

# Tagungsprogramm **“Impulse zur Hochschuldidaktik”**

## 3. Mosbacher Tag der Lehre am 04.11.2020

// Education Support Center (ESC) der DHBW Mosbach und DHBW Karlsruhe

<b>1 Übersicht Tagungsprogramm .....</b>	<b>2</b>
<b>2 Detailinformationen zu den Vorträgen und Workshops .....</b>	<b>3</b>
<b>3 Organisatorische Hinweise .....</b>	<b>11</b>



Der 3. Mosbacher Tag der Lehre wird gesponsert von der Stiftung „Pro DHBW Mosbach“, der wir an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön aussprechen möchten.



Der Tag der Lehre wird unterstützt vom Zentrum für Hochschuldidaktik und lebenslanges Lernen der Dualen Hochschule Baden Württemberg (ZHL), dem wir ebenfalls sehr für die Unterstützung danken möchten.

Veranstalter:  
**Duale Hochschule Baden-Württemberg Mosbach**  
**Education Support Center**  
**Lohrtalweg 10**  
**74821 Mosbach**

Duale Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe  
Education Support Center  
Erzbergerstr. 121  
76133 Karlsruhe



# 1 Übersicht Tagungsprogramm

Die gesamte Veranstaltung findet im **E-Gebäude der DHBW Mosbach, Lohrtalweg 10, 74821 Mosbach** statt. Folgen Sie auf dem Campus bitte den aufgestellten Wegweisern.

Das Organisationsteam finden Sie direkt im Foyer des E-Gebäudes. Bei Fragen helfen wir gerne weiter.

Sie können sich am Tag der Veranstaltung entscheiden, an welcher Session Sie teilnehmen möchten und können selbstverständlich im Tagesverlauf zwischen den Vormittags- und Nachmittagssessions wechseln.

Die Räume zu den einzelnen Workshops sind am Veranstaltungstag ausgeschildert.

## *Uhrzeit Tagungsprogramm\**

09:00	Ankommen, Registrieren und erster Austausch <b>Audimax</b> , DHBW Mosbach, Lohrtalweg 10, Gebäude E, 74821 Mosbach			
09:45	Begrüßung durch die Leitung der DHBW Mosbach und Karlsruhe <b>Audimax</b> , DHBW Mosbach, Lohrtalweg 10, Gebäude E, 74821 Mosbach			
10:00	<b>Eröffnungsvortrag:</b> „Lehren und Lernen aus Sicht der Hirnforschung“ Prof. Dr. Holger Schulze <b>Audimax</b> , DHBW Mosbach, Lohrtalweg 10, Gebäude E, 74821 Mosbach			
11:15	<b>Session I</b> Grundlagen zum Lehren und Lernen mit Medien – Einführung in das Instruktionsdesign  Dr. Sascha Schneider	<b>Session II:</b> Planspielaktivitäten lernfreundlich gestalten am Beispiel des UBONGO Flow Game  Birgit Zürn	<b>Session III</b> Einführung in das Storytelling  Dirk Rauh	<b>Session IV</b> Lernvideos gestalten / Videos in der Lehre  Prof. Dr. Stephan Schwan
12:45	Mittagspause			
13:45	Plenaraktion „Kleine Übungen – große Wirkung“ – Interaktion in der Lehre			
14:30	<b>Session I</b> Vertiefung zur Gestaltung digitaler Lernmedien  Dr. Sascha Schneider	<b>Session II</b> Gamification in der Hochschullehre  Dr. Sabine Hemsing	<b>Session III</b> Lehren und Lernen mit digital Storytelling und offenen Bildungsressourcen  Dr. Daniel Otto	<b>Session IV</b> Micro-Learning, Persona und Co. – Zielgruppenorientierte Learning Nuggets  Dr. Carsten Schnekenburger, Marina Rausch
16:15	Abschluss im <b>Audimax</b>			
17:00	Offizielles Ende der Veranstaltung			

\*Programmänderungen vorbehalten



## 2 Detailinformationen zu den Vorträgen und Workshops

### 2.1 Eröffnungsvortrag

*Uhrzeit*

10:00–11:00

#### Lehren und Lernen aus der Sicht der Hirnforschung

**Inhalte des Vortrages:** Die moderne Neurobiologie hat in den vergangenen Jahren eine Fülle von neuen Erkenntnissen über die Mechanismen von Lernen und Gedächtnisbildung zusammengetragen. Der Vortrag versucht, aus diesen Erkenntnissen einige praktische Ableitungen für den Lernalltag zu ziehen, etwa zu Fragen, wie lernen Gehirne optimal, was stört das Lernen, welche kritischen Entwicklungsphasen sind zu beachten?

