

“Impulse zur Hochschuldidaktik”

Liste der Referenten*innen des

3. Mosbacher Tag der Lehre am 10.06.2021

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

1 Eröffnungsvortrag	2
2 Entspannung in der Mittagspause	2
3 Grundlagen der Gestaltung von Lehr- und Lernmaterial.....	3
4 Spielerische Elemente in der Hochschullehre	4
5 Storytelling in der Hochschullehre	5
6 Videos in der Hochschullehre	6
7 Learning Nuggets in der Hochschullehre.....	6



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 Eröffnungsvortrag

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 Entspannung in der Mittagspause

In der Mittagspause haben die Teilnehmenden verschiedene Möglichkeiten, sich zu erholen. Sie können sich ganz aus dem Geschehen zurückziehen, sich mit Kollegen*innen austauschen oder an einer kurzen Entspannungseinheit wie *Lockern und Stretchen* oder *Augenentspannung* teilnehmen.



3 Grundlagen der Gestaltung von Lehr- und Lernmaterial

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. 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.

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.

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“.



4 Spielerische Elemente in der Hochschullehre

Spielend digital lernen - Planspiele und Interaktion im virtuellen Raum

Inhalte des Workshops: Im Workshop "Spielend digital lernen - Planspiele und Interaktion im virtuellen Raum" lassen wir die Teilnehmenden ein Planspiel erleben und zeigen damit, wie man diese Lernmethode in der Online-Lehre einsetzen kann. Wir geben Tipps und Tricks für den digitalen Planspieleinsatz und probieren gemeinsam ein paar Methoden, die geeignet sind, Studierende im digitalen Lernraum in Interaktion zu bringen.

*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.

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 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.



5 Storytelling in der Hochschullehre

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

Inhalte des Workshops: Im Mittelpunkt des Workshops steht die Methode Storytelling. Gerade in der Lehre können die tägliche Berufserfahrung und die „Geschichten“ des Alltags genutzt werden, um 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 als Mentor, Coach und Trainer im Bereich Vertriebs- und Führungskräfteentwicklung tätig. Er hat BWL und Psychologie studiert und war mehrere Jahre in den USA. Seit 1993 arbeitet er selbstständig als Trainer/Coach/Berater. Seit über 20 Jahren ist Dirk Rauh NLP-Lehrtrainer und Lehrcoach nach dvnlp und IN. Er hat zahlreiche Weiterbildungen in den Bereichen Kommunikation und Coaching wahrgenommen wie beispielsweise zum Systemischen Coach, MBE, DISG, Percept, Balance Coach, Rhetorik- und mehrere Trainerausbildungen. Dirk Rauh ist Entwickler und Trainer der Einsicht-Methode.

Lehren und Lernen mit Digital Storytelling und offenen Bildungsmaterialien

Inhalte des Workshops: Im 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 digitale 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.

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 zum Einfluss von Epistemischen Gemeinschaften auf wissensbasierte Politikentscheidungen. Von 2009 bis 2018 arbeitete er als wissenschaftlicher 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.



6 Videos in der Hochschullehre

Psychologische Perspektiven auf die optimale Gestaltung videobasierter Lerneinheiten

Inhalte des Workshops: Der Workshop thematisiert Potentiale und Herausforderungen, die der Einsatz von Videos in der Lehre mit sich bringt. Zunächst werden grundlegende Überlegungen zur Eignung von Videos zum Wissenserwerb auf der Basis kognitionspsychologischer Theorien dargestellt. Schließlich werden aus der aktuellen Forschungsliteratur Empfehlungen zur Gestaltung von Lerneinheiten mit Videos abgeleitet. Diese Empfehlungen umfassen sowohl Hinweise zur Gestaltung der Lerninhalte als auch zur didaktischen Einbettung von Videos.

Über den Referenten:



Dr. Martin Merkt leitet seit Januar 2018 die Nachwuchsgruppe „Audiovisuelle Wissens- und Informationsmedien“ am Deutschen Institut für Erwachsenenbildung in Bonn. Zudem fungiert er als Koordinator der Special Interest Group *Instructional Design* der *European Association of Research on Learning and Instruction (EARLI)*. In Forschung und Lehre beschäftigt sich Martin Merkt mit Voraussetzungen erfolgreicher Lehr-Lern-Prozesse mit Videos, die sowohl die Gestaltung der Lerninhalte als auch die didaktische Einbettung von Videos umfassen.

7 Learning Nuggets in der Hochschullehre

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, Gamifizierung und didaktische Reduktion. Sie haben zudem die Gelegenheit, eigene Learning Nuggets zu erstellen und mit Ihren Ideen zu experimentieren.

Über die Referenten:



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.