

Digitale Dynamik im Hörsaal: Wie die Campus App synchrone Lehre unterstützt

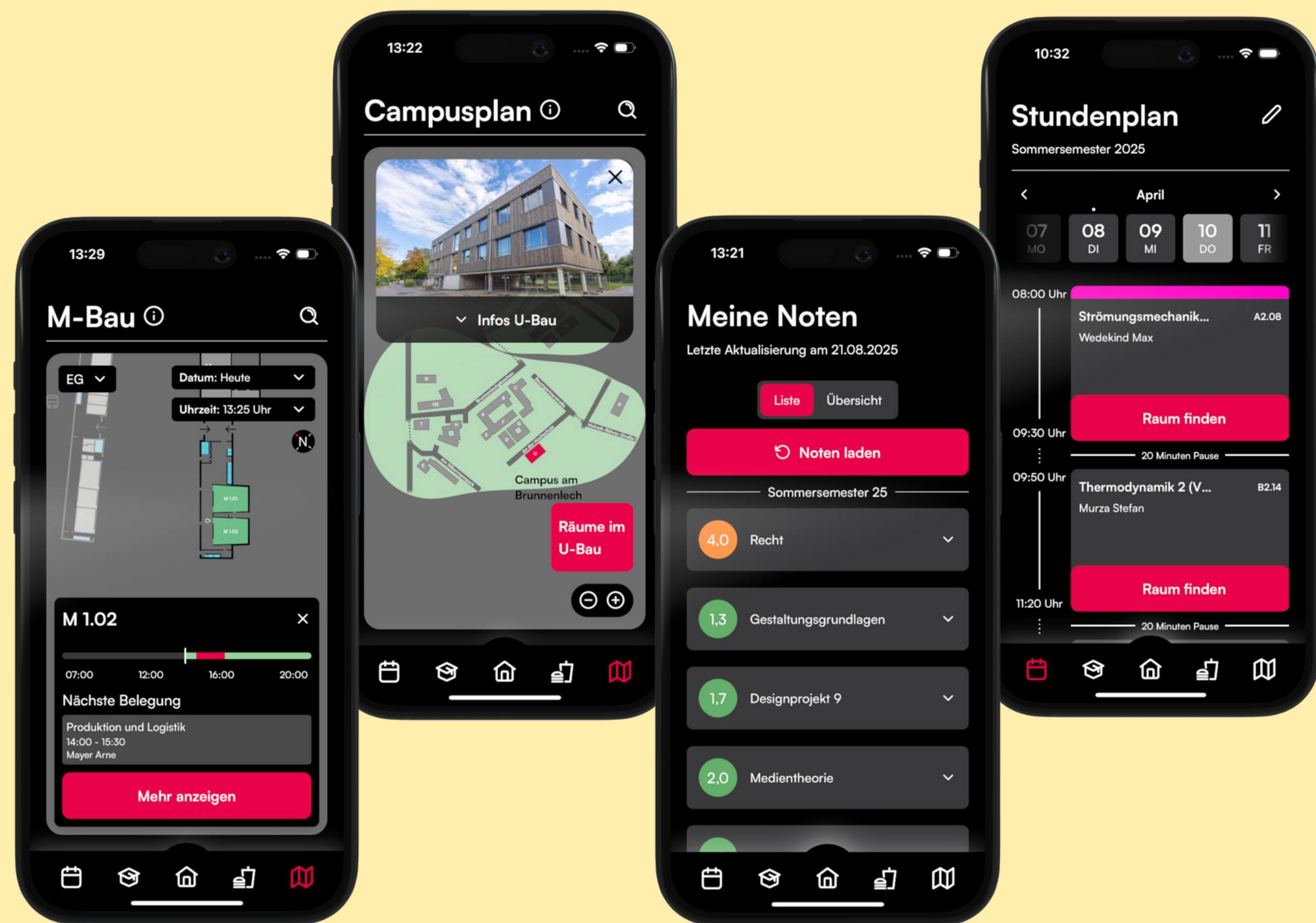
Corinna List, Lena Wagner, Angela Prochaska, Moritz Müller und Michael Kipp
Technische Hochschule Augsburg

