

**Innovatives agiles
projektbasiertes
Lernen**



Agile2Learn

Curriculum

Anhang III

**Beschreibung des Lehrmaterials in
jeder Moduleinheit
TB3-Dokumente**

Project: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Erasmus+ Programm,



www.agile2learn.eu



**Co-funded by
the European Union**

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.

Titel des Projekts:	Innovatives agiles projektbasiertes Lernen
Projekt Nr:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informationen zum Dokument	
Ergebnis des Projekts:	<i>R1 - Agile2Learn-Curriculum - Anhang III</i>
Auflagenhöhe:	<i>Öffentlich</i>
Autor (Organisation):	<i>Name der führenden Partnerorganisation</i> • <i>Universität von Thessalien, Griechenland (Partner)</i>
Hauptautor(en):	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
Endgültige Fassung:	<i>Name der Organisation, die zu den Ergebnissen beiträgt</i> • <i>EPMA, Tschechische Republik (Koordinator)</i> • <i>Universität von Thessalien, Griechenland (Partner)</i> • <i>Hellenic Open University, Griechenland (Partner)</i> • <i>Helliwood, Deutschland (Partner)</i> • <i>Consorzio Ro.Ma, Italien (Partner)</i>

Version Nr.	Datum	Beschreibung
1	08/06/2022	Entwurfssfassung
2	08/11/2023	Überarbeitete Fassung
3	30/11/2023	Endgültige Fassung



Das Agile2Learn Curriculum und seine Anhänge sind unter einer Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License lizenziert, sofern nicht anders angegeben. Für die korrekte Zitierung befolgen Sie bitte die Regeln im Agile2Learn Exploitation Guide, der unter www.agile2learn.eu verfügbar ist.

Inhaltsübersicht

Projektbeginn (Planung)	4
Agile Methoden und Grundlagen	12
Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene	16
Kommunikation	19
Teamarbeit	30
Selbstverwaltete Teams	36
Agile Artefakte	45
Agile Zeremonien	51
Auswahl der digitalen Ressourcen	55
Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen	61
Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen	68
Kreativität	76
Zeitmanagement	85
Problemlösung und Entscheidungsfindung	90
Digitale Problemlösung	94
Umgang mit Ambiguität	98
Kritisches Denken	102
Unternehmerisches Denken	107
Soziale Kompetenzen	110
Aktives Einbinden der Lernenden	114
Erstellung digitaler Inhalte	117

Projektbeginn (Planung)

TB3: Lernobjekt		
1	Objektcode lernen	1.1.a
2	Titel des Lernobjekts	Analyse des Projektumfelds und der Stakeholder
3	Beschreibung des Lernobjekts	Das Ziel dieses LO ist es, die Konzepte des Projektumfelds und des Stakeholder-Managements vorzustellen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf: • Definition der Produktvision • Definition der Projektumgebung • Definition der Begriffe Stakeholder und Stakeholder-Management • Beschreibung der Konzepte des Stakeholder-Managements, wie z. B. der entsprechenden Prozesse, Grundsätze, Hauptaktivitäten und Stakeholder-Typen.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	30 Minuten
8	Schlüsselwörter	Analyse des Projektumfelds, Management der Projektbeteiligten, Projektstrategie
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut4Listen Sie die wichtigsten Projektbeteiligten auf. LOut5Identifizieren Sie das Konzept der Produktvision und -strategie. LEut6Erkennen Sie die Konzepte der Interessen und des Einflusses von Interessengruppen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	• Definition der Produktvision • Definition der Projektumgebung • Definition der Begriffe Stakeholder und Stakeholder-Management. • Beschreibung der Konzepte des Stakeholder-

		Managements, wie z. B. der entsprechenden Prozesse, Grundsätze, Hauptaktivitäten und Stakeholder-Typen.
--	--	---

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	1.1.b
2	Titel des Lernobjekts	Entwickeln Sie eine Projektstrategie in 8 Schritten
3	Beschreibung des Lernobjekts	Wie Ihre geschäftliche/persönliche/bildnerische Strategie mit Ihrer Projektstrategie in Einklang steht.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Text/Papier
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Projektstrategie
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut5Identifizieren Sie das Konzept der Projektvision und -strategie
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es handelt sich um ein Dokument, das in 8 Schritten aufzeigt, wie man eine Projektstrategie entwickelt. Der Text ist verfügbar unter https://www.clearpointstrategy.com/project-strategy

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	1.1.3
2	Titel des Lernobjekts	Stakeholder-Register & Power Interest Grid
3	Beschreibung des Lernobjekts	Wie man ein Stakeholder-Register erstellt und wie man ein Stromzinsnetz entwickelt.
4	Sprache	Englisch

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Projektbeteiligte. Register der Interessengruppen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LEut6Erkennen Sie die Konzepte der Interessen und des Einflusses von Interessengruppen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es handelt sich um ein Video, in dem gezeigt wird, wie man ein Stakeholder-Register und ein Leistungs-/Interessengitter entwickelt. Das Video ist verfügbar unter https://youtu.be/2QhvKlQhleQ

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>1.2.a</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Formulierung und Bewertung von Projektideen - Durchführbarkeitsbewertung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieser Lernbereich führt die Lernenden in die Formulierung und Bewertung von Projektideen und in die Bewertung der Durchführbarkeit von Projekten ein: • Wie man neue Ideen formuliert • Wie man eine Machbarkeitsanalyse durchführt • Wie man eine Projektcharta entwickelt
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Lernender Rückgriffstyp (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>

8	Schlüsselwörter	<i>Ideenfindung, Ideenformulierung, Machbarkeit, Projektdurchführbarkeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut1Bestimmen Sie die grundlegenden Methoden zur Prüfung einer Idee. • LOut2Bestimmen Sie die Bestandteile einer Durchführbarkeitsanalyse. • LOut3Nennen Sie die wichtigsten Methoden zur Bewertung der Projektinvestitionen. • LEut8Verständnis von Techniken der Projektformulierung. • LOut9Die Machbarkeit einer Idee formulieren und prüfen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 20 Folien erstellt. Die Präsentation umfasst: • Wie man neue Ideen formuliert • Wie man eine Machbarkeitsanalyse durchführt • Wie man eine Projektcharta entwickelt

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>1.2.b</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Ideenfindung - Techniken, Werkzeuge, Beispiele, Quellen und Aktivitäten</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in die Techniken der Ideenfindung ein. Die erste Phase jeder Produktentwicklung ist die Ideenfindung. Sie müssen daher nach praktikablen Produktlösungen suchen, die umgesetzt werden können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Ideenfindung, Ideenformulierung, Machbarkeit, Projektdurchführbarkeit</i>

9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut1 Bestimmen Sie die grundlegenden Methoden zur Prüfung einer Idee
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Dieser Text erklärt. • die grundlegenden Konzepte für den Ideenfindungsprozess • Techniken zur Ideenfindung Der Text ist abrufbar unter https://alcorfund.com/insight/idea-generation-2/

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	1.2.c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man eine Machbarkeitsstudie im Projektmanagement einsetzt</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in die Schlüsselkonzepte von Durchführbarkeitsstudien ein. Der Schwerpunkt liegt auf der technischen und finanziellen Durchführbarkeit.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Durchführbarkeitsstudie, Projektdurchführbarkeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut2 Bestimmen Sie die Bestandteile einer Durchführbarkeitsanalyse
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Dieser Text erklärt. • Der Zweck einer Durchführbarkeitsstudie • Die wichtigsten Elemente einer Durchführbarkeitsstudie Der Text ist abrufbar unter https://asana.com/resources/feasibility-study

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	1.3.a
2	Titel des Lernobjekts	Erstellen von <i>User Stories</i> und des <i>Projekt-Backlogs</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in die User Stories und das Product Backlog als Hauptinstrumente der Projektinitialisierungsphase ein.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Product Backlog, User Stories
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut7Verstehen Sie das Konzept der User Stories zur Erfassung von Anforderungen. • LOut10Das anfängliche Product Backlog mit Hilfe von User Stories erstellen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 12 Folien erstellt. Das Ziel dieser Präsentation ist es, das Konzept des Product Backlogs vorzustellen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf: ▪ Definition des Bedarfs an Product Backlog ▪ Definieren der Anwenderberichte ▪ Festlegung des Product Backlogs

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	1.3.b
2	Titel des Lernobjekts	User Stories mit Beispielen und einer Vorlage
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in User Stories ein, wie man sie entwickelt, welche Vorlage verwendet werden sollte und

		gibt viele Beispiele.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Anwendergeschichten</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut7Verständnis des Konzepts der Benutzergeschichten zur Erfassung von Anforderungen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Der Text ist abrufbar unter User Stories mit Beispielen und einer Vorlage https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories Nützliche Beispiele für Anwenderberichte https://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>1.3.c</i>
2	Titel des Lernobjekts	Was ist ein Product Backlog?
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in die Konzepte des Product Backlogs ein und zeigt, wie man ein Product Backlog entwickelt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Benutzergeschichten, Product Backlog</i>

