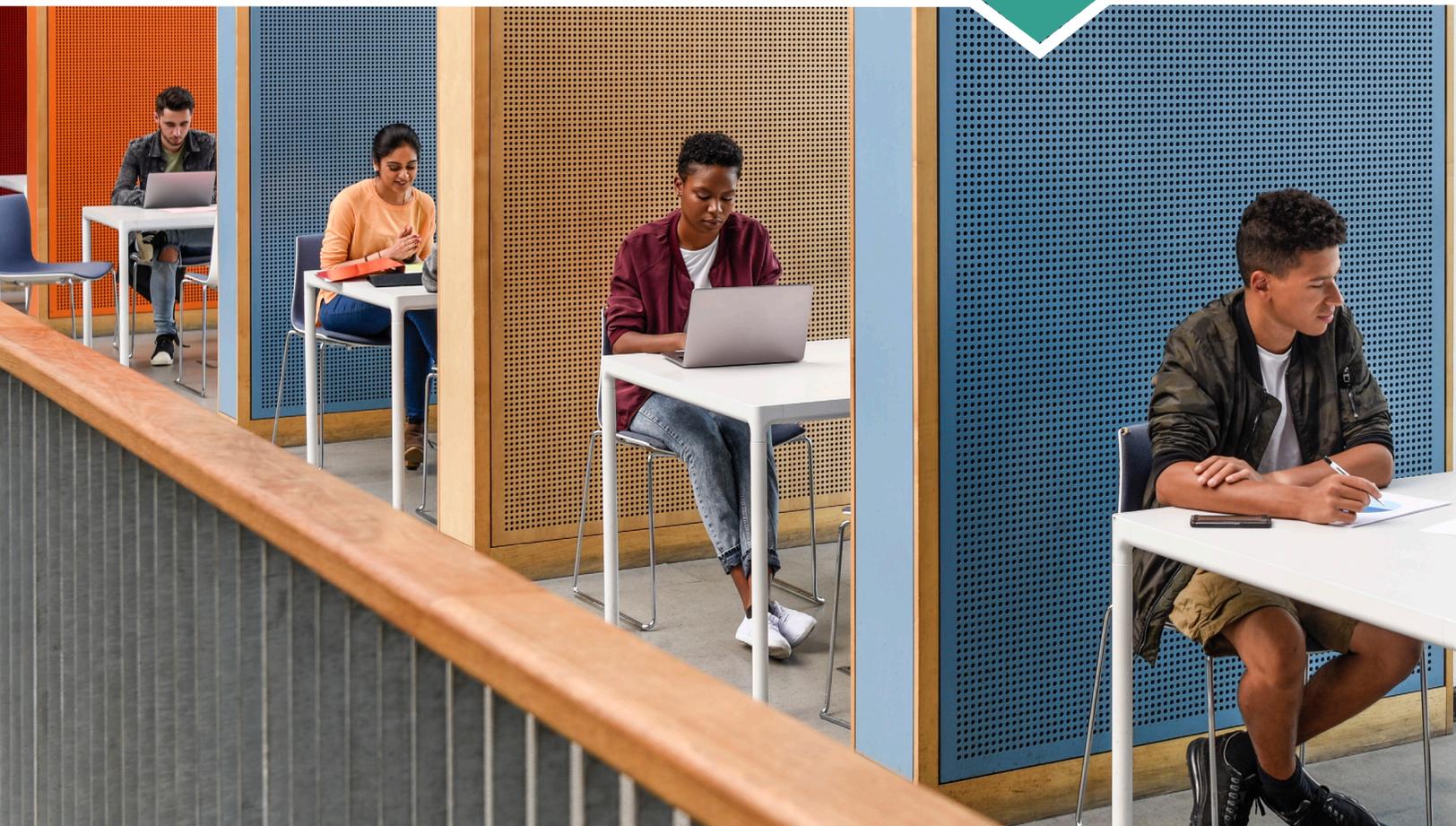


Aufbau eines Klassifikationsschemas

für digitales Lernen



Aufbau eines Klassifikationsschemas für digitales Lernen

Quelle:

<https://www.qaa.ac.uk/docs/qaa/guidance/building-a-taxonomy-for-digital-learning.pdf>

Dieses Dokument wurde für die Tagung „Digitale Transformation der Hochschullehre durch digitale Kompetenzen als offene Bildungsressourcen“ übersetzt, damit es als Grundlagendokument für die Weiterentwicklung eines Klassifikationsschemas digitalen Lernens genutzt werden kann. Da es sich um eine empirisch geleitete Begriffsdebatte handelt, ist eine passgenaue Übersetzung ins Deutsche nicht möglich. Die verwendeten Begriffe sind als Vorschlag für die weitere Begriffsdiskussion im deutschen Sprachraum zu verstehen.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Abschnitt 1: Übersicht über die gängigsten Begriffe	2
Online, virtuelles oder digitales Lernen?	2
Blended Learning oder hybrides Lernen?	4
Distance learning oder remote learning?.....	5
Präsenzdurchführung, persönlich, on-Campus oder vor Ort?.....	6
Soziale oder räumliche Distanzierung?	7
Abschnitt 2: Entwicklung eines Klassifikationsschemas der digitalen Erfahrungen der Studierenden	7
Kategorie 1: Passiv.....	8
Kategorie 2: Unterstützend.....	10
Kategorie 3: Erweitert.....	12
Kategorie 4: Interaktiv.....	14
Kategorie 5: Immersiv.....	15
Abschnitt 3: Glossar	17
Danksagungen	26

Einführung

Seit März 2020 - als die QAA (Quality Assurance Agency im Vereinigten Königreich) ihre ersten Leitlinien zur Aufrechterhaltung von Qualität und Standards in der Krise bis hin zu einer Reihe von thematischen Leitlinien und unterstützenden Ressourcen veröffentlichte - ist es unsere Absicht, Hochschulen und den Bildungssektor insgesamt bei der Entwicklung von Lösungen für die einzigartigen Anforderungen, die mit COVID-19 einhergehen, zu unterstützen. Die QAA beginnt nun, über die unmittelbare Krise hinauszublicken, um mit dem Sektor und den Unterstützungsanbietern Leitlinien für die Planung für 2020-21 und darüber hinaus zu entwickeln. Unsere erste Veröffentlichung in dieser dritten Phase der Leitlinien – Preserving Quality and Standards Through a Time of Rapid Change: UK Higher Education in 2020-21 – wurde am 2. Juni 2020 veröffentlicht.

Bei der Entwicklung dieses Dokuments haben wir unseren Ansatz des direkten Kontakts mit den Hochschulen fortgesetzt. Es ist das Ergebnis einer Reihe von Gesprächen, die wir mit erfahrenen Mitarbeitenden aus einer Vielzahl von Institutionen geführt haben. Infolge von COVID-19 mussten die meisten Hochschulen schnell auf eine stärkere Nutzung digitaler Ansätze umstellen. In diesen Diskussionen wurde deutlich, dass die unterschiedlichen Ansätze und die Geschwindigkeit ihrer Einführung, zu einer Vielfalt von Terminologien geführt hat, die die Vergleichbarkeit der digitalen Lehr- und Lernangebote schwer bis unmöglich gemacht hat. Die Herausforderung für Anbietende besteht daher darin, effektiv zu kommunizieren und zu beschreiben, was sie ihren Studierenden in den Jahren 2020-21 (und darüber hinaus) anbieten und wie sie die Qualität dieses Angebots sicherstellen.

Durch die Erstellung dieses Dokuments möchte die QAA britischen Hochschulen dabei helfen, eine gemeinsame Sprache zu entwickeln, um Ihre digitalen Ansätze für die Lehr- und Lernangebote konsistent zu beschreiben und somit die Orientierung der Studierenden zu erleichtern. Es wird versucht, einige der gebräuchlichsten Begriffe zu definieren, die die Hochschulen häufig verwenden, um zu beschreiben, wie sie und ihre Studierenden sich mit dem digitalen Lehren und Lernen auseinandersetzen. Darüber hinaus wird auch versucht, noch einen Schritt weiter zu gehen und eine breite Klassifikation der Art von Erfahrung bereitzustellen, die Studierende in dem respektiven Studienangebot erwarten können. Diese reichen von einer „passiven“ bis zu einer „immersiven“ digitalen Beteiligung und Erfahrung.

