

# Digitallehrkonzept der Medizinischen Fakultät Universität Duisburg-Essen

## Einführung und Hintergrund

Mit dem nachstehenden Digitalkonzept setzt die Medizinische Fakultät die Vorgaben der Digitalisierungsleitlinie der Universität Duisburg-Essen vom 25. März 2024<sup>1</sup> (künftig: Digitalisierungsleitlinie) und der Verordnung betreffend die digitale Lehre sowie betreffend die Durchführung online gestützter Wahlen der Hochschulen und Studierendenschaften (Hochschul-Digitalverordnung – HDVO) vom 30. Oktober 2020<sup>2</sup> um.

Das Digitallehrkonzept regelt für die Studiengänge der Medizinischen Fakultät den Umfang der Digitallehre. Innerhalb dieses Konzepts werden die Einsatzmöglichkeiten digitaler Lehrmethoden und -ressourcen im Lehrangebot vom Fakultätsrat im Einvernehmen mit dem Studienbeirat festgelegt. Das Digitallehrkonzept gilt zunächst für die Dauer von zwei Jahren (Nummer 4 Absatz 3 Digitalisierungsleitlinie).

Die Regelungen der Verordnung über die Lehrverpflichtung an Universitäten und Hochschulen für angewandte Wissenschaften (Lehrverpflichtungsverordnung – LVV) vom 24.06.2009<sup>3</sup> zur Anrechnung von Lehrveranstaltungen bleiben unberührt. Danach werden digital gestützte Lehrveranstaltungen in derselben Weise wie Präsenzlehre angerechnet, § 1a Absatz 2 Satz 2 LVV. Digital gestützte Lehrveranstaltungen im Sinne der LVV sind nach § 1a Absatz 2 Satz 1 solche, die ausschließlich online stattfinden oder während oder neben in Präsenz stattfindender Lehre in nicht unerheblichem Umfang digitale Lehr- und Lernelemente enthalten. In § 1a Absatz 2 Satz 3 LVV wird ausdrücklich klargestellt, dass insbesondere die Digitallehre im Sinne von § 12 Absatz 1 Nummer 4 HDVO als digital gestützte Lehrveranstaltung im Sinne der LVV anzusehen ist.

Bei der Erstellung des Digitalkonzeptes für die medizinische Fakultät wurden folgende Leitprinzipien beachtet (angelehnt an J. Handke, Handbuch Hochschule Digital, 4. Aufl. 2023):

Digitalisierung ist zum Normalfall geworden und digitale Lehr- und Lernszenarien verbessern die Hochschullehre. Die Digitalisierung von Inhalten für die Lehre sollte dabei immer vor dem Hintergrund von (inhaltlichen) Mehrwertaspekten betrachtet werden, nicht nur der örtlich und zeitlich unbegrenzten Verfügbarkeit. Besonders hervorzuheben ist, dass die Digitalisierung der Lehre auch eine Verbesserung der Studierbarkeit (durch die Ermöglichung eines „reibungslosen“ Studienverlaufs) ermöglichen kann, ganz allgemein durch eine Vermeidung von Stundenplankollisionen, aber auch im Hinblick auf etwaige besondere persönliche oder familiäre Umstände von einzelnen Studierenden (zum Beispiel: Auslandsaufenthalte, Krankheit, Schwangerschaft).

Bei der Entwicklung von digitaler Lehre beabsichtigt die Medizinische Fakultät keine bloße „PDFisierung“, sondern will sicherstellen, dass das Lernen nicht nur aus Videoschauen besteht. Bei der Schaffung einer digitalen Lehr- und Lernkultur muss die Didaktik die Technologie führen und nicht umgekehrt. Digitale Lehre und Lehr-/Lerntechnologien können für mehr Lehr-/Lerneffizienz durch neue Präsenzformate sorgen.

Das Digitallehrkonzept soll den Mehrwert von digitaler Lehre und den Einsatz neuer Lehr-/Lerntechnologien auch für die Zukunft hervorheben und ihren Einsatz im unersetzlichen Präsenzformat der Medizinischen Fakultät ermöglichen.

---

<sup>1</sup> Verkündungsanzeiger Jahrgang 22, 2024 S. 101 / Nr. 19, abrufbar unter: [https://www.uni-due.de/imperia/md/content/zentralverwaltung/bereinigte\\_sammlung/2-70.pdf](https://www.uni-due.de/imperia/md/content/zentralverwaltung/bereinigte_sammlung/2-70.pdf), zuletzt abgerufen am 8.10.2024.

<sup>2</sup> GV NRW. S. 1056, zuletzt geändert durch Artikel 1 der Verordnung vom 13. Februar 2024, GV. NRW. S. 90, abrufbar unter: [https://recht.nrw.de/lmi/owa/br\\_bes\\_text?bes\\_id=43864&aufgehoben=N&anw\\_nr=2](https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_bes_text?bes_id=43864&aufgehoben=N&anw_nr=2), zuletzt abgerufen am 8.10.2024.

<sup>3</sup> Zuletzt geändert durch Artikel 2 der Verordnung vom 8. September 2023 (GV. NRW. S. 1116).

Nachstehend werden zunächst die Begriffsbestimmungen der HDVO zur Präsenz- und Digitallehre dargestellt, auf die das im Anschluss abgedruckte Digitallehrkonzept der Medizinischen Fakultät mit konkreten Vorgaben und Verfahrensregelungen für den Einsatz digitaler Lehre zurückgreift.

Im Anhang finden sich Checklisten für die Unterstützung bei der Entwicklung von digitaler Lehre, die entsprechenden Antragsformulare und eine Auflistung von aktuellen digitalen Medien und Methoden mit kurzer Erläuterung.

