



Workshop A7: Digital gestützte Veranstaltungskonzepte

Kategorie: Digitale Praxis

Das Zukunftssymposium der Offenen Digitalisierungsallianz Pfalz am 29.11.2019

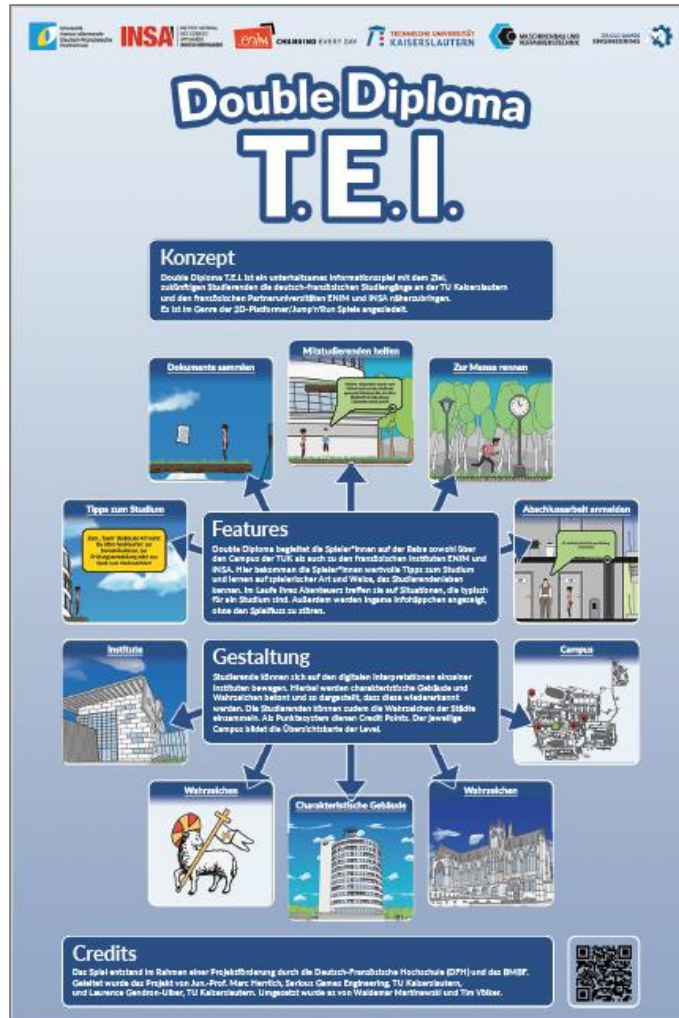


Agenda

- 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 Bienlusa, Sebastian Schwetzer, Mathias Weber, Peter Zeller
AG Software Technology, FB Informatik TU Kaiserslautern

Was ist ExClaim?

- Automatisierte Gruppeneinteilung nach Präferenz und Freundesgraph
- Bearbeitung von Aufgaben im Team
- Verwaltung von verschiedenen Abgaben-Versionen
- Sichere Testumgebung für eingereichte Lösungen


Programmieraufgaben – einfach verwalten



Für Lernende

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


Anonymierter Vergleich mit Peers möglich



Für Lehrende

- Alles an einem (digitalen) Ort!
- Einsatz von bekannten und unbekannten Tests, die typische Fehler antizipieren
- Einblick in aktuellen Leistungsstand und Verständnis der Studierenden
- Analyse von häufig auftretenden Problemen und Lösungsstrategien
- Referenzsystem erleichtert Korrektur
 - Sicheres Ausführen auf Server
 - Kann Herunterladen, Zwischenspeichern, etc. notwendig
- Verwenden von Templates verringert die Arbeitslast für die Studierenden

Korrektur durch Annotation von Lösungen



Einsatz in Lehrveranstaltungen an der TU Kaiserslautern

- Grundlagen der Programmieren (FB Informatik)
- Software-Engineering 1 (FB Informatik)
- Programmierpraktikum (FB Informatik)
- Programmieren in C (FB E-Technik)
- IT für Maschinenbau (FB Maschinenbau)
- Algorithmen und Datenstrukturen (FB Informatik, Nebenfach)

Aktuell unterstützte Programmiersprachen:


