

Bewerbung um ein Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre

Projekt „Kostenmanagement: Kombination von Inverted Classroom und Gamification“

1. MOTIVATION FÜR EIN FELLOWSHIP UND DAS KONKRETE PROJEKT

1.1. *Persönliche Motivation/Ausgangslage*

Zum Sommersemester 2016 habe ich den Lehrstuhl für Betriebswirtschaftslehre, insb. Controlling an der Ruhr-Universität Bochum übernommen und mittlerweile die grundlegenden Aufbauarbeiten abgeschlossen. Den somit nun gewonnenen Handlungsspielraum möchte ich nutzen, um mein Lehrprogramm so (weiter) zu entwickeln, dass dieses den spezifischen Bedürfnissen der heutigen Studierenden gerecht wird und die veränderten Chancen der akademischen Wissensvermittlung aufgreift.

Als junger Hochschullehrer ist es mir ein zentrales Anliegen, digitale Technologien zur Verbesserung der Hochschullehre zu nutzen. So verwende ich bereits jetzt verschiedene Elemente der digitalen Hochschullehre wie beispielsweise die Videoaufzeichnung sämtlicher meiner Vorlesungen. Aufgrund der sehr positiven Resonanz seitens der Studierenden möchte ich mein Engagement in der digitalen Hochschullehre weiter ausbauen und damit eine nachweisbare, signifikante Optimierung der Qualität meiner Lehre erreichen. Diese Optimierung soll dazu beitragen, die Studierenden besser auf den Beruf vorzubereiten, indem aktives sowie partizipatives Lernen gefördert und der Praxisbezug weiter verbessert wird. Zudem wird den persönlichen Bedürfnisse und Lebenslagen der Studierenden Rechnung getragen und damit Studienzeiten verkürzt.

Speziell in Bezug auf die ausgeschriebenen Fellowships für Innovationen in der digitalen Hochschullehre reizt mich der intensive, interdisziplinäre Austausch zwischen den Fellows, da dieser sehr wichtige Impulse für die kontinuierliche Verbesserung der eigenen, digitalen Hochschullehre erwarten lässt. Dass ein solcher Austausch äußerst fruchtbar ist, konnte ich bereits durch ein mir im Jahr 2012 zugewendetes forschungsbezogenes Fellowship erfahren (Jackstädt Fellowship).¹ Umgekehrt konnte ich erfahren, dass es mir selbst sehr große Freude bereitet, andere Hochschullehrer/innen an meinen Erfahrungen partizipieren zu lassen und über Erfolge wie Misserfolge zu diskutieren und aus diesen in der Diskussion zu lernen.

1.2. *Inhaltliche Motivation/Ausgangslage*

Das Modul „Kostenmanagement“ im Bachelorstudiengang Management and Economics an der Ruhr-Universität Bochum wird jeweils im Sommersemester angeboten und von einer großen Anzahl (> 200) von Studierenden belegt. Bislang wird das Modul als traditionelle Großveranstaltung durchgeführt, woraus sich inhaltliche und zeitliche Restriktionen ergeben, denen mithilfe der intensiven Nutzung von Elementen der digitalen Lehre begegnet werden soll.

¹ Der Erfolg des Jackstädt Fellowship zeigt sich nicht zuletzt daran, dass es gelungen ist, die Forschungsaktivitäten zu verstetigen. In Analogie zu dem Jackstädt Fellowship erhoffe ich mir von dem Fellowship in der digitalen Hochschullehre einen ähnlichen Startimpuls, der zu einer dauerhaften Qualitätssteigerung meiner Aktivitäten führt.

