

DR. CLAUDIA MÜLLER-KREINER

Bisherige Veröffentlichungen bzw. Präsentationen

- Müller, C. (2011). Gewaltprävention durch Förderung der moralischen Urteilsfähigkeit. VDM: Saarbrücken.
- Müller, C.; Porschen-Hueck, S.; Huchler, N. & Sauer, S. (2014). Ein Blick auf den Kompetenzbegriff. Verfügbar unter: <http://www.openorganisation.de/index.php/veroeffentlichungen>
- Müller, C. (2015). Entwicklung einer Digital Game Based Learning Application. Verfügbar unter: www.openorganisation.de
- Müller, C. (2015). "RAKOON". Fortschritt durch aktive Kollaboration in Offenen Organisationen. Poster auf der Fachtagung interdis 2015, München, 1.-4. September 2015.
- Müller, C. (2015). Entwicklung eines Serious Games für Offene Organisationen. In: N. Nistor / S. Schirlitz (Hrsg.) Digitale Medien und Interdisziplinarität. Münster: Waxmann.
- Rau, P. & Müller, C. (2015). Research and Serious Game Development. Ein interdisziplinärer Feldversuch. Vortrag auf der Serious Games Conference im Rahmen der CEBIT, Hannover, 19.03.2015.
- Müller, C. (2016). Konzeptualisierung eines Serious Games zur Kompetenzentwicklung für und in Offenen Organisationen. Vortrag auf dem Kongress der learntec 2016, Messe Karlsruhe, 26.-28.01.2016.
- Müller, C. (2016). Ein Serious Game zur Kompetenzentwicklung in Offenen Organisationen. Poster auf der GamifyConference, München, 23.02.2016.
- Porschen-Hueck, S. & Müller, C. (2016). Projekt RAKOON. Fortschritt durch aktive Kollaboration in offenen Organisationen - Kompetenzmanagementsystem und Serious Games. Vortrag und Poster auf dem 62. GfA- Frühjahrskongress 2016, Aachen, 03.03.2016.
- Niedermeier, S. & Müller, C. (2016). Game-Based Learning in Aus- und Weiterbildung - von der Idee zur Umsetzung. In: Wachtler, J. et al (Hrsg.). Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung. Waxmann: Münster, S. 190-200, verfügbar unter: www.waxmann.com/buch3490
- Niedermeier, S. & Müller, C. (2016). Game-Based Learning in Aus- und Weiterbildung - von der Idee zur Umsetzung. Vortrag und Workshop auf der 24. Jahrestagung der GMW, Innsbruck, 29.08.-01.09.2016.
- Müller-Kreiner, C. & Niedermeier, S. (2017). Game-Based Learning In (Further) Education. Virtual presentation. Valencia, INTED 2017 Proceedings, 11th International Technology, Education and Development Conference. pp. 123-128. <https://library.iated.org>
- Müller-Kreiner, C. (2017). Organisationsentwicklung und Serious Games. Die Förderung von aktiver Kollaboration in offenen Organisationen durch spielbasiertes Lernen. Klinkhardt: Bad Heilbrunn.
- Müller-Kreiner, C. & Niedermeier, S. (2017). Öffnung durch Digitalisierung – Offenheit in Organisationen. Einreichung bei der Zeitschrift für Weiterbildungsforschung (für Heft 3/2017), im Auswahlprozess.
- Müller-Kreiner, C. (2017). Das Serious Game – Ein Trainingstool für das Verhalten in offenen Organisationen. In: U. Lindemann (Hrsg.) Die Öffnung der Produktentwicklung. Ein Leitfaden für die Praxis zur Öffnung des R&D-Prozesses, S. 19-33.
- Porschen-Hueck, S.; Huchler, N.; Sauer, S.; Krakowski, C.; Streit, T. & Müller-Kreiner, C. (2017). Kompetenzen für Innovationsarbeit in der offenen Organisation: Management und Aneignung. In: M. Bornwasser: Vernetztes Kompetenzmanagement. Gestaltung von Lernprozessen in organisationsübergreifenden Strukturen, Springer: Berlin, S. 109-121.

