

Digitale Tools in der Lehre

Digitale Tools in der Lehre

Anita Holdener

Contents

Impressum	viii
Einführung	ix
OLAT	12
Zugänglich, sicher, datenschutzkonform	15
Klicker - Classroom Response System	17
SWITCHtube	20
SWITCHdrive	23
H5P	25
Über die Autorin	26

Impressum

Digitales Lernskript zum Thema

Digitale Tools in der Lehre

Digitale Lehre und Forschung, Philosophische Fakultät
Universität Zürich

Autorin: Anita Holdener

September 2018

Lizenz

Das vorliegende Dokument untersteht der Creative Commons License 4.0 International.



[Namensnennung - Nicht kommerziell - Share Alike](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Einführung

Digitale und elektronische Medien können das Spektrum an Lernsettings ergänzen und erweitern. Es bieten sich damit neue Optionen, wie Lehr- und Lernaktivitäten zeitlich, räumlich, und sozial umgesetzt werden können.

All diese ganz unterschiedlichen Einsatzszenarien von digitalen Medien im Kontext von Lernen und Lehren werden unter dem Sammelbegriff [E-Learning](#) zusammengefasst.

Das Spektrum an digitalen Einsatzszenarien kann grob in drei Kategorien eingeteilt werden¹:

- **Anreicherung**
- **Integration**
- **Virtualisierung**

Die *Anreicherung* von Präsenzveranstaltungen mit digitalen Medien ist das meistgenutzte Szenario an der Universität Zürich, die sich nach wie vor als klassische Präsenzuniversität versteht. Mit OLAT stehen viele Szenarien zur Verfügung, Lehr- und Lernaktivitäten digital „anzureichern“.

Beispielsweise können die Distribution von digitalen Inhalten, die Nutzung von Diskussionsforen, Übungs- und Testaufgaben eine wichtige Unterstützung in einem traditionellen Setting darstellen.

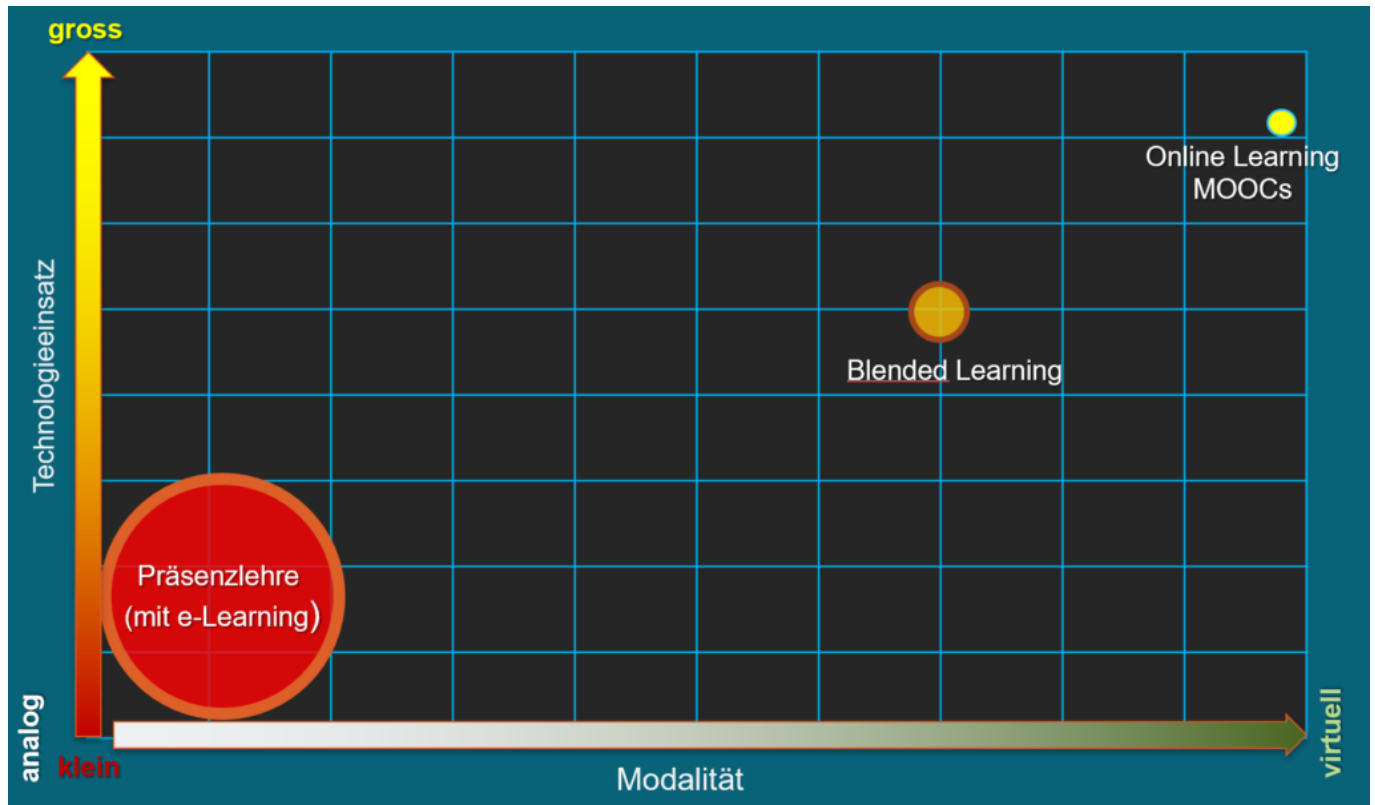
Unter *Integration* versteht man bereits die Verschmelzung von Präsenz- mit online-Phasen.