In Bezug auf die inhaltlichen Restriktionen hat sich gezeigt, dass die Studierenden sehr heterogene Vorkenntnisse, Interessen und Arbeitshaltungen mitbringen und häufig auch in ihrem Elternhaus die Erfahrung fehlt, wie ein Studium erfolgreich absolviert werden kann (Hinweis: An der Ruhr-Universität Bochum ist ein überdurchschnittlicher Anteil der Studierenden Erstakademiker/in). Daher sind vielfach passive Lernhaltungen in den Präsenzveranstaltungen zu beobachten, was sich bspw. daran zeigt, dass nur wenige Studierende sich an Diskussionen beteiligen. Zudem bereiten die Studierenden sich sehr unterschiedlich auf die einzelnen Veranstaltungstermine vor, sodass eine gewinnbringende Diskussion während der Präsenzveranstaltungen kaum möglich ist. In Bezug auf die zeitlichen Restriktionen konnte ich beobachten, dass die Studierenden an einer zeitlichen Flexibilisierung der Veranstaltung interessiert sind. So wurde in meiner Evaluation besonders positiv herausgestellt, dass die Vorlesungsaufzeichnung die Auswahl der besuchten Module erleichtert, da Überschneidungen weniger problematisch sind, und zudem die zeitliche Flexibilisierung mehr Möglichkeiten für extrakurrikuläre Aktivitäten lässt. Letztere sind insbesondere im Fachgebiet der Wirtschaftswissenschaften von sehr hoher Relevanz, da diese von potenziellen Arbeitgebern immer stärker gefordert werden und zudem die Studierenden vielfach einer Werkstudententätigkeit nachgehen.

Durch die konsequente Nutzung von Elementen der digitalen Lehre soll somit eine Individualisierung der Lehre weiter gefördert werden, die den spezifischen Hintergründen, Bedürfnissen und Kapazitäten der Studierenden Rechnung trägt. Zugleich können Freiräume für die Präsenzlehre gewonnen werden, in welchen deutlich besser weiterführende Fragen und Querverbindungen zwischen Forschung und Lehre diskutiert werden können. Dabei sollen spieltypische Elemente (Gamification) genutzt werden, um die Motivation und den Lernerfolg der Studierenden zu steigern. Das hier vorgeschlagene Projekt soll insofern als Leuchtturmprojekt an meinem Lehrstuhl dienen und im Erfolgsfall auf mein gesamtes Lehrangebot ausgeweitet werden.

2. PROJEKTBESCHREIBUNG

2.1. Lehr- und Lernziele

Übergeordnetes didaktisches Ziel ist die Verbindung der Vorteile von Präsenz- und Onlineelementen im Sinne eines Formats des Blended Learning. Konkret soll das Modul „Kostenmanagement“ durch die intensive Nutzung von innovativen Elementen der digitalen Lehre künftig als Inverted Classroom durchgeführt und durch die Anwendung spieltypischer Elemente besonders attraktiv gestaltet werden. Daher sollen die Studierenden zunächst eigenständig mithilfe digitaler Lehrmaterialien (Online-Lehreinheiten) den folgenden Präsenztermin im Selbststudium vorbereiten. Die Onlineübungen werden durch Präsenzübungen begleitet, um offene Fragen diskutieren und Lerninhalte weiter festigen zu können. Im darauf folgenden Präsenztermin werden die Lerninhalte vertiefend und interaktiv behandelt. Mittels digital zur Verfügung gestellter Übungsaufgaben können die Studierenden die Lerninhalte im nachbereitenden Selbststudium weiter einüben, bekommen unmittelbares Feedback zu ihrem Lernerfolg und können sich dadurch optimal auf die Modulabschlussprüfung vorbereiten.

Mit meinem Lehrkonzept verfolge ich die Zielsetzung, die Kompetenzen der Studierenden in den drei Bereichen zu fördern, die unmittelbar die Anforderungsprofile von Unternehmen an Controller/innen aufgreift. Erstens sollen die Studierenden ein profundes Fachwissen im Fachgebiet Controlling erwerben (Fachkompetenz). Zweitens sollen die Studierenden das erlernte Fachwissen sachgerecht auf kon-

krete betriebswirtschaftliche Problemstellungen anzuwenden können (Methodenkompetenz). Drittens möchte ich die Selbstreflexion der Studierenden in Bezug auf ihren individuellen Wissensstand fördern, um ein strukturiertes und reflektiertes individuelles Lernen zu ermöglichen (Selbstkompetenz).

