

DR. CLAUDIA MÜLLER-KREINER

Bisherige Veröffentlichungen bzw. Präsentationen

- Niedermeier, S. König S. und Müller-Kreiner, C. (2024). Wertschätzende Kommunikation in einer digitalen Welt, ZBW – Leibniz Information Centre for Economics, Kiel, Hamburg.
<https://www.econstor.eu/handle/10419/302771>
- Niedermeier, S. & Müller-Kreiner, C. (2023). Die Synergie von Künstlicher Intelligenz und digitalem Lernen im Fremdsprachenerwerb. JLLT, 14, 2, Verfügbar unter:
<https://linguisticsandlanguageteaching.blogspot.com/search/label/81%20Niedermeier>
[29.12.2023]
- 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.
- 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
- 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.
- 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. & 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.
- 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, 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. (2011). Gewaltprävention durch Förderung der moralischen Urteilsfähigkeit. VDM: Saarbrücken.

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), KI und Lernen, KI in der Gesellschaft, Digitalisierungskompetenzen, Zukunftskompetenzen; 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, KI und Gesellschaft)