

**Tobias Schmohl (Hg.)**

# **Situiertes Lernen im Studium**

**Didaktische Konzepte und Fallbeispiele  
einer erfahrungsbasierten Hochschullehre**



# Inhalt

<i>Tobias Schmohl</i> Situierendes Lernen: Konzepte einer erfahrungsbasierten Hochschullehre . . . . .	9
<i>Moritz Klenk</i> Experiment . . . . .	19
<i>Tobias Schmohl</i> „Shift from research to experience“ . . . . .	41
<b>Teil 1 Komplexe Ausgangsprobleme</b> . . . . .	<b>55</b>
<i>Markus Deimann</i> Digitalisierung von Hochschule und Hochschulbildung – Muster, Grammatik und Mythen . . . . .	57
<i>Agnes Filipiak, Timm Albers</i> Internationalisierung in der inklusionsorientierten Lehrerbildung – ein Lehr- und Lernforschungsprojekt . . . . .	67
<i>Daniela Schmitz, Britta Becker, Kirstin Schütz, Ulrike Höhmann</i> Die Normalisierungsprozessstheorie als Ausgangspunkt für die Gestaltung von Lehre? Strategien für das gemeinsame Lernen heterogener Professionen . . . . .	79
<b>Teil 2 Authentizität und Anwendungsbezug</b> . . . . .	<b>91</b>
<i>Andrea Davis, Andreas Deuter</i> Vom digitalen zum didaktischen Zwilling – auf dem Weg zum digitalen Fach- konzept . . . . .	93
<i>Jan Pieniak, Guido Falkemeier, Tobias Schmohl</i> Virtuelle Berufserfahrung – Virtual Reality als Werkzeug, um Diskrepanzen zwischen Berufsbeginn und Expertise zu verkleinern sowie künstlerische indi- viduelle Entwicklung zu fördern . . . . .	103
<i>Stefan Bochnig, Ulrich Riedl</i> Aktivierung und Optimierung beruflicher Handlungskompetenzen durch komplexe Projektaufgaben – ein Erfahrungsbericht aus dem zweisemestrigen „Mastermodell Höxter“ . . . . .	113

*Karin Sonnleitner*

Design – Produktion – Evaluation: Hochschuldidaktische Überlegungen zum Einsatz eines Lehrvideos ..... 127

**Teil 3 Multiple Perspektiven** ..... 139

*Louise Hoffmann, Tobias Seidl*

Playful learning: Möglichkeiten, mit LEGO® den Schreibprozess zu unterstützen 141

*Kirsten Meyer, Roland Hildebrand*

Berufsorientierte Projektwochen in der Studieneingangsphase ..... 153

*Martin Oldenburg*

Didaktische Maßnahmen zur Lernstandskontrolle und Aktivierung ..... 169

**Teil 4 Artikulation und Reflexion** ..... 179

*Nora Huxmann*

Lernen durch Engagement: studentisch moderierte Beteiligungsprozesse im Rahmen der Entwicklung naturnaher Spielraumkonzepte ..... 181

*Henrik Mucha, Ricarda Weßeling*

Design Workshops in der Lehre: Erleben und Kompetenz ..... 197

*Nils Beckmann, Thomas Korte*

Korrelationen messbarer Einflussfaktoren beim Erlernen und Anwenden einer Programmiersprache ..... 213

**Teil 5 Lernen im sozialen Austausch** ..... 227

*Nassrin Hajinejad, Hauke Hasenknopf, Rebecca Fischer, Lena Pieper*

Reflexionen über Coaching in der projektbasierten Lehre ..... 229

*Bettina Eller-Studzinsky, Miriam Magadi, Katharina Thies*

„Was machen eigentlich diese Lernscouts?“ Lerngruppenarbeit im Selbststudium und in der Präsenzlehre ..... 243

*Hans Sachs, Carolina M. R. S. Menezes, Mathias Karuzys*

Collaborative Design in Virtual Environments ..... 253

*Henny Höfer, Elke Kottmann*

Einbindung von Workshops zur Stärkung der beruflichen Handlungskompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung im Rahmen von Projektarbeiten ..... 267