Die Durchführung des Moduls „Kostenmanagement“ als Inverted Classroom zielt darauf ab, die Lern- und Lehrziele meines Lehrkonzepts signifikant besser zu erfüllen und damit zugleich positiv auf den Studienerfolg und die Studiendauer zu wirken. Konkret erlaubt der Inverted Classroom, dass sich die Studierenden ausgehend von ihrem individuellen Kenntnisstand strukturiert das Fachwissen des Moduls „Kostenmanagement“ aneignen. So sollen die Studierenden nach Abschluss des Moduls in der Lage sein, ausgehend von den Problemen der traditionellen Kostenrechnung die Instrumente des Kostenmanagements problemadäquat anzuwenden, Kosteninformationen zu interpretieren und auf dieser Basis sachgerechte und fundierte Entscheidungen zu treffen. Mittels des Inverted Classroom wird eine Individualisierung der Lernumgebung erreicht, was vor dem Hintergrund der hohen Anzahl an Teilnehmer/innen mit ihren heterogenen Vorkenntnissen, Interessen und Arbeitshaltungen von besonderem Nutzen ist. Der Einsatz von spieltypischen Elementen soll die Motivation für das Selbststudium fördern, so dass die Studierenden die Chancen des Inverted Classrooms optimal für sich nutzen.

Ferner trägt die Neugestaltung des Moduls zu einer signifikant besseren Förderung der Methodenkompetenz bei. In der bisherigen, traditionellen Vorgehensweise fällt es den Studierenden vielfach schwer, nicht nur Fachwissen (oft ausschließlich auswendig) zu lernen, sondern dieses auch auf neuartige Fragestellungen übertragen zu können. Die Durchführung des Moduls als Inverted Classroom ermöglicht es nun, dass die Studierenden sich bereits vor dem Präsenztermin durch die bereitgestellten digitalen Lehrmaterialien mit den Lerninhalten auseinandersetzen. Dadurch können im jeweils folgenden Präsenztermin die Lerninhalte besser im Diskurs reflektiert werden, so dass die Studierenden ein breiteres konzeptionelles Wissen erwerben und insbesondere auch neuartige Fragestellungen besser erfassen sowie bearbeiten.²

Ferner unterstützt das neugestaltete Modul bei dem Erwerb von Selbstkompetenz, indem die Studierenden deutlich umfassenderes Feedback zu ihrem Lernstand erhalten.³ Während der Phase der Vorbereitung eines Präsenztermins vereinfachen die bereitgestellten digitalen Lehrmaterialien den Diskurs der Studierenden untereinander. Dies ermöglicht den Studierenden, eigene Schwächen zu erkennen und diesen frühzeitig durch wiederholte Nutzung der Lehrmaterialien zu begegnen. Zudem fördert die Präsenzveranstaltung ein strukturiertes, semesterbegleitendes Lernen und bietet die Möglichkeit, den eigenen Wissensstand zu reflektieren und offene Sachverhalte zu erörtern. Die zum nachbereitenden Selbststudium zur Verfügung gestellten Übungsaufgaben zeigen den Studierenden ebenfalls frühzeitig etwaige Defizite auf und dienen dazu, sich strukturiert auf die Modulabschlussprüfung vorzubereiten. Durch dieses integrative Konzept wird erreicht, dass Wissenslücken nicht erst kurz vor der Klausur oder sogar erst während der Klausur erkannt werden. Insgesamt fördert die Neugestaltung des Moduls somit die Kompetenz der Studierenden, sich selbstständig und unter Be-

² Im Sinne der Taxonomie der Lernstufen nach Bloom können somit die vergleichsweise einfachen Stufen des Wissens und Verstehens in das vorbereitende Selbststudium ausgelagert werden, so dass in der Präsenzphase an den komplexeren Lernstufen (anwenden, analysieren, evaluieren, erschaffen) gearbeitet werden kann. Damit wird es mir in meiner Rolle als Dozent deutlich besser möglich, die Studierenden gerade bei den anspruchsvollen Lernstufen zu unterstützen.

