

# Modulentwicklung

Nutzung des Successive Approximation Model (SAM; Allen, 2012)

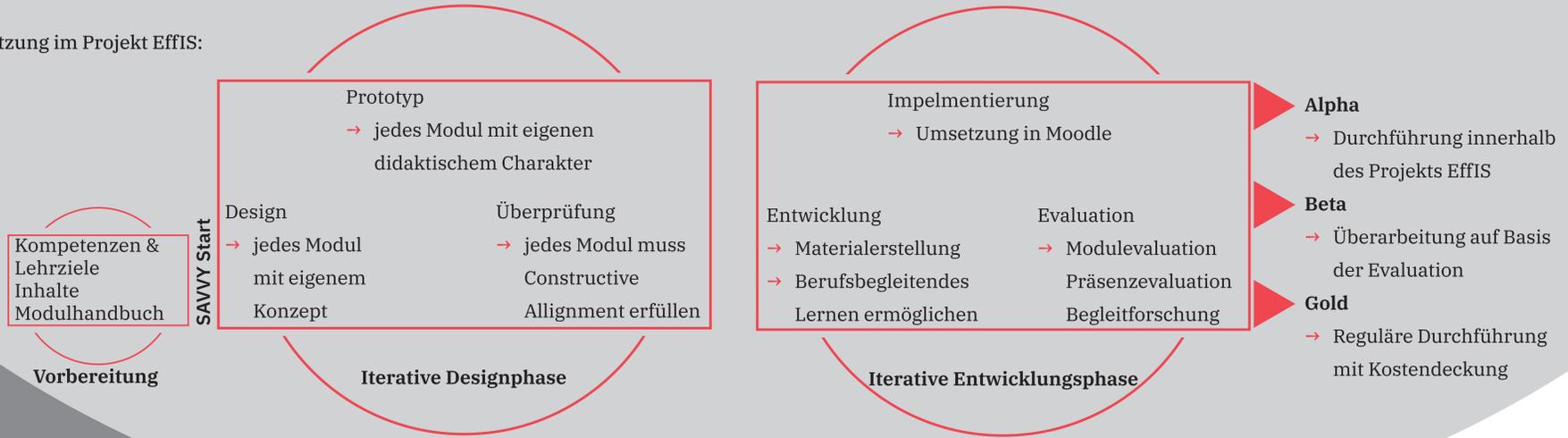
- als Grundlage um beste Lernerlebnisse agil zu entwickeln
- als iteratives Vorgehen zur Entwicklung universitärer Zertifikatskurse und Module in Weiterbildungsstudiengängen die auf Blended Learning oder reines E-Learning setzen

# ... mit individueller Betreuung



Melina Klepsch, Rebecca Pientka, Janine Tullius, Prof. Dr. Tina Seufert

Umsetzung im Projekt EffIS:

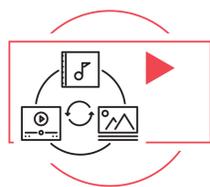


EffIS - Effizient Interaktiv Studieren  
Neben dem Beruf

Grundlagen des Lehrens (GDL)	Empirisches Praktikum (EmPra)	kognitive und motivationale Grundlagen des Lernens (KMGL)	Mediendesignpraktikum (MePra)	Forschungsmethoden und Evaluation (FuE)
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Reflexionsportfolio Wie habe ich lehren erlebt und wie lehre ich selbst?</li> <li>→ Projektportfolio Überlegungen und Umsetzung eines eigenen Lehrprojektes</li> <li>→ Übungsaufgaben zu theoretischen Inhalten mit individuellem Feedback</li> <li>→ mündliche Prüfung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ empirische Forschung den Forschungszyklus selbst durchlaufen</li> <li>→ Kleingruppenarbeit gemeinsam an einem Forschungsprojekt arbeiten</li> <li>→ Sprechstunden zur Unterstützung der Forschungsprojekte</li> <li>→ Bericht als Prüfungsleistung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Selbsttests helfen den eigenen Lernfortschritt zu überwachen und zu regulieren</li> <li>→ videobasiert kurze Vorlesungen verschiedenen Dozenten</li> <li>→ mündliche Prüfung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Workshops Auswahl aus mehreren Alternativen in Präsenz oder Online</li> <li>→ Portfolioprfung die in den besuchten Workshops entstandenen Produkte präsentieren und die didaktischen Überlegungen deutlich machen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ skriptbasiert mit Schwierigkeits- und Zeitangaben für jedes Kapitel</li> <li>→ Inputvideos für komplexe Inhalte</li> <li>→ Lerntipps für jeden Abschnitt</li> <li>→ Übungsaufgaben und Selbsttests mit Musterlösungen um die eigene Lösung zu prüfen</li> </ul>

## Module mit Charakter - einige Beispiele

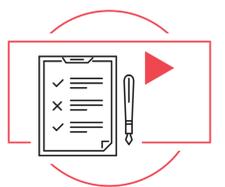
## Studiengang mit Didaktischen Dreischritt



Material ist so gestaltet, dass es den aktuellen Forschungsergebnissen im Instruktionsdesign entspricht.



Studierende lernen wie Lernsettings evidenzbasiert aufgrund aktueller Forschung entwickelt werden können.



Studierende erforschen selbst, in eigenen Studien welche Auswirkungen die Gestaltung von Lernmaterial hat. Studierende entwickeln eigene Lerneinheiten und setzen diese um.

- E-Vorlesungen sind in 20-Minuten Abschnitte unterteilt um die Aufmerksamkeit durch Aktivitätswechsel hoch zu halten.
- Im Sinne des Constructive Allignment sind Lernziele immer transparent dargestellt und werden für die Prüfung aufgegriffen.
- Schwierigkeits- und Zeitangaben unterstützen die Selbstregulation der Studierenden.
- Lernmaterialien sind auf Basis von Mediendesignprinzipien erstellt und enthalten z.B. Signals, Prompts, Worked Examples, etc.

- Jedes Modul unterstützt dies Ziel auf eigene Weise:
- Theoretische Grundlagen zum Lehren und Lernen werden vermittelt.
  - Technische Grundlagen der Medienentwicklung werden erklärt und Medienproduktion ausprobiert.
  - Praktische Anwendungen werden vorgelebt und eingeübt.