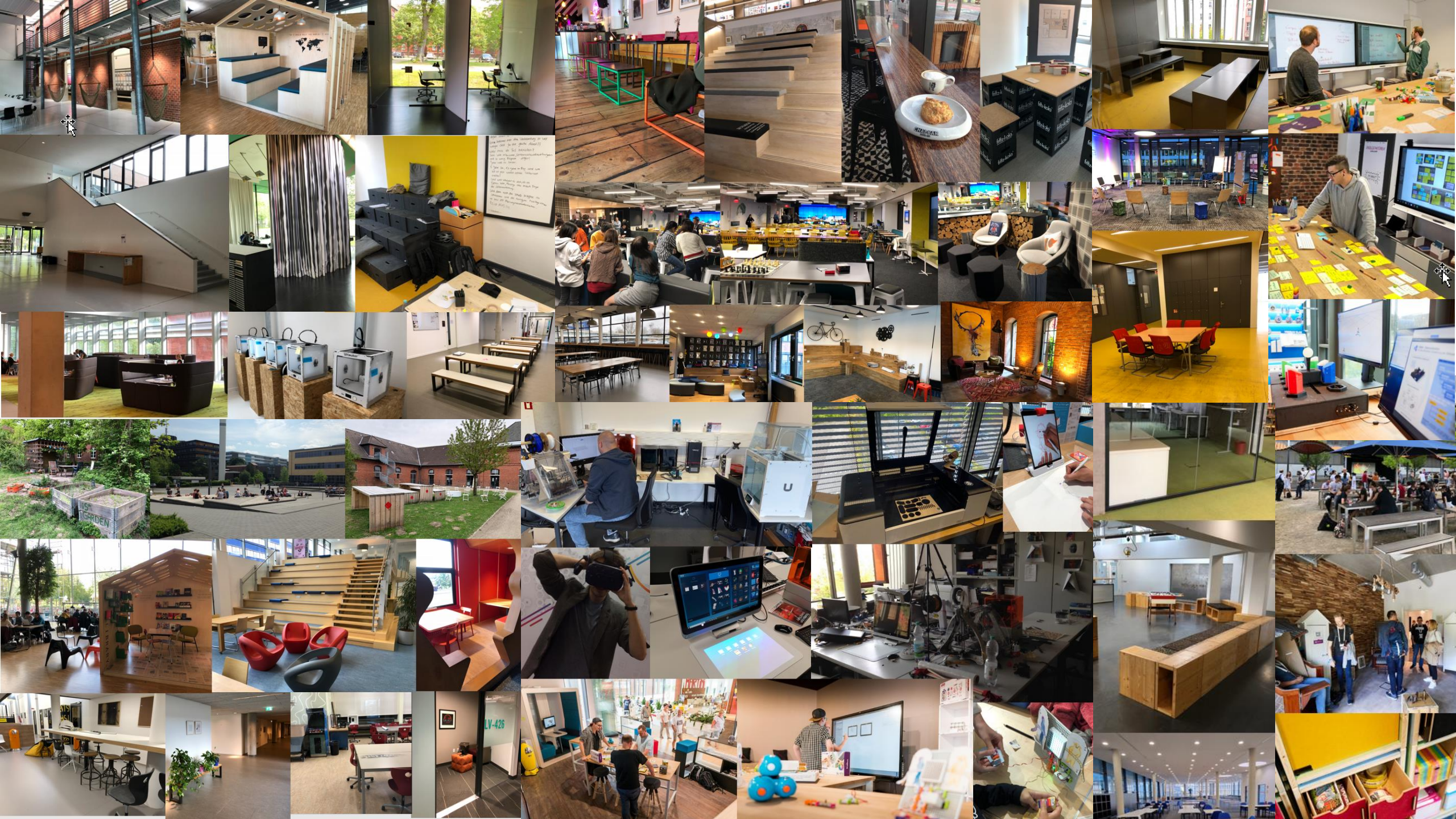












Überblick

Motivation für den hybriden Campus

Hybridität

Gestaltung hybrider Lernräume

Entwurfsmuster

Denkanstöße

Aufgabe des Campus

Wissensvermittlung

Partizipation und Enkulturation in Fachdisziplinen

Acquisition metaphor

Participation metaphor

Individual enrichment

Goal of learning

Community building

Acquisition of something

Learning

Becoming a participant

Recipient (consumer), (re-)constructor

Student

Peripheral participant, apprentice

Provider, facilitator, mediator

Teacher

Expert participant, preserver of practice/discourse

Property, possession, commodity
(individual, public)

Knowledge, concept

Aspect of practice/discourse/activity

Having, possessing

Knowing

Belonging, participating, communicating

Sfard, Anna (1998). On Two Metaphors for Learning and the Dangers of Choosing Just One. *Educational researcher*, 2, 4–13.

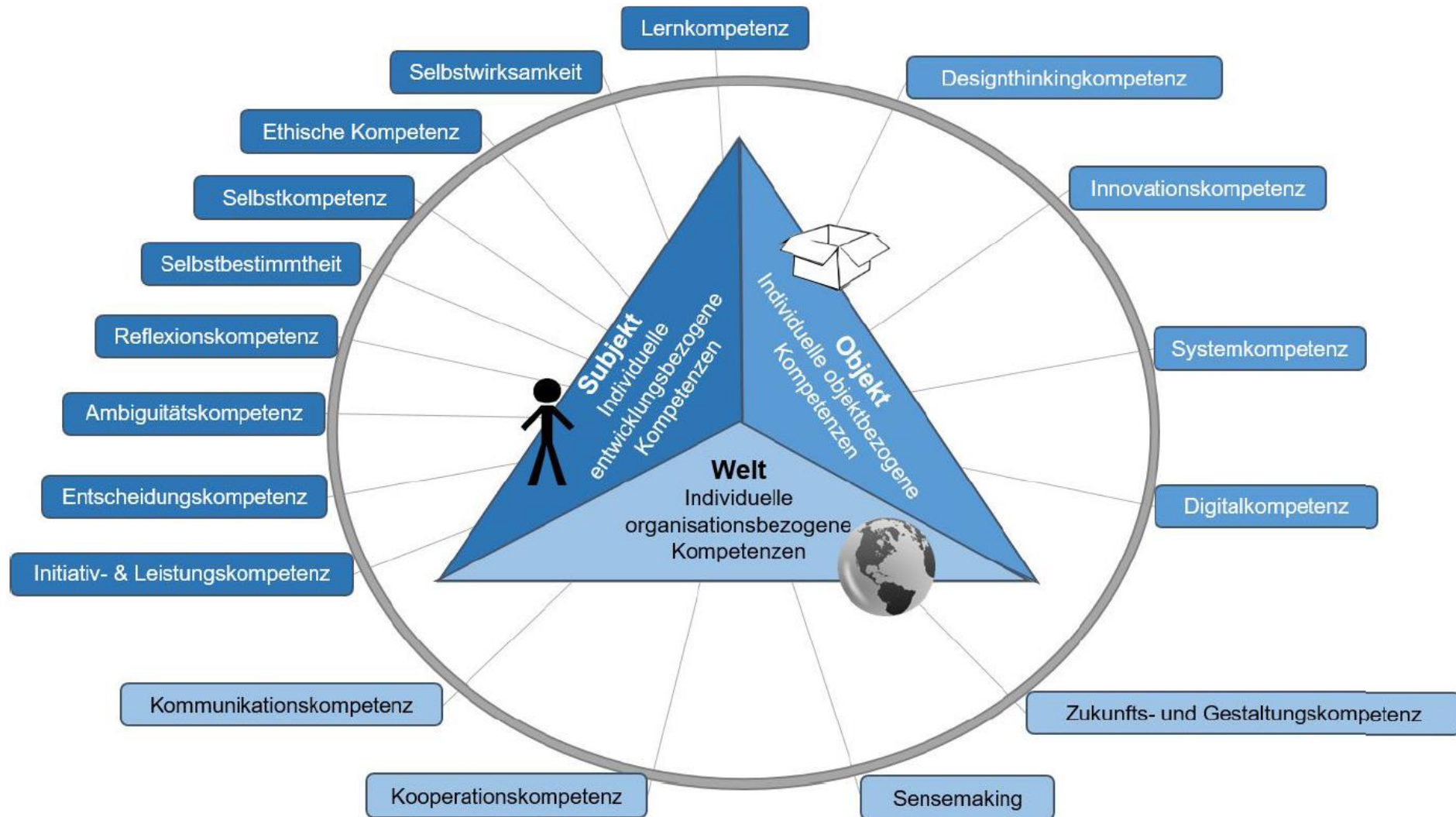
Synchronisation der Lernaktivitäten

Flexibilität & Vielfalt

Seamless Learning

Future Skills

Future Skills



- Zunahme an Komplexität und Dynamik
- Neue Formen der Interaktion und Wissensproduktion
- Höheres Maß an Lern-, Kooperations- und Innovationsfähigkeit
- Austausch- und Partizipationsformate
- Lehre als Wissenschaftspraxis

- Kontext: Digitalisierung der gesamten Lebenswelt
- Digitalen Campus schaffen
- Selbstbestimmtes, individuelles und kollaboratives Lernen
- Lernarchitektur
- ...

„ Der Campus von morgen

- unterstützt das Lernen und Lehren im Sinne der **Partizipation und Enkulturation**. Dies verlangt insbesondere nach **Räumen für Gruppenarbeit, Fachdiskurs und informellen Austausch**.
- wird als **Lebens- und Lernort** geplant, der angemessen auf die veränderten Bedürfnisse einer **zunehmend mobilen und diversen Studierendenschaft** reagieren kann.
- wird von einer Organisationskultur getragen, bei der **Studierende als Angehörige der Universität eingebunden sind** und Verantwortung mit übernehmen.
- wird möglich durch Planungsprozesse und Betriebskonzepte, welche die Aufnahme und **Umsetzung neuer Entwicklungen und Anforderungen fördern.**“

Bachmann et al., 2014



Überblick

Motivation für den hybriden Campus

Hybridität

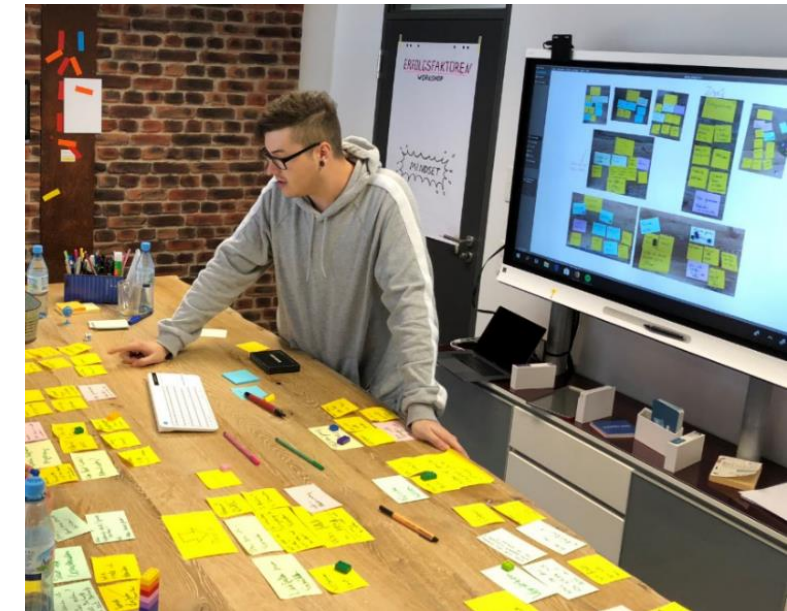
Gestaltung hybrider Lernräume

Entwurfsmuster

Denkanstöße

Hybridität

- Gleichzeitiges Denken und Agieren in mehreren Räumen
- Zeit- und ortsvielfältig lernen
- Auflösen von Dichotomien