**Über den Referenten:**



**Prof. Dr. Holger Schulze** wurde 1967 in Frankfurt a. M. geboren. Er studierte Biologie an der TH Darmstadt und promovierte dort 1996. 2003 habilitierte er sich für Physiologie an der Medizinischen Fakultät der Uni Magdeburg. Ab 1998 leitete er eine Forschergruppe am dortigen Leibniz-Institut für Neurobiologie, bis er 2007 einem Ruf auf eine Professur für Experimentelle HNO-Heilkunde der Uni Erlangen-Nürnberg folgte. Seine Forschungsschwerpunkte befassen sich mit den Mechanismen des Hörens und Lernens.



## 2.2 Plenaraktion nach der Mittagspause

*Uhrzeit*

13:45 – 14:30

### „Kleine Übungen – große Wirkung“ – Interaktion in der Lehre

**Inhalte der Plenaraktion:** Mit unseren kurz(weilig)en Übungen zu Themen wie Abstimmung im Team, Führen, Projektmanagement, Kommunikation möchten wir Ihnen Impulse geben, wie diese Themen auf spielerische Art und Weise in Ihre Lehre integriert werden können. Sie können dabei aus vier verschiedenen Tools wählen, welches Sie testen möchten. Wir bringen Sie in Bewegung!

**Über die Referenten\*innen:**



*Zentrum für Managementsimulation der DHBW Stuttgart*

**Tobias Alf M.A., Dipl. Betriebsw. (FH) Isabella Fischer, Simon Hahn M.A., Dipl. oec. Birgit Zürn**

Das ZMS ist ein Service- und Forschungszentrum, das den Einsatz von Planspielen und interaktiven Lernmethoden intensiviert und optimiert. Zu unserem Angebot gehört die Beratung der Studiengänge, didaktische Konzepte für den Einsatz von Planspielen, Fortbildungen für Dozent\*innen u.v.m.



## 2.3 Workshops - Session I: Grundlagen der Gestaltung von Lehr- und Lernmaterial

*Uhrzeit*

11:15– 12:45

### Grundlagen zum Lehren und Lernen mit Medien – Einführung in das Instruktionsdesign

**Inhalte des Workshops:** Mit digitalen Medien zu lernen nimmt in der heutigen Gesellschaft einen immer größeren Stellenwert ein – sei es um sich privat oder beruflich weiterzubilden. In der Unterscheidung der Effektivität zwischen analogen Lernmedien (z.B. Büchern) oder digitalen Lernmedien (z.B. Computerprogrammen) werden jedoch oft falsche Schlüsse gezogen. Dieser Workshop beschäftigt sich mit der Frage, welche kognitiven Prozesse bei der Verarbeitung von mediengestützten Informationen eine Rolle spielen und wie spezifische Informationen aus Medien (z.B. Bilder oder Wörter) vom Menschen verarbeitet werden. Dafür werden grundlegende Theorien der kognitiven Verarbeitung vorgestellt. Darauf aufbauend werden einige Erkenntnisse aus der Forschung zur Gestaltung digitaler Lernmedien vorgestellt. Diese Erkenntnisse lassen Schlussfolgerungen zur besseren Erstellung oder Auswahl eigener Lernmedien zu. In verschiedenen Gestaltungs- bzw. Auswahlprinzipien guter Lernmedien finden diese Schlussfolgerungen Anwendung. Diese Prinzipien sollen Lehrenden helfen, didaktische Entscheidungen auf Basis wissenschaftlicher Erkenntnisse zu fällen.