Die Campus App der THA

Digitale Lehre erfolgt oft asynchron mit mehreren Plattformen und Tools, die unterschiedliche Bedienkonzepte aufweisen und teils nicht DSGVO-konform sind. Wir stellen eine selbst entwickelte Campus App vor, die digital und synchron im Hörsaal unterstützt. Sie bietet viele Alltagsfunktionen wie Stundenplan, Mensaplan und Notenansicht. Neu ist jedoch, dass die App Lehrende live durch eine Lehrveranstaltung begleitet und so den Interaktionsrahmen im Hörsaal in den digitalen Raum erweitert. Didaktische Szenarien wie Peer Instruction, Wissensabfragen und Gruppenaktivitäten (auch hybrid) werden gezielt unterstützt. Künftig soll die App auch komplexe Methoden wie Gruppenpuzzle und Infomarkt in Echtzeit begleiten, unterstützt durch Guides, Erinnerungen und Chats. Die App wurde am Didaktik-Medien-Zentrum der TH Augsburg entwickelt und wird von rund 4000 Studierenden und 120 Lehrenden genutzt. Erste Erfahrungen in Inverted-Classroom-Szenarien ergaben positives Feedback.

Alltagsfunktionen

- Mensaplan
- Individueller Stundenplan
- Notenübersicht mit visueller Statistik
- Campus-Navigation & Raumbellegung
- Linksammlung



Quiz^[1]

Lernfortschritte mit Peer Instruction sichtbar machen

- 1) Frage stellen
- 2) Anonyme Abstimmung
- 3) Diskussion in Kleingruppen
- 4) Erneute Abstimmung + Lösung

Unterstützung in der synchronen Lehre



Methodenassistent

z. B. für Infomarkt & Gruppenpuzzle^[3]

- 1) Planung von Ablauf, Gruppen, Rollen
- 2) Unterstützung bei der Durchführung: Timer, Erinnerungssignale, Checklisten, rollenbezogene Aufgaben, Orientierungshilfen

Der Vorteil war, dass ich in wenigen Sekunden auf meinem Handy Interaktionsfläche mit allen Studierenden erstellen konnte.

Wortwolke

visuelles Brainstorming

- 1) Offene Frage stellen
- 2) Anonyme Antworten (Assoziationen)
- 3) Begriffe aufgreifen, Schwerpunkte setzen, Verständnislücken klären

Gruppen

aktives Lernen

- 1) Einteilung (zufällig/Selbsteinteilung)
- 2) Chat, Timer, Feedback an Lehrperson

Stimmungsbarometer

anonymes Meinungsbild

- 1) Einschätzungsfrage (Emojimeter)
- 2) Anonyme Abstimmung
- 3) Reflexion von Lernmotivation, Stimmung, Verständnisfragen

Vor allem die interaktiven Bereiche wie Quiz oder ähnliches sind eine sehr gute Idee, um die Aufmerksamkeit zu behalten.

Es fühlt sich spielerisch an, wirkt attraktiv und ist für alle am Handy bedienbar, was ein großer Vorteil ist.