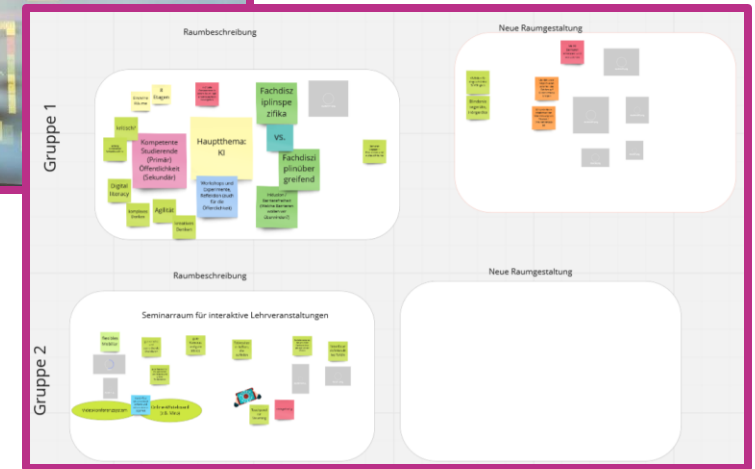
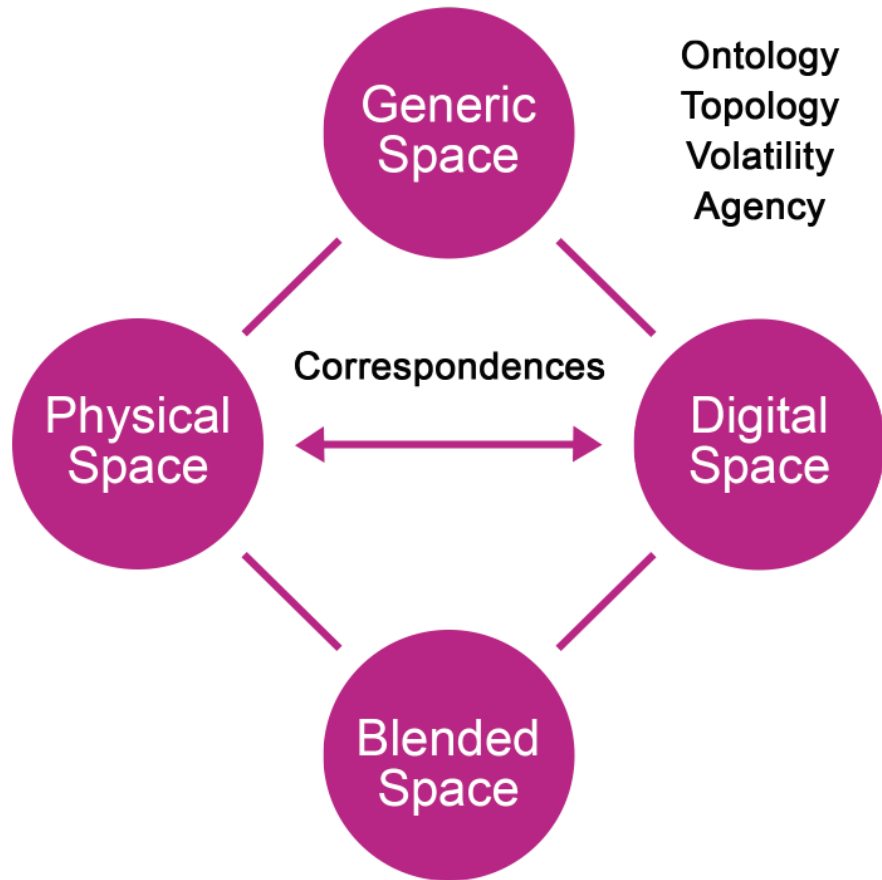
Mit der zunehmenden Nutzung digitaler Medien in der Hochschullehre verändert sich auch der „Raum“, in dem Lehren und Lernen an Hochschulen stattfindet.

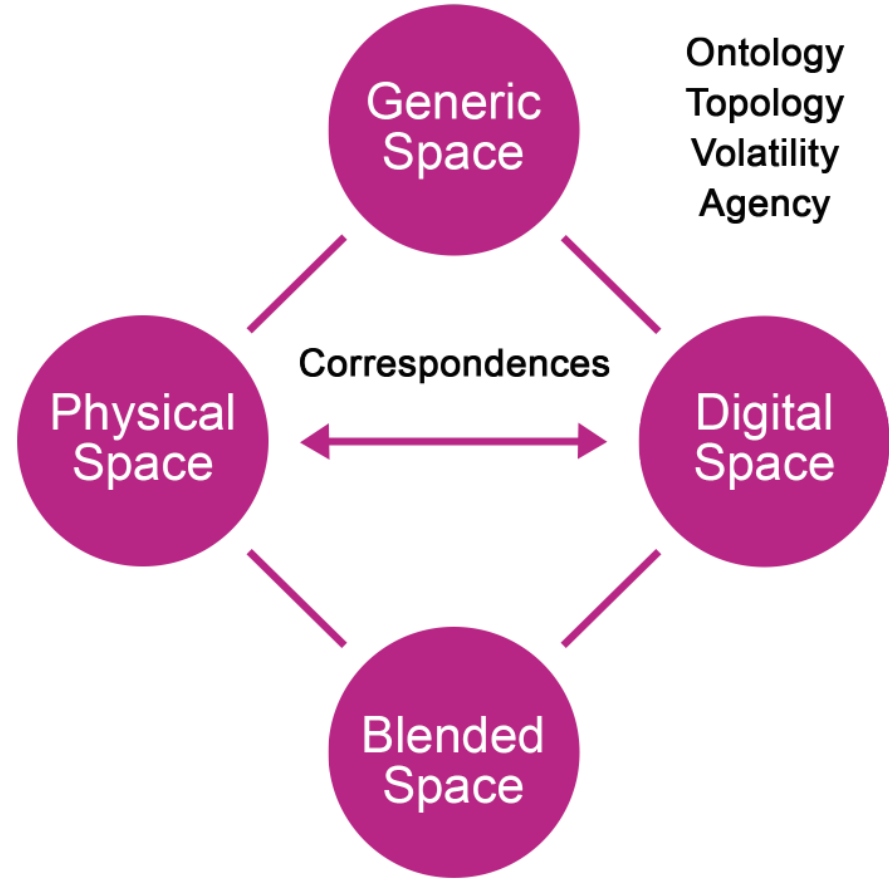
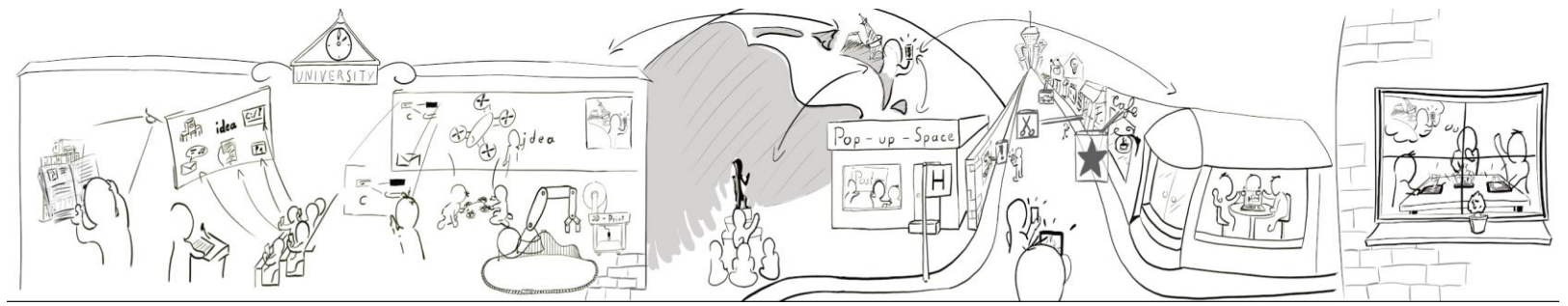
Durch die gezielte **Verknüpfung physischer und digitaler Lernumgebungen** entstehen hybride Lernräume, die **vielfältige Formen der Kollaboration und Kooperation** ermöglichen und eine individualisierte und flexible Vermittlung von Wissen unterstützen können.

Bestehende Brüche zwischen digitalem und physischem Raum können im Sinne eines „seamless learning“ gezielt aufgelöst oder bewusst in den Lernprozess integriert werden.

Für die Untersuchung und Entwicklung hybrider Lernräume sind, neben dem digitalem und dem physischen Raum, weitere räumlich fassbare Dimensionen relevant, insbesondere **der soziale Raum, der didaktische, der aktivitätsbasierte Raum**, der **Informationsraum** und der **Wissensraum**. In den Blick genommen wird beispielsweise, wie informelle und formale Aktivitäten, die Überlappung verschiedener analoger und digitaler Werkzeuge sowie die Überlappung außeruniversitärer Orte und des Lernens auf dem Campus zusammenwirken.

Hybride Lernräume





Zeitgleich agieren in mehreren Räumen:

Physischer Raum

Digitaler Raum

Sozialer Raum

Didaktischer Raum

Informationsraum

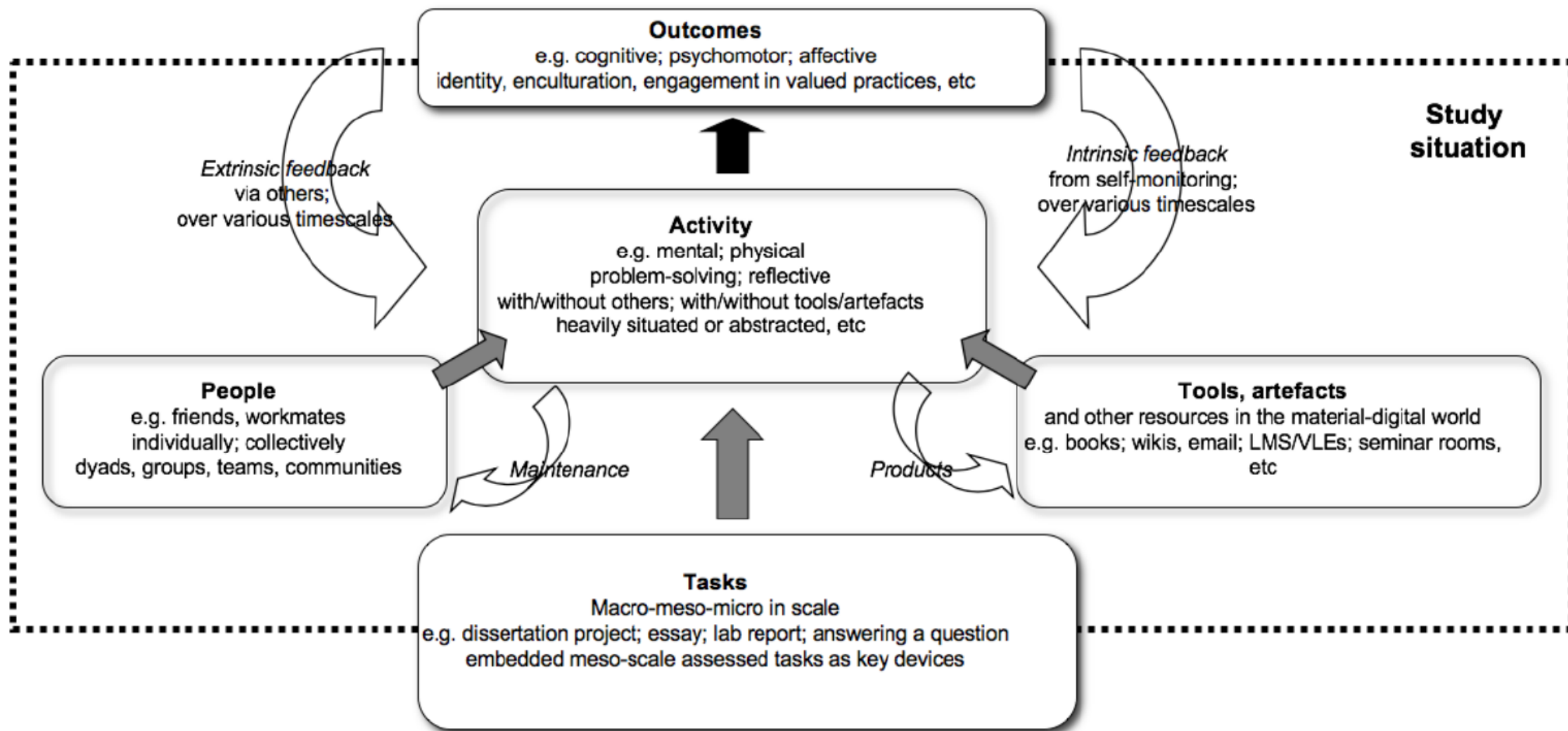
Navigationsraum

Zwischenraum

Freiraum

...