³ Feedback stellt zugleich ein zentrales Element von Ansätzen des Gamification dar.

rücksichtigung der eigenen Fähigkeiten und des eigenen Lehrstands die Lerninhalte anzueignen, was vor dem Hintergrund der höheren Bedeutung des lebenslangen Lernens in Zeiten des digitalen Wandels auch über das Studium hinaus wirken soll.

2.2. Zielgruppe

Die Zielgruppe des Wahlpflichtmoduls „Kostenmanagement“, welches zugleich Bestandteil der Spezialisierung Accounting, Finance and Taxation ist, sind Studierende im Bachelorstudium Management and Economics im 3. bis 6. Fachsemester. Die erhebliche zeitliche Flexibilität der Einordnung im Studienverlauf ergibt sich daraus, dass die Studienstruktur des Studiengangs Management and Economics insgesamt durch große Wahlfreiheit geprägt ist, so dass die Studierenden sich ihre Module optimal zusammenstellen können.

Gleichzeitig bringen die Studierenden dadurch jedoch sehr heterogene Vorkenntnisse mit. Damit ist eine Individualisierung der Lernumgebung für die Zielgruppe von besonderer Relevanz, weshalb das hier vorgeschlagene Lehrkonzept besonders passgenau erscheint. In Bezug auf die zu erwartende Teilnehmerzahl zeigen die Erfahrungen, dass dauerhaft mit einer Kohorte von mehr als 200 Studierenden gerechnet werden kann.

2.3. Ablauf und Einsatz digitaler Lehrmaterialien

Der zeitliche Ablauf einer Vorlesungswoche des Moduls „Kostenmanagement“ in der neugestalteten Fassung als Inverted Classroom ist in Abbildung 1 dargestellt.

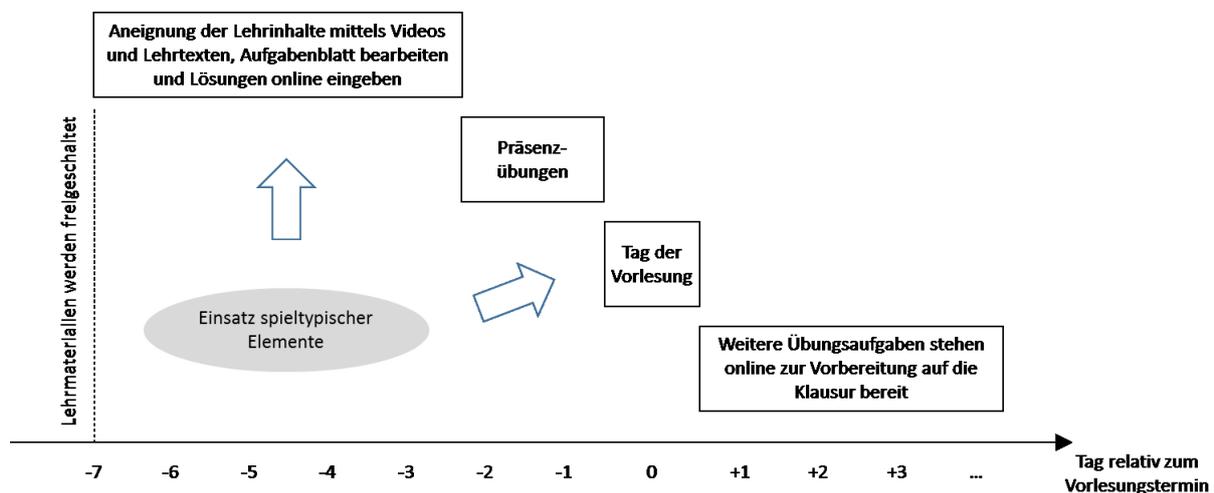


Abbildung 1: Ablauf einer Vorlesungswoche

Grundsätzlich wird in jeder Vorlesungswoche ein spezifisches Thema (z.B. Target Costing oder Prozesskostenrechnung) behandelt. Eine Vorlesungswoche beginnt damit, dass eine Woche vor dem Vorlesungstermin die Lehrmaterialien zum Thema der Woche freigeschaltet werden, so dass sich die Studierenden die Grundlagen im Selbststudium aneignen können. Konkret stehen den Studierenden ein Lehrvideo sowie ein zugehöriges Aufgabenblatt online zur Verfügung. Besonders herauszustellen ist, dass das Lehrvideo durch reale Fallbeispiele aus der Praxis bereichert wird, die von Experten aus

