



Potsdam
Graduate
School

DIGITAL TOOLS AND AI FOR UNIVERSITY TEACHUNG

KI CONNECT 2024

DIGIUGOV

1. Vorstellung des Projekts
2. Präsentation des Kurses
 - 2.1 Vorstellung
 - 2.2 Schnitzeljagd
 - 2.3 Feedback
3. Ausblick



DigiUGov

Projektziel: Verbesserung der institutionellen Unterstützung des akademischen Personals für digitale Lehre, Digitalisierung der Universitätsverwaltung

Gefördert über Erasmus+

Teilnehmer: Lateinamerikanische und europäische Hochschuleinrichtungen

Zeitraumen: Bis Ende Januar 2025

Digital Tools and AI for University Teaching

Zielsetzung: Entwicklung und Umsetzung eines Online-Kurses für Hochschullehrende, der digitale Werkzeuge und künstliche Intelligenz in die Lehre integriert.

Kooperation zwischen der Universität Potsdam und der Tec de Monterrey (Mexiko).

Schwerpunktbereiche:

- Entwicklung von digitalen Werkzeugen für die Lehre
- Integration von künstlicher Intelligenz in die Lehre
- Förderung der digitalen Kompetenzen von Hochschullehrenden
- Verbesserung der Qualität der Lehre an Universitäten



Digital Tools and AI for University Teaching

This course equips university educators with the digital skills essential for the current era, enabling them to create content and shape new generations of professionals with 21st-century competencies, focusing on digital skills, teaching tools, and student engagement strategies.



Teaching and Learning Online

Module 1



Digital Teaching Tools

Module 2



Engage Students Online

Module 3

Link zum Kurs:

<https://www.uni-potsdam.de/de/pogs/ueber-uns/projekte/digiugov>

Schnitzeljagd - Fragen

10 Minuten

1. Finden Sie die interaktive Infografik im Modul 1.3 „Innovative Learning Approaches“. Nach wem ist die „Learning Objectives Taxonomy“ benannt?
2. Navigieren Sie zu Modul 2.2 „Generative Artificial Intelligence“ und finden Sie das Video. Was ist das erste Wort, das gesprochen wird?
3. Finden Sie im Modul 3.3 „Feedback and Assessment in a Digital Environment“ das Quiz. Wie viele Fragen enthält es?
4. Finden Sie den DigiBot im Kurs und stellen fragen Sie ihn, was Gamification ist. Was antwortet er Ihnen?

Schnitzeljagd - Antworten

1. Finden Sie die interaktive Infografik im Modul 1.3 „Innovative Learning Approaches“. Nach wem ist die „Learning Objectives Taxonomy“ benannt?

Bloom (Benjamin Bloom (1913-1999), US-amerikanischer Pädagoge)

2. Navigieren Sie zu Modul 2.2 „Generative Artificial Intelligence“ und finden Sie das Video. Was ist das erste Wort, das gesprochen wird?

The (adoption)

3. Finden Sie im Modul 3.3 „Feedback and Assessment in a Digital Environment“ das Quiz. Wie viele Fragen enthält es?

3

4. Finden Sie den DigiBot im Kurs und stellen fragen Sie ihn, was Gamification ist. Was antwortet er Ihnen?

z.B. „Gamification ist der Prozess, bei dem Spielelemente und -prinzipien in nicht-spielerische Kontexte, wie zum Beispiel Bildung, integriert werden, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu steigern. In der Bildung kann Gamification dazu beitragen, den Lernprozess dynamischer und unterhaltsamer zu gestalten. Dies wird erreicht, indem Elemente wie Punkte, Abzeichen, Bestenlisten und Herausforderungen in den Lehrplan integriert werden. Diese Ansätze fördern die aktive Teilnahme der Studierenden und können das Verständnis und die Behaltensleistung verbessern. Wenn Sie mehr darüber erfahren möchten oder Fragen haben, stehe ich Ihnen gerne zur Verfügung! 😊“

Bitte geben Sie uns ein kurzes Feedback zum Kurs.



Join at menti.com | use code **12727308**



- Kurs soll verstetigt werden (PoGS-Kursprogramm, OER, MOOC o.ä.)
- Light Version (ohne Zertifikat)
- Englische & spanische Version solle verknüpft werden (Januar 2025)

FRAGEN?

marie.schneider@uni-
potsdam.de

Danke!