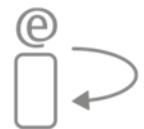




Workshop A7: Digital gestützte Veranstaltungskonzepte

Kategorie: Digitale Praxis

Das Zukunftssymposium der Offenen Digitalisierungsallianz Pfalz am 29.11.2019

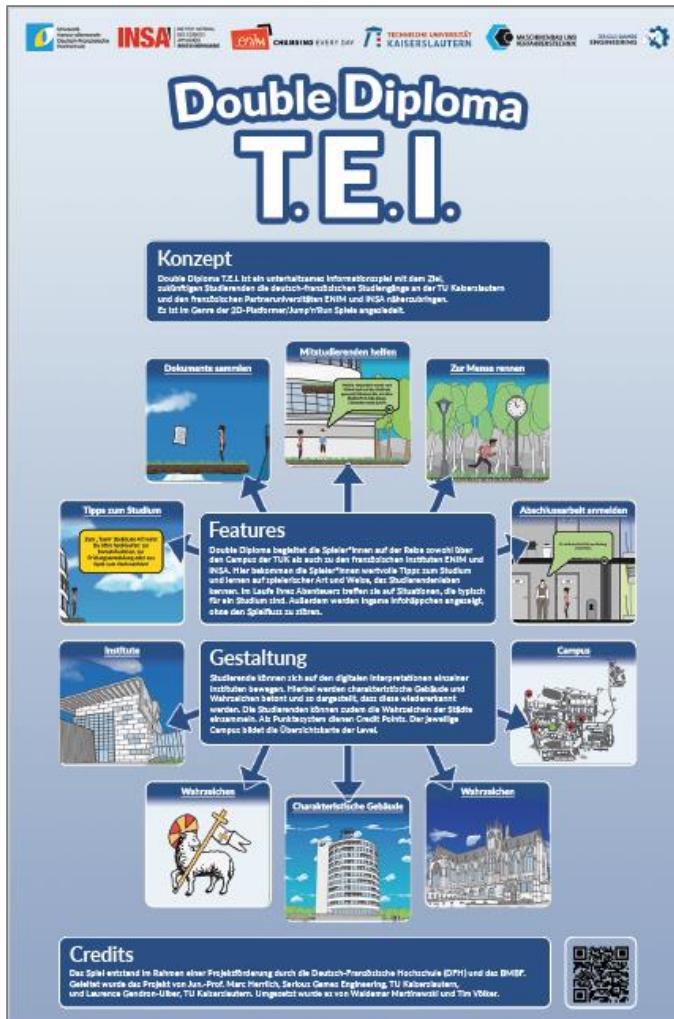


Agenda

- 1. Informationen zum Ablauf**
2. Poster-Pitches
3. Posterrundgang
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion
5. Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse
6. Abschluss

Agenda

1. Begrüßung & Informationen zum Ablauf
2. **Poster-Pitches (1 Minute pro Beitrag)**
3. Posterrundgang
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion
5. Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse
6. Abschluss



Double Diploma T.E.I. (Informationsspiel)

Waldemar Martinewski

(Lehrgebiet Serious Games / TUK)

ExClaim – Digitale Organisation von Programmierübungen

Annette Bieniusa, Sebastian Schueler, Mathias Weber, Peter Zeller
AG Software Technology, FB Informatik TU Kaiserslautern

Was ist ExClaim?