der Praxis dargestellt werden. Dadurch kann der Praxisbezug der Ausbildung unmittelbar verdeutlicht und die Lernmotivation gesteigert werden.⁴ Ein traditioneller Lehrtext ergänzt die Lehrmaterialien, um dem Spektrum unterschiedlicher Lehrtypen bestmöglich gerecht zu werden. Die Studierenden haben dann ca. vier Tage Zeit, um die Aufgaben mit Hilfe des Lehrvideos, des Lehrtextes oder ggf. weiterer Literatur zu lösen. Die Studierenden können dann ihre Lösungen bis drei Tage vor dem Vorlesungstermin online eingeben. Im Anschluss daran erhalten die Studierenden Feedback, indem die Ergebnisse der Übungsaufgaben und ihr eigenes Resultat (x von y Punkten) veröffentlicht werden. Damit die Studierenden ihren Lernstand einschätzen können, werden zudem die durchschnittliche Anzahl der richtig gelösten Aufgaben und der jeweils erreichte Rangplatz veröffentlicht. Sowohl die Veröffentlichung des Durchschnittswerts als auch des individuellen Rangplatzes stellen spieltypische Elemente dar, da diese einen gewissen Status implizieren und zudem ein spezifisches Feedback beinhalten. Dadurch wird die für das Selbststudium zentrale Lernmotivation der Studierenden gezielt gefördert.⁵ Um darüber hinaus einen Anreiz zu setzen, möglichst viele Aufgaben korrekt zu lösen, werden die besten drei Studierenden in der letzten Vorlesungseinheit geehrt und erhalten jeweils einen Preis. Auch diese Überlegung basiert auf meinen Forschungsarbeiten zum Themenbereich der Anreizsysteme und stellt ebenfalls ein typisches Element von Gamification dar.

An den beiden folgenden Tagen werden Präsenzübungen angeboten. In diesen Übungen werden zum einen Fragen zur Onlineübung behandelt und ausgewählte Aufgaben werden vertieft. Darüber hinaus werden weitere Übungsaufgaben gemeinsam gelöst. Die Auswahl der Übungsaufgaben folgt unmittelbar den Ergebnissen der Onlineübung, so dass jene Bereiche im Fokus stehen, bei denen sich größere Schwierigkeiten gezeigt haben. Die Präsenzübung ist freiwillig und richtet sich insbesondere an jene Studierende, die aufgrund des Ergebnisses der Onlineübung signalisiert bekommen haben, dass sie sich intensiver mit dem Thema der Woche auseinandersetzen sollten.

Nach dem vorbereitenden Selbststudium werden im Vorlesungstermin zum Thema der Woche die Lerninhalte ausführlich behandelt. Dabei dient die Vorlesung nicht als Einführung in die Thematik, sondern als deren Abschluss, so dass nicht die einfachsten Lehrinhalte im Hörsaal besprochen werden (müssen), sondern gerade die komplexen Themen im Vordergrund stehen (können). Damit wird es mir möglich, dass meine eigene Tätigkeit als Dozierender gewinnbringender für die Studierenden eingesetzt werden kann. Als weiterer Vorteil erweist es sich, dass aufgrund der guten Vorbereitung der Studierenden die Präsenzveranstaltung stärker als Unterrichtsgespräch und Diskussion gestaltet und ein Frontalvortrag vermieden werden kann. Darüber hinaus soll in der Präsenzveranstaltung auch das digitale Votingssystem „Poll Everywhere“ eingesetzt werden, mit dem Studierende auch in Veranstaltungen mit einer hohen Teilnehmerzahl zur aktiven Mitarbeit animiert werden. Mit der Nutzung eines solchen „Audience Reponse Systems“ habe ich bereits in anderen Modulen sehr gute Erfahrungen gemacht, da vor allem auch jene Studierende zur aktiven Mitarbeit animiert werden, die sich aufgrund der Gruppengröße nicht trauen, sich durch Wortbeiträge an der Diskussion zu betei-