Die QAA beabsichtigt nicht, mit diesem Dokument ein Reglement für digitale Lern- und Lehransätze aufzustellen. Vielmehr soll es die Hochschulen dabei unterstützen, die Art und Weise, wie sie über digitale Vermittlungsmethoden sprechen, weiterzuentwickeln, besser zu formulieren, was Studierende erwarten können, und sich so besser zu vergewissern, dass Qualität sichergestellt und Standards eingehalten werden. Dieses Dokument soll ein Ausgangspunkt für ein breiteres Gespräch darüber sein, wie Hochschulen auf konsistentere und leichter verständliche Weise mit sich selbst, untereinander und mit Studierenden über diese unterschiedlichen Lehr und Lernmethoden sprechen können. Zukünftig wird die QAA weiter mit ihren Mitgliedern zusammenarbeiten, um festzustellen, wie ein gemeinsamer Ansatz

für diese Terminologie im gesamten Sektor verankert werden kann, und wird versuchen, mit Branchenbehörden zusammenzuarbeiten, um einheitliche Terminologien für die Bereitstellung digitaler Lehr- und Lernangebote zu übernehmen.

Abschnitt 1: Übersicht über die gängigsten Begriffe

Während der Entwicklung dieses Dokuments wurde deutlich, dass Definitionen für digitale Bildung uneindeutig verwendet werden und sich oft je nach Kontext und Zielgruppe ändern.

Deutlich wurde auch, dass sich dieses Beschreibungsspektrum, wenn es um einen Aspekt digitaler Bildung geht, nicht nur im Vergleich der Ansätze der Hochschulen unterscheidet. Oft wird ein Begriff von Mitarbeitenden eines Hochschulen verwendet, wenn sie mit ihrem Kollegium sprechen. Ein anderer Begriff für dasselbe wird verwendet, wenn sie mit anderen Personen außerhalb ihrer Institution kommunizieren, und ein dritter Begriff wird verwendet, wenn sie mit Studierenden kommunizieren. Ebenfalls kann die Verwendung dieser Begriffe beeinflusst werden durch Organisationsrichtlinien, die jüngste Verbreitung regulatorischer oder branchenspezifischer Leitlinien, einflussreiche Personen oder die Abneigung gegen andere Begriffe, die sich auf dasselbe beziehen.

Bei dem Versuch, einen gemeinsamen Weg zu finden, um zu beschreiben, wie Studierende sich an digitaler Bildung beteiligen können, hat die QAA die Vielfalt der Begriffe erörtert, die von Hochschulen verwendet werden, um zu erklären, was sie anbieten und was sie in Zukunft anbieten wollen. Die häufigsten davon haben wir in unserer Glossartabelle (in Abschnitt 3) zusammengefasst. Es gibt jedoch einige Oberbegriffe, die eher einer kurzen Diskussion als einer einfachen Definition bedürfen. Die Oberbegriffe die in diesem Abschnitt diskutiert werden, werden oft als Synonym verwendet, bringen jedoch Konnotationen, Schlussfolgerungen und historische Zusammenhänge mit sich, die nicht sofort offensichtlich sind und das Verständnis der Menschen für einen Lehr- und Lernansatz beeinflussen können. Hochschulen nutzen diese Oberbegriffe, um die unterschiedlichen Lernmöglichkeiten, die sie entwickeln, zu kommunizieren. Die unterschiedliche Verwendung dieser Begriffe kann jedoch zu Missverständnissen führen und bei Studierenden den Eindruck vermitteln, dass weniger wünschenswerte Gelegenheiten beschrieben werden.

Online, virtuelles oder digitales Lernen?

Der Begriff *Online* ist ein geläufiger Oberbegriff und weit über den britischen Hochschulsektor hinaus gebräuchlich. Der Begriff konzentriert sich auf die Konnektivität der Lern-, Lehr- und Unterstützungsmethoden, die von einer Hochschule eingesetzt werden können. Er geht jedoch mit der Bedeutung einher, dass das gesamte Lernen webbasiert sein kann und die Studierenden ein mit dem Internet verbundenes Gerät verwenden müssen, um auf alle angebotenen Lern-, Lehr- und Unterstützungsaktivitäten zugreifen zu können. Es gibt auch

den Vorschlag, dass *Online* als räumlich entfernt von einem Hochschulen betrachtet werden kann, wenn die Studierenden vom Präsenzunterricht vor Ort getrennt werden könnten. *Online* ist auch mit Bequemlichkeit und einem Mangel an Beteiligungen für das verbunden, was zuvor eine physische, persönliche Erfahrung gewesen sein könnte (z. B. Online-Shopping). Aufgrund dieser Konnotationen kann *Online* als weniger wünschenswerte Option für diejenigen Studierenden angesehen werden, die ein größeres Maß an sozialer Interaktion wünschen oder sich physisch an Lehr-, Lern- und Unterstützungsaktivitäten beteiligen möchten. *Online-Lernen* kann auch als weniger wünschenswerte Option für diejenigen Studierenden angesehen werden, die nur begrenzten Zugang zu einem stabilen Internetzugang oder keinen Zugang zu geeigneten Geräten haben, mit denen sie am Lernen teilnehmen können.

Der Begriff *virtuell* ist in der Hochschulbildung weniger verbreitet, ist aber auch über den Sektor hinausgehend verständlich. Der Begriff geht nicht mit denselben Problemen einher wie der Begriff *Online*, da er nicht untrennbar mit der Web-Basis verbunden ist und daher nicht die gleichen Konnotationen hat wie die Durchführung aus der Ferne von einer Hochschule. *Virtuell* bedeutet oft nicht Bequemlichkeit, sondern deutet darauf hin, dass das erforderliche Maß an Beteiligungen im Vergleich zu einer physischen Erfahrung ähnlich, aber anders sein wird. Dieser Unterschied zur physischen, realen Erfahrung ist jedoch eine der Implikationen seiner Verwendung. Einige können das Gefühl haben, dass das *Virtuelle* mit künstlichen, nicht authentischen oder einfach nicht „echten“ Erfahrungen verbunden ist. Daher beziehen sich einige Hochschulen nur in einem Kontext auf virtuelles Lernen, in dem Virtual-Reality-Technologie involviert ist, um jegliche Implikation von Unechtheit zu vermeiden. Aufgrund dieser Konnotationen kann das *Virtuelle* als weniger wünschenswerte Option für diejenigen Studierenden angesehen werden, die eine authentische, „echte“ Hochschulerfahrung erleben möchten.

Der Begriff *digitale Lernen* ist ein Oberbegriff, der im Hochschulbereich immer häufiger verwendet wird. Er steht in engem Zusammenhang mit der Speicherung von Daten, hat sich aber zu einem Begriff entwickelt, der die Verwendung von Computertechnologie umfasst oder sich auf diese bezieht, so beispielsweise bei den Begriffen *digitale Fähigkeiten* oder *digitale Kompetenz*. Im Vergleich zu *analog* hat es für einige auch positive Konnotationen, da er darauf hindeutet, dass sich die Dinge im Vergleich zu traditionelleren Vorgehensweisen weiterentwickelt haben. Es ist allgemein bekannt, dass auf *digitale* Informationen offline zugegriffen werden kann und dass sie in einer Vielzahl von Situationen (vor Ort oder extern, persönlich oder aus der Ferne) verwendet werden können. Die *digitale* Arbeitsweise ist nach wie vor mit der Speicherung und Nutzung von Informationen verbunden, so dass sie auch nicht den Eindruck erweckt, unauthentisch zu sein. Daher scheint *digital* nicht die gleichen Konnotationen wie *online* oder *virtuell* zu haben, sondern scheint ein neutralerer Begriff zu sein. Seine Verwendung könnte daher Hochschulen eine größere Gelegenheit geben, über die bloße Verwendung des Begriffs hinauszugehen und zu artikulieren, wie ein *digitaler Lernansatz* für ihre Studierenden aussehen würde.

Blended Learning oder hybrides Lernen?

Die Begriffe *Blended Learning* und *Hybrid Learning* werden von den Hochschulen synonym verwendet, wenn es um die Beschreibung verschiedener Modelle geht, bei denen mehrere Methoden eingesetzt werden, um die Studierenden in das Lernen einzubinden. *Blended* ist der geläufigere Begriff und wird auf verschiedene Art und Weise verwendet, um unterschiedliche Modelle der Vermittlung und / oder der Beteiligung der Studierenden zu beschreiben. *Hybrid* ist im britischen Hochschulsektor nicht so weit verbreitet. Hochschulen verwenden beide Begriffe um die Beteiligung der Studierenden für das Lernen zu beschreiben, das teilweise in einer digitalen Umgebung (entweder vor Ort oder aus der Ferne) und teilweise persönlich vor Ort stattfindet.

