

Sehr geehrte E-Learning-Interessierte,

die nahenden Semesterferien bieten sich an, um die nähere Umgebung zu erkunden, in die Ferne zu reisen oder auch einfach mal den Blick in die Zukunft zu richten. Das tun wir natürlich auch ab und an und haben uns gefragt, was Künstliche Intelligenz, Big Data und Virtual Reality für Hochschulen bzw. die Lehre an Hochschulen bedeuten und welche Potentiale diese Techniken bieten. Mehr zum Einsatz von Virtual Reality in der Hochschullehre erfahren Sie in diesem Newsletter.

Viel Freude bei dieser dreiseitigen Lektüre des Newsletters wünscht das Team des eCampus. Jana Halgasch, Victoria Vinis, Juliane Baier und Thomas Heider

// HTW DRESDEN GEWINNT STRATEGIEBERATUNG ZUM THEMA DIGITALISIERUNG

Das Hochschulforum Digitalisierung fördert bis zum Jahr 2020 jährlich sechs Hochschulen mit dem Angebot einer Strategieberatung durch externe Experten aus anderen Hochschulen sowie Wirtschaft und Gesellschaft.

Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Gestaltung des hochschulinternen Dialogs zu strategischen Fragen des digitalen Lehrens und Lernens. Eine Jury wählte zum Start des neuen Programms sechs Hochschulen aus – darunter die HTW Dresden. Insgesamt hatten sich 56 Hochschulen für die Peer-to-Peer-Beratung beworben.



hochschulforum
digitalisierung

Hinweise zur Kommunikation und Einführung von Digitalisierungsansätzen zu erhalten“, so Prof. Ralph Sonntag, Prorektor für Lehre und Studium.

„Wir wollen Formate erarbeiten, um das Thema Digitalisierung zu kommunizieren und zu diskutieren.“ Dieses Konzept überzeugte die Jury. Somit freut sich die HTW Dresden über die wichtigen Impulse der externen Peers. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Ziel des Beratungsprogrammes ist es, zukunftsweisende Lehr- und Lernkonzepte in den institutionellen Strategien der Hochschulen strukturell zu stärken. „Für die HTW Dresden steht im Vordergrund, die bisherigen Strategieansätze zu reflektieren und

// VIRTUELLE REALITÄT

Die verschiedenen Formen digital generierter künstlicher Welten werden als Virtuelle Realität (VR) bezeichnet.

Allen gemeinsam ist, dass die Nutzenden in einen virtuellen Raum eintauchen können und mit den Daten oder anderen Nutzenden interagieren. Dabei kann zwischen Desktop-basierten und CAVE-basierten Welten unterschieden werden.

CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) ist ein Raum mit Projektionswänden, in dem der Nutzende umhergehen kann. Mit Hilfe von Brillen oder Helmen wird das Gefühl erzeugt, sich in der virtuellen Welt zu bewegen. Neben dem visuellen Kanal nutzt VR auch auditives, taktiles oder haptisches Feedback, um eine immersive Umgebung zu generieren.



© <http://www.pworld.com/article/3148754/virtual-reality/the-messy-magical-birth-of-virtual-reality.html>

Sensoren erfassen Körperbewegungen oder auch Gesten und ermöglichen durch Handbewegungen mit virtuellen Objekten zu interagieren. Alternativ werden Datenhandschuhe oder Sticks verwendet, um die Bewegungen der Hand und der Finger zu messen und zu übertragen.

Nachteile der virtuellen Welt sind die aufwendige Vorbereitung (virtuelle Welt, Raum) und die noch recht teure Technik. Und, was man nicht ganz vergessen darf: Personen mit Behinderungen im Seh- oder Hörbereich können am virtuellen Erlebnis u.U. nicht oder nicht vollumfänglich teilnehmen.

Von Vorteil ist, dass die virtuelle Welt so realistisch ist, dass sie dazu geeignet ist reale Verhaltensweisen auszulösen bzw. zu üben, die sonst vielleicht in der Ausbildung an Hochschulen nicht geübt werden können.

// DIDAKTISCHE STULLE – IMMERSIVE LEHRMETHODEN

Am 28.06.2017 fand die 3. Didaktische Stulle mit dem Thema „Beispiel von immersiven Lehrmethoden“ statt. Prof. Dr.-Ing. Gunther Göbel stellte in seinem Impulsreferat ein Beispiel für eine immersive Lehrmethode vor. In seinen Lehrveranstaltungen nutzt er die Vorteile von virtuellen Welten (VR), um Studierende auf die reale Schweißausbildung vorzubereiten.

Das Beispiel zeigte sehr eindrucksvoll, wie der Einsatz einer VR-Brille die Ausbildung von Studierenden erleichtert bzw. verbessert, weil plötzlich Dinge geübt werden können, die vorher nicht möglich waren.

Die komplette Präsentation finden Sie auf [▶ dieser Webseite](#).



// WEITERBILDUNG – DIDAKTISCHE WEITERBIL- DUNG IM AUGUST

Spannende didaktische Weiterbildungsangebote warten in der Sommerpause auf Sie.

