

Inhaltsverzeichnis

1	Innovationen in der Hochschullehre – das Beispiel Technische Universität Braunschweig	1
	<i>Simone Kauffeld, Elena Stasewitsch, Karolina de Wall und Julius Othmer</i>	

Teil I Inverted Classroom

2	Inverted Classroom	45
	<i>Katharina Zickwolf und Simone Kauffeld</i>	
3	Nicht Anreichern, sondern Integrieren: neue Mehrwerte durch Digitalisierung	53
	<i>Jürgen Handke</i>	
4	Denn sie wissen, was sie tun: Blended Learning in Großveranstaltungen	65
	<i>Malte Persike</i>	
5	Inverted Classroom Model: mehr als nur eine Vorbereitung mit Videos	87
	<i>Jörn Loviscach</i>	
6	Inverted Classroom in der Informatik: ein Ansatz zum Erwerb überfachlicher Kompetenzen	99
	<i>Karsten Morisse</i>	
7	LiteraTUs: ein Lehr-Lern-Konzept zum wissenschaftlichen Arbeiten und Schreiben	115
	<i>Daniela Hosser, Johanna Marie Schröder und Johannes Beller</i>	
8	Theory in Action: eine Vorlesung als Inverted Classroom	127
	<i>Britta Wittner, Eva-Maria Schulte, Nils Christian Sauer und Simone Kauffeld</i>	

Teil II Forschendes Lernen

9	Forschendes Lernen	143
	<i>Pamela Bogdanow und Simone Kauffeld</i>	
10	Humboldt reloaded: forschendes Lehren und Lernen im Bachelorstudium	151
	<i>Martin Blum, Julia Gerstenberg und Barbara Engler</i>	

- 11 **Meet the Expert: Studierende holen sich Wissen aus erster Hand** 165
Birgit Spinath
- 12 **Anwendungsorientierte Forschung in Echtzeit unter Einbeziehung von Studierenden** 175
Michael Frey

Teil III Mobiles Lernen

- 13 **Mobile Learning** 191
Jennifer Olearczyk und Simone Kauffeld
- 14 **Smartphones als Lernassistenten: mobiles Lehren und Lernen** 201
Ulrich Forster und Friederike Hoffmann
- 15 **C4mpUs: mehr Interaktion durch mobile Begleitung** 209
Michael Kallookaran und Susanne Robra-Bissantz
- 16 **Stahlbau 2.0: Selective Blended Learning mit mobilen Elementen** 223
Julian Unglaub und Klaus Thiele
- 17 **Mit dem iPad durch das Museum: Studierende erarbeiten multimediale Tablet-Führungen** 233
Hans-Peter Müller, Roland Meinel, Andreas Wendt und Hans-Ulrich Cain

Teil IV Game-based Learning

- 18 **Game-based Learning** 249
Christian Kettler und Simone Kauffeld
- 19 **PlayING und Holistic: ein spielbasiertes Lehr-Lern-Konzept zur Vermittlung eines ganzheitlichen Life Cycle Management** 255
Stefan Böhme, Julius Othmer und Christoph Herrmann
- 20 **Identitätenlotto: ein Lehr-Lern-Spiel quer durchs Leben zum Thema Gender, Vielfalt und soziale Ungleichheit** 269
Juliette Wedl, Veronika Mayer und Janina Becker
- 21 **SimMed: Simulation medizinischer Handlungen auf einem Multitouch-Tisch** 287
Sandra Buron

Teil V Problemorientiertes Lernen

- 22 **Problemorientiertes Lernen** 303
Janina Becker, Veronika Mayer und Simone Kauffeld

23	Problemorientierte Lernprozesse in der Studieneingangsphase	311
	<i>Tanja Müller und Thomas Henning</i>	
24	mytrack: Wege in ein erfolgreiches Studium durch individualisierte Studienorganisation	325
	<i>Sönke Knutzen, Henning Klaffke und Alexander Schmitt</i>	
25	Projektakademie Ländlicher Raum	339
	<i>Vanessa Miriam Carlow, Verena Schmidt, Dirk Neumann und Olaf Mumm</i>	
26	Das SCOUT-Programm: Peer-Education als Chance für internationale und einheimische Studierende	357
	<i>Lena C. Müller-Frommeyer, Annika L. Meinecke und Simone Kauffeld</i>	
27	Studieren ohne Sprachbarrieren: Peer-Education im internationalen Hochschulkontext	371
	<i>Maria Neumann, Dezhen Li und Meinhard Schilling</i>	
28	Service Learning: Lernen durch Engagement in der Öffentlichkeitsarbeit	387
	<i>Nadine Hagemus-Becker und Karsten Altenschmidt</i>	

Teil VI Visualisierung in der Lehre

29	Visualisierung in der Lehre	403
	<i>Philipp Preuß und Simone Kauffeld</i>	
30	Lernen durch Lehren: Teach It Forward auf drei Wegen	409
	<i>Martin Korte, Simone Karrie und Reinhard W. Köster</i>	
31	Dr. House: Was wir von Hollywood lernen können	419
	<i>Andreas Jerrentrup, Tobias Müller, Andreas Neubauer und Jürgen R. Schäfer</i>	
32	Videovignetten als Reflexionstool	427
	<i>Joana Grow, Franziska Günther und Bernhard Weber</i>	
33	Kreativität und Entrepreneurship in der Hochschullehre: personen- und prozessorientierte Lerninhalte	441
	<i>Tobias Haertel, Claudius Terkowsky, Dominik May, Sarah Wissemann, Liudvika Leisyte und Anna-Lena Rose</i>	
34	Education 4.0: Lehren und Lernen in Mixed Reality	453
	<i>Daniela Janssen, Valerie Stehling, Anja Richert und Ingrid Isenhardt</i>	
	Serviceeteil	
	Sachverzeichnis	467