- Automatisierte Gruppenenteilung nach Präferenz und Freundschaftsgraph
- Bearbeitung von Aufgaben im Team
- Verwaltung von verschiedenen Abgaben-Versionen
- Sichere Testumgebung für eingerichtete Lösungen

Programmieraufgaben - einfach verwalten

Für Lehrende

- Allas an einem (digitalen) Ort!
- Einsatz von bekannten und unbekannten Tests, die typische Fehler antizipieren
- Einblick in aktuellen Leistungsstand und Verständnis der Studierenden
- Analysen von häufig auftretenden Problemen und Lösungsstrategien
- Rechnerunterstützte Korrektur
- Sicher: Auditoren und Server
→ Kein Herunterladen, Zwischenpeichern, etc. notwendig
- Verwenden von Templates verringert die Arbeitslast für die Studierenden

Korrektur durch Annotation von Lösungen

Für Lernende

- Schnelles Feedback zur funktionalen (teilweise auch nicht funktionalen) Korrektheit von eigenen Lösungen
- list_remove1
- Nicht gebunden an Sprechzeiten, Übungsstunden, etc.
- Hohe Selbstmotivation
- Programmierstil wird test-getriebene Herangehensweise positiv geprägt

Anonymisierter Vergleich mit Peers möglich

Ausblick

- Zusätzliche Artenopfakte für Testfälle (z.B. Performance-Graph zu Ausführungszeit und Speicherbedarf, Annotaten der Ausführung)
- Check and Fix
- Integration mit Authentifizierungssystem wie RHAK Account
- Einbindung in das elektronische Lehrbuch self-schule, gefördert vom FIT e.V., dem Förderverein Informatik an der TU

Kontakt

Dr. Annette Bieniusa
AG Software Technology
FB Informatik, TU Kaiserslautern
bieniusa@cs.uni-kl.de

 TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN

Gefördert als TUK LehrePlus Projekt 2018

ExClaim (Digitale Organisation von Programmierübungen)

Dr. Annette Bieniusa

(Lehrgebiet Software-Engineering /
TUK)

U.EDU

**Unified Education –
Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette**

**World2Go -
der digitale Lernzirkel mit handlungsorientierten Stationen im Klassenzimmer**

1. Ziele des Projekts und geplante Produkte

- Implementierung der Lehr- und Lernmethoden in einen Taban gestützten naturwissenschaftlichen Unterricht der gymnasialen Oberstufe
- Entwicklung und Durchführung einer Lehrerfort- und Weiterbildung
- Konzept tragfähiger Ausbildungs-, Fortbildungs- und Unternehmensanalysen
- (Weiter-)Entwicklung der Medienkompetenz bei Lehrenden durch gezielte Lernangebote bei der Lehrerfort- und Weiterbildung

2. Zielgruppen

Fachkraft Innen der gymnasialen Oberstufe (Grund- und Leistungskurse) des Fächer Biogeographie/Kernökologie und Biologie für den mobilen Lernzirkel

• Pädagogik Innen der Fächer Biologie und Biologie der gymnasialen Oberstufe

3. Konzeptioneller Hintergrund

Die Inhalte des Lernzirkels sind an den Oberstufenseminar im Rheinland-Pfalz angelehnt. Parallel dazu können mit dem Taban eine Reihe von kleinen, klimabedingten Sozialfächern weiterentwickelt werden. Mittels von Taban-POs erhalten die Schüler*innen eine Anpassungstrategie von Pflanzen an ihren Klimastandort. Diese kann nunmehr direkt an der Pflanze experimentell beobachtet und ermittelt werden. Hierfür erhalten die Lehrer*innen eine Geobotanik-Box.

Daher erhalten nicht nur die Pflanzen auch eine Handreichung zur Bedienung der App zu nutzen. Wenn gewünscht ist es auch möglich die jeweiligen Experimenten manuell durchzuführen. Der mobile Lernzirkel unterscheidet sich darin, dass nunmehr schülerbegleitender Unterricht gestaltet wird, sondern gleichzeitig auch naturwissenschaftliche Arbeitsmethoden schülerorientiert aufgegriffen werden.