- Java, C, Matlab, F#, Python

Ausblick

- Zusätzliche Artengefekte für Testfälle (z.B. Performance-Graph zu Ausführungszeit und Speicherbedarf, Annotation der Ausführung)
- Check auf Ähnlichkeit von Lösungen
- Integration mit Authentifizierungsservice wie RHRK Account
- Einbindung in das elektronische Lehrbuch inf-schule, gefördert vom FIT eV, dem Förderverein Informatik an der TU

Kontakt


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



📍 Gefördert als TUK LehrPlus Projekt 2018

ExClaim (Digitale Organisation von Programmierübungen)

Dr. Annette Bienlusa
(Lehrgebiet Software-Engineering / TUK)



Unified Education –
Medienbildung entlang der Lehrbildungskette

World2Go –
der digitale Lernzirkel mit handlungsorientierten Stationen im Klassenzimmer

1. Ziele des Projekts und geplante Produkte

- Implementierung der Lehr- und Lerninhalte in einem Tablet-gestützten naturwissenschaftlichen Unterricht der gymnasialen Oberstufe
- Entwicklung und Durchführung einer Lehrerfort- und Weiterbildungs
- Konzeption transferfähiger Ausbildungen-, Fortbildungs- und Unterrichtsmaterialien
- Weiterentwicklung der Medienkompetenz bei Lehrenden durch gezielte Lernangebote bei der Lehrerfort- und Weiterbildung

2. Zielgruppen


- Schüler*innen der gymnasialen Oberstufe (Grund- und Leistungskurse der Fächer Biologie/Gemeinschaftskunde und Biologie) für den mobilen Lernzirkel
- Lehrer*innen der Fächer Biologie und Biologie der gymnasialen Oberstufe

3. Konzeptioneller Hintergrund

Die Inhalte des Lernzirkels sind an den Oberstufenlehrplan in Rheinland-Pfalz angepasst. Fächerübergreifend können hier die Themen Klima, Boden, Klimawandel, Ökologie und Stoffwechsel vermittelt werden. Mithilfe von Tablet-PCs erstellen die Schüler*innen Anpassungsstrategien von Pflanzen an ihrem Klimastandort. Diese können teilweise direkt an der Pflanze experimentell beobachtet und erarbeitet werden, hierfür erhalten die Lehrer*innen eine Laborkarte-Box.

Darin enthalten sind neben den Pflanzen auch eine Handreichung zur Bedienung der Applikation. Wenn gewünscht ist, es auch möglich die jeweiligen Experimentmaterialien zu verschicken. Der mobile Lernzirkel ist so konzipiert, dass nicht nur ein fächerübergreifender Unterricht gestaltet wird, sondern gleichzeitig auch naturwissenschaftliche Arbeitsmethoden schülerorientiert aufgeführt werden.

4. Maßnahmen und Vorgehen



Standortunabhängig vom Botanischen Garten der TU Kaiserslautern soll die neue Applikation World2Go für die Lehrer*innen und Schüler*innen kostenlos in deren Schule zur Verfügung gestellt werden. Hierfür wird eine neue modulare Applikation programmiert, die je nach Buchung die ausgewählten Standorte in den Subtropen und Tropen freigeschaltet hat. Die Inhalte der Applikation werden in verschiedenen Aufgabenformaten aufbereitet, die sowohl in Form von klassischen als auch neuen Aufgabenformaten ausbreitbar werden.

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

Nach der Durchführung der Lehrerfort- und Weiterbildungs und des Lernzirkels in der Schule wird eine Zwischenevaluationsphase durchgeführt, deren Ergebnisse in die 2. Konzeptionsphase mit einfließen, ebenfalls können weitere neue Aufgabenformate eingebaut und evaluiert werden. Zum Abschluss des Projekts wird eine Abschlussevaluationsphase durchgeführt.


Ansprechpartner

Prof. Dr. rer. nat. Sandra Henninger | Dr. rer. nat. Tanja Kaiser
Katharina Schür, M. Sc. | kaiser@uni-kl.de
Physikalische Geographie und Fachdidaktik TU Kaiserslautern


apl. Prof. Dr. rer. nat. Christoph Thymann | Fachdidaktik Biologie

Literatur


Arnold, P., Klein, L., Thölken, A. & Zimmer, G. (2018): Handbuch E-Learning. 1. Auflage. Elsevier, Elsevier-Verlag.
Döring, N. & Kott, J. (2014): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. 1. Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
Kern, M. (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 1. Auflage. Berlin, Boston: Walter De Gruyter GmbH.