Aktivitätsbasiertes Design



Überblick

Motivation für den hybriden Campus

Hybridität

Gestaltung hybrider Lernräume

Entwurfsmuster

Denkanstöße

BMBF-Projekt

„Wirkfaktoren und Good Practice bei der Gestaltung hybrider Lernräume“

(Förderkennzeichen: 01JD2002B;

<https://www.empirische-bildungsforschung-bmbf.de/de/3222.php>)

RAHMENPROGRAMM

EMPIRISCHE
BILDUNGS-
FORSCHUNG



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Technology
Arts Sciences
TH Köln



Prof. Dr. Christian Kohls



Dennis Dubbert



Dr. Birgit Szczyrba



Lisa-Marie Friede



Michéle Seidel

IWM
Leibniz-Institut für
Wissensmedien



Prof. Dr. Ulrike Cress



Dr. Anne Thillosen

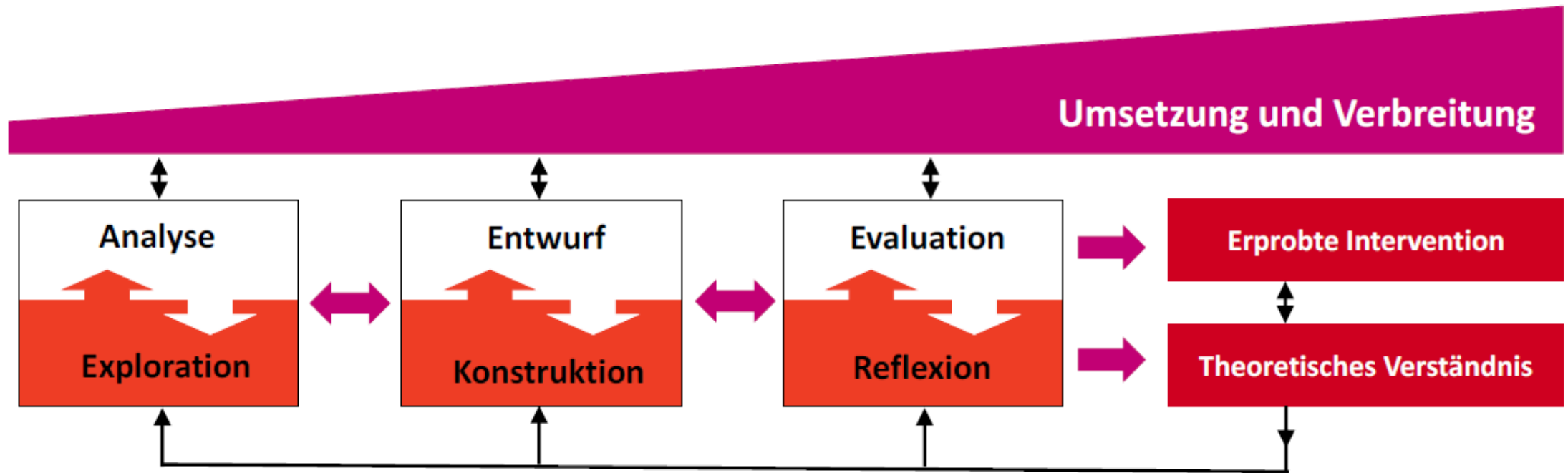


Mareike Kehrer



Dr. Kathrin Nieder-Steinheuer

*



- **Design Workshops** mit Professor*innen
- Lehrszenarien und Produkte **prototypisch entwickeln** und testen
- **Wirkfaktoren und Gelingensbedingungen** neuer Formate erforschen (Scholarship of Teaching and Learning)

Design Workshops – Entwicklung neuer Good Practice

<p>Design Workshop</p> <p>DESIGN Workshop</p> <p>Am: 01. März 2021 von 10-12 & 13-15 Uhr</p>	<p>Vorstellung</p> <p>VORSTELLUNG</p> <p>Vorstellen in 3 Sätzen:</p> <p>Wer bin ich? Wo komme ich her? Was möchte ich heute erreichen?</p>	<p>Agenda</p> <p>AGENDA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Miro-Einführung2. Vorstellung Projekt HybridLR3. Schritt 1: Verstehen4. Schritt 2: Beobachten / Empathie5. Schritt 3: Synthese6. Schritt 4: Ideen generieren7. Schritt 5: Prototypen8. Schritt 6: Testing9. Reflexion10. Abschluss	<p>Projektvorstellung</p> <p>PROJEKT Vorstellung</p> <p>Verbundprojekt: Wirkfaktoren und Good Practice bei der Gestaltung hybrider Lernräume (HybridLR)</p> <p>Campus Gumpersbar, Zentrum für Lehrentwicklung & IWM Tübingen</p>
<p>Einführung in didaktische Konzepte</p> <p>Einführung in didaktische Konzepte</p> <p>Input Birgit</p>	<p>Schritt 1: Verstehen</p> <p>Lehrprojekte / Verstehen</p> <p>5 Minuten Einzelarbeit: Was wollten Sie schon immer in Ihrer Lehre ändern, was sich durch hybride Szenarien vielleicht anbietet?</p> <p>10 Minuten 2er Teams: Welche Herausforderungen in Ihrer Lehre beschäftigen Sie? Wie sieht Ihre Lehre aus, wenn Sie der Herausforderung begegnet sind?</p> <p>10 Minuten Plenum: Stellen Sie das Lehrprojekt Ihres Partners / Ihrer Partnerin und gefundene Herausforderungen dem Plenum vor.</p>	<p>Schritt 2: Beobachten</p> <p>Beobachten</p> <p>Wenn Sie darüber nachdenken, in welcher Situation sich Ihre Studierende innerhalb der gewählten, aktuellen Lernsituation befinden - was brauchen Ihre Studierenden? Welche Werte sind Ihnen wichtig? Wie reagieren Ihre Studierende auf die Herausforderung?</p> <p>Wählen Sie sich Value Karten aus und sammeln Sie Ihre Gedanken für 10 Minuten auf der dafür vorgesehenen Fläche.</p> <p>Stellen Sie im Anschluss Ihre Gedanken dem Plenum vor.</p>	<p>Schritt 3: Synthese</p> <p>Synthese</p> <p>Wenn Sie sich die Annahmen über Ihr Lernszenario und die Studierenden anschauen - an welchen Elementen können Sie etwas verändern oder sie bearbeiten? An welcher Stelle sehen Sie konkrete Möglichkeiten, etwas zu verändern?</p> <p>Sammeln Sie Ihre Gedanken für 10 Minuten auf der dafür vorgesehenen Fläche.</p> <p>Stellen Sie im Anschluss Ihre Gedanken dem Plenum vor.</p>
<p>Schritt 4: Ideen finden</p> <p>Ideen finden</p> <p>Welche hybride Ideen fallen Ihnen zur Lösung Ihrer Herausforderung ein? Versuchen Sie 20 hybride Ideen aufzuschreiben, egal wie unrealistisch oder verrückt sie erscheinen.</p> <p>Kategorien:</p> <ul style="list-style-type: none">• Quick Wins (technisch möglich & einfach umsetzbar)• Wunschdenken (Perfekte Idee)	<p>Schritt 5: Prototyping</p> <p>Prototyping</p> <p>Entwickeln Sie einen konkreten Prototyp für deine gewählte Situation. "Bauen" Sie das hybride Szenario nach Wunsch - beispielsweise auf Miro, als Zeichnung, mit Lego-Steinen oder etwas ganz anderes.</p> <p>Beachten Sie dabei:</p> <ul style="list-style-type: none">• Was sollen die Studierenden mitnehmen?	<p>Schritt 6: Testen</p> <p>Testen</p> <p>Sie haben 10 Minuten Zeit uns Ihr hybriden Lernszenario vorzustellen und es gedanklich mit uns zu testen.</p> <p>Beziehen Sie folgende Aspekte in den Test ein.</p> <ul style="list-style-type: none">• Welche Fragen haben sich Ihnen bei der Entwicklung des hybriden Szenarios gestellt?	<p>Feedback</p> <p>Feedback</p> <p>Wie haben Sie den Design Thinking Prozess erlebt?</p> <p>Konkret und bereits umgesetzt</p>

Input

Ergebnisse

miro

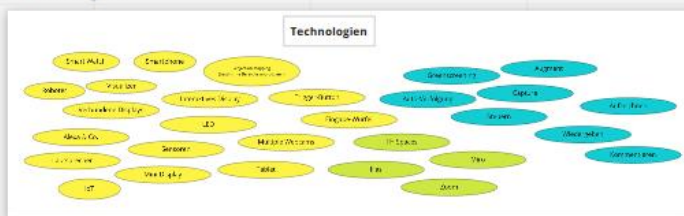
Design Workshop am 03. März 2021

Share 158 Meeting

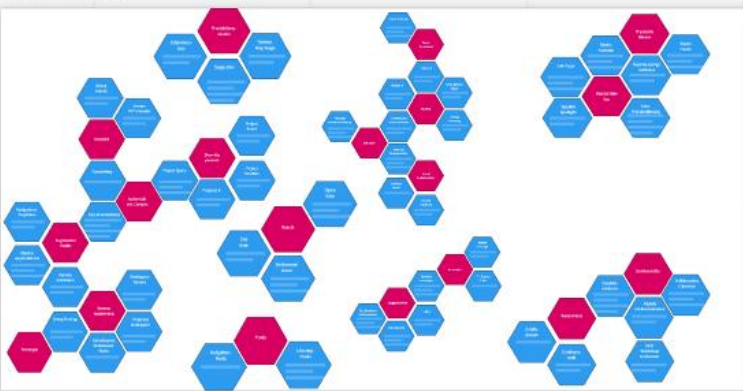
Werte Karten

Loyalität	Wachstum	Anleben	Abhängigkeit	Kontinuierliche Verbesserung	Professionalität	Demokratie
Selbstlosigkeit	Grundlichkeit	Zielgerichtet	Mittelteil	Unabhängigkeit	Respekt	Teamarbeit
Großzügigkeit	Zugehörigkeit	Strenge	Aufrichtigkeit	Zielorientiert handeln	Kooperation	Disziplin
Präzision	Geduld	Konkretes	Robustheit	Kreativität	Wettbewerbsorientierung	Expansiv
Aufmerksamkeit	Konstanz	Ressourcenreichtum	Einzigartigkeit	Fähigkeit	Aufrichtigkeit	Reinigung
Sportlichkeit	Führungskraft	Stolz	Effizienz	Souveränität	Experimentieren	

Technologien



Fictional Tools



The 'Ergebnisse' board contains several sticky notes and diagrams. Some notes are redacted with red scribbles. The diagrams include flowcharts, mind maps, and clusters of related concepts. The notes are organized into a grid-like structure, with some notes having sub-headings like 'Ziele', 'Maßnahmen', and 'Ergebnisse'.

