

Dezember 2019

Sehr geehrte Lehrende, liebe Kolleginnen und Kollegen,

Zu Beginn des Semesters startete an der BTU Cottbus-Senftenberg die Ringvorlesung „Digitale Kompetenzen in der Lebens- und Arbeitswelt“, in der wir uns mit den weitreichenden Veränderungen beschäftigen, welche die Digitalisierung auslöst. In diesem Zusammenhang hörten wir unter anderem bereits, wie sich Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter verändert hat (Dr. Claudia Börner; Dr. Knut Laaser). Berichtet wurde aber auch von den Herausforderungen, die die grundlegend veränderte Arbeitswelt mit sich bringt. Wir hoffen, dass wir Sie auch im kommenden Jahr wieder zahlreich bei spannenden Vorträgen zu weiteren Themen begrüßen dürfen. Termine und weitere Informationen zur Ringvorlesung finden Sie [hier](#). Zunächst aber wünschen wir Ihnen eine angenehme, stressfreie Weihnachtszeit und einen ebenso guten Rutsch ins neue Jahr.

## 1 EINSATZSZENARIEN VORGESTELLT

### Podcasts von Studierenden produzieren lassen: Festigung durch aktive Vermittlung von Wissen

Mit Hilfe von Podcasts sollen Inhalte im Fach Kommunikation im Studiengang Pflegewissenschaft ausgetauscht werden. Studierende recherchieren nach einem ethischen Begriff in ausgewählten Fachbeiträgen, fassen die wesentlichen Informationen zusammen, produzieren mithilfe der Audioaufnahmefunktion ihres Handys einen Podcast und laden diesen in einem dafür eingerichteten Forum auf der Moodle-Lernplattform hoch.

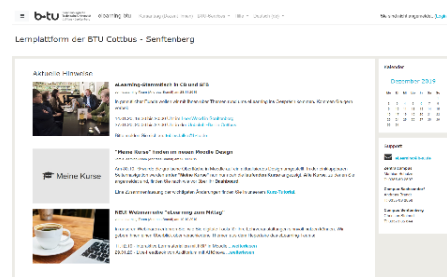
[Lesen Sie hier mehr!](#)



## 2 MOODLE TIPPS

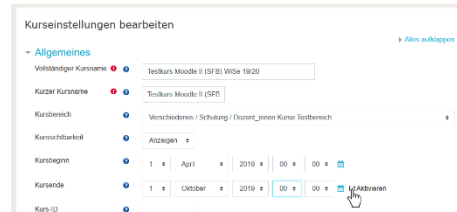
### Neue Moodle Oberfläche – Was ändert sich für Lehrende und Studierende?

Am 30.10.2019 wurde die grafische Oberfläche in Moodle umgestellt. Das neue Design bietet eine übersichtlichere Navigation, mehr Platz für die Kursinhalte und ist für mobile Endgeräte optimiert. Für Nutzer\*innen ändert sich die Bedienung nur minimal. Was es Neues für Studierende und Lehrende gibt, können Sie [hier](#) nachlesen.



### Kursbeginn und Kursende in Moodle-Kursen setzen

Als Lehrende sollten Sie bei der Erzeugung neuer Kurse oder beim Zurücksetzen existierender Kurse für ein neues Semester unbedingt den Kursbeginn und das Kursende definieren. Das lässt sich ganz einfach in den Kurseinstellungen festlegen. Wie das funktioniert und warum die Kurslaufzeit nicht dasselbe ist, wie die Kurssichtbarkeit, können Sie [hier nachlesen](#).



## 3 VERANSTALTUNGSHINWEISE

### Ringvorlesung: Digitale Kompetenzen in der Lebens- und Arbeitswelt

Digitale Selbstausbildung oder gesunder Umgang mit Neuen Medien?

09.01.2020 | 17:00 - 18:30 Uhr

[Weitere Informationen zur Veranstaltung finden Sie hier.](#)

### E-Learning Stammtisch in Senftenberg

14.01.2020 | 18:30 - 19:30 Uhr

Der E-Learning-Stammtisch ist unser „ungezwungenes“ Beratungsangebot, welches seit dem Sommersemester 2017 regelmäßig stattfindet. Sie haben die Möglichkeit, in lockerer Runde, Fragen und Probleme digital gestützter Lehre, z. B. zur Erstellung interaktiver Lehr-/Lernmaterialien, dem Einsatz der Lernplattform oder zur Gestaltung elektronischer Prüfungen anzusprechen.

[Weiter Informationen finden Sie hier.](#)

### Erstellen interaktiver Lernmaterialien

16.01. – 08.05.2020

Gute Lehre, erfolgreiche Inhaltsvermittlung und Kompetenzentwicklung geht mit der Aktivierung und Motivierung Studierender und einer gelungenen Feedbackkultur einher. Hierbei können multimediale, interaktive Lernmaterialien unterstützen. Das Modul besteht aus einer vorgelagerten Online-Selbstlernphase in der Sie theoretische Grundlagen kennen lernen und begleitet ein Mikro-Konzept erarbeiten. Bei Ihrem individuellen Workshop-Termin erstellen Sie anschließend, basierend auf Ihrem Konzept, interaktive Materialien für Ihre Lehre.

[Weitere Informationen zu der Veranstaltung finden Sie hier.](#)

## 4 DIGITALE LERNPROGRAMME DER BTU

Am IKMZ wird zurzeit, unter Leitung von Dr. Claudia Börner, ein spielerisches Lernszenario für die Technische Mechanik entwickelt.

Ausgangspunkt war die Beobachtung, dass die Technische Mechanik als Grundlagenfach ingenieurwissenschaftlicher Studiengänge eine Eingangshürde für viele Studierende darstellt.

Unter Einsatz aktueller didaktischer Ansätze, wie dem Game-based Learning, sollen die abstrakten Lerninhalte in einer spielerischen Lernanwendung anschaulich vermittelt und die Motivation für die Auseinandersetzung damit gesteigert werden.

[Lesen Sie hier mehr zu dem Projekt.](#)



## IMPRESSUM

### Herausgeber:

BTU Cottbus-Senftenberg  
Platz der Deutschen Einheit 1  
03046 Cottbus

### Herausgeber:

Multimediazentrum/IKMZ  
Kompetenz und Service für Digitalisierung in der Lehre

**Redaktion und technische Umsetzung:** Tobias Falke

Die Versendung dieser dienstlichen Information wurde vom Vizepräsidenten für Studium und Lehre, Herr Prof. Koziol, autorisiert.

Sollten Sie kein Interesse am Infobrief zur Digitalisierung in der Lehre haben, senden Sie bitte eine E-Mail an [elearning@b-tu.de](mailto:elearning@b-tu.de).

**KONTAKT:** [elearning@b-tu.de](mailto:elearning@b-tu.de)



[www.b-tu.de/elearning](http://www.b-tu.de/elearning)

Gefördert durch das Programm „Qualitätspakt Lehre“ im Projekt  
„Exzellenz von Studium und Lehre“ (Förderkennzeichen: 01PL17029)