Zahlen & Fakten

Start & Release

Dez 2021

Beginn des Projekts gP cycle

Mai 2024

Offizieller Rollout der App

Mitarbeitende

2-3 Entwicklung & Design

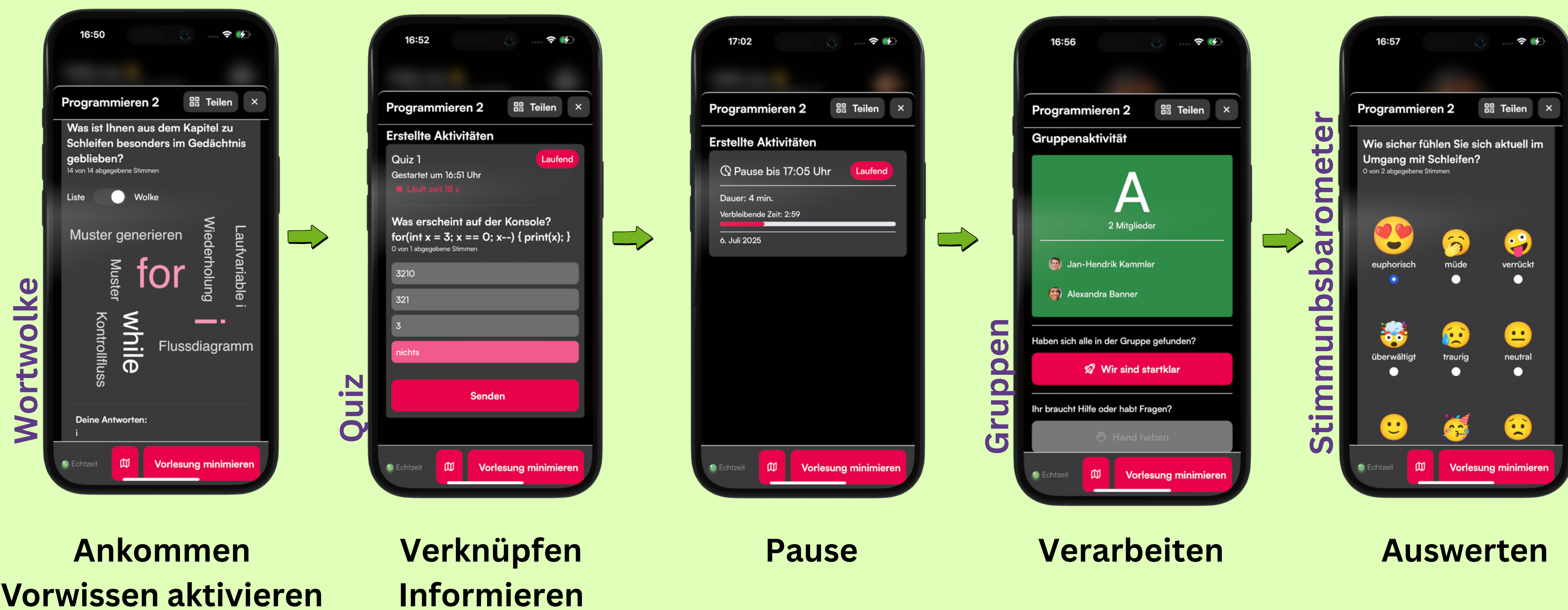
2-3 Projektmanagement & Support

Registrierte Nutzende

4000 Studierende

120 Lehrende

Beispielhafter Einsatz nach AVIVA^[2]



Ausblick

Das Projekt gP cycle, im Rahmen dessen die Campus App entwickelt wurde, endet im Dezember 2025. Sie bleibt zentraler Baustein für das neue Vorhaben KI-AUX: Lernen und Lehren für die Arbeitswelt der Zukunft, das im Rahmen der Förderlinie „Lehrarchitektur“ der Stiftung Innovation in der Hochschullehre erfolgreich beantragt wurde – mit einer Laufzeit von 2025 bis 2031. Bei KI-AUX steht die Künstliche Intelligenz und ihre effektive Nutzung zur Weiterentwicklung der Lehre und zur Unterstützung des Studienalltags im Vordergrund.

Referenzen

- [1] Mazur, E. (1997). Peer Instruction: A User's Manual. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- [2] Städeli, C. (2010). Die fünf Säulen der guten Unterrichtsvorbereitung: Das AVIVA-Modell für den kompetenzorientierten Unterricht. Folio: die Zeitschrift des BCH | FPS für Lehrkräfte in der Berufsbildung.
- [3] Waldherr, F. & Walter, C. (Hrsg.) (2021). Didaktisch und praktisch. Methoden und Medien für die Präsenz- und Onlinelehre (3. Auflage). Stuttgart: Schäffer-Poeschel Verlag.

Mehr zur App:

