

Programmheft: Projektwoche „Universität Kassel Digital – digitale Lehre neu gestalten“ Vom 06. bis 10. November 2023

Inhaltsverzeichnis

Projektwoche Universität Kassel Digital	3
06. bis 10. November 2023	3
Über die Projektwoche:	3
Gemeinsam die Zukunft der Lehre gestalten	3
Montag, 9 bis 13 Uhr	4
Info- und Gesprächsstand	4
Montag, 10 bis 12 Uhr	5
DiMo – Visualisierungs-Challenge Start (Challenge)	5
Montag, 14:15 bis 15:45 Uhr.....	5
Digitales Lernen mit der virtuellen Baustelle (Workshop)	5
Dienstag, 10 bis 12 Uhr	6
Quizmate – Ein Chatbot für Microlearning mit Lernvideos (Infostand)	6
Dienstag, 10 bis 16 Uhr	6
Digitale Barrierefreiheit an der Universität Kassel – Try Out (Workshop)	6
Dienstag, 12 bis 14 Uhr	7
DigiMaX: So erstellst Du (Mathematik-)Erklärvideos (Infostand)	7
Dienstag, 14 bis 16 Uhr	7
Refreshing English skills - Any day, any time (Infostand mit Lernaktivitätenbuffet)	7
Dienstag, 16:15 bis 17:45 Uhr	8
360-Grad-Lernumgebungen und Virtuelle Realität im Fremdsprachenunterricht (Workshop und Open Space)	8
Mittwoch, 10 bis 11:30 Uhr.....	8
„Und dann hab‘ ich gefragt: Ei Gude! Wer bist du denn?“ (Online Workshop)	8
Mittwoch, 10 bis 12:00 Uhr.....	9
Mit digitalem Schüler:innenfeedback arbeiten – Praktische Ansätze für Lehramtsstudierende (Online Workshop)	9
Mittwoch, 10 bis 12 Uhr.....	9
Chemie durch die virtuelle Brille erfahren (Try Out Area)	9

Mittwoch, 10 bis 12 Uhr.....	10
Refreshing English skills - Any day, any time (Infostand mit Lernaktivitätenbuffet)	10
Mittwoch, 10 bis 12 Uhr.....	10
DigiMaX: So erstellst Du Mathematik-Erklärvideos (Infostand zum Ausprobieren)	10
Mittwoch, 14:15 bis 15:45 Uhr.....	11
Lehramt 2.0: Digitale Bildungsformate für Lehramtsstudierende (Infostand mit Selbstlernstationen)	11
Mittwoch, 14 bis 19 Uhr.....	11
Zukunftswerkstatt: „...und es hat Zoom gemacht! Gemeinsam digitale Lehre (um)gestalten“ (Workshop)	11
Donnerstag, #zwischen 8 bis 12 Uhr.....	12
Mathe - digitale Aufgaben von und für Studierende (Infoveranstaltung mit Diskussion)	12
Donnerstag, 10 bis 12 Uhr.....	12
Quizmate – Ein Chatbot für Microlearning mit Lernvideos (Infostand)	12
Donnerstag, 14 bis 15:30 Uhr.....	13
Sportunterricht mit inklusiven Gruppen (Seminar)	13
Freitag, 9 bis 13 Uhr.....	13
Try-Out Area für kollaboratives Arbeiten im Digitalen (Try-Out Workshop)	13
Freitag, 10 bis 12 Uhr.....	14
DiMo-Visualisierungs-Challenge - Prämierung (Challenge)	14
Freitag, 10 bis 14 Uhr.....	14
Virtueller Studierendenarbeitsplatz	14
Freitag, 14 bis 16 Uhr.....	15
Projektpitch und Feedbackrunde: digitale Portfolio- und Ausstellungsformate (Präsentation mit Diskussion)	15
Freitag, 14 bis 19 Uhr.....	15
Zukunftswerkstatt: „...und es hat Zoom gemacht! Gemeinsam digitale Lehre (um)gestalten“ (Workshop)	15
Die Teilprojekte	17
A.1.1: Unterricht unter der Lupe	17
A.1.2: Digitale Lehr-Lern-Labore.....	17
A.1.3: Blended-learning-Konzepte in der sportpädagogischen Lehramtsausbildung.....	17
A.1.4: Die virtuelle Baustelle (DiviBau)	17
A.1.5: Digitale Ausstellungs- und Portfolioformate	17
A.2.1: PEER: Podcasts in der Lehrer:innenbildung.....	17
A.2.2: Virtual Reality und Mehrsprachigkeit	17
A.2.3: onlinebasiertes Tutor:innenqualifizierungsprogramm	17

A.2.4: Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten.....	17
A.2.5: Kollaboratives Arbeiten im digitalen Lehrkontext	17
A.2.6: Effektive Lehre mit Lerntools in der Informatik (ELLI)	17
A.3.1: Quantitative Methoden für Lehramtsstudierende	17
A.3.2: Digitale Kurztests in der Mathematik zur Förderung der Interaktion.....	17
A.3.3: VR-Lernarrangements zur Vorlesung Allgemeine Chemie	17
A.3.4: DigiMaX – digitale Vorbereitung aufs MathematikstaatseXamen	17
A.3.5: Szenariobasierte und kollaborative Lernarrangements für die Fremdsprachenausbildung in Englisch.....	17
B.1: Gesamtprojektkoordination	17
B.2: Barrierefreiheit	17
C: Mobiler digitaler Studierendenarbeitsplatz	17

Let's Talk - digitale Lehre neu gestalten

Projektwoche Universität Kassel Digital

06. bis 10. November 2023

Über die Projektwoche:

Gemeinsam die Zukunft der Lehre gestalten

Das Projekt "Universität Kassel digital: Universitäre Lehre neu gestalten" (UKS_digi) beschäftigt sich seit Juli 2021 an der Universität Kassel mit innovativen, digitalen Lehr-LernFormaten. In 16 fachlichen und zwei Querschnittsprojekten werden innovative Lehr-LernFormate erprobt und evaluiert. Jetzt brauchen wir euch Studierende und eure Ideen, Wünsche und Meinungen, um Weichen für die Zukunft der (digitalen) Lehre an der Universität Kassel stellen zu können.

WIR WOLLEN MIT EUCH REDEN! ÜBER DIE ZUKUNFT DER (DIGITALEN) LEHRE AN DER UNIVERSITÄT KASSEL.

Welche Entwicklungen mit Blick auf die Digitalisierung der universitären Lehre erfreuen euch, welche beobachtet ihr mit Skepsis? An welchen Stellen erleichtern euch digitale Studienangebote euer Studium und unterstützen euch und wo fühlt ihr euch vielleicht durch digitale Lehrangebote überfordert oder alleingelassen?

WERDET AKTIV IN DER GESTALTUNG DER ZUKUNFT DER (DIGITALEN) LEHRE AN DER UNIVERSITÄT KASSEL!

Im Rahmen der Projektwoche "DIGITALE LEHRE NEU GESTALTEN" stellen sich euch die UKS_digi Projekte vor, es gibt Workshops, Plena und Raum für eure Stimmen.

GESTALTET DIGITALE LEHRE AN DER UNI KASSEL NEU Z.B. IM RAHMEN DER ZUKUNFTSWERKSTÄTTEN

Nehmt an den Veranstaltungen teil, gebt euer Feedback zu bisher entwickelten (digitalen) Learning Designs, äußert Wünsche und gebt Impulse. Nur so können eure konkreten Anliegen auch in den innovativen Lehr-Projekten und der Hochschulleitung gehört werden. Kontakt Bei Fragen wendet euch bitte an:

Kontakt: UKS_digi@uni-kassel.de

Programm Montag, 6. November 2023

Montag, 9 bis 13 Uhr

Info- und Gesprächsstand

Inhalt: Beginne deine Reise zu den innovativen Ideen aus dem Projekt „Universität Kassel digital – Universitäre Lehre neu gestalten“ an unserem Infostand und komme mit uns über die digitale Lehre ins Gespräch

Als Studierende:r hast du die Gelegenheit, dich über die innovative Ansätze in der digitalen Lehre aus unserem Projekt aus erster Hand zu informieren und mit uns in den Austausch zu kommen. In unserer Projektwoche bieten wir dir einen exklusiven Einblick in die spannende Welt der digitalen Bildung im Rahmen von UKS_digi. Erkunde eine virtuelle Baustelle oder 360-Grad-Lerumgebungen, nimm an der DiMo-Programmierchallenge teil, erkunde die Welt der chemischen Moleküle mit einer VR-Brille oder informiere dich über Bildungsmythen oder erlebe wie studieren mit Barrieren sich anfühlt.

Bei uns erfährst du, wie du von den neuesten Entwicklungen im Rahmen des Projektes profitieren kannst und wann und wo du hautnah mehr zu den einzelnen Teilprojekten erfahren kannst.

Zudem zeigen wir dir, wie du dich im Rahmen der Zukunftswerkstätten "Zukunftswerkstatt: „...und es hat Zoom gemacht! Gemeinsam digitale Lehre (um)gestalten" am Mi., den 08.11. im Witzenhausen oder am Fr., den 10.11. am HoPla ganz konkret mit deinen eigenen Ideen einbringen kannst. Interessiert? Bei uns kannst du dich direkt und verbindlich zu einer der Zukunftswerkstätten anmelden: Werde aktiver Teil der digitalen Zukunft in der Lehre und gestalte sie mit!

Komm bei uns vorbei, um inspirierende Einblicke zu gewinnen und spannende Gespräche zu erleben.

Wir freuen uns auf deinen Besuch!

Ort: Campus Center Foyer, Präsenz

Projekt B.1: Gesamtprojektkoordination

Schlagwort: Digitale Lehre gestalten

Montag, 10 bis 12 Uhr

DiMo – Visualisierungs-Challenge Start (Challenge)

Inhalt: Bist du Student:in mit Grundkenntnissen oder Interesse an Logik? Dann ist die DiMo-Visualisierungs-Challenge (Prämierung der besten Visualisierungen am 10.11.2023 um 10 Uhr in der Wilhelmshöher Allee) genau das Richtige für dich! In dieser Veranstaltung hast du die Chance, deine logischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, indem du aussagenlogische Probleme modellierst & in HTML visualisierst. Die Challenge basiert auf DiMo, einem Lerntool zur Unterstützung beim Erlernen von aussagenlogischen Modellierungen.

Warum teilnehmen?

Hier ist, was dich konkret erwartet:

- Kennenlernen von DiMo und aussagenlogischer Modellierung in einem kurzen Einführungsworkshop
- praktische Anwendung deiner logischen Kenntnisse
- die besten Visualisierungen werden am Ende der Projektwoche prämiert

Ort: Wilhelmshöher Allee, FG Theoretische Informatik, Seminarraum 1304

Projekt A.1.4: Die virtuelle Baustelle (DiviBau)

Schlagwort: Studierende mit Grundkenntnissen oder Interesse an Logik

Veranstaltungsdurchführung: B.Sc. Maurice Herwig

Montag, 14:15 bis 15:45 Uhr

Digitales Lernen mit der virtuellen Baustelle (Workshop)

Inhalt: In diesem Workshop stellen wir euch die virtuelle Baustelle "DiviBau" vor. Dabei wird im Fokus stehen, dass ihr die Möglichkeit habt die digitale Baustelle kennenzulernen und zu erkunden. Gemeinsam wollen wir mit dem digitalen Gebäudemodell arbeiten. Dabei werdet ihr durch die Projektkoordinatoren bei der Navigation im Modell und bspw. bei der Auswahl der Elemente bzw. Bauteile des Modells unterstützt. In einer Gruppenarbeitsphase habt ihr dann die Möglichkeit euch anhand einer projektbezogenen Aufgabenstellung mit vorher

festgelegten Fragestellungen auseinanderzusetzen und selbst Lösungsvorschläge zu konzipieren. Im Anschluss besteht die Möglichkeit, die erlangten Erkenntnisse mit der

Lehrperson zu diskutieren und zu evaluieren und Feedback oder Anregungen zur Verbesserung der digitalen Baustelle zu geben.

Ort: HoPla, Mönchebergstraße 7, Raum 1111, Präsenz

Projekt A.2.6: Effektive Lehre mit Lerntools in der Informatik (ELLI)

Schlagworte: Bauwesen, Architektur

Veranstaltungsdurchführung: B. Sc. Andre Sennhenn

Programm Dienstag, 7. November 2023

Dienstag, 10 bis 12 Uhr

Quizmate – Ein Chatbot für Microlearning mit Lernvideos (Infostand)

Inhalt: Schluss mit eindimensionalem Lernen und langweiligen Vorlesungsaufzeichnungen! Wir stellen den Quizmate als Alternative vor. Schau dir kurze themenbezogene Lernvideos an und lerne interaktiv mit dem Quizmate Chatbot. Dabei erstellst du kurze Lerninhalte, welche dir von Dozenten als Quiz (auch in der Klausur) begegnen können. Neugierig? Dann komm zu uns an den Infostand und teste unseren neuen Chatbot!

Ort: TeG, Pfannkuchstr. 1, Raum 1350, Präsenz

Projekt A.2.4: Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten

Schlagworte: Selbstlertipps, Chatbot

Veranstaltungsdurchführung: M. Sc. Dennis Benner

Dienstag, 10 bis 16 Uhr

Digitale Barrierefreiheit an der Universität Kassel – Try Out (Workshop)

Inhalt: „Barrieren hautnah“

In unserer Try Out-Ausstellung findet ihr Simulations- bzw. Assistenz-Software sowie eine Reihe von Alltagshelfern für Menschen mit Beeinträchtigungen.

Probiert selbst einmal aus, beeinträchtigt Vorlesungen zu folgen oder Webseiten z. B. blind zu durchforsten.

Wir zeigen mögliche Lösungen, die Barrieren verringern.

Spielerisch könnt Ihr herausfinden, wie scharf Eure Sinne sind.

Als Highlight zeigen wir euch, welche Möglichkeiten hier 3D-Drucker bieten, sowie ein Braille-Display, mit dem man bewegte Bilder tastbar machen kann.

Wir freuen uns auf eure Anliegen, Fragen und Anregungen.

Wenn Ihr also Lust habt die Welt einmal mit „anderen“ Sinnen wahrzunehmen, dann kommt vorbei!

Ort: HoPla, Arnold Bode Straße 10, SCL Studio, Raum 0219, Präsenz

Projekt B.2: Barrierefreiheit

Schlagwort: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Fatime Görenekli

Dienstag, 12 bis 14 Uhr

DigiMaX: So erstellst Du (Mathematik-)Erklärvideos (Infostand)

Inhalt: Am Infostand kannst Du Dir von Studierenden erstellten Mathematik-Videos anschauen und Einblicke in die Entstehungsgeschichte der Erklärvideos aus den DigiMaX-Seminaren erhalten. Du erfährst etwas über die Herausforderungen und spannenden Möglichkeiten bei der Erstellung von Fach-Videos und kannst die Arbeit mit einem Teleprompter und einfachen Mikrofon-Settings ausprobieren. Wie eine gute Ausleuchtung gelingt? Schau es Dir für ein einfaches Legevideo an!

Ort: AVZ, Präsenz

Projekt A.3.4 : DigiMaX – digitale Vorbereitung aufs MathematikstaatseXamen

Schlagwort: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Alexander Grabowski

Dienstag, 14 bis 16 Uhr

Refreshing English skills - Any day, any time (Infostand mit Lernaktivitätenbuffet)

Inhalt: Du willst mal wieder deine Englischkenntnisse auffrischen, aber hast noch kein passendes Selbstlernangebot an der Uni dafür gefunden? Das Sprachenzentrum lädt zum Kennenlernen von verschiedenen digitalen Lernangeboten zum eigenständigen Englischlernen und einen Austausch darüber ein. Du kannst Aktivitäten testen und Lernszenarios begutachten. Durch dein Feedback wirkst du positiv an der weiteren Entwicklung von zukünftigen Online-Materialien zum Englischlernen an der Uni Kassel mit. Visit us and get involved! Welcome!

Ort: HoPla, Kurt-Wolters 5, Erdgeschoss, Raum 001, Präsenz

Projekt A.3.5: Szenariobasierte und kollaborative Lernarrangements für die Fremdsprachenausbildung in Englisch

Schlagworte: Alle Studierende, Englisch

Veranstaltungsdurchführung: Judith Labs

Dienstag, 16:15 bis 17:45 Uhr

360-Grad-Lernumgebungen und Virtuelle Realität im Fremdsprachenunterricht (Workshop und Open Space)

Inhalt: Dich interessieren die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von 360-Grad-Lernumgebungen und Virtual Reality (VR) im Fremdsprachenunterricht? Dann bist du hier genau richtig! In einer zunehmend digitalisierten Welt geben Technologien neue Impulse für das Lehren und Lernen von Fremdsprachen, indem sie ein immersives und interaktives Lernerlebnis bieten. In einer "Open Space" Lernumgebung hast du die Möglichkeit, VR-Brillen selbst auszuprobieren und verschiedene Bildungs- und Sprachlern-Apps zu testen und uns Feedback dazu zu geben. Motivieren dich die VR-Umgebungen und Apps zum Lernen? Kommst du gut damit zurecht? Wir freuen uns auf einen gemeinsamen Austausch mit dir, deine Erfahrungen und dein Feedback geben uns die Möglichkeit unser Projekt weiterzuentwickeln.

Ort: HoPla, Integrierte Studienwerkstatt (ISW) Sprachen, Kurt-Wolters-Straße 5, Raum 0012, Präsenz

Projekt 2.2: Virtual Reality und Mehrsprachigkeit

Schlagnworte: Lehramt, Fremdsprachen, VR

Veranstaltungsdurchführung: Wiebke Sophie Ost

Programm Mittwoch, 8. November 2023

Mittwoch, 10 bis 11:30 Uhr

„Und dann hab' ich gefragt: Ei Gude! Wer bist du denn?“ (Online Workshop)

Inhalt: Du hast keine Lust auf die immer gleichen Kennlernspiele und Icebreaker in online Veranstaltungen, aber dir ist eine vertraute Arbeitsatmosphäre auf Augenhöhe wichtig - dann schau in unserem online Workshop vorbei! Egal ob im Seminar, im Projekt oder der Arbeitsgruppe: Gemeinsames Lernen und Arbeiten ist angenehmer und klappt besser, je vertrauter man mit seinen Kommiliton:innen ist. Onlinebasierte Tools und Methoden können die klassische Vorstellungsrunde: „Ich bin, ich heiße, ich studiere...“ ablösen. Sie bieten neue Möglichkeiten, „das Eis zu brechen“, abseits der immer gleichen Kennlernspielchen. In unserem Workshop werden wir gemeinsam einige Tools und Methoden kennenlernen und praktisch erproben, die ein gegenseitiges Kennenlernen im digitalen Raum ermöglichen.

Ort: <https://uni-kassel.zoom.us/j/97438746557?pwd=Q3Qrbm4rVDFOU0VKbEkzQVFOMTJIQT09>

Projekt 2.3 : onlinebasiertes Tutor:innenqualifizierungsprogramm

Schlagwort: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Nicholas Henkel

Mittwoch, 10 bis 12:00 Uhr

Mit digitalem Schüler:innenfeedback arbeiten – Praktische Ansätze für Lehramtsstudierende (Online Workshop)

Inhalt: In diesem Workshop schauen wir uns gemeinsam an wie du am besten (digitales) Feedback von deinen Schüler:innen einholen kannst. Worauf bezieht sich Schüler:innenfeedback eigentlich und welche Tools und Möglichkeiten hast du, Feedback sinnvoll einzuholen und auszuwerten. Und vor allem erkunden wir, was das Unterrichtspotential von Schüler:innenfeedback ist: verschiedene digitale Tools um von Schüler:innen Feedback zum eigenen Unterricht einzuholen werden vorgestellt und diskutiert. Von spielerischen Aktivitäten bis hin zu kreativen Aufgaben – wirst du eine Möglichkeiten in unserem interaktiven Workshop kennenlernen und erfahren wie du dadurch Schüler:innen begeistern und motivieren kannst.

Die Veranstaltung ist auf 20 Teilnehmer:innen begrenzt. Bitte melde dich direkt bei Suna Yildiz an: suna.yildiz@uni-kassel.de Falls du keine Anmeldebestätigung erhältst, ist der Kurs leider schon voll. Der Zoom-Link wird an die zugelassenen Teilnehmer:innen zeitnah versendet.

Ort: Online Workshop über Zoom

Projekt 1.2 : Digitale Lehr-Lern-Labore

Schlagwort: alle Lehramtsstudierenden

Veranstaltungsdurchführung: M.A. Suna Yildiz

Mittwoch, 10 bis 12 Uhr

Chemie durch die virtuelle Brille erfahren (Try Out Area)

Inhalt: Du interessierst dich für Chemie und willst bis in die Ebene der Atome und Moleküle vordringen und mit diesen interagieren?

Kein Problem, dann komm vorbei! Dies wird möglich durch die virtuelle Realität. Bei uns kannst du diverse VR-Anwendungen, die sich mit Chemie beschäftigen, ausprobieren. Dafür bekommst du eine kurze Einführung in das Thema „Lernen mit VR“, sowie in den Umgang mit einer VR-Brille.

Wir freuen uns auf den gemeinsamen Austausch und darauf, zu hören, was du von deiner eigenen VR-Experience in der virtuellen Welt der Chemie berichtest. Wir freuen uns auf den Austausch und auf euer Feedback!

Ort: AVZ 3, Raum 0434, Präsenz

Projekt 3.3: VR-Lernarrangements zur Vorlesung Allgemeine Chemie

Schlagworte: Chemie, VR

Veranstaltungsdurchführung: Dr. Mareike Frevert

Mittwoch, 10 bis 12 Uhr

Refreshing English skills - Any day, any time (Infostand mit Lernaktivitätenbuffet)

Inhalt: Du willst mal wieder deine Englischkenntnisse auffrischen, aber hast noch kein passendes Selbstlernangebot an der Uni dafür gefunden? Das Sprachenzentrum lädt zum Kennenlernen von verschiedenen digitalen Lernangeboten zum eigenständigen Englischlernen und einen Austausch darüber ein. Du kannst Aktivitäten testen und Lernszenarios begutachten. Durch dein Feedback wirkst du positiv an der weiteren Entwicklung von zukünftigen Online-Materialien zum Englischlernen an der Uni Kassel mit. Visit us and get involved! Welcome!

Ort: HoPla, Kurt Wolters-Straße 5, Erdgeschoss, Raum 001, Präsenz

Projekt 3.5: Szenariobasierte und kollaborative Lernarrangements für die Fremdsprachenausbildung in Englisch

Schlagworte: Alle Studierende, Englisch

Veranstaltungsdurchführung: Judith Labs

Mittwoch, 10 bis 12 Uhr

DigiMaX: So erstellst Du Mathematik-Erklärvideos (Infostand zum Ausprobieren)

Inhalt: Am Infostand kannst Du Dir von Studierenden erstellten Mathematik-Videos anschauen und Einblicke in die Entstehungsgeschichte der Erklärvideos aus den DigiMaX-Seminaren erhalten. Du erfährst etwas über die Herausforderungen und spannenden Möglichkeiten bei der Erstellung von Fach-Videos und kannst die Arbeit mit einem Teleprompter und einfachen Mikrofon-Settings ausprobieren. Wie eine gute Ausleuchtung gelingt? Schau es Dir für ein einfaches Legevideo an!

Ort: HoPla, Kurt Wolters-Straße 5, Foyer, Präsenz

Projekt 3.4 : DigiMaX – digitale Vorbereitung aufs Mathematikstaatsexamen

Schlagworte: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Alexander Grabowski

Mittwoch, 14:15 bis 15:45 Uhr

Lehramt 2.0: Digitale Bildungsformate für Lehramtsstudierende (Infostand mit Selbstlernstationen)