## **Begriffsbestimmungen (nach Nummer 3 Digitalisierungsleitlinie in Verbindung mit den Regelungen in § 12 HDVO)**

### **Präsenzlehre**

**Präsenzlehre** = Eine Lehrveranstaltung, die unter gleichzeitiger physischer Präsenz der Lehrenden und Lernenden an einem Ort stattfindet, und die gegebenenfalls durch elektronisch basierte Methoden und Instrumente ausschließlich vor Ort unterstützt wird, Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 2 Satz 1 Digitalisierungsleitlinie.

Die Präsenzlehre in diesem Sinne umfasst auch die sog. Hybridlehre, Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 2 Satz 2 Digitalisierungsleitlinie.

**Hybridlehre** = Eine Lehrveranstaltung, bei der **innerhalb der Präsenzlehre** eine mittels Videokonferenztechnik **oder** eines vergleichbaren technischen Instruments online durchgeführte Lehre oder ein digital angewendetes synchrones Selbststudium stattfindet (z.B. Einbettung von Aufgabenstellungen unter Nutzung von digitalen Tools synchron während der hybriden Präsenzveranstaltung), Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 2 Satz 3 Digitalisierungsleitlinie.

**Bitte beachten Sie:** Möglichkeiten der Anreicherung und/oder Integration der Präsenzlehre durch digitale Medien sind durch verschiedene Tools und Methoden jederzeit möglich (siehe Auflistung im Anhang IV)

### **Digitalelehre:**

**Digitalelehre** = Eine mittels Videokonferenztechnik oder eines anderen technischen Instruments ausschließlich online stattfindende Lehrveranstaltung (kurz: Lernen mit digitalen Medien), Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 3 Satz 1 Digitalisierungsleitlinie.

**Synchrone Digitalelehre:** Digitallehre, die bei gleichzeitiger Anwesenheit aller Teilnehmenden in dem technisch geschaffenen Raum stattfindet und bei der eine synchrone Interaktion zwischen den Teilnehmenden möglich ist, Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 3 a Digitalisierungsleitlinie.

**Asynchrone Digitallehre:** eine den Teilnehmenden digital zur Verfügung gestellte Lehre, bei der die gleichzeitige Anwesenheit aller Teilnehmenden in einem technisch geschaffenen Raum und eine synchrone Interaktion zwischen den Teilnehmenden **nicht** möglich ist, Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 3 b Digitalisierungsleitlinie.

**Gemischte Digitallehre:** Digitallehre, bei der Elemente der synchronen Digitallehre und solche der asynchronen Digitallehre gemischt sind, Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 3 c Digitalisierungsleitlinie, z.B. Blended Learning (s. Anhang IV).

**Bitte beachten Sie:** Wird die Lehrveranstaltung in einer Mischung aus Elementen der Präsenzlehre und der Digitallehre durchgeführt, gilt die Lehrveranstaltung insgesamt als Digitallehre, wenn der **Zeitanteil der Elemente der Digitallehre 25 Prozent oder mehr** umfasst, Nummer 3 Absatz 2 Satz 1 Digitalisierungsleitlinie. Auf diesen Anteil werden Elemente eines digital ermöglichten Selbststudiums jedoch nicht angerechnet, Nummer 3 Absatz 2 Satz 2 Digitalisierungsleitlinie.

## **Inhalt**

- 1 Geltungsbereich**
- 2 Grundsätze**
- 3 Zwecke**
- 4 Umfang der Digitallehre**
- 5 Voraussetzungen für Digitallehre**
- 6 Verfahren**
- 7 Besondere Regelungen für Ausnahmefälle**
- 8 Befristung des Digitallehrkonzeptes**
- 9 Inkrafttreten**

**Anhang I – Checkliste Gründe für Digitallehre**

**Anhang II – Checkliste Voraussetzungen Digitallehre**

**Anhang III – Antrag für Digitallehre anhand des Digitallehrkonzeptes**

**Anhang IV – Beispiele für Anreicherung und/oder Integration digitaler Medien**

Aufgrund des § 14 Absatz 1 Satz 2 Nummer 2 der Verordnung betreffend die digitale Lehre sowie betreffend die Durchführung online gestützter Wahlen der Hochschule und der Studierendenschaften (Hochschul-Digitalverordnung – HDVO), hat die Medizinische Fakultät der Universität Duisburg-Essen folgendes Digitallehrkonzept erlassen:

### **1 Geltungsbereich**

Dieses Digitallehrkonzept regelt die Durchführung digitaler Lehre in allen Lehrveranstaltungen der Studiengänge, die der Medizinischen Fakultät der Universität Duisburg-Essen zugeordnet sind, mit Ausnahme der Lehrveranstaltungen, die aufgrund ihrer spezifischen Struktur und ihres daraufhin festgelegten Studiengangprofils im Sinne der Studienakkreditierungsverordnung NRW mit einem Anteil digitaler Lehre konzipiert und akkreditiert sind, der den Umfang zulässiger digitaler Lehre gemäß den nachfolgenden Bestimmungen übersteigt. Für diese Lehrveranstaltungen, gehen die betreffenden studiengangsspezifischen Regelungen denen der Digitalisierungsleitlinie vor (Nummer 1 Absatz 2 Digitalisierungsleitlinie); das Digitallehrkonzept findet daher auf diese Lehrveranstaltungen keine Anwendung. An der Medizinischen Fakultät sind dies derzeit die Lehrveranstaltungen der oralmedizinischen weiterbildenden Masterstudiengänge.

Darüber hinaus können der Fakultätsrat und der Studienbeirat auch außerhalb des Digitallehrkonzepts auf Antrag über einzelne oder mehrere Lehrveranstaltungen entscheiden.