9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses LO werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut7 Verstehen Sie das Konzept der User Stories zur Erfassung von Anforderungen. • LOut10 Das anfängliche Product Backlog mit Hilfe von User Stories erstellen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Der Text ist abrufbar unter Was ist ein Product Backlog? https://asana.com/resources/product-backlog

Agile Methoden und Grundlagen

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	2.1.a
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in den agilen Ansatz, Werte und Prinzipien und Einführung in die SCRUM-Methodik
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die grundlegenden Konzepte des agilen Paradigmas und des agilen Lernens ein. Insbesondere werden die Lernenden mit folgenden Themen konfrontiert: • Agile Konzepte • Agile Grundsätze und Werte • Einführung in Scrum
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation und Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	30 Minuten
8	Schlüsselwörter	Agiles, agiles Lernen
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut1Beschreiben Sie die Kernwerte des agilen Ansatzes • LOut2Definieren Sie die wichtigsten Grundsätze des agilen Ansatzes • LOut3Die wichtigsten Vorteile des agilen Ansatzes kennen • LOut4Gebräuchliche agile Methoden auflisten können • LOut6Eine agile Methodik detailliert beschreiben können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 40 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in agile Konzepte einzuführen. Sie umfasst: • Manifest für agile Methoden

		• Grundsätze des Agilen Manifests • Empirie ist die Grundlage von Scrum • Scrum auf einen Blick
--	--	---

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	2.1.b
2	Titel des Lernobjekts	Der Scrum-Leitfaden
3	Beschreibung des Lernobjekts	Der Scrum Guide enthält die Definition von Scrum. Jedes Element des Rahmenwerks dient einem bestimmten Zweck, der für den Gesamtwert und die mit Scrum erzielten Ergebnisse wesentlich ist.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Text/Papier
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	60 Minuten
8	Schlüsselwörter	Scrum, Agile, agiles Lernen.
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut6Eine agile Methodik detailliert beschreiben können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es ist ein Dokument, das alle Scrum-Bestandteile enthält, nämlich: Scrum-Theorie, Prinzipien, Team, Ereignisse, Artefakte usw.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	2.2.a
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in agiles Lernen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in die grundlegenden Konzepte des agilen Paradigmas und des agilen Lernens ein. Konkret werden die Lernenden lernen:

		• was agiles Lernen ausmacht und • wie der agile Ansatz im Klassenzimmer eingesetzt wird
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation und Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agiles, agiles Lernen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut5 Die wichtigsten Prinzipien des agilen Lernens beschreiben können • Lout7 In der Lage sein, zwei agile Prinzipien in der Praxis im Klassenzimmer anzuwenden
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 20 Folien erstellt. Die Präsentation umfasst: • Was ist agiles Lernen? • Manifest für agiles Lernen • Grundsätze des agilen Lernens • Praktiken des agilen Lernens

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>2.2.b</i>
2	Titel des Lernobjekts	Agiles Manifest für Lehren und Lernen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses LO führt die Lernenden in das Agile Manifest für Lehren und Lernen ein, das für die Arbeit im Klassenzimmer und darüber hinaus genutzt werden kann.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text/Papier</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte	<i>40 Minuten</i>

	Studienzeit) (min)	
8	Schlüsselwörter	<i>Agiles, agiles Lernen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: • LOut5 Die wichtigsten Prinzipien des agilen Lernens beschreiben können • Lout7 In der Lage sein, zwei agile Prinzipien in der Praxis im Klassenzimmer anzuwenden
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es handelt sich um eine Einführung in das agile Lernen, in der erklärt wird, wie die agilen Prinzipien im Klassenzimmer angewandt wurden und was die Ergebnisse nach der Anwendung sind.

Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	3.1
2	Titel des Lernobjekts	<i>Selbsteinschätzung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit geht es darum, welche Werkzeuge die Lernenden üblicherweise für ihre Arbeit verwenden, wie diese Werkzeuge funktionieren (wofür sie verwendet werden) und welche Vor- und Nachteile sie haben.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Selbstevaluierung, Tools für die digitale Zusammenarbeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Die Reflexion der Arbeitsweise des Lernenden</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	3.2
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung der Werkzeuge der digitalen Zusammenarbeit</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Die Teilnehmer lernen die für die digitale Zusammenarbeit verfügbaren Tools kennen und erhalten einen Überblick darüber, welches Tool für eine bestimmte Art von Aktivität geeignet ist.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	75 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Zusammenarbeit, Kommunikation, Arbeitsteilung, Projektmanagement, Tools für die digitale Zusammenarbeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Werkzeuge und Lösungen für die Online-Kommunikation oder den Austausch von Materialien auflisten</i> <i>LOut2: Auflisten von Werkzeugen und Lösungen, die für die Aufgabenverteilung und -verfolgung zur Verfügung stehen</i> <i>LOut3: Auflistung von Werkzeugen und Lösungen, die für die gleichzeitige Arbeit an Outputs verfügbar sind</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	3.3
2	Titel des Lernobjekts	<i>Die Projektreise</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Der Teilnehmer lernt die geeigneten Werkzeuge für die digitale Zusammenarbeit kennen, die in der jeweiligen Phase der Projektentwicklung und -laufzeit (von der ersten Idee bis zum Abschluss des Projekts) eingesetzt werden. Der Lernende erwirbt Kenntnisse über die Existenz.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Projektphasen, Tools für die digitale Zusammenarbeit, digitale Zusammenarbeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4: Die verfügbaren Lösungen mit den ermittelten Bedürfnissen abgleichen</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	
----	-----------------------------------	--

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	3.4
2	Titel des Lernobjekts	<i>Fallstudie</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Der Teilnehmer erhält eine kurze Aufgabe, um sich eine digitale Lösung für die Projektzusammenarbeit unter Berücksichtigung der spezifischen Bedingungen der Projektteilnehmer zu überlegen.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Tools für die digitale Zusammenarbeit, Projektphasen, digitale Zusammenarbeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5: Ermittlung der spezifischen Bedürfnisse aller beteiligten Interessengruppen LEut6: Beschreiben Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Tools und Lösungen. LOut8: Vergleichen Sie die verfügbaren Lösungen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Kommunikation

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	4.1a
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in das Thema Kommunikation
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit erhalten die Lernenden einen Überblick über die Kommunikation, die Kanäle, die Art der Botschaften und die neuesten Ansätze. Axiome der Kommunikation werden mit spezifischem Bezug auf Literatur und praktische Beispiele beschrieben. Darüber hinaus werden Kommunikationsstile mit einer Beschreibung der mit den verschiedenen Kommunikationsansätzen verbundenen Verhaltensweisen aufgeführt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>7 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kommunikation, Kanäle, Sender, Empfänger, Feedback, Modelle.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut1 Verschiedene Kommunikationsstile auflisten</i> <i>LOut2Name und beschreibt die Axiome der Kommunikation</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit 14 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Konzepte der Kommunikation einzuführen. Sie umfasst: • Definition von Kommunikation; • Die Wurzeln der Kommunikation; • Kategorien der Kommunikation

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.1b
2	Titel des Lernobjekts	Definition der Axiome der Kommunikation
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit erhalten die Lernenden einen Überblick über Kommunikation, Kanäle, Arten von Botschaften und neueste Ansätze. Axiome der Kommunikation werden mit spezifischem Bezug auf Literatur und praktische Beispiele beschrieben. Darüber hinaus werden Kommunikationsstile mit einer Beschreibung der mit den verschiedenen Kommunikationsansätzen verbundenen Verhaltensweisen aufgeführt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>9 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kommunikation, Kanäle, Sender, Empfänger, Feedback, Modelle, Axiome, Watzlawick.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut1 Verschiedene Kommunikationsstile auflisten</i> <i>LOut2 Name und beschreibt die Axiome der Kommunikation</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit 16 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Kommunikationsmodelle einzuführen. Sie umfasst: • Modelle der Kommunikation; • Modell der Übertragung; • Pragmatisch in der Kommunikation; • Axiome der Kommunikation

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.1c
---	-----------------------	------