Zum Weiterar...

Zum Weiterar...

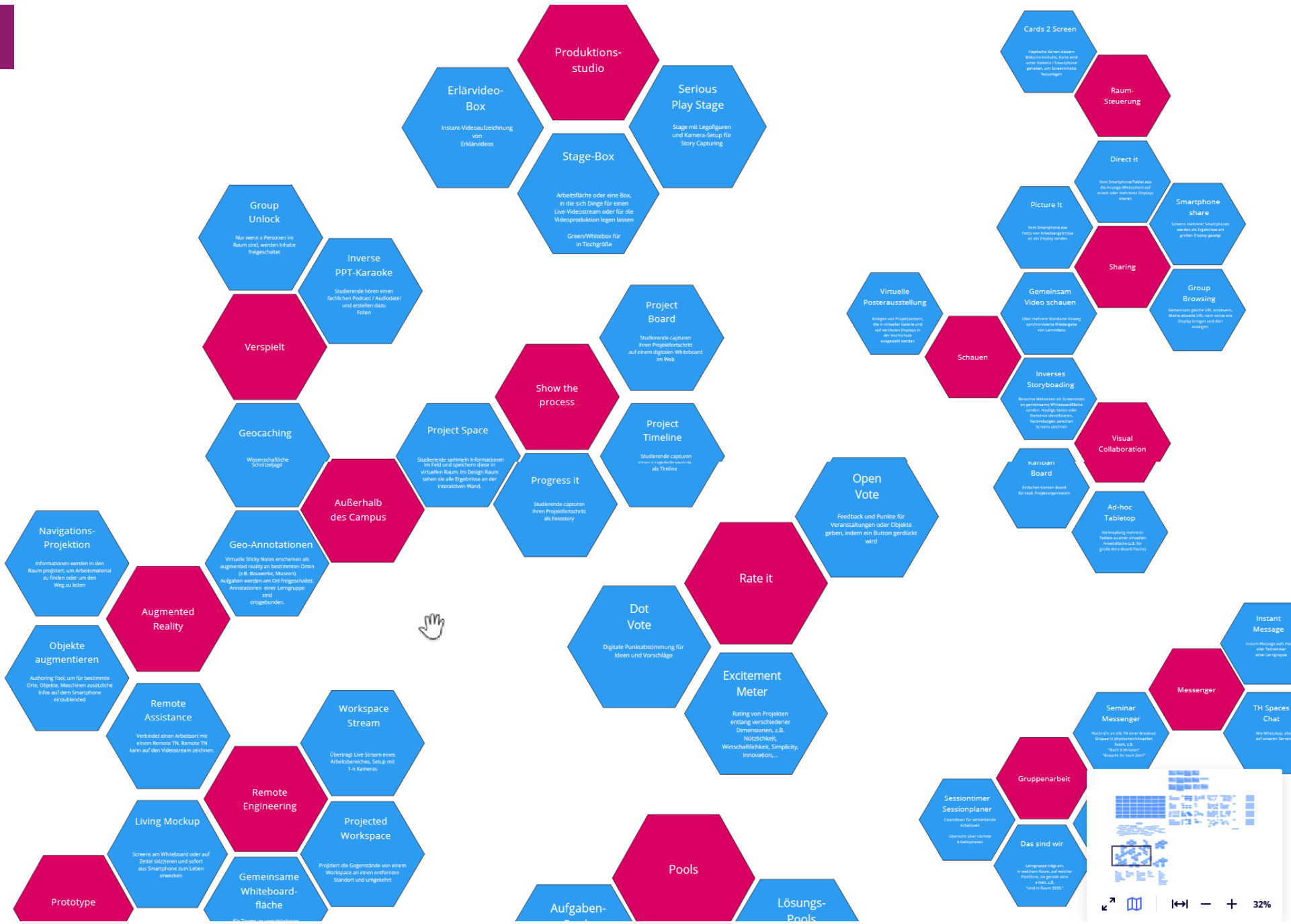
Zum Weiterar...

Zum Weiterar...

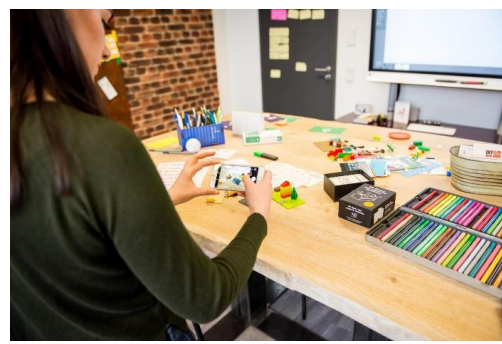
Zum Weiterar...



(Fiktionale) Werkzeuge



Gestaltung von Werkzeugen



pictshareit.net

Dein persönlicher
**Medienpädagogische
Angebot** Monster-Mix



Ziel
<input type="checkbox"/> Mediennutzung
<input type="checkbox"/> Medienethik

Praxisfeld
<input type="checkbox"/> Freizeit

Bonus
<input type="checkbox"/> Online-Angebot

Thema
<input type="checkbox"/> Fake News

Sozialform
<input type="checkbox"/> Plenum

Methodenmonster

Gestaltung von Räumen

Maker Base

Die Maker Base ist ein klassischer Maker Space mit Fokus auf digitale Produkte. Zudem ist eine Base, da der gesamte Innovation Hub als Maker Space und Prototyping Bereich genutzt werden kann. In der Base sind entsprechende Rollcontainer, -schränke und Trolleys gepackt. Hier findet man Ausstattung für verschiedene Komplexitätsstufen.

Prototyping ist ein Kernprozess im Design Thinking und kommt in fast allen Phasen-Modellen des Design Thinking Ansatzes vor (z.B. bei Plattner, Meinert und Weinberg, 2009; LITERATUR ERGÄNZEN).



„Conversation“ with the workshop



Primäre Funktionen

Doing, Tinkering: Ziel der Maker Base ist das Umsetzen von Ideen, Bauen nach Spezifikation, Dinge in die Welt bringen, Proof of Concepts usw. Als Maker Base bietet eine eigne Fläche, die als typischer Maker Space erkennbar ist. Darüber hinaus bietet die Maker Base mit Rollwagen (Maker Trolleys) die Möglichkeit, jeden anderen Raum des Innovation Hubs temporär zu einer Makerzone zu machen, in der digitale Artefakte gebaut, konfiguriert, zweckentfremdet, verprobt und getestet werden. Die Maker Base ist Basisstation für Material und Werkzeug. Hier werden Trolleys, Materialkoffer, Bauwerkzeuge usw. geparkt, um entweder an Ort- und Stelle oder anderen Räumen des Hubs genutzt zu werden. Auch neue Technologie können hier betriebsfähig gemacht werden, bevor sie in die Show & Explore Area wandern. Dieser Bereich hat einen echten Werkstatt-Charakter (im Sinne einer Digital-Werkstatt), der zum Losarbeiten und Ausprobieren animiert.

Prototyping: Das Entwickeln, Ausprobieren und Verfeinern von Prototypen ist zentraler Bestandteil des Design Thinking Ansatzes. Es geht darum, frühzeitig zu erkennen, zu korrigieren und in mehreren Iterationsschritten zu verbessern. Prototyping löst das „Theory vs. Practice“-Dilemma – theoretische Ideen können nicht alle Finanzkraft der realen Welt überleben.

Innovations-Plenum

An der Nordseite befindet sich das Innovation Plenum. Es dient einerseits als Präsentations- und Veranstaltungsbereich. Gleichzeitig können Teilnehmende von Workshops sich hier flexibel und modular Arbeitsbereiche aufbauen, indem Stühle und Tische neu positioniert werden, Whiteboards aufgestellt und Arbeitsmaterialien aus der Maker Base herangezogen werden.



Primäre Funktionen

Präsentation



Primäre Funktion

Networking: Im Innovation Hub sollen eine Reihe unterschiedlicher Veranstaltungen stattfinden, die der Kooperationsanbahnung zwischen Unternehmen und der TH Köln dienen. Ein Café bietet eine angenehme, gastfreundliche Atmosphäre des Vertrauens (Gerstach). Sozialer Austausch und Kontaktknüpfen: Kollaboration am Arbeitsplatz erfordert, dass man sich nicht nur in Meetings trifft, sondern Beziehungen aufbaut und sich informell austauscht. Daher gibt es zunehmend informelle und gemütliche Räume für kleine, ungeplante Meetings, oft im Stil von Cafés, Lounges oder Spielräumen (Kohlert & Cooper, 2017, S. 79) Nach dem Workplace Playbook (Darkhorse) bildet das Café eine wesentliche Komponente, um Innovationsräume zu einem Marktplatz der Ideen zu werden, der das Networking verkörpert.

um eine größere Teilnehmerzahl zu erreichen. Für diese Szenario gibt es eine erhöhte Bühne, um Sprecher*innen gut zu platzieren. Je nach Veranstaltungsfomate können Teilnehmer*innen in klassischer Plenumsbestuhlung (Theater-Ausrichtung), an Stehtischen oder stehend der Präsentation folgen. Auch während größerer Veranstaltungen, die sich im Laufe des Tages über verschiedene Räume des Innovation Hubs ausbreiten, liefert das Plenum einen zentralen Anlaufpunkt zur Synchronisation und Information. Ablauf von Barcamps kann von hier gesteuert, geplant und diskutiert werden.

Net-Working: Der Bereich eignet sich auch für Zusammentreffen von Mitarbeitern und Interessierten. Hier können Sitzungen des Vereins durchgeführt und Veranstaltungen finden hier ihren Platz.

Co-Working-Arena

In der Coworking-Arena sitzen die Mitarbeiter*innen des Innovation Hubs und arbeiten in einer New Work-Officeatmosphäre. Besucher*innen des Innovation Hubs können diesen Bereich betreten und dort Eindrücke erlangen. Zudem können für Projekte Mitglieder auch zeitweise einen Arbeitsplatz hier beziehen. Auch größere Workshops können hier stattfinden, wenn es sich um größere Teilnehmergruppen handelt.



Café-Co-Working: Das Work Café eignet sich für gemütliche Einzelarbeit in Caféhaus-Atmosphäre. Gleichzeitig können sich Teams ad-hoc zusammenfinden und Ideen austauschen. Viele Arbeitnehmer*innen wählen das Café als favorisierte Arbeitsumgebung, insbesondere um auf neue Gedanken oder Ideen zu kommen (Darkhorse). Caféhäuser sind seit jeher Treffpunkte für Kreativarbeiter*innen gewesen. Sie sind wie „co-working spaces with open-plan seating and desk space, self-serve kitchens, and drop-in meetings spaces are flourishing“ (Doorley & Witthoft, 2012, S. 224).

Sekundäre Funktionen:

- Aufenthaltsbereich für Workshop-Pausen
- Kreativ-Arbeitsflächen
- Catering-Area bei Netzwerk-Veranstaltungen
- Verpflegung mit Kaffee
- Empfangsbereich für Veranstaltungen

Anforderungen

Einladend: Es sollte Café-Tische und Möbel geben, die zum Verweilen einladen (Gerstach). Es muss jederzeit möglich sein, sich an die Tische zu setzen bzw. sich bei anderen dazusetzen, ohne zu stören.