#### Über den Referenten:



**Dr. Sascha Schneider** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Professur Psychologie digitaler Lernmedien. Er schloss im Jahr 2017 seine Promotion zum Thema „Dekorative Bilder beim Lernen mit Medien“ ab, die unter anderem mit einem Universitäts- und Fachgruppenpreis ausgezeichnet wurde. Herr Schneider arbeitet zurzeit an seiner Habilitation zum Thema „Wahlmöglichkeiten als Autonomieförderer in digitalen Lernumgebungen“ und seiner Zweit-Promotion im Fach Psychologie an der Universität Würzburg zum Thema „Abrufhilfen in Lern- und Testmaterialien“.



Uhrzeit

14:30 – 16:00

## Vertiefung zur Gestaltung digitaler Lernmedien

**Inhalte des Workshops:** In diesem Workshop wird aufbauend auf die kognitiven Theorien zum Lernen mit Medien auf spezifische Bedingungen spezieller Medienformen eingegangen. So unterscheidet sich das Lernen besonders dann, wenn Medien dynamisch sind (d.h. einen vorgegebenen zeitlichen Ablauf haben), wie bei Lernvideos oder Lernanimationen. Auch das Lernen mit interaktiven Medien (d.h. Medien, bei denen Lernende Einfluss nehmen können), wie bei Lernspielen, birgt besondere Herausforderungen bei der kognitiven Verarbeitung. Im zweiten Abschnitt des Workshops soll darüber hinaus auf die motivationalen, emotionalen und sozialen Prozesse beim Lernen mit analogen und digitalen Lernmedien eingegangen werden – Prozesse die oft in aktuellen Lerntheorien vernachlässigt werden. Hierzu werden neue Theorien und ausgewählte Befunde aus aktuellen Studien vorgestellt. Ziel des Workshops ist es, einen möglichst breiten Forschungsbefund zu verschiedenen Möglichkeiten des Lernens mit Medien aufzubauen und so einen wissenschaftlich fundierten Umgang zu erlernen.

**HINWEIS:** Sie können an diesem Workshop auch teilnehmen, wenn Sie den Vormittagsworkshop nicht besucht haben.

### Über den Referenten:



**Dr. Sascha Schneider** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Professur Psychologie digitaler Lernmedien. Er schloss im Jahr 2017 seine Promotion zum Thema „Dekorative Bilder beim Lernen mit Medien“ ab, die unter anderem mit einem Universitäts- und Fachgruppenpreis ausgezeichnet wurde. Herr Schneider arbeitet zurzeit an seiner Habilitation zum Thema „Wahlmöglichkeiten als Autonomieförderer in digitalen Lernumgebungen“ und seiner Zweit-Promotion im Fach Psychologie an der Universität Würzburg zum Thema „Abrufhilfen in Lern- und Testmaterialien“.



## 2.4 Workshop - Session II: Spielerische Elemente in der Hochschullehre

*Uhrzeit*

11:15– 12:45

### Planspielaktivitäten lernfreundlich gestalten am Beispiel des UBONGO Flow Game

**Inhalte des Workshops:** Mit Hilfe des Gesellschaftsspiels UBONGO werden Organisations- und Prozessmodelle (Wasserfall, Kanban und Scrum) interaktiv erlebbar. Die Simulation lässt die Unterschiede der Modelle erfahren und es wird klar, dass wir durch die Art der Zusammenarbeit Ergebnisse viel stärker beeinflussen können als durch individuelle Kompetenz und Motivation.

**Über die Referentin:**



**Dipl. oec. Birgit Zürn** ist Ökonomin und seit 2008 Leiterin des Zentrums für Managementsimulation an der DHBW Stuttgart. Sie organisiert jährlich rund 200 Planspielveranstaltungen für 5.000 Wirtschaftsstudierende, leitet selbst über 30 verschiedene Planspiele und berät und begleitet Lehrende beim Einsatz von Planspielen.

14:30 – 16:00

### Gamification in der Hochschullehre

**Inhalte des Workshops:** Haben Sie sich gefragt, wie man die Vorteile von Spielen und Spielmechanismen konstruktiv im Lehrkontext nutzen kann? „Gamification“ meint, die Nutzung von spielerischen Elementen in einem Nicht-Spiel-Kontext. Es kann es vorteilhaft sein Gamification im Hochschulbereich einzusetzen, wenn man Lehrveranstaltungen und eher ungeliebte Aktivitäten ansprechender und motivierender gestalten möchte. Dabei gilt es einige Dinge zu beachten.