Technische Universität
Kaiserslautern



Fernstudium
Kaiserslautern



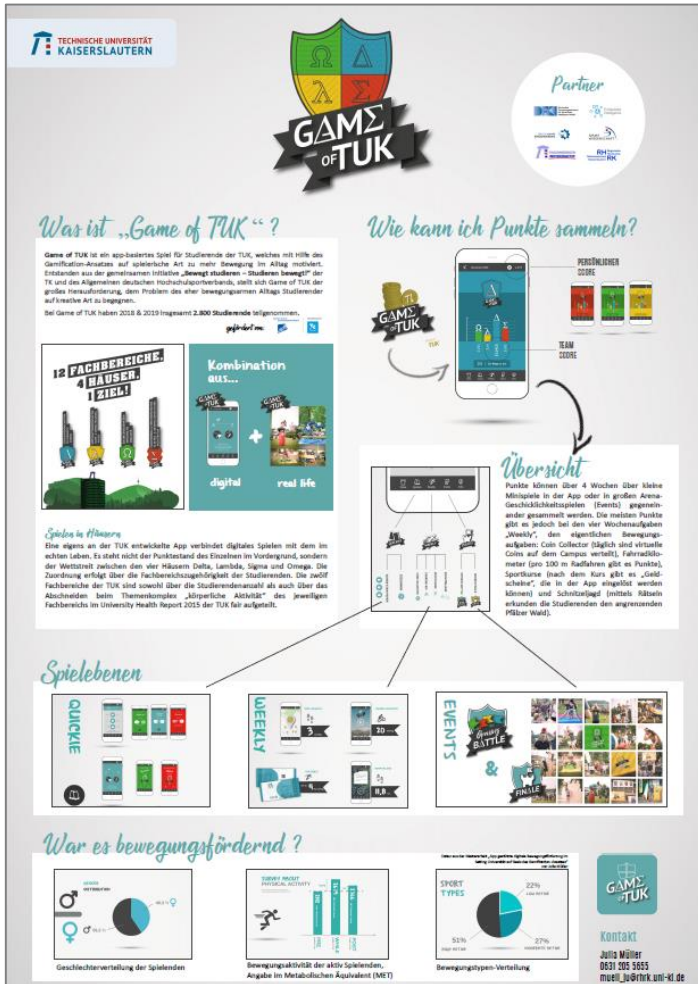
26 - Zentrum für Lehrerbildung | Gottlieb-Daimler-Str. 49 | 67663 Kaiserslautern | info@zfl.uni-kl.de | www.zfl.uni-kl.de/lehramt/

World2Go (Digitaler Lernzirkel)

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

Kerstin Liesegang, M.A. | Lisa-Marie Schohl, M.A. | | Abteilung Self-directed Learning & eLearning

6



**TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN**

GAME OF TUK

Partner

Was ist „Game of TUK“?

Game of TUK ist ein app-basiertes 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 „Bewegte Studieren – Studieren bewegt!“ der TUK und des Allgemeinen deutschen Hochschulsportverbands, stellt sich Game of TUK der großen Herausforderung, dem Problem des eher bewegungsarmen Alltags Studierender auf frischer Art zu begegnen.

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

Wie kann ich Punkte sammeln?

PERSONLICHE CODE

TEAM CODE

Übersicht

Punkte können über 4 Wochen über kleine Miniquests in der App oder in großen Abenteuer-Geschichtsspielen (Events) gesammelt werden. Die meisten Punkte gibt es jedoch bei den vier Wochenaufgaben „Weekly“, den eigentlichen Bewegungsaufgaben. Coin Collector (täglich sind virtuelle Coins auf dem Campus verteilt), Fahrradkilometer (pro 100 m Radfahren gibt es Punkte), Sportkurse (nach dem Kurs gibt es „Gold-scheine“, die in der App eingelöst werden können) und Schatzbegegnungen (virtuelle Rätsel erkunden die Studierenden den umliegenden Pfälzer Wald).

Spielebenen

QUICKE

WEEKLY

EVENTS

War es bewegungsfördernd?