2	Titel des Lernobjekts	Welches sind die verschiedenen Kommunikationsstile?
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit erhalten die Lernenden einen Überblick über die Kommunikation, die Kanäle, die Art der Botschaften und die neuesten Ansätze. Axiome der Kommunikation werden mit spezifischem Bezug auf Literatur und praktische Beispiele beschrieben. Darüber hinaus werden Kommunikationsstile mit einer Beschreibung der mit den verschiedenen Kommunikationsansätzen verbundenen Verhaltensweisen aufgeführt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>6 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kommunikation, Kanäle, Sender, Empfänger, Feedback, durchsetzungsfähig, kooperativ, dominant, dramatisch.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut1 Verschiedene Kommunikationsstile auflisten</i> <i>LOut2Name und beschreibt die Axiome der Kommunikation</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit 16 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Kommunikationsmodelle einzuführen. Sie umfasst: • Kommunikationsstile; • Norton's Communication Styles; • Kommunikationsstile als Haltung

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.2a
2	Titel des Lernobjekts	Welches sind die verschiedenen Kommunikationsstile?
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die häufigsten

		Kommunikationsstile ein: wie Lehrer mit Schülern kommunizieren, wie Schüler mit Lehrern kommunizieren. Kommunikation aus einer dyadischen Perspektive.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>7 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kommunikation, Stile, Lehrer, Verhalten.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut3 Nonverbale Kommunikation wahrnehmen</i> <i>LOut4 Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule</i> <i>LOut5 Die Botschaft von nonverbalem Verhalten erkennen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit 14 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Kommunikationsmodelle einzuführen. Sie umfasst: • Ko-kommunikative Stile im Unterricht; • Zwischenmenschliche Kommunikation der Lehrer; • Kommunikationstypologien.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.2b
2	Titel des Lernobjekts	Die Macht der nonverbalen Kommunikation
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die nonverbale Kommunikation ein: die Botschaften, die durch das Verhalten vermittelt werden, und wie man die richtigen Bedeutungen erkennt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Youtube-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	9 Min. https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM
8	Schlüsselwörter	Kommunikation, nonverbal, Verhalten.
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut3 Nonverbale Kommunikation wahrnehmen LOut4 Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule LOut5 Die Botschaft von nonverbalem Verhalten erkennen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	In einem 9-minütigen YouTube-Video (ab 3:30 Uhr bis zum Ende) wird die Rolle der nonverbalen Kommunikation, ihre Bedeutung und der effektive Einsatz von Verhaltensweisen in der Kommunikation erklärt.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.2c
2	Titel des Lernobjekts	Auf dem Weg zu einem neuen Kommunikationsstil in der Lehre
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die Erkennung eines Kommunikationsstils ein: Auf der Grundlage der Verhaltens- und Beschreibungselemente jedes Kommunikationsstils können sich die Lernenden darauf konzentrieren, wie sie ihren Stil erkennen können und welcher Stil für die Bedürfnisse der Schüler am besten geeignet ist.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Wissenschaftliches Papier
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PDF-Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Min. https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM
8	Schlüsselwörter	Kommunikation, Stile, Verhalten, Lehrer.

9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut3 Nonverbale Kommunikation wahrnehmen</i> <i>LOut4 Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule</i> <i>LOut5 Die Botschaft von nonverbalem Verhalten erkennen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PDF-Datei geben, in der die neuesten Kommunikationsstile von Lehrern vorgestellt werden und wie sich diese verändern.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.2d
2	Titel des Lernobjekts	Wie es zu Missverständnissen kommt (und wie sie vermieden werden können)
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die Kommunikation mit anderen schulischen Akteuren ein: Fehlkommunikation und Strategien, um sie zu vermeiden
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	YouTube-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	4 Min. https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo
8	Schlüsselwörter	Kommunikation, Stile, Missverständnisse, Lehrer.
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>LOut3 Nonverbale Kommunikation wahrnehmen</i> <i>LOut4 Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule</i> <i>LOut5 Die Botschaft von nonverbalem Verhalten erkennen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird ein Youtube-Video geben, in dem die häufigsten Fehler in der Kommunikation und einige Tipps zu ihrer Vermeidung vorgestellt werden.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	4.3a
2	Titel des Lernobjekts	Agile Kommunikationsstrategien
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in agile Strategien ein, wie sie mit verschiedenen Akteuren im schulischen Umfeld kommunizieren können und wie sie agile Strategien zur Verbesserung der Kommunikation im Klassenzimmer anwenden können. Gleichzeitig können die LehrerInnen den SchülerInnen das nötige Wissen vermitteln, um ihre Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern und verschiedene agile Stile je nach Lebens-/Schulsituation anzuwenden.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PPT-Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	18 Minuten
8	Schlüsselwörter	Agile Kommunikation, agile Strategien.
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien LOut7: Agile kommunikative Strategien anwenden
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PPT-Präsentation mit 19 Folien zum Thema geben: Warum agile Kommunikation; Merkmale der Agilen Kommunikation; Identifizieren Sie effektive Kommunikationsmuster; Präsentationen als Hauptinstrument der Kommunikation; Nonverbale Kommunikation; Setzen Sie klare Erwartungen, Ziele und Fristen; Einrichtung von Feedback-Schleifen; Osmotische Kommunikation; Die Kommunikation auf die Bedürfnisse der Nutzer abstimmen.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	4.3b
2	Titel des Lernobjekts	Agile Kommunikationsmittel (und wie man sie effektiv einsetzt)
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lerneinheit werden die Lernenden in agile Werkzeuge für eine effektive Kommunikation im schulischen Umfeld eingeführt.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PPT-Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Minuten
8	Schlüsselwörter	Agile Kommunikation, agile Strategien, agile Werkzeuge, Teams, Videokonferenzen.
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien LOut7: Agile kommunikative Strategien anwenden
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PPT-Präsentation mit 11 Folien zum Thema geben: • Videokonferenzen; • Aufdringliche Botschaften; • E-Mail und Gruppen; • Cloud-Ressourcen; • Bildungsressourcen im Internet.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	4.4a
2	Titel des Lernobjekts	Förderung des aktiven Zuhörens im Klassenzimmer
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das aktive Zuhören aus der Sicht der Lehrkraft und der Schüler ein.

4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Wissenschaftlicher Artikel
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PDF-Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	7 Minuten
8	Schlüsselwörter	Aktives Zuhören; Fähigkeiten; Grundsätze; Aktivitäten zum Zuhören;
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: Aufgabe 4: Den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule wählen LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien LOut 7: Agile kommunikative Strategien anwenden
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird einen pdf-Artikel geben, in dem gutes Zuhören, die Rolle von Lehrern und Schülern beim aktiven Zuhören und die grundlegenden Prinzipien des aktiven Zuhörens beschrieben werden.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	4.4b
2	Titel des Lernobjekts	Aktives Zuhören zur Verbesserung der Zusammenarbeit mit Eltern: Die LAFF Don't CRY Strategie
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in Strategien zur Verbesserung des aktiven Zuhörens im Unterricht ein
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Wissenschaftlicher Artikel
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PDF-Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	7 Minuten
8	Schlüsselwörter	Aktives Zuhören; Fähigkeiten; Grundsätze; Aktivitäten zum

		Zuhören;
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>Aufgabe 4: Den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule wählen</i> <i>LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien</i> <i>LOut 7: Agile kommunikative Strategien anwenden</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird einen pdf-Artikel geben, der die LAFF don't CRY-Strategie für aktives Zuhören beschreibt.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	4.4c
2	Titel des Lernobjekts	Liste der Aktivitäten zur Förderung des aktiven Zuhörens
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in praktische Aktivitäten zur Verbesserung des aktiven Zuhörens im Unterricht eingeführt
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>6 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Aktives Zuhören; Aktivitäten;</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: <i>Aufgabe 4: Den richtigen Kommunikationskanal in Bezug auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule wählen</i> <i>LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien</i> <i>LOut 7: Agile kommunikative Strategien anwenden</i>
10	Erweiterte	Es wird eine PPT-Präsentation mit 8 Folien erstellt:

	Lernobjektbeschreibung	Liste der Aktivitäten zur Förderung des aktiven Zuhörens; Mit verbundenen Augen; Back-to-back; Spielen Sie das stille Spiel.
--	------------------------	---

Teamarbeit

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	5.1a
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in agile Teams und Fähigkeiten zur agilen Teamarbeit
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lerneinheit werden die Lernenden mit den Merkmalen agiler Teams und verschiedenen Fähigkeiten der agilen Teamarbeit vertraut gemacht.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Text
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Agile Teams, Fähigkeiten zur Teamarbeit, Arbeitsplatz des 21. Jahrhunderts, Zusammenarbeit
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: LOut1: Verschiedene Fähigkeiten zur agilen Teamarbeit auflisten LOut3: Beschreiben Sie das Konzept der Agilität im Zusammenhang mit agilen Teams LOut4: die Merkmale agiler Teams zu verstehen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	5.1b
2	Titel des Lernobjekts	Lernen im Team - ein wertvolles Instrument für die Fähigkeiten des 21.
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieser Artikel beschreibt den Einsatz von teambasiertem Lernen als pädagogisches Instrument in finnischen Gymnasien.