### **2 Grundsätze**

Lehrveranstaltungen sollen in der Regel als Präsenzlehre (inkl. etwaiger Hybridlehre) i.S.v. Nummer 3 Absatz 1 Ziffer 2 der Digitalisierungsleitlinie der UDE durchgeführt werden.

Digitale Formate können die Präsenzlehre ersetzen, wenn sich das Format didaktisch eignet und das Gesamtlehrangebot nicht beeinträchtigt wird.

Ob sich ein digitales Format didaktisch eignet, ist von den zuvor festgelegten Lehr- und Lernzielen und von den zu erreichenden Kompetenzebenen abhängig. Werden Lernziele und Kompetenzen angestrebt, die in (alleinigem) Präsenzformat nicht in vergleichbarer Art und Weise erreichbar sind,

kann ein digitales Format eingesetzt werden. Dies kann auf didaktisch-methodischen Überlegungen beruhen (z.B. Inverted Classroom) oder darauf, dass die Digitalisierung selbst Gegenstand einer Veranstaltung ist (siehe Checklisten „Gründe für Digitallehre“ „Voraussetzungen für Digitallehre“). Beides bietet die Chance digitale Kompetenzen zu entwickeln.

Digitale Formate sollen die Diversität der Studierenden berücksichtigen, eine chancengerechte Partizipation ermöglichen und barrierefrei<sup>1</sup> gestaltet sein. Dies sollte ab Inkrafttreten des Digitallehrkonzeptes der Medizinischen Fakultät für digital zur Verfügung gestellte Dokumente beachtet werden.

Anleitungen zu einer entsprechenden Gestaltung von digital zur Verfügung gestellten Dokumenten gibt es hier:

- Barrierefreie Dokumente (Doc, PPT, PDF): [https://www.th-koeln.de/mam/downloads/deutsch/hochschule/profil/lehre/leitfaden\\_barrierefreie\\_dokumente.pdf](https://www.th-koeln.de/mam/downloads/deutsch/hochschule/profil/lehre/leitfaden_barrierefreie_dokumente.pdf)
- Gestaltung barrierearmer Moodle-Kursräume (Moodle-Kennung notwendig: <https://moodle.uni-due.de/course/view.php?id=29894#section-1>)

Die Fakultät wird nach Möglichkeit eine adäquate technische Ausstattung der „Lehr- und Lernräume“ sicherstellen.

### 3 Zwecke/Gründe

Folgende Gründe können insbesondere dafürsprechen, Lehrveranstaltungen in Form von Digitallehre durchzuführen:

- Erwerb von Kompetenzen, die mit Präsenzformaten nicht in vergleichbarer Art und Weise erreichbar sind (insbesondere, wenn Methoden und Arbeitstechniken für den Umgang mit digitalen Werkzeugen im Vordergrund stehen)
- didaktische Vorteile (z.B. Möglichkeiten der individuellen Vor- und Nachbereitung, z.B. während Praxisphasen der Studierenden)
- strukturelle Gründe (wie z.B. die Gewährleistung von Zugänglichkeit zu Materialien mit angepasster Aktualität)

*Weitere Beispiele für Gründe, die dafürsprechen können, Lehrveranstaltungen in Form von Digitallehre durchzuführen, finden Sie in der Checkliste „Gründe für Digitallehre“ im Anhang I (die Checkliste dient zur Selbstüberprüfung und Begründung eines Antrags).*

Zudem können Lehrveranstaltungen ganz oder teilweise als Digitallehre durchgeführt werden, wenn eine Ausnahme im Sinne des Abschnitts 7 vorliegt.

---

<sup>1</sup> Zur inhaltlichen Konkretisierung des Begriffs der **Barrierefreiheit** ist entsprechend der EN 301 549 auf die Prinzipien der Barrierefreiheit nach den Standards der Web Content Accessibility Guidelines des World Wide Web Consortiums (W3C) abzustellen: Wahrnehmbarkeit, Verständlichkeit, Bedienbarkeit und Robustheit. Nähere Informationen sind abrufbar unter: <https://www.barrierefreiheit-dienstekonsolidierung.bund.de/Webs/PB/DE/gesetze-und-richtlinien/wcag/wcag-artikel.html> (zuletzt abgerufen am 8.10.2024). Die barrierefreie Aufbereitung von digitalen Lehr-Lern-Materialien und -Angeboten hilft prinzipiell allen Studierenden, diese gut nutzen zu können.

## 4 Umfang der Digitallehre

- Alle Lehrveranstaltungen des Pflichtcurriculums sind im Regelfall als Präsenzlehre durchzuführen, um den Austausch der Studierenden in Präsenz zu fördern, die Bildung von Netzwerken zu ermöglichen und die Sozialisation an der Universität und im Fach zu stärken. Eine Anreicherung mit digitalen Medien ist sinnvoll und wünschenswert, soweit sie der Lernzielerreichung dienen (siehe Anhang „Digitale Medien“). Über Ausnahmen entscheiden Fakultätsrat und Studienbeirat im Sinne des Nummer 9 Abs. 1 der Digitalisierungsleitlinie.
- Lehrveranstaltungen können grundsätzlich in Form einer synchronen Digitallehre umgesetzt werden, wenn sie ausweislich auch digitalisierungsbezogene (Fach-)Kompetenzen fördern.
  - z.B. die synchrone Vermittlung der Anwendung von digitalen Tools des ärztlichen Alltags
- Asynchrone Formate sind bei Lehrveranstaltungen nur in Ausnahmefällen möglich und von Fakultätsrat und Studienbeirat im Sinne des Nummer 9 Abs. 1 der Digitalisierungsleitlinie entsprechend der Vorgaben dieses Digitalkonzeptes zu genehmigen.
- Projekte bzw. Projektarbeiten im Zusammenhang mit den longitudinalen Curricula können in Form von Digitallehre umgesetzt werden. Die Veranstaltungsstunden zur Planung und Abstimmung der Projekte zwischen Studierenden und Lehrenden sollen als Präsenztermine oder als synchrone Digitallehre angeboten werden. Die Arbeit der Projektgruppen kann mit asynchroner Digitallehre begleitet werden.

