

Inhalt

(Un-)Sichtbarkeiten moderner Lehr- und Lernkulturen an Hochschulen	
Einleitende Gedanken	11
I. Strategien: Hochschuldidaktische Weiterbildung, OER, Transfer	
Nicht nur Technik	
Didaktische Leerstellen in der Implementierung digitaler Lehre	
<i>Sebastian Meisel, René Schegg</i>	19
Digitale Transformation in der Hochschulbildung	
Weiterbildungsbedarfe Lehrender aus Mitarbeitenden- und Studierendenperspektive	
<i>Anja Hawlitschek, Nadine Wegmeyer, Christin Deinert, Teresa Fritsch, Philipp Pohlenz</i>	33
Eine Kultur des Teilens hochschulübergreifend durch OER voranbringen	
Erkenntnisse aus der Praxis	
<i>Sabine Kober, Carmen Lewa, Elisabeth Scherer, Sarah Schotemeier, Tassja Weber</i>	47
Partizipative Gestaltung einer Vorstudie für eine OER-Initiative in der Hochschulbildung	
Ein delphigestützter Ansatz	
<i>Anne Vogel, Josefin Müller, Mariane Liebold, Nele Becker, Jonathan Dyrna</i>	55
Good Practice für die hochschuldidaktische Weiterbildung dokumentieren und teilen	
Ein Erfahrungsbericht zur Erstellung von OER-Handreichungen für hochschuldidaktisch Tätige	
<i>Margreet Kneita, Josefine Marquardt, Jana Riedel, Anja Schulz, Anne Vogel</i>	69

Transfer – vom Schlagwort zum gelebten Prozess Die »Transfer-Checkliste« als Planungs- und Reflexionstool für Lehr-Lernprojekte <i>Sanne Ziethen, Sabrina Zeaiter, Johanna Springhorn, Susanne Iris Bauer, Marina Friedrich-Schieback, Nils Arne Brockmann, Christian Kny</i>	77
II. Bedingungen: KI, Blended Learning, Interdisziplinarität	
Chance auf eine neue Renaissance? Forschendes Lernen als Antwort auf neue KI-Herausforderungen in der Hochschulbildung? <i>Jennifer Preiß, Alice Watanabe</i>	85
Automatisiertes KI-Feedbacksystem zur Unterstützung individueller Lernprozesse Konzeption und Anwendung im Videoanalysetool ViviAn <i>Marc Bastian Rieger, Jürgen Roth</i>	103
Artificial Intelligence vs. Corpus Literacy Ansätze zur Vermittlung reflektierter Schreibkompetenz in der Wissenschaftssprache Englisch <i>Julia Schlüter, Katharina Deckert</i>	111
Ein Intelligentes Tutorenystem für Rekursive Programmierung Fehlkonzepte identifizieren für zielgerichtetes Feedback <i>Sonja Niemann, Anna M. Thaler, Ute Schmid</i>	121
Inverted Classroom: Preparation beyond Videos & Bloom Revisited <i>Miriam Clincy</i>	127
Forschungskompetenzen fördern Chancen und Risiken eines Research-based-Blended-Learning-Ansatzes im Grundschullehramtsstudium <i>Romy Strobel, Christian Elting, Miriam Hess</i>	137
Gelingensbedingungen für den Einsatz von E-Portfolios in der Hochschullehre Pilotprojekte an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg <i>Aneta Heinz, Cüneyt Sandal, Jascha Graß, Christina Schneider</i>	151

Voraussetzungen für interdisziplinäre Projekte zur Digitalisierung der hochschulischen Lehre Befunde aus der Begleitforschung des Projekts Digitalisierung Lehrkräftebildung Universität Rostock <i>Torben Bjarne Wolff, Katrin Bartel, Alke Martens</i>	161
III. Umsetzung: Multimedia, Lehr-/Lerninnovationen, digitale Prüfungsformate	
Implementation von 360°-Videos in der Lehre der Sozialen Arbeit Erfahrungen und Ansätze zur Übertragung an weitere Hochschulen <i>Felix Averbeck, Simon Leifeling, Katja Müller</i>	177
Produktion eigener VR-Lernsettings im Projekt FoPro-VR Ein interdisziplinärer Lehransatz für die Lehramtsausbildung <i>Diana Zeller, Claudia Bohrmann-Linde, Nils Mack, Claudia Schrader</i>	191
»War ungewohnt, aber hat mir sehr geholfen, mich zu verbessern« Entwicklung, Erprobung und Evaluation eines asynchronen videobasierten Peer- Feedback-Bausteins in der sportwissenschaftlichen Lehre <i>Dorothee Anders, Tobias Morat</i>	205
Zwischen Wunsch nach Austausch und Präferenz von Einzelarbeit in videobasierten Blended-Learning-Settings Annäherung an ein ambivalentes Verhältnis <i>Tabea Zmiskol, Miriam Hess</i>	217
Evaluation und Überarbeitung des Quiz-Circle-Konzepts Interview-basierte Erkenntnisse im Rahmen eines Design-Science-Projektes <i>Nico Hirschlein, Eric Felix Ulbricht, Julian Weidinger, Maximilian Raab, Lisa Thron, Jan-Niklas Meckenstock</i>	225
Simulationsbasiert beraten erproben und reflektieren Drei Einsatzszenarien von <i>virtual gaming simulations</i> (VGS) zum Lerncoaching im schulischen Kontext <i>Carmen Herrmann, Christof Beer, Barbara Drechsel</i>	231

Wissenschaftlichkeit vs. Praxisbezug	
Das Vier-Komponenten Instructional Design-Modell zur Entwicklung eines innovativen Data Science Studiengangs	
<i>Simone Opel, Christian Beecks, Andrea Linxen, Karin Elbrecht</i>	245
Multimediale Theorie-Praxis-Verzahnung in einer universitären Lernwerkstatt	
Das TheoWerk	
<i>Theresia Witt</i>	261
Digitale, hochimmersive Medien in der phasenübergreifenden Lehrer:innenbildung des Fachs Kunst	
Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von Mixed Reality Anwendungen	
<i>Katharina Brönnecke, Maja Dierich-Hoche</i>	267
Lernkultur durch innovative Prüfungsformate entwickeln	
Kerstin Kusch, Tobias Weber, Claudia Albrecht	283
Efficient Exam Correction at Scale	
Streamlining Paper-Based Assessments with the VoLI-KOrN System	
<i>Jonas Betzendorf, Dominic Lohr, Marc Berges, Michael Kohlhase</i>	299
Das Projekt ViCoach	
Ein videobasiertes Coaching-Angebot für mündliche Prüfungen im Grundschullehramtsstudium	
<i>Miriam Hess</i>	305
IV. Umgang mit Misserfolg: »G'scheit Scheitern«	
Die Kunst des Scheiterns	
Mit Ishikawa aus den Fehlern eines SoAD-Projektes lernen	
<i>Josefine Marquardt, Anne Vogel, Franziska Brenner, Jana Riedel, Claudia Albrecht</i>	323
Nachdenkliches Scheitern	
Lehren aus der digitalen Werkstatt Fotografie	
<i>Judith Dabler, Caroline Schon</i>	331
Die Uni-Klasse als Raum für produktives Scheitern	
Katharina Kindermann, Larissa Ade, Caroline Theurer, Sanna Pohlmann-Rother	337

Autor:innen 343

