merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Judith Ackermann/Frank Früchtel: Lehre im Lockdown. Corona als Reallabor digitaler Hochschule

Beitrag aus Heft »2021/01 Flucht nach vorne. Digitale Medien in der Bildung«

Der Artikel gibt am Beispiel des Fachbereichs Sozial- und Bildungswissenschaften der FH Potsdam Einblicke in den Ablauf der digitalen Transformation der Hochschullehre während der Corona-Pandemie. Darüber hinaus werden aus den Erfahrungen des Sommersemesters 2020 Chancen und Herausforderungen für eine nachhaltige Implementierung digital-hybrider Formate in die Hochschulbildung abgeleitet.

Literatur:

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) (2018). BMWi-Strategie. Reallabore als Testräume für Innovation und Regulierung – Innovation ermöglichen und Regulierung weiterentwickeln. Bundesministerium für Wirtschaft und Energie: Berlin. www.bmwi.de/Redaktion/DE/Downloads/S-T/strategiepapier-reallabore.pdf?__blob=publicationFile&v=10 [Zugriff: 29.11.2020]

Dieckerhoff, Katy (2018). Professionalität in der Online-Lehre. In: Arnold, Patricia/Griesehop, Hedwig R./Füssenhäuser, Cornelia (Hrsg.), Profilierung Sozialer Arbeit online. Innovative Studienformate und Qualifizierungswege. Wiesbaden: Springer VS, S. 109–127.

de Flander, Kathleen/Hahne, Ulf/Kegler, Harald/Lang, Daniel/Lucas, Rainer/Schneidewind, Uwe/Simon, Karl-Heinz/Singer-Brodowski, Mandy/Wanner, Matthias/Wiek, Arnim (2014). Resilienz und Reallabore als Schlüsselkonzepte urbaner Transformationsforschung. Zwölf Thesen. In: GAIA, 23 (3), S. 284–286. DOI: 10.14512/gaia.23.3.19.

Goffman, Erving (2010). Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper.

Handke, Jürgen (2017). Handbuch Hochschullehre Digital. Leitfaden für eine moderne und mediengerechte Lehre. Baden-Baden: Tectum.

Kergel, David/Heidkamp, Birte (2015). Forschendes Lernen mit digitalen Medien. Ein Lehrbuch. Münster: Waxmann.

Kohonen-Aho, Laura/Vatanen, Anna (2020). Participation and co-presence in the virtual world of Second Life. Transitioning from a gathering to an encounter. In: Journal fu□r Medienlinguistik, 3 (2), S. 1–40. http://dp.jfml.org/wpcontent/uploads/DP002_2020_Kohonen-Ato_Vatanen_Participation-and-co-presence-in-the-virtual-world-of-Second-Life.pdf [Zugriff: 29.11.2020]

Nassehi, Armin (2019). Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft. München: C. H. Beck.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Pearson (2019). eLearning an deutschen Hochschulen aus Sicht der Studierenden – Welche Trends werden sichtbar? Pearson Deutschland GmbH: Hallbergmoos. https://de.pearson.com/content/dam/region-core/germany/pearson-germany/he-downloads/Pearson_eLearning_Studie_2019_final.pdf [Zugriff: 29.11.2020]

Schneidewind, Uwe (2014). Urbane Reallabore – ein Blick in die aktuelle Forschungswerkstatt. In: PNDonline, 2014 (3). https://epub.wupperinst.org/frontdoor/deliver/index/docId/5706/file/5706_Schneidewind.pdf [Zugriff: 29.11.2020]

de Souza e Silva, Adriana (2009). Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments. In: Simulation & Gaming, 40 (3), S. 404–424. DOI: 10.1177/1046878108314643.

Taleb, Nassim (2012). Antifragile. Things That Gain From Disorder. New York: Random House.