Inhalt: Du studierst auf Lehramt und hast Lust, neue digitale Bildungsformate und Methoden kennenzulernen? Dann komm zu unserer Infoveranstaltung! Wir stellen dir verschiedene Projekte für ein Lehramt 2.0 vor. Im Rahmen von "Unterricht unter der Lupe" hast du die Möglichkeit, einen Selbstlernkurs zum kooperativen Lernen zu testen und deine Fähigkeiten in der Analyse von Unterrichtsvideos zu schärfen. Bei "Peer" erwarten dich spannende Podcasts zu Bildungsmythen, wie bspw. die Entzauberung von Lerntypen. "Q4L" bietet einen Selbstlernkurs im Bereich Statistik an. Hier bekommst du das nötige Rüstzeug, um eigenständig quantitative Studien durchzuführen und statistische Methoden erfolgreich anzuwenden. Wenn du die Inhalte vor Ort selbst ausprobieren möchtest, bring bitte ein digitales Endgerät (Handy, Tablet, Laptop) und Kopfhörer mit. Wir freuen uns auf dein Feedback zu unseren Ideen für ein Lehramtsstudium 2.0!

Ort: HoPla, Arnold-Bode Straße 10, SCL Raum 0312, Präsenz

Projekte: Zusammenarbeit von A.1.1 Unterricht unter der Lupe, A.2.1 PEER: Podcasts in der Lehrer:innenbildung und A.3.1 Quantitative Methoden für Lehramtsstudierende

Schlagworte: Lehramtsstudierende

Veranstaltungsdurchführung: Anne Böhnert, Julia Götzfried, Luisa Nägel

Mittwoch, 14 bis 19 Uhr

Zukunftswerkstatt: „...und es hat Zoom gemacht! Gemeinsam digitale Lehre (um)gestalten“ (Workshop)

Inhalt: Immer nur "digital first, Bedenken second?" Spätestens seit Corona ist die digitale Lehre fester Teil des Uni-Alltags. Aber so richtig ideal läuft sie noch lange nicht. Oder? Was stört oder fehlt euch daran? Was würdet ihr anders machen? Was muss dazu unbedingt mal gesagt werden? Und welche Verbesserungsvorschläge habt ihr? In dieser Zukunftswerkstatt sprechen wir über alle eure Bedürfnisse, Sorgen, Erfahrungen, Fragen, Wünsche und Ideen im Zusammenhang mit der digitalen Lehre. Mitmachen erwünscht! Eure Impulse aus der Zukunftswerkstatt fließen dann direkt ins Projekt Uks_digi (Universität Kassel digital: Universitäre Lehre neu gestalten) - dafür seid ihr herzlich eingeladen am Freitag, den 17.11.23 um 09:30 Uhr eure Ergebnisse zu präsentieren.

Ort: Witzenhausen, Campus H11, Steinstraße, Präsenz

Projekt B1: Gesamtprojektkoordination

Schlagworte: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Tobias Galke

Programm Donnerstag, 9. November 2023

Donnerstag, #zwischen 8 bis 12 Uhr

Mathe - digitale Aufgaben von und für Studierende (Infoveranstaltung mit Diskussion)

Inhalt: Die nächste Matheprüfung steht an, aber du findest keine passenden Lernmaterialien? - Dann komm mit uns ins Gespräch!

Denn bei uns kannst du aktiv an der Erstellung von mathematischen online Lehrmaterialien wie Online-Übungsaufgaben oder OSAs (Online Self Assessments) mitwirken. So kannst du uns Impulse und Ideen geben, wie online Lehr-Lern-Materialien in Mathe gestaltet werden müssen, damit sie dir beim Lernen helfen.

Dafür wollen wir – das Projekt „Einsatz von digitalen Kurztests in der Mathematik für Wirtschaftswissenschaften“ – dir zeigen, was unser derzeitiges Angebot für Selbstlernphasen in Mathe über Moodle beinhaltet und mit dir darüber sprechen, wie du aktiv Lernmaterialien für Selbstlernphasen mitgestalten kannst.

Außerdem wollen wir darüber reden, was du brauchst, damit du dich bestmöglich in die Gestaltung der Selbstlerninhalte einbringen kannst – hier hoffen wir, dass du uns etwas darüber erzählst, was dich motiviert und wie das Mitgestalten am besten funktionieren kann.

Wir freuen uns auf den Austausch mit dir!

Ort: #HoPla, Präsenz

Projekt A.3.2 : Digitale Kurztests in der Mathematik zur Förderung der Interaktion

Schlagwort: Mathe

Veranstaltungsdurchführung: Katharina Lassen, Dr. Stefan Büchele

Donnerstag, 10 bis 12 Uhr

Quizmate – Ein Chatbot für Microlearning mit Lernvideos (Infostand)

Inhalt: Schluss mit eindimensionalem Lernen und langweiligen Vorlesungsaufzeichnungen! Wir stellen den Quizmate als Alternative vor. Schau dir kurze themenbezogene Lernvideos an und lerne interaktiv mit dem Quizmate Chatbot. Dabei erstellst du kurze Lerninhalte, welche dir von Dozenten als Quiz (auch in der Klausur) begegnen können. Neugierig? Dann komm zu uns an den Infostand und teste unseren neuen Chatbot!