Geschlechterverteilung der Spielenden

Bewegungsaktivität der aktiven Spielenden, Angabe im Metabolischen Äquivalent (MET)

Bewegungstypen-Verteilung

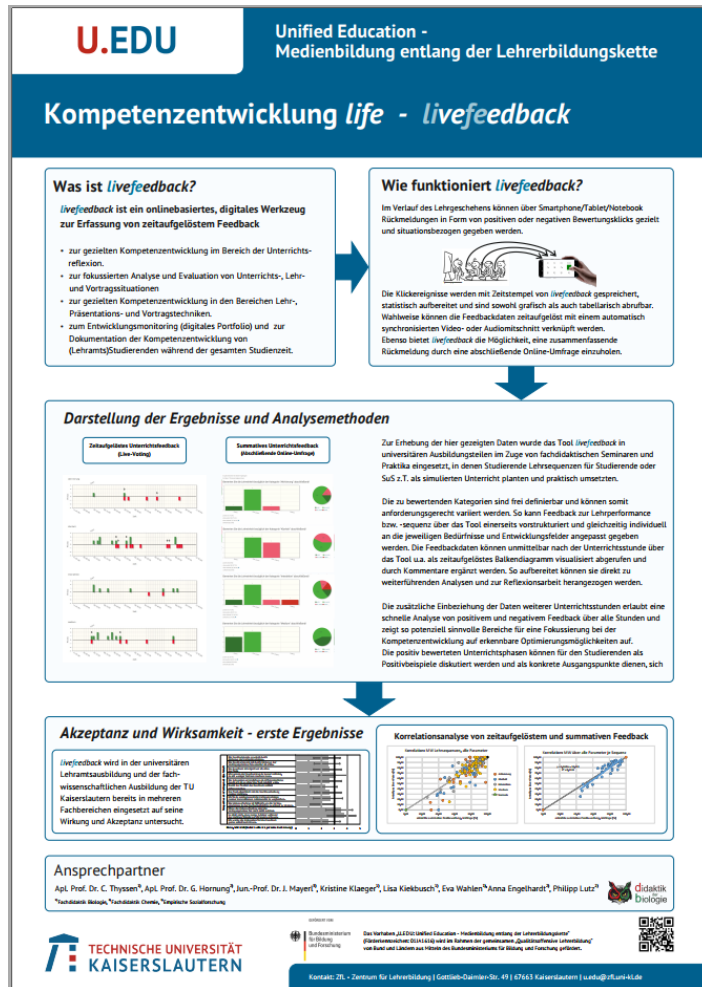
Kontakt

Julia Müller
0631 595 5055
mueller_ju@tutk.uni-kl.de

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

Julia Müller


(Lehrgebiet Kognitive & Entwicklungspsychologie; Hochschulsport / TUK)



Livefeedback (Kompetenzentwicklung life)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie / TUK)



Unified Education –
Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette

eduTAP
educational Teaching Assistance Portal


1. Ziele des Projekts und geplante Produkte

Ziele:

- Öffnung und Anpassung bestehender, universitärer Konzepte für Lehrkräfte der 3. Phase.
- Unterstützung bei der individualisierten, anforderungsspezifischen und selbstgesteuerten Weiterbildung im Fokus der digitalen Unterrichtsgestaltung.

Geplante Produkte:

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



2. Zielgruppen

Präsenzfortbildung

Onlinefortbildung

Lehrkräfte der 3. Phase

Studierende

Vorbereitungsdienst

Lehrkräfte der 3. Phase

3. Konzeptioneller Hintergrund

Bestehende Weiterbildungs-konzepte
Präsenzangebot

Erhebung von Forschungsdaten

Zu entwickelnde Weiterbildungskonzepte
Onlinekursangebot

Erwerb digitaler Medienkompetenz

Präsenzkursangebot

- CloudPiaBox
- Digitale Basiskompetenzen
- Altkommunikation

Konzeption individueller digitaler Lernkonzepte durch die Lehrkräfte + Vorbereitung des Unterrichtseinsatzes

Onlinekursangebot

- CloudPiaBox
- Digitale Basiskompetenzen
- Altkommunikation

Digitale Medienkompetenz

Onlinefortbildungen werden analog zu den Themen bereits existierender Präsenzfortbildung konzipiert und parallel angeboten.

Alle Fortbildungsangebote haben die präzisiertere Entwicklung von digitalen Lern-/Lehrkonzepten durch die teilnehmenden Lehrkräfte sowie deren Einsatz im Schulunterricht zum Ziel.

