

ExpertInnenworkshop "E-Learning und die Herausforderungen von Bologna = E-Bologna?" am 28.02./01.03.2005 an der Universität Frankfurt/M.

**Sengstag, Christian:
"Redesign einer klassischen Vorlesung in eine Lerner-zentrierte, Bologna-kompatible
Lehrveranstaltung"**

Beteiligte Hochschule:
ETH Zürich mit der Möglichkeit einer Ausdehnung auf die Universität Bern (an welcher ich bis
2002 eine ähnliche Vorlesung hielt) oder weitere

Ziele/Effekte:

Eine bestehende zweistündige klassische Vorlesung mit dem Titel "Krebs: Grundlagen, Ursachen und Mechanismen" wurde unter Einsatz der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien von einer Lehr-zentrierten in eine Lerner-zentrierte Form umgewandelt. Mobilitäts-Studierende erhielten die Möglichkeit, ihre Studienleistung auch über Distanzen zu erbringen. Der Anteil des Selbststudiums wurde substantiell erhöht, Frontalunterricht reduziert. Die Lehrverantwortung wurde teilweise den Studierenden übertragen. Dazu dienten Vorträge auf der Basis von wissenschaftlichen Publikationen mit von Studierenden auszuförmulierenden Lernzielen. Aktuelle Forschungsfragen wurden durch Problem-Based-Learning einbezogen. Der gemeinsame Aufbau einer Datenbank mit Multiple-Choice-Fragen diente der aktiven Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Der Nachweis der Studienleistung war unabhängig von Präsenz möglich, da zur Unterstützung der Interaktion die folgenden E-Learning Einzelapplikationen eingesetzt wurden:

- Plone, ein einfaches Werkzeug zum Herstellen und editieren von Homepages, mit dem Ziel,
 - durch genaue Beschreibung der Inhalte und der Anforderungen an die Studierenden die Transparenz zu erhöhen
 - die Einteilung von Arbeitsgruppen zu unterstützen
 - Literatur allen zugänglich zu machen
- Phorum, ein einfaches Diskussionsforum, mit dem Ziel, Fragen von allgemeinem Interesse zu diskutieren
- Wiki, eine durch alle editierbare Website, mit dem Ziel, Resultate eines Brainstormings zu sammeln und für alle sichtbar zu machen
- Hot Potatoes, eine Applikation zur Erstellung verschiedener Tests, mit dem Ziel, die Sammlung der von den Studierenden ausgearbeiteten Multiple-Choice-Tests für alle frei zugänglich zu gestalten
- PLAY, einer Software zur Herstellung von Rich-Media-Produktionen, mit dem Ziel, die einzelnen Vorlesungen als Video Stream öffentlich zur Verfügung zu stellen.

Zielgruppen:

Studierende der Studiengänge Biologie und Umweltnaturwissenschaften

Beschreibung des Status quo:

Redesign einer bestehende klassischen Frontalvorlesung zu einer Bologna-konformen Struktur

Bologna-Bezug:

Erhöhung des Anteils Selbststudium, Studienleistung unabhängig von Präsenz, Teilnahme an Lehrveranstaltung zum Teil von extern möglich, orts- und zeitunabhängige Beiträge möglich, Lerner-zentrierter Ansatz, Einbezug aktueller Forschung

Ggf. Förderungshintergrund:

Unterstützung durch das NET - Network for Educational Technology

Conclusio:

Zeitliche Einsparung dank weniger Frontalunterricht wurde mehr als kompensiert durch höheren Betreuungsaufwand per Mail, Forum, Wiki, Umfragen und laufendem Aktualisieren der Kurs-Website. Intensiverer Kontakt mit einem grösseren Prozentsatz an Studierenden (auch solchen, die sich im Hörsaal nie melden würden).