Szenarien von hybriden Lehrveranstaltungen werden auch als [Blended Learning](#) bezeichnet. Für *Blended Learning*-Szenarien eignet sich Video besonders gut, z.B. um den Teil der Wissensvermittlung zu virtualisieren. In diesem Zusammenhang hast du vielleicht schon den Begriff [Flipped Classroom](#) gehört. Die Phase der Stoffvermittlung und die Phase der Hausaufgaben werden bei diesem Szenario vertauscht, das heisst, dass der Lerninhalt von den Studierenden individuell zu Hause (meistens in Form eines Videos) angeschaut und in der Präsenzveranstaltung das Gelernte mit Übungen und im Gespräch vertieft wird. Das Flipped Classroom-Szenario passt auch gut in traditionelle Präsenzveranstaltungen, was zwar einige didaktische Anpassungen nötig macht, am Grundsetting jedoch nichts ändert.

Bei der *Virtualisierung* geht es darum, möglichst viel digital umzusetzen und online anzubieten. Dabei sind Szenarien möglich, wo von der Einschreibung bis zur Prüfung alles online abgewickelt wird, der Kursbesuch also nicht mehr an eine Zeit und einen Ort gebunden sind, wie dies bei [Fernuniversitäten](#) eigentlich schon lange der Fall ist. Dies ermöglicht eine Flexibilisierung und Individualisierung. Der/Die Studierende kann selber wählen, in welchem Rhythmus, wo und wann gelernt wird.

Heute stehen technisch für die Digitalisierung und Virtualisierung der Lehre viele Lösungen parat. Der Spielraum zur Gestaltung von digitalen Lernarrangements bewegt sich an einer Präsenzhochschule wie der Universität Zürich nach wie vor in einem engen Rahmen, auch wenn im Moment erste Versuche in Richtung [Blended Learning](#) (Kombination Präsenz- mit online Phasen) und [MOOCs](#) (komplette online Kurse) gemacht werden.

Wer nicht weiss, was ein MOOC ist oder sehen möchte, wie ein online Kurs der UZH aussieht, kann sich auf der amerikanischen Plattform [Coursera](#) selber ein Bild machen. Die Teilnahme auf der Plattform ist kostenlos – sofern nicht ein Zertifikat angestrebt wird. Das aussercurriculare Angebot auf [Coursera](#) richtet sich in erster Linie an externe Studierende und Alumni, dient der Sichtbarkeit der Universität nach aussen und ist wichtig, um Erfahrungen im Bereich *Distance Learning* zu sammeln.



Koordinatensystem, das die Stärke des Technologieeinsatzes sowie die Stärke der Virtualisierung von verschiedenen Szenarien in der Lehre abbildet.

An der UZH ist die eigens entwickelte Lernplattform OLAT das zentrale und offizielle E-Learning-Instrument. Aus diesem Grund ist das erste Kapitel dieses Kompendiums OLAT gewidmet. Die Nutzung von OLAT ist Standard, je nach Bedarf werden inzwischen aber auch anderweitige Tools eingesetzt, die gezielter spezifische Bedürfnisse abdecken können.

Infos zu den Lernnachweisen

Neben OLAT werden in diesem Kompendium vier weitere Tools vorgestellt:

- Klicker - ein Classroom Response System, das an der UZH entwickelt wurde
- SWITCHtube - die Videoplattform für Schweizer Hochschulen
- SWITCHdrive - der Cloudspeicherdienst für Schweizer Hochschulen
- H5P - eine Plattform zum Erstellen von interaktiven Übungen

Zu jedem der vorgestellten Tools gibt es eine Übung mit einer einfachen und einer schwierigen Aufgabe. Von den insgesamt zehn Aufgaben solltest du **neben der OLAT-Aufgabe** eine weitere Aufgabe lösen. Du kannst selber zwischen der einfachen und der schwierigen Aufgabe wählen.

Die Aufgaben, die du mit OLAT und den anderen Tools umsetzt, kannst du mit einem Screenshot sowie einem Link zu den Lösungen in deinem Portfolio dokumentieren.