Durch eine Verzahnung von Lehrplänen bzw. unterrichtsrelevanten Inhalten und Fortbildungsinhalten sollen die Angebote dazu beitragen, Unterrichtskonzeption und eigene Weiterbildung zeitlich und aufwandsbezogen zu verknüpfen und damit motivationale Rahmenbedingungen für die Entwicklung digitaler Kompetenzen im Unterrichtskontext schaffen.

4. Maßnahmen und Vorgehen

Konzeption Präsenzfortbildungen

Konzeption Onlinefortbildungen

Evaluation

Auswertung


Anpassung & Optimierung


Es werden Konzepte in existierenden Aus- und Weiterbildungssystemen angeboten, um insbesondere eine Praxiskompetenz allgemein sicherzustellen. Diese Vorgehensweise integrieren kleine Personen des Schul- und Lehrernaufbaus. Die Konzepte werden mit dem Fokus auf bestehende Praxisbedingungen im Schulalltag in Kooperation mit Partnerschulen, Studienseminaren und interessierten Lehrkräften entwickelt und getestet.

Die Fortbildungskonzepte werden durch eine Begleitstudie evaluiert, anhand derer ihre Akzeptanz und Wirksamkeit im Hinblick auf die Entwicklung der digitalen (Medien-) Kompetenzen der Zielgruppe untersucht wird.


Ansprechpartner

Dipl.-Ing. (FH) Kristine Klaeger, M.Eng. 9, apl. Prof. Dr. Christoph Thyssen 9 in Kooperation mit apl. Prof. Dr. Gabriele Harroff 9, Prof. Dr. Stefan Kins 9






Technische Universität
Kaiserslautern



Zentrum für Lehrerbildung | Gerhart-Hauptmann-Str. 41 | 67663 Kaiserslautern | zfb@tu-kl.de | <http://tu-kl.de/zfb/>



QR Code

eduTAP (Educational Teaching Assistance Portal)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie / TUK)

Kerstin Liesegang, M.A. | Lisa-Marie Schohl, M.A. | | Abteilung Self-directed Learning & eLearning

9

U.EDU Unified Education –
Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette

eduTAP
educational Teaching Assistance Portal

Konzept „CloudPlusBox“
Digitales Lehren in und Lernen im sichern Netzwerk

Lokales Netzwerk **Globales Netzwerk**

Digitale Mediennutzung
ohne IT-Infrastruktur

Eigenes WLAN **ohne Internet**

Erleichterter Datenschutz

Hardware im Hosentaschenformat:

KMK – Kompetenzrahmen
Schülerkompetenzen

Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren

Kommunizieren & Kooperieren

Produzieren & Präsentieren

Schützen & sicher agieren

Problemlösen & Handeln

Analysieren & Reflektieren

CloudPlusBox
Unterrichtsmethodik

Recherchieren & Informieren

- Bereitstellung von ausgewählten Materialien und Webseiten in der Cloud
- Speichern von Rechercheergebnissen & Dokumentieren in der Cloud

Differenzieren & Personalisieren

- Bereitstellung multimedialer Unterrichtsmaterialien
- Individualisierter Abruf von Material, individuelle Lösungswege

Kommunikation, Kooperation & Kollaboration

- Gleichzeitige Bearbeitung eines Dokuments über Etherpad
- Geräuscherne Kommunikation im Chat

Teilen & Präsentieren

- Austausch von Lernmaterial und Arbeitsergebnissen über die Cloud
- Präsentation von Arbeitsergebnissen auf Smartboard und Beamer
- Präsentation über digitale Formate im „sicheren Netzwerk“

Verknüpfung von Schule & Außerschulischem Lernort

- Material und Fragen aus der Vorbereitung stehen über die Cloud am ALD zur Verfügung
- Austausch von Lernmaterial und Arbeitsergebnissen über die Cloud am ALD
- Sammlung und Präsentation der Arbeitsergebnisse am ALD über digitale Formate im „sicheren Netzwerk“
- Transfer der Arbeitsergebnisse vom ALD auf Smartboard und Beamer in der Schule

Ansprechpartner
Projektbearbeitung: Dipl.-Ing. (FH) Kristine Klaeger, M.Eng.-U, Alexandra Pankow, M.Ed.-U
Projektkoordination: apl. Prof. Dr. Christoph Thysen U, apl. Prof. Dr. Gabriele Hornung U, Prof. Dr. Stefan Kirs U
Hochschule Bielefeld, Hochschule Chemnitz, Hochschule Hamm-Lippstadt

