

# Inhalt

<b>Grußwort</b> .....	4
<b>Vorwort</b> .....	5
<b>Präsenz und Selbststudium im E-Learning. Indizien für eine besondere Rolle der Präsenz</b> Rolf Schulmeister .....	6
<b>Kompetenzen für die digitale Gesellschaft und Arbeitswelt</b> Klaus Kreulich, Dennis Wortmann .....	27
<b>Digitalisierung von Lehren und Lernen ...</b> <b>oder warum die Frage nach einem Mehrwert von E-Learning obsolet geworden ist</b> Kerstin Mayrberger. ....	35
<b>Videoformate in Blended-Learning-Szenarien</b> Malte Persike .....	46
<b>Best Practice am Beispiel der Lernplattform JACK - Erfahrungsbericht</b> Erwin Amann .....	51
<b>Das Unternehmensplanspiel „Holistic“ – Game-Based Learning in den Ingenieurwissenschaften</b> Christoph Herrmann, Stefan Böhme .....	55
<b>Peer-to-Peer E-Learning in der (Tier)Medizin – Wissen, was gebraucht wird</b> Jan P. Ehlers, Darius Saberi, Diethard Tauschel .....	59
<b>Tagungsposter</b> .....	64
<b>Impressum</b> .....	123