Wichtig: Um die Aufgaben mit OLAT zu lösen, brauchst du Autorenrechte. Als KursteilnehmerIn des TutorInnenqualifikationsprogramms hast du diese bereits erhalten. Somit kannst du selber OLAT-Kurse erstellen.

OLAT

Einführung

OLAT ist das zentrale [Learning Management System](#) (LMS) der Universität Zürich und wird von allen Fakultäten eingesetzt. Eine erste Version der Applikation wurde 1999 entwickelt, zu einer Zeit als der Begriff „E-Learning“ Hochkonjunktur hatte und neben Forendiskussionen vor allem die Erstellung und die Distribution von Lerninhalten (Content) im Zentrum standen. Die Nutzung von OLAT als Ablage und Distributionskanal von Lernmaterialien ist nach wie vor das meistverwendete Szenario. Kritische Stimmen reden deswegen auch abschätzig von PDF- oder Powerpointschleuder und sehen Plattformen wie OLAT als ein Auslaufmodell an.

Entwicklungen wie das [Web 2.0](#) und [Social Media](#), die in den Nullerjahren mit neuartigen Tools das Internet offener, partizipativer und vernetzter gemacht haben, hatten auf die Weiterentwicklung von OLAT wichtigen Einfluss. So wurden Wiki- und Blogfunktionen eingebaut, um die Studierenden Inhalte selber erstellen zu lassen. Funktionen wie [RSS](#) machten es möglich, fremde Inhalte zu aggregieren, der Zugriff auf einen Quellcodeeditor erlaubte es, externe Applikationen in OLAT-Seiten einzubinden. Damit wurde OLAT für die Nutzenden potentiell interaktiver und kollaborativer. Die Web 2.0-Funktionen werden nach wie vor wenig genutzt, weil Prinzipien wie Kollaboration, Partizipation, Interaktion im Lehralltag wenig Platz haben und der Lehrbetrieb eher die Denkweise aus der Zeit des Web 1.0 abbildet, „in dem es nur wenige „Bearbeiter“ (Personen und Organisationen, die Inhalte für das Web erstellten oder Informationen bereitstellten), aber zahlreiche „Benutzer“ (Konsumenten, welche die bereitgestellten Inhalte passiv nutzten) gegeben habe“. https://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

All diesen Kritikpunkten zum Trotz ist und bleibt OLAT an der UZH für die digitale Lehre wichtig. Es gibt gute Gründe, die weiterhin für die Nutzung von OLAT sprechen:

- OLAT ist eine sichere und geschlossene Plattform, die von und für UZH-Angehörige konzipiert wurde. Die Weiterentwicklung der Plattform orientiert sich nahe an den Bedürfnissen der UZH-AnwenderInnen.
- Daten können sicher und datenschutzkonform abgelegt werden.
- [AAI](#)-Authentifizierung mit UZH-Logindaten ermöglicht ein einfaches Single Sign-On Anmeldeverfahren
- Eine Schnittstelle zu SAP ermöglicht das effiziente Einrichten von Kursen, die im Vorlesungsverzeichnis erfasst sind
- OLAT bietet zahlreiche Funktionen für ganz unterschiedliche Szenarien und eröffnet somit einen grossen Gestaltungsspielraum für digitale Aktivitäten

Kursbausteine

OLAT umfasst mehr als zwei Dutzend verschiedene sogenannte „[Kursbausteine](#)„. Mit entsprechenden Rechten als BesitzerIn oder BetreuerIn eines Kurses können diese Bausteine erstellt und bearbeitet werden. Die Bausteine decken Aktivitäten in den folgenden Kategorien ab:

- Wissensvermittlung
- Wissensüberprüfung
- Kommunikation und Kollaboration
- Verwaltung und Organisation

Kursbausteintypen

Erstellt von Unbekannter Benutzer (menz), zuletzt geändert von Helmut Flitter am Jan 25, 2018

Wissensvermittlung	Wissensüberprüfung	Kommunikation und Kollaboration
<ul style="list-style-type: none"> • Kursbaustein "Struktur" • Kursbaustein "Einzelne Seite" • Kursbaustein "Externe Seite" • Kursbaustein "CP-Lerninhalt" • Kursbaustein "SCORM-Lerninhalt" • Kursbaustein "Ordner" • Kursbaustein "Podcast" • Kursbaustein "Blog" • Kursbaustein "SWITCHcast" 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursbaustein "Bewertung" • Kursbausteine "Aufgabe (mit workflowbasierter Abgabe)" und "Gruppenaufgabe" • Kursbaustein "Aufgabe (mit kontinuierlicher Abgabe)" • Kursbaustein "Portfolioaufgabe" • Kursbaustein "Test" • Kursbaustein "Selbsttest" • Kursbaustein "Fragebogen" • Kursbaustein "Checkliste" • Kursbaustein "Mehrere Checklisten" 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursbaustein "Wiki" • Kursbaustein "Forum" • Kursbaustein "Dateidiskussion" • Kursbaustein "Teilnehmerordner" • Kursbaustein "Teilnehmerliste" • Kursbaustein "SWITCHinteract"
Verwaltung und Organisation	Andere	
<ul style="list-style-type: none"> • Kursbaustein "Einschreibung" • Kursbaustein "Mitteilungen" • Kursbaustein "E-Mail" • Kursbaustein "Kalender" 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursbaustein "LTI-Seite" • Kursbaustein "Themenvergabe" 	