Gefördert von
didaktik Biologie
Rheinland-Pfalz
Zentrum für Lehrerbildung
mint-klubs

Technische Universität Kaiserslautern
ZfL – Zentrum für Lehrerbildung | Gertelsdorf-Quartier-Dr. 49 | 67663 Kaiserslautern | info@zfl.uni-kl.de | www.zfl.uni-kl.de/home/

cloudPlusBox (Digitale Unabhängigkeit im Klassenraum & am außer- schulischen Lernort)

Kristine Klaeger

(Lehrgebiet Fachdidaktik der Biologie /
TUK)

DAS SELBSTLERNZENTRUM AN DER TU KAISERSLAUTERN

eDSL-Kursangebot des Selbstlernzentrums

Die eDSL stellen eine onlinebasierte Kurs-Reihe zur bedarfsgerechten Förderung der Selbstlernkompetenzen mit Fokus auf die Entwicklung von Strategien zum Lernen mit digitalen Medien dar.

- Bereitstellung über die Lernplattform OpenOLAT
- kostenloser, zeit- und ortsunabhängiger Zugang
- Erprobung von game-based und kommunikativ-kollaborativ orientierter Ansätze
- Entwicklung der eDSL in Kooperation mit dem Projekt „Offene Kompetenzregion Westpfalz“ und in Zusammenarbeit mit Fachautoren

Das eDSL-Kursangebot ist ein Bestandteil der E-Learning-Maßnahmen des Selbstlernzentrums, die sich inhaltlich an der Seminarreihe der Dimensionen Selbstlernkompetenzen orientieren, diese ergänzen und unterstützen - ebenso wie alle weiteren Projektbereiche. Hierdurch entsteht eine enge Verzahnung des Präsenz- und Online-Modus.

eDSL-Selbstlernmodule

Betreute eDSL-Kurse

ONLINE-KOMMUNIKATION UND-MODERATION

ERFOLGREICH ONLINE PRÄSENTIEREN (Bühnenscheitern zum Selbstlernmodul ERFOLGREICH PRÄSENTIEREN)

GEFÖRDET VOM Bundesministerium für Bildung und Forschung

SELBSTLERNFÖRDERUNG ALS GRUNDLAGE | DIE FÖRDERUNG VON SELBSTLERNKOMPETENZEN ALS INTEGRANTES KONZEPT UNIVERSITÄTER LEHRE

ANSPRECHSPERSON: Anja Horn M.A., Wissenschaftliche Mitarbeiterin, a.horn@disc.uni-kl.de

PROJEKTLIEFUNG: Prof. Dr. Dr. h.c. Rolf Arnold, Monika Häbeler M.A., m.haebeler@disc.uni-kl.de

QR-Code

eDSL (Online-Kursangebote zu überfachlichen Kompetenzen)

Anja Horn
(DISC/Selbstlernzentrum / TUK)

DAS SELBSTLERNZENTRUM AN DER TU KAISERSLAUTERN
SELF! – Selbstlernen im Fachbereichskontext

Förderung Überfachlicher Kompetenzen mit fachwissenschaftlichem Bezug

SELF! (Selbstlernen im Fachbereichskontext)

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

Veranstaltungsdetails:

- 5. Semester
- Bachelorstudiengang Raumplanung
- Ca. 50 Studierende
- SELF-Kooperation zwischen dem SLZ und dem Lehr- und Forschungsgebiet „Internationale Planungssysteme“ der TUK (Bsp. Prof. Dr.-Ing. habil. Karsten Pöhlert)

Veranstaltungselemente

- Veranstaltung „PLAN-E“ ist in drei thematische Blöcke unterteilt:
 - Block 1: Armut, Entwicklung und die Rolle internationaler Organisationen
 - Block 2: Verstärkung
 - Block 3: Urban Governance
- Zu jedem Block gehören folgende Veranstaltungselemente:
 - Interaktive Lernvideos
 - Online
 - Gastvortrag
 - World-Café-Termin
 - Diskussionstermin
- Zusätzlich: Einführungs- und Abschlusstreffen in Präsenz

