

Inhalt

| | |
|----------------------|----------|
| Vorwort | 9 |
|----------------------|----------|

Teil I: Hintergründe zur Arbeit mit EMPAMOS

»It's the motivation, stupid!«

EMPAMOS als Sprache, um Motivation neu zu denken und zu gestalten

| | |
|--------------------------|-----------|
| <i>Thomas Voit</i> | <i>15</i> |
|--------------------------|-----------|

Überwinden von Sprachbarrieren mit EMPAMOS

Kooperationsformate in der Hochschulbildung

| | |
|---|-----------|
| <i>Thomas Bröker, Benjamin Zinger, Ann Marie Wester</i> | <i>37</i> |
|---|-----------|

Teil II: Beiträge aus der erweiterten Community des Arbeitskreises »SPIELfeld Lernen«

Blaupausen für Lernangebote - didaktische Szenarien mit EMPAMOS

intuitiv visualisieren und anwenden

| | |
|----------------------------|-----------|
| <i>Daniel Behnke</i> | <i>57</i> |
|----------------------------|-----------|

Handlungskompetenz stärken: ein partizipatives, gamifiziertes Lehr-Lernarrangement für Smart Textiles

| | |
|-------------------------------|-----------|
| <i>Manuela Bräuning</i> | <i>79</i> |
|-------------------------------|-----------|

Misfit-Lehrevaluation: Perspektivwechsel und neue Lehrverbesserungsideen

| | |
|--------------------------------|------------|
| <i>Thomas Kirchmeier</i> | <i>103</i> |
|--------------------------------|------------|

| | |
|---|-----|
| Über die strukturierte Entwicklung digitaler Lehr- und Lernformate mit EMPAMOS – Erkenntnisse aus einem Lehrprojekt <i>Stefanie Neumaier, Anja Bettina Schmiedt</i> | 121 |
|---|-----|

Teil III: Beiträge aus dem ersten Jahrgang des Programms Lehrlabor³

| | |
|--|-----|
| Praxisbezogene Lehre mit EMPAMOS motivierend gestalten <i>Victoria Bertels, Christine Wissel</i> | 141 |
|--|-----|

Spielerisches Lernen

| | |
|---|-----|
| Optimierung praktischer Lehrveranstaltungen in der Medizintechnik im Hinblick auf Motivation und Kompetenzentwicklung mithilfe der EMPAMOS-Methode <i>Christian Hanshans, Melanie Rammler</i> | 161 |
|---|-----|

Wie kann die Spiel-Perspektive dabei helfen, die perfekte digital-analoge Lernumgebung für Kreative zu schaffen?

| | |
|---|-----|
| Transformation eines veralteten Computerlabors <i>Tilman Zitzmann</i> | 175 |
|---|-----|

Teil IV: Kurzbeiträge aus dem zweiten Jahrgang des Programms Lehrlabor³

| | |
|---|-----|
| Das interdisziplinäre Modul »Energiesysteme in der Transformation« optimieren <i>Beatrice Dernbach, Barbara Meissner, Erik Aepler</i> | 197 |
|---|-----|

Kombination aus SCALE-UP und Peer-Teaching für die Vermittlung medizinischer Grundlagen in biomedizinischen Studiengängen

| | |
|--|-----|
| Christian Hanshans, Friederike Burkhardt, Melanie Rammler | 211 |
|--|-----|

KADalyzer – mehr Begeisterung für Chemie

| | |
|--|-----|
| Anke Kaluza, Katharina Neumann, Denise Bohrisch | 227 |
|--|-----|

| | |
|---|-----|
| SPIEL – Software-Programmierung intensiv erleben und lernen <i>Alison McNamara, Jonathan Klemm, Laurin Niclas Dörre</i> | 241 |
| Integration physikalisch-mathematischer Concept Maps in die Hochschullehre <i>Raik Pawlowsky, Michael Wick, Christian Adler</i> | 257 |
| Generative künstliche Intelligenz und Mathematik in der Hochschullehre Ein Rendezvous zwischen Euphorie und Skepsis <i>Anja Bettina Schmiedt, Monika Sussmann, Joy Klemcke</i> | 269 |

Anhang

| | |
|--|-----|
| A. Dank – ein gemeinsames Spielfeld | 287 |
| B. Die Trennblätter – ein Badge | 289 |
| C. Glossar EMPAMOS – eine Ressource | 291 |
| D. Bildrechte ICON Credits – ein unveränderliches Spielfeld | 297 |
| E. Autor:innen – ein Team | 305 |