Ort: HoPla, Campus Center, Foyer, Präsenz

Projekt A.2.4: Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten

Schlagworte: Selbstlertipps, Chatbot

Veranstaltungsdurchführung: M. Sc. Dennis Benner

Donnerstag, 14 bis 15:30 Uhr

Sportunterricht mit inklusiven Gruppen (Seminar)

Inhalt: Du bist Sportstudent:in und möchtest gerne einen inklusiven Sportunterricht anbieten, weißt aber noch gar nicht so recht wie Du das umsetzen kannst?

Zwar wird die gemeinsame Beschulung aller Kinder und das damit verknüpfte Motiv der Gleichberechtigung von Lehrkräften überwiegend bejaht, allerdings wird die konkrete Umsetzung eines inklusiven Sportunterrichts durchaus kritisch betrachtet.

Lehramtsstudierende im Fach Sport fühlen sich oftmals nicht genug für einen gemeinsamen, inklusiven Unterricht ausgebildet und vorbereitet.

Wenn es dir auch so geht, kannst du bei uns Einblicke gewinnen, die die theoretischen Aspekte sowie Sportpraxis (Videos und Selbstversuche) vereinen, denn am IfSS haben wir genau dafür ein Seminar konzipiert, das die theoretischen und praktischen Elemente (Videos, Selbstversuche) verbindet. In unserer Veranstaltung kannst Du inklusive Sportspiele kennenlernen und durchführen und gemeinsam mit uns darüber reflektieren. Wir freuen uns auf dich und deine Impulse!

Ort: HoPla, Campus Center, Foyer, Hybrid

Projekt A.1.3 : Blended-learning-Konzepte in der sportpädagogischen Lehramtsausbildung

Schlagworte: Lehramt, Sport

Veranstaltungsdurchführung: Tobias Hillebrand

Programm Freitag, 10. November 2023

Freitag, 9 bis 13 Uhr

Try-Out Area für kollaboratives Arbeiten im Digitalen (Try-Out Workshop)

Inhalt: Langeweile Adé! Unter Leitung des Fachgebiets Personalwirtschafts- und Organisationslehre erproben wir im Projekt "Kollaboratives Arbeiten im digitalen Lehrkontext" für euch Studierende, inwiefern digitale Kollaborationstools, wie z.B. Miro und Mural, für einen zeitgemäßen, abwechslungsreichen sowie verbesserten Transfer von Veranstaltungsinhalten sorgen.

Durch die spielerische Einbindung der oben genannten Tools möchten wir, dass ihr euch im digitalen Raum kreativ ausprobiert und Spaß daran habt, die individuell auf euch zugeschnittenen Aufgaben zu lösen. Gleichzeitig verfolgen wir das Ziel, eure digitalen Fähigkeiten sowie kollaborativen Metakompetenzen weiterzuentwickeln. Auf diese Weise möchten wir euch schon heute auf die beruflichen Anforderungen auf dem Arbeitsmarkt vorbereiten und bestmöglich qualifizieren.

Ort: HoPla, PC-Pool 1 Wiso A, Raum 1215/1216, Hybrid

Projekt A.2.5: Kollaboratives Arbeiten im digitalen Lehrkontext

Schlagworte: Berufsqualifizierung, Kollaboration

Veranstaltungsdurchführung: M.A. Vlora Isufi, B.Sc. Songül Didem Öz

Freitag, 10 bis 12 Uhr

DiMo-Visualisierungs-Challenge - Prämierung (Challenge)

Inhalt: Heute werden die die besten Visualisierungen der am Montag gestarteten DiMo-Challenge prämiert! Komm vorbei und schau dir die Sieger-Visualisierungen an. In dieser Challenge haben einige deiner Kommiliton:innen ihre logischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt, indem sie aussagenlogische Probleme modelliert & in HTML visualisiert haben - sei gespannt auf die Ergebnisse.

Ort: Wilhelmshöher Allee, FG Theoretische Informatik, Seminarraum 1304, Präsenz

Projekt A.2.6: Effektive Lehre mit Lerntools in der Informatik (ELLI)

Schlagwort: Studierende mit Grundkenntnissen oder Interesse an Logik

Veranstaltungsdurchführung: B. Sc. Maurice Herwig

Freitag, 10 bis 14 Uhr

Virtueller Studierendenarbeitsplatz

Inhalt: Ankündigungstext wird nachgereicht

Ort: IT-Servicezentrum, Mönchebergstraße 11, Raum 2410

Projekt C mobiler digitaler Studierendenarbeitsplatz)

Schlagwort: Alle Studierenden

Veranstaltungsdurchführung: Niklas Wode

Freitag, 14 bis 16 Uhr

Projektpitch und Feedbackrunde: digitale Portfolio- und Ausstellungsformate (Präsentation mit Diskussion)

Inhalt: Wie stellst du dir die digitale Kunsthochschule vor? Wo zeigst du deine Arbeiten? Wie gestaltest du dein Netzwerk? Was muss ein digitales Portfolio für dich leisten?

