

## Zusammenfassung

Eine der wichtigsten Zielsetzungen des Centrums für bessere Übergänge und Studienbedingungen (kurz: CS) ist es unter anderem, die Optimierung der Studienbedingungen und die Entwicklung innovativer Studienmodelle voranzutreiben. Eine wesentliche Intention in diesem Projekt ist dabei, ausgewählte hochschulische Module lernergebnisorientiert und studierendenzentriert auf Lernergebnisse hin zu fokussieren.

## 1. Einführung

DAS vom BMBF geförderte Projekt CS, ein zunächst auf fünf Jahre angelegtes Centrum für bessere Übergänge und Studienbedingungen, widmet sich als Projekt drei übergeordneten Aufgaben, und zwar der

1. der Verbesserung der Personalausstattung,
2. der Qualifizierung, Weiterbildung des Personals und Sicherung der Lehrqualität
3. sowie Optimierung der Studienbedingungen und Entwicklung innovativer Studienmodelle.

Zu nennen sind hier im Überblick Aufgaben des E-Learning (vgl. Möller 2013, Vortragsskript DANTE e. V.-Frühjahrstagung) für Studierende, Mentoring und Tutorien sowie die Erprobung innovativer – zumeist spielerischer – Lehrformen durch die Dozentinnen und Dozenten der Fachhochschule Stralsund, die vom Centrum für bessere Übergänge und Studienbedingungen darin unterstützt werden.

## 2. E-Learning mit ILIAS und LON-CAPA

MITTELS der E-Learning-Plattformen ILIAS und LON-CAPA werden in den Vorkursen Mathematik die Kenntnisse und Lernniveaus zur Verbesserung der Lernergebnisse angeglichen.

### Testen von Aufgaben

Aufgabenstatus:  Aufgabentyp:   
 Alle Auswahlmöglichkeiten anzeigen  
Feedback-Modus:  Styledatei anwenden:  Auswählen  
Sprache:  Formeldarstellung:   
Anzeigeart wechseln | Standard-Anzeigeart | Einreichungen zur  
jsMath  
mimetex (In Grafik konvertieren)  
L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X (TeX nach HTML)  
Neue Variation | Zufallszahlen-Basis: 1362399617 | Berechne Antworten |        
Editor | XML-Editor

Bestimmen Sie die Lösung x der folgenden Gleichung.

$$\left[ \frac{1}{2(2a)} \right] - \left[ \frac{3}{(b)} \right] = \left[ \frac{2}{(x)} \right]$$

- $x = 4a - \left[ \frac{2}{3} \right] b$
- $x = b - 2a$
- $x = -\left[ \frac{4}{3} \right] ab$
- $x = \left[ \frac{4ab}{(b-6a)} \right]$

Antwort einreichen | Versuche 0/1

Antwort für Teil  false  false  false  true

Bestimmen Sie die Lösung x der folgenden Gleichung.

$$\frac{1}{2a} - \frac{3}{b} = \frac{2}{x}$$

- $x = -\frac{4}{3} ab$
- $x = b - 2a$
- $x = 4a - \frac{2}{3} b$
- $x = \frac{4ab}{b-6a}$

Bestimmen Sie die Lösung x der folgenden Gleichung.

$$\left[ \frac{1}{2(2a)} \right] - \left[ \frac{3}{(b)} \right] = \left[ \frac{2}{(x)} \right]$$

- $x = -\frac{4}{3} ab$
- $x = b - 2a$
- $x = 4a - \left[ \frac{2}{3} \right] b$
- $x = \left[ \frac{4ab}{(b-6a)} \right]$

Bestimmen Sie die Lösung x der folgenden Gleichung.

$$\left[ \frac{1}{2(2a)} \right] - \left[ \frac{3}{(b)} \right] = \left[ \frac{2}{(x)} \right]$$

- $x = -\left[ \frac{4}{3} \right] ab$
- $x = b - 2a$
- $x = 4a - \left[ \frac{2}{3} \right] b$
- $x = \left[ \frac{4ab}{(b-6a)} \right]$

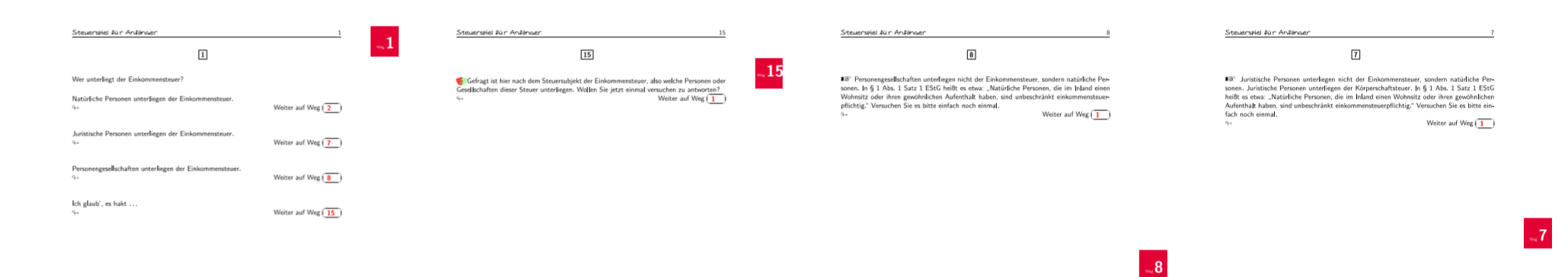
So, wie vorstehend gezeigt, werden beispielsweise Übungsaufgaben aus dem Selbsteinschätzungstest für den Mathematik-Vorkurs erstellt, Skripte mit Theorie und Übungen zu diesen Vorkursen über Lernplattformen zur Verfügung gehalten und darüber hinaus der Erfahrungsaustausch zwischen den Lehrenden über ihre Ansprüche und die gezeitigten Lernergebnisse der Studierenden im regelmäßigen Mathematisch diskutiert.

Die gemachten Erfahrungen werden im Juristisch für die als nächstes zu besetzende Professur für Wirtschaftsrecht ausgewertet und ebenfalls im E-Learning zur Verbesserung der Lernergebnisse zur Verfügung gestellt.

## 3. Spielen mit ALEA

UNTER dem Akronym ALEA – es steht für „Aleatorisches Lernen einmal anders“ – verstehen wir im Centrum für bessere Übergänge und Studienbedingungen die spielerische Herangehensweise, während der Seminare eine ad-hoc-Kontrolle des Lernergebnisses durch Clicker (à la „Publikumsjoker“ 🎉) herbeizuführen, oder die gänzlich neue Herausforderung für gute Studierende, sich in einem Steuerspiel einmal kreativ Gedanken zu machen, wie man auf relativ leichte Fragen aus dem Bereich der Ertragsteuern auch völlig falsche Antworten geben könnte.

Das ganze Spiel namens „Ich glaub', es hakt ...“ mündet dann in einer strukturierten Unterweisung als kostenfreies pdf-Dokument für die Studienanfängerinnen und -anfänger (vgl. Richter 2013, S. 16 ff.).



Die Schlichtheit der Umsetzung ermöglicht es, alle Zuarbeiten der Spielmitglieder – fachliche Fragen mit den entsprechenden richtigen, falschen und Joker-Antworten – beliebig wild zusammenzuwürfeln. Die Nummern der Wege und Irrwege werden automatisch vergeben. Lediglich die jeweils letzten Antworten, die zum Spielausgang führen, müssen am Schluss, wenn alle Projektarbeiten vorliegen, händisch nachgearbeitet werden, sodass zuletzt nur noch ein Ende des Spiels existiert.

## 4. Ausblick und BUNT, NICHT UNI

Selbstverständlich bilden die geförderten Projektinhalte auch weiterhin den inhaltlichen Schwerpunkt. Darüber hinaus sind für erfolgreiches Lernen, mithin die Lernergebnisse, eine soziale Einbindung in die Fachhochschule, die Fertigkeiten, die tatsächliche Förderung der Studierenden ebenfalls der Behindernherauszustellen. BUNT, NICHT UNI versteht sich als Versuch – ob Hochschulfeste Wettbewerbe – stoßen, denn Seminare während den Vorlesungen im Hörsaal statt.

## Literatur

Möller, Christina (2013). *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X an unserer Hochschule in Stralsund*. Vortrag (n. v.) Jahrestagung DANTE e. V. Gießen.  
Richter, Heiner (2013). „Interaktives Steuerlehrprojekt mit dem L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Paket gamebook.sty“. In: *Die T<sub>E</sub>Xnische Komödie* 25, 16 ff.