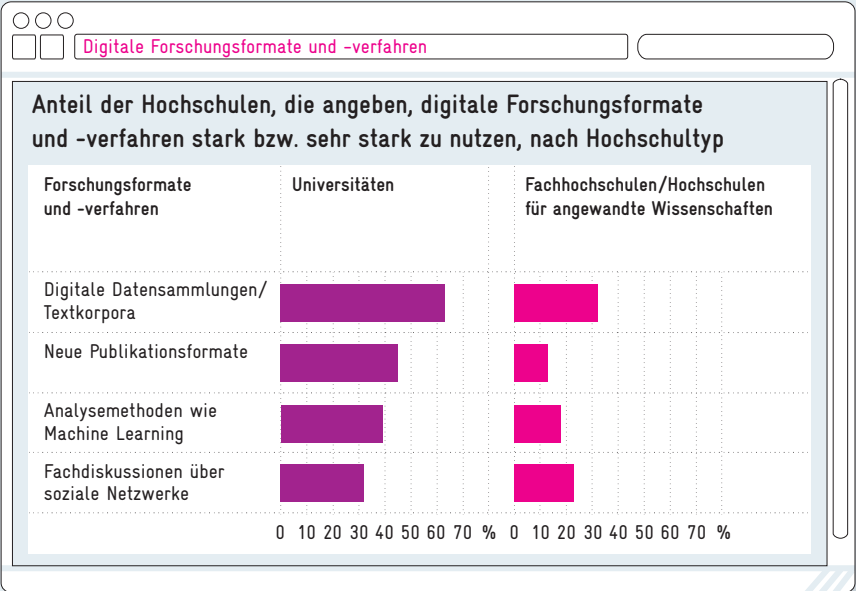
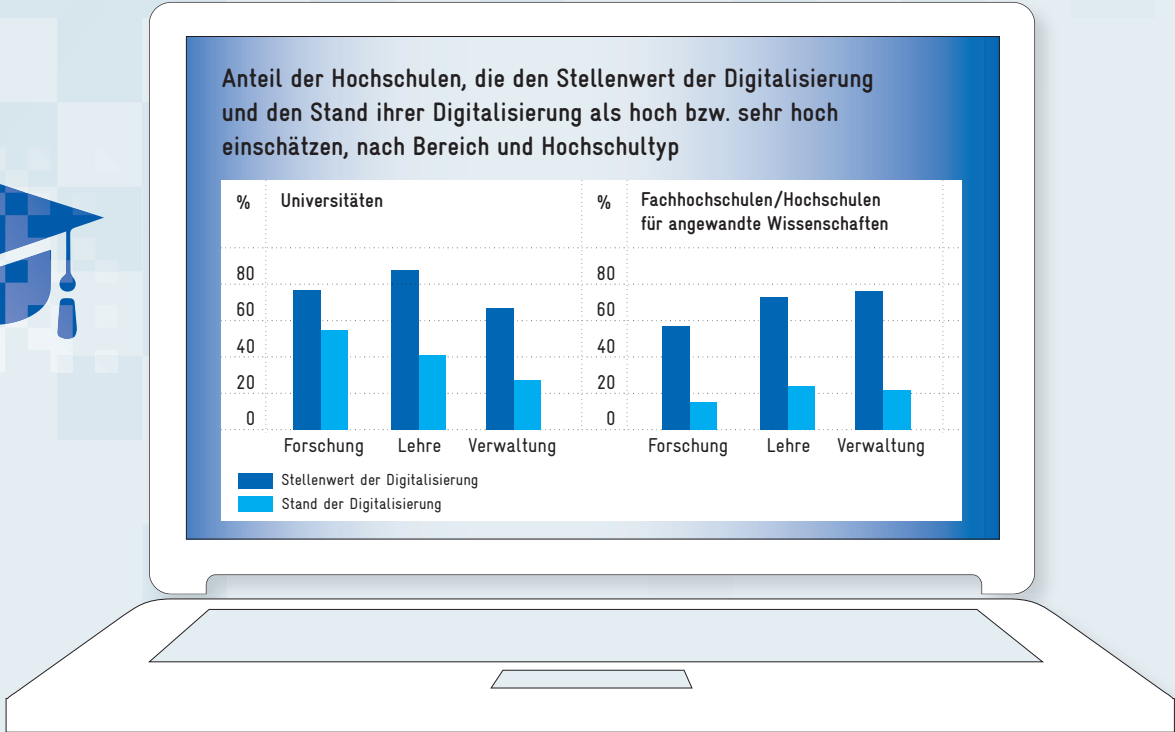