Der Anteil der verschiedenen Arten der Beteiligung können von Studiengang zu Studiengang stark variieren, was bedeutet, dass einzelne Module oder das gesamte Programm eine Mischung aus Ansätzen sein kann. Da *blended* jedoch historisch am weitesten verbreitet ist, gibt es eine größere Vielfalt von Modellen, die mit diesem Begriff in Verbindung gebracht werden. Einige Institutionen verwenden den Begriff *blended*, insbesondere intern, als Oberbegriff für Angebote, die alle Elemente des digitalen Lernens umfassen. *Blended* wird auch mit Modellen assoziiert, bei denen die Studierenden während des gesamten Studienjahres zeitlich festgelegte Lernaktivitäten vor Ort absolvieren müssen, während sie in der Zeit dazwischen an digitalen Lernaktivitäten teilnehmen. Es wird auch verwendet, wenn keine regelmäßige Anwesenheit vor Ort erforderlich ist, es jedoch Möglichkeiten für Studierende gibt, persönlich teilzunehmen, falls sie dies wünschen (z. B. Studienwochenenden in Wohnheimen).

Der Begriff *hybrides Lernen* ist zwar noch nicht so weit verbreitet, wird aber von einigen Hochschulen verwendet, um Programme zu beschreiben, die den Studierenden ein höheres Maß an Wahlfreiheit hinsichtlich der Art und Weise, wie sie lernen, bieten. Wo dies der Fall ist, wurden die Programme so konzipiert, dass sie sowohl vor Ort als auch aus der Ferne bereitgestellt werden können, sodass die Studierenden nahtlos zwischen den beiden Bereitstellungsmethoden wechseln können. Die Studierenden können daher selbst bestimmen, wie sie sich mit diesen *hybriden* Programmen auseinandersetzen und wie stark sie sich mit den Lernaktivitäten vor Ort oder den digitalen Aktivitäten beschäftigen wollen. Obwohl es einige Unterschiede in den Konnotationen zwischen den beiden Begriffen geben kann, haben wir keine grundlegenden Unterschiede in dem, was sie beschreiben, gefunden. Daher sollten die Hochschulen immer sicherstellen, dass in ihrer Kommunikation mit den Studierenden Klarheit herrscht, wenn sie *blended* oder *hybride* Methoden verwenden, um die Bereitstellungsmethoden ihrer Studiengänge zu beschreiben. Angesichts der Vielzahl unterschiedlicher Modelle, die mit diesen Begriffen beschrieben werden, sind immer weitere Informationen erforderlich, um mögliche Missverständnisse darüber zu vermeiden, was die Studierenden beim Lernen erwarten können.

Distance learning oder remote learning?

Distance learning und *Remote learning* sind Begriffe, die von Hochschulen bei der Beschreibung von Lehr- und Lernaktivitäten synonym verwendet werden. Beide beschreiben eine Methode der Vermittlung, die Aktivitäten beinhaltet, die außerhalb des physischen Standorts einer Hochschule stattfinden, wobei die Studierenden digitale Mittel nutzen, um sich mit einem Programm zu befassen, anstatt die Hochschule besuchen zu müssen. Beide Begriffe haben jedoch Konnotationen, die dazu führen, dass einige Hochschulen den einen eindeutig dem anderen vorziehen, da sie versuchen, klar zu artikulieren, was sie ihren Studierenden anbieten.

Distance Learning (also *Fernunterricht*) ist ein Begriff, der vor der weiten Verbreitung digitaler Lernansätze verwendet wurde und sich zunächst auf Fernkurse bezog. Wie beim *Lernen von Angesicht zu Angesicht* hat dieser Begriff seine Wurzel im Kommunikationsstil, den die Studierenden annahmen, um mit Mitarbeitenden in Kontakt zu treten, die für die Bereitstellung des Programms auf Distanz verantwortlich waren. Diese Konnotation hat einige Hochschulen dazu veranlasst, den Begriff *remote learning* (gleichsam mit *Fernunterricht* zu übersetzen) an seiner Stelle zu verwenden, um ihrer Meinung nach den physischen Standort eines Studierenden besser zu beschreiben und keine Andeutungen zu machen, wie Studierende mit dem Personal kommunizieren werden. *Remote learning* wird jedoch von anderen Hochschulen mit Vorsicht behandelt, da diese Art der Bereitstellung als von den übrigen Programmen einer Hochschule und von der Hochschule selbst entfernt eingestuft wird.

Der Unterschied in den Konnotationen zwischen den beiden Begriffen bedeutet, dass es kleine Unterschiede gibt, aber wir haben keinen grundlegenden Unterschied in dem, was sie beschreiben, gefunden. Stattdessen haben wir festgestellt, dass die Umstände, in denen sich eine Hochschule befindet, tendenziell die treibende Kraft für die Verwendung des einen oder des anderen Begriffs sind. *Distance learning* wurde beispielsweise von einigen Hochschulen verwendet, um ihre Programme auf klar definierte Gruppen potenzieller Studierender auszurichten, während andere Hochschulen festgestellt haben, dass dieser Begriff im internationalen Kontext als negativ angesehen werden kann. Wir haben auch mindestens eine Hochschule gefunden, die beide Begriffe verwendet, um die Unterschiede in den von ihnen angebotenen Programmen zu beschreiben, wobei *distance learning* zur Beschreibung von bestehenden Programmen verwendet wird und *remote learning* genutzt wird, um sich auf diejenigen Programme zu beziehen, die während der COVID-19-Situation auf digitale Bereitstellung umgestellt wurden.

Präsenzdurchführung, persönlich, on-Campus oder vor Ort?

Die *Durchführung* von Aus- und Weiterbildungsprogrammen *in Präsenz* ist im Hochschulbereich seit längerer Zeit üblich. Der Begriff wurde am häufigsten verwendet, um einen Ansatz zu beschreiben, bei dem die Bereitstellung eines Programms bei einer Hochschule vor Ort erfolgt. Dabei stellt ein Mitarbeitender das Lernen und Lehren direkt für die Studierenden bereit. Die Bedeutung des Begriffs ist untrennbar mit den im Folgenden beschriebenen Kommunikationsstilen verbunden. Sie ermöglichte früher eine klare Unterscheidung zwischen der Kommunikation, bei der sich die Personen sehen konnten (z. B. bei einem Tutorium), und der, bei der dies nicht der Fall war (z. B. bei einem Telefongespräch). Vor diesem Hintergrund wurde der Begriff *Durchführung in Präsenz* verwendet, um anzugeben, ob die Kommunikation (und damit die Vermittlung von Lehr- und Lerninhalten) *persönlich* stattfand oder ob sie *aus der Ferne* stattfand. Mit der Verbreitung von Videokonferenzen kann die *persönliche* Kommunikation nun jedoch auch aus der Ferne stattfinden.

Die *persönliche* Durchführung von Bildungs- und Schulungsprogrammen ist ein Begriff, der nicht so weit verbreitet ist wie der der *Präsenzdurchführung*, der aber von Hochschulen verwendet wird, um zu beschreiben, wie von den Studierenden erwartet wird, dass sie sich an Lehr- und Lernaktivitäten beteiligen. Es beschreibt die physische Position der Person, die an den Aktivitäten teilnehmen wird, und vermeidet mögliche Missverständnisse (in Bezug auf den Aufenthaltsort von Studierenden und Mitarbeitenden), die entstehen können, wenn es um *Präsenzunterricht* geht. Wie bei der *Präsenzdurchführung* kann der Begriff der *persönlichen* Durchführung zwar angemessen verwendet werden, um zu beschreiben, wie ein Teil eines Programms durchgeführt wird, er wird jedoch normalerweise nicht verwendet, um die Durchführung eines Programms in seiner Gesamtheit zu beschreiben.

Der Begriff *on-Campus* hat den gleichen Vorteil wie *persönlich*, da er klar artikuliert, wo die Lern- und Lehraktivitäten eines Programms stattfinden, und nicht, wie Studierende und Mitarbeitenden während dieser Aktivitäten kommunizieren. Es ist ein Begriff, der auch verwendet werden kann, um zu beschreiben, wie ein ganzes Programm durchgeführt wird. Dies bedeutet, dass es verwendet werden kann, um Missverständnisse zu vermeiden, wenn bestimmte Teile des Lehrens und Lernens von Mitarbeitenden geleitet, aber nicht von ihnen *persönlich* durchgeführt werden. *On-Campus* ist jedoch am besten für Hochschulen geeignet, die Campus-basierte Lieferorte haben. Für diejenigen Hochschulen, die keinen Campus haben, oder für diejenigen, die Lieferstandorte außerhalb des Hauptcampus haben, ist der Begriff der *Durchführung vor Ort* besser geeignet. Als Begriff ist er nicht so weit verbreitet wie die anderen, aber wenn er richtig verwendet wird, kann er dafür sorgen, dass es weniger Missverständnisse gibt, wenn Studierende eine Art von Unterricht mitgeteilt wird.

Soziale oder räumliche Distanzierung?