4. Maßnahmen und Vorgehen

Diagramm der Maßnahmen und Vorgehensweise:

- Planen eines digitalen Lernzirkels (Taban)
- Erstellen eines Lernzirkels mit den entsprechenden Stationen
- Durchführen des Lernzirkels
- Dokumentation der Ergebnisse
- Auswertung der Ergebnisse
- Fortschreibung der Ergebnisse
- Fortbildung der Lehrer*innen

Studiumsbereich vom Botanischen Garten der TU Kaiserslautern soll die neue Applikation „World2Go“ für die Lehrer*innen und Schüler*innen kostengünstig in deren Schule zur Verfügung gestellt werden. Hierfür wird eine neue modularende Applikation erstellt, die je nach Nutzung die ausgewählten Standorte in den Subtropen und Tropen thematisiert hat. Die Inhalte der Applikation werden durch interaktive Aufgabenstellungen aufgearbeitet, die sowohl in Form von Wissfragen als auch in Form von Aufgabenformaten bearbeitet werden.

Um den Lehrer*innen den Einsatz der Applikation im Unterricht zu erleichtern, wird im Vorfeld eine Lehrer*innenfort- und Weiterbildung angeboten, deren Inhalte von den Lehrer*innen selbst bestimmt werden können.

Nach der Durchführung der Lehrerfort- und Weiterbildung und des Lernzirkels in der Schule wird es eine Zwischenabschlussübung geben, deren Ergebnisse in die 2. Konzeptionsphase mit einfließen. Hierdurch können weitere neue Aufgabenstruktur eingebracht und evaluiert werden. Zum Abschluss des Projektes wird eine Abschlussübung angeboten.

Ansprechpartner

Prof. Dr. rer. nat. Svenja Herrmann | Dr. rer. pol. Tanja Kaiser
Katharina Schnur, M. Ed. | Katharina.schnur@uni-kls.de
Projekt: Geographie und Fachkunde | TU Kaiserslautern
ePL Prof. Dr. rer. nat. Christoph Thysius | Fachkunde & Biologie

Literatur

Almold, P., Killan, L., Thilissen, A. & Zimmer, G. (2018): Handbuch E-Learning, 5. Auflage, Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

Döpp, N. & Klemm, C. (2018): Digitale Medienbildung in den Sozial- und Menschenwissenschaften, 1. Auflage, Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.

Kerres, M. (2018): Mediendidaktik, Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote, 5. Auflage, Berlin, Boston: Walter De Gruyter GmbH.

**Technische Universität
KAISERSLAUTERN**

Ein Projekt der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und der Hochschule für Technik und Wirtschaft Brandenburg

20 - Zentrum für Lehrerbildung | Gottlieb-Klenke-Str. 49 | 67653 Kaiserslautern | e.edu@uni-kls.de | uni-kls.edu/home/

World2Go (Digitaler Lernzirkel)

Dr. Tanja Kaiser und Katharina Schnur
(Lehrgebiet Physische Geographie /
TUK)

Was ist „Game of TUK“?

Game of TUK ist ein digitalisiertes Spiel für Studierende der TUK, welches mit Hilfe des Gamification-Ansatzes auf spielerische Art zu mehr Bewegung im Alltag motiviert. Entstanden aus der gemeinsamen Initiative „bewegt studieren - Studieren bewegt“ der TUK und des Allgemeinen deutschen Hochschulsportverbands, stellt sich Game of TUK der globalen Herausforderung, dass das Problem der eher bewegungsarmen Alltags-Studierender auf spielerische Art zu begegnen.

Bei Game of TUK haben 2018 & 2019 insgesamt 2.800 Studierende teilgenommen.

Kombination aus...

Wie kann ich Punkte sammeln?

Spieldaten in Häusern

Eine eigens an der TUK entwickelte App verbindet digitales Spielen mit dem im echten Leben. Es steht nicht der Punktstand des Einzelnen im Vordergrund, sondern der Wettstreit zwischen den vier Häusern Delta, Lambda, Sigma und Omega. Die Zuschreibungen der vier Hauses sind: Delta (Fachbereiche), Lambda (Sport), Sigma (Fachbereiche der TUK) und Omega (gesamter Alltag). Die vier Hauses sind sowohl über die Studierendenzahl als auch über das Abschneiden beim Themenkomplex „körperliche Aktivität“ des jeweiligen Fachbereichs im University Health Report 2015 der TUK fair aufgeteilt.

