

# Das Netzwerk für E-Learning an den Hochschulen in NRW



**2008** Eingerichtet

**42** angeschlossene Hochschulen in NRW

**30+** Workshops

**300+** Teilnehmende auf der Jahrestagung ELEARN 2017

## Digitalisierung von Studium und Lehre

Die Digitalisierung von Studium & Lehre spielt eine zunehmend wichtige Rolle in der Entwicklung der Hochschulen des Landes NRW. Sie kann dazu beitragen, den Studienbetrieb besser zu organisieren, qualitativ hochwertige Lehre zu ermöglichen und Innovationen in den Hochschulen zu befördern. Für eine digitale Transformation werden entsprechende Kompetenzen bei den Beteiligten benötigt.

## Workshops & Schulungen

E-Learning NRW bietet Work-shops und Schulungen an, die sich an E-Learning-Akteure, Hochschullehrende sowie Mitglieder von Hochschulleitungen richten. Diese Veranstaltungen finden sowohl am Learning Lab der Universität Duisburg-Essen als auch an Partnerhochschulen in NRW statt. Eine zusätzliche Plattform zum fachlichen Austausch und zur Weiterbildung bietet das jährlich stattfindende Netzwerktreffen.

## Vernetzung & Kompetenzentwicklung

Die Geschäftsstelle E-Learning NRW leistet seit 2008 – im Auftrag des Wissenschaftsministeriums des Landes – einen Beitrag, um Akteure zu vernetzen und die Kompetenzentwicklung zur Digitalisierung von Studium & Lehre an den Hochschulen zu unterstützen. Die Angebote thematisieren die verschiedenen Aspekte der Digitalisierung von Studium & Lehre über alle Hochschularten hinweg.

## Workshopangebot:



### Mediendidaktisches Design

- Grundlagen Mediendidaktik
- Gestaltungsorientierte Mediendidaktik
- Fallbearbeitung anhand didaktischer Entscheidungen
- Beispiele digitaler Lehrkonzepte



### Leadership

- Strategieentwicklung
- Changemanagement
- Umsetzung digitaler Transformation
- ...

### Toolday

- Screencast: Erklär- und Lehrfilme einfach gestalten
- H5P in der Hochschullehre
- Moodle-Kurse gestalten
- Nutzerzentrierte Gestaltung von Lernsystemen
- Medienproduktion
- ...

### Innovationen

- Einsatz Webinare in der Hochschullehre
- Gamifikation – Spielelemente in der Lehre einsetzen
- Blogs und E-Portfolios
- Webinare in der Hochschullehre
- OER
- ...

### E-Learning in den Fachwissenschaften

- Rechtswissenschaften
- Mathematik
- Ingenieurwissenschaften
- Sozialen Arbeit
- Gesundheitswissenschaften
- Kunst und Design
- ...