## 5 Voraussetzungen für Digitallehre

Lehrende sind dazu angehalten, folgende Aspekte bei der Planung und Umsetzung einer Lehrveranstaltung mit Digitallehre zu beachten:

- Die spezifischen Lernziele und Kompetenzziele der Studierenden durch die Digitallehre werden im Rahmen der Veranstaltungsbeschreibung deutlich gemacht.
  - Der fakultätsinterne Lernzielkatalog ist zu berücksichtigen ([https://ude.loop-network.org/zend/lvelist/list/orderBy/@lv\\_codelve/orderMode/ASC/studiengang/Medizin/zeitsemester/2023](https://ude.loop-network.org/zend/lvelist/list/orderBy/@lv_codelve/orderMode/ASC/studiengang/Medizin/zeitsemester/2023), Zugang über das Studiendekanat)
- Es werden didaktische Methoden und Medien eingesetzt, die Studierenden eine sinnvolle und lernzielorientierte Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand und ein selbstreguliertes Lernverhalten ermöglichen. Es wird garantiert, dass
  - in der Veranstaltung bzw. in der Lernumgebung darüber informiert wird, was von den Studierenden erwartet wird.
  - Aufbau und Struktur so gestaltet sind, dass eine eigenständige und kontinuierliche Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand erfolgen kann (einschließlich How-Tos bzw. Tutorials für Aktivitäten, Medien und Material).
  - das bereitgestellte Lehr-Lern-Material für **alle** Studierenden der Lehrveranstaltung zugänglich ist.
  - auch das mehrmalige Abrufen von Material möglich ist (z. B. Videos) und Material nicht depubliziert wird.
- Hinsichtlich der Interaktionsmöglichkeiten wird sichergestellt, dass
  - Kommunikationswege transparent gemacht werden.
  - Studierende bei synchronen Formaten (bspw. Online-Vorlesungen) die Möglichkeit haben, Nachfragen bzw. Verständnisfragen zu stellen.
  - Studierende bei synchronen und asynchronen Formaten miteinander interagieren können (Forum, Chat o.Ä.). Beiträge werden durch die Lehrperson bzw. das Team der Lehrperson moderiert.
  - Studierende auch bei asynchronen Formaten mit Lehrpersonen regelmäßig in Kontakt kommen oder zumindest eine Erreichbarkeit im Bedarfsfall gegeben ist.

- Die Qualitätssicherung digitaler Formate erfolgt im Rahmen der Lehrevaluation. Wird eine Lehrveranstaltung erstmalig als Digitallehre durchgeführt, ist unabhängig vom Turnus einmalig eine Lehrevaluation durchzuführen. Das Referat Evaluation im Studiendekanat ist frühestmöglich über die notwendige Evaluation zu informieren. Die Wiederholung der Evaluation erfolgt im Rahmen des regulären Turnus. Darüberhinausgehend können Lehrende spezifische Instrumente für die Qualitätssicherung vorsehen (direkte Lehrveranstaltungsevaluation mit z.B. TweedBack, Pingo, Kahoot etc.).
- Die technischen Voraussetzungen zur Teilnahme an der Veranstaltung werden im Rahmen der Veranstaltungsbeschreibung klar kommuniziert. Es wird darauf geachtet, dass Studierende und Lehrende diese Voraussetzungen erfüllen können. Lizenzen für verpflichtend einzusetzende Programme werden gestellt, sofern sie über das erwartbare Minimum (Betriebssystem, Textverarbeitung etc.) hinausgehen.
- Es soll auf eine barrierefreie Aufarbeitung der digitalen Lehr- Lernmaterialien /Tools geachtet werden (siehe 2 Grundsätze).
- Synchroner Formate der Digitallehre werden so geplant, dass sie nicht in Kollision zu anderen Lehrveranstaltungen in den Stundenplänen der Studierenden stehen und ausreichend Zeit zum Wechsel zwischen Präsenz- und Digitallehre vorhanden ist (z.B. durch Bündelung von Digitallehrveranstaltungen an spezifischen Wochentagen etc.).
- Das Angebot steigert die Zugangs- und Beteiligungschancen der Studierenden. Werden bei einer Lehrveranstaltung Präsenz- und Digitallehrformate parallel angeboten, wird sichergestellt, dass die gleichen Lehrziele nach Absolvierung eines der beiden Formate erreicht werden können.

*Die Checkliste „Voraussetzungen Digitallehre“ finden Sie zur Selbstüberprüfung und Unterstützung eines Antrags im Anhang II.*

## 6 Verfahren

Lehrveranstaltungen, für die ein oder mehrere Gründe im Sinne dieses Digitallehrkonzepts geltend gemacht werden können (Abschnitt 3), die den definierten Umfang der Digitallehre im Geltungsbereich dieses Konzepts einhalten bzw. nicht überschreiten (Abschnitt 4) und die die skizzierten Voraussetzungen erfüllen (Abschnitt 5), gelten ohne Einbeziehung des Fakultäts- und Studienbeirats als genehmigt, wenn das folgende Verfahren befolgt wird:

- Genehmigungspflichtige Lehrveranstaltungen bedürfen eines „Antrags für Digitallehre“ (siehe Anhang) des jeweiligen Fachverantwortlichen; dieser ist schriftlich oder in Textform mit fortgeschrittener elektronischer Signatur mindestens acht Wochen vor Veranstaltungsstart im Studiendekanat einzureichen (Formular in OpenCampus oder über eine Anfrage im Studiendekanat). Der Antrag ist, ggfs. unter Beifügung entsprechender Unterlagen (wie insbesondere die ausgefüllten Checklisten der Anhänge I und II) zu begründen.
- Der Antrag enthält die im elektronischen Vorlesungsverzeichnis (OpenCampus) zu veröffentlichende Veranstaltungsbeschreibung. Sie umfasst zudem mindestens die verfolgten Zwecke (s. Abschnitt 3), den Umfang bzw. den genutzten Anwendungsfall (s. Abschnitt 4) und nimmt Stellung zu den vom Digitallehrkonzept formulierten Voraussetzungen für Digitallehre (s. Abschnitt 5).
- Der Antrag ist bei elektronischer Antragstellung an die Funktionsmailadresse [studiendekanat@uk-essen.de](mailto:studiendekanat@uk-essen.de) zu richten (Hierbei ist das Erfordernis einer mindestens fortgeschrittenen elektronischen Signatur berücksichtigen; eine einfache elektronische Signatur in Form einer eingescannten Unterschrift genügt nicht).
- Eine vom Studienbeirat ernannte Arbeitsgruppe bereitet eine Entscheidung über den Antrag vor. Hierzu bewertet sie den Antrag transparent anhand der Checklisten „Gründe für Digitallehre“ und „Voraussetzungen Digitallehre“ (siehe Anhang), der Vorgaben im Antragsformular auf der Grundlage der HDVO und der Digitalisierungsleitlinie sowie aufgrund des vorliegenden Digitalisierungskonzepts, formuliert eine Entscheidungsempfehlung und legt diese der Studiendekanin bzw. dem Studiendekan vor.

- Die Studiendekanin bzw. der Studiendekan trifft die Entscheidung über den Antrag unter Berücksichtigung der Empfehlung der Arbeitsgruppe.

Die Genehmigung gilt grundsätzlich unbefristet. Eine nachhaltige Implementierung ist zu gewährleisten. Bei signifikanten Veränderungen der Veranstaltung (Lehr- Lern- Kompetenzziele/ didaktische und technische Umsetzung), des Digitallehrkonzepts oder der Digitalisierungsleitlinie erlischt die Genehmigung; es ist ein erneuter Antrag erforderlich.

Die Studiendekanin bzw. der Studiendekan hat das Recht, der Durchführung als Digitallehre zu widersprechen. Der Widerspruch ist zu begründen. Die Lehrperson hat die Möglichkeit, im Falle eines Widerspruchs eine Befassung durch den Studienbeirat und Fakultätsrat zu beantragen.

Die bewilligten oder abgelehnten Anträge werden protokolliert.

## 7 Besondere Regelungen für Ausnahmefälle

Für den Fall, dass eine Lehrveranstaltung oder Unterrichtstermine der Lehrveranstaltung aufgrund nicht vorhersehbarer besonderer Umstände (z.B. Ausfall von Lehrenden aufgrund Erkrankung oder Unfall, Streiks, unvorhergesehene Nichtnutzbarkeit von Räumen/Gebäuden) gänzlich oder in einem Umfang auszufallen droht, der erwarten lässt, dass die Lernziele nicht erreicht werden können und zugleich alle Mittel und Maßnahmen erfolglos ausgeschöpft sind, eine andere geeignete Lehrende oder einen anderen geeigneten Lehrenden zu akquirieren, die oder der die Lehre in der ursprünglich vorgesehenen Form durch- bzw. fortführt bzw. einen anderen geeigneten Raum zu organisieren, kann die Lehrveranstaltung in diesem Ausnahmefall als Digitallehre durch- oder fortgeführt werden, auch wenn die Grenze von 25 Prozent digital durchgeführter Lehre dadurch überschritten würde.

Die Studiendekanin bzw. der Studiendekan in seiner Funktion als Vorsitzende bzw. Vorsitzender des Studienbeirats ist hierbei unverzüglich unter Darlegung der Gründe zu informieren. Über Ausnahmen erstattet sie bzw. er in den nächsten regulären Fakultätsrats- und Studienbeiratssitzungen Bericht.

## 8 Befristung des Digitallehrkonzeptes

Das Digitallehrkonzept wird zunächst bis zum 30.09.2026 befristet; sofern nicht bereits zu einem früheren Zeitpunkt die HDVO außer Kraft tritt, dann erlischt das Digitallehrkonzept zu diesem Zeitpunkt.

### Inkrafttreten

Das Digitalisierungskonzept tritt rückwirkend mit Wirkung zum 01.10.2024 in Kraft; das Konzept wird auf der Homepage der Fakultät veröffentlicht.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fakultätsrats vom 10.10.2024 und des Studienbeirats vom 09.10.2024.

05.11.2024

Essen, den  
Der Dekan  
Gez.