Spielebenen

Was es bewegungsfördernd?

Geschlechterverteilung der SpielerInnen: 46% Männchen, 54% Weibchen

Bewegungsaktivität der aktivi SpielerInnen, Angabe im Metabolischen Äquivalent (MET):

- STATIONARY METABOLIC ACTIVITY: 40%
- SLOW METABOLIC ACTIVITY: 30%
- MEDIUM METABOLIC ACTIVITY: 20%
- FAST METABOLIC ACTIVITY: 10%

Bewegungstypen-Verteilung:

- SPORT: 33%
- LEISURE: 27%
- HIGH-INTENSITY: 22%
- LOW-INTENSITY: 18%

Partner

Übersicht

Punkte können über 4 Wochen über kleine Minispiele in der App oder in großen Arena-Minispiele auf dem Campus gesammelt werden. Die erhaltenen Punkte gelten je jedoch bei den vier Wochenaufgaben sowie bei den großen Arenaspiele (z.B. auf dem Campus Collector (ähnlich einer virtuellen Coles auf dem Campus verteilt), Fahrraddistometer (pro 100 m Radfahren gibt es 1 Punkt), Sportwettbewerbe (z.B. „Gitarre“ oder „Goldscheide“, die in der App eingespielt werden können) und Schnitzelzug (mittels Rätseln erkennen, wo welche Studierenden den angrenzenden Pfälzer Wald)).

Kontakt

Julia Müller
0631 205 5555
muel_j@fhk.uni-k1.de

Game of TUK (Gamifikation in der Schnittmenge von Virtual und Real Life)

Julia Müller

(Lehrgebiet Kognitive & Entwicklungspsychologie; Hochschulsport / TUK)

U.EDU

Unified Education -
Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette

Kompetenzentwicklung *life* - *livefeedback*

Was ist *livefeedback*?

livefeedback ist ein onlinebasiertes, digitales Werkzeug zur Erfassung von zeitaufgelöstem Feedback

- zur gezielten Kompetenzentwicklung im Bereich der Unterrichts-reflexion
- zur Abschlussanalyse und Evaluation von Unterrichts-, Lehr- und Vortragssituationen
- zur gezielten Kompetenzentwicklung in den Bereichen Lehr-, Präsentations- und Vortragstechniken
- zum Entwicklungsmonitoring (digitales Portfolio) und zur Dokumentation der Kompetenzentwicklung von (Lehr-)Studenten während der gesamten Studienzeit.

Wie funktioniert *livefeedback*?

Im Verlauf des Lehrgeschehens können über Smartphone/Tablet/Notebook Rückmeldungen in Form von positiven oder negativen Bewertungsklicks gezielt und situationsbezogen gegeben werden.

Die Rückmeldung kann dabei bestimmt von *livefeedback* generiert, statisch aufgerufen und wird grafisch als auch tabellarisch abrufbar. Wahlweise können die Feedbackdaten seitenübergreifend mit einem automatisch synchronisierten Video- oder Audiomitschnitt verknüpft werden. Ebenso bietet *livefeedback* die Möglichkeit, eine zusammenfassende Rückmeldung durch eine abschließende Online-Umfrage einzuholen.

Darstellung der Ergebnisse und Analysemethoden

Zur Erhebung der hier gezeigten Daten wurde das Tool *livefeedback* in universitären Ausbildungseinheiten im Zuge von fachdidaktischen Seminaren und Praktika eingesetzt, in denen Studierende Lehrsequenzen für Studierende oder SuS z.T. als simulierten Unterricht planen und praktisch umsetzen.

