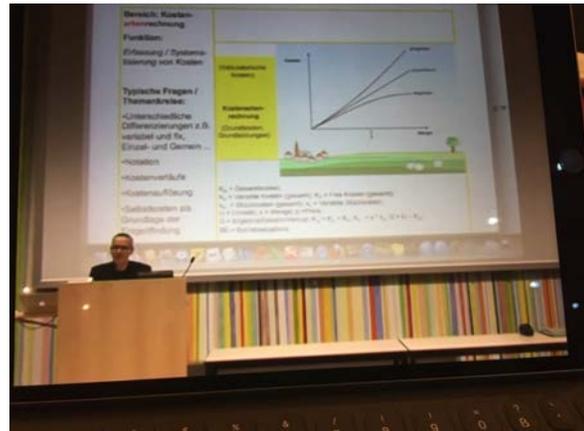


Moodle Classroom



Live Digitized Lecture (Videos)

learning4now - **BWL**digital

- ein digitales, mehrwertschaffendes Lehr-/Lernarrangement

Konzept 2019

(c) Prof. Dr. Werner Heister

1	<i>learning4now - BWLdigital</i> - ein digitales, mehrwertschaffendes Lehr-/Lernarrangement.....	2
2	Die Grundpfeiler des Konzeptes <i>learning4now - BWLdigital</i>	4
3	Die Gelingensfaktoren des Konzeptes <i>learning4now - BWLdigital</i>	5
3.1	Brain Friendly Learning & Teaching - Basis von Didaktik / Methodik.....	5
3.2	Digital Virtual Learning & Teaching	7
3.3	Skill Centered Learning & Teaching.....	8
3.4	Meeting the Demands of the Employment Market.....	9
3.5	Considering Individual Needs - Intensive Contact to W. Heister	9
3.6	Proved Learning Cultures	11
3.7	Life Long Learning & Community / Networking	11
4	Die Grundstruktur eines Moduls innerhalb des Konzeptes <i>learning4now - BWLdigital</i>	12
5	Die Lehre an der Hochschule Niederrhein als Beispiel des Konzeptes <i>learning4now - BWLdigital</i>	13
6	Literatur.....	15

1 learning4now - BWL^{digital} – ein digitales, mehrwertschaffendes Lehr-/Lernarrangement

Ein **Lehr-/Lernarrangement** hat die Gestaltung von Lehr-/ Lernprozessen durch Lehrende und Lernende unter bestimmten didaktischen und methodischen Gesichtspunkten zum Gegenstand. Ziel ist die didaktisch und methodisch effektive Gestaltung der gesamten Lernkultur für eine optimale Entwicklung von Kompetenzen, also sowohl von Fachkompetenzen als auch von überfachlichen Kompetenzen (in Anlehnung an Kaiser 2007).

Ein **digitales Lehr-/Lernarrangement** ist ein Lehr-/Lernarrangement, das mit digitalen Methoden und Instrumenten gestaltet wird.

Digitalisierung stellt hier keinen Selbstzweck dar. Sondern mittels Digitalisierung kann die Effektivität (Leistungsstärke) und auch die Chancengerechtigkeit des Hochschulsystems (sowohl für Lernende als auch für Lehrende) sowie die Effektivität und Effizienz der individuellen Kompetenzentwicklung Lernender gesteigert werden (vgl. Wannemacher u.a., 2016, S. 5.).

In Bezug auf Szenarien der Digitalisierung ist wie folgt zu unterscheiden (vgl. ebd., S. 7 ff.):

- Szenario 1 „**Anreicherung**“: Die Präsenzlehre wird durch digitale Komponenten bereichert.
- Szenario 2 „**Integration**“: Blended Learning - Präsenzphasen und digitalisierte Lernphasen ergänzen sich.
- Szenario 3 „**Online-Lernen**“: Online Lernangebote mit nur wenigen Präsenzphasen werden bereitgestellt.
- Szenario 4 „**Interaktion und Kollaboration**“: Soziale Medien und interaktive sowie kollaborative Angebote werden genutzt.
- Szenario 5 „**Offene Bildungspraxis**“: Es besteht freier Zugriff auf Lernmaterialien bzw. sogar komplette Lernangebote.
- Szenario 6 „**Spiel und Simulation**“: Lernen durch digitalisierte Spiele, digitalisierte Simulation und virtuelle Realitäten.

Szenario 7 "**Personalisierung**": Lernformate, die eine Anpassung an individuelle Lernbedarfe ermöglichen.

Szenario 8 „**Selbststudium**“: Digitale Unterstützung von Prozessen des Selbststudiums.

Die Szenarien lassen sich teilweise kombinieren, insbesondere vier bis acht.

In dem hier vorgestellten Lehr-/Lernarrangement wird im wesentlichen basierend auf

- Szenario 3 "**Online-Lernen**"

ein Mix mit

- Szenario 4 „**Interaktion und Kollaboration**“
- Szenario 6 „**Spiel und Simulation**“
- Szenario 8 „**Selbststudium**“

angestrebt, wobei auch nach Möglichkeit dem

- Szenario 5 „**Offene Bildungspraxis**“ ausreichend Raum gegeben werden soll.

Das hier vorgestellte Lehr-/Lernarrangement stellt ein umfassendes Konzept digitalen Lehrens und Lernens dar, bei dem der individuelle Kontakt zwischen Lehrendem und Lernenden besonders berücksichtigt wird.

Dabei ist hervorzuheben: **Digitalisierung** (des Lernens und Lehrens) **schafft Mehrwert** für Studierende und Hochschulen, das belegen nationale und internationale Fallstudien und Veröffentlichungen (vgl. Wannemacher u.a. (2016)).

- Mittels Digitalisierung können Lernprozesse flexibler organisiert werden.
- Digitalisierung ermöglicht selbstgesteuertes Lernen.
- Digitalisierung unterstützt mit vielfältigen Materialien die Individualisierung des Lehrens und Lernens und ermöglicht eine intensivere, motivierte Auseinandersetzung mit den Inhalten.
- Digitales Lernen bereitet Lernende auf die Arbeits- und Lebenswelten der Zukunft vor.
- Digitalisierung unterstützt Lehren und Lernen unabhängig von Zeit und Ort.
- Insbesondere mittels der Unabhängigkeit von Zeit und Ort ermöglicht die Digitalisierung eine Orientierung an tatsächlichen Aufmerksamkeitsspannen.

- Digitalisierung unterstützt das kollaborative Lernen.
- Mittels Digitalisierung lassen sich Praktiker leichter einbinden.
- Freie Lernmaterialien können zusätzlich eingebunden werden.
- Strukturellen Benachteiligungen bezüglich Lernender (z.B. ökonomischer oder gesundheitlicher Art) können mittels Digitalisierung gemindert werden.
- Digitalisierung kann das Verständnis komplexer Zusammenhänge durch Visualisierung, Audio und Video etc. erleichtern.
- Individuelle Selbstlernphasen werden durch die Digitalisierung stark unterstützt. Das gilt z.B. für Microlearning, mobile Apps, Lernspiele und / oder E-Tests.

Hinzu kommt: Digitalisiertes Lernen wird hier, wie inzwischen häufig vorzufinden, mit dem Ansatz des **"Inverted Classroom"** verbunden.