4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Website</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Zusammenarbeit, teambasiertes Lernen, tbl,</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 3: Beschreiben des Konzepts der Agilität im Zusammenhang mit agilen Teams LOut4: die Merkmale agiler <i>Teams</i> zu verstehen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	5.2a
2	Titel des Lernobjekts	Liste der Methoden für agile Teamarbeit im Klassenzimmer
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit verschiedenen agilen Methoden vertraut gemacht, die im Klassenzimmer eingesetzt werden können, um die Teamarbeit zu verbessern.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Methoden, Brainstorming, wechselseitiges Lehren, Think-Pair-Share, Fishbowl, Placemat</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: LOut2: Nennen Sie verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit fördern

		LOut5: Entdecken Sie die Funktionen und die Anwendbarkeit verschiedener agiler Methoden, die die Agilität und Teamarbeit fördern
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	5.2b
2	Titel des Lernobjekts	Ideen für die Praxis: Ein gemeinsamer Blick auf das Klassenzimmer
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in verschiedene Unterrichtsaktivitäten eingeführt, die zur Förderung der Zusammenarbeit eingesetzt werden können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<u>Dokument</u>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Methoden, Brainstorming, wechselseitiges Lehren, Think-Pair-Share, Fishbowl, Placemat</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: LOut2: Nennen Sie verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit fördern LOut5: Entdecken Sie die Funktionen und die Anwendbarkeit verschiedener agiler Methoden, die die Agilität und Teamarbeit fördern
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Lesen Sie nur die Seiten 25-27.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	5.2c
---	-----------------------	------

2	Titel des Lernobjekts	Einsatz agiler Teamarbeitsmethoden im Klassenzimmer - Die Learning Squad Methode
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in die Learning Squad-Methode eingeführt, die zur Förderung der Zusammenarbeit im Klassenzimmer eingesetzt werden kann.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Methoden, Aktivität im Klassenzimmer, Learning Squad</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: LOut2: Nennen Sie verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit fördern LOut5: Entdecken Sie die Funktionen und die Anwendbarkeit verschiedener agiler Methoden, die die Agilität und Teamarbeit fördern
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	5.3a
2	Titel des Lernobjekts	Gruppenarbeit unterrichten: Zusammenarbeit und Handlungskompetenz von Schülern fördern
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden, wie sie Gruppenarbeit in Unterrichtsszenarien einsetzen können, um die Zusammenarbeit der Schüler zu fördern.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	Klassenzimmer des 21. Jahrhunderts, agile Methoden, Teamwork, Zusammenarbeit, Gruppenarbeit
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: LOut7: Auswahl einer oder mehrerer agiler Methoden für die Anwendung, basierend auf dem Aufbau der individuellen Lernumgebung Lernziel 8: Anwendung der ausgewählten Methode(n) im Unterricht durch die Erstellung eines Unterrichtsszenarios, das eine oder mehrere Methoden der agilen Teamarbeit beinhaltet
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	5.3c
2	Titel des Lernobjekts	Teamarbeit lehren
3	Beschreibung des Lernobjekts	In diesem Referat wird beschrieben, wie Lehrkräfte an Universitäten das Thema Teamarbeit in ihre regulären Lehrveranstaltungen integrieren, um den Studierenden zu helfen, in kurz- und langfristigen Klassenprojekten erfolgreich zu sein.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	Klassenzimmer des 21. Jahrhunderts, agile Methoden, Teamwork, Zusammenarbeit, Gruppenarbeit
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage:

		LOut7: Auswahl einer oder mehrerer agiler Methoden für die Anwendung, basierend auf dem Aufbau der individuellen Lernumgebung Lernziel 8: Anwendung der ausgewählten Methode(n) im Unterricht durch die Erstellung eines Unterrichtsszenarios, das eine oder mehrere Methoden der agilen Teamarbeit beinhaltet
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Selbstverwaltete Teams

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	6.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung in die Teams</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit werden den Lernenden die Grundlagen der verschiedenen Arten von Teams vorgestellt.</i> <i>Sie umfasst:</i> • <i>Unterscheidung zwischen Gruppen und Teams;</i> • <i>Arten und Zwecke von Teams;</i> • <i>Erfolgskriterien und Voraussetzungen für das Team.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Teams, Arten von Teams, Teamerfolg
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut1 Das Konzept von Gruppen und Teams verstehen</i> <i>LOut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams</i> <i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 16 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Teams einzuführen Sie umfasst: • Definition des Teams • Arten von Teams • Wie wählt man eine Art von Team aus? • Dimensionen von Teams

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	6.1b

2	Titel des Lernobjekts	<i>Funktionsübergreifend arbeiten</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit stellt den Lernenden die Art eines funktionsübergreifenden Teams vor
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>3 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Funktionsübergreifend, Team</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/FiUeG5CJWuo

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.1c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Virtuelle Teams zum Funktionieren bringen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden, wie ein virtuelles Team funktioniert
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>12 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Arten von Teams, virtuelle Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/95hRrCysWQw
----	-----------------------------------	---

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.1d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie Sie Ihr Team motivieren können</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden die Schritte auf, um ein Team motiviert zu halten
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>4 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Erfolgreiche Teams, Motivation</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams LOut4 Erkennen der Grenzen eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams LOut6 Bestimmen Sie die Merkmale, durch die sich großartige selbstverwaltete Teams von anderen Teamstrukturen unterscheiden</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/H9LSopkLbpw

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.1.e
2	Titel des Lernobjekts	<i>Was die leistungstärksten Teams der Welt ausmacht</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die Geheimnisse des Aufbaus eines leistungsstarken Teams ein
4	Sprache	<i>Englisch</i>

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>2 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Erfolgreiche Teams, leistungsstarke Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i> <i>LOut5 Erklären Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen.</i> <i>LOut6 Identifizieren Sie die Merkmale, die große selbstverwaltete Teams von anderen Teamstrukturen unterscheiden.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/zP9jpxitfb4

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.2.a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Merkmale und Rollen von selbstverwalteten Teams</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Lerneinheit werden den Lernenden die grundlegenden Merkmale eines selbstverwalteten Teams, seine Vorteile und die Rollen in ihm vorgestellt.</i> <i>Sie umfasst:</i> <i>• Merkmale von selbstverwalteten Teams ;</i> <i>• Rollen in selbstverwalteten Teams;</i> <i>• Vorteile eines selbstverwalteten Teams.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Merkmale selbstverwalteter Teams, Rollen selbstverwalteter Teams, Vorteile selbstverwalteter Teams</i>

9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 Beschreiben Sie die Merkmale eines selbstverwalteten Teams</i> <i>LOut2 Erkennen der wechselnden/informellen Rollen der Mitglieder von selbstverwalteten Teams</i> <i>LOut3 Beschreiben Sie die Vorteile eines selbstverwalteten Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 13 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, dass die Lernenden die Merkmale eines selbstverwalteten Teams erkennen. Sie umfasst: • Definition eines selbstverwalteten Teams • Merkmale und Aufgaben eines selbstverwalteten Teams

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.2.b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Selbstverwaltete Teams / Wie funktionieren selbstverwaltete Teams?</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit stellt den Lernenden die selbstverwalteten Teams und deren Arbeitsweise vor.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>4 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>selbstverwaltete Teams, Rollen von selbstverwalteten Teams, Vorteile von selbstverwalteten Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 Beschreiben Sie die Merkmale eines selbstverwalteten Teams</i> <i>LOut2 Erkennen der wechselnden/informellen Rollen der Mitglieder von selbstverwalteten Teams</i> <i>LOut3 Beschreiben Sie die Vorteile eines selbstverwalteten Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/95IH8VAUVTo

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.2.c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Sind selbstverwaltete Teams möglich?</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden, wie ein selbstverwaltetes Team zu einem erfolgreichen Team werden kann.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Arten von Teams, virtuelle Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/KTy17AW8fYs

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.3.a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Die Schritte für ein selbstverwaltetes Team</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Diese Einheit stellt den Lernenden die Schritte und die Bedingungen vor, die zur Bildung eines erfolgreichen Managed Teams führen</i> <i>Sie umfasst:</i> <i>Wie ein selbstverwaltetes Team funktioniert;</i> <i>Innovative Schritte, um den Einstieg in selbstverwaltete Teams zu erleichtern;</i> <i>Geforderte Kompetenzen auf dem Weg zu selbstverwalteten Teams.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Schritte, Veränderungen, Aufbau, selbstverwaltete Teams
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 Beschreiben Sie, wie ein selbstverwaltetes Team arbeitet</i> <i>LEut2 Erläutern Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen.</i> <i>LOut3 Beschreiben Sie die Schritte zum Aufbau eines selbstverwalteten Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 12 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden die Schritte zum Aufbau eines selbstverwalteten Teams zu präsentieren. Sie umfasst: • Wesentliche Schritte zum Aufbau eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams • Vorteile eines selbstverwalteten Teams

