Prof. (FH) Dr. Petra Hauptfeld
Fachhochschule Burgenland

LEHREN IM JAHR 2030

THEMENWOCHE LEARNTEC
„Digitale Hochschule“

9. bis 13. November 2020

Future-proof your classroom – teaching skills 2030

cBook: Computer-Book
interaktives web-based training

Drag & Drop, Memory, Multiple Choice, Hot Spots, iThink, iRead, Audios, Videos, Links

iLab: Innovation-Lab mit Manual
selbstgesteuerte Lernseminare

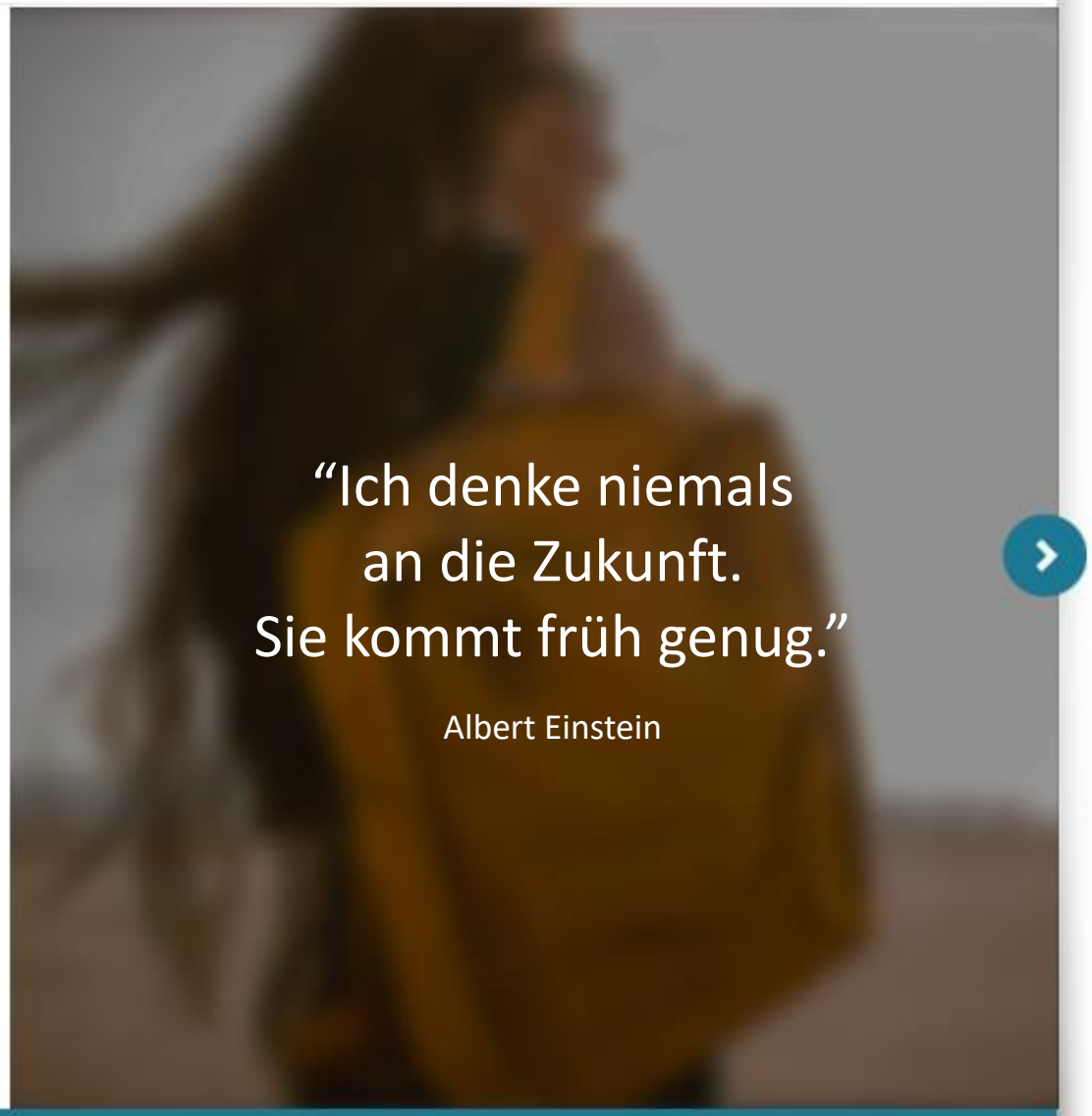
Reflexionen, Übungen aus dem cBook, Praxistipps, Informationen, Feedback,… → Community