B 4 Digitalisierung der Hochschulen

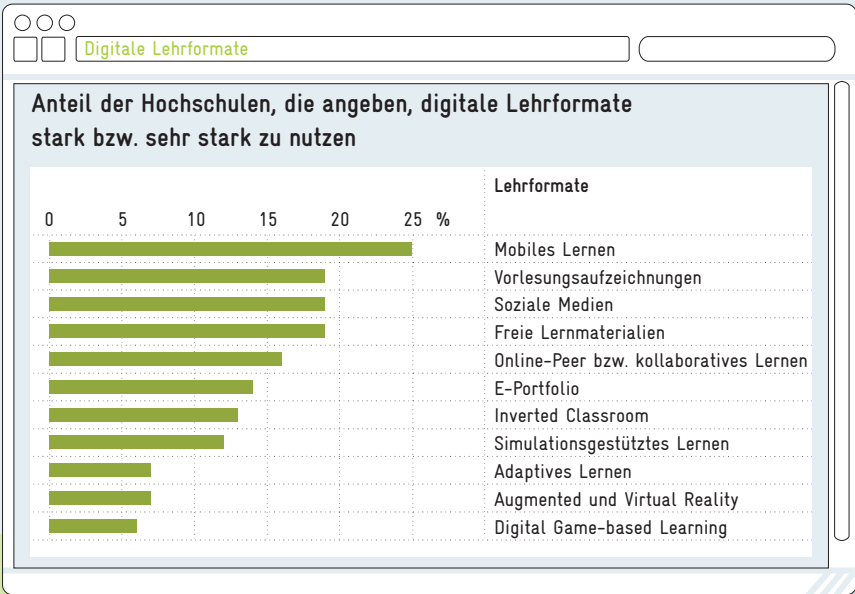
Die deutschen Hochschulen messen ihrer Digitalisierung eine sehr hohe Bedeutung bei. Dies spiegelt sich im bisher erreichten Digitalisierungsstand von Forschung, Lehre und Verwaltung jedoch nicht wider. Es bestehen damit deutliche Entwicklungspotenziale für die weitere Digitalisierung der deutschen Hochschulen.



Als Digitalisierung der Forschung wird die zunehmende Anwendung computergestützter Verfahren und die systematische Verwendung digitaler Ressourcen in der Forschung bezeichnet.



Als Digitalisierung der Lehre wird die Durchdringung von Lehr- bzw. Lernprozessen mit digitalen Komponenten und Lernwerkzeugen bezeichnet.



Glossar Lehre

Mobiles Lernen

Als Mobiles Lernen werden alle Lernprozesse mit mobilen, portablen Endgeräten bezeichnet.

Freie Lernmaterialien

Freie Lernmaterialien sind Lehr-Lern-Materialien, die keiner Schutzfrist unterliegen oder mit einer freien Lizenz bereitgestellt werden.

Online-Peer- bzw. kollaboratives Lernen

Als Online-Peer- bzw. kollaboratives Lernen werden Lernformen bezeichnet, bei denen mindestens zwei Studierende ihr Wissen und ihre Erfahrungen online miteinander

auszutauschen und gemeinsam Probleme lösen.

E-Portfolio

E-Portfolios sind digitale Sammlungen von Lernprozess-Dokumentationen und Lernprodukten. Sie dienen dazu, den Lernprozess abzubilden, zu veranschaulichen und zu evaluieren.

Inverted Classroom

Beim Inverted Classroom wird die Stoffvermittlung in das Selbststudium überführt und in der Regel durch Online-Tools und -Ressourcen umgesetzt. In dazwischengeschalteten Präsenzphasen werden ausgewählte Inhalte aufgegriffen und vertieft,

die den Studierenden im Selbststudium Probleme bereitet haben.

Simulationsgestütztes Lernen

Bei Simulationen handelt es sich um interaktive Visualisierungen, die einen Sachverhalt im Rahmen eines Modells in vereinfachter Form darstellen und dadurch Ursache-Wirkungszusammenhänge veranschaulichen können.

Adaptives Lernen

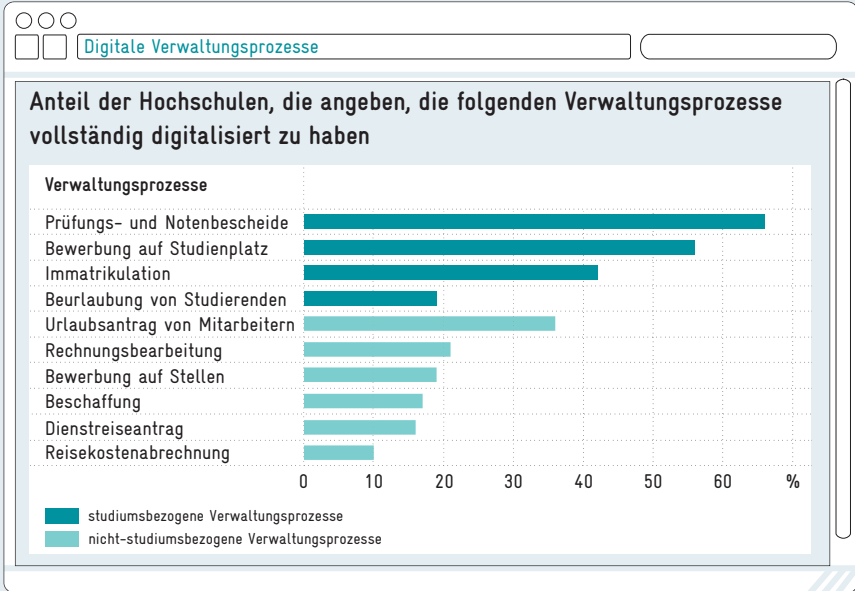
Adaptives Lernen ist das Lernen mithilfe von Lernumgebungen, die Lerninhalte an individuelle Bedürfnisse anpassen und bestimmte Lerninhalte nach vorgegebenen Kriterien freischalten.

Augmented und Virtual Reality

Bei Augmented Reality handelt es sich um die visuelle Einblendung ergänzender Informationen zu Objekten der realen Umgebung. Als Virtual Reality wird dagegen das vollständige Eintauchen in eine virtuelle Umgebung bezeichnet.

Digital Game-based Learning

Digital Game-based Learning, d.h. das auf Spielen basierende Lernen, ist eine digitale Variante der Lernspiele. Dabei werden Lernspiele eingesetzt, die inhaltlich und strukturell nach pädagogischen Gesichtspunkten gestaltet sind und für die vorab Lernergebnisse definiert wurden.



Als Digitalisierung der Verwaltung wird die Umsetzung von Verwaltungsabläufen in einen digital vernetzten Prozess bezeichnet.