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.3.b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man ein selbstverwaltetes Team aufbaut</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden, wie sie ein selbstverwaltetes Team aufbauen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>2 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Schritte, Veränderungen, Aufbau, selbstverwaltete Teams

9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut3 Beschreiben Sie die Schritte zum Aufbau eines selbstverwalteten Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/CbpfWz771ng

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	6.3.c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man selbstverwaltete Teams führt</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden, wie sie ein selbstveraltetes Team leiten können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>4 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Leitung selbstverwalteter Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut2 Erläutern Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen.</i> <i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i> <i>Lout4 Erkennen der Grenzen eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams</i> <i>LOut5 Erklären Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen.</i> <i>LOut6 Identifizieren Sie die Merkmale, die große selbstverwaltete Teams von anderen Teamstrukturen unterscheiden.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/fypfiVuOMKE

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	6.3.d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie HR dazu beitragen kann, bessere Teams zu bilden (die Macht der agilen Retrospektiven)</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zeigt den Lernenden, wie Teammitglieder bessere Teams bilden können
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>9 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Aufbau besserer, selbstverwalteter Teams</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut2 Erläutern Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen.</i> <i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für erfolgreiche Teams</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/fypfjVuOMKE

Agile Artefakte

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	7.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung in agile Artefakte</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit werden die Lernenden mit den grundlegenden Konzepten agiler Artefakte vertraut gemacht.</i> <i>Grundlegende Konzepte der agilen Artefakte</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Scrum Artefakte, Product Backlog, Sprint Backlog, Produktinkrement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte der agilen Artefakte</i> <i>LOut2 Definieren Sie die Phasen der agilen Artefakte in Scrum</i> <i>LOut3 Ordnen Sie jedes agile Artefakt dem jeweiligen Stadium der Projektentwicklung zu</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 16 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in agile Artefakte einzuführen Sie umfasst: • Was sind die drei Scrum-Artefakte? • Produkt-Backlog • Sprint Backlog • Produktzuwachs

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	7.1b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Ziele der Scrum-Artefakte</i>

3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit stellt den Lernenden die Ziele der drei Scrum-Artefakte vor
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>4 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Ziele, Scrum-Artefakte</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte der agilen Artefakte</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/U5T4GwMCs9E

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.1c
2	Titel des Lernobjekts	Das Inkrement und die Definition von Erledigt
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit wird den Lernenden das Produktinkrement vorgestellt
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>2 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Scrum-Artefakte, Produktinkrement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2 Definieren Sie die Phasen der agilen Artefakte in Scrum</i> <i>LOut3 Ordnen Sie jedes agile Artefakt dem jeweiligen Stadium der Projektentwicklung zu</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/jkdIsW_yM6o

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.1d
2	Titel des Lernobjekts	Sprint Backlog
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit analysiert für die Lernenden das Sprint Backlog
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Streaming-Medien-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	3 Minuten
8	Schlüsselwörter	Sprint Backlog, agile Artefakte
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1 Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte der agilen Artefakte LOut2 Definieren Sie die Phasen der agilen Artefakte in Scrum LOut3 Ordnen Sie jedes agile Artefakt dem jeweiligen Stadium der Projektentwicklung zu
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/orqfbBs6hk8

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.2.a
2	Titel des Lernobjekts	Ein gesundes Product Backlog - Schritte zu dessen Aufbau
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lerneinheit werden den Teilnehmern die grundlegenden Schritte zur Erstellung eines Product Backlogs vorgestellt Sie umfasst: • Definition des Produkt-Backlogs • Was das Product Backlog beinhaltet • Schritte zur Erstellung eines Product Backlogs • Wie man Produkt-Backlog-Elemente priorisiert • Beispiel für ein Product Backlog

4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Product Backlog, Entwicklung des Product Backlogs, Priorisierung der Punkte
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4 Beschreiben Sie die Schritte zur Erstellung eines Scrum Product Backlogs</i> <i>LOut5 Erklären Sie die Rolle des Rückstands</i> <i>LOut3 Verwendung des Product Backlogs in einem Bildungs-/Schulprojekt</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 18 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden die Schritte zur Erstellung eines Product Backlogs und die Priorisierung von Product Backlog Items zu erläutern

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.2.b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Produktrückstand</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit analysiert für die Lernenden den Produktrückstand
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>3 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Artefakte, Product Backlog</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4 Beschreiben Sie die Schritte zur Erstellung eines Scrum Product Backlogs</i> <i>LOut5 Erklären Sie die Rolle des Rückstands</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/vbKcZiA_4iM
----	-----------------------------------	---

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.2.c
2	Titel des Lernobjekts	Product Backlog Refinement in Scrum/Bedeutung von Backlog Refinement
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Lerneinheit zeigt den Lernenden, wie man das Produktbacklog aktualisiert, sauber und ordentlich hält.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Streaming-Medien-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	4 Minuten
8	Schlüsselwörter	Verfeinerung des Product Backlogs, User Stories
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut4 Beschreiben Sie die Schritte zur Erstellung eines Scrum Product Backlogs LOut5 Erklären Sie die Rolle des Rückstands
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/pSguy2FuC2c

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	7.2.d
2	Titel des Lernobjekts	Verwendung des Produkt-Backlogs in einer Bildungsumgebung - Play Scrum - Ein Kartenspiel zum Erlernen der agilen Methode Scrum
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Lerneinheit stellt den Lernenden die Verwendung des Produktrückstandes in einer Bildungsumgebung vor.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Text</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Produktrückstand, Bildungsumfeld</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Verwendung des Product Backlogs in einem Bildungs-/Schulprojekt</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.researchgate.net/publication/221238613_PlayScrum - A Card Game to Learn the Scrum Agile Method

Agile Zeremonien

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	8.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung in Agile Zeremonien</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die grundlegenden Konzepte von agilen Zeremonien ein Grundlegende Konzepte der agilen Zeremonien
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Zeremonien, Scrum Zeremonien, Agile Meetings, Scrum Meetings, Agile Events, Scrum Events</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1 Zu definieren, was agile Zeremonien sind. LOut2 Bestimmen Sie die Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen. LOut3 Ermittlung der Herausforderungen bei jeder Zeremonie. LOut4 Beschreibung agiler Zeremonien. LOut5 Die Rolle jeder Zeremonie zu erklären. LOut6 Beschreiben Sie den Zweck der einzelnen Zeremonien.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 23 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in Agile Zeremonien einzuführen. Sie umfasst: • Definition eines Begriffs Zeremonie • Vorstellung von Scrum/Kanban-Zeremonien

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	8.1b

2	Titel des Lernobjekts	Scrum-Grundlagen: Scrum-Ereignisse erklärt
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die grundlegenden Konzepte von agilen Zeremonien und insbesondere von Scrum-Zeremonien/-Events ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Agile Zeremonien, Scrum Zeremonien, Agile Meetings, Scrum Meetings, Agile Events, Scrum Events</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1 Zu definieren, was agile Zeremonien sind. LOut2 Bestimmen Sie die Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen. LOut3 Ermittlung der Herausforderungen bei jeder Zeremonie. LOut4 Beschreibung agiler Zeremonien. LOut5 Die Rolle jeder Zeremonie zu erklären. LOut6 Beschreiben Sie den Zweck der einzelnen Zeremonien.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/hgmOS_MxvNI

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	8.2a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Agile Zeremonien in einem Klassenzimmer/Best Practices.</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden, wie sie agile Zeremonien an eine Unterrichtsumgebung anpassen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	45 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Agile im Klassenzimmer, Agile Meetings im Klassenzimmer, Agile Zeremonien im Klassenzimmer, Agile Praktiken im Klassenzimmer, Scrum im Klassenzimmer, Unterrichten mit Scrum, Agile Lehre</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<u>LOut2 Bestimmen Sie die Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen.</u> <u>LOut3 Ermittlung der Herausforderungen bei jeder Zeremonie.</u> <u>LOut6 Beschreiben Sie den Zweck der einzelnen Zeremonien.</u> <u>Lout 7 In der Lage sein, agile Zeremonien in einem Schul-/Klassenzimmerumfeld zu organisieren</u>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 30 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden zu zeigen, wie man agile Zeremonien in einem Klassenzimmer anwenden kann. Sie umfasst: • Zuordnung von Elementen agiler Zeremonien zu Elementen des Klassenzimmers • Implementierung von agilen Zeremonien in einem Klassenzimmer