Lucia und Marko präsentieren den Kurs

https://teaching2030.eu

Acht Trends für die Zukunft

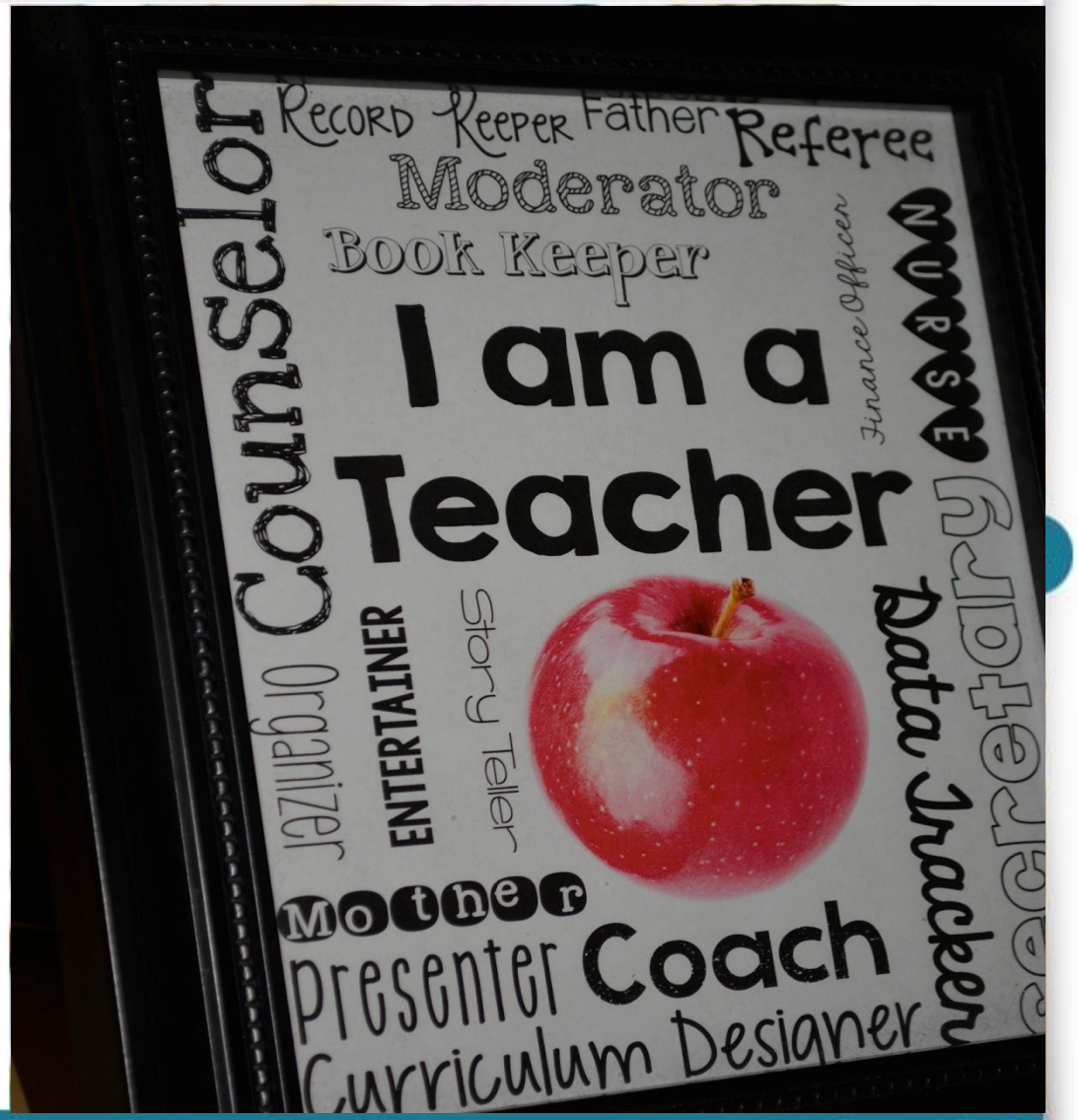
- Trend 1: ROLLEN
- Trend 2: RÄUME
- Trend 3: DISTANZ
- Trend 4: TEAMS
- Trend 5: DIVERSITÄT
- Trend 6: GAMES
- Trend 7: VISION
- Trend 8: TRANSFER



Trend 1: ROLLEN

- Wissensvermittler*in?
- Gestalter*in von Lernumgebungen
- Technische Performer*in
- Moderator*in von Teamprozessen
- Lernbegleiter*in und Coach
- Storyteller*in und Unterhalter*in
- Social Media Networker*in
- Interkulturelle/r Vermittler*in
- Migrationspädagog*in
- Lebensberater*in

Was bedeutet gute Lehre im Jahr 2030?