Begleitender OpenOLAT-Kurs

ANLEITUNGEN ZU DEN VERANSTALTUNGSELEMENTEN

INTERAKTIVE LERNVIDEOS

WORLD-CAFÉ-TERMINE

GASTVORTÄGE

DISKUSSIONSTERMINE

PLAN-E
Planen in Entwicklungsländern

GEFÖRDET VOM
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

ANSPRUCHSBEREICHT
Lisa-Marie Schöhl M.A.,
Wissenschaftliche Mitarbeiterin
l.schohl@slz.uni-kl.de

PROJEKTLEITUNG
Prof. Dr. h.c. Ralf Arnold
Monika Häbner M.A.,
m.haebner@slz.uni-kl.de

QR Code

SELF! (Selbstlernen im Fachbereichs-
kontext)

Lisa-Marie Schöhl

(DISC/Selbstlernzentrum / TUK)

KLOOC – Offene Bildungsangebote (TUK)
Kaiserslauterer Open Online Course

Projektziele
KLOOC: ein offenes Online-Kursangebot

Inhaltliche Ebene

- Inhaltliche Anschlussfähigkeit an akademische Lehre
- Entwicklung von Angeboten mit einführungendem Charakter und interdisziplinärer Ausrichtung

Methodisch-didaktische Ebene

- Erprobung des Formats und möglichen Potentials im spezifischen Hochschulkontext
- Aufgreifen von Erfahrungswerten mit tutoriell betreuten Online-Formaten im Fernstudium
- Orientierung 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 Vertiefungsgrades 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. foren- oder wikibasiert)
- inhaltliche Betreuung und tutorielle Begleitung

Offenes Kurskonzept

KLOOC „Digitalisierung? Mittelstand im Wandel!“ #3

Adaptives Design

Verschiedene Zugangswege zu den KLOOC-Inhalten

Modularisierte Leistungsabfrage

Badges und Zertifikate

Wachstumsfragen des Kurses

Kursbegleitende Aufgabe im Forum

2.0-Konzeption als Studienleistung (TU) / ECTS

Badgebereich

Reflexionsthema 8 (Forum)

Welche Art von Führung charakterisiert (mein Unternehmen)?

Konkret gehen Sie nicht zu weit:

1. Erörtern Sie in diesem Forum Ihre eigene Meinung, die Sie mit Ihrem Namen belegen, z. B. „John Dörmers Wochenaufgabe 8“. Sie können gern auch eine kleine Figur auswählen, in deren Namen Sie Ihre Überlegungen formulieren.
2. Verfassen Sie bitte einen kurzen Beitrag über die Anforderungen an eine Führungskraft: **Wählen Sie dafür bitte eines der beiden folgenden Themen aus:**
 - 2.1. Stellen Sie sich dafür zunächst vor, Sie wären Führungskraft einer Logistikabteilung mit 30 Mitarbeiter:innen für einen Automobilherstellers.
 - 2.2. Oder reflektieren Sie (persönlich) die Aufgaben einer Führungskraft in dem Unternehmen, in dem Sie aktuell tätig sind.
3. Bitte gehen Sie in Ihrem Beitrag **dafür** auf folgende Fragen ein:
 - 3.1. Reflektieren Sie: Welche Erwartungen im Hinblick Ihre Unternehmens und in Ihrer Abteilung können Sie dazu bringen, über Ihren Führungspfad und Ihre Aufgabe als Führungskraft nachzudenken?

Ziele dieser Woche

- Sie sind in der Lage, den Begriff „Führung“ zu definieren.
- Sie können verschiedene Referenzdimensionen von Führung benennen und erläutern.
- Sie können erklären, was die Abkürzung „JOKC“ bedeutet und wie sie mit dem Thema „Führung in Zeiten der Digitalisierung“ zusammenhängt.
- Sie können „klassische“ Führungsstile von „neueren“ Führungsstilen mit Hilfe von Beispielen voneinander unterscheiden.
- Sie können die Besonderheiten verschiedener Führungsrollen und können ihnen die zugehörigen Tätigkeiten zuordnen.
- Sie wissen, in welchen Kriterien sich gute Führung in Zeiten der Digitalisierung erkennen lässt, und können dessen theoretische Wissen auf eine konkrete Unternehmenssituation übertragen.

DISC / eTeaching Service Center, TU Kaiserslautern
Projektleitung: Prof. 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