- Diskutieren: Teams können sich in die Reihen des Plenums oder auf die Bühne „zurückziehen“, um Fragen halböffentlich auszudiskutieren

- Entspannen: Wenn gerade keine Veranstaltung in diesem Bereich läuft, können sich Teilnehmer*innen hier frei bewegen oder Sitzplätze nutzen, um sich kurz zu entspannen

- Welcome: Dieser Bereich dient auch dem Willkommen von Teilnehmer*innen, bevor es in die speziellen Workshop-, Innovations- oder Besprechungsräume geht

Anforderungen:

Staging and Seating: Bühne für Präsentation vor Publikum, Fokus auf 1:n Kommunikation.

Flexible Bestuhlung: Je nach Teilnehmerzahl muss das Hinzufügen/Wegnehmen von Stühlen sein. Die Stühle sollen in unterschiedlichen Konfigurationen sein.



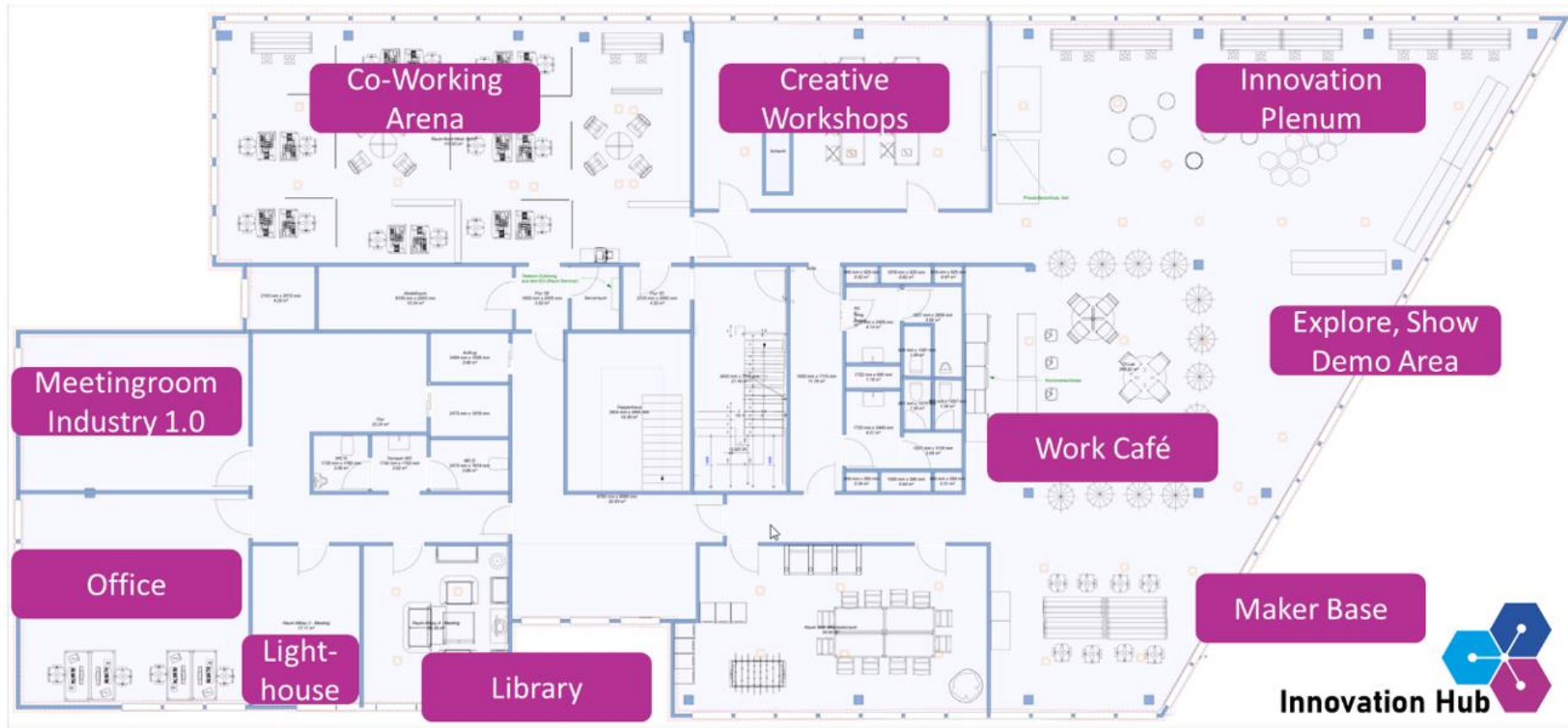
Primäre Funktionen

Flexible Arbeitsplätze für Mitarbeiter*innen für Einzelarbeit und Teams: Mitarbeiter*innen des Innovation Hubs benötigen eine „Home Base“ (Darkhorse), um an den Projekten zu arbeiten und Lösungen zu entwickeln. Der gemeinsame Mittelpunkt des Kernteams, dass sich mit diesem Team identifizieren kann. Neben Einzelarbeitsplätzen gibt es Zonen für Scrumbenches im Team, gemeinsame Projekt-Spaces, z.B. mit Scrum-Boards oder Whiteboards für Visualisierungen (ebd.). Einzelarbeit wird häufig benötigt sein, gleichzeitig muss der Wechsel zur inhaltlichen Teamarbeit gehen, um so gemeinsam Lösungen zu entwickeln.

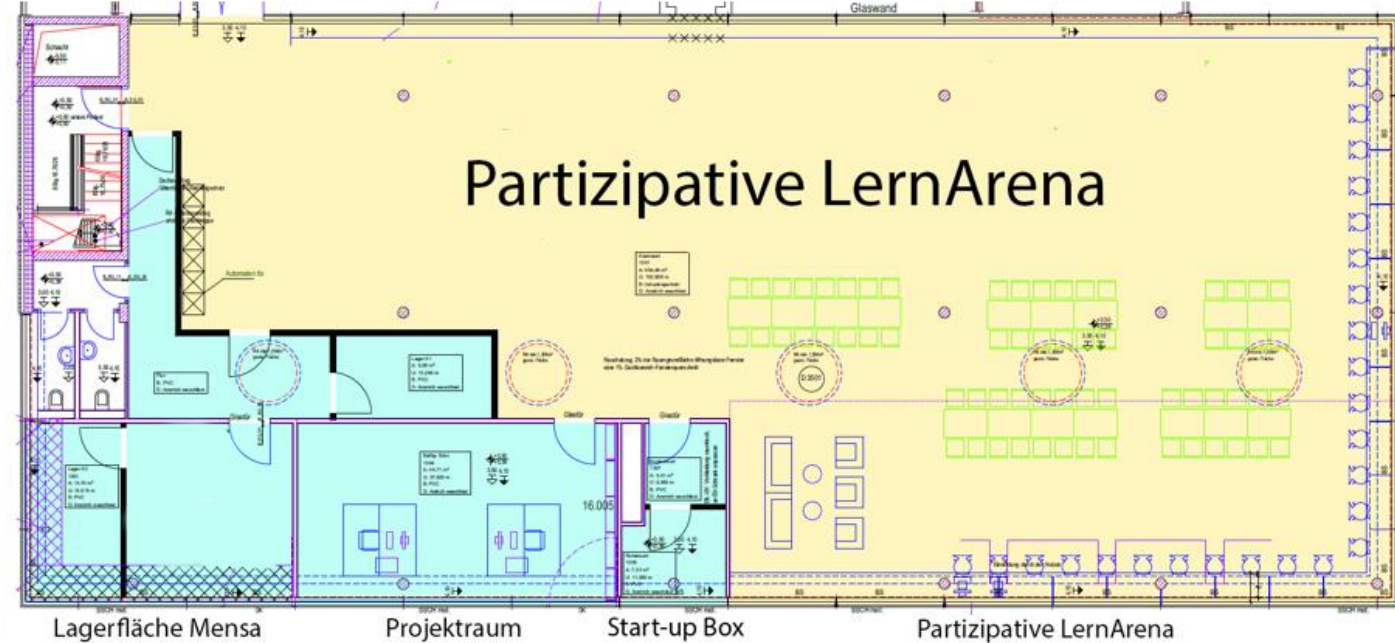
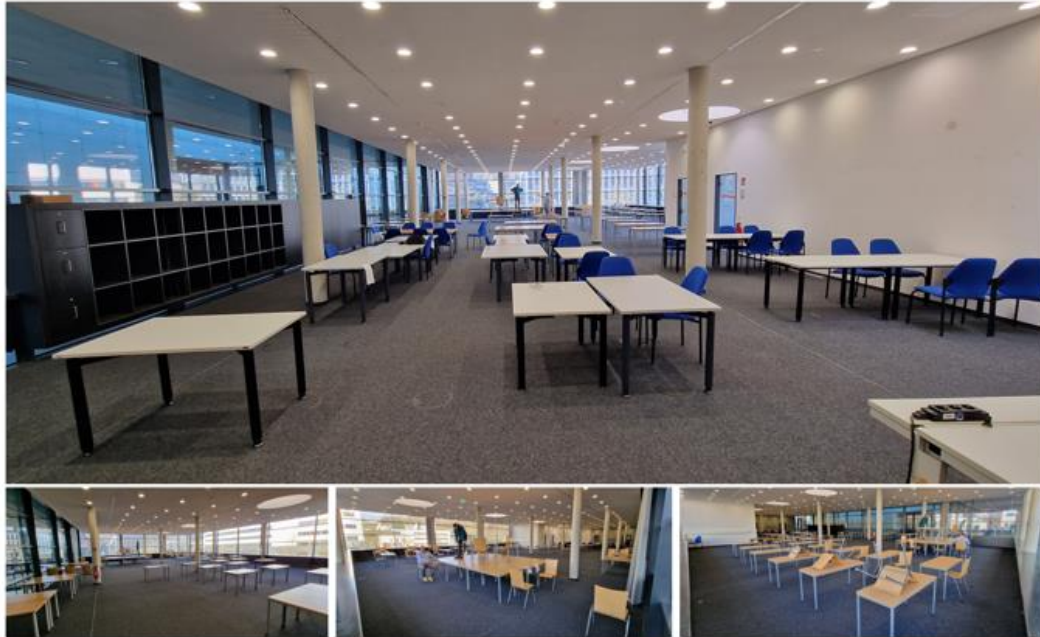
Arbeitsplätze für Projektteams: Neben dem Kernteam werden auch Arbeitsgruppen mit externen Mitgliedern von Unternehmen. Für diese Personen können ad-hoc Arbeitsplätze für einen Tag bezogen auch über eine längere Zeitspanne bereitgestellt werden. Dieses Konzept können auch Arbeitsplätze für die Dauer eines Workshops bereitgestellt werden, um Ideen aus einer Kreativitätsworkshop umzusetzen oder weitere Informationen zu recherchieren. Zusammenarbeit auf Projektbasis wird somit begünstigt.

Erlebbar machen: Dieser Bereich wird Arena genannt. Er soll einladend und erlebbar sein, bei der Arbeit zuzuschauen. Einzelne Teams und Besucher*innen Einblick in die Arbeit zu geben, so dass Open Innovation gelebt wird. Außerdem sollen sie wie New Work Konzepte wirken, um mit anderen Geschichten zu verbinden und angenehme Bereiche, „um mit anderen Geschichten zu verbinden“ (Gerstach S. 224).