Trend 2: RÄUME

Flexible Lernräume für:

- **Kollaboration (Flexibilität)**
- **Kreativität (Design)**
- **Kontemplation (Oasen)**

PHYSISCHE RÄUME
VIRTUELLE RÄUME
HYBRIDE RÄUME

Wohnzimmer an der Uni und Klassenzimmer zu Hause!

Image: InnovationLab of the UAS Burgenland, © Marketing UAS Burgenland

Trend 2: RÄUME

- Verabschiedung vom Konzept der „Klasse“ als Lerngruppe
- Flexible Gestaltung von Lernumgebungen: Innovation Labs
- An welchen Orten wird gelernt? (formal/nonformal/infomal)
- Einbezug der Technik oder nicht? →
- Hybride Lernformate und Räume
- Virtuelle Räume erweitern die Lerngruppen (Studierende/Lehrende)

→ Räume müssen flexibel gedacht werden!

Trend 3: DISTANZ

- Öffnung von Lernräumen (Diversität)
- Studierende stehen im Mittelpunkt
- Gestalter*in von Lernumgebungen (ID)
- neue Dramaturgie von Tools und Tasks
- Aufgabengestaltung und Kommunikation in virtuellen Räumen
- Hybride Lernformate (Blended Learning)
- Grad der Professionalisierung (externe Anbieter/Educational Technology)
- Einsatz von MOOCs und Social Media

→ Virtuelles Zeit- und Selbst-management & IT-Knowhow

Trend 4: TEAMS

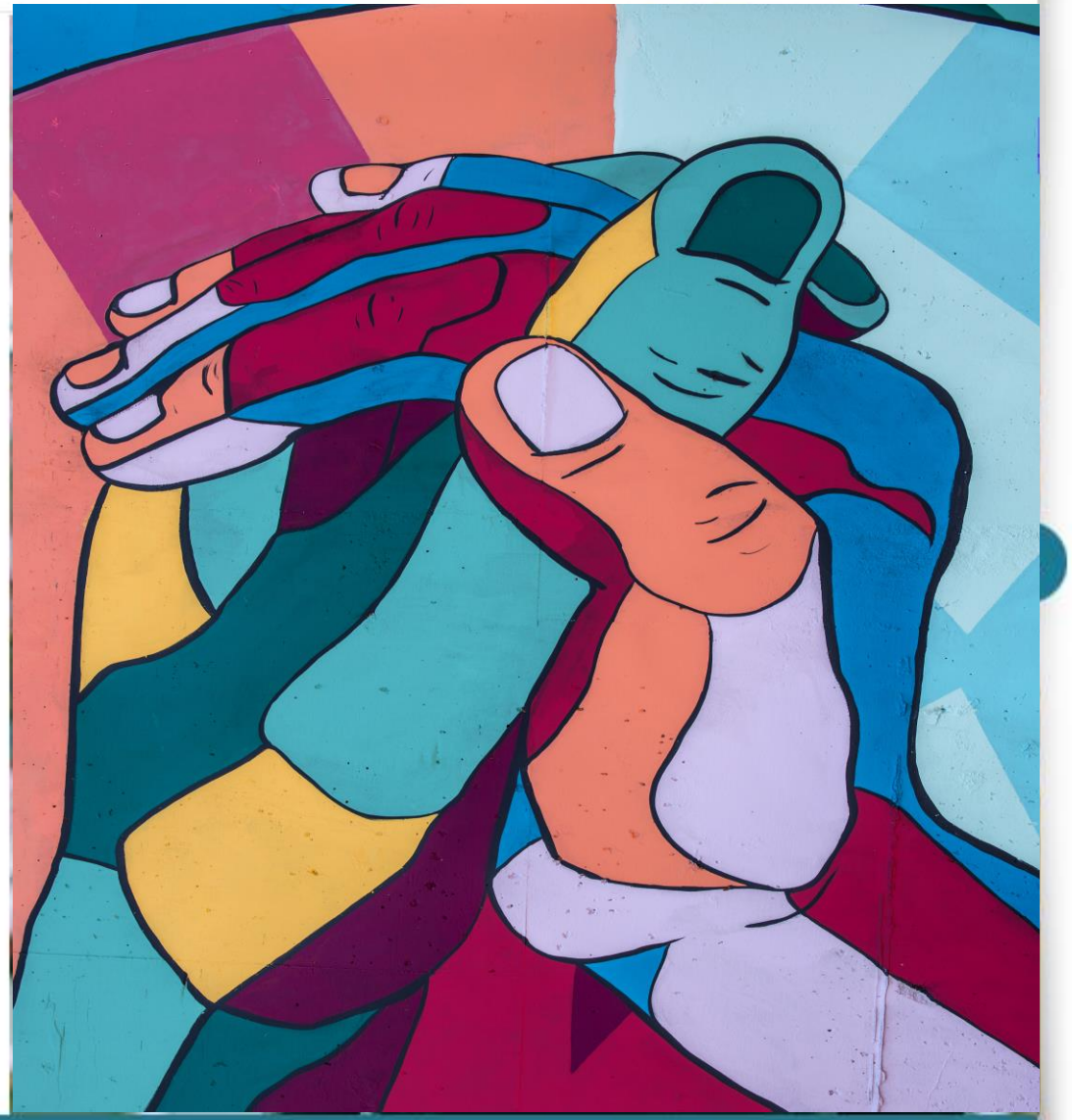
- Professionelles Networking (Austausch von Knowhow, Designs, Inhalten)
- Partnerschaftliches Lehren und Lernen
- Kollaborative Lernformen, virtuell und am Campus (anwendungsorientiert)
- TRIAS Wissen – Kompetenz – Erfahrung
- Wissensvermittlung über Kompetenz und Reflexion (Prüfungsgestaltung!)
- Selbstverantwortung der Studierenden