Zur bewertenden Kategorien sind frei definierbar und können somit anforderungsgerecht variiert werden. So kann Feedback zur Lehrerperformance bzw. -sequenz über das Tool einerseits strukturiert und gleichzeitig individuell an die jeweiligen Bedürfnisse und Entwicklungsfelder angepasst angegeben werden. Die Feedbackdaten können unmittelbar nach der Unterrichtsstunde über das Tool u.a. als zeitgesteuerte Balkendiagramme visualisiert aufgerufen und durch Kommentare ergänzt werden. So auferneut können sie direkt zu weiterführenden Analysen und zur Reflexionsarbeit herangezogen werden.

Die zusätzliche Einbeziehung der Daten weiterer Unterrichtsstunden erlaubt eine regelmäßige Analyse der Unterrichtssituationen und deren Veränderungen und zeigt die sozialen und individuellen Bereiche für eine Fokussierung bei der Kompetenzentwicklung auf erkennbare Optimierungsmöglichkeiten auf. Die positiv bewerteten Unterrichtsphasen können für den Studierenden als Positive Beispiele diskutiert werden und als konkrete Ausgangspunkte dienen, sich

Akzeptanz und Wirksamkeit - erste Ergebnisse

livefeedback wird in der universitären Lehrerausbildung und der fachwissenschaftlichen Ausbildung an der TU Kaiserslautern bereits in mehreren Fachbereichen eingesetzt. Auf seine Wirkung und Akzeptanz untersucht.

Ansprechpartner

Apl. Prof. Dr. C. Thyssen*, Apl. Prof. Dr. G. Hornung*, Jun.-Prof. Dr. J. Mayer*, Kristine Klaeger*, Lisa Klinkbusch*, Eva Wahlem*, Anna Engelhardt*, Philipp Lutz*

*Inhaltsdesign Biologie, **Technik und Chemie, ***Soziologie

Didaktik Biologie

Das Vorhaben „U.EDU Unified Education - Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette“
finanziert durch das Förderprogramm „Förderung der Hochschulbildung“ des Landes Rheinland-Pfalz und die Fakultät für Pädagogik, Didaktik und Erziehungswissenschaften der Technischen Universität Kaiserslautern.

Kontakt: ZL - Zentrum für Lehrerbildung | Gottlieb-Daimler-Str. 49 | 67663 Kaiserslautern | ledu@fki.uni-klu.de

**TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN**

Livefeedback (Kompetenzentwicklung *life*)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie /
TUK)

U.EDU

**Unified Education –
Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette**

eduTAP
educational Teaching Assistance Portal

1. Ziele des Projekts und geplante Produkte

Ziele:

- Öffnung und Anpassung bestehender, universitäter Konzepte für Lehrkräfte der 3. Phase.
- Unterstützung bei der individuellen, lernförderungsspezifischen und selbstgesteuerten Weiterbildung im Fokus der digitalen Unterrichtsgestaltung.

Geplante Produkte:

- Konzepte zur Entwicklung digitaler Kompetenzen im Kontext der Schaffung digitaler Lernsituationen (auch kollaborativer) Lernsettings im Schulalltag unter Nutzung von Online-Einheiten.
- Vergleichsstudie zur Akzeptanz und Wirklichkeit der angebotenen Lern- und Lehrzonen sowie Anpassung und Optimierung (Design-based Research)

2. Zielgruppen

```

    graph TD
      A[Präsenzfortbildung] --> B[Lehrkräfte der 3. Phase]
      C[Onlinefortbildung] --> D[Studierende]
      C --> E[Vorbereitungsdienst]
      C --> F[Lehrkräfte der 3. Phase]
  
```

3. Konzeptioneller Hintergrund

4. Maßnahmen und Vorgehen

```

    graph LR
      A[Konzeption Präsenzfortbildungen] --> B[Evaluation]
      B --> C[Auswertung]
      C --> D[Anpassung & Optimierung]
      E[Konzeption Onlinefortbildungen] --> B
  