⁴ Zwar können Gastvorträge auch in traditionelle Veranstaltungsreihen integriert werden. Hier ergibt sich aber regelmäßig der Nachteil, dass nur ein Gastvortrag im Laufe der Veranstaltungsreihe sinnvoll ist und somit auch nur ein spezifisches Thema weiter betrachtet werden kann. Die digitale Hochschullehre ermöglicht es jedoch, zu den verschiedenen Themen z.B. kurze Experteninterviews zu führen. Insofern werden die Vorteile von Gastvorträgen mit den Möglichkeiten der digitalen Hochschullehre verbunden.

⁵ Die Motivationswirkung von Rangplätzen sowie des Vergleichs mit dem Durchschnitt stellt ein zentrales Feld meiner Forschungsaktivitäten dar. Die dort gezeigten Voraussetzungen für eine hohe Motivationswirkung sind im hier vorgeschlagenen Anwendungsfeld vollständig gegeben.

gen.⁶ Zugleich bekomme ich als Dozierender unmittelbares Feedback, an welchen Stellen zusätzliche Erklärungen erforderlich sind und welche Bereiche zügig behandelt werden können. Damit kann ich auch während der Präsenzveranstaltung noch explizit auf die Bedürfnisse der Studierenden reagieren und meine Tätigkeit zum größtmöglichen Nutzen der Studierenden einsetzen.

Schließlich werden den Studierenden im Nachgang zur Präsenzveranstaltung weitere Übungsaufgaben bereitgestellt. Diese Aufgaben können die Studierenden insbesondere zur weiteren Vorbereitung auf die Klausur nutzen. Zur jeder Aufgabe erhalten die Studierenden Feedback, damit sie ihren individuellen Lernstand möglichst gut einschätzen und sich selbstständig auf die Klausur vorbereiten können.

Um das Modul „Kostenmanagement“ als Inverted Classroom mit integrierten Elementen von Gamification durchführen zu können, müssen sehr weit ausgearbeitete Unterrichtsmaterialien zur Verfügung gestellt werden, um ein effektives Selbststudium vor dem Vorlesungstermin zu ermöglichen. Konkret sollen zu jedem Thema der Vorlesungswoche die folgenden digitalen Lehrmaterialien (weiter-) entwickelt werden: Lehrvideos mit begleitendem Lehrtext, Onlineübungen und Votingsysteme.

Zur Vermittlung der Lehrinhalte sollen Lehrvideos entwickelt werden. Dabei sind für jedes Thema der Woche ca. drei Lehrvideos mit einer Dauer von jeweils 10 bis 20 Minuten vorgesehen. Bewusst soll auf längere Lehrvideos verzichtet werden, um der Aufmerksamkeitsspanne der Studierenden möglichst gut gerecht zu werden. Darüber hinaus sollen die Lehrvideos gezielt die Brücke zwischen Theorie und Praxis schlagen, indem reale Fallbeispiele aus der Praxis integriert werden. Begleitend zu den Lehrvideos werden spezielle Lehrtexte entwickelt, die jeweils gegenseitig aufeinander verweisen und welche die unterschiedlichen Arbeits- und Rezeptionsweisen der Studierenden berücksichtigen.⁷ Konkret fällt bspw. einem Teil der Studierenden die Erarbeitung der Lehrinhalte anhand von Aufgaben leichter, während andere Studierende zunächst mithilfe von Praxisbeispielen für die Lehrinhalte begeistert werden müssen.

Für die Onlineübungen, die vor- und nachlaufend zum Präsenztermin angeboten werden, müssen neue Übungsaufgaben konzipiert und erstellt werden, welche für das Inverted Classroom-Konzept geeignet sind. Hierzu gehören neben Rechenaufgaben bspw. auch Zuordnungs- und Interpretationsaufgaben, die zwar in ähnlicher Form bereits genutzt werden, jedoch auf das Inverted Classroom-Konzept zu adaptieren sind.