→ Hybride und virtuelle Lernformate enthierarchisieren!

Trend 5: DIVERSITÄT

- Online-Lehre öffnet die Welt
- Studierende über den Globus verteilt (China, Iran, Afghanistan, Nigeria,…)
- Umgang mit verschiedenen Kulturen und Diversität (Coaching)
- interkulturelle Kompetenzen
- Integration von Migrant*innen und Geflüchteter (Anerkennung/VINCE)

→ Laptops und stabiles Internet für alle sichern Bildungschancen



Trend 6: GAMES

GAMIFICATION

Spielelemente (Quizzes, Webquests)
Simulationsspiele (computerbasiert)
Rollenspiele (mit VR),…

SERIOUS GAMES

- haben eine Story
- simulieren echte Situationen
- enthalten Spielelemente
- geben unmittelbares Feedback
- erhöhen Reflexion und Motivation

AR und VR

- visuelles und sensorisches Lernen
- Vermittlung von komplexen Inhalten
- emotionales Erfahrungslernen

Trend 7: VISION

VISUALISIERUNGEN

- Video-Tutorials mit visuellen Elementen
- Bilder, Grafiken, Slides
- Filme & Lehrvideos
- Comics (Arbeitsrecht)

Ganzheitliches Verstehen
Erzeugen von Emotionen
Trainieren des Gedächtnisses

NARRATIVE

Storytelling (← Lernziel)
Geschichten
Praxisbeispiele
Fallstudien

Erfahrungslernen
Kompetenzvermittlung
Kritisches Denken

Trend 8: TRANSFER

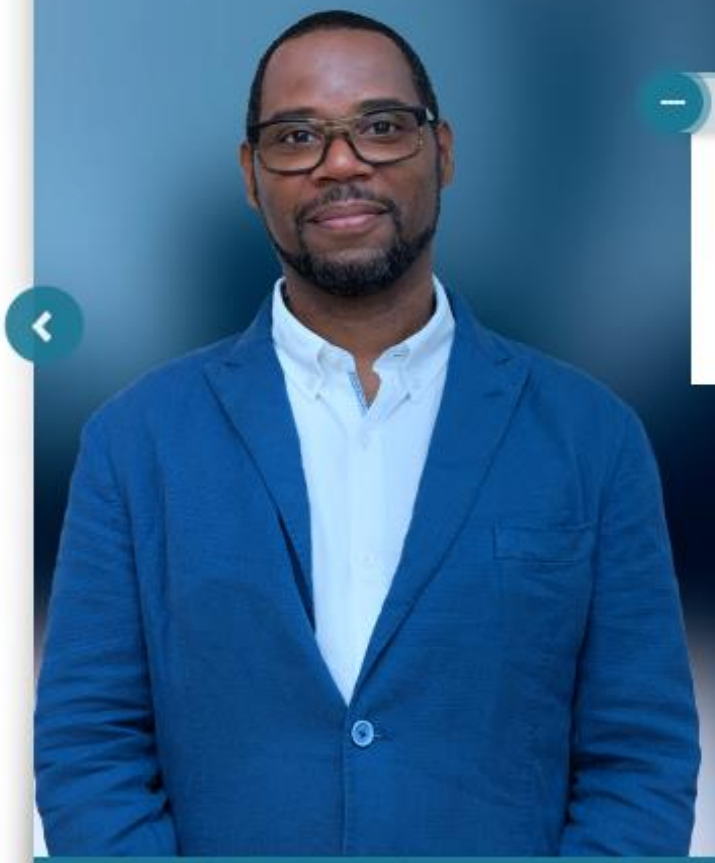
Open-Book-Prüfungen:

- Mündliche f2f-Prüfungen online
- Multiple Choice/Freitext über Moodle
- Take-Home-Exams, Portfolios,

- Fallbasierte Prüfungsfragen
- Anwendung von Wissen/Reflexion
- Grad der eigenständigen Bearbeitung
- Aufwand bei Korrektur

→ kompetenzbasiertes Prüfen braucht eine andere Wissensvermittlung!

Basismodule 1 bis 4



Modul 1

Die verschiedenen Rollen der Lehrenden

Modul 2

Kommunikations-methoden in der Lehre anwenden

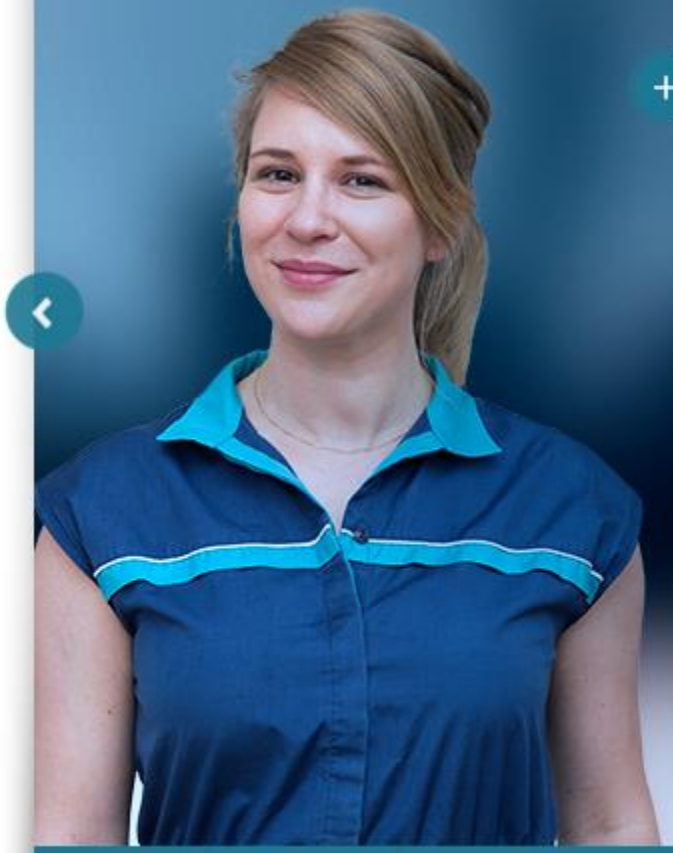
Modul 3

Präsenzunterricht aktiv gestalten (Lehr- und Lernfomen)

Modul 4

E-Learning-Tools im Unterricht einsetzen

Erweiterungsmodule 5 bis 8



Modul 5

Social Media für den Unterricht nützen

Modul 6

Schreiben im Netz

Modul 7

Virtuelle Klassenzimmer managen

Modul 8

Blended Learning-Kurse gestalten

Future-proof your classroom - teaching skills 2030 – Factbox

- Erasmus+ / Strategische Partnerschaften
  9 Partner – 8 Länder
- Laufzeit: 09/2017 – 02/2020
- 8 Module auf der Website:
  (cBook-Kurse und iLab Manuals)

https://teaching2030.eu
petra.hauptfeld@fh-burgenland.at

Good practice example der EU
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en

Atlas der guten Lehre:
www.gutelehre.at

Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Entwicklungsteam

create.21st century, Wien

Eszterházy Károly University, Eger

Fachhochschule Burgenland (Lead)

Faculty of Tourism & Hospitality Management Opatija

University of Aveiro

University of Perugia

University of Valencia

University St. Kliment Ohridski Bitola

University of Maribor, Department of International Economics and Business