```

Es werden Konzepte in existierenden Aus- und Weiterbildungssystemen angeboten, um insbesondere eine Präseinkompatibilität generell sicherzustellen. Diese Vorgehensweise integriert aktive Personen der Schul- und Lehrerausbildungssysteme. Die Konzepte werden mit dem Fokus auf bestehende Präseebedingungen im Schulalltag in Kooperation mit Partnerschulen, Studierenden und interessierten Lehrkräften entwickelt und getestet. Die Fortbildungskonzepte werden durch eine Begleitstudie evaluiert, enthand ihrer Akzeptanz und Wirklichkeit im Hinblick auf die Entwicklung der digitalen (Medien-) Kompetenzen der Zielgruppe untersucht wird.

Ansprechpartner

Dipl.-Ing. (FH) Kristine Klaeger, M.Eng. ■ apl. Prof. Dr. Christoph Thysen ■ In Kooperation mit apl. Prof. Dr. Gabriele Hornung ■ Prof. Dr. Stefan Kins ■

*Fachgebiete Biologie, Mathematik, Chemie, Numerikdidaktik

Wissen für
Gesellschaft
Technik
und
Wirtschaft

Die Variante „Didaktik Biologie – Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette“ ist Teil des Förderprogramms „Förderung der Hochschulbildung in Sachsen-Anhalt“ von Staat und Landkreis zur Förderung des Bildungswesens für Bildung und Forschung gefördert.

ZfL - Zentrum für Lehrerbildung | Gottlieb-Daimler-Str. 49 | 67661 Kaiserslautern | zfu@tum4.de | urh@kls.kit.edu

**TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN**

eduTAP (Educational Teaching Assistance Portal)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie / TUK)

cloudPlusBox (Digitale Unabhängigkeit im Klassenraum & am außerschulischen Lernort)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie / TUK)



eDSL (Online-Kursangebote zu überfachlichen Kompetenzen)

Anja Horn

(DISC/Selbstlernzentrum / TUK)

Poster-Pitches (9/10)

DAZ SELBSTLERNZENTRUM AN DER TU KAIERSLAUTERN
SELF! – Selbstlernen im Fachbereichskontext

Förderung überfachlicher Kompetenzen mit fachwissenschaftlichem Bezug

- 2017: Grundlagen der Elektrotechnik II (ELE172) mit Self! selbst
- 2018: Einführung in das Ingenieurwissenschaftliche Arbeiten (EWA) mit Self! selbst
- 2019: Planen in Entwicklungsländern (PLAN-E) mit Self! selbst
- 2020: Sportwissenschaftliches Erweiterungsmodul zu den OSL veranstaltet durch Self! selbst
- 2021: Integrated Design Engineering Education II (IOEE) mit Self! selbst

Beispiel: Planen in Entwicklungsländern (PLAN-E) als Inverted Classroom-Veranstaltung an der TUK

Veranstaltungsdetails:

- 5. Semester
- Bachelorstudiengang Raumplanung
- Ca. 50 Studierende
- SELF! – Selbstlernzentrum zwischen dem SSB und dem Lehr- und Forschungsgebiet „Internationaler Planungssysteme“ der TUK (Diss. Prof. Dr.-Ing. habil. Karina Palagci)

Veranstaltungselemente:

- Veranstaltung „PLAN-E“ ist in drei thematische Blöcke unterteilt:
 - Block 1: Amt und Entwicklung und die Rolle internationaler Organisationen
 - Block 2: Versäderung
 - Block 3: Urban Governance
- Zu jedem Block gehören folgende Veranstaltungselemente:
 - Interaktive Lernvideos
 - Online
 - Gastvortrag
 - World-Café-Termin
 - Präsenz mit Online-Vor-/Nachbereitung
 - Diskussionstermin
- Zusätzlich: Einführungs- und Abschlussstreffen in Präsenz