Soziale Distanzierung ist eine Terminologie, die von der britischen Regierung verwendet wird, um die Anforderung an Einzelpersonen zu beschreiben, einen Sicherheitsabstand einzuhalten, um eine Ansteckung oder Verbreitung des Coronavirus zu vermeiden. Während *soziale Distanzierung* der Ausdruck ist, der in der Gesundheitsberatung am häufigsten verwendet wird, hat die Konnotation *sozialer Distanzierung* Auswirkungen auf das Lernen und Lehren. Lernen ist zumindest teilweise ein soziales Erlebnis und die Zusammenarbeit und die Bildung sozialer Lernnetzwerke sollten dennoch möglich und sehr gefördert werden, auch wenn die Studierenden nicht gemeinsam vor Ort sind. Die Verwendung des Begriffs *soziale Distanzierung* kann daher den Eindruck erwecken, dass eine größere Distanzierung erforderlich ist als nur der physische Abstand zwischen zwei Personen.

Räumliche Distanzierung beschreibt in ähnlicher Weise die Anforderung an Personen, einen Sicherheitsabstand zueinander einzuhalten. Er ist noch nicht so verbreitet wie *soziale Distanzierung*, wird aber in der Hochschulbildung zunehmend anerkannt und häufiger verwendet. *Räumliche Distanzierung* hat auch nicht die gleiche Konnotation wie *soziale Distanzierung*, da sie die Wahrnehmung der Distanzierung auf den physischen Raum beschränkt. Er suggeriert daher nicht, dass Mitarbeitende oder Studierende sich sowohl sozial als auch physisch distanzieren sollten.

In den unten aufgeführten Klassifizierungen sollte erkennbar sein, wie wir versucht haben, einige dieser Begriffe einheitlich zu verwenden, um die Arten von Erfahrungen zu beschreiben, die Studierende möglicherweise haben, wenn sie sich mit verschiedenen Arten des digitalen Lernens beschäftigen.

Abschnitt 2: Entwicklung eines Klassifikationsschemas der digitalen Erfahrungen der Studierenden

Durch die Definition der obigen Begriffe und die Erstellung des Glossars wird deutlich, dass es derzeit keine leicht verständliche Möglichkeit gibt, verschiedene Ansätze des digitalen Lernens zu vergleichen. Daher haben sich die Hochschulen verständlicherweise bemüht, sicherzustellen, dass sich bewerbende Personen darüber im Klaren sind, was sie von den angebotenen digitalen Bildungsangeboten erwarten können und wie diese im Vergleich zu anderen Programmen abschneiden. Dies kann potenzielle Studierende daran hindern, fundierte Entscheidungen über die Programme zu treffen, für die sie sich bewerben möchten. Um diese Situation zu verbessern, haben wir in diesem Abschnitt eine breitgefaste Klassifikation des digitalen Lehrens und Lernens entwickelt.

Die Klassifizierung der Methoden zur Durchführung digitaler Lern- und Lehraktivitäten ist, wie oben gezeigt, angesichts der Konnotationen einiger Oberbegriffe und der Ähnlichkeit anderer Begriffe mit Herausforderungen verbunden. Da die Hochschulen die für ihren Kontext, ihre

Kohorten und Programme die am besten geeigneten Begriffe verwenden, war man der Ansicht, dass jedes Klassifizierungssystem, das sich auf die Methoden der Bereitstellung konzentriert, zwangsläufig nur für einen Teil der Hochschulen geeignet wäre. Daher liegt der Schwerpunkt dieser Klassifizierung darauf, wie die Hochschulen ihre Studierenden dazu bringen wollen, sich mit digitalen Lernaktivitäten zu beschäftigen, anstatt zu versuchen, die Ansätze selbst zu klassifizieren. Wir hoffen, dass die Hochschulen durch die Klassifizierung der Art der Beteiligung, welche die Studierenden erwarten können, besser in der Lage sind, den Studierenden zu helfen, verschiedene Ansätze klar zu verstehen und zu vergleichen.

Diese Klassifizierung trifft kein Urteil über die Qualität der Lernerfahrung der Studierenden. Stattdessen wird versucht, die unterschiedlichen Studierendenerfahrungen je nach Art und Umfang der digitalen Beteiligung zu kategorisieren und zu beschreiben. Bei der Formulierung dieser Klassifikationen haben wir die Beschäftigung des Studierenden mit digitalen Ressourcen, dem physischen Standort, der Technologie, der Software, und weiterer Unterstützungsleistungen berücksichtigt. Wir erkennen an, dass es in der Praxis ein Spektrum an Lernangeboten geben wird, die am einen Ende wenig oder gar kein digitales Lehren oder Lernen beinhalten, und am anderen Ende eine vollständige immersive Erfahrung erlauben, bei der das gesamte Lehren und Lernen digital durchgeführt wird. Auch wird es einige Angebote geben, die eventuell nicht in eine der nachfolgenden fünf Kategorien passen.

Kategorie 1: Passiv

In diese Kategorie fallen Programme, in welchen wenige oder gar keine Aspekte der angebotenen Lern- und Lehraktivitäten für die digitale Bereitstellung konzipiert sind. Die Studierenden werden keine digitalen Aspekte eines Programms erleben, es sei denn, es gibt einen Grund für die Studierenden sie sich selbst zu suchen und sich zu ihren eigenen Bedingungen damit zu beschäftigen.

<p>Programmdesign</p>	<p>Lern- und Lehraktivitäten sind so konzipiert, dass sie vor Ort bei der Hochschule angeboten und durchgeführt werden können, wobei die physischen, persönlichen Aspekte des Lernens betont werden. Lehr- und Lernaktivitäten können digitale Präsentationstools nutzen. Bewertungen sind so konzipiert, dass sie in einem analogen Format durchgeführt und eingereicht werden, obwohl einige digitale Einreichungen bewerteter Arbeiten zulässig sein können.</p>
<p>Angebotene Ressourcen für Studierende</p>	<p>Den Studierenden werden nur wenige oder keine digitalen Lehr- oder Lernressourcen angeboten, wobei die meisten Ressourcen vor Ort in analogem Format bereitgestellt werden.</p>

	Einige Programminformationen wie Handbücher oder Vorschriften können digital zugänglich sein.
Lehr- und Lernansatz	Vor Ort, Teilnahme in Präsenz. Es wird ein Schwerpunkt auf Vorlesungen und Tutorials gelegt, die vor Ort gehalten werden, möglicherweise mit Vermittlung von Fertigkeiten oder anderen Labor-/Workshop-/Studio-/Performance-Space-Sitzungen.
Technologie zur Vereinfachung der Durchführung	In der Regel beschränkt auf die Website einer Hochschule, digitale Präsentationstools (z. B. PowerPoint) und leicht verfügbare Software für die Kommunikation (z. B. Zoom oder Teams). Eine virtuelle Lernumgebung kann bereitgestellt werden, wird aber hauptsächlich als Aufbewahrungsort für die Programmdokumentation verwendet, sodass die Studierenden darauf zugreifen können, wenn sie dies wünschen.
Angebotene Unterstützung für die Studierenden	In erster Linie wird die Betreuung der Studierenden vor Ort angeboten. Die Studierenden können möglicherweise auf digitale Unterstützung per E-Mail, Telefon oder Videokonferenz zurückgreifen.
Personalisierung	Begrenzte Möglichkeit, die Teilnahme für das Lernen und Lehren zu personalisieren. Allen Studierenden werden die gleichen Ressourcen zur Verfügung gestellt, und der Unterricht ist so konzipiert, dass er von einer Kohorte synchron erlebt werden kann.

Kategorie 2: Unterstützend

In diese Kategorie fallen Studiengänge, in welchen einige der von einer Hochschule entwickelten Lern- und Lehraktivitäten durch digitale Begleitmaterialien unterstützt werden. Die Studierenden werden diese Aktivitäten in erster Linie vor Ort bei der Hochschule erleben, können sich aber auch für die Nutzung digitaler Lernressourcen entscheiden, um ihr Lernen zu unterstützen, auch wenn sie kein obligatorischer Teil eines Programms sind.