Damit wird das Prinzip des individualisierten Lernens (der Personalisierung von Lernprozessen) unterstützt. Digitale Meetings (z.B. über virtuelle Klassenzimmer wie Adobe Connect) dienen in der Kontaktphase vorrangig dem Lösen individueller Probleme.

Vorteile durch die Digitalisierung ergeben sich jedoch nicht nur für die Lernenden und Lehrenden, sondern auch **für die Hochschulen** als Institutionen z.B. beim Imagegewinn und bei ihrer Verpflichtung etwa zur Einhaltung der vereinbarten Entwicklungspläne.

Die Digitalisierung in der Lehre ist z.B. in dem bis 31. 12. 2021 gültigen Hochschulentwicklungsplan NRW direkt verankert.

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



▼ Ministerium ▼ Kultur ▼ Demokratie leben

Sie befinden sich hier: Hochschule | Hochschulen in NRW | Digitalisie

Digitalisierung an Hochschulen

"Das Land startet eine Digitalisierungsoffensive an den Hochschulen: Dafür stellt das Ministerium für Kultur und Wissenschaft den Hochschulen ab 2019 jährlich zusätzlich 50 Millionen Euro zur Verfügung.

DH-NRW



Gemeinsam mit der "Digitalen Hochschule NRW (DH-NRW)" werden die Voraussetzungen für ein hochschulübergreifendes Kompetenz- und Serviceportfolio in den Bereichen Studium und Lehre, Infrastruktur und Administration geschaffen. Die Vorhaben reichen von einer Hochschulcloud über Online-Kurse bis hin zur Einführung der E-Akte". Quellen: <https://www.dh-nrw.de/>; 02.02.2019.

<https://www.mkw.nrw/hochschule/hochschulen-in-nrw/digitalisierung-an-hochschulen/>; 02.02.2019.

"4 Digitalisierung in der Lehre - Bei der Gestaltung von Lehrangeboten werden die Chancen der Digitalisierung von den Hochschulen verstärkt genutzt.

Dabei geht es sowohl um die Vor- und Nachbereitung sowie Durchführung von Lehrveranstaltungen (zum Beispiel digitale Literatursammlungen, interaktive Übungsaufgaben) als auch um das Aufbereiten und Zugänglichmachen von Lehrinhalten (zum Beispiel Übertragung, Aufzeichnung).

Ziel ist, sowohl die Lehrveranstaltungen didaktisch weiter zu verbessern als auch die Zugangsbarrieren zum Studium zu verringern, etwa für berufstätige Studierende, Studierende mit familiären Verpflichtungen und Studierende mit Gesundheitsbeeinträchtigungen.

Die Hochschulen identifizieren deshalb zunächst Lehrveranstaltungen, die im Hinblick auf dieses Ziel ein besonderes Potential für eine Digitalisierung haben, um dort Pilotprojekte zu starten bzw. weiterzuentwickeln.

Ziel ist insgesamt in den nächsten Jahren ein belastbares Netzwerk zwischen den Hochschulen aufzubauen und zu verstetigen" (Quelle: Landeshochschulentwicklungsplan Nordrhein-Westfalen (LHEP NRW), S.5).

Als Hochschullehrer an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Niederrhein möchte der Unterzeichner einen Beitrag dazu leisten.

Digitalisierung, ja sogar eine **digitale Transformation des Lehrens und Lernens** wird auch insgesamt als eine Richtung in der Zukunft angesehen (Dräger u.a., 2015).

2 Die Grundpfeiler des Konzeptes learning4now - BWL^{digital}

Das **mehrwertschaffende Lehr- / Lernarrangement** learning4now - BWL^{digital} basiert auf sieben Pfeilern, die in der nachstehenden Abbildung aufgeführt sind.

Grundpfeiler des mehrwertschaffenden Lehr-/Lernarrangements	learning4now - BWL ^{digital}
Brain Friendly Learning & Teaching	Erkenntnisse der Neurowissenschaften und der Neurodidaktik
Digital Virtual Learning & Teaching	Lernen mit aktuellen Methoden und Instrumenten, also wesentlich mit digitaler Unterstützung, insbesondere auch Social Media
Skill Centered Learning & Teaching	Kompetenzorientierte Lehre und Prüfungen
Demand Oriented Concepts	Konsequente Berücksichtigung der vom Arbeitsmarkt abgeleiteten Bedarfe
Considering Individual Learning Needs	Ermittlung und Einbeziehung der individuellen Bedarfe der Lernenden
Proved Learning Cultures	Innovative Lehr-/Lernkultur Futur[e]Ing. BWL Learning- /Virtual Community Sozialmanagement Bundesleitprojekt "Virt. Fachhochschule" BWL & ReWe
Life Long Learning & Community / Networking	Lebenslanges Lernen sowie Zusammenhalt / -wirken in einer (digitalen) Community / einem Netzwerk

Das zu deren erfolgreichen Nutzung notwendige theoretische und praktische Know How liegt in der über 20-jährigen **Erfahrung des Verfassers** im Sektor begründet.

Heister ist als Hochschullehrer und zeitweise Vizepräsident für Hochschulentwicklung an einer Fernfachhochschule ausgewiesen in der klassischen grundständigen Lehre, der Lehre im dualen Studium, der virtuellen Lehre und der Lehre im Fernstudium.

Er hat im Bundesleitprojekt VFH die virtuelle Fachhochschule mit aufgebaut, eine Community Sozialmanagement betrieben und die innovative Lehr-/Lernkultur Futur[e]Ing. maßgeblich mit entwickelt.

Der Verfasser ist seit Jahren in den sozialen Medien mit einer Hotline "Wissenschaftliches Arbeiten" (ca. 3.000 Mitglieder) engagiert und wurde u.a. 2012 im Publikumsvoting als Tutor des Jahres vom Fachverband Forum Distance-Learning ausgezeichnet. Ihm wurde zweimal der Lehrpreis der HN verliehen.

Derzeit forscht er als Mitgründer des SO.CON - Institutes der Hochschule Niederrhein in einem Projekt INCLUDING.DIGITAL.TWINS. zum Thema "Inklusives Mentoring und mediale sowie digitale Kompetenzen für RehabilitandInnen und Azubis in kaufmännischen Berufen/Berufsausbildung".

3 Die Gelingensfaktoren des Konzeptes learning4now - BWL^{digital}

Nachfolgend werden die Gelingensfaktoren des mehrwertschaffenden Lehr-/Lernarrangements **learning4now - BWL^{digital}** in Bezug auf die Grundpfeiler näher erläutert.

3.1 Brain Friendly Learning & Teaching - Basis von Didaktik / Methodik



Die Erkenntnisse der **Neurowissenschaften** und der **Neurodidaktik** in Bezug auf Lehren und Lernen bilden eine wesentliche Grundlage des Vorgehens.

Die Neurodidaktik ist eine junge Wissenschaft, die aber bereits zahlreiche brauchbare, pragmatische Erkenntnisse für Lernen und Lehren generiert hat.