Für die Präsenztermine müssen die bestehenden Unterlagen um Aufgaben, Fallstudien und weiterführende Fragestellungen umfassend überarbeitet werden. Dabei sollen insbesondere auch Fragen integriert werden, die mittels des Votingsystems „Poll Everywhere“ an die Studierenden gestellt werden.

⁶ Bei komplexen Fragen werden die Studierenden aufgefordert, zunächst eine eigene Lösung zu entwickeln, welche sie dann mit ihren Sitznachbarn abgleichen und diskutieren. Das tatsächliche Voting findet dann erst im Anschluss an diese Austausch- und Diskussionsphase statt.

⁷ Mit der Erstellung dieser Lehrtexte wurde dieses Jahr auch ohne ein bewilligtes Fellowship bereits begonnen, sodass ca. 25% der erforderlichen Lehrtexte existieren. Aufgrund unzureichender Ressourcen und Freiräume ist es jedoch nicht möglich, diesen Erstellungsprozess so schnell wie gewünscht voranzubringen.

2.4. *Beurteilung des Erfolgs und eventueller Risiken*

Der Erfolg bzw. Misserfolg dieses neuen Moduls soll mittels eines mehrstufigen Evaluationskonzepts beurteilt werden. Erstens soll die Veranstaltungsevaluation des als Inverted Classroom durchgeführten Moduls mit der Evaluation der in den Sommersemestern 2016 und 2017 in traditioneller Weise durchgeführten Veranstaltungen verglichen werden. Zweitens soll mittels der Downloads analysiert werden, wann die Studierenden die digitalen Lerninhalte nutzen, um die Vermutung zu testen, dass das Projekt dazu beiträgt, den zeitlichen Restriktionen der traditionellen Lehrveranstaltung zu begegnen. Drittens soll die Motivation der Studierenden während des Semesters erhoben werden, indem die Entwicklung der Zahl der online eingegebenen Lösungen gemessen wird. Viertens soll der Lernerfolg der Studierenden erhoben werden, indem die Prüfungsergebnisse des überarbeiteten und als Inverted Classroom durchgeführten Moduls „Kostenmanagement“ mit den Prüfungsergebnissen aus den Vorjahren verglichen werden.

2.5. *Verstetigung der Lehrinnovation*

Das Modul „Kostenmanagement“ ist dauerhaft Bestandteil meines Lehrangebots im Bachelorstudiengang Management and Economics. Eine dauerhafte Durchführung der Veranstaltung als Inverted Classroom ist fest geplant, sofern das mehrstufige Evaluationskonzept (vgl. Abschnitt 2.4) einen Erfolg der Maßnahme aufzeigt.

Im Erfolgsfall ist eine Verstetigung finanziell sichergestellt, da mit der Umstellung zwar eine hohe einmalige Investition verbunden ist, danach jedoch nur geringe Folgekosten entstehen. Konkret sind die Lehrinhalte des Moduls „Kostenmanagement“ durch eine hohe Stabilität gekennzeichnet, so dass der Aktualisierungsbedarf der im Rahmen dieses Projektvorschlags erstellten digitalen Lehrmaterialien handhabbar ist. Daher kann ich bereits jetzt explizit zusichern, dass die erforderlichen Aktualisierungen der digitalen Lehrmaterialien aus dem laufenden Lehrstuhlbudget bestritten werden können.

3. **MULTIPLIKATORISCHES POTENZIAL UND ERFAHRUNGSUSTAUSCH**

3.1. *Innerhalb der Ruhr-Universität Bochum*

Die Anwendung des Inverted Classroom-Konzepts auf das Modul „Kostenmanagement“ und die Nutzung von spieltypischen Elementen stellt auf der Mikroebene des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, insb. Controlling eine wichtige Lehrinnovation dar. Die Projekterfahrung und das gesammelte Know-how sollen dazu genutzt werden, um das Konzept im (wahrscheinlichen) Erfolgsfall auf andere Module des Lehrstuhls zu übertragen. Insbesondere bietet sich dazu das Modul „Konzepte und Instrumente des Controllings“ an, da es sich ebenfalls um ein Bachelormodul im Studiengang Management and Economics handelt, welches von einer vergleichbaren Anzahl Studierender mit ähnlichem Background belegt wird. Zudem erfüllen die Lerninhalte ähnliche Voraussetzungen und sind insbesondere durch ihre quantitative Ausrichtung gut übertragbar.