Der Workshop geht der Frage nach, was sich hinter Gamification verbirgt und wie man Gamification sinnvoll in die Hochschullehre integrieren kann. Sie erfahren u. a. wie Gamification sowohl in Präsenz als auch beim virtuellen Lernen umgesetzt werden kann und erhalten Anregungen, Ideen und Gestaltungshinweise für die eigene Umsetzung von Gamification in der Lehre.

**Über die Referentin:**



**Dr. Sabine Hemsing** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und stellv. Geschäftsführerin beim Virtuellen Campus Rheinland-Pfalz (VCRP). Sie kümmert sich vorrangig um die didaktischen Aspekte des Lernens mit digitalen Medien und die [VCRP E-Cademy](#). Frau Hemsing studierte Erziehungswissenschaften und promovierte zum Thema „Online-Seminare in der Weiterbildung“. Sie war Bildungsreferentin in Jugendverbänden und arbeitete in der beruflichen Bildung. Seit 2000 ist sie hauptberuflich im Bereich E-Learning tätig und beschäftigt sich seit 2005 intensiver mit der gamebasierten Lehre.



## 2.5 Workshops - Session III: Storytelling in der Hochschullehre

*Uhrzeit*

11:15– 12:45

### Lehren Sie noch oder faszinieren Sie schon? - Einführung in das Storytelling

**Inhalte des Workshops:** In diesem Workshop lernen Sie neue Herangehensweisen für die Wissensvermittlung kennen. Im Mittelpunkt des Workshops steht die Methode *Storytelling*. Gerade in der Lehre können die tägliche Berufserfahrung und die „Geschichten“ des Alltags genutzt werden, um relevante, theoretische Lehrinhalte anregend in der Berufspraxis zu verankern. Erzählen Sie also hin und wieder eine „Geschichte“, statt die Studierenden zum Auswendiglernen von einzelnen Wissensblöcken zu verpflichten. Auf diese Weise kann die Vorlesung aufgelockert werden, Praxisbeispiele gewinnen an Bedeutung und die Studierenden können sich Inhalte besser merken.

#### Über den Referenten:



**Dirk Rauh** ist seit über 20 Jahren erfolgreich als Mentor, Coach und Trainer im Bereich Vertriebs- und Führungskräfteentwicklung tätig. Er hat BWL und Psychologie studiert und war mehrere Jahr in den USA mit prägenden Seminaren und Fortbildungen in den Bereichen Kommunikation und Persönlichkeitsentwicklung. Seit 1993 arbeitet er selbstständig als Trainer/Coach/Berater.

Seit über 20 Jahren NLP-Lehrtrainer und Lehrcoach nach dvnlp und IN. Viele Weiterbildungen in den Bereichen Kommunikation und Coaching wie zum Beispiel: Systemischer Coach, MBE, DISG, Percept, Balance Coach, Rhetorik- und mehrere Trainerausbildungen... Entwickler und Trainer der Einsicht-Methode.



Uhrzeit

14:30 – 16:00

## Lehren und Lernen mit Digital Storytelling und offenen Bildungsmaterialien

**Inhalte des Workshops:** In diesem Workshop erfahren die Teilnehmenden, wie Digital Storytelling gewinnbringend in der Lehre eingesetzt werden kann. Sie werden mit den relevanten kostenlosen Tools für die Planung und Umsetzung vertraut gemacht und erhalten Tipps und Tricks wie sie offene Bildungsmaterialien dafür nutzen können. Digital Storytelling verbindet als vergleichsweise neues Konzept die Praxis des Geschichtenerzählens mit der Nutzung digitaler Werkzeuge, um Geschichten in einem überzeugenden und emotional ansprechenden Format zu erzählen. In der Hochschullehre und im Schulbereich wird das Konzept vermehrt angewendet, um in Einzel- oder in Gruppenarbeit komplexe Problemstellungen oder Themen in digitalen Geschichten zu überführen. Nach Fertigstellung können diese Geschichten problemlos ins Internet hochgeladen und so mit anderen geteilt werden.