Keine Stichwörter



Copyright © 2016-2018 University of Zurich, Information Technology, Multimedia & E-Learning Services (MELS)
 OLAT. Swiss made EdTech from Zurich based on proven Java technology. olat.technology/since/1999
 Confluence based on <https://confluence.openolat.org>

Aufgabe

Für diese Aufgabe brauchst du Autorenrechte in OLAT. Diese solltest du bereits haben.

Einfache Aufgabe

1. Wechsle in den Reiter „Autorenbereich“ und erstelle einen eigenen OLAT-Kurs.
2. Gebe als Titel der Lernressource „JAHR-SEMESTER_TutorInnenenqualifikation: OLAT-Aufgabe“ ein und klicke auf *Erstellen*. Damit erhältst du einen leeren OLAT-Kurs. Wenn du auf den Button *Einfachen Kurs mit Assistenten* geklickt hättest, so wäre ein Kurs mit den grundlegenden Elementen Informationsseite, Einschreibung, Materialordner, Forum und E-Mail erstellt worden.
3. Gebe eine kurze Beschreibung ein z.B. „Mein Experimentierfeld“ und lade beim Titelbild ein Bild hoch. Speichere den Kurs.
4. Wechsle unter *Werkzeuge* in den Kurseditor. Im Kurseditor kannst du nun sogenannte [Kursbausteine](#) anlegen.
5. Klicke auf *Kursbausteine einfügen* (Plus-Zeichen) und wähle als erstes das Element *Einzelne Seite*. Gebe einen Titel ein und klicke auf *Speichern*. In den Reitern *Sichtbarkeit*, und *Zugang* brauchst du nichts einzustellen, es wäre aber möglich diese zu beschränken.
6. Wähle unter *Seiteninhalt Seite erstellen und in Editor öffnen*. Gebe im Editor einen kurzen Text ein und klicke auf *Speichern und schliessen*.

7. Nun hast du eine Seite erstellt, die publiziert werden muss, um für BesucherInnen des Kurses sichtbar zu werden: Klicke oben rechts auf *Publizieren* und dann auf *Weiter*. Damit andere Personen als du selber auf den Kurs zugreifen können, musst du unter *Änderung des Kurszugriffs* **Besitzer und übrige OLAT-Autoren** wählen. Klicke dann auf *Weiter*. Wähle bei Kurs in Katalog einfügen auf **Nein** und dann auf **Fertigstellen**.
8. Bravo, dein Kurs ist nun erstellt. Um ihn anzuschauen, musst du den Kurseditor schliessen, klicke dafür auf das rote x oben rechts. Nun solltest du die *Einzelne Seite* in der Navigation sehen, die du erstellt hast.
9. Erstelle auf die gleiche Weise noch ein **Forum** und einen **Ordner**. Damit diese sichtbar werden, musst du den Kurs am Schluss wieder publizieren. Ändere nichts bei den Kurseinstellungen.
10. Mache einen Screenshot des fertigen Kurses und kopiere den Link zum Kurs ins Portfolio. Den Link zum Kurs findest du übrigens unter *Kursinfo*.

Schwierige Aufgabe

1. Gleiche Aufgabe wie oben sowie die nächsten beiden Punkte:
2. Stelle unter dem Punkt 5. beim Baustein *Einzelne Seite* die Sichtbarkeit und den Zugang so ein, dass der Inhalt der Seite ab 1. September 2018 bis 31. Dezember 2018 sichtbar ist und der Zugang für Personen der Universität Zürich und für Personen der ETH Zürich offen steht.
3. Mache einen Screenshot der zwei Einstellungen und kopiere diese ins Portfolio.

Wichtige Links

- Informationen zu OLAT: <https://www.id.uzh.ch/de/dl/elearning/services/olatunizh.html>
- OLAT Nutzerhandbuch deutsch: <https://help.olat.uzh.ch/display/OO114DE>
- OLAT Nutzerhandbuch english: <https://help.olat.uzh.ch/display/OO114EN>

Zugänglich, sicher, datenschutzkonform

Digitale Tools und online Dienste gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Oft sind sie kostenlos, benötigen aber ein persönliches Login, was nicht ganz unproblematisch ist. Nichtsdestotrotz haben viele digitale Tools das Potential, um auch in einem Lehr- und Lernsetting eingesetzt zu werden, denn OLAT deckt mit seinen zahlreichen Funktionen zwar viele Szenarien ab, es gibt jedoch Situationen, wo man mit einer Alternative effizienter und erfolgreicher ist, z.B. wenn der Inhalt öffentlich zugänglich sein soll, beim Handling von grossen Dateien wie Videos oder beim Erstellen von interaktiven Inhalten wie Quizz.