Für den Fachbereich Wirtschaftswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum stellt das vorgeschlagene Konzept ebenfalls eine strukturelle Lehrinnovation dar. Die Erfahrungen, die innerhalb des beantragten Projekts gesammelt werden, erlauben es daher anderen Lehrenden, digitale Lehrinnovationen mit deutlich geringerem Aufwand zu implementieren. Vor dem Hintergrund, dass insbesondere im Bachelorstudiengang Management and Economics die meisten Module wie das Modul „Kostenmanage-

ment“ durch eine große Teilnehmerzahl mit vergleichbarem Background gekennzeichnet und zudem die Lerninhalte vielfach quantitativ ausgerichtet sind, ist das Transferpotenzial innerhalb des Fachbereichs Wirtschaftswissenschaft als sehr hoch zu bezeichnen.

Darüber besteht die Möglichkeit, eine Veranstaltung im Rahmen des Hochschuldidaktischen Qualifizierungsprogramms anzubieten, um innerhalb der Ruhr-Universität Bochum über die Grenzen des Fachbereichs Wirtschaftswissenschaft hinaus die Projekterfahrungen an andere Dozierende weiterzugeben.

3.2. Über die Ruhr-Universität Bochum hinaus

Durch meine sehr gute Vernetzung innerhalb der Community der Controlling-Lehrstühle sind meine Erfahrungen und die erarbeiteten digitalen Lehrmaterialien von hohem Wert über die Ruhr-Universität Bochum hinaus. Konkret werden die von mir für das Modul „Kostenmanagement“ bislang erarbeiteten Lehrmaterialien bereits jetzt an anderen Controlling-Lehrstühlen (z.B. Universität Bayreuth und Justus-Liebig-Universität Gießen, die dieses Modul bereits jetzt auf Basis meiner Unterlagen lehren) in gleicher Form eingesetzt. Die im Rahmen dieses Projekt entwickelten digitalen Lehrmaterialien sollen daher ebenfalls anderen Controlling-Lehrstühlen zur Verfügung gestellt werden. Damit können die Ergebnisse und Erfahrungen des Projekts unmittelbar auf andere Lehrstühle übertragen werden. Darüber hinaus sollen die Erfahrungen aus dem Projekt mit anderen wirtschaftswissenschaftlichen Lehrstühlen geteilt werden. Eine geeignete Plattform stellt beispielsweise die Arbeitstagungen des Verbands der Hochschullehrer für Betriebswirtschaft e.V. (VHB) dar, welche sich regelmäßig mit aktuellen Fragen der Lehre beschäftigen.

3.3. Austausch mit anderen Fellows

Für den universitätsübergreifenden, interdisziplinären Austausch bietet das Fellowship-Programm an sich schließlich eine exzellente Basis. So würde ich meine eigenen Erfahrungen gerne im Rahmen der Fellow-Treffen sowie der Lehr-/Lern-Konferenz teilen, da sich wesentliche Elemente des hier dargelegten Projekts meines Erachtens sehr gut auf andere Disziplinen übertragen lassen, die durch eine hohe Anzahl und/oder heterogene Studierende geprägt sind. Zugleich erhoffe ich mir, wichtige Impulse für die Entwicklung meiner eigenen Lehrexpertise, vor allem auch aus anderen Fachbereichen, die andere Methoden und Lernkulturen pflegen. Schließlich möchte ich betonen, dass es für mich eine wesentliche Motivation ist, mich mit Kolleginnen und Kollegen auszutauschen, die ebenfalls Freude an einer engagierten und innovativen Hochschullehre haben und motiviert sind, die Studierenden bestmöglich im Rahmen des Studiums zu begleiten.