ANLEITUNGEN ZU DEN VERANSTALTUNGSELEMENTEN

WORLD-CAFÉ-TERMINE

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

SELF! (Selbstlernen im Fachbereichskontext)

Lisa-Marie Schohl

(DISC/Selbstlernzentrum / TUK)

KLOOC – Offene Bildungsangebote (TUK)

Projektziele

- KLOOC: ein offenes Online-Kursangebot
- Inhaltliche Anschlussfähigkeit an akademische Lehre
- Entwicklung von Angeboten mit einem einflussreichen Charakter und interdisziplinärer Ausrichtung
- Methodisch-didaktische Ebene
- Ergänzung des Formats und möglichen Potentials im spezifischen Hochschulkontext
- Aufgreifen von Erfahrungswerten mit tutoriell betreuten Online-Formaten im Fernstudium
- Orientation an offenen Szenarien und Materialien (OER/MOOC)
- Hochschulstrategische Ebene
- Konzeption und Verfügbarmachung offener Bildungsangebote mit großer Reichweite
- Ansprechen neuer Zielgruppen
- Öffnung und Erhöhung der Durchlässigkeit der Hochschule
- Offenheit
- kostenfreier Zugang
- Ausrichtung auf ein breites Publikum: Zulassung ohne Zulassungsvoraussetzungen
- Begrenzung des inhaltlichen Führungsgrades der Kursinhalte
- differenzierte Leistungsabfrage
- Flexibilität durch tutorielle Betreuung
- Didaktisches Konzept
- Kurskonzept für einen Massive Open Online Course, der Online-Lernformate kombiniert:

 - videobasierter „Wissensinput“ mit interaktiven Sequenzen (Quizzes)
 - kollaborative Aufgaben und Methoden (z. B. forum- oder wikibasiert)
 - inhaltliche Betreuung und tutorielle Begleitung

Offenes Kurskonzept

Verschiedene Zugangswege zu den KLOOC-Inhalten

Adaptives Design

Modularisierte Leistungsabfrage

Badges und Zertifikate

Reflexionsthema 8 (Forum)

Ziele dieser Woche

DISC / eTeaching Service Center, TU Kaiserslautern

Projektleitung: Prof. Dr. Dr. h. c. Rolf Arnold

Autor/innen: Monika Haberer, M.A. (Abteilungsleitung & Co-Geschäftsführung)
Kerstin Liesegang, M.A. (wissenschaftliche Mitarbeiterin)

Mail: klooc@disc.uni-kl.de **URL:** www.klooc.de

KLOOC (Offene Online-Kurse der TUK)

Kerstin Liesegang

(DISC/eTeaching Service Center / TUK)

Agenda

1. Begrüßung & Informationen zum Ablauf
2. Poster-Pitches
3. Posterrundgang (25 Minuten)
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion
5. Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse
6. Abschluss

Agenda

1. Begrüßung & Informationen zum Ablauf
2. Poster-Pitches
3. Posterrundgang
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion (25')
5. Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse
6. Abschluss

Agenda

1. Begrüßung & Informationen zum Ablauf
2. Poster-Pitches
3. Posterrundgang
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion
5. **Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse (10')**
6. Abschluss

Agenda

1. Begrüßung & Informationen zum Ablauf
2. Poster-Pitches
3. Posterrundgang
4. Aufteilung in zwei Gruppen & Diskussion
5. Kurzpräsentation der
Gruppendiskussionsergebnisse
6. Abschluss

Kontakt



Kerstin Liesegang, M.A.

Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Technische Universität Kaiserslautern | DISC
eTeaching Service Center
k.liesegang@disc.uni-kl.de



Lisa-Marie Schohl, M.A.

Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Technische Universität Kaiserslautern | DISC
Selbstlernzentrum
l.schohl@disc.uni-kl.de

Informationen zum Selbstlernzentrum unter:
www.uni-kl.de/slz

Informationen zum Kaiserslauterer Open Online Course unter:
www.klooc.de