Im Rahmen des Termins finden neben dem Austausch im Plenum auch Kleingruppenarbeiten statt, in denen die Teilnehmenden ein eigenes Storyboard für eine Geschichte entwerfen.

**HINWEIS:** Bitte bringen Sie zum Workshop Ihren Laptop oder ein Tablet inklusive der notwendigen Netzteile mit.

### Über den Referenten:



**Dr. Daniel Otto** hat Politikwissenschaft und Geschichte an der Universität Rostock und der Eberhard-Karls-Universität Tübingen studiert. 2015 promovierte er an der Goethe-Universität Frankfurt mit einer Arbeit zum Einfluss von Epistemischen Gemeinschaften auf wissensbasierte Politikentscheidungen. Von 2009 bis 2018 arbeitete er als wissenschaftliche Mitarbeiter am Lehrstuhl Internationale Politik an der FernUniversität in Hagen. Seit November 2018 ist er wissenschaftliche Mitarbeiter am Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement (Learning Lab) der Universität Duisburg-Essen.



## 2.6 Workshops - Session IV: Videos und Onlinetrainings in der Hochschullehre

*Uhrzeit*

11:15– 12:45

### Lernvideos gestalten / Videos in der Lehre einsetzen

**Inhalte des Workshops:** Videos als Wissensmedien gewinnen durch ihre zunehmende Verbreitung über das Internet (z. B. Vorlesungsaufzeichnungen, Erklärvideos) mehr und mehr an Relevanz, da sie Lernenden rund um die Uhr den Zugriff auf Lerninhalte ermöglichen. In diesem Workshop erfahren Sie vor dem Hintergrund kognitions- und pädagogisch-psychologischer Theorien, wie Videos aufbereitet werden sollten, damit Studierende optimal lernen.

**Über den Referenten:**



**Prof. Dr. Stephan Schwan** ist seit 2004 Leiter der Arbeitsgruppe *Realitätsnahe Darstellungen* am Institut für Wissensmedien (IWM) der Universität Tübingen und seit 2017 stellvertretender Direktor. Er beschäftigt sich u. a. mit der kognitiven Verarbeitung und dem Verstehen von dynamischen audiovisuellen Darstellungen.

Stephan Schwan studierte Psychologie an der Eberhard Karls Universität Tübingen (Diplom 1988), wo er auch promovierte (1992) und sich habilitierte (2000). Von 2002 bis 2004 war er Professor für E-Learning an der Johannes Kepler Universität Linz.

14:30 – 16:00

### Micro-Learning, Persona und Co. – Zielgruppenorientierte Learning Nuggets

**Inhalte des Workshops:** Im Workshop des hochschuldidaktischen Teams der DHBW erfahren Sie mehr über zielgruppenorientierte Learning Nuggets. Sie entwickeln eine Persona Ihrer Studierenden und erfahren mehr über die Themen Micro-Learning, Gamification und didaktische Reduktion. Sie haben zudem die Gelegenheit, eigene Learning Nuggets zu erstellen und mit Ihren Ideen zu experimentieren.

**Über den/die Referenten\*in:**



**Dr. Carsten Schnekenburger** hat vor 11 Jahren zum Thema „E-Learning an Hochschulen“ promoviert und leitet seit 6 Jahren die Abteilung Hochschuldidaktik des ZHL der DHBW. Er findet, dass Inhaltsvermittlung vielfältig sein sollte.



**Marina Rausch** verantwortet den Bereich E-Learning des ZHL der DHBW und erstellt E-Learning-Content zur autodidaktischen Weiterbildung von Lehrenden. Sie hält Micro Learning für einen wichtigen Bestandteil der Hochschullehre.