Programmdesign	Die Lern- und Lehraktivitäten sind so konzipiert, dass sie vor Ort durchgeführt und bearbeitet werden und durch digitale Ressourcen ergänzt werden. Die Prüfungen sind so konzipiert, dass sie in analogen Formaten durchgeführt und eingereicht werden, auch wenn ein gewisses Ausmaß digitaler Einreichung bewerteter Arbeiten zulässig sein kann.
Angebotene Ressourcen für Studierende	Den Studierenden wird eine auf digitales Lernen ausgerichtete Ressource angeboten, um andere vor Ort bereitgestellte Ressourcen zu ergänzen. Lehr- und Lernmaterialien, wie z. B. Vorlesungsunterlagen, werden häufig digital zur Verfügung gestellt, normalerweise nachdem die Präsenzveranstaltungen durchgeführt wurden. Die meisten Programminformationen wie Handbücher oder Regularien werden digital zugänglich sein.
Lehr- und Lernansatz	Der Schwerpunkt liegt auf Vorlesungen und Tutorials, die vor Ort gehalten werden, möglicherweise mit Vermittlung von Fertigkeiten oder anderen Labor-/Workshop-/Studio-/Performance-Space-Sitzungen. Diese können durch Videositzungen oder den Einsatz von Technologie zur Aufzeichnung von Vorlesungen ergänzt werden, damit sich die Studierenden digital mit diesem Lernen beschäftigen können.
Technologie zur Vereinfachung der Durchführung	<p>Es besteht die Erwartung, dass digitale Präsentationstools sowie leicht verfügbare Software für die Kommunikation verwendet werden. Es wird eine virtuelle Lernumgebung bereitgestellt, und es gibt eine stärkere Zusammenarbeit mit den Mitarbeitenden und zwischen den Studierenden, die entweder die virtuelle Lernumgebung oder andere Plattformen nutzen.</p> <p>Es gibt ein Repository für programmunterstützende Dokumente und andere digitale Ressourcen, die zur Unterstützung von Lehr- und Lernaktivitäten entwickelt wurden.</p>

<p>Angebotene Unterstützung für die Studierenden</p>	<p>Den Studierenden wird voraussichtlich Unterstützung vor Ort angeboten, welche jedoch durch digitale Unterstützungsmechanismen ergänzt wird. Studierende können möglicherweise auf ähnliche Unterstützung digital per E-Mail, Telefon oder Videokonferenz zugreifen.</p>
<p>Personalisierung</p>	<p>Einige Möglichkeiten zur Personalisierung des Lernens können angeboten werden. Oft wird dies durch die Auseinandersetzung mit unterstützenden Materialien geschehen. Allen Studierenden kann der gleiche Zugang zu allen digitalen Hilfsmaterialien angeboten werden, sie können jedoch wählen, wie und in welchem Umfang sie darauf zugreifen möchten. Der Unterricht ist in der Regel so konzipiert, dass er von einer Kohorte synchron erfahren wird.</p>

Kategorie 3: Erweitert

In diese Kategorie fallen Programme, bei denen Aspekte digitalen Lernens Kernbestandteil der Lern- und Lehraktivitäten der Hochschulen sind, um die Lernerfahrung der Studierenden vor Ort zu verbessern. Die Studierenden müssen sich mit digitalen Aspekten des Lernens auseinandersetzen, können das Ausmaß ihrer Beteiligung jedoch je nach Fach und Art der digitalen Lernaktivität wählen.

Programmdesign	Lern- und Lehraktivitäten sind so konzipiert, dass sie vor Ort durchgeführt und bearbeitet werden können, wobei digitale Aktivitäten als integrale Bestandteile dieser Aktivitäten enthalten sind. Die Prüfungen sind so konzipiert, dass sie sowohl in digitaler als auch in analoger Form durchgeführt und eingereicht werden können, wobei einige digitale Ansätze zur Bewertung entwickelt werden.
Angebotene Ressourcen für Studierende	Die meisten auf digitales Lehren oder Lernen ausgerichtete Ressourcen werden den Studierenden angeboten, und nur wenige sind darauf ausgelegt, nur vor Ort angeboten zu werden. Die meisten Lehr- und Lernmaterialien, wie zum Beispiel Vorlesungsskripte, werden digital zur Verfügung gestellt. Alle Programminformationen wie Handbücher oder Regularien sind digital zugänglich.
Lehr- und Lernansatz	Während der Großteil des Lehrens und Lernens vor Ort stattfindet, werden einige Teile digitale Elemente enthalten oder vollständig digital durchgeführt. Alle Schulungen zu Fertigkeiten oder andere Labor-/Workshop-/Studio-/Performance-Space-Sitzungen werden in der Regel vor Ort abgehalten, mit einer Mischung aus digitaler und Vor-Ort-Bereitstellung von Vorlesungen, Tutorials und Seminaren. In der Regel wird Technik zur Aufzeichnung von Vorlesungen verwendet, um es den Studierenden zu ermöglichen, zu bestimmen, wie und wann sie sich an einigen Lern- und Lehraktivitäten beteiligen möchten.
Technologie zur Vereinfachung der Durchführung	Fortgeschrittene digitale Präsentationstools (die die Beteiligung der Studierenden erfordern) werden wahrscheinlich ebenso verwendet wie leicht verfügbare oder maßgeschneiderte Software für die Kommunikation zwischen Mitarbeitenden oder Studierenden. Eine virtuelle Lernumgebung wurde entwickelt, um digitale Lehr- und Lernaktivitäten zu erleichtern und möglicherweise die Software zu hosten, die es den Studierenden ermöglicht, mit den Mitarbeitenden und untereinander in Kontakt zu treten. Während es Zugang zu einem Archiv digitaler Informationen geben wird, werden die Studierenden

	<p>ermutigt, sich mit den verfügbaren digitalen Tools zu beschäftigen, wenn sie die meisten ihrer Lehr- und Lernaktivitäten durchführen. Die Plattformen, die zur Unterstützung dieser Aktivitäten verwendet werden, ermöglichen die Personalisierung der Studierendenerfahrung. Gegebenenfalls werden den Studierenden spezielle Software und Plattformen angeboten, damit sie sich weiter mit ihrem Lernen beschäftigen können.</p>
<p>Angebotene Unterstützung für die Studierenden</p>	<p>In der Regel wird den Studierenden Unterstützung vor Ort angeboten, und eventuell auch ergänzend digital. Den Studierenden wird eventuell nach der ersten Teilnahme vor Ort eine digitale Nachbereitung angeboten. Digitaler Support kann angeboten werden, wenn kein Support vor Ort verfügbar ist.</p>
<p>Personalisierung</p>	<p>Den Studierenden können eine Reihe von Möglichkeiten angeboten werden, ihre Teilnahme für das Lernen und Lehren zu personalisieren. Allen Studierenden wird Zugang zu den gleichen digitalen Ressourcen angeboten, aber sie können wählen, wie und in welchem Umfang sie darauf zugreifen möchten. Der Unterricht ist hauptsächlich so konzipiert, dass er von einer Kohorte synchron erfahren wird, aber die Aktivitäten sind so konzipiert, dass sie eine asynchrone Teilnahme ermöglichen.</p>

Kategorie 4: Interaktiv

In diese Kategorie fallen Programme, in denen digitale Lern- und Lehraktivitäten von einer Hochschule primär so konzipiert werden, dass sich die Studierenden sowohl mit dem Programm als auch miteinander beschäftigen. Die Studierenden müssen sich aktiv an diesen digitalen Aktivitäten beteiligen und haben weniger Wahlmöglichkeiten bei dieser Art der Teilnahme. Ein Teil des Lernens und Lehrens kann vor Ort bei einer Hochschule verfügbar sein, dies ist jedoch kein erforderlicher Bestandteil eines Programms.

Programmdesign	Lern- und Lehraktivitäten werden in der Regel so konzipiert, dass sie sowohl auf digitale als auch auf Vor-Ort-Angebote setzen, was einen nahtlosen Übergang zwischen beiden ermöglicht. Der Großteil der Lehr- und Lernressourcen, die den Studierenden angeboten werden, ist in der Regel digital, wobei einige vor Ort verfügbar sind. Dies könnte durch optionale Anwesenheit vor Ort unterstützt werden.
Angebotene Ressourcen für Studierende	Analoge Lehr- oder lernorientierte Ressourcen werden den Studierenden nur als Ergänzung zu anderen digitalen Ressourcen angeboten. Lehr- und Lernmaterialien, wie z. B. Vorlesungsskripte, werden nur digital zur Verfügung gestellt, normalerweise nachdem die digitalen Aktivitäten durchgeführt wurden. Die meisten Programminformationen wie Handbücher oder Regularien sind nur digital zugänglich.
Lehr- und Lernansatz	Lehren und Lernen erfolgt in der Regel fast ausschließlich digital. Der Schwerpunkt liegt auf digital abgehaltenen Vorlesungen und Tutorien, wobei die Vermittlung von Fertigkeiten per Videokonferenz erfolgt. Einige begrenzte Labor-/Workshop-/Studio-/Aufführungsräume können vor Ort bei der Hochschule angeboten werden. Diese können durch andere, weniger formale Aktivitäten vor Ort ergänzt werden, damit die Studierenden persönlich mit ihrer Kohorte oder ihren Mitarbeitenden in Kontakt treten können.
Technologie zur Vereinfachung der Durchführung	Es gibt eine vollständig integrierte virtuelle Lernumgebung, die den Hauptpunkt der Beschäftigung der Studierenden mit Lehr- und Lernaktivitäten und dem Rest ihrer Kohorte bilden wird. Den Studierenden werden spezielle Software und Plattformen angeboten, damit sie sich bei Bedarf weiter mit ihrem Lernen beschäftigen können.