Den Anfang macht der Workshop **Flipped Classroom - Das neue Wort für Hausaufgaben?** am **14.08.2017 von 9:00 bis 13:00 Uhr**. In diesem Workshop zeigen wir, wie eine Aufgabenstellung aussehen könnte, damit der Wissenserwerb außerhalb des Präsenzunterrichts stattfinden und gelingen kann sowie welche aktivierenden Methoden während der Präsenzzeit zur Vertiefung, Reflexion, Korrektur und Festigung dieses Wissens sinnvoll eingesetzt werden können. Gemeinsam diskutieren wir unterschiedliche Lernszenarien. Die Anmeldung kann unter [▶ diesem Link in OPAL](#) erfolgen.

Im Workshop **Wissenschaftliches Schreiben von Seminar- und Abschlussarbeiten begleiten und bewerten** am **21.08.2017 (von 9:00 bis 13:00 Uhr)** erfahren Sie, wie der Schreibprozess einer Seminar- oder Abschlussarbeit mit Hilfe von digitalen Medien unterstützt werden kann. Die Anmeldung ist unter [▶ diesem Link in OPAL](#) möglich.

Geschichten bezaubern die Menschen seit Jahrtausenden. Wie können Sie die Magie einer Geschichte nutzen, um Lerninhalte „begreifbar“ darzustellen und damit leicht lernbar zu machen?



Storytelling gibt uns die Möglichkeit, Lernende auf Lernreisen mitzunehmen, die wesentlich besser gelernt und behalten werden als abstrakt dargestellte Zusammenhänge. Im Workshop **am 28.08.2017 von 9:00 bis 16:00 Uhr** erfahren Sie, wie Sie mit Hilfe von **Storytelling in der Lehre** Lerninhalt spannend vermitteln können. Erkunden Sie praktisch, wie Sie an solche Geschichten kommen und wann diese wie eingesetzt werden können. Die Anmeldung können Sie unter [▶ diesem Link](#) vornehmen.

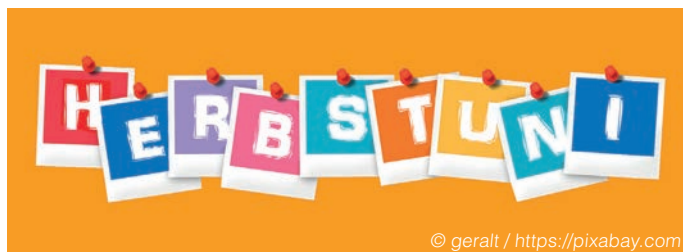
// WEITERBILDUNG – MEDIENDIDAKTISCHE WEI- TERBILDUNG IM SEPTEMBER

Vom **26.09. bis 29.09.2017** findet die diesjährige **Herbstuniversität für Lehrende und die Mitarbeiter der HTW Dresden** statt.

Neben den üblichen Einführungskursen in das Lernmanagementsystem OPAL werden Workshops für zur E-Assessment-Software ONYX stattfinden. In weiteren Workshops erfahren Sie, welche **Einsatzmöglichkeiten neuer Medien in der Lehre** es außerdem gibt, also z.B. wie Sie **Studierende in Lehrveranstaltungen aktivieren, wie Sie studentische Zusammenarbeit organisieren oder wie Sie Webinare durchführen** können.

Anmeldungen für die Workshops können ab Ende August über die [eCampus-Webseite](#) erfolgen.

Wir freuen uns auf Sie.



// VERANSTALTUNGEN – OFFENE HOCHSCHULE ZWICKAU

Das Team des Projektes „Offene Hochschule Zwickau“ lädt **am 31.08.2017** zur **Tagung „Digitale Bildung an Hochschulen – Vision vs. Realität“** ein. Ausgehend von der Zielstellung, der Diversifizierung des Studienangebotes mittels E-Learning an der WHZ, will die Tagung verschiedene Aspekte des E-Learning diskutieren und setzt sich mit dem Rollenwandel von Lehrenden auseinander. Zudem wird diskutiert, wie Lernräume in der Hochschule bei zunehmender Digitalisierung gestaltet und ausgestattet sein sollten.

Anmeldungen sind [hier](#) möglich.



// DIE GESICHTER HINTER DIESEM NEWSLETTER - TEIL 2

An der Erstellung unserer Newsletter sind immer jede Menge Kolleg/innen beteiligt.

In diesem Newsletter stellen wir Ihnen **Thomas Heider** vor, der seit 2014 im Bereich E-Learning in verschiedenen Projekten an der HTW Dresden tätig ist. Thomas Heider engagiert sich seit 2009 vor allem zum Thema Studienerfolg. **Dabei liegt ihm besonders eine erfolgreiche Studieneingangsphase am Herzen.**

So war er zunächst als Tutor und später als Tutorenbetreuer im Studiengang Medieninformatik tätig.

Vor seinem Wechsel in das Zentrum für fachübergreifende Bildung arbeitete er im **Projekt LAVA** und erstellte gemeinsam mit dem LAVA-Team verschiedene **E-Learning-Angebote für den Studieneinstieg.**

Wenn Sie Fragen zur technischen Umsetzung Ihrer Ideen und Konzepte oder zur Lernplattform OPAL haben, steht Ihnen [Thomas Heider](#) gern zur Seite.