Beispiel: Innovation Hub Bergisches RheinLand



Lernarena, zusammen mit Studierenden gestalten



Anforderungen

Inklusiver Charakter: Ein Raum für alle

Gute Erreichbarkeit und Zugänglichkeit: Zentrale Lage, offener Charakter

Aktive, positive und gelöste Atmosphäre: Dritter Ort, sich zuhause fühlen

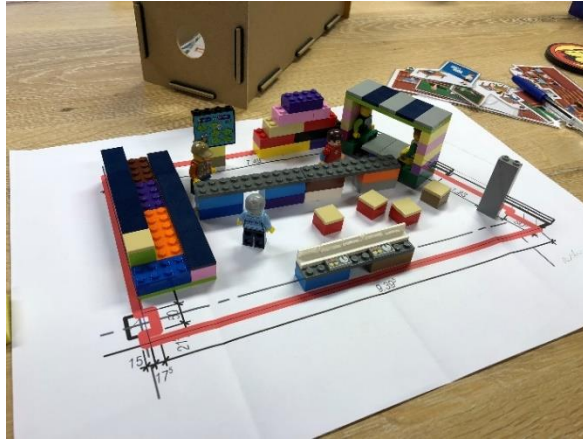
Hybrider Lernraum vielen Dimensionen: Physisch, digital, sozial, didaktisch, informativ

Innovation und Kreativität: Design Thinking, Ko-Kreationsprozesse

Multi-Codierung: Flexible, vielfältige Nutzung

Kontinuierliche Weiterentwicklung: Evaluation und aktive Umgestaltung

Partizipative Gestaltung



- Educational Hackathons
- In Planungs- und Umsetzungsprozesse einbeziehen
- Barcamps
- Stud. Projekt- und Abschlussarbeiten

Überblick

Motivation für den hybriden Campus

Hybridität

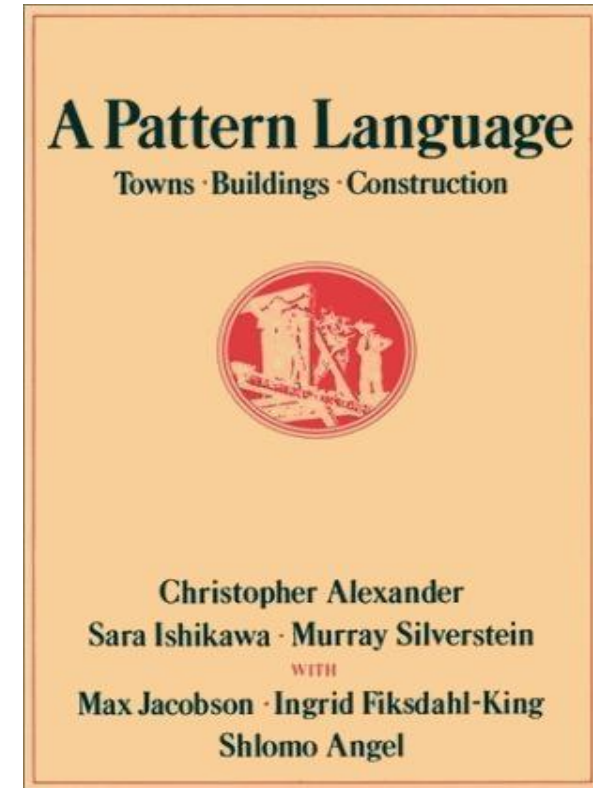
Gestaltung hybrider Lernräume

Entwurfsmuster

Denkanstöße

Entwurfsmuster

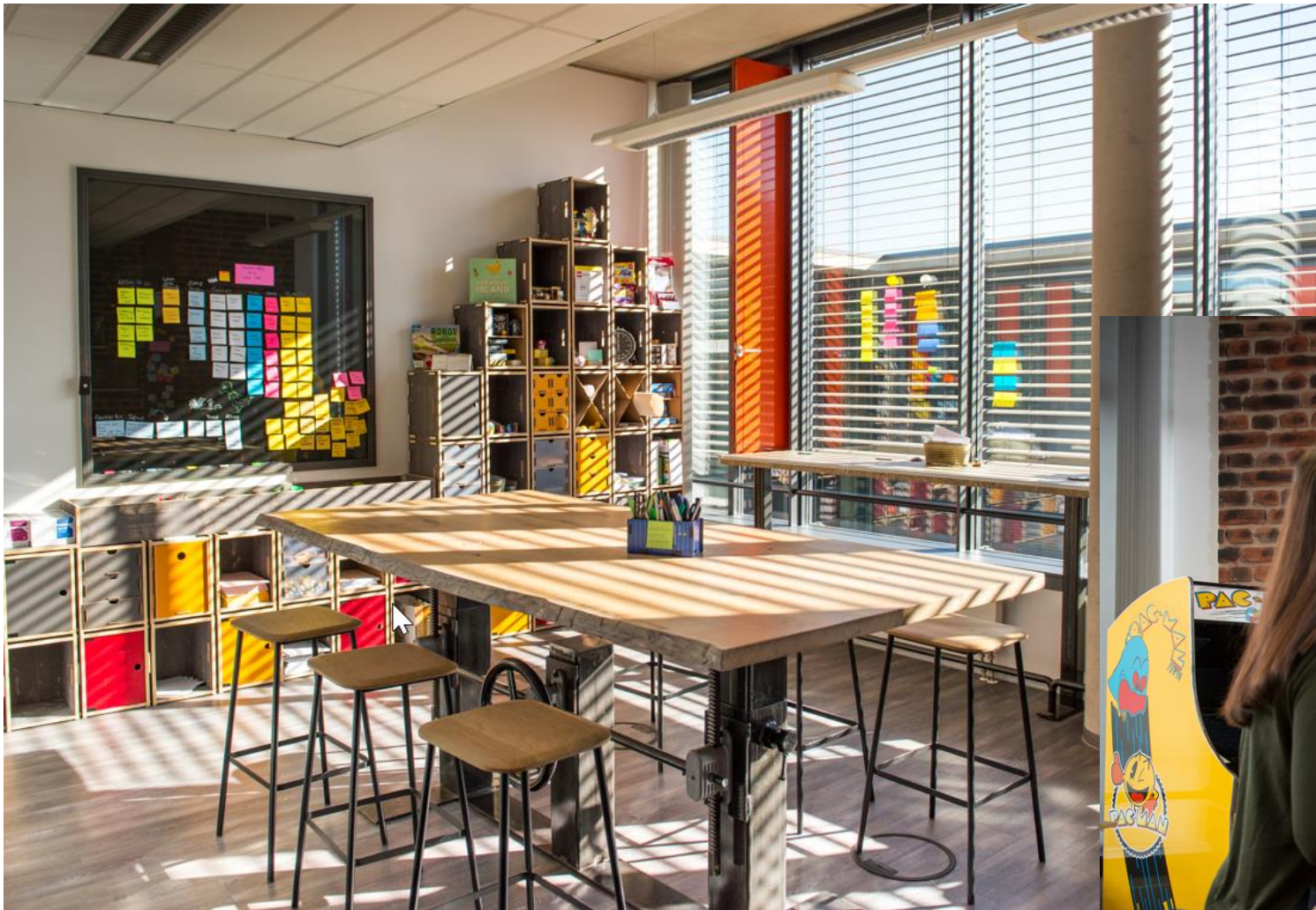
- Gestaltbare **Lösungsentwürfe** für einen **Problemkontext**
 - Begründet durch Diskussion von **Problem, Einflussfaktoren** und **Konsequenzen**
 - Belegt durch existierende **Good Practices**
- **Lokale Theorien** über gute Lösungsformen
- **Wissenstransfer** durch systematische Beschreibung



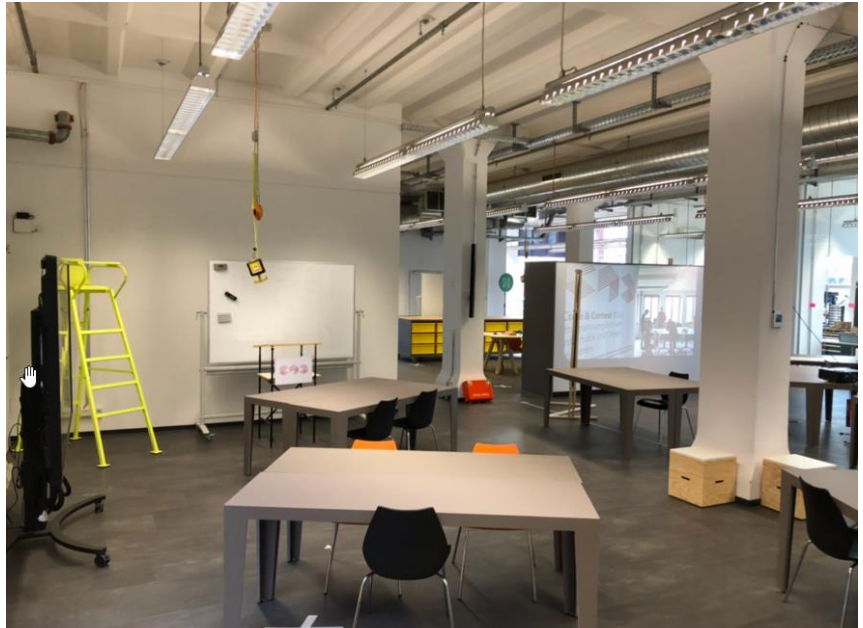
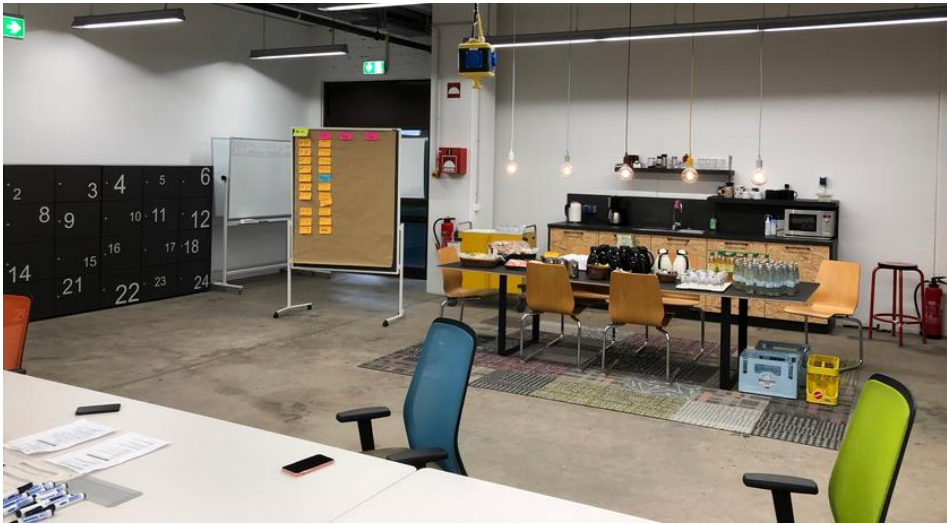
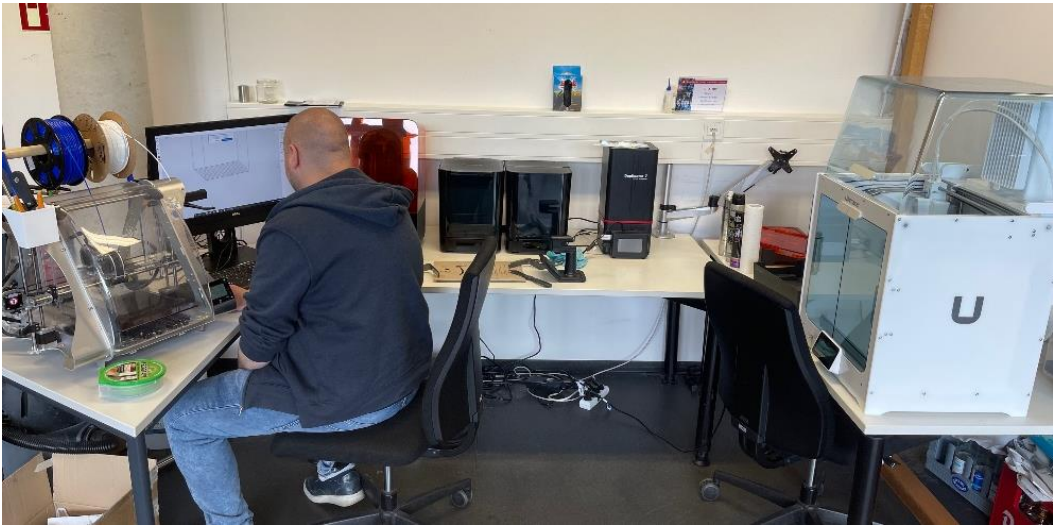
Induktives Ableiten aus bestehenden Beispielen mit qualitativen Methoden und Analyse der Wirkfaktoren

