

Julia Erdmann, Alexander Steinhäuser & Prof. Dr. Gina Rosa Wollinger

Vom Anspruch in Richtung Wirklichkeit. Wissenschaftliches Arbeiten in Seminaren vermitteln.

Studierende im Studiengang PVD sollen u.a. die Kompetenz entwickeln, wissenschaftlich zu arbeiten. Dabei zielen insbesondere das Pro- und Hauptseminar darauf ab, die Fertigkeiten wissenschaftlichen Arbeitens im Rahmen eines Anwendungsbezugs zu erlernen. Es liegen jedoch Hinweise dafür vor, dass die Seminare oftmals zu wenig dafür genutzt werden, diese wichtigen Kompetenzen zu vermitteln. Die Autorinnen und der Autor der vorliegenden Dokumentation haben aus diesem Grund ein Skript für Lehrende entwickelt, welches eine Vielzahl an anwendungsorientierten Übungen aufweist. Diese sind themenunspezifisch angelegt und können an das jeweilige Seminarthema angeglichen werden. Hierdurch soll erreicht werden, dass in Seminaren mehr Übungsgelegenheiten zum wissenschaftlichen Arbeiten geschaffen werden und dadurch die hierauf bezogenen Lehrziele der Seminare besser erreicht werden.

Kontakt: julia.erdmann@hspv.nrw.de
alexander.steinhaeuser@hspv.nrw.de
ginarosa.wollinger@hspv.nrw.de

Martin Staaden

Ich denke, also kann ich es! – Didaktisches Konzept zur Herausbildung kriminalistischen Denkens im GS 5

Welche/r Lehrende kennt das Problem nicht: Von den Studierenden werden zur Vorbereitung auf Klausuren häufig Checklisten und ausformulierte Lösungen erwartet, die eins zu eins angewandt werden können. Das analytische, kriminalistische Denken kommt dabei zu kurz, Hauptsache die Klausur wird bestanden.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit diesem Thema und versucht anhand eines didaktischen Konzeptes das kriminalistische Denken bei den Studierenden im GS 5 herauszufordern und zu fördern. Dazu wurde eine innovative „Dreischritte-Methode“ entwickelt, die hier näher beschrieben wird.

Kontakt: martin.staaden@hspv.nrw.de

Prof. Dr. Lutz Kaiser

Das Planspiel als didaktisches Instrument im Hochschulstudium der HSPV NRW

Der vorliegende Abschlussbericht zum Transfermodul legt den Fokus auf das didaktische Instrument „Planspiel“. Die Kernfragen des Berichtes lauten: „Worin liegt der didaktische Nutzen bzw. der Mehrwert von Planspielen im Allgemeinen bzw. speziell in der Hochschullehre der HSPV NRW?“

Neben einer kurzen Beschreibung der Entstehungs- und Verwendungsgeschichte von Planspielen finden eine Diskussion der Vor- und Nachteile von Planspielen in der Hochschullehre sowie eine Konkretisierung des möglichen Einsatzes an der HSPV NRW Berücksichtigung.

Kontakt: lutz.kaiser@hspv.nrw.de

Prof. Dr. Stefanie Haumer

Verbesserung des Lernerfolgs im angeleiteten Selbststudium

Im Transferprojekt „Verbesserung des Lernerfolgs im angeleiteten Selbststudium“ werden Wege zur Verbesserung des angeleiteten Selbststudiums aufgezeigt. Zunächst erfolgt eine Betrachtung der Ausgangslage und der rechtlichen Vorgaben an der HSPV NRW. Anschließend wird der Umgang der Studierenden mit dem angeleiteten Selbststudium in vier Grundstudiumskursen im Modul GS 2.2 an der HSPV NRW am Studienort Dortmund erfragt. Nach einer Auswertung der Antworten werden didaktische Konsequenzen in unterschiedlichen Bereichen erarbeitet. Das Ergebnis ist eine Liste mit Verbesserungsmöglichkeiten. Diese umzusetzen und kontinuierlich nachzujustieren ist ein fortlaufender Prozess, der mit Abschluss dieses Transferprojekts keineswegs beendet ist, sondern gerade erst beginnt. Die Ergebnisse und Ideen dieses Projekts beziehen sich auf die befragten Kurse. Sie können als Anregung für andere Veranstaltungen dienen, sind aber nicht verallgemeinerbar.