## Anhang I

<p style="text-align: center;"><b>Checkliste: Gründe für Digitallehre</b></p>	<p style="text-align: center;">Bitte erläutern Sie, warum dieser Punkt in Ihrem Lehrkonzept ggfs. zutrifft! (Es müssen nicht alle Gründe vorliegen)</p>	<p style="font-size: 2em;">X</p>
<p><b>Erwerb von Kompetenzen</b>, die mit Präsenzformaten nicht in vergleichbarer Art und Weise erreichbar sind. Beispiele wären:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalisierungsbezogene Kompetenzen</li> <li>- Vermittlung von Anwendungswissen (z.B. Problemlösung, kritisches Denken, etc.)</li> <li>- Selbstgesteuertes Lernen</li> <li>- Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Tools</li> </ul>		
<p><b>didaktische Vorteile</b>, die mit Präsenzformaten nicht in vergleichbarer Art und Weise erreichbar sind. Beispiele wären:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Möglichkeiten der individuellen Vor- und Nachbereitung</li> <li>- Angeleitetes individuelles Lernen mit Hilfe digitaler Tools</li> <li>- Aktivierendes/Interaktives Lernen (z.B. <i>Quizzes, Breakout rooms, Online Aufgabenstellung</i>)</li> <li>- Individuelle Anpassung des Lernstandes (Adaptives Lernen)</li> <li>- Möglichkeiten bei Gestaltung des Unterrichts (z.B. <i>Blended learning wie Inverted Classroom, Team-Based-Learning, etc.</i>)</li> </ul>		
<p><b>strukturelle Aspekte</b>, die mit Präsenzformaten nicht in vergleichbarer Art und Weise erreichbar sind. Beispiele wären:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flexibilisierung von Zeit und Ort (z.B. <i>auch Teilhabe von Studierenden an nationalen und internationalen Kooperationen</i>)</li> <li>- Zugänglichkeit von Materialien mit angepasster Aktualität</li> <li>- Inklusive Bildung/Hohe Barrierefreiheit</li> <li>- Zugang zu digitalen Lehr-Lern-Angeboten, die über die UDE hinausreichen (z.B.: <i>Simulationen oder virtuelle Exkursionen, Kooperationen mit externen Lehrenden, Nutzung von Open Educational Resources (OER)</i>)</li> <li>• Einbindung fächerübergreifender Themen in das Curriculum (z.B. longitudinale Curricula)</li> </ul>		

## Anhang II

### Checkliste „Voraussetzungen Digitallehre“

<b>Wurde die digitale Lehre unter folgenden Fragestellungen entwickelt?</b>	✓	X
Werden die spezifischen Lernziele und Kompetenzziele der Lehrveranstaltung in der Digitallehre im Rahmen der Veranstaltungsbeschreibung deutlich gemacht? (Wird der fakultätsinterne Lernzielkatalog berücksichtigt)		
Fördern die vorgesehenen digitalen Lehrformate (wenn sinnvoll) Interaktion und Selbstregulation der Studierenden?		
Ist in den angestrebten digitalen Lehrformaten die Kommunikation zwischen Lehrenden und Studierenden sichergestellt und/oder liegt eine angemessene Feedback-Möglichkeit vor?		
Wird die Qualität des angestrebten digitalen Formats sichergestellt und evaluiert?		
Sind die technischen Voraussetzungen für die Durchführung des Lehrvorhabens gegeben? Dies betrifft sowohl die Lehrenden als auch die Studierenden.		
Werden die für die Lehrveranstaltung notwendigen Anforderungen an Barrierefreiheit nach Möglichkeit erfüllt?		
Kann das digitale Lehrformat durchgeführt werden, ohne die Möglichkeit zur Teilnahme an anderen Lehrveranstaltungen durch die Studierenden zu gefährden? Wird etwa bei synchroner digitaler Lehre die zeitliche Kollision mit Veranstaltungen am Campus ausgeschlossen?		
Sind durch das digitale Lehrformat Mehrwerte in Bezug auf die zeitliche und räumliche Vereinbarkeit mit anderen Verpflichtungen der Studierenden zu erwarten (v. a. andere Lehrveranstaltungen, Praxisphasen und Care-Aufgaben) / Steigert z.B. das Angebot eines digitalen Lehrformats die Zugangschancen und Beteiligung der Studierenden?		



Darstellung der didaktischen Methoden und Medien zur Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand und Selbstregulation der Studierenden (Lehr-Lern-Konzept):

Darstellung der Interaktionsmöglichkeiten zwischen Studierenden und mit der Lehrperson (Kommunikation und Feedback):

Sicherung der Qualität des angestrebten digitalen Formats<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Wird eine Lehrveranstaltung erstmalig als Digitallehre durchgeführt, ist unabhängig vom Turnus einmalig eine Lehrevaluation durchzuführen. Das Referat Evaluation im Studiendekanat ist frühestmöglich über die notwendige Evaluation zu informieren. Die Wiederholung der Evaluation erfolgt im Rahmen des regulären Turnus.

<b>Rahmenbedingungen</b>
Technisch notwendige Voraussetzungen
Teilnahme im Rahmen des Curriculums ist gewährleistet (keine Kollision mit anderen Veranstaltungen)
Erläuterungen zum Mehrwert hinsichtlich der zeitlichen und räumlichen Vereinbarkeit mit anderen Verpflichtungen der Studierenden (z. B. Care-Aufgaben, Praxisphasen)

### Zusammenfassende Begründung für die Digitallehre

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Antragsteller

\_\_\_\_\_  
Name Fachvertreter:in/Lehrbeauftragte:r

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Fachvertreter:in  
/Lehrbeauftragte:r

Mit dem vorliegenden Antrag soll sichergestellt werden, dass die Digitalisierung der Lehre sinnvoll, effektiv und unter Berücksichtigung der Bedürfnisse aller Beteiligten erfolgt. Die Rahmenbedingungen für die Umsetzung einer Lehrveranstaltung als Digitallehre sind in der Digitalisierungsleitlinie der UDE verankert. Digitallehre ist in § 12 HDVO NRW definiert.

**Hinweis:** Die Bekanntmachung erfolgt auf OpenCampus. Entscheidungen zur Zulässigkeit von Digitallehre müssen nicht in die Prüfungsordnung aufgenommen und im Verkündungsblatt veröffentlicht werden.