In Stichworten sind folgende Aspekte (alphabetisch sortiert) beispielhaft zu nennen, die dazu führen, das Lernen leichter und Behalten nachhaltiger wird:

Aktive Teilnahme | Ansprache vieler Sinne | Bilder | Emotionen | Erfolgserlebnisse | Etwas selbst durchführen | Gesamtüberblick | Geschichten | Motivation | Multimedia | Positiv gegenüber dem Lernen gestimmt sein | Spiele, Gamification | Struktur | Verdeutlichung von Nutzen | Verknüpfungen | Wiederholungen (Memorieren) | Lernziele detailliert vereinbaren und deren Erreichen nachhalten etc.¹

Berücksichtigung finden hier zusammengefasst aus neurowissenschaftlicher Sicht zehn vom Verfasser als Modell entwickelte und publizierte Erfolgsfaktoren zur optimalen Entfaltung von Methodik und Didaktik, die nebenstehend abgebildet und nachfolgend kurz angegeben sind:²

¹ Relevante Quellen sind insbesondere: Hüther u.a. (2017); Hummel (2016); Spitzer (2014); Heckmair u.a. (2013); Gasser (2011); Hüther (2011); Roth (2011); Gasser (2010); Spitzer (2010); Brand (2009); Friedrich (2009); Herrmann (2009a); Herrmann (2009b); Jacobs (2009); Neuß (2009); Roth (2009); Becker (2006); Braun (2006); Hüther (2006); Pauen (2006); Spitzer (2006); Stern (2007); Förstl (2005); Reich (2005); Spitzer (2005); Buddeberg (2004); Roth (2003); Arnold (2002); Fleischmann (2002); Preiß (1996).

² Vgl. Ratschläge in Heister (2017); Heister (2016); Heister, W. u.a. (2016); Heister, W. (2014); Heister, W. u.a. (2011); Heister, W. (2010); Heister, W. (2009); Heister, W. u.a. (2007).

1. **Optimale Lernatmosphäre**, insbesondere regelmäßige und offene Kontaktmöglichkeiten, sehr gute Lernmaterialien, Tipps z.B. zum optimalen Arbeitsplatz etc.
2. **Verstärkung positiver Emotionen**, Neugierde, Spannung, aktuelle Bezüge etc.
3. **Verstärkung der Aufmerksamkeit**, Aufzeigen der Bedeutung für den beruflichen Erfolg, den Prüfungserfolg, gesellschaftliche Mitwirkung, Privatleben etc.
4. Bildung von **Verknüpfungen** z.B. zu Vorwissen und typischen Berufssituationen.
5. Verstärkung durch Wiederholungen **Memo-rieren**, wiederholtes Üben etc.
6. Verstärkung durch **Elaboration** - Wissen "breit treten", ausarbeiten, anwenden etc.
7. Lernen mit **Tricks** und **Kniffen**, Techniken der Mnemotechnik etc.
8. Unterstützung der **Wissenskontrolle** im digitalen Lernraum und auch im Lernteam.
9. Hilfen zur **Stärkung der Disziplin**, z.B. digitale Erinnerungen an Wesentliches etc.
10. **Lob** | Links zu kurzweiligen Videos etc. zur Entspannung zwischen Lernsequenzen quasi als "Belohnung", Empfehlungen etc.



Eine besonders wichtige Rolle spielt dabei die Vielfalt der Medien. Unterschiedliche **Medien** werden hier - entsprechend der Treatment-Hypothese - als **Wirkungsfaktor** gesehen:

„Durch neue Formen der Darbietung und der Interaktion, ... , soll das Lernen und Lehren erleichtert werden, es werden neue Methoden des Lernens und Lehrens unterstützt, was letztlich zu besseren Lernergebnissen führen sollte“.

- Medien tragen zu einer höheren Motivation bei: Das Lernen mit digitalen Medien, mit Bildern und Simulationen, macht mehr Spaß und schafft einen engeren Bezug zur Situation der Anwendung.
- Medien führen zum Wechsel von fremd gesteuertem Lehren hin zu selbst organisiertem Lernen: Bei Lernen mit digitalen Medien kann der Einzelne sein Lerntempo, aber auch die bearbeiteten Lerninhalte selber steuern.

- Medien führen so zu einer Veränderung der Rolle von Lernenden und Lehrenden: Die Lehrenden werden zu Beratern von Lernenden, die ihren Lernprozess zunehmend selbstständig steuern.
- Medien steigern die weltweite Verfügbarkeit von Wissen und Bildung: Inhalte und Expertisen, die sonst kaum zugänglich waren, können vor allem durch das Internet weltweit zugänglich gemacht werden.
- Medien implizieren eine grundlegende Erneuerung des Bildungswesens, sie stellen Bildungsinstitutionen infrage und führen zu weitreichenden Veränderungen des Bildungswesens, insbesondere zu zeitlich und inhaltlich wesentlich passgenaueren Lernangeboten“ (Kerres, 2003).

Solche Effekte können aber nur dann erreicht werden, wenn nicht neue Medien über die bestehenden Konzepte und Inhalte etc. gestülpt werden, sondern neue, medienangemessene Konzepte und Inhalte etc. entwickelt werden. Dies wird im Lehr- / Lernarrangement **learning4now - BWL^{digital}** berücksichtigt.

3.2 Digital | Virtual Learning & Teaching

Digital | Virtual Learning & Teaching

Lernen mit aktuellen Methoden und Instrumenten, also wesentlich mit digitaler Unterstützung, insbesondere auch Social Media

Digitale / virtuelle Lern- / Lehrsettings haben u.a. den Vorteil, dass die Lernenden **unabhängig von Zeit und Ort** aktiv sein können.

Ziel des hier vorliegenden Konzeptes ist es, dies zu ermöglichen und die Lernenden dabei zu unterstützen, für die Zukunft, mit den **Methoden und Instrumenten der Zukunft**, also wesentlich mit digitaler Unterstützung, insbesondere **auch Social Media** zu lernen.

Zum Einsatz sollen zum Beispiel folgende Elemente kommen (vgl. auch Wannemacher u.a., 2016):

- Abstimmung per Smartphone
- Adobe Connect Meetings
- Collobaratibe Learning
- Drag & Drop Exercises
- E- Mail-Consultation
- E-Assesments
- E-Beispiele
- E-Books
- E-Consultation-Hour
- E-Fact Sheets
- E-Fallstudien
- E-Glossar
- E-Lectures: Online-Vorlesungen, die extra zu diesem Zweck aufgenommen sind.
- E-Mail-Learning
- E-Portfolio
- E-Prüfungen
- Excel Übungsgeneratoren mit Audio
- Expertises (Podcast)
- Expertises (Videocast)

- Foliensätze mit Audio
- Freie Materialien (Open Educational Resources aus dem Internet, z.B. Youtube Videos.
- Hotline (Facebook)
- Inverted Classroom
- Kreuzworträtsel | Crossword
- Lernposter (Instagram)
- Live Digitized Lectures (Vorlesungsaufzeichnungen; vom Verfasser und forscher1961 ca. 30 auf Youtube vorhanden)
- Lückentextübungen
- Microlearning
- Mind Maps mit Audio
- Mobile Learning
- MOOCs (soweit anderweitig verfügbar).
- Online Meeting
- Podcast
- Quiz, fachliches "City, Land, River" und andere Formen des Game Based Learning
- Regelmäßige themenrelevante Impulse mit Twitter
- Screencast
- Unternehmensplanspiele z.B. TOPSIM
- Videocast
- etc.