- Bildungssafari
- Analyse existierender Raumkonzepte, Frameworks, Literatur
- Testen von Raumkonfigurationen
- Prototypen im Rahmen von Design Based Research
- Partizipative Designsessions mit späteren Nutzer*innen des Raums (Studierende)
- Writer's Workshops

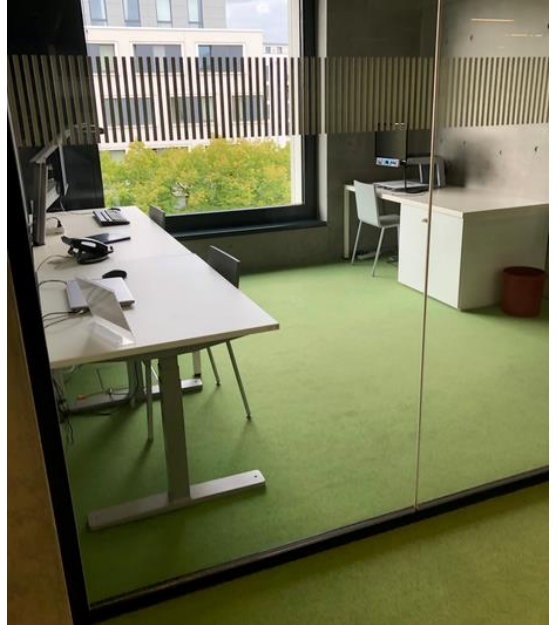
Hybride Designstudios



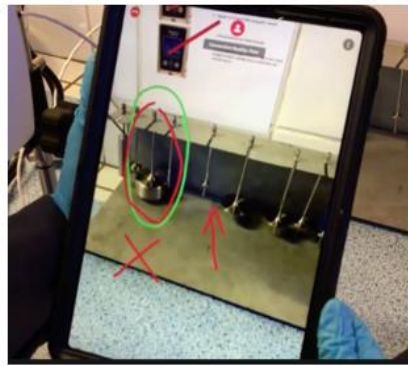
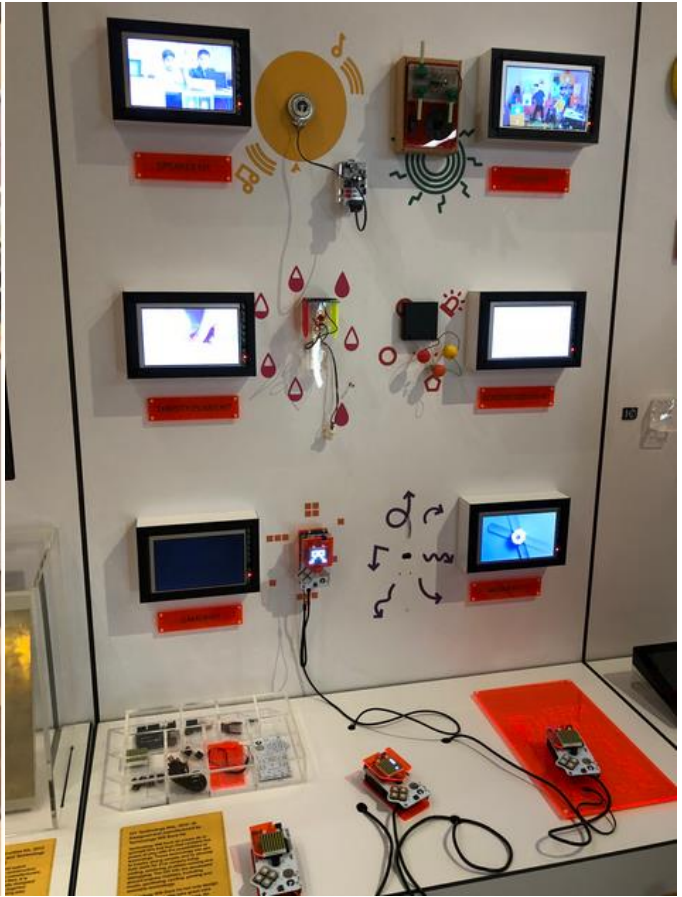
Maker Spaces



Maker Garagen und Lernboxen

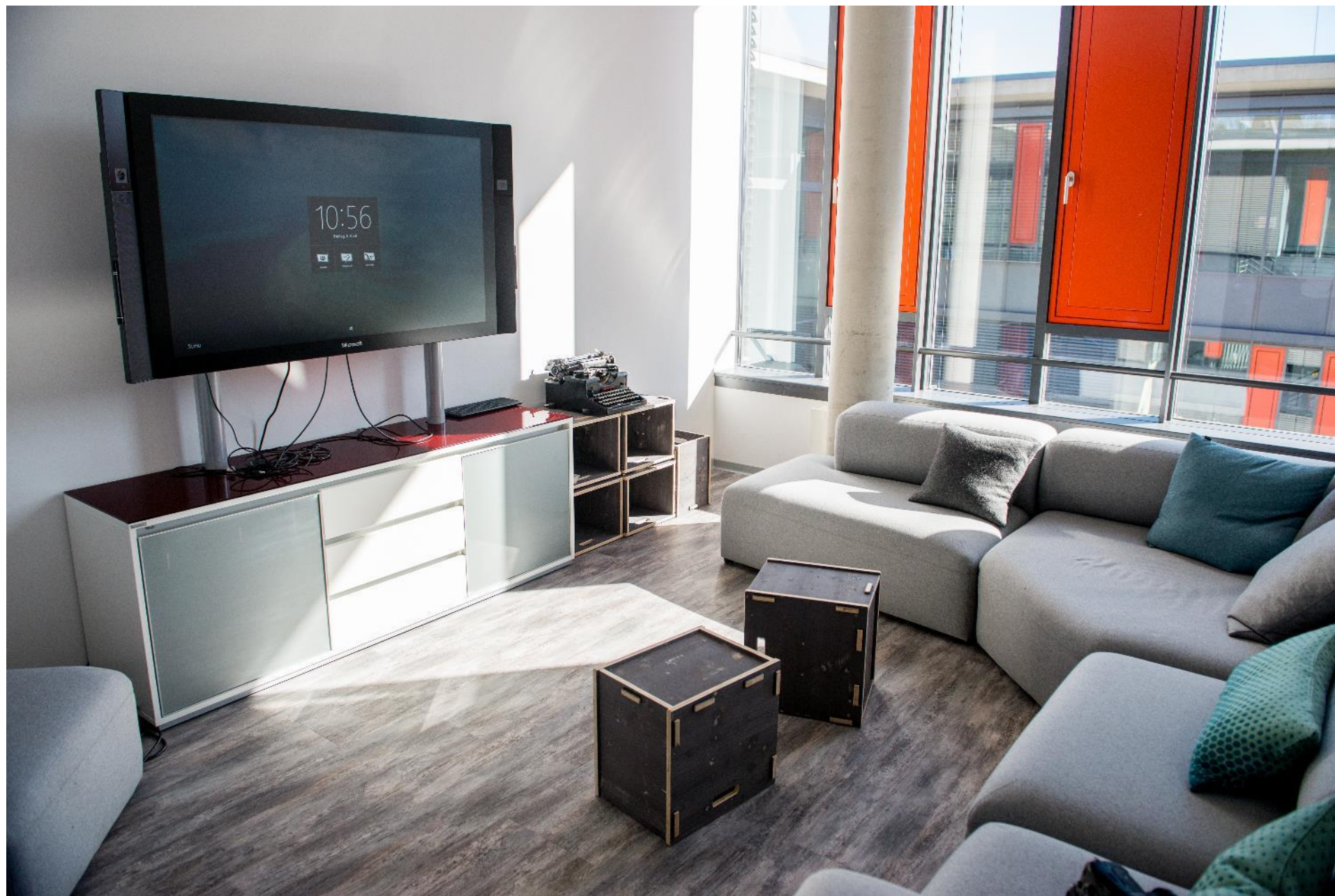


Hybride Galerien, Expobereiche





Educational Pop-ups



Inverse Konferenz



A group of people is gathered around a table in a bar or lounge area, engaged in conversation. There are drinks and a plant on the table.



Veröffentlichte Muster

Hybrider Gastvortrag
Hybrider Video-Seminarraum
Initialer Zündfunke für digitale Räume
Inverse Konferenz
Kontextgerechte Vorlagen
Livetranskription und -übersetzung von Vorträgen
Lokale Sicherungskopie
Keine Anmeldung erforderlich
Makergarage
Makerspace
Mobile Videokonferenzanlage
Mündliche Videoprüfung
QR-Code-Verknüpfung
Standortübergreifendes Hybridseminar
Standortverknüpfte Lernressourcen
TED-Sessions
Umgekehrter Beitrittsmechanismus
Virtuelle Kopie

Coming soon

Aktivitätszentriertes Design
Digitale Vitrine
Flexible Möbel
Hackathon
Hybrider Ausstellungsrundgang
Hybride Exkursion
Hybrides Präsenzseminar
Hybride Streaming-Vorlesung
Lernbox
Lernkino
Lernnische
Offener Bildungsraum/ Pop-Up-Space
Raumbuchung
Raum-Reset
Videodiskussion mit moderiertem Chat
Videokonferenzbox
Videoproduktionsraum
Virtueller Zwilling
Wissenschaftsbox

In Planung

Raumbuchung
Locator
Digitaler Zwilling
Experimentierraum für Lernsettings
Technologie verstecken
Videoproduktionsraum
Digitale Vitrine
Zeige den Entwicklungsprozess
Seminar Messenger
Normadic Teams
Lern- und Arbeitsarena
Lernzentrum, Hub
What's on
Raum-Reset
Raumübergreifendes Arbeiten
Raum mit mehrfacher Affordance
Virtueller Raumrundgang
Lernroboter, Lernbuddy
Smart Learning Rooms
Smart Home for Learning
Shared and individual workarea
Simulationsraum
Inspirationssäule
Nested Areas
Raum mit Stationen
(Lernflashmobs)
Digitaltage

Veröffentlichte Muster

Hybrider Gastvortrag
Hybrider Video-Seminarraum
Initialer Zündfunke für digitale Räume
Inverse Konferenz
Kontextgerechte Vorlagen
Livetranskription und
Vorträgen
Lokale Sicherungskopie
Keine Anmeldung erforderlich
Makergarage
Makerspace
Mobile Video
Mündliche
QR-Code-Verknüpfung
Standortübergreifendes Hybridseminar
Standortverknüpfte Lernressourcen
TED-Sessions
Umgekehrter Beitritt
Virtuelle Kopie

Lerngruppen

Verteilte Lernende

Persistenz

Coming soon

Aktivitätszentriertes Design
Hybrider Ausstellungenrundgang
Hybride Exkursion
Hybrides Präsenzseminar
Hybride Streaming-Vorlesung
Lernbox
Lern
Lern
Off
Ra
Ra
Vidiodiskussion mit moderiertem Chat
Videokonferenzbox
Videoproduktionsraum
Virtueller Zwilling
Wissenschaftsbox