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	8.2b
2	Titel des Lernobjekts	<i>eduScrum im Unterricht</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die eduScrum-Methodik ein
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Agile im Klassenzimmer, Agile Meetings im Klassenzimmer, Agile Zeremonien im Klassenzimmer, Agile</i>

		<i>Praktiken im Klassenzimmer, Scrum im Klassenzimmer, Unterrichten mit Scrum, Agile Lehre</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<u>LOut2 Bestimmen Sie die</u> Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen. <u>LOut3 Ermittlung der</u> Herausforderungen bei jeder Zeremonie. <u>LOut6 Beschreiben Sie</u> den Zweck der einzelnen Zeremonien. Lout 7 <u>In der Lage sein,</u> agile Zeremonien in einem Schul-/Klassenzimmerumfeld <u>zu organisieren.</u>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/uRgBBaiUc58

Auswahl der digitalen Ressourcen

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.1a
2	Titel des Lernobjekts	Warum digitale Ressourcen nutzen?
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Video führt die Lernenden in das Konzept der digitalen Ressourcen ein und erklärt den Unterschied zwischen digitalen Ressourcen und digitalen Lernressourcen
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Digitale Ressourcen identifizieren Lernziel 5: Diskutieren Sie den Zweck und den Bedarf an digitalen Ressourcen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.1b
2	Titel des Lernobjekts	Arten von digitalen Ressourcen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieser Text führt die Lernenden in das Konzept der digitalen Ressourcen ein, erklärt den Unterschied zwischen digitalen Ressourcen und digitalen Lernressourcen, erstellt eine Klassifizierung und stellt Beispiele für digitale Ressourcen vor.
4	Sprache	Englisch

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Digitale Ressourcen identifizieren Lernziel 5: Diskutieren Sie den Zweck und den Bedarf an digitalen Ressourcen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>9.2a</i>
2	Titel des Lernobjekts	Lernende und Kontext
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Präsentation werden Faktoren aufgelistet, die den Auswahlprozess bei der Arbeit mit digitalen Ressourcen beeinflussen sollten, sie werden näher erläutert und die Lernenden werden dabei unterstützt, ihre eigenen Kriterien aufzustellen.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15min</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit,</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: Kriterien für nützliche digitale Ressourcen auflisten LOut4: Unterscheidung von <i>Auswahlkriterien</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.2b
2	Titel des Lernobjekts	Digitale Barrierefreiheit
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Präsentation werden Faktoren aufgelistet, die den Auswahlprozess bei der Arbeit mit digitalen Ressourcen beeinflussen sollten, sie werden näher erläutert und die Lernenden werden dabei unterstützt, ihre eigenen Kriterien aufzustellen.</i>
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit,</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: Kriterien für nützliche digitale Ressourcen auflisten LOut4: Unterscheidung von Auswahlkriterien
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.2c
2	Titel des Lernobjekts	Verfügbarkeit, Zugang und Fähigkeit
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Präsentation werden Faktoren aufgelistet, die den Auswahlprozess bei der Arbeit mit digitalen Ressourcen beeinflussen sollten, sie werden näher erläutert und die Lernenden werden dabei unterstützt, ihre eigenen Kriterien aufzustellen.</i>

4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit,</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: Kriterien für nützliche digitale Ressourcen auflisten LOut4: Unterscheidung von <i>Auswahlkriterien</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>9.2d</i>
2	Titel des Lernobjekts	Checkliste für digitale Barrierefreiheit
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Checkliste enthält wichtige Faktoren, die zu berücksichtigen sind, wenn es darum geht, digitale Ressourcen für Lernende zugänglich zu machen.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5min</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit,</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: Kriterien für nützliche digitale Ressourcen auflisten LOut4: Unterscheidung von <i>Auswahlkriterien</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.3a
2	Titel des Lernobjekts	Auswahl der digitalen Ressourcen
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Diese Präsentation führt die Lernenden durch den Prozess des Recherchierens, Findens und Auswählens geeigneter digitaler Ressourcen.</i>
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit, Zugang</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut3: Digitale Ressourcen für Lernzwecke auswählen LOut6: Digitale Ressourcen für den eigenen Unterricht auswählen LOut7: Digitale Ressourcen für eigene <i>Lernumgebungen</i> auswählen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	9.4a
2	Titel des Lernobjekts	Demonstration eines professionellen Lernszenarios, unterstützt durch eine digitale Ressource
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Diese praktische Aufgabe wird die Lernenden herausfordern, ihr neu erworbenes Wissen über digitale Ressourcen in einem praktischen Unterrichtsszenario anzuwenden.</i>
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Text

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut8: Ein Unterrichtsszenario erstellen und eine digitale Ressource einbeziehen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Praktische Aufgabe

Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	10.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Modul ein, damit sie einen Überblick über das Material und seine Struktur erhalten.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 16 Folien erstellt.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	10.1b
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in OER
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Konzept der offenen Bildungsressourcen (OER) ein. Sie stellt die 5R-Aktivitäten / Genehmigungen sowie die Vorteile und Herausforderungen der Nutzung von OER vor.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	OER, Bildungsressourcen.
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Beschreiben Sie das Konzept von OER.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	10.1c
2	Titel des Lernobjekts	Erstellen und Ändern digitaler Bildungsressourcen
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit spezifischen digitalen Werkzeugen vertraut gemacht, die sie für die Erstellung, Änderung und gemeinsame Nutzung ihrer Bildungsressourcen auswählen und verwenden können.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Streaming-Medien - Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	Bildungsressourcen, Cmap Tools, Padlet
9	Lernergebnisse (LOut)	Lout2: Nennen Sie digitale Werkzeuge für die Erstellung von Lehrmaterial/Ressourcen. Lout3: Erkennen der technischen Merkmale digitaler Werkzeuge für die Erstellung von Bildungsmaterial / Ressourcen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Video von Helliwood

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	10.1d
---	-----------------------	-------

2	Titel des Lernobjekts	<i>Cmap-Tools in der Cloud. Wie man eine Concept Map erstellt</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Lerneinheit führt die Lernenden in die Erstellung einer Concept Map mit CmapTools in the Cloud, dem webbasierten Concept Map Editor, ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Cmap-Tools</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout4: Erstellung digitaler Konzeptkarten.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	<i>https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28</i>

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	10.1e
2	Titel des Lernobjekts	<i>Padlet verwenden</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in die Padlet-Plattform eingeführt und erfahren, wie sie diese als digitales schwarzes Brett im Klassenzimmer nutzen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Padlet</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout4: T verwenden digitale Anschlagtafeln.</i>
10	Erweiterte	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 17 Folien

	Lernobjektbeschreibung	erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in Padlet einzuführen. Sie umfasst: • Was ist Padlet • Erste Schritte mit Padlet • Das Armaturenbrett • Erstellen Sie Ihr erstes Padlet • Gestalten Sie das Padlet • Kontrollieren Sie den Datenschutz für Ihr Padlet • Teilen Sie Ihr Padlet • Einem Padlet beitreten
--	------------------------	---

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	10.2a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man Multimedia in Libreoffice Impress einfügt</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lektion lernen die Lernenden, wie sie Multimediadateien (Audio und Video) in ihre Libreoffice Impress Präsentationen einfügen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Libreoffice Impressum</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: Entwicklung von digitalem Lehrmaterial / Ressourcen unter Verwendung von Werkzeugen wie Software zur Erstellung von Folien.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 18 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in das Einfügen von Multimedia in Libreoffice Impress einzuführen. Sie umfasst: • Multimedia-Einfügung in Libreoffice Impress • Mediendatei importieren (Audio- und Videodateien) • Medienanschluss • Medienwiedergabe • Fotoalbum

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	10.2b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man ein Video mit Edpuzzle bearbeitet</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden, wie sie ein Video mit der Edpuzzle-Plattform bearbeiten können
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Medien-Streaming - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Edpuzzle</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: Entwicklung von digitalem Lehrmaterial / Ressourcen unter Verwendung von Tools zur Erstellung von Lehrvideos.</i> <i>Lout2: Erweiterung/Änderung des digitalen Bildungsmaterials/der digitalen Ressource in Abhängigkeit von dem Bildungsrahmen, in den es integriert wird, den festgelegten Spezifikationen, den Lernbedürfnissen der Auszubildenden und den erwarteten Lernergebnissen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=0_Sg9Bd7CoE&list=PLKl8fZYdu71EZy8p3oEmbV_ikMvq4hXL5&index=4&t=32s