Angebote Unterstützung für die Studierenden	Die Betreuung der Studierenden erfolgt in erster Linie digital. Studierende können möglicherweise vor Ort auf Unterstützung zugreifen, in der Regel jedoch nur nach Vereinbarung.
Personalisierung	Die Personalisierung ist umfangreich, da Studierende so an der Lehre und dem Lernen teilnehmen können, wie es ihren eigenen Vorstellungen entspricht. Während alle digitalen Informationen und Ressourcen den Studierenden zur Verfügung stehen, werden nicht alle Studierenden auf die gleiche Weise oder zur gleichen Zeit mit diesen Ressourcen umgehen. Der Unterricht ist so konzipiert, dass er von einer Kohorte asynchron erlebt wird, aber mit der Option, sich auf einige synchrone Elemente einzulassen.

Kategorie 5: Immersiv

In diese Kategorie fallen Programme, die von der Hochschule so konzipiert sind, dass digitale Lern- und Lehraktivitäten die einzige Möglichkeit für Studierende sind, sich sowohl miteinander als auch mit dem Programm zu beschäftigen. Die Studierenden müssen sich an allen digitalen Aktivitäten beteiligen und erhalten nicht die Möglichkeit, sich vor Ort bei der Hochschule an Lern- und Lehraktivitäten zu beteiligen.

Programmdesign	Lern- und Lehraktivitäten sind so konzipiert, dass sich die Studierenden digital mit ihnen beschäftigen und die persönliche Erfahrung beim Lernen betont wird. Lehr- und Lernaktivitäten werden ausschließlich digital angeboten. Von den Studierenden wird erwartet, dass sie auf digitale Ressourcen zugreifen, um diese Aktivitäten zu ergänzen. Lernkontrollen sind so konzipiert, dass sie digital durchgeführt, eingereicht und bewertet werden können.
Angebote Ressourcen für Studierende	Den Studierenden werden nur wenige oder keine Lehr- oder Lernressourcen vor Ort angeboten, da die meisten Ressourcen digital bereitgestellt werden. Einige analoge Programminformationen wie Handbücher oder Regularien können vor Ort zugänglich sein.
Lehr- und Lernansatz	Digitale Teilnahme. Der Schwerpunkt liegt auf Vorlesungen und Tutorials, die digital gehalten werden, möglicherweise mit Unterweisungen mit Bezug zu digitalen Fähigkeiten (unter Aufsicht von Fachpersonen jenseits der Hochschule), oder anderen Labor-

	/Workshop-/Studio-/Performance-Space-Sitzungen, die per Videokonferenz durchgeführt werden.
Technologie zur Vereinfachung der Durchführung	In der Regel ist eine vollständig integrierte Nutzung einer virtuellen Lernumgebung den einzigen Kontaktpunkt der Studierenden mit Lehr- und Lernaktivitäten und dem Rest ihrer Kohorte. Den Studierenden werden spezielle Software und Plattformen zur Verfügung gestellt, damit sie weiter lernen können.
Angebotene Unterstützung für die Studierenden	Unterstützung wird den Studierenden wahrscheinlich digital über die virtuelle Lernumgebung, E-Mail, Telefon, Videokonferenz oder Chat angeboten. Die Studierenden können möglicherweise Unterstützung vor Ort anfordern, die jedoch möglicherweise nicht von Mitarbeitenden oder am Standort der Hochschule bereitgestellt wird.
Personalisierung	Die gesamte Lernerfahrung ist so konzipiert, dass sie vom Studierenden personalisiert werden kann. Die Studierenden bestimmen, wie sie sich mit den jeweiligen Aspekten des Lehrens und Lernens auseinandersetzen, damit es ihren Erwartungen entspricht. Während alle digitalen Ressourcen den Studierenden zur Verfügung stehen, nutzen nicht alle Studierenden diese Ressourcen gleichermaßen. Der Unterricht ist so konzipiert, dass er von einer Kohorte asynchron erfahren wird, während die Studierenden in ihrem eigenen Tempo lernen.

Abschnitt 3: Glossar

Neben der Diskussion von Oberbegriffen (Abschnitt 1) und der Bereitstellung einer Struktur zur Klassifizierung digitaler Lernerfahrungen (Abschnitt 2) haben wir eine Reihe damit verbundener Begriffe hervorgehoben, die verwendet werden, wenn kommuniziert wird, welche Elemente des digitalen Lernens genutzt werden. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, zeigt jedoch die Vielfalt der verwendeten Begriffe und hebt die potenziellen Herausforderungen hervor, denen Studierende gegenüberstehen, wenn sie versuchen, ein klares Verständnis der Lehr-/Lernangebote zu bekommen.

Begriff	Verwendung/Definition
Assessment computer based/ Bewertung - computergestützt	Eine Bewertung, die mit einem Desktop-Computer, Laptop, Tablet oder Mobilgerät durchgeführt wird. Typischerweise wird die Bewertung durch einen Algorithmus, der in der auf dem Gerät geladenen Bewertungssoftware enthalten ist, sowohl durchgeführt als auch benotet. Dieser Begriff kann auch das automatische Online-Assessment umfassen.
Assessment online/ Bewertung - online	Eine Benotung, die mit einem Desktop-, Laptop- oder Tablet-Gerät durchgeführt wird, das mit dem Internet verbunden ist. In der Regel wird die Benotung von einem Algorithmus durchgeführt und bewertet, der in der Benotungssoftware enthalten ist, die auf einem Remote-Server (oder einem anderen Gerät) gehostet wird.
Assistive technology/ Unterstützende Technologie	Ein Gerät oder System, das verwendet wird, um den Zugang und die Fähigkeit zum digitalen Lernen zu verbessern oder zu erweitern. Dies ist besonders wichtig für Menschen mit Behinderung oder Schwierigkeiten, sich mit digitalen Lernansätzen auseinanderzusetzen.
Asynchronous learning/ asynchrones Lernen	Lernen, das nicht für eine ganze Kohorte am selben Ort oder zur selben Zeit stattfindet. Die Studierenden können jederzeit auf Ressourcen zugreifen und kommunizieren und sind nicht darauf beschränkt, zu einem bestimmten Zeitpunkt auf diese Lerninhalte zuzugreifen. Ermöglicht den Studierenden, in ihrem eigenen Tempo in ihrer eigenen Zeit zu lernen.

Augmented Reality/ Erweiterte Realität (AR)	Augmented Reality ist ein Verfahren, das digitale Lern- oder Lehrinhalte auf die physische Welt legt. Dieser Begriff kann auch <i>Mixed Reality</i> oder <i>MR</i> umfassen.
Bring your own device/ Bring dein eigenes Gerät (BYOD)	Ein Begriff, der verwendet wird, um zu beschreiben, dass Studierende ihre eigenen Geräte verwenden, um auf digitale Ressourcen zuzugreifen, die ihre Lernaktivität unterstützen.
Cloud based hosting/ Cloudbasiertes Hosting	Cloud-basiertes Hosting ist der Prozess der Auslagerung der Rechen- und Speicherressourcen eines Unternehmens an einen Remote-Service-Provider. Einige oder alle Ressourcen, die für die Durchführung eines Programms erforderlich sind, können gespeichert und von Mitarbeitenden und Studierenden über die Cloud unter Verwendung geeigneter Software und Geräte abgerufen werden. Auf diese Ressourcen können mehrere Personen gleichzeitig zugreifen.
Collaborative digital learning/ kollaboratives digitales Lernen	Ein pädagogischer Lernansatz, bei dem Gruppen von Lernenden über digitale Mittel zusammenarbeiten, um eine Aufgabe zu erledigen.
Content curation/ Inhaltskuration	Auswahl, Zusammenstellung, Kategorisierung und Kommentierung digitaler Informationen für einen bestimmten Zweck.
Content library/ Inhaltsbibliothek	Eine Inhaltsbibliothek ähnelt einer herkömmlichen Bibliothek und ist ein digitaler Speicher von Ordnern und Dateien, auf die autorisierte Personen zugreifen können.
Content Management System/ Redaktionssystem	Ein Content-Management-System ist eine Anwendung, die verwendet wird, um Inhalte (z. B. Dokumente, Bilder, Videos) konsistent zu verwalten und es mehreren Mitwirkenden ermöglicht, Inhalte zu erstellen, zu bearbeiten und zu veröffentlichen.
Digital access/ digitaler Zugang	Die Fähigkeit, mit digitalen Mitteln am Lernen teilzunehmen. Dazu gehört die Bereitstellung geeigneter Hard- und Software, um den Zugang zum digitalen Lernen zu erleichtern.