Hinweis: Vorrangig soll nicht proprietäre Software zum Einsatz kommen, also z.B. Alternativen zu gängigen, proprietären Messenger. Hierzu werden ggf. Vorarbeiten aus dem IDiT Forschungsprojekt, an dem die HN über den Verfasser beteiligt ist, genutzt werden.

Auch Neuentwicklungen durch den Verfasser kommen zum Einsatz. Hervorzuheben ist hier der Excel - **Übungsgenerator**. Dieser bittet zu nächst einmal eine Übungsaufgabe für sich.

Durch einfache Veränderung der Rahmenbedingungen und der Parameter durch die Studierenden selber ist es aber möglich, weitere - bis "unendlich viele" - Übungsaufgaben zu generieren.

Motivation / Praxisrelevantes Problem Elmsglück auf Raedern Primärkosten- und Sekundärkostenrechnung (BAB)

Die Hilfsorganisation "Elmsglück" budgetiert. Hierzu nutzt Sie Hilfs- und Hauptkostenstellen mit entsprechender Sekundärkostenverrechnung (Innerbetriebliche Leistungsverrechnung).

Ermitteln Sie die Gemeinkostensumme je Hauptkostenstelle.

Vgl. zu diesem und weiteren Übungsgeneratoren: <http://thinkfuture.de/studium/wahlen/4>

Hier geht es zur praxisrelevanten Problemstellung / Aufgabenstellung →→→→→

Aufgabe (Check)

Bitte führen Sie die Primär- und Sekundärkostenrechnung durch.

Kostenarten	Summe	Kostenstellen / Anteile an der Kostenart				
		Allg. KSt	Material-KSt	Team 1	Team 2	Geschäfts-führung
Personalkosten	700.000,00 €	5	10	40	35	4
Aushilfen	60.000,00 €	5	10	40	35	3
Dienstleister	300.000,00 €	5	10	35	40	2
Energie	10.000,00 €	5	10	40	25	1
Abschreibungen	210.000,00 €	5	10	20	35	1
Material	230.000,00 €	5	10	40	35	2
Miete	80.000,00 €	5	10	30	35	3
Versicherungen	10.000,00 €	5	10	40	25	4
Schlüssel Umlage KSt 1	Allg. KSt	-	-	3	2	1
Schlüssel Umlage KSt 2	Material-KSt	-	-	2	3	1

Hier geht es zur Musterlösung →→→→→

Lösung

Kostenarten	Summe	Kostenstellen				
		Allg. KSt	Material-KSt	Team 1	Team 2	Geschäfts-führung
Personalkosten	700.000,00 €	37.234,04 €	74.468,09 €	297.872,34 €	260.638,30 €	29.787,23 €
Aushilfen	60.000,00 €	3.225,81 €	6.451,61 €	25.806,45 €	22.580,65 €	1.935,48 €
Dienstleister	300.000,00 €	16.304,35 €	32.608,70 €	114.130,43 €	130.434,78 €	6.521,74 €
Energie	10.000,00 €	617,28 €	1.234,57 €	4.938,27 €	3.086,42 €	123,46 €
Abschreibungen	210.000,00 €	14.788,73 €	29.577,46 €	59.154,93 €	103.521,13 €	2.957,75 €
Material	230.000,00 €	12.500,00 €	25.000,00 €	100.000,00 €	87.500,00 €	5.000,00 €
Miete	80.000,00 €	4.819,28 €	9.638,55 €	28.915,66 €	33.734,94 €	2.891,57 €
Versicherungen	10.000,00 €	595,24 €	1.190,48 €	4.761,90 €	2.976,19 €	476,19 €
Summe	1.600.000,00 €	90.084,73 €	180.169,46 €	635.580,00 €	644.472,40 €	49.693,42 €
Allg. KSt				→ 45.042,36 €	→ 30.028,24 €	→ 15.014,32 €
Material-KSt				→ 60.056,49 €	→ 90.084,73 €	→ 30.028,24 €
Summe Gemeinkosten				→ 74.067,85 €	→ 76.458,57 €	→ 94.735,78 €

Veränderungsmöglichkeit (Create) ...

KSt = Kostenstelle	
KSt 1 HilfsKSt	Allg. KSt
KSt 2 HilfsKSt	Material-KSt
KSt 3 HauptKSt	Team 1
KSt 4 HauptKSt	Team 2
KSt 5 HauptKSt	Geschäfts-führung

Kostenarten	Name	Summe	Anteil					Summe
			KSt 1	KSt 2	KSt 3	KSt 4	KSt 5	
Personalkosten	700.000,00 €	5	10	40	35	4	94	
Kostenart 1	Aushilfen	60.000,00 €	5	10	40	35	3	93
Kostenart 2	Dienstleister	300.000,00 €	5	10	35	40	2	92
Kostenart 3	Energie	10.000,00 €	5	10	40	25	1	81
Kostenart 4	Abschreibungen	210.000,00 €	5	10	20	35	1	71
Kostenart 5	Material	230.000,00 €	5	10	40	35	2	92
Kostenart 6	Miete	80.000,00 €	5	10	30	35	3	83
Kostenart 7	Versicherungen	10.000,00 €	5	10	40	25	4	84
Kostenart 8	Summe	1.600.000,00 €						
	Schlüssel Umlage KSt 1		3	2	1		6	
	Schlüssel Umlage KSt 2		2	3	1		6	

Bitte ändern Sie ggf. die grün hinterlegten Felder damit eine neue Aufgabenstellung entsteht.

... und eine weitere Aufgabe entsteht.

Solche Möglichkeiten werden von den Studierenden sehr begrüßt.

Der Übungsgenerator kann insbesondere auch in der Lerngruppe hervorragend genutzt werden. Aufgrund des Übungsgenerators kann ein Mitglied der Lerngruppe den anderen neue Aufgaben stellen und die Lösungsskizzen prüfen.

3.3 Skill Centered Learning & Teaching

<h3>Skill Centered Learning & Teaching</h3>	<h3>Kompetenzorientierte Lehre und Prüfungen</h3>
---	---

Unter **Kompetenzen** wird hier die Kombinationen von Wissen, Verständnis, Fähigkeiten, Fertigkeiten und ethischen Werten verstanden, mithilfe derer bestimmte Aufgaben zu erledigen bzw. bestimmte Probleme zu lösen sind. Dabei ist zu unterscheiden (Heister 2016):

- Wissen = (Intersubjektiv) überprüfbare Theorien und Fakten
- Verständnis = Inhaltliches Begreifen
- Ethische Werte = Sittliches Verständnis
- Fähigkeiten = Können = Angeborenes Vermögen, etwas aktiv zu tun, z.B. Auffassungsvermögen
- Fertigkeiten = Können = Erlerntes Verhalten, z.B. Sprechen.
- Fachliche und überfachliche Kompetenzen

Weiterhin ist die Differenzierung in **fachliche** und **überfachliche** Kompetenzen zu beachten. Beide Felder sind im Lehr- / Lernarrangement einbezogen.:

- Fachliche Kompetenzen sind solche, die unmittelbar mit dem Fachaspekt einer Aufgabe zusammenhängen, also beispielsweise die Kompetenz eines Arztes, zu diagnostizieren.
- Überfachliche Kompetenzen dienen z. B. zum Erwerb neuer Kompetenzen, beispielsweise die Recherchekompetenz.