Kontakt: stefanie.Haumer@hspv.nrw.de

Andreas Osabutey

Lernen im Dialog – Heterogenität als Vorteil nutzen

Ist es möglich eine Lehrveranstaltung zu konzipieren, welche zwar das Thema, nicht aber die inhaltlichen Schwerpunkte und Methoden vorgibt? Kann ich Individualität und dadurch Motivation fördern und gleichzeitig alle in die Lage versetzen die gleiche Leistungsüberprüfung zu bestehen? In meinem Lehrprojekt habe ich ausgehend von einem definierten Basiswissen die Studierenden eingeladen ihre eigenen Wege zu gehen, sich ihre eigenen Aufgaben zu stellen und ihre eigenen Ergebnisse zu produzieren. Das Monitoring erfolgte über ein Online-Lernjournal. Der Dozent ist hier nicht Kapitän, sondern bestenfalls Lotse. Im Ergebnis bleibt festzuhalten: Eigenständigkeit, auch im Lernen, will geübt sein. Dies gilt gleichermaßen für Studierende und Dozenten. Dennoch, individuelle Schwerpunkte und Methoden können die Lernmotivation und hierdurch das Lernverhalten positiv beeinflussen, ohne dass der Inhalt dabei auf der Strecke bleibt.

Kontakt: andreaswilliamtei-mensah.osabutey@hspv.nrw.de

Alexander Werner

„Call-In“ – Ein Planspiel zur gruppenbezogenen Kriminalprävention

Bei dem Lehrprojekt „Call-In“ handelt es sich um ein Planspiel, in dem die Studierenden anhand eines Realfalles einer kriminellen Jugendgang die Adaption eines real existierenden, kriminalpräventiven Präventionsansatzes aus den USA auf deutsche Verhältnisse simulieren. Das Planspiel läuft auf ein sogenanntes Call-In hinaus, in dessen Rahmen die Studierenden als Sprecherinnen und Sprecher unterschiedlicher kriminalpräventiver Akteure klare Botschaften, Appelle, Hilfsangebote und die Androhung von Sanktionen an die fiktiven Adressaten ihres Projekts artikulieren. Die Ziele des Lehrprojekts sind es, den Studierenden durch den Realitätsbezug die Lebensnähe des Fachs Kriminologie und ein ganzheitliches, institutionenübergreifendes Verständnis von Kriminalprävention zu vermitteln sowie die Kompetenzen Perspektivwechsel, Kommunikation, Argumentation, Kooperation und problemorientierte Aufgabenbewältigung zu fördern.

Kontakt: stephanalexander.werner@web.de

Nils Brüggemann

Gamification in der Hochschullehre der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen

Die Ausarbeitung beschäftigt sich mit der dauerhaften Einbindung eines Gamification-Tools in der Hochschullehre der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen im Teilmodul 4.3.2 „Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre“ im Studiengang Kommunalen Verwaltungsdienst – Allgemeine Verwaltung –, welches im S1 gelehrt wird und mithin zu den ersten Modulen zählt, welche die Studierenden kennenlernen.

Hierbei wird insbesondere die Lernzeit im Selbststudium der Studierenden, unter Berücksichtigung der jeweiligen Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele, im Sinne einer formativen Überprüfung der Lernergebnisse in den Fokus gestellt. Insgesamt wird neben der orts- und zeitunabhängigen spielerischen Nachbereitung, Wiederholung und Festigung des Lehr- und Lerninhalts zur Erreichung der jeweiligen Kompetenzziele während des Semesters auch die effizientere Vorbereitung auf den Leistungsnachweis und die spätere Praxis näher beleuchtet, welche mit einem Gamification-Tool erreicht werden kann – ganz im Sinne des Constructive Alignment.

Kontakt: nils.brueggemann@hspv.nrw.de