Digital assessment/ digitale Bewertung	Bewertungsaktivitäten, bei denen die Studierenden Arbeiten digital erstellen, einreichen oder abschließen. Die Mitarbeitenden überprüfen diese Arbeit und bewerten sie dann entweder mit digitalen oder analogen Mitteln. Beispiele sind digitale Prüfungen, Plagiatserkennungssoftware, Virtual-Reality-Simulationen, Video-performances oder digitale Portfolios.
Digital cheating/ digitaler Betrug	Betrug ist jede Handlung, die darauf abzielt, einem Studierenden einen unfairen akademischen Vorteil zu verschaffen oder einen anderen Studierenden dabei zu unterstützen. Dazu gehören beispielsweise Plagiate, geheime Absprachen, Nutzung von „Vertragsbetrug“-Diensten, Prüfungsbetrug (z. B. durch Zugriff auf nicht autorisiertes Material in einer Prüfung) oder Fälschung von Forschungsdaten. Digitaler Betrug ist Betrug, der in einer digitalen Umgebung stattfindet. Einige Formen des Betrugs treten möglicherweise eher in einer digitalen Umgebung auf, wo digitale Mechanismen sie leichter zugänglich machen, obwohl umgekehrt digitale Mechanismen leicht verwendet werden können, um bei der Erkennung von Betrug zu helfen (z. B. durch Anti-Plagiats-Software und digitale Aufsicht).
Digital learning objects/ Digitale Lernobjekte	Modulare oder eigenständige Lerneinheiten, die für die digitale Bereitstellung entwickelt wurden.
Digital literacy/ digitale Fähigkeiten	Die Fähigkeit einer Person, digitale Informationen und relevante Technologien zu nutzen, um Informationen zu finden, zu bewerten, zu erstellen und zu kommunizieren. Diese Art der Kompetenz erfordert kognitive und technische Fähigkeiten.
Digital poverty/ Digitale Armut	Die Erkenntnis, dass einige Studierende wenig oder schlechten Zugang zu Geräten haben, mit denen sie sich mit digitalen Lernansätzen auseinandersetzen können. Dies erstreckt sich auch auf einen fehlenden Zugang zu einer Internetverbindung mit geringer oder keiner Bandbreite, was sich negativ auf die Qualität ihrer digitalen Lernerfahrung auswirken würde.

Digital proctoring/ digitale Überwachung	Ein Begriff zur Beschreibung einer Form der Aufsicht bei digitalen Prüfungen. Dies kann durch den Einsatz künstlicher Intelligenz (z. B. durch Gesichts- oder Spracherkennung) oder durch den Einsatz von Personal zur Überwachung über eine Echtzeit-Videoverbindung erfolgen. Dies kann den Begriff Online-Proctoring umfassen.
Discussion board/ Diskussionsraum	Ein formellerer digitaler Kommunikationsraum oder eine Plattform, auf der Studierende (und Mitarbeitende) Elemente ihres Programms diskutieren und teilen können. Der Raum könnte spezifisch für ein Modul oder Programm oder eine Gemeinschaft von Studierenden sein. Diskussionsrunden sind häufig stark um ein Thema herum strukturiert und können eng moderiert werden, um sicherzustellen, dass die Diskussionen für dieses Thema angemessen sind. Siehe auch <i>Diskussionsforum</i> .
Discussion forum/ Diskussionsforum	Ein weniger formaler digitaler Kommunikationsraum, der genutzt werden kann, um Studierenden in eine breitere Diskussion über eine Reihe von Themen oder Fächern einzubeziehen. Häufig sind Foren weniger strukturiert als Diskussionsräume, erfordern aber eine ähnliche Moderation, um sicherzustellen, dass die Diskussionen angemessen bleiben. Siehe auch <i>Diskussionsraum</i> .
E-Book/ E-Buch	Ein digital erworbenes virtuelles Buch als Alternative zu einem physischen Buch. Der Zugriff erfolgt in der Regel digital über virtuelle oder digitale Bibliotheken und Portale.
E-Portfolio	Wenn die Studierenden eine Reihe digitaler Arbeiten oder Nachweise entwickeln müssen, um ihre Fähigkeiten in einem bestimmten Bereich zu demonstrieren, z. B. Spieledesign oder digitale Medien. Wie bei physischen Portfolios können E-Portfolios aus mehreren verschiedenen Arten von Nachweisen bestehen, wie z. B. Dokumenten, Reflexionsprotokollen, Bildern, Videos, Websites und Blogs.
Flipped learning/ umgedrehtes Lernen	Ein pädagogischer Ansatz, der einzelnen Studierenden detaillierte, individuelle Anweisungen bietet und von ihnen erwartet digitale Ressourcen zu nutzen, um ein Verständnis von Inhalten, Konzepten oder Theorien in Bezug auf Lernergebnisse zu erlangen. Dies geschieht außerhalb eines physischen Raums. Die Studierenden werden dann in einen virtuellen oder physischen Raum eingeladen,

	um ihre Ergebnisse zu präsentieren und diskutieren, und werden von Lehrkräften angeleitet, um sicherzustellen, dass Wissenslücken angemessen gefüllt und Rückfragen an die entsprechende Stelle weitergeleitet werden. Dieser Ansatz soll den eher didaktischen Ansatz des auf Vorlesungen oder Tutorien basierenden Unterrichts „umdrehen“, gefolgt von einem flexibleren Ansatz zur Artikulation des Gelernten und jeder weiteren Nachfrage.
Flexible learning/ flexibles Lernen	Verwendung unterschiedlicher Lernmethoden und Lerntechnologien, um es den Studierenden zu ermöglichen, ihr Studium im Hinblick auf andere Verpflichtungen und Prioritäten zu verwalten, und den Lernenden die freie Wahl zu lassen, wie und wann sie lernen möchten, beispielsweise durch digitale Vorlesungen oder abendliche Lernsitzungen.
Gamification/ Gamifizierung	Unterrichtsmethode unter Verwendung von Spielprinzipien, um das Lernen und die Teilnahme zu verbessern. Dies beinhaltet häufig die Anwendung von Game-Design-Elementen und -Prinzipien in Nicht-Game-Kontexten, beispielsweise eine Reihe von Aktivitäten und Prozessen zur Lösung von Problemen durch Verwendung oder Anwendung der Eigenschaften von Game-Elementen. Oft manifestiert sich dies darin, dass Studierende Aufgaben lösen sollen, die zum Erreichen eines Gesamtziels beitragen. Ziel dieses Ansatzes ist es, die Freude und die Teilnahme der Studierenden zu maximieren, indem ihr Interesse geweckt und sie zum Weiterlernen inspiriert werden.
Guided learning/ angeleitetes Lernen	Wenn ein Studierender von einer beratenden Person, der Tutoriumsleitung oder einer anderen Person unterrichtet, beaufsichtigt oder angeleitet wird, die das Lernen und die Entwicklung erleichtert. Angeleitetes Lernen findet sowohl physisch – vor Ort bei einer Hochschule – als auch remote über digitale Mittel statt.
Mark/grade management system/ Noten-/ Notenverwaltungs- system	Ein digitales System zur Verwaltung von Prüfungsnoten und zur Bereitstellung von Noten für Studierende.

(guided) Independent study/ (angeleitetes) Selbststudium	Studientätigkeit, die außerhalb von Vorlesungen, Seminaren und anderen Präsenzveranstaltungen mit den Lehrenden/Dozierenden stattfindet. Beinhaltet normalerweise das Lesen und/oder Recherchieren, das von einem Studierenden ohne die Anleitung eines Mitglieds des Lehrpersonals durchgeführt wird.
Learning- Management- System/ Lernplattform	Digitale Design- und Lernplattform – auf die normalerweise über Geräte zugegriffen wird – die die Verwendung verschiedener Methoden der Lehr- und Lernvermittlung ermöglicht. Durch ein Learning Management System kann eine Hochschule beispielsweise Videos oder Podcasts nutzen, um digitale Lernmethoden zu unterstützen und zu verbessern.
Lecture capture/ Vorlesung aufzeichnen	Eine Live-Vorlesung wird aufgezeichnet und als digitales Video oder Podcast hochgeladen, damit die Studierenden sie entweder in Echtzeit oder nach Beendigung der Vorlesung ansehen können.
Massive Open Online Courses (MOOCs)	Kurze digitale Kurse, die die Studierenden digital absolvieren, da eine physische Anwesenheit bei einer Hochschule nicht erforderlich ist. Sie stehen meist einem breiten Publikum offen und sind nicht auf Studierende beschränkt, die bereits bei einer Einrichtung eingeschrieben sind. Sie basieren zwar häufig auf Lern- und Lehrinhalten, die im Rahmen eines Studiengangs vermittelt werden, sind aber nicht notwendigerweise Bestandteil eines größeren Studiengangs, so dass Studierende, die diese Kurzurse absolvieren, häufig keine akademische Anerkennung erhalten. Einigen Studierenden kann jedoch nach erfolgreichem Abschluss ihres Kurzurses die Zulassung zu einem Studiengang der MOOC anbietenden Hochschule angeboten werden, der akademisch anrechenbar ist.
Microlearning/ Mikrolernen	Kleine Lernaktivitäten, um eine bestimmte Fähigkeit zu demonstrieren oder sich auf eine Wissenslücke oder einen Begriff zu konzentrieren.
mobiles Lernen	Die Verwendung mobiler Geräte (z. B. Smartphones oder Tablets) bei Lehr- und Lernaktivitäten. Dieser Begriff kann traditionellere Lernaktivitäten (wie das Lesen digitaler Zeitschriftenversionen) oder weniger traditionelle Aktivitäten wie die Teilnahme an virtuellen Simulationen umfassen.