- Niedermeier, S. & Müller-Kreiner, C. (2017). Organisationsentwicklung, Digitalisierung und Lehr-Lernkultur. Ermöglichung von Bildungsprozessen durch spielbasiertes Lernen. Verfügbar unter: http://www.pedocs.de/frontdoor.php?source_opus=14982
- Müller-Kreiner, C. (2018). Herausforderungen an PE und OE: Spielbasiertes Lernen – Sinn oder Unsinn? Warum Lernen und Spielen doch (nicht) zusammenpassen. In: Siegers, J & Hagedorn, J. (Hrsg.). Handbuch der Aus- und Weiterbildung. Wolters Kluwer Deutschland GmbH: Köln.
- Müller-Kreiner, C. (2019). Themenzentrierte Interaktion – eine humanistische Art Gruppen zu leiten. Ein persönlicher Erfahrungsbericht. In: Siegers, J & Hagedorn, J. (Hrsg.). Handbuch der Aus- und Weiterbildung. Wolters Kluwer Deutschland GmbH: Köln.
- Müller-Kreiner, C. & Diery, A. (2019). (Pädagogische) Professionalisierung durch humanistische Führungskompetenz. In R. Tippelt und H. Ditton (Hrsg.) Qualität, Professionalisierung und Monitoring im Bildungswesen. Waxmann: Münster.
- Niedermeier, S. & Müller-Kreiner, C. (2019). VR/AR in der Lehre!? Eine Übersichtsstudie zu Zukunftsvisionen des digitalen Lernens aus der Sicht von Studierenden. Verfügbar unter: http://www.pedocs.de/volltexte/2019/18048/pdf/Niedermeier_MuellerKreiner_2019_VR_AR_in_der_Lehre.pdf
- Diery, A. & Müller-Kreiner, C. (2022). Den Transfer von Forschung in die Praxis aktiv mitgestalten. Vortrag und Workshop auf der GEBF in Bamberg, 9.-11. März 2022.
- Müller-Kreiner C. & Diery, A. (2022). Den Transfer von Forschung in die Praxis aktiv mitgestalten – Wissenschaftskommunikation als Zukunftsperspektive ohne Umweg. Vortrag und Workshop auf dem 15. Bundeskongress der Zentren für Lehrerbildung und Professional Schools of Education in Heidelberg, 14.-16. September 2022.
- Müller-Kreiner C. & Wailand, E. (2022). Spielbasiertes Lernen als Lösung. Ein Praxisbericht. In: W. Becker & M. Metz. Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung. VS Verlag.
- Fink, J. & Müller-Kreiner, C. (2022). Lernen mit digitalen Medien technisch realisieren. In: S. Niedermeier & K. Winkler (Hrsg.). Digitales Lehren und Lernen in der Praxis. C.H. Beck: München.
- Müller-Kreiner, C. (2022). Evaluation von Lernen mit digitalen Medien. In: S. Niedermeier & K. Winkler (Hrsg.). Digitales Lehren und Lernen in der Praxis. C.H. Beck: München.
- Niedermeier, S. & Müller-Kreiner, C. (2023). Die Synergie von Künstlicher Intelligenz und digitalem Lernen im Fremdspracherwerb. JLLT.

Lehrerfahrung

2010-2012	Lehrauftrag an der LMU im Bereich der Lehrerbildung bzw. im Bachelor-Studiengang Bildungswissenschaft (Praktische Kompetenzen, Vorbereitung auf das 1. Staatsexamen in Allgemeiner Pädagogik)
2012-2014	Tutorenausbildung an der Hochschule Rosenheim, sowie Training von Studierenden zur Multiplikatoren-Ausbildung im Rahmen des Projektes RoQ`n RoL
2014-2019	Lehraufträge an der LMU im Bereich des Master-Studiengangs Bildungswissenschaft und im Nebenfach Pädagogik/Bildungswissenschaft (Praktische Kompetenzen, Beratungsmethoden, Bildungsmanagement, qualitative Methoden, Pädagogik für Nebenfachstudierende)
2018	Lehre an der Universität der Bundeswehr (Einführung in die Medienpädagogik, Grundkurs Forschen und wissenschaftliches Arbeiten)
2018-2020	Lehrtätigkeit im Rahmen von LEHRE+ (Didaktik des E-Learnings, Blended Learning gestalten, Beratung mit Methoden der Themenzentrierten Interaktion, Digitalisierung in der Erwachsenenbildung, Präsentations- und Moderationskompetenzen, Spielbasiertes Lehren und Lernen)
2017-heute	Freiberufliche Trainerin im Bereich der (E-)Didaktik, Sozialen Kompetenzen und Digitalisierung in der Erwachsenenbildung, sowie spielbasiertes bzw. Agiles Arbeiten und Lehren (vgl. www.einfach-besser-selbst.de); Hauptzielgruppe: Multiplikatoren in der Bildung und Führungskräfte
2018-heute	Lehrauftrag an der Kempten Business School (Wissenschaftliche Methoden, MBA)
2019-heute	Lehrauftrag an der Hochschule Kempten (Wissenschaftliches Arbeiten, Entwicklung und Implementation virtueller Lernumgebungen, New Work)
2021-heute	Lehrauftrag an der Universität der Bundeswehr im Bereich STUDIUM+ (~Studium Generale: Wissenschaftlich Arbeiten und Präsentationskompetenzen)

Forschungserfahrung

2009-2010	Quantitative Forschung im Rahmen der Masterarbeit (Evaluationsstudie eines Trainings durch Nutzung eines standardisierten Fragebogens)
2012-2014	Begleitung von unterschiedlichen Forschungsvorhaben im Rahmen der Projektleitung HD Mint an der Hochschule Rosenheim
2014-2017	Qualitative und quantitative Forschung im Rahmen der Promotionstätigkeit (Qualitative Analyse von Tiefeninterviews angelehnt an Mayring, sowie Neu-Entwicklung einer Concept Maps-Analyse, qualitative Inhaltsanalyse und Analyse eines quantitativen Fragebogens durch inferenzstatistische Methoden – Multimethoden-Mix)
2018	Quantitative Forschung zum Thema VR/AR in der Lehre (Qualitative Analyse der offenen Fragen sowie statistische Analyse des quantitativen Fragebogens)
2020	Begleitung einer qualitativen Feldforschung zur Evaluation eines bestehenden Trainingsprogramms
seit 2018	Begleitung von Masterarbeiten im Rahmen der Lehrtätigkeit der Kempten Business School und Mentorin an der TUM für Masterstudierende und DoktorandInnen