Making

Kategorien

Capturing

In Planung

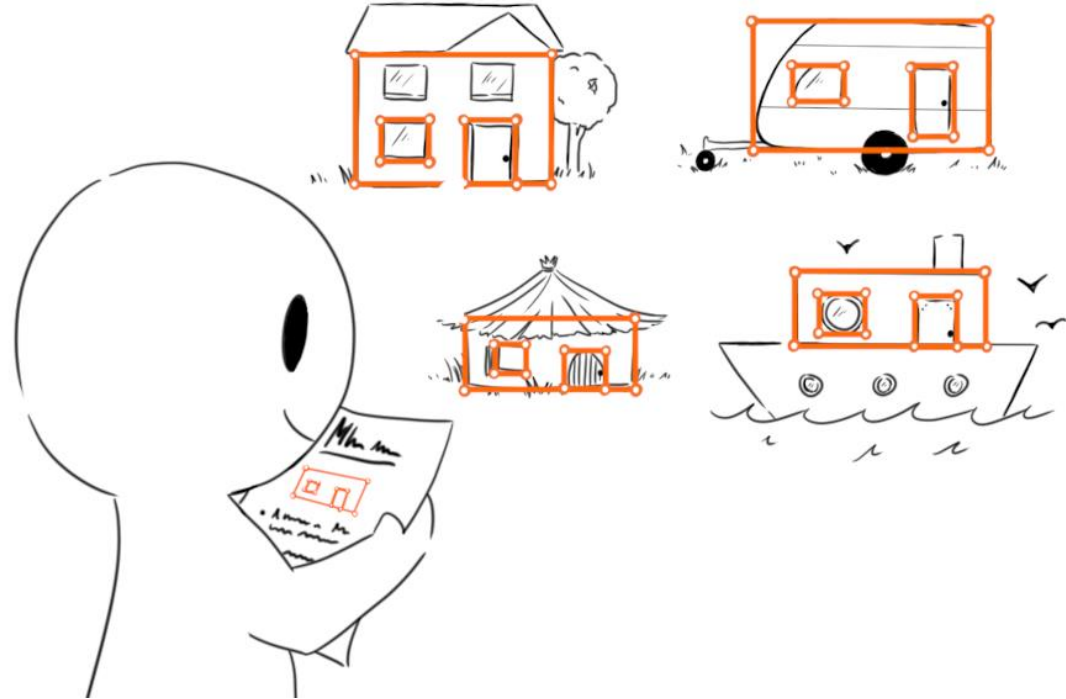
Raumbuchung
Locator
Digitale Vitrine
Zeige den Entwicklungsprozess
Digitale Vitrine
Zeige den Entwicklungsprozess
Was's on
Raum-Reset
Raum
Smart Learning Rooms
Smart Home for Learning
Individual workarea
Raum mit Stationen (Lernflashmobs)
Digitaltage

Partzipation

Offene Hochschule

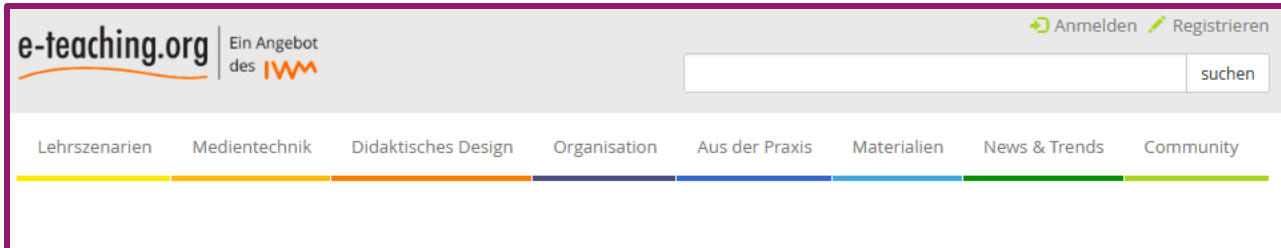
Lernvideos

Videokonferenz



<https://www.e-teaching.org/praxis/gestaltung-hybrider-lernraeume-hybridlr>

Entwurfsmuster im Repositorium



Startseite > Aus der Praxis

Hybride Lernräume

In dieser Sammlung stellen wir Ihnen kleine, aber auch umfassendere Lösungen für die Gestaltung hybrider Lernräume in der Hochschullehre vor. Gestaltungselemente werden dabei jeweils detailliert erläutert und anhand von Beispielen veranschaulicht. Die Sammlung befindet sich derzeit im Aufbau und wird fortlaufend erweitert.

18 Einträge:

Hybrider Gastvortrag

Externe Personen können als Gastvortragende und Diskussionspartner Lehrveranstaltungen an Hochschulen sehr bereichern. Die Zuschaltung der eingeladenen Expertinnen und Experten per Videokonferenzsystem kann dabei den Aufwand für die externen Gäste de [...] mehr...

Hybrider Video-Seminarraum

Ein hybrider Video-Seminarraum verfügt über eine vorinstallierte Technik, die es ermöglicht, ohne besonderen Vorbereitungsanfang ein Seminar zu gestalten, bei dem nur ein Teil der Studierenden im Seminarraum physisch anwesend ist und ein relevanter [...] mehr...

Initialer Zündfunke für digitale Räume

Um Lernenden in hybriden Lehrveranstaltungen eine schnelle und effektive Bearbeitung

Inverse Konferenz

Bei inversen Konferenzen reisen die Studierenden nicht als Teilnehmende zu einer Konferenz, sondern es wird ein Konferenzrahmen auf dem Campus geschaffen, bei dem die Beiträge per Videostream von einer tatsächlich stattfindenden Fachkonferenz übernommen werden. Studierende nehmen gemeinsam vor Ort an den Übertragungen teil, tauschen sich in Kaffeepausen und Fragerunden fachlich zu den Beiträgen aus und flankieren die Veranstaltung gegebenenfalls mit eigenen lokalen Präsentationen. So wird ein unabhängiger Konferenz-Satellit auf dem Campus geschaffen.



Kontext

Studierende sollen forschungsbasiertes Lernen erleben. Zur Forschung gehört der wissenschaftliche Diskurs auf Konferenzen – mit Fachbeiträgen, Netzwerken und angeregten Diskussionen in der Kaffeepause sowie beim Conference Dinner.

Problem

Die Teilnahmegebühren und Reisekosten übersteigen studentische Budgets und sind durch die öffentliche Hand nicht für größere Studierendengruppen finanzierbar.

Hybrider Gastvortrag

Externe Personen können als Gastvortragende und Diskussionspartner Lehrveranstaltungen an Hochschulen sehr bereichern. Die Zuschaltung der eingeladenen Expertinnen und Experten per Videokonferenzsystem kann dabei den Aufwand für die externen Gäste deutlich reduzieren, ohne dass die Lehrqualität darunter leiden muss.

Kontext

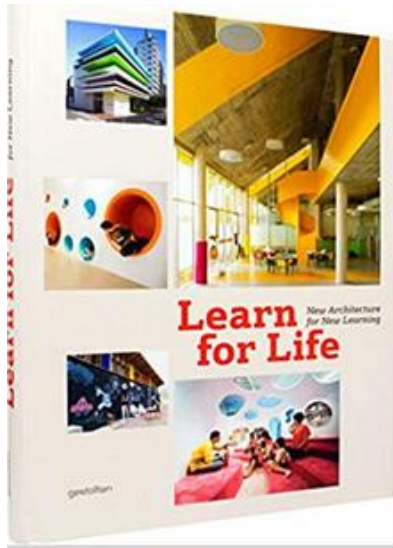
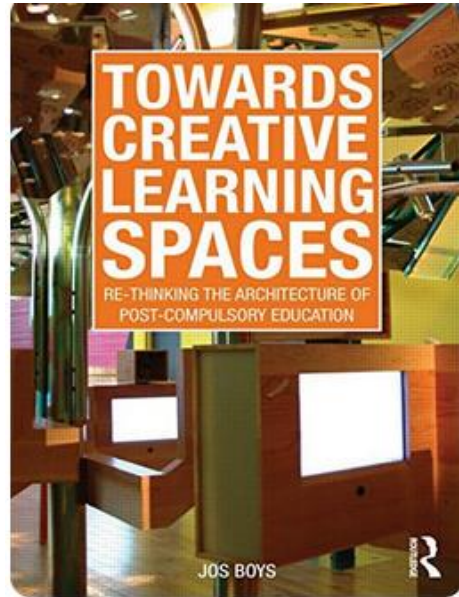
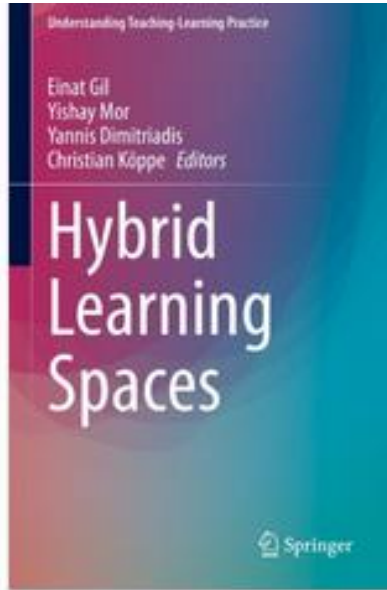
Für bestimmte Themen und Inhalte kann es sinnvoll sein, externe Expertinnen und Experten in eine Lehrveranstaltung einzuladen. Personen aus studiengangsnahen Berufsfeldern geben den Studierenden Einblick in unterschiedliche Themen und aktuelle Entwicklungen, sie können ihnen die Praxisrelevanz von Lerninhalten aufzeigen und diese in einen authentischen Kontext setzen. Aber auch Forschende anderer Hochschulen oder Institute können mit ihrer fachlichen Expertise die Lehrveranstaltung bereichern, den Studierenden neue Themenfelder zugänglich machen und sie für Spezialgebiete ihres Fachs begeistern.

Eingeladene Personen können dabei aus dem nahen Umfeld der Hochschule kommen, beispielsweise aus Unternehmen der Region, mit denen auch im Rahmen von Praktika oder Qualifikationsarbeiten kooperiert wird oder die Studierende gezielt im Rahmen des Recruitings über Berufschancen informieren und als Fachpersonal gewinnen wollen. Ebenso kann es für die Studierenden aber auch attraktiv sein, überregionale Expertinnen und Experten mit ausgewiesener fachlicher Expertise und internationalem Renommee kennenzulernen.

Problem

Die Anreise an den Hochschulstandort ist für die Expertinnen und Experten mit einem hohen Aufwand verbunden. Entsprechend kann der Nutzen einer Teilnahme an einer einzelnen Lehrveranstaltung für einen eingeladenen Gast schnell als zu gering in Bezug auf den Aufwand erscheinen, wodurch die Hochschule attraktive externe Gäste gegebenenfalls nur schwer oder gar nicht für ihre Lehrveranstaltungen gewinnen kann.

Lesetipps



Überblick

Motivation für den hybriden Campus

Hybridität

Gestaltung hybrider Lernräume

Entwurfsmuster

Denkanstöße

- Finanzierbarkeit
- Auslastung der Räume, zukünftiger Raumbedarf
- Fairer Zugang für alle
- Abhängigkeit von kommerziellen Plattformen
- Überforderung (und Überschleunigung) durch digitale Medien
- Bildung ist mehr als Wissensvermittlung



Vielen Dank.

christian.kohls@th-koeln.de

Prof. Dr. Christian Kohls – TH Köln, Campus Gummersbach