Modularity/ Granularity Baukasten-System	Ein Begriff, der das Maß an Modularität von Lehrmaterial beschreibt. Ein Kurs, der nach dem Baukasten-System produziert wurde, beinhaltet Material mit dem die Lehrenden den Kurs flexibel an die eigenen Bedürfnisse anpassen können.
Online-Labore	Ein Begriff, der Möglichkeiten zur Nachbildung von Aktivitäten in physischen Labors beschreibt, wie z. B. Simulationen, Experimente, Virtual-Reality-Exkursionen und Lab-Casts, die Lehrende und Lernende durch Live-Streaming verbinden.
Offscreen-Lernen (Anmerkung: Im Original wurde dies als „Offline-lernen“ beschreiben, was allerdings nicht zu der Beschreibung passt)	Offscreen-Lernen findet statt, wenn Studierende, die in einem digitalen Programm studieren, an einer Lernaktivität beteiligt sind, die keine digitale Teilnahme beinhaltet, z. B. wenn ein Student nicht-digitale Formen kreativer Arbeit produziert.
Pädagogik zuerst	Ein Ansatz zur Entwicklung des digitalen Lernens, bei dem die pädagogischen Ansätze, die bei der Durchführung des Programms verfolgt werden sollen, in den Vordergrund gestellt und als Schlüsseltreiber im Programmentwicklungs- und Gestaltungsprozess angesehen werden.
personalisiertes Lernen	Personalisiertes Lernen ist ein pädagogischer Ansatz, der darauf abzielt, das Lernen an die Stärken, Bedürfnisse, Fähigkeiten und Interessen jedes Studierenden anzupassen. Die Studierenden können im Vergleich zum Präsenzunterricht ein gewisses Maß an Wahlmöglichkeiten haben, wie sie lernen.
Plattform	Im Zusammenhang mit E-Learning würde Plattform normalerweise die Softwareinfrastruktur beschreiben, auf der eine <i>virtuelle Lernumgebung (VLE)</i> aufgebaut ist.
Podcast	Eine digital bereitgestellte Audiodatei, häufig eine Radiosendung, die auf ein Gerät heruntergeladen werden kann.

Portal	Eine webbasierte Plattform, die eine „Eingangstür“ für Links zu wichtigen Informationsquellen bietet. Ein Studierendenportal könnte beispielsweise Links zu einer VLE, Studierenden-E-Mail, Lernressourcen und Studierendenunterstützungsdiensten bereitstellen.
Screen-Capture-Tool und Screencast	Bildschirmaufnahme-Werkzeuge sind Software, mit der Screenshots aufgenommen, kommentiert und bearbeitet werden kann. Screencast ist eine Videoaufzeichnung des Bildschirms auf dem Gerät einer Person, die mit anderen geteilt werden kann. Audio- oder schriftliche Erläuterungen können hinzugefügt werden.
soziales Lernen	Soziales Lernen kann verwendet werden, um die Teilnahme an Diskussionsforen und Diskussionsräumen zu beschreiben, ebenso wie jede andere Gruppenarbeit, die digital stattfindet und bei der die Lernenden diskutieren und voneinander lernen.
synchrones Lernen	Lernen, bei dem sich die Teilnehmer alle in Echtzeit mit dem Material beschäftigen, wenn auch nicht unbedingt vor Ort (z. B. können einige Studierende vor Ort teilnehmen, während andere aus der Ferne teilnehmen, beides gleichzeitig).
Technologie-gestütztes Lernen	Technologiegestütztes Lernen ist ein übergeordneter Begriff, der den Einsatz von Technologie zur Unterstützung des Lernens, Lehrens und Beurteilens und zur Verbesserung der Studierendenerfahrung beschreibt. Technologiegestütztes Lernen kann das Lehren und Lernen sowohl vor Ort als auch aus der Ferne unterstützen. Der Begriff <i>Web-gestütztes Lernen</i> wird manchmal synonym mit <i>technologiegestütztem Lernen</i> verwendet, obwohl ersterer per Definition ein stärker fokussierter Begriff ist, der sich auf alle Technologien bezieht, die zur Unterstützung des Lernens eingesetzt werden, während <i>Web-gestütztes Lernen</i> sich auf die Konnektivität und die Nutzung von webfähigen Ressourcen konzentriert.
Vodcast	Eine digital bereitgestellte Videodatei, häufig eine Videoversion einer Radiosendung, die auf ein Gerät heruntergeladen werden kann. Dieser Begriff kann auch Vlogs umfassen.
Virtueller Klassenraum	Eine digitale Umgebung, die über eine virtuelle Lernplattform bereitgestellt wird, die das physische Klassenzimmer virtuell

	nachbildet und den Tutoriumsleitungen und Mitarbeitenden ermöglicht, zu kommunizieren, zu interagieren und sich synchron an Lehr- und Lernaktivitäten zu beteiligen.
Virtuelle Lernumgebung (VLE)	<p>Eine Plattform zur Unterstützung von Lernen und Lehren (insbesondere digitales Lernen) und Bereitstellung eines Raums für Lernressourcen. Die genauen Funktionen und Einrichtungen, die von jeder Plattform bereitgestellt werden, variieren, und es wird Optionen zum Anpassen und Hinzufügen von Paketen je nach Bedarf geben. In den meisten Fällen stellt eine VLE zumindest eine Ablage für Dokumentation (z. B. Programm-/Modulinformationen, Stundenpläne, Richtlinien und Verfahren) bereit, bietet eine Nachrichtenfunktion und unterstützt die Einreichung von Bewertungen und die Bereitstellung von Feedback zu bewerteten Arbeiten.</p>
Webinar	<p>Eine webbasierte Lern- oder Schulungsaktivität, normalerweise interaktiv, z. B. ein Workshop oder Seminar. Webinare finden synchron per Videokonferenzsoftware statt, die Teilnehmenden nehmen digital teil.</p> <p>Webinare können aufgezeichnet und als Video zur asynchronen Betrachtung zur Verfügung gestellt werden.</p>

Danksagungen

QAA dankt den folgenden Personen und Organisationen für ihre Unterstützung bei der Erstellung dieses Dokuments:

- > Professor Alasdair Blair, Universität De Montfort
- > Dr. Gary Campbell, Universität der Highlands und Inseln
- > Herr Mick Cottam, Myerscough College
- > Frau Fiona Crosbie, Interactive Design Institute
- > Professor Ian Dodd, Universität Lancaster
- > Dr. Harriet Dunbar-Morris, Universität Portsmouth
- > Herr Ian Dunn, Universität Coventry
- > Frau Rebecca Galley, The Open University
- > Professor Blair Grubb, Universität von Dundee
- > Professor Tina Harrison, Universität Edinburgh
- > Frau Marion Justice, Bishop Burton College
- > Professor James Knowles, Royal Holloway, Universität London
- > Professor Jacqueline Labbe, Universität De Montfort
- > Frau Helen Molton, Bishop Burton College
- > Professor Helen O'Sullivan, Keele University
- > Frau Rachel Riley, Interactive Design Institute
- > Herr Sean Robson, University Center Quayside
- > Frau Arlene Stewart, Interactive Design Institute
- > Dr. Sue Ward, Universität Lancaster
- > Professor Tom Ward, Universität Leeds
- > Professor Martin Weller, Die Fernuniversität
- > Herr Nick Worthington, Coventry University Online

Übersetzt aus dem Englischen ins Deutsche von:

- > Dr. Wiebke Breustedt, ORCA.nrw
- > Frau Linda Esch, ORCA.nrw
- > Dr. Andreas Meißner, ORCA.nrw
- > Herr Julien Pyrasch, ORCA.nrw

Veröffentlicht – 25. Juni 2020

© The Quality Assurance Agency for Higher Education 2020 Eingetragene

Wohltätigkeitsorganisationen unter den Nummern 1062746 und SC037786 www.qaa.ac.uk