In diesem Workshop wollen wir euch, den Studierenden der Kunsthochschule Kassel, den aktuellen Stand des Projektes "digitale Portfolio- und Ausstellungsformate" näher bringen und in einem Gespräch herausarbeiten, was für euer Studium an der Kunsthochschule eine digitale Bereicherung wäre. Besonders interessiert uns dabei eure Sichtweise auf die derzeitigen Angebote, euren Umgang mit dem „Showcase“ eurer Arbeiten und euren Input zum Projekt. Wir freuen uns darauf, euer Feedback in die Entwicklung des Projektes mit aufzunehmen.

Ort: KHS, Nordbau, Seminarraum Neue Medien, Raum 0311, Präsenz

Projekt A.1.5: Digitale Ausstellungs- und Portfolioformate

Schlagworte: Alle Studierende, KHS

Veranstaltungsdurchführung: Elko Braas

Freitag, 14 bis 19 Uhr

Zukunftswerkstatt: „...und es hat Zoom gemacht! Gemeinsam digitale Lehre (um)gestalten“ (Workshop)

Inhalt: Immer nur "digital first, Bedenken second?" Spätestens seit Corona ist die digitale Lehre fester Teil des Uni-Alltags. Aber so richtig ideal läuft sie noch lange nicht. Oder? Was stört oder fehlt euch daran? Was würdet ihr anders machen? Was muss dazu unbedingt mal gesagt werden? Und welche Verbesserungsvorschläge habt ihr? In dieser Zukunftswerkstatt sprechen wir über alle eure Bedürfnisse, Sorgen, Erfahrungen, Fragen, Wünsche und Ideen im Zusammenhang mit der digitalen Lehre. Mitmachen erwünscht! Eure Impulse aus der Zukunftswerkstatt fließen dann direkt ins Projekt Uks_digi (Universität Kassel digital: Universitäre Lehre neu gestalten) - dafür seid ihr herzlich eingeladen am Freitag, den 17.11.23 um 09:30 Uhr eure Ergebnisse zu präsentieren.

Ort: HoPla, Arnold Bode Straße 10, SCL-Studio, Präsenz

Projekt B1: Gesamtprojektkoordination

Schlagwort: Alle Studierende

Veranstaltungsdurchführung: Tobias Gralke

Über das UKS_digi Projekt

In 16 fachlichen Teilprojekten und zwei Querschnittsprojekten nimmt das UKS_digi Gesamtprojekt die Impulse der ad hoc Digitalisierung der Hochschullehre, ausgelöst durch die Corona-Pandemie auf und entwickelt sie weiter. Innovative digitale Lehrformate sollen (weiter)entwickelt und nachhaltig in der Hochschule implementiert werden. Die Digitalisierung der Lehre ist im Rahmen der Gesamtstrategie der Universität Kassel im Entwicklungsplan 2020-2024 sowie im Leitbild Lehre von 2019 formuliert und gewinnt nun u.a. im UKS_digi Projekt an Gestalt. Das von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre im Rahmen der FBM2020-Förderlinie geförderte UKS_digi Projekt fokussiert bei der Neugestaltung digitaler universitärer Lehre mit Blick auf die Digitalisierungsstrategie der Universität Kassel insb. die Ziele eines inklusiven Bildungszugangs unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bildungsvoraussetzungen und die Digitalisierung mit Blick auf die Vorbereitung der sich wandelnden Arbeitswelt und der damit verbundenen Bereitstellung von Fach- und Führungskräften durch die Universität Kassel.

Die Teilprojekte

[A.1.1: Unterricht unter der Lupe](#)

[A.1.2: Digitale Lehr-Lern-Labore](#)

[A.1.3: Blended-learning-Konzepte in der sportpädagogischen Lehramtsausbildung](#)

[A.1.4: Die virtuelle Baustelle \(DiviBau\)](#)

[A.1.5: Digitale Ausstellungs- und Portfolioformate](#)

[A.2.1: PEER: Podcasts in der Lehrer:innenbildung](#)

[A.2.2: Virtual Reality und Mehrsprachigkeit](#)

[A.2.3: onlinebasiertes Tutor:innenqualifizierungsprogramm](#)

[A.2.4: Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten](#)

[A.2.5: Kollaboratives Arbeiten im digitalen Lehrkontext](#)

[A.2.6: Effektive Lehre mit Lerntools in der Informatik \(ELLI\)](#)

[A.3.1: Quantitative Methoden für Lehramtsstudierende](#)

[A.3.2: Digitale Kurztests in der Mathematik zur Förderung der Interaktion](#)

[A.3.3: VR-Lernarrangements zur Vorlesung Allgemeine Chemie](#)

[A.3.4: DigiMaX – digitale Vorbereitung aufs MathematikstaatseXamen](#)

[A.3.5: Szenariobasierte und kollaborative Lernarrangements für die Fremdsprachenausbildung in Englisch](#)

[B.1: Gesamtprojektkoordination](#)

[B.2: Barrierefreiheit](#)

[C: Mobiler digitaler Studierendenarbeitsplatz](#)