

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 |