Trotz dem unkomplizierten Zugriff und der einfachen Nutzung von online Tools, sollten bei der Wahl die didaktischen Überlegungen nicht ganz vergessen werden. Das Rüstzeug und die Methoden zur Auswahl eines geeigneten Tools wurden bereits in anderen Einheiten behandelt.

Es ist durchaus legitim auch einmal ein Experiment mit einem Tool zu wagen, das man persönlich toll findet und von dem man überzeugt ist, dass es auch in einem Lehr- und Lernkontext etwas bringt. In der Begeisterung für das Neue darf aber der Aufwand für die Nutzung eines zusätzlichen Tools nicht unterschätzt werden und sollten einige Regeln beachtet werden, denn es ist nicht alles sinnvoll und auch nicht alles erlaubt, was machbar ist.

Vor der Wahl eines Tools sollten folgende Fragen mit einem Ja beantwortet werden.

Ist das Tool ...

1. **zugänglich für alle?**
2. **plattformübergreifend und sicher?**
3. **datenschutzkonform?**

Zugänglich für alle bedeutet,

... dass die Wahl eines Tools keine Lernenden ausschliesst, z.B. weil ein persönliches Login erstellt werden muss oder eine Mitgliedschaft erforderlich ist. Die Nutzung von Facebook könnte sich in dieser Hinsicht schon als problematisch herausstellen, da nicht alle Studierende einen Facebook-Account haben oder dem Dienst bzw. den Datenschutzbestimmungen des Konzerns kritisch gegenüberstehen.

... dass die Nutzung eines Tools oder eines online Dienstes kostenlos ist. Die Nutzung eines kostenpflichtigen Dienstes ist dann gerechtfertigt, wenn es keine Alternative dazu gibt oder der Anbieter konkurrenzlos besser ist, als die anderen (kostenlosen) Anbieter.

Plattformübergreifend und sicher heisst,

... dass ein Tool auf den gängigen Betriebssystemen laufen muss. Programme, die nur auf Mac oder nur auf Windows funktionieren oder nur als iOS- oder Android-Apps erhältlich sind, sind nicht zu empfehlen.

... dass die Nutzung eines Tools nicht Sicherheitslücken öffnet oder Abhängigkeiten schafft, z.B. von anderen Programmen oder bestimmten Versionen eines Betriebssystems.

Datenschutzkonform heisst,

... dass die Datenschutzrichtlinien eingehalten werden. Seit der Einführung des neuen EU-Datenschutzgesetzes ([DSGVO](#)) am 25. Mai 2018 sind die Anforderungen an den Datenschutz noch

weiter gestiegen. Dies heisst in der Praxis, dass grosse Vorsicht geboten werden muss, wenn es um die Wahl eines geeigneten Tools geht. Besonders bei Tools von Firmen, die ihre Server nicht in Europa haben, muss man darauf achten, dass nicht sensible Daten wie Angaben zu Personalien, zu religiösen, politischen oder sexuellen Präferenzen, zu Krankheitsakten, zu Lernnachweisen und Noten etc. hinterlegt werden.

... Tools zu wählen, die von vertrauenswürdigen Firmen wie SWITCH¹ oder öffentlichen Institutionen stammen, bei denen man weiss, dass der Datenschutz eingehalten wird. Auch die Dienste und Tools von europäischen Unis oder Forschungseinrichtungen sollten unproblematisch sein.

Bei Unsicherheiten kann die Stelle des [Datenschutzdelegierten](#) der Universität Zürich angefragt werden.

In den nächsten Kapiteln werden einige Tools vorgestellt, die obige Kriterien erfüllen. Zuerst kannst du aber noch dein Wissen testen und die nachfolgenden Fragen beantworten.

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here:

<https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=147>

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here:

<https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=147>

Wichtige Links

- Stelle Datenschutzdelegierter der UZH: <https://www.dsd.uzh.ch/de.html>
- [Checkliste Datenschutz im Büroalltag](#) (UZH Login erforderlich)

3

Klicker - Classroom Response System

Was ist Klicker?

Klicker ist ein sogenanntes [Classroom Response System](#). Die browserbasierte Software ermöglicht eine verstärkte Interaktion mit Studierenden während einer Präsenzveranstaltung. Besonders in Vorlesungen mit vielen Teilnehmenden kann Klicker Studierende zum Mitdenken und Mitmachen anregen.

Wie funktioniert es?

Der Dozierende oder du als TutorIn können im Vorfeld Fragen zur Vorlesung vorbereiten, die dann von den Studierenden während der Vorlesung beantwortet werden müssen. Als Fragetypen stehen *Multiple Choice*, *Single Choice*, *Freitext* und *Zahlenbereich* zur Verfügung. Im Fragebogeneditor können die Fragen zu einem Fragenblock zusammengestellt werden. Die Fragen sind über einen Link abrufbar.