## 3 Organisatorische Hinweise

### 3.1 Allgemeine Informationen

Sämtliche Informationen zum 3. Mosbacher Tag der Lehre finden Sie auf der folgenden Webseite:

[www.tag-der-lehre.de](http://www.tag-der-lehre.de)

### 3.2 Kontakt / Tagungsteam

Das Tagungsteam erreichen Sie am besten per E-Mail über: [tag-der-lehre@mosbach.dhbw.de](mailto:tag-der-lehre@mosbach.dhbw.de)

### 3.3 Anmeldung

Sie können sich noch bis zum **15.10.2020** über die Tagungswebseite zum 2. Mosbacher Tag der Lehre anmelden. Die Tagungswebseite erreichen Sie über: [www.tag-der-lehre.de](http://www.tag-der-lehre.de)

### 3.4 Registrierung am Tag der Veranstaltung

Die Registrierung und Vergabe von Namensschildern findet ab 8:30 Uhr im Foyer des E-Gebäudes, der DHBW Mosbach, Lohrtalweg 10, 74821 Mosbach statt.

Dort finden Sie auch eine Garderobe. Sollten Sie Reisetaschen abgeben wollen, wenden Sie sich an die Ansprechpartner/innen an der Registrierung.

### 3.5 WLAN

Am Veranstaltungstag erhalten Sie Zugang zum WLAN der DHBW Mosbach. Die Zugangsdaten finden Sie in Ihrer Tagungsmappe.

### 3.6 Anreise

#### 3.6.1 Anfahrt mit dem PKW

**Aus Richtung Stuttgart, Nürnberg, Heilbronn:** Sie fahren auf der A 6 und nehmen die Ausfahrt Neckarsulm. Dann folgen Sie immer der B 27 in Richtung Mosbach.

**Aus Richtung Würzburg:** Sie fahren auf der A 81 und nehmen die Ausfahrt Osterburken. Dann folgen Sie immer der B 292 in Richtung Mosbach.

**Aus Richtung Frankfurt, Mannheim, Heidelberg:** Sie fahren auf der A 6 und nehmen die Ausfahrt Sinsheim. Dann folgen Sie immer der B 292 in Richtung Mosbach.



### 3.6.2 Parken

**Bitte parken Sie unbedingt in den ausgewiesenen öffentlichen Parkhäusern.** Folgende Parkmöglichkeiten befinden sich in der Nähe des Tagungsortes:

- Parkhaus „Alte Mälzerei“, Alte Bergsteige
- Parkdeck „Altstadt“, Oberer Mühlenweg
- Parkhaus „Krankenhaus“, Knopfweg



Genaue Informationen zu Standorten und Preisen kostenpflichtiger Parkmöglichkeiten: [https://www.mosbach.de/Anfahrt\\_Stadtplan\\_Parken.html#Parken](https://www.mosbach.de/Anfahrt_Stadtplan_Parken.html#Parken)

### 3.6.3 Anfahrt mit dem ÖPNV

Mosbach liegt an der Bahnstrecke Neckarelz / Mosbach – Osterburken. An den Bahnhöfen Neckarelz oder Osterburken halten die Züge aus Richtung Heidelberg, Heilbronn, Stuttgart und Würzburg. Ein direkter Anschlusszug nach Mosbach (Baden) steht dort fast immer bereit. Vom Bahnhof Neckarelz aus kann das 2 km entfernte Mosbach auch über die Stadtbusse oder Regionalbusse angefahren werden. Je nach Fahrkartentyp kann der Stadtbus kostenlos benutzt werden. Zu Fuß sind die Hochschulstandorte vom Bahnhof Mosbach (Baden) in 8-10 Minuten erreichbar. Am Bahnhof befindet sich zudem ein Taxi-Stand.

Weitere Informationen zum öffentlichen Nahverkehr in und um Mosbach:

<https://www.bahn.de>

<https://www.mosbach.dhbw.de/campus-mosbach/kontakt/wege-zu-uns.html>

[https://www.mosbach.de/OePNV\\_Busverkehr.html](https://www.mosbach.de/OePNV_Busverkehr.html)

## 3.7 Verpflegung

Das Mittagessen findet zwischen 12:45 und 13:45 Uhr statt. Über den Veranstaltungstag hinweg stehen für Sie Kaffee und Getränke zur Selbstbedienung bereit.

## 3.8 Übernachten

Sollten Sie in Mosbach übernachten, finden Sie hier das Gastgeberverzeichnis:

[https://www.mosbach.de/Unterkuenfte\\_Gastronomie-p-1295.html](https://www.mosbach.de/Unterkuenfte_Gastronomie-p-1295.html)