



Informationen und Bestimmungen

Initiative Interaktives Lernen

1. Ziele und Hintergrund der Initiative Interaktives Lernen

- Die „Initiative Interaktives Lernen“ (IIL) bezweckt eine Verbesserung des studentischen Lernens. Die Studierenden sollen zum selbständigen Wissenserwerb befähigt werden.
- Das Lernen der Studierenden soll über reine Wissensaufnahme hinausgehen. Reflexion und Optimierung des eigenen Lernprozesses sollen angeregt werden.
- Innovative Lernformen sollen entwickelt und getestet werden.

1.1 Lösungsansatz „Interaktivität“

Durch die Zunahme interaktiver Anteile in einzelnen Lehrveranstaltungen soll eine Verbesserung des studentischen Lernens stattfinden dank:

- der tieferen Verankerung des Fach- und Methodenwissens bei den Studierenden (aktives Dabeisein wirkt nachhaltiger als passive Wissensaufnahme durch Hören oder Lesen)
- der stärkeren Ausrichtung der Lehre an die Zielgruppe (Rückmeldungen durch Evaluationen erleichtern den Dozierenden die bedarfsgerechte Vermittlung des Stoffs)
- der Erhöhung der Lernkompetenz der Studierenden (aktive Auseinandersetzung mit einem Thema regt auch zum Nachdenken über das eigene Lernen an).

Definition von Interaktivität: Interaktion von Studierenden untereinander und mit dem/r/n Dozierenden sowie mit dem Lernmaterial mit dem Ziel des Erwerbs von Wissen und Kompetenzen.

2. Bestimmungen für die Projektanträge

- Falls ein E-Learning Vorprojekt bereits durch die Studierenden evaluiert wurde, sollen die Ergebnisse dem Antrag beigelegt werden.
- Es werden nur Projektanträge bewilligt, die eine Integration in das Curriculum bzw. die Lehre deutlich erkennen lassen.
- Bei Aktivitäten, welche den Einsatz von anderen Instituten/Abteilungen vorsehen, muss eine schriftliche Zusage des Partnerinstituts dem Antrag beiliegen.
- Es werden auch E-Learning-Lehrprojekte, an denen der wissenschaftliche Nachwuchs beteiligt ist, gefördert.
- Die maximale Fördersumme pro Projekt und Jahr beträgt **CHF 40'000**.
- Bei Aktivitäten, deren Realisierung Ressourcen zentraler Einheiten (z.B. MELS) oder der Vetcom der VSF benötigen, stellen die Antragsteller sicher, dass sie sich vorgängig von den betroffenen Einheiten beraten lassen und sich mit ihnen abgestimmt haben. Kontaktieren Sie MELS über <http://www.id.uzh.ch/dl/multimedia.html> unter Antragsformular und die Vetcom über <http://www.vetcom.uzh.ch/de.html>.
- Nach Abschluss/Einsatz der geförderten Projekte verpflichten sich die Projektleiter einen Bericht über den Einsatz, die Wirkung und Nachhaltigkeit des Projektes zu liefern. Genauere Angaben zu dieser Berichterstattung werden zum gegebenen Zeitpunkt angekündigt.



3. Blended Learning (= Vermischtes/Integriertes Lernen)

Die hier verwendete Definition Blended Learning/Hybrid Learning bezeichnet eine Lernform, bei der Lehrinhalte durch traditionellen Präsenzveranstaltungen in Kombination mit E-Learningelementen vermittelt werden. Neben den Face-to-Face-Veranstaltungen vor Ort in der Universität sollen die Studierenden während der E-Learningphase des Kurses zeitlich und örtlich selbstständig lernen. Für eine möglichst hohe Effizienz dieses Ansatzes ist es wichtig, dass jeweils die Vorteile der unterschiedlichen Methoden genutzt werden, z.B. praktische Tätigkeiten werden während der Präsenzveranstaltungen geübt ([Sharma, P. \(2010\). Blended Learning. ELT Journal 64/4: p. 456-458](#)).

Im Punkt L des Antrags sollen Sie die Details über den Einsatz und die Verknüpfung der E-Learning Phase/n mit den Präsenzveranstaltungen/praktischen Übungen veranschaulichen.