## Anhang IV

### Anreicherung und/oder Integration der Präsenzlehre durch digitale Medien

#### 1. Blended Learning (z.B. Inverted Classroom):

Blended Learning kombiniert traditionellen Präsenzunterricht mit Online-Lernaktivitäten.

**Inverted Classroom** (umgedrehter Unterricht) ist ein Beispiel für Blended Learning, mit:

1. Vorbereitung zu Hause: Studierende bereiten sich unter Anleitung durch multimediale Online-Ressourcen vor.
2. Aktiver Unterricht: Die Präsenzzeit wird für interaktive vertiefende Aktivitäten, wie Diskussionen, Gruppenarbeiten und praxisorientierte Übungen (z.B. Bearbeitung von klinischen Fällen) genutzt.
3. Lehrende leiten an, supervidieren und stehen für Fragen zur Verfügung.

#### Vorteile

- ✓ **Effiziente Nutzung der Unterrichtszeit:** Da die grundlegende Wissensvermittlung online erfolgt, kann die wertvolle Präsenzzeit für interaktive und kollaborative Aktivitäten genutzt werden.
- ✓ **Verbesserte Lernergebnisse:** Durch die Kombination verschiedener Lehrmethoden kann der Lernstoff besser verstanden und verinnerlicht werden.
- ✓ **Individuelles Lerntempo:** Studierende können schwierige Inhalte mehrmals durchgehen und haben die Möglichkeit, den Lernstoff in ihrem eigenen Tempo zu erarbeiten.
- ✓ **Erhöhte Motivation und Engagement:** Interaktive und vielfältige Lernmethoden können das Interesse der Schüler erhöhen und sie stärker in den Lernprozess einbeziehen.

#### Herausforderungen:

- ◆ **Technische Anforderungen:** Zugang zu entsprechenden Geräten und einer stabilen Internetverbindung ist notwendig.
- ◆ **Selbstdisziplin und Zeitmanagement:** Studierende müssen in der Lage sein, ihre Lernzeit effektiv zu organisieren und sich selbst zu motivieren.
- ◆ **Schulung:** Dozierende müssen in der Nutzung der neuen Technologien und Methoden geschult werden.

*Blended Learning und speziell der Inverted Classroom stellen innovative Ansätze dar, um den Bildungsprozess zu optimieren und den Bedürfnissen der modernen Lernenden gerecht zu werden.*

#### 2. Digitale Online-Lehr-Lernformate

Digitale Online-Lehr-Lernformate sind Methoden und Werkzeuge, die in der Bildung eingesetzt werden, um den Lernprozess digital und online zu gestalten. Diese Formate ermöglichen es Lehrenden und Lernenden, unabhängig von ihrem physischen Standort zu interagieren und Lerninhalte auszutauschen. Hier sind einige wichtige Aspekte und Typen von digitalen Online-Lehr-Lernformaten:

- **Lernplattformen (Learning Management Systems, LMS)**

Lernplattformen wie Moodle, Blackboard oder Canvas sind zentrale Anlaufstellen für Online-Lernen. Sie bieten Funktionen wie Kursverwaltung, Dokumentenaustausch, Kommunikationstools und Evaluationsmöglichkeiten. (Moodle der Universität Duisburg-Essen: <https://moodle.uni-due.de>; Uni-Kennung erforderlich)

- **Virtuelle Klassenzimmer (synchrone Digitallehre)**

Virtuelle Klassenzimmer ermöglichen Live-Unterricht über das Internet. Tools wie Zoom, Microsoft Teams oder Google Meet erlauben es Lehrern, in Echtzeit mit Schülern zu interagieren, Vorlesungen zu halten, Diskussionen zu moderieren und Gruppenarbeiten durchzuführen.

- **E-Learning-Kurse**

E-Learning-Kurse bestehen oft aus einer Kombination von Videos, Texten, interaktiven Übungen und Quizzen. Plattformen wie Moodle bieten fakultätsinterne E-Learning-Kurse, Anbieter wie ORCA.NRW, KI-Campus, Coursera bieten fakultätsübergreifende E-Learning-Kurse im Sinne von Open Educational Resources (OER; <https://open-educational-resources.de>)

- **Webinare und Online-Seminare**

Webinare sind Online-Seminare, die oft live abgehalten werden und eine Mischung aus Vortrag und interaktiven Elementen bieten. Sie ermöglichen es, Expertenvorträge zu hören und gleichzeitig Fragen zu stellen oder an Diskussionen teilzunehmen.

- **MOOCs (Massive Open Online Courses)**

MOOCs sind online verfügbare Kurse, die für eine große Anzahl von Teilnehmern offen sind. Sie werden von Hochschulen oder spezialisierten Plattformen angeboten und decken eine breite Palette von Themen ab.

- **Interaktive Lernmodule**

Interaktive Lernmodule sind digitale Tools, die durch Spiele, Simulationen oder interaktive Videos das Lernen fördern. Sie sind oft selbstgesteuert und adaptiv, passen sich also dem Lernfortschritt des Nutzers an.

- **Digitale Lernkarten und Quiz-Apps**

Apps wie Quizlet oder Anki bieten digitale Lernkarten und Quizze an, die das Wiederholen und Vertiefen von Lernstoff erleichtern.

### **3. Digitale Medien die Präsenz- und oder digitalen Unterricht anreichern können und Studierende aktivieren und motivieren können**

#### 1. Lehrvideos oder Podcasts

Lehrvideos oder Podcasts sind audiovisuelle Medien, die durch Grafiken, Animationen und Texte aber auch gesprochen Inhalte, Musik und Soundeffekte komplexe Konzepte veranschaulichen können. Durch interaktive Elemente wie Quizfragen, Links zu weiterführenden Ressourcen oder Kommentare erhöhen Sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Typische Beispiele sind:

- **Vorlesungsvideos:** Aufzeichnungen von Vorlesungen oder Präsentationen.
- **Erklärvideos:** Kurze, prägnante Videos, die spezifische Themen oder Konzepte erläutern.
- **Tutorials:** Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu bestimmten Aufgaben oder Fähigkeiten.
- **Animationsvideos:** Nutzung von Animationen, um abstrakte Konzepte anschaulich darzustellen.
- **Dokumentationen:** Tiefgehende Videos zu wissenschaftlichen, historischen oder kulturellen Themen.

