

Inhalt

Vorwort.....	9
<i>Susanne Robra-Bissantz</i> Editorial	11
<i>Friedrich W. Hesse und Jens Jirschwitzka</i> Die Architektur von Lernräumen	13

Strategie

<i>Oliver J. Bott und Jasmin Piep</i> Editorial	19
<i>Virginia Penrose, Oliver Hormann und André Tatjes</i> Quantitativ – Qualitativ – Innovativ Die Methoden-Lehr-Lern-Plattform „Teaching Apart Together“ (TAT).....	21
<i>Marcus Birkenkrahe, Anne Hingst und Susanne Mey</i> „Ja, ich will.“ Wie können Lehrende für die digitale Transformation begeistert werden?.....	30
<i>Simone Kauffeld, Christoph Herrmann, Katharina Heuer, Stefanie Pulst und Meike Kühne</i> GLuE – Gemeinsam Lernen und Erfahren Eine innovative und interdisziplinäre Lehr-Lern-Kooperation	36
<i>Ronny Röwert</i> Unterstützung von Strategien für Hochschulbildung im digitalen Zeitalter durch Peer-to-Peer-Beratungen Wie die Schärfung der eigenen Hochschulstrategie für Studium und Lehre im Dialog gelingen kann	43

Lehre

<i>Katharina Zickwolf und Kevin Neu</i> Editorial	51
<i>Lotte Neumann, Giulia Covezzi, Sebastian Becker und Margarete Boos</i> Erklärclips Der gelungene Spagat zwischen Lehrmethode- und Medienkompetenz	53

<i>Linda Eckardt und Susanne Robra-Bissantz</i> Lost in Antarctica Spielerisches Erlernen von Informationskompetenz.....	62
<i>Francine Meyer und Monika Taddicken</i> Hackdays als alternatives Lehrformat? Eine empirische Betrachtung eines Beispiellehrformats in Bezug auf mediale und technologische Bildung	68
<i>Dörte Sonntag, Oliver Bodensiek, Georgia Albuquerque und Marcus Magnor</i> Das Projekt TeachAR Eine hybride Lehr-Lern-Umgebung in der erweiterten Realität.....	75
<i>Markus Gerke, Isabelle Dikhoff und Yahya Ghassoun</i> Vom Bild zum 3D-Modell: VR meets Inverted Classroom Projektbericht zum Lehr-Lern-Konzept im Rahmen des Innovationsprogrammes Gute Lehre von Teach4TU	82
<i>Linda Eckardt, Adam Jankowiak und Susanne Robra-Bissantz</i> Wollen Studierende in einer virtuellen Realität lernen? Ein vergleichendes Meinungsbild	89

Forschung

<i>Susanne Robra-Bissantz</i> Editorial	97
<i>Marc Gürtler, Nicole Nicht und Eileen Witowski</i> Die digitale Vorlesung zur Steigerung der Effektivität und Effizienz des Lernens in Großgruppen	99
<i>Eva Nolte und Karsten Morisse</i> Inverted Classroom Eine Methode für vielfältiges Lernen und Lehren?	105
<i>Claudia M. König</i> Peervideofeedback Ein Blended-Learning-Konzept in der ersten Phase der Lehrer*innenbildung	113
<i>Doris Meißner und Rüdiger Rhein</i> Ressourcenentwicklung in digital gestütztem Achtsamkeitstraining für Lehramtsstudierende Das Webinar als Lernort für Reflexion und Achtsamkeit? Ein Erfahrungsbericht	121

Katharina Wedler und Rana Huy
 Effekte produktiver Medienarbeit auf die Selbstwirksamkeitserwartung
 von Lehramtsstudierenden
 Erklärvideos als Methode universitärer Wissensvermittlung130

*Linda Eckardt, Sebastian Philipp Schlaf, Merve Barutcu, Daniel Ebsen, Jan Meyer
 und Susanne Robra-Bissantz*
 Empirische Untersuchung des Einflusses der Identifikation mit
 einer Spielgeschichte auf den Lernerfolg bei einem Serious Game139

*Nine Reining, Lena C. Müller-Frommeyer, Frank Höwing, Bastian Thiede,
 Stephanie Aymans, Christoph Herrmann und Simone Kauffeld*
 Evaluation neuer Lehr-Lern-Medien in einer Lernfabrik
 Eine Usability-Studie zu App- und AR-Anwendungen.....146

Technik und Recht

Norbert Kleinefeld
 Editorial155

Sabine Stummeyer
 Open Educational Resources im Hochschulbereich
 Neue Aufgaben für Bibliotheken.....157

Mareike Herbstreit
 Open Educational Resources (OER)
 Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes in Hochschulen.....166

*Fiona Binder, Dominik Brysch, Martin Peters, Susanne Robra-Bissantz,
 Patrick Helmholz und Alexander Perl*
 Urheberrecht in der Lehre
 Entscheidungen leicht gemacht.....175

*Ara Ezat, Lena Neumann, Stefan Sievert, Susanne Robra-Bissantz,
 Patrick Helmholz und Alexander Perl*
 Herausforderungen im Datenschutz an der Hochschule
 Generierung von Lösungsvorschlägen für Forschung und Lehre182

Jörn Loviscach und Mathias Magdowski
 Audience Response durch Zeichnen statt Clickern
 Ein webbasiertes System zum kollaborativen grafischen Lösen von Aufgaben.....189

Oliver Müller, Robert Garmann und Oliver Rod
 Systeme zur automatisierten Bewertung von Programmen und
 das ProFormA-Aufgabenaustauschformat.....195

Kai Tegethoff, Tobias Ring, Nils Goseberg und Sabine C. Langer
Online-Lernplattformen zur Unterstützung der Lehre im
Küsteningenieurwesen und der Akustik
Entwicklung und Implementierung einer wikibasierten
Online-Lernplattform und deren Integration in ein Lehrkonzept201

Jan-Paul Huttner, Melike Karaduman und Eduard Spengler
EduPalace
Die Gestaltung eines virtuellen Gedächtnispalastes208

Autorinnen und Autoren.....215