

Aktivierung von Studierenden durch den Einsatz von Learning Tools in Grundlagenmodulen



Zu meiner Person

Brigitte Böwingloh, Praxisbüro FB 3

- Studienfachberatung
- Alles rund um betriebliche Praktika und Berufseinstieg
- Workshops und Trainings
- EMA (Einführung in den Maschinenbau) Praktikum Schlüsselkompetenzen
- Einführung in die Ingenieurinformatik (Thema Schlüsselkompetenzen)

Agenda

- Kurze Vorstellung von Padlet und Kahoot!
- Was muss ich bei der didaktischen Konzeption beachten?
- Vorbereitungs- und Durchführungszeit
- Für welche Gruppengröße und Veranstaltungs- bzw. Gruppenform sind die Tools geeignet?
- Welches technische Equipment ist erforderlich?
- Wie setzte ich Tutoren bzw. SHK sinnvoll ein?



Padlet https://padlet.com/

virtuelle Pinnwand, auf der Gedanken gesammelt und online verteilt und präsentiert werden können, kollaboratives Arbeiten



Post hinzufügen



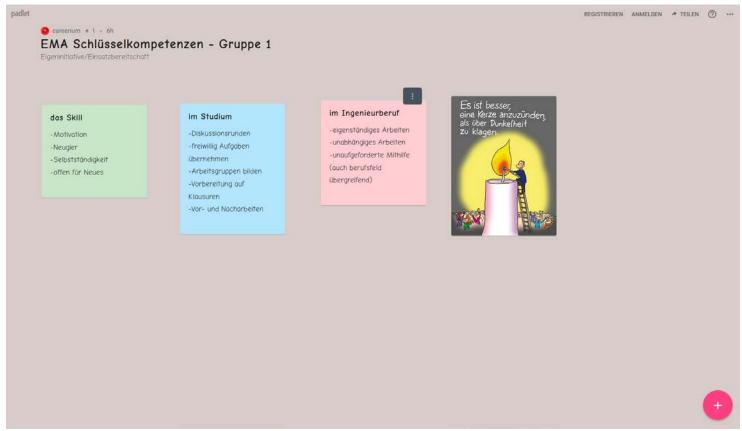
Aktivierung von Studierenden bei Padlet

- Gutes Medium f
 ür Kleingruppenarbeit (max. 5 Personen)
- Auch für große Gruppen geeignet (z.B. Ideensammlung, Einführung in ein Thema)
- Förderung der Medienkompetenz
- Online, also modern
- Schnell zu erlernen
- Individuelle Pinnwand kann schnell erstellt werden
- Ortsunabhängig einzusetzen
- Studierende beteiligen sich aktiv, auch schon morgens um 8.00 Uhr!



Padlet: Beispiel

Gruppenarbeit im 1. Semester Maschinenbau





KAHOOT! https://kahoot.it/

- Tool zur Erstellung von Quizfragen, Umfragen, Diskussionen
- Studierende können über Smartphone, Tablet etc. über einen Webbrowser die Fragen beantworten (jeder gegen jeden oder Teams gegeneinander)





https://create.kahoot.it/login



Aktivierung von Studierenden bei Kahoot

- Spieltrieb der Studierenden nutzen
- Niederschwellig, aus der Schule bekannt
- Überprüfung des Gelernten am Ende der Veranstaltung
- Wissensstand der Studierenden vor einer Veranstaltung abfragen
- Auswertung der Ergebnisse ist sofort sichtbar
- Spaß steht im Vordergrund
- Nachteile
 - Nur Antwortvorgaben möglich (d.h. unflexibel)



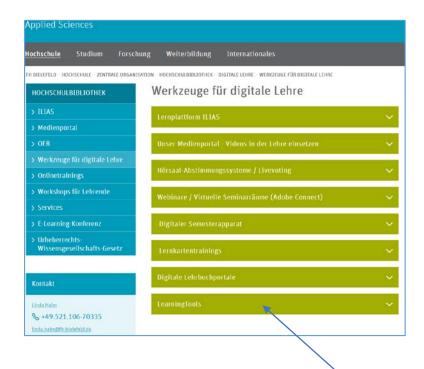
Weitere methodische und technische Überlegungen

	Kahoot!	Padlet
Teilnehmerzahl	5 – 200	5 – 50
Veranstaltungsformat	V, S, P, Ü	V, S, P, Ü, Selbststudium
Technisches Equipment Dozent*in	Medienpult, Laptop	Medienpult, Laptop
Technisches Equipment Studierende	Smartphone (Tablet, Laptop)	Tablet, Laptop (Smartphone)
Registrierung	ja (Dozent*in)	ja (Dozentin*in)
Vorbereitungszeit	2 - 3 h	0,5 - 1 h
Durchführungszeit	5 - 15 Minuten	> 20 Minuten
Einsatz von SHK	Bei der Technik, inhaltlich bedingt	Bei der Technik und bei der Gruppenarbeit



Werkzeuge für digitale Lehre

https://www.fh-bielefeld.de/bib/digitale-lehre/werkzeuge-fuer-digitale-lehre





https://create.kahoot.it/login





Vielen Dank

für Ihre Aufmerksamkeit.