Die Antworten werden statistisch aufbereitet und können in Form von Diagrammen direkt angezeigt werden. Es ist sinnvoll für die Fragen genug Zeit einzuplanen. Eine Unterbrechung mit Klicker kann die Aufmerksamkeit der Studierenden erhöhen und bewirken, dass alle Studierenden aktiv einbezogen werden.

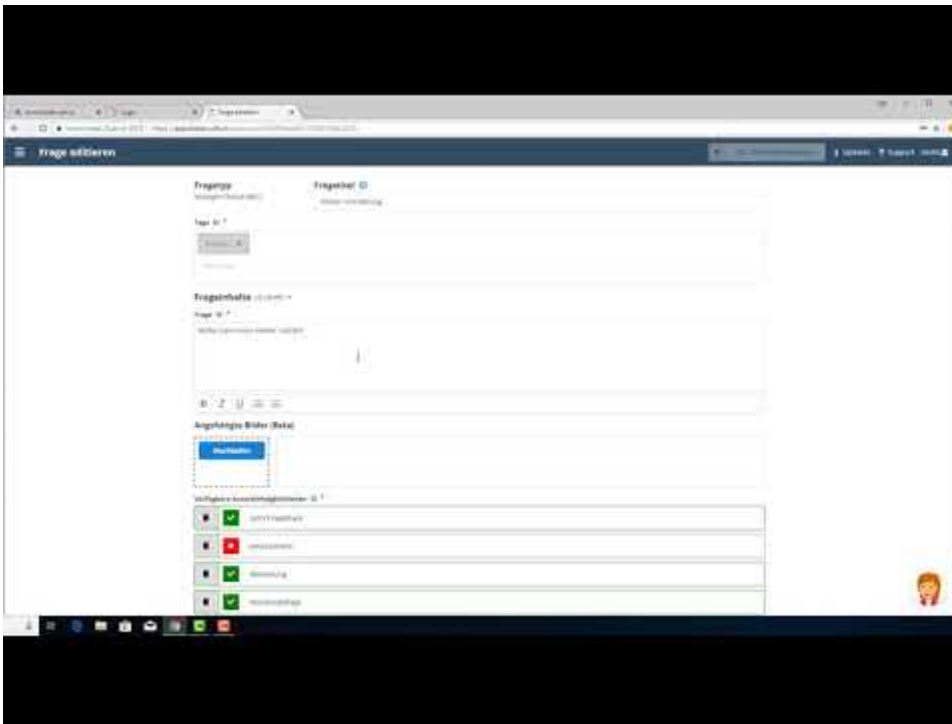
Unter folgendem Link gelangst du zu Fragen, die mit Klicker erstellt wurden:

<https://app.klicker.uzh.ch/join/ttn>

Einsatzszenarien

- Zur Selbstüberprüfung des Gehörten: Habe ich es als StudentIn tatsächlich verstanden?
- Zur Vertiefung und Anwendung: Mit Fragen wird das Gehörte reflektiert und vertieft.
- Als Feedbackinstrument für den Dozierenden: Haben die Studierenden die erklärten Sachverhalte, Theorien, Formeln etc. verstanden? Wie viele haben es verstanden? Muss etwas nochmals erklärt und mit Beispielen vertieft werden?

Klicker Anleitung



A YouTube element has been excluded from this version of the text. You can view it online here: <https://dif.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=200>

Links

[Klicker Startseite](#)

[Klicker Login](#)

[Klicker Anleitung](#)

[Klicker FAQs](#)

Lernnachweis Klicker

Um die Aufgaben zu lösen, musst du dich zuerst auf Klicker registrieren:

<https://app.klicker.uzh.ch/user/registration>

Schaue dir zur Unterstützung auch das Erklärvideo auf

Einfache Aufgabe

1. Registriere dich und logge dich auf Klicker ein.
2. Erstelle im Fragepool zwei Fragen mit zwei unterschiedlichen Fragetypen.
3. Erstelle eine Session. (Schaue dir falls nötig das Erklärvideo unter folgendem Link an: <https://youtu.be/Dpx7BWKeqlo>)
4. Kopiere den Link, der zum Frageblock führt ins Portfolio.

Schwierige Aufgabe

1. Schritte 1 - 4 wie oben
2. Sammle einige Antworten auf deine Umfrage. Du kannst sie selber beantworten.

3. Erstelle eine Auswertung (Diagramm falls geschlossene Antworten), mache davon einen Screenshot und kopiere den Link zu den Auswertungen ins Portfolio

4

SWITCHtube

Beschreibung

[SWITCHtube](#) ist die Videoplattform für Schweizer Hochschulen. Auf SWITCHtube können Video und Audiodaten bis zu einer Grösse von 8 GB hochgeladen werden. Es gibt eine Untertitelfunktion sowie die Möglichkeit, eine Datei dem Video anzuhängen. Die Zugriffsrechte können unterschiedlich eingestellt werden, so dass ein Video nur über ein Login für eine bestimmte Personengruppe sichtbar ist oder das Gegenteil, dass ein Video über einen Link ganz öffentlich ist.