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	10.2c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man Quizizz benutzt, um ein Quiz zu erstellen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit der Quizizz-Plattform vertraut gemacht und erfahren, wie sie diese nutzen können, um ihre Quizze für den Unterricht zu erstellen.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien - Video</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	Quizizz
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: Entwicklung digitaler Bildungsmaterialien/Ressourcen unter Verwendung von Plattformen für Online-Quizze. Lout2: Erweiterung/Änderung des digitalen Bildungsmaterials/der digitalen Ressource in Abhängigkeit von dem Bildungsrahmen, in den es integriert wird, den festgelegten Spezifikationen, den Lernbedürfnissen der Auszubildenden und den erwarteten Lernergebnissen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=JRxLIdeMLPw&t=56s

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	10.2d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie man ein Quiz auf Quizizz oder ein Video in EDpuzzle findet</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden, wie sie ein Quiz auf der Quizizz-Plattform suchen und verwenden oder ein Video auf der EDpuzzle-Plattform suchen und verwenden können
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	EDpuzzle, Quizzen
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout2: Erweiterung/Änderung des digitalen Bildungsmaterials/der digitalen Ressource in Abhängigkeit von dem Bildungsrahmen, in den es integriert wird, den festgelegten Spezifikationen, den Lernbedürfnissen der Auszubildenden und den erwarteten Lernergebnissen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 18 Folien erstellt. Sie umfasst:

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Die Wege, auf denen die Lernenden ein Quiz auf der Quizizz-Plattform finden können• Die Möglichkeiten, wie der Lernende in EDpuzzle nach Videos suchen kann |
|--|--|

Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	11.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Modul ein, damit sie einen Überblick über das Material und seine Struktur erhalten.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 16 Folien erstellt.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	11.1b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Personenbezogene Daten und GDPR im Bildungswesen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Lerneinheit führt die Lernenden in die Konzepte der personenbezogenen Daten, der sensiblen Daten und der Anwendung der Datenschutzgrundverordnung im Bildungsbereich ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	GDPR, sensible Daten
9	Lernergebnisse (LOut)	Lout1: Definiert sensible persönliche Daten.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 27 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden die Konzepte personenbezogener und sensibler Daten und die Anwendung der Datenschutzgrundverordnung im schulischen Umfeld näher zu bringen. Sie umfasst: • Was sind personenbezogene Daten? • Persönliche Daten in der Schule • Was sind sensible personenbezogene Daten? • Sensible Daten in der Schule • Warum der Schutz unserer persönlichen Daten wichtig ist • Was die GDPR für den Schutz unserer Privatsphäre ändert • Allgemeine Ratschläge für Schulen

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.1c
2	Titel des Lernobjekts	GDPR-Bewusstsein für Schulpersonal
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit einfachen Ideen und Maßnahmen vertraut gemacht, die sie ergreifen können, um sicherzustellen, dass der Datenschutz ein integraler Bestandteil ihrer Rolle in der Schule ist.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Streaming-Medien - Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	3 Minuten
8	Schlüsselwörter	GDPR, Sensible Daten
9	Lernergebnisse (LOut)	Lout1: Definiert sensible persönliche Daten.

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c
----	-----------------------------------	---

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.1d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Creative-Commons-Lizenzen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in das Konzept der Creative-Commons-Lizenzen eingeführt und erfahren, wie sie eine Lizenz auf ihre Arbeit anwenden können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Creative Commons</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2: Kennt die Kennzeichnung von Creative-Commons-Lizenzen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://creativecommons.org/about/cclicenses/

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.1e
2	Titel des Lernobjekts	<i>Verwaltung von Urheberrechten</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lerneinheit werden die Lernenden mit den Konzepten der Rechte an geistigem Eigentum, Urheberrechtsverletzungen und den Schritten, die bei der Nutzung von Inhalten Dritter zu beachten sind, vertraut gemacht.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Medien-Streaming - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Urheberrecht</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout3: Respektieren Sie mögliche urheberrechtliche Einschränkungen bei der Nutzung, Wiederverwendung und Veränderung digitaler Ressourcen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Video von Helliwood

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.2a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Dateien aus Google Drive freigeben</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lektion werden die Lernenden mit den Möglichkeiten vertraut gemacht, Dateien aus Google Drive für bestimmte Personen oder Personengruppen freizugeben, ein Verfallsdatum hinzuzufügen, den allgemeinen Zugriff auf eine Datei zu ermöglichen oder eine Datei öffentlich freizugeben.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Dateien freigeben, Google Docs, Link freigeben</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout1: Ressourcen über Links oder als Anhänge, z.B. an E-Mails, weitergeben. Lout3: Ergreifen Sie Maßnahmen zum Schutz sensibler Daten und Ressourcen (z. B. Noten von Schülern, Prüfungen). Lout4: Geben Sie verwaltungs- und schülerbezogene Daten an Kollegen, Schüler und Eltern weiter, soweit dies angemessen ist.</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://support.google.com/drive/answer/2494822?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop
----	-----------------------------------	---

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.2b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Google Drive: Teilen und Zusammenarbeiten</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden, wie sie Google Drive nutzen können: Dateien freigeben Dateien mit einer Gruppe und mit einem Link teilen Mit anderen zusammenarbeiten
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Medien-Streaming - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>3 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Dateien freigeben, Google Docs, Link freigeben</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Ressourcen über Links oder als Anhänge, z.B. an E-Mails, weitergeben. Lout3: Ergreifen Sie Maßnahmen zum Schutz sensibler Daten und Ressourcen (z. B. Noten von Schülern, Prüfungen). Lout4: Geben Sie verwaltungs- und schülerbezogene Daten an Kollegen, Schüler und Eltern weiter, soweit dies angemessen ist.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=xapBM5iOnn4

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.2c
2	Titel des Lernobjekts	<i>OneDrive-Dateien und -Ordner freigeben</i>

3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lektion lernen die Lernenden, wie sie OneDrive-Dateien und -Ordner für bestimmte Personen freigeben können, die Freigabe mit "Link kopieren" und die Optionen / Berechtigungen, die sie einstellen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Dateien freigeben, OneDrive, Link freigeben</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Ressourcen über Links oder als Anhänge, z.B. an E-Mails, weitergeben. LOut3: Ergreifen Sie Maßnahmen zum Schutz sensibler Daten und Ressourcen (z. B. Noten von Schülern, Prüfungen). LOut4: Geben Sie verwaltungs- und schülerbezogene Daten an Kollegen, Schüler und Eltern weiter, soweit dies angemessen ist.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://support.microsoft.com/en-us/office/share-onedrive-files-and-folders-9fcc2f7d-de0c-4cec-93b0-a82024800c07

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.2d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Teilen Sie Videos mit anderen auf der EDpuzzle-Plattform</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit den Möglichkeiten vertraut gemacht, Videos auf der EDpuzzle-Plattform zu teilen, Klassen auf der EDpuzzle-Plattform zu erstellen, Schüler einzuladen und der Klasse ein Video zuzuweisen.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Link teilen, EDpuzzle</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout2: Teilen Sie Ressourcen auf Online-Plattformen oder persönlichen oder organisatorischen Websites/Blogs.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 13 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden die Möglichkeiten vorzustellen, wie sie EDpuzzle-Videos im Klassenzimmer einsetzen können. Sie umfasst: • Erstellen von Klassen in EDpuzzle • Schüler zu EDpuzzle-Kursen einladen • Ein EDpuzzle-Video zuweisen • Teilen Sie ein Video mit anderen auf der EDpuzzle-Plattform

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	11.2e
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einen Link auf der Quizziz-Plattform teilen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lektion lernen die Lernenden die Möglichkeiten kennen, wie sie einen Link für ihre Quizze auf der Quizziz-Plattform erstellen und teilen können
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>2 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Link teilen, Quizziz</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout2: Teilen Sie Ressourcen auf Online-Plattformen oder persönlichen oder organisatorischen Websites/Blogs.</i>
10	Erweiterte	https://www.youtube.com/watch?v=FNfbNG25zx4

	Lernobjektbeschreibung	
--	------------------------	--

Kreativität

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung in das Konzept der Kreativität</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in das Konzept und die Merkmale von Kreativität, Innovation und deren Anwendungen im 21. Jahrhundert ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Pptx-Datei</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kreativität, kreatives Denken, kreativer Prozess, Innovation, Unternehmertum</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Definieren Sie den Begriff "Kreativität".</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	PowerPoint-Präsentation mit bis zu 16 Folien

