

Projekttitlel (ggf. Arbeitstitlel)	Fachübergreifende Programmierkompetenzen für Ingenieurinnen und Ingenieure		
Kurzbeschreibung	<p>Wir bauen eine Online-Plattform, auf der Studierende niederschwellig und praxisorientiert Programmierkompetenzen erwerben. Studierende können zwischen Praxisaufgaben aus anderen Modulen wie Mathematik, Physik oder Thermodynamik, einfachen Automatisierungsaufgaben, der Analyse und Darstellung von Daten oder der Ansteuerung einfacher externer Schaltkreise als Lernziele wählen.</p> <p>Praxisnähe (Internet of Things, Mikrocontroller, grafische Darstellungen), Individualisierung des Lernprozesses (Anpassung an unterschiedliche Vorkenntnisse und Lerngeschwindigkeiten mit entsprechenden Rückmeldungen) und zeitgemäße mediale Aufbereitung (Elemente des Gamification, ausgewählte Videos mit Akteuren der FH) sind wesentliche didaktisch-methodische Leitkategorien. So ermöglicht die Plattform individuell an das ausgewählte Lernziel angepasste Lernpfade die als Skills-Map dargestellt werden.</p>		
Welche/wie viele Personen sind an dem Projekt direkt beteiligt?	vier Personen im Kern- team	Auf welche/wie viele Personen wirkt das Projekt?	skalierbar: mindestens fünf assoziierte Mitglieder, offen für weitere Interessierte und Fachbereiche
Kooperationspartner (ggf.)	Learning Analytics Team im Wandelwerk der FH Münster		
Zielsetzung	Programmierkompetenzen für Ingenieur-Studierende individuell, modular und zielgruppenadäquat fördern.		
Zeithorizont (aktuelle Projektphase und Planungszeitraum)	Projektstart: 1. Oktober 2018 Projektende: 31. August 2020		
3 Keywords zum Projekt	Adaptive Lernsysteme, Digitalisierung Lernplattformen		