Es können ganz unterschiedliche Formate von Videos hochgeladen werden, auch Rohdaten im [AVCHD-Format](#). SWITCHtube wandelt alle Videos in das gängige Format [.mp4](#) um und erstellt automatisch unterschiedlich grosse Dateien, die entsprechend der Bandbreite des Nutzers zur Verfügung gestellt werden.

Achtung: Ein bereits komprimiertes Video wird beim Hochladen nochmals konvertiert. Dies ist mit einem Qualitätsverlust verbunden. Deswegen sollte die Qualität des Videos vor dem Upload möglichst gut sein. Auf SWITCHtube können auch Videos in [UltraHD-Auflösung](#) hochgeladen werden.

Einsatzszenarien und Beispiele:

- Zum Streamen von längeren Videos: <https://tube.switch.ch/videos/0b56094e>
- Als Videothek zu einem Forschungsthema: <https://tube.switch.ch/channels/e2ba9d12>
- <https://tube.switch.ch/channels/71289a7b>
- Podcasts von Vorlesungen der UZH: <https://tube.switch.ch/organizations/5>

Zugang und Kosten:

Alle Hochschulangehörigen können sich mit ihrem [AAI-Login](#) (Shortname und Passwort der UZH) anmelden. Die Nutzung ist für Angehörige von Schweizer Hochschulen kostenlos. Eine Beschränkung des Speicherplatzes gibt es nicht. Einzelne Dateien sollten jedoch nicht grösser als 8 GB sein.

Wer selber Channels erstellen möchte, muss dazu die entsprechenden Rechte haben. An der UZH erteilt [Martin Anklin](#) vom Audio- und Video-Service diese Rechte.

Links:

SWITCHtube Login: <https://tube.switch.ch/>

FAQs: <https://help.switch.ch/tube/faq/>

Hinweis

Um die nachfolgenden Aufgaben zu lösen, musst du dich auf SWITCHtube einloggen:
<https://tube.switch.ch/>

Klicke dann auf «Sign in» und melde dich mit deinem UZH-Shortname und Passwort an. Anschliessend findest du Aufgaben, wo du dein Wissen testen kannst. Die Resultate werden nicht getrackt und dienen einzig als Feedback für dich.

Auch für die Lernnachweisaufgabe solltest du eingeloggt sein.

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here:

<https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=5>

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here:

<https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=5>

Videos von SWITCHtube können auf zwei Arten in OLAT eingebunden werden: Entweder über das Video-Icon im Editor auf der *Einzelnen Seite* oder via iFrame-Code. Wie dies geht, wird dir in den zwei folgenden Videos vordemonstriert:

Video mit Video-Icon des Editors einfügen (Klicke zum Vergrössern auf den Titel des Videos)

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=5>

Video mit iFrame-Code einbetten (Klicke zum Vergrössern auf den Titel des Videos)

An interactive or media element has been excluded from this version of the text. You can view it online here: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/digitaltools/?p=5>

Lernnachweis SWITCHtube

Einfache Aufgabe

Nehme ein Video, das auf SWITCHtube hochgeladen wurde und bette es einmal via Video Icon des Editors, einmal mit einem iFrame-Code in eine *Einzelne Seite* auf OLAT ein. Um eine *Einzelne Seite* in OLAT zu erstellen, brauchst du entsprechende Rechte als AutorIn oder KursbesitzerIn.

Mache einen Screenshot des **HTML-Codes** und kopiere den Link zur *Einzelnen Seite* in dein Portfolio.

Schwierige Aufgabe

Bette das folgende Video mit der URL „<https://tube.switch.ch/videos/10b939a1>“ mit Hilfe

eines iFrame-Codes in eine *Einzelne Seite* auf OLAT ein. Suche dir eine weitere Applikation wie z.B. Google Maps, die du mit Hilfe eines iFrame-Codes in eine *Einzelne Seite* einbetten kannst.

Mache einen Screenshot der Seite und kopiere den Link zur *Einzelnen Seite* in dein Portfolio.

SWITCHdrive

[SWITCHdrive](#) ist die Dropbox für Schweizer Hochschulen. Alle Angehörigen von inländischen Hochschulen können SWITCHdrive als Cloudspeicher nutzen. Die Daten liegen datenschutzkonform auf Servern von SWITCH.

Der gesamte Speicherplatz beträgt 50 GB, die maximal Uploadgrösse für eine einzelne Datei 4 GB. Ordner oder Dateien können mit anderen Personen geteilt werden – auch mit solchen, die kein Konto von SWITCHdrive besitzen. Es ist möglich, beim Teilen ein Passwort zu setzen oder ein Ablaufdatum anzugeben.