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.1b
2	Titel des Lernobjekts	Definition des Begriffs "Kreativität"
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul ist eine kurze Präsentation, die den Lernenden das Konzept der Kreativität im 21. Jahrhundert näher bringt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Copyright 2019 Video</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	1,5 Minuten
8	Schlüsselwörter	Kreativität, kreative Lösungen, Problembewältigung
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Definieren Sie den Begriff "Kreativität".
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.1c
2	Titel des Lernobjekts	Zum Verständnis von Kreativität und ihrer Messung (Seite 10-12)
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul macht die Lernenden mit den wichtigsten Merkmalen der Kreativität vertraut.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Forschungsartikel
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Pdf-Datei
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Minuten
8	Schlüsselwörter	Definitionen von Kreativität, Hauptmerkmale
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1 Definieren Sie den Begriff "Kreativität". LEut2 Veranschaulichung der grundlegenden Merkmale von Kreativität
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.1d
2	Titel des Lernobjekts	Die 6 Merkmale wirklich kreativer Menschen.
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul macht die Lernenden mit den wichtigsten

		Merkmale eines kreativen Denkers vertraut und analysiert die optimalen Bedingungen für die Förderung der Kreativität.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming Media - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>14 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Innovation, Wissen, Vorstellungskraft, Kultur, Einstellung</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut2 Veranschaulichung der grundlegenden Merkmale von Kreativität</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	<i>https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28</i>

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.2a
2	Titel des Lernobjekts	Die Bedeutung der Kreativität und ihre Anerkennung als eine der Fähigkeiten des 21.
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in die Bedeutung der Kreativität für die sozialen, pädagogischen und wirtschaftlichen Aspekte des Lebens im 21.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming Media - Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>6,5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts, Kreativität, kreatives Denken</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4 Entdecken Sie die Anwendungsmöglichkeiten kreativen Denkens im täglichen Leben.</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=nI0Cxz0iG8o&t=1s
----	-----------------------------------	---

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.2b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Innovation und Kreativität in der allgemeinen und beruflichen Bildung in den EU-Mitgliedstaaten: Förderung der Kreativität Lernen und Unterstützung von innovativem Unterricht</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In diesem Modul werden die Lernenden mit den Definitionen und Beziehungen zwischen den Konzepten Kreativität und Innovation vertraut gemacht.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>OER - Online-Quelle</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Pdf-Datei</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kreativität, Innovation, innovativer Unterricht</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut3 Kreativität und Innovation in Beziehung setzen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.kent.ac.uk/teaching/documents/academic-practice/Established%20Teaching%20Staff/Innovation%20in%20teaching%20and%20creativity%20in%20learning.pdf

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.2c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie Kreativität und Innovation im Alltag aussehen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in die Anwendungen von Kreativität im täglichen Leben ein
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien - Video</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	8 Minuten
8	Schlüsselwörter	Kreativität im Klassenzimmer
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut4 Entdecken Sie die Anwendungsmöglichkeiten von kreativem Denken im Alltag
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=JRxLIdeMLPw&t=56s

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.3a
2	Titel des Lernobjekts	Kreatives Denken: Wie man die Zahl der Verbindungspunkte erhöht.
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in Techniken des kreativen Denkens und des kreativen Problemlösens ein.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Copyright 2019 Streaming Media. Alle Rechte vorbehalten.
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Minuten
8	Schlüsselwörter	Adaption Innovationstheorie, divergentes Denken, Kreativität, Innovation, kreative Problemlösung
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut5 Zusammenstellung von Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.3b
2	Titel des Lernobjekts	Innovatives Denken. Kann man das lernen?
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden Möglichkeiten zur Vermittlung von Kreativität und Innovation im Klassenzimmer analysiert.
4	Sprache	Englisch

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Copyright 2019 Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>13 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Fähigkeit zu innovativem Denken, innovativer Unterricht, Kreativität</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 Zusammenstellung von Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=B2pjN4Ne1ag

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.3c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Techniken und Methoden des kreativen Managements als Teil der Managementausbildung: analytische Studie über die Wahrnehmung der Studenten.</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in die Anwendung von Kreativität im täglichen Leben durch kreative Problemlösung ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle - OER - Forschungsartikel</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Pdf-Datei</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kreativität, Bildung, Innovation</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4 Entdecken Sie die Anwendungsmöglichkeiten von kreativem Denken im Alltag</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.researchgate.net/publication/280941819_Creative_Management_Techniques_and_Methods_as_a_Part_of_the_Management_Education_Analytical_Study_on_Students'_Wahrnehmungen

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.3d
---	-----------------------	-------

2	Titel des Lernobjekts	<i>Wie können wir eine Schule schaffen, die die Kreativität fördert?</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Teilnehmer in innovative Praktiken ein, die die Kreativität in der Schule fördern.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Copyright 2019 Streaming Media. Alle Rechte vorbehalten.</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Bildungszeit, Erfolg, divergentes Denken, Kreativität, Innovation, Förderung von Kreativität und Innovation, kreatives Lehren und Lernen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 Zusammenstellung von Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=OdKUeID43A

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	12.4a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Kreativität bei der Umgestaltung der Unternehmenskultur.</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in Techniken des kreativen Denkens und des kreativen Problemlösens ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Copyright 2019 Streaming Media. Alle Rechte vorbehalten.</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>13 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Umwelt, Experimentieren, Prototyping, Geschichtenerzählen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Empfehlen Sie Übungen, die auf die Verbesserung der kreativen Fähigkeiten abzielen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=01Y7qIPfpqw

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.4b
2	Titel des Lernobjekts	<i>Kreative Denkmuster</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In diesem Abschnitt werden die Muster des kreativen Denkens vorgestellt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Online-Quelle - OER - Forschungsartikel</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Pdf-Datei</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kreative Denkmuster, Techniken für kreatives Denken, Kreativität lehren</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Empfehlen Sie Übungen, die auf die Verbesserung der kreativen Fähigkeiten abzielen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.hillside.net/plop/2012/papers/Group%201%20-%20Elk/Patterns%20for%20Creative%20Thinking.pdf

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.4c
2	Titel des Lernobjekts	<i>Die Kunst der Innovation.</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Modul führt die Lernenden in die Anwendungen von Kreativität und Innovation im Unternehmertum ein.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Copyright 2019 Streaming Media. Alle Rechte vorbehalten.</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kreativität, Innovation, Unternehmertum</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Empfehlen Sie Übungen, die auf die Verbesserung der kreativen Fähigkeiten abzielen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	12.4d
2	Titel des Lernobjekts	<i>Digitale Werkzeuge, die die Kreativität fördern.</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In diesem Modul werden die Lernenden mit den online verfügbaren offenen digitalen Werkzeugen vertraut gemacht, mit denen sie in der Schule Kreativität und kreatives Denken trainieren können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Website</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Website</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>1 Minute</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Werkzeuge, Förderung von Kreativität und Innovation, kreatives Lehren und Lernen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 Zusammenstellung von Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://blog.cambridgeinternational.org/digital-tools-to-spark-creativity

Zeitmanagement

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	13.1
2	Titel des Lernobjekts	<i>Selbsteinschätzung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Diese Einheit dient der Selbstbeurteilung der Fähigkeit des Lernenden, seine Zeit produktiv und effizient zu verwalten, sowie der Kenntnis der Zeitmanagementinstrumente.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Selbsteinschätzung, Zeitmanagement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Erkennen von unerwünschten Verhaltensweisen von Stakeholdern, die zu Zeitverschwendung und Zaudern führen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	13.2
2	Titel des Lernobjekts	<i>Zeitmanagement Einführung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit werden die Teilnehmer kurz in das Thema Zeitmanagement eingeführt.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Zeitmanagement, Agiles Zeitmanagement, Geschichte des Zeitmanagements</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Erkennen von unerwünschten Verhaltensweisen von Stakeholdern, die zu Zeitverschwendung und Zaudern führen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	13.3
2	Titel des Lernobjekts	<i>Mind Mapping</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit werden Informationen über die Mindmapping-Technik und die dazugehörigen Werkzeuge vermittelt.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Mindmapping, Zeitmanagement, Mindmapping-Tools</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut7: Einsatz von Zeitmanagement-Tools und verschiedenen Selbstmanagement-Techniken.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	13.4
---	-----------------------	------

2	Titel des Lernobjekts	<i>Eisenhower-Matrix</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Diese Lerneinheit vermittelt den Lernenden das Wissen darüber, wie man Prioritäten bei den Aufgaben setzt.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Eisenhower-Matrix, Prioritätensetzung, Zeitmanagement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 2: Ermitteln, wie viel Zeit für die Erledigung einer Aufgabe benötigt wird.</i> <i>Lernziel 3: Die wichtigsten Prioritäten in Bezug auf ihre Ziele in Echtzeit zu ermitteln.</i> <i>Lernziel 4: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben delegiert werden können.</i> <i>Lernziel 5: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben eliminiert werden können.</i> <i>LOut7: Einsatz von Zeitmanagement-Tools und verschiedenen Selbstmanagement-