Beiden Aspekten wird angemessen Rechnung getragen.

3.4 Meeting the Demands of the Employment Market

Demand Oriented Concepts

Konsequente Berücksichtigung der vom Arbeitsmarkt abgeleiteten Bedarfe

In das Konzept werden folgende Faktoren einbezogen.

- **Berufsqualifizierung** (Employability, Beschäftigungsfähigkeit, Arbeitsmarktfähigkeit) meint die Fähigkeit, am Arbeitsmarkt teilhaben/teilnehmen zu können und dabei die Erwartungen der Arbeitgeber an Arbeitnehmer durch entsprechende Kompetenzen zu erfüllen.
- Befähigung zur **Teilhabe innerhalb der Gesellschaft**: Bürgerliche Teilhabe innerhalb der Gesellschaft meint „das freiwillige, nicht auf finanzielle Vorteile gerichtete, das

Gemeinwohl fördernde Engagement von Bürgern zur Erreichung gemeinsamer Ziele (...). Im Gegensatz zum hoheitlichen Handeln der Verwaltung oder des Staates nehmen hier die Bürger etwas selbst in die Hand.“ (Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Bürgerschaftliches_Engagement).

- **Entwicklung der Persönlichkeit**: Unter der Entwicklung der Persönlichkeit sind die Entwicklung der (psychischen) Eigenschaften der Menschen zu verstehen: Kreativität, Flexibilität, Lernbereitschaft etc.

3.5 Considering Individual Needs - Intensive Contact to W. Heister

Considering Individual Learning Needs

Ermittlung und Einbeziehung der individuellen Bedarfe der Lernenden

KPKM2018
Startseite / Meine Kurse / KPKM2018

Allgemein

Newsletter
HERZLICH WILLKOMMEN

So lernen Sie erfolgreich | ...

				
WB 01: Bilanzpositionen	WB 02: GuV	WB 03: Budgetierung		
				
WB 04: Kennzahlen	WB 05: Kostenmanagement	WB 06: Kennzahlen im Kost...	WB 07: Finanzmanagement	WB 08: Controlling im Fina...
				
WB 09: Investitionsmanage...	WB 10: Controlling im Inves...	WB 11: Personalmanagement	Prozesse / Bereiche im PM	WB 13: Beschaffungsmana...

Der regelmäßige Kontakt zwischen Lernenden und dem Lehrenden kann auf unterschiedliche Art und Weise ermöglicht werden.

In jedem Fall soll ein **schneller, auf Wunsch intensiver und regelmäßiger Kontakt zu dem Verfasser als Lehrenden** realisiert werden.

(1) Grundsätzlich gilt: Der **Moodle Lernraum (virtuelles Klassenzimmer)** bildet einen zentralen Ausgangspunkt mit Lernplan, mit Leitfaden, mit Zugang zu allen Materialien, mit Zugang zu allen Services, Kontakt zwischen Studierenden und zu dem Lehrenden, z.B. Fragen, Erfahrungsaustausch, Fachdiskussionen etc.

2) Mittels **Adobe Connect (virtuelles Kommunikation)** finden regelmäßige Veranstaltungen statt und wird digital individuelle Beratung / Hilfe angeboten.

Es handelt sich um interaktive Veranstaltungen mit der Möglichkeit, Whiteboard, Chat, Gruppenarbeit u.a. zu nutzen.

Auch über Mobilgeräte ist eine Beteiligung an der Veranstaltung möglich.



(3) **Telefonische Beratung** seitens des Lehrenden, Besprechung von Fragen, Coaching, Planung und Austausch etc. ist "jederzeit" möglich.

(4) **Beratung per E-Mail:** Die Beantwortung von Fragen durch den Lehrenden, Austausch von Dokumenten etc. findet spätestens innerhalb von 24 Stunden statt.

(5) **Einbezug von Sozialen Medien:** Z.B. eine Community für die sehr schnelle Reaktion durch den Lehrenden und andere Studierende auf Hilfebedarf wird angeboten.

(6) Vielfalt von Materialien, mit AUDIO

Dadurch, dass möglichst viele Materialien mit Audio, also Erläuterungen, gesprochen durch den Lehrenden, zur Verfügung gestellt werden, entsteht mittels digitaler Methoden eine weitere, erhebliche **Nähe zum Lehrenden**.

Die individuellen Bedürfnisse der Studierenden wird auch regelmäßig durch Abfragen, Gespräche und Evaluationen ermittelt und berücksichtigt.

Den individuellen Bedürfnissen wird generell mittels folgender Standards eines digitalen Service Rechnung getragen.

Hier orientiert sich der Verfasser an den schon lange publizierten Standards von Prof. Dr. Markus Voeth von der Uni Hohenheim.

Siehe https://mub.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/marketing1/Lehre/Service-Versprechen_Poster_final.pdf.

Das Serviceversprechen des Unterzeichners lautet insbesondere:

1. **Individuelle Beratungen** zu den vom Verfasser angebotenen Veranstaltungen, zu allgemeinen und speziellen Themen des Studiums und der Berufswahl bzw. zu Praxisunternehmen etc. sind ständig möglich.
2. Persönliche **face to face Gesprächstermine** sind nach vorhergehender Vereinbarung auch sehr kurzfristig gerne vereinbar.
3. **Telefonische Beratungen** werden sehr gerne umgehend terminiert, ebenso Besprechungen per Skype oder im Adobe Connect Klassenzimmer.
4. **Email-Antworten** erfolgen an Arbeitstagen - meistens auch am Wochenende - innerhalb von 24 Stunden.
5. **Klausuren** und andere **Prüfungsleistungen** werden innerhalb von vier Wochen begutachtet.
6. Alle **Informationen** z.B. zu den **Veranstaltungen** werden online - garantiert leicht auffindbar - verfügbar gemacht.
7. Gerne unterstützt der Verfasser (vorgesehen) die **berufliche Entwicklung der Studierenden**. Er berät sie hier in betriebswirtschaftlichen Fragen und Fragen zu überfachlichen Kompetenzen gerne.
8. Der Verfasser vermittelt insbesondere über die sozialen Medien **Tipps & Tricks für die Studien- und Berufssituation** (z.B. über Twitter etc.)!

Ausnahmen von diesen Standards soll es nur urlaubsbedingt und ggf. krankheitsbedingt geben. Über diesen Tatbestand würden die Studierenden über die üblichen Kanäle des Fachbereichs informiert.

3.6 Proved Learning Cultures

Proved Learning Cultures	Innovative Lehr-/Lernkultur Futur[e]Ing. BWL Learning- /Virtual Community Sozialmanagement Bundesleitprojekt "Virt. Fachhochschule" BWL & ReWe
---------------------------------	---

Generell ist **learning4now - BWL^{digital}** an die vom Verfasser im Wesentlichen mitentwickelte **Lehr-/Lernkultur Futur[e]Ing.** angelehnt (vgl. Dahmen u.a. (2014)).