Neurdings ist es wie mit OneDrive oder GoogleDrive, Office-Dateien direkt im Browser zu bearbeiten. SWITCHdrive nutzt dazu ONLYOFFICE [ONLYOFFICE](#). Damit ergeben sich ganz neue Szenarien im Bereich der gemeinsamen Erstellung, Bearbeitung und des Teilens von Dokumenten. Für SWITCHdrive gibt es für die Betriebssysteme Mac, Linux und Windows sowie für Android und iOS einen Client, der installiert werden kann. Mit diesem Client können die Daten in der Cloud und die Daten lokal auf dem eigenen Gerät synchronisiert werden.

Einsatzszenarien und Beispiele:

- Ablage für Arbeitsgruppen, um Dokumente zu teilen und gemeinsam zu nutzen
- Abgabeordner für grosse Dateien z.B. Videos
- Persönliche Dateiablage mit gesichertem Backup und Zugriff über die Cloud. Dies ermöglicht jederzeit einen geräteunabhängigen Zugriff auf die Daten.

Zugang und Kosten:

Alle Hochschulangehörigen können sich mit ihrem AAI-Login (Shortname und Passwort UZH) oder ihrer EduID anmelden. Die Nutzung ist für Angehörige von Schweizer Hochschulen kostenlos. Die Nutzung von SWITCHdrive beschränkt sich allerdings auf die Zeit des Studiums an einer Schweizer Hochschule.

Links:

SWITCHtube Login: <https://drive.switch.ch/index.php/login>

FAQs: <https://help.switch.ch/drive/faq/>

Lernnachweis SWITCHdrive

Eröffne auf SWITCHdrive ein Konto und logge dich dann ein.

Einfache Aufgabe

Erstelle einen neuen Ordner und lade in den Ordner ein Dokument hoch, das du mit deinen Mitstudierenden teilen möchtest.

Gib die Rechte des Ordners für andere Personen frei, so dass sie in den Ordner selber Dokumente hoch- und herunterladen können.

Kopiere den Link zum SWITCHdrive Ordner in dein Portfolio.

Schwierige Aufgabe

Erstelle eine Bildgalerie auf der die Bilder nicht als Liste sondern als Vorschaubilder angezeigt werden. Gib die Rechte des Ordners anderen Personen frei und kopiere den Link

zur Bildgalerie ins Portfolio.

6

H5P

Mit [H5P¹](#) können interaktive Übungen und Quizz erstellt werden. Die Elemente lassen sich via iFrame-Code in OLAT oder andere Websites einbinden oder können verlinkt werden. Es gibt mehr als 30 verschiedene Übungstypen mit denen ein Selbstlernmodul oder Quiz zusammengestellt werden können.

Einsatzszenarien

- Zur Selbstüberprüfung des Gelernten z.B. nach einer Vorlesung
- Als Prüfungsvorbereitung
- Zum Einüben und Anwenden des Gelernten

Links

<https://h5p.org/content-types-and-applications>

<https://h5p.org/FAQ>

Lernnachweis H5P

Um H5P zu nutzen, musst du dir ein eigenes Konto anlegen: <https://h5p.org/user/register>

Einfache Aufgabe

Erstelle ein kleines Quiz mit mindestens 2 Fragen. Verwende zwei unterschiedliche Fragetypen. Bette die erstellten Elemente via iFrame-Code in eine *Einzelne Seite* auf OLAT ein. Mache einen Screenshot des Ganzen und dokumentiere das Resultat zusammen mit einem Link in deinem Portfolio.

Schwierige Aufgabe

Suche dir ein Video auf YouTube, das du wie im folgenden Beispiel mit Fragen oder Unterbrechungen anreichern möchtest: [Interactive Video](#). Baue drei Unterbrechungen in dein Video ein und bette das fertige Element mit einem iFrame-Code in eine *Einzelne Seite* von OLAT ein. Mache einen Screenshot des Ganzen und dokumentiere das Resultat zusammen mit einem Link in deinem Portfolio.

1

Über die Autorin



Anita Holdener arbeitet seit mehr als zehn Jahren als E-Learning-Spezialistin in verschiedenen Funktionen und Arbeitsbereichen. Seit 2010 ist sie an der Universität Zürich im Team Digitale Lehre und Forschung der Philosophischen Fakultät tätig. Dort beschäftigt sie sich mit Lernvideos, digitalen Alternativen zu klassischen LMS wie Blogs und war an der Umsetzung von MOOCs beteiligt. Grundsätzlich interessiert sie sich für alle Entwicklungen, die das Potential zu Veränderungen im Bildungsbereich haben.

Die Auseinandersetzung mit laufend ändernden Technologien und ihren Möglichkeiten ist zwar eine permanente Herausforderung, die Suche nach kreativen, gestalterischen, didaktischen und gebrauchstauglichen Lösungen zur Optimierung der Lehre ist aber eine spannende Aufgabe.