Lehrvideos und Podcasts sind mächtige Werkzeuge im Bereich der digitalen Bildung, die durch ihre unterschiedlichen Stärken und Einsatzmöglichkeiten eine wertvolle Ergänzung zu traditionellen Lernmethoden darstellen.

## 2. Game-Based-Learning

Game-Based Learning (GBL) bezieht sich auf die Nutzung von Spielen und spielerischen Elementen zur Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten. Es ist eine Methode, die das Engagement und die Motivation der Lernenden durch interaktive und unterhaltsame Lernprozesse steigern soll. Die wichtigsten Aspekte und Merkmale des Game-Based Learning sind die Interaktivität, Spielelemente die Motivation und Engagement fördern (Herausforderungen, Belohnungen), sofortiges Feedback, kontextualisiertes Lernen wie reale oder fiktive Szenarien, Problemlösung und kritisches Denken in einem sicheren Umfeld. Verschiedene **Typen von Game-Based Learning sind**

- **Bildungsspiele (Educational Games):** Spiele, die speziell für Bildungszwecke entwickelt wurden, z.B. "Minecraft: Education Edition" oder "Kahoot!".
- **Ernsthafte Spiele (Serious Games):** Spiele, die neben dem Unterhaltungswert auch Bildungsziele verfolgen, z.B. Simulationen zur Ausbildung von Medizinerinnen oder Piloten.
- **Gamifizierte Lernplattformen:** Plattformen, die spielerische Elemente in den Lernprozess integrieren, z.B. Duolingo für Sprachenlernen oder Khan Academy.
- **Simulationen:** Realitätsnahe Nachbildungen von Szenarien, in denen Lernende praktische Fähigkeiten üben können, z.B. Flugsimulatoren oder medizinische Simulationen.

### Beispiele für Game-Based Learning

- **Kahoot!:** Eine Plattform für interaktive Quizspiele, die in Echtzeit mit mehreren Teilnehmern gespielt werden können und sich gut für die Überprüfung von Wissen eignen.
- **Minecraft: Education Edition:** Eine spezielle Version des beliebten Spiels Minecraft, die für den Einsatz im Klassenzimmer angepasst wurde und zahlreiche Lernaktivitäten in den Bereichen Mathematik, Naturwissenschaften, Geschichte und mehr bietet.
- **SimCityEDU:** Eine Version des Städtebausimulators SimCity, die speziell für Bildungszwecke entwickelt wurde und Themen wie Stadtplanung, Umwelt und Wirtschaft abdeckt.
- **Duolingo:** Eine Sprachlern-App, die Gamification-Elemente wie Punkte, Levels und Belohnungen nutzt, um das Lernen von Fremdsprachen zu motivieren.

## 3. Augmented und Virtual Reality

Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) sind zwei verwandte, aber unterschiedliche Technologien, die digitale Inhalte in unsere physische Welt integrieren oder komplett virtuelle Umgebungen schaffen. Beide Technologien bieten immersive Erlebnisse und haben Anwendungen in verschiedenen Bereichen in der Medizin

### Augmented Reality (AR)

AR überlagert digitale Informationen, wie Bilder, Videos oder Daten, auf die reale Welt. Es erweitert die physische Umgebung durch computergenerierte Inhalte, die in Echtzeit angezeigt werden. AR-Anwendungen können auf mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets genutzt werden und werden für medizinische Schulungen und Chirurgieplanung verwendet, indem anatomische Strukturen in 3D überlagert werden.

### Virtual Reality (VR)

VR schafft eine komplett künstliche Umgebung, die die reale Welt ersetzt. Nutzer tauchen in eine virtuelle Umgebung ein, die durch spezielle VR-Headsets oder andere Geräte erlebt wird und

können in der virtuellen Umgebung interagieren und diese beeinflussen. In der Medizin wird VR für die Simulation von Operationen, zur Schmerztherapie und für psychotherapeutische Anwendungen und im Medizinstudium für realistische, risikofreie Trainingsszenarien genutzt.

#### 4. Digitale Fallstudien (z.B. mit H5P)

Digitale Fallstudien sind interaktive, multimediale Lernressourcen, die reale oder hypothetische Szenarien präsentieren, um Lernenden das Verständnis komplexer Themen zu erleichtern und ihre Problemlösungsfähigkeiten zu fördern. Diese Fallstudien nutzen digitale Medien und Technologien, und bieten eine immersive, praxisnahe Lernerfahrung. Genutzt werden in der Regel eine Kombination aus Text, Bildern, aber auch Videos und Audio mit interaktiven Elementen wie Quizze und automatisches Echtzeit-Feedback.

#### 5. Virtuelle Labore

Virtuelle Labore sind digitale Umgebungen, die reale Laborerfahrungen simulieren und es Lernenden ermöglichen, Experimente und wissenschaftliche Untersuchungen durchzuführen, ohne physisch im Labor anwesend zu sein. Diese virtuellen Umgebungen bieten eine Vielzahl von Vorteilen und Anwendungsmöglichkeiten, insbesondere in der Bildung und Forschung.

#### 6. Audience Response Systeme

#### 7. Digitalisierte Leitfragen als Anleitung für die Bearbeitung

#### 8. Learning Analytics