Das Kachelmodell enthält die dargestellten Elemente:

- Bedarfsorientierte Zielprofile sowie Kompetenzmanagement
- Förderliches Lehr-/Lernklima
- Verzahnte, auf die Arbeitswirklichkeit ausgerichtete, praxisorientierte, moderne Lehr-/Lerngestaltung
- Bedarfsgerecht entwickelte und fachgerecht, praxisorientiert, modern didaktisch aufbereitete und auf die Lernenden fokussierte Inhalte
- Eine auf die Bedürfnisse der Lerner abgestellte Lerninfrastruktur
- Integration der Unternehmenspraxis in die wesentlichen Lernprozesse
- System der individuellen Beratung & Betreuung (Coaching)
- Kompetenzorientierte Prüfungen
- Qualitätsmanagement

Weitere Erfahrungen aus der vom Verfasser gegründeten und betreuten Learning Community / Virtual Community Sozialprojekt und dem Bundesleitprojekt "Virtuelle Fachhochschule", bei dem der Verfasser als Teilprojektleiter tätig war, werden berücksichtigt.

3.7 Life Long Learning & Community / Networking

Life Long Learning & Community / Networking	Lebenslanges Lernen sowie Zusammenhalt / -wirken in einer (digitalen) Community / einem Netzwerk
--	---

Vom Verfasser betriebene **Communities** ermöglichen ein **Networking** der Lernenden untereinander und mit anderen Interessierten, z.B. Praktikerinnen und Praktiker, Alumni, Unternehmen.

In diesen können z.B. offene **Diskussionsrunden** digital geführt werden. So kann ein Austausch zwischen Studierenden, PraktikerInnen und WissenschaftlerInnen zu z.B. praxisrelevanten Themen durchgeführt werden. Ein "Think Tank", der durch das Engagement seitens des Verfassers moderiert wird.

Weiterhin ist eine **Vermittlung von Absolventen** in zu besetzende Stellen so im Optimalfall möglich.

Optionen zum **Lebenslangen Lernen** werden aufgezeigt und miteinander genutzt (Zusammenarbeit mit dem Team der Weiterbildung an der Hochschule Niederrhein).

In diesem Rahmen werden auch Angebote zu überfachlichen Kompetenzen angeboten.

Besonders **branchenspezifische Inputs in die Lehre** können durch die Netzwerke unterstützt werden, z.B. je nach Studienrichtung in Bezug auf Pflegeheime, ambulante Pflege, Jugendhilfe, Behindertenhilfe, Eingliederungshilfe, KiTa, Musikband, Museum, chem. Werk, Labor, Existenzgründung, Museum, Existenzgründung.

4 Die Grundstruktur eines Moduls innerhalb des Konzeptes learning4now - BWL^{digital}

Ein Modul mit 3 CP hat im Konzept learning4now - BWL^{digital} je Semester insgesamt folgenden **Workload**:

Workloadverteilung je Semester insgesamt 3 CP			Je Semesterwoche (15 Wochen)		
Std.	Workload	Ein Modul mit 3 CP hat im Konzept learning4now - BWL ^{digital} in der Regel je Semester insgesamt 90 Stunden Workload	Bricht man diesen Workload auf eine Semesterwoche herunter, so ergeben sich 6 Stunden	Std.	Workload
22,5	Vorbereitung			1,5	Kontaktzeit
22,5	Kontaktzeit (1,5 * 15)			1,5	Vorbereitung
22,5	Nachbereitung			1,5	Nachbereitung
22,5	Prüfungsvorbereitung			1,5	Prüfungsvorbereitung
90	Summe			6	Summe

Methodisch wird die **Wissensvermittlung vor der Präsenzphase** bevorzugt: "Im **Flipped (Inverted) Classroom** werden die Inhalte zum Beispiel als Videos angeboten, die sich der Student vor der eigentlichen Präsenzveranstaltung ansieht. Dort wird der Stoff dann angewendet, heißt in die Praxis eingeordnet, geübt, angewendet, diskutiert" (Quelle: Heister in: https://www.wz.de/kultur/viele-studenten-muessen-erst-noch-lernen-lernen_aid-26548315; 22.01.2019).

Flipped (Inverted) Classroom Selbststudium Vorbereitung (1,5 Std. je Woche)	
Minuten	Inhalt
30	Kompetenzentwicklung mittels multimedial aufbereiteter Bausteine (E-Nuggets): Video (E-Lectures; Live Digitized Lectures (sequenziert in kurze Einheiten, Nuggets, Vortragender WH), Podcast, Interaktive Adobe Presenter Elemente, Sequenzen in z.B. Adobe Captivate (produziert von WH)
30	Kompetenzentwicklung mittels Lektüre: Wissensbausteine, Lehrbücher (teilweise Autor WH), Freie Lernmaterialien wie z.B. Youtube Videos (Tipps zur Nutzung und tlw. inhaltliche Kommentierung der Lernmaterialien durch WH)
30	Kompetenzentwicklung mittels digitaler Übungen im Selbststudium (tlw. mit Audio und Video Erläuterungen, Autor WH)
90	Summe (Minuten pro Woche)

Die **Kontaktzeit** wird einerseits durch Präsenz im virtuellen Raum mittels Adobe Connect ermöglicht. Darüber hinaus werden möglichst viele Medien mit Audio und Video versehen, so etwa Power Point Präsentationen (Adobe Presenter), Mind Maps, PDF Dateien, Word Dateien, Excel Dateien, Bilder etc. Die Lernenden werden bei dem Durchgang durch Texte oder Präsentationen per Audio oder Video begleitet. Sie können gesprochene oder gefilmte Sequenzen "On Click" auslösen.

Flipped (Inverted) Classroom Teilweise Präsenz im Veranstaltungsraum mit Videoübertragung "Kontaktzeit" (1,5 Std. je Woche)	
Minuten	Inhalt
30	Überprüfung des Wissensstandes mittels digitalem Tests (E-Assessment, tlw. auch E-Peer-Assessment); formativ: Materialien WH)
60	Besprechung und praxisorientierte Anwendung der im Selbststudium (Vorbereitung) entwickelten Kompetenzen (Adobe Connect; per Videoübertragung oder Chat), Vertiefung & Lösung von im Selbststudium aufgetretenen individuellen Fragen und Problemen (WH; Tutor)
	Teilweise digitale Einbeziehung von Expertinnen und Experten aus der Berufspraxis (Videos, Audios, Live-Schaltung)
	Nutzung einer durchgehenden Fallstudie (ggf. Angebot eines Makerspace für betriebswirtschaftliche Fragen und Konzepte) - hier also auch Zusammenarbeit an betrieblich orientierten Aufgabestellungen mittels Kollaborationssoftware
	Per Bildübertragung oder Chat moderierte Übungen (WH)
90	Summe (Minuten pro Woche)

Die Kontaktzeit entspricht damit in anderer digitaler Form etwa der, die auch in der Präsenzveranstaltung vorgesehen ist.

Wie auch die Vorbereitung, so findet die Nachbereitung im **Selbststudium** statt.

Flipped (Inverted) Classroom Selbststudium Nachbereitung (1,5 Std. je Woche)	
Minuten	Inhalt
30	Digital angeleitete Kompetenzentwicklung: Elaboration, Vertiefung, Einübung und Anwendung
30	Individuelle Kompetenzentwicklung im Selbststudium: Lernen, Vertiefung, digitale Selbstlernaufgaben, Musterklausur, Übungen, Tests
30	Digitale und face to face Arbeit in der Lerngruppe (Alternativ: Selbststudium, M-Learning (Mobil Learning))
90	Summe (Minuten pro Woche)

Prüfungsvorbereitung (1,5 Std. je Woche) Selbststudium	
Minuten	Inhalt
90	Lernen, Repetieren, Üben etc.
90	Summe (Minuten pro Woche)

Die **Prüfung** ist am Ende des Tages in der Regel eine Klausur oder andere kompetenzorientierte Leistung:

Prüfung	
45 - 60 Minuten	Kompetenzorientierte Prüfung mittels Klausur, in der Regel 5 Prüfungsaufgaben
	Kompetenzorientierte Prüfung mittels E-Portfolio, in der Regel 10 - 15 Prüfungsaufgaben

Ein weiterer Schwerpunkt besteht in dem Aufbau einer **Community** / eines **Netzwerkes**, das nicht nur nach dem Studium eine Alumni-Gemeinschaft bildet, sondern auch die Lernenden z.B. durch aktuelle Informationen im Semester begleitet.

Begleitendes und Post Modulstudium Community / Netzwerk	
Optional	Facebook (oder anderer)
Optional	Twitter
Optional	Game Based Learning - Quiz
Optional	Makerspace

5 Die Lehre an der Hochschule Niederrhein als Beispiel des Konzeptes **learning4now** - **BWL** digital

Am **Beispiel** der vom Verfasser im **Modul 3.1 im Master Kulturpädagogik / Kulturmanagement (KPKM)** gelehrteten Veranstaltung "3.1. **BWL / Rechnungswesen**" soll das konkrete Vorgehen verdeutlicht werden.

Gegenstand: Prinzipien einer verantwortungsbewussten Steuerung der Finanzen und der Kosten, Controlling. Inhaltlich geht es dabei um Folgendes: Die Studierenden werden Grundkenntnisse über die ökonomische Basis kultureller Einrichtungen erwerben. Hierzu müssen sie sich in die

Prinzipien einer verantwortungsbewussten Steuerung der Finanzen und der Kosten einarbeiten.

Dabei sind folgende Gelingensfaktoren der Veranstaltung besonders hervorzuheben:

Individuelle Planung, Intensive Kommunikation, Motivation zur aktiven Teilnahme, Klarheit in Planung und Umsetzung, Persönliche Kontakte, Multimediale Materialien, Kompetenzorientierte Prüfungen, Community und Netzwerk. **Nachfolgend wir die konkrete Umsetzung von Veranstaltungen je Semesterwoche mit Vor- und Nachbereitungsplan beispielhaft aufgezeigt (Grundprinzip Inverted Classroom):**

Beispiel 1 (1 Semesterwoche), Thema Kostenstellenrechnung:

Thema: Kostenstellenrechnung		
Vorbereitung (90 Min.)	Kontaktzeit (90 Min.)	Nachbereitung (90 Min.)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Vorwissen und Studium Vorlesungsvideo WH (30 Min.) ▪ Analoges Wissensbaustein (Skriptteil) (30 Min.) ▪ Digitale Übung (30 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Vorwissen + Lösungsbesprechung in Adobe Connect (30 Min.) ▪ ELecture Adobe Connect live Übungen Adobe Connect live (60 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mind Map (30 Min.) ▪ Probeklausur (30 Min.) ▪ Übungsgenerator Excel (30 Min.)
		Prüfungsvorbereitung
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuell, 90 Min., z.B. Exzerpt und Flash Cards

Beispiel 2 (1 Semesterwoche), Thema Finanzmanagement:

Grundlagen Finanzmanagement		
Vorbereitung (90 Min.)	Kontaktzeit (90 Min.)	Nachbereitung (90 Min.)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Vorw. CBT (30 Min.) ▪ Von WH kommentierte Youtube Videos (30 Min.) ▪ Virtuelle Übung in der Lerngruppe zur Beantwortung einer von WH veröffentlichten Frage (30 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Vorwissen aus Vorbereitung + Webinar in Moodle (H5P) (30 Min.) ▪ Audio von Praktiker in Verbindung mit Übungen Adobe Connect live (60 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernposter als Übersicht (30 Min.) ▪ Beispielhafte Klausuraufgaben (30 Min.) ▪ Quiz (30 Min.)
		Prüfungsvorbereitung
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuell z.B. Mind Maps erstellen (90 Min.)

Beispiel 3 (1 Semesterwoche), Thema Grundlagen Investitionsmanagement:

Grundlagen Investitionsmanagement		
Vorbereitung (90 Min.)	Kontaktzeit (90 Min.)	Nachbereitung (90 Min.)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Vorwissen und Audio WH zu einem Thesepapier (30 Min.) ▪ Fachartikel (30 Min.) ▪ WH kommentierte Excel Datei (30 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Test Game Based Learning (30 Min) ▪ Vortrag WH Adobe Connect live, Übertragung in Vorlesungsraum, mit E-Umfragen (60 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Glossar (30 Min.) ▪ Fallbeispiel digital im Internet (30 Min.) ▪ Übungen / Test / Quiz (30 Min.)
		Prüfungsvorbereitung
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuell, 90 Min.

6 Verwendete und weiterführende Literatur

- Arnold, M. (2002): Aspekte einer modernen Neurodidaktik: Emotionen und Kognitionen im Lernprozess. München: Vögel.
- Becker, N. (2006): Die neurowissenschaftliche Herausforderung der Pädagogik. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Brand, M.; Markowitsch, H. J. (2009): Lernen und Gedächtnis aus neurowissenschaftlicher Perspektive - Konsequenzen für die Gestaltung des Schulunterrichts . In: Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 69 - 85.
- Braun, A.K.; Meier, M. (2006): Wie Gehirne laufen lernen oder: „Früh übt sich, wer ein Meister werden will!“ In: Herrmann, U. (Hrsg.): Neurodidaktik. Grundlagen und Vorschläge für ein gehirngerechtes Lehren und Lernen. Weinheim/ Basel: Beltz. S. 507–520.
- Buddeberg, C.; Abel, T. (2004): Psychosoziale Medizin: mit 84 Tabellen. Berlin [u. a.]: Springer.
- Dahmen, N.; Göttert, J.; Heister, W.; Kaltenecker, T.; Toszkowski, G.; Waldhorst, A. (2014): Futur[e]Ing. - Pilotversuch zu einem neuen Studiengangkonzept mit LabVIEW als fachübergreifende Modellierungs- und Entwicklungsplattform. In: Rahman Jamal, R.; Heinze, R. (Hrsg.). Virtuelle Instrumente in der Praxis, Mess-, Steuer-, Regel- und embedded-Systeme. Berlin-Offenbach: VDE-Verlag GmbH, Seite 248 - 254.
- Dräger, J.; Müller-Eiselt, R. (2015): Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können. München: Deutsche Verlags-Anstalt.
- Erpenbeck, J; Heyse, V. (2010): Aktualisierter KompetenzAtlas. In: Heyse, V./ Erpenbeck, J./Ortmann, S. (Hrsg.): Grundstrukturen menschlicher Kompetenzen. Praxiserprobte Konzepte und Instrumente, Münster, New York, München, Berlin: Waxmann, Anhang 2, S. 123–155.
- Fleischmann, J. (2002): Phineas Gage: a gruesome but true story about brain science. Boston: Houghton Mifflin.
- Förstl, H. (2005): Neurodegenerative und verwandte Erkrankungen. In: Förstl, H. (Hrsg.): Frontalhirn: Funktionen und Erkrankungen; mit 28 Tabellen. Heidelberg: Springer. S. 143–176.
- Friedrich, G. (2009): >Neurodidaktik< - eine neue Didaktik? Zwei Praxisberichte aus methodisch - didaktischem Neuland. In: Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 272 - 285.
- Gasser, P. (2010): Gehirngerecht lernen. Bern: hep verlag.
- Gasser, P. (2011): Lerne lieber gehirngerecht! Bern: hep verlag.
- Göppel, R. (2014): Gehirn, Psyche, Bildung: Chancen und Grenzen einer Neuropädagogik. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.
- Heckmair, B.; Michl, W. (2013): Von der Hand zum Hirn und zurück : Bewegtes Lernen im Fokus der Hirnforschung, Grundlagen der Weiterbildung. Augsburg: Ziel.
- Heister, W. (2017): Die Abschlussarbeit. In neun Etappen von der Themensuche zur Abgabe, Stuttgart: Schaeffer Poeschel
- Heister, W. (2016): Der Hochschul-Coach, Stuttgart: Schaeffer-Poeschel
- Heister, W.; Finke, M. (2016): Der Prüfungs-Coach, Stuttgart: Schaeffer-Poeschel
- Heister, W. (2014): 11 Dinge zum Unistart, Stuttgart: Schaeffer-Poeschel.
- Heister, W. u.a. (2011): Studieren mit Erfolg: Wissenschaftliches Arbeiten für Wirtschaftswissenschaftler, 2. Auflage Stuttgart: Schaeffer-Poeschel.
- Heister, W. (2010): Die Fallstudienmethode "Klaus Höhnerbach", in: Brall, S u.a. (Hrsg.); Keiner liebt mich. Basiswissen attraktiv vermitteln. Norderstedt: Books on Demand, S. 45 – 51.
- Heister, W. (2009): Studieren mit Erfolg: Effizientes Lernen und Selbstmanagement in Bachelor-, Master- und Diplomstudiengängen, 2. Auflage Stuttgart: Schaeffer-Poeschel.
- Heister, W. u.a. (2007): Studieren mit Erfolg: Prüfungen meistern – Klausuren, Kolloquien, Präsentationen, Bewerbungsgespräche, Stuttgart: Schaeffer-Poeschel.
- Heister, W. (2004): Virtual Community - Sozialmanagement: Der Lerner ist Mittelpunkt! In: Brinker, T. u.a. (Hrsg.), Hochschuldidaktik an Fachhochschulen, Bielefeld 2004, S. 205 - 210.
- Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz.

Herrmann, U. (2009b): Neurodidaktik - neue Wege des Lehrens und Lernens. In: Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 9 - 16.

Hüther, G. (2006): Die Bedeutung sozialer Erfahrungen für die Strukturentwicklung des menschlichen Gehirns. In: Herrmann, U. (Hrsg.): Neurodidaktik. Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. Weinheim/Basel: Beltz. S. 41–48.

Hüther, G. (2011): Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Hüther, F.; Lang, S. M. (2017): Neurodidaktik für Trainer: Trainingsmethoden effektiver gestalten nach den neuesten Erkenntnissen der Gehirnforschung. Bonn: managerSeminare Verlags GmbH.

Jacobs, A.M.; Hutzler, F.; Engl, V. (2009): Fortschritte in der eurokognitiven Lern- und Gedächtnisforschung. In: Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 86 - 96.

Kaiser, A. (2007): Didaktische und methodische Planung von Kursen: Erstellen einer Strukturplanung. In: Kaiser, A.; Buddenberg, V.; Hohenstein, K.; Holzapfel, C.; Uemminghaus, M.; Wolter, M. (Hrsg.): Kursplanung, Lerndiagnose und Lernberatung. Handreichung für die Bildungspraxis. Bielefeld: Bertelsmann Verlag, S. 15-22.

Kerres, M. (2003). Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien in der Bildung. In Keil-Slawik, R.; Kerres, M. (Ed.), Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien. Münster: Waxmann, S. 31 - 44.

Neuß, N. (2009): Medienpädagogische Entgegnungen – Eine Auseinandersetzung mit den populären Auffassungen von Prof. Spitzer aus Sicht der Elementarbildung. In: Lauff, J.; Röllecke, R. (Hrsg.): Kinder im Blick : Medienkompetenz statt Medienabstinenz. Bielefeld: GMK. S. 15–35.

Pauen, S. (2006): Zeitfenster der Gehirn- und Verhaltensentwicklung: Modethema oder Klassiker? In: Herrmann, U. (Hrsg.): Neurodidaktik. Grundlagen und Vorschläge für ein gehirngerechtes Lehren und Lernen. Weinheim/Basel: Beltz. S. 521–530.

Preiß, G. (Hrsg.) (1996): Neurodidaktik: theoretische und praktische Beiträge. Pfaffenweiler: Centaurus-Verl.-Ges.

Reich, E. (2005): Denken und Lernen: Hirnforschung und pädagogische Praxis. Darmstadt: Wiss. Buchges.

Roth, G. (2003): Fühlen, Denken, Handeln : Wie das Gehirn unser Verhalten steuert. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Roth, G. (2009): Warum sind Lehren und Lernen so schwierig? In: Herrmann, U. (2009a): Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen. 2. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 58 - 68.

Roth, G. (2011): Bildung braucht Persönlichkeit: Wie Lernen gelingt. Stuttgart: Klett-Cotta.

Schaumburg, H.; Issing, L. J. (2004): Interaktives Lernen mit Multimedia. In: Mangold, R.; Vorderer, P. (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: Hogrefe. S. 717–742.

Spitzer, M. (2005): Wie funktioniert das Gehirn? Auf dem Weg zu einer neuen Lernwissenschaft. Stuttgart: Schattauer.

Spitzer, M. (2006): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. München: Dt. Taschenbuch-Verlag.

Spitzer, M. (2010): Medizin für die Bildung : Ein Weg aus der Krise. Heidelberg: Spektrum, Akad. Verl.

Spitzer, M. (2014): Digitale Demenz : Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.

Stern, E.; Grabner, R.; Schumacher, R.; unter Mitarbeit von Neuer, C.; Saalbach, H.; Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (Hrsg.) (2007): Lehr-Lern-Forschung und Neurowissenschaften: Erwartungen, Befunde und Forschungsperspektiven. Bonn, Berlin: BMBF.

Wannemacher, K.; Jungermann, I.; Scholz, J.; Tercanli, H.; von Villiez, A. (Geschäftsstelle Hochschulforum Digitalisierung beim Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. Hrsg.) (2016): Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. HIS-Institut für Hochschulentwicklung (HIS-HE). 2. Jahrgang Essen: Edition Stifterverband - Verwaltungsgesellschaft für Wissenschaftspflege mbH; https://www.che.de/downloads/HFD_AP_Nr_15_Digitale_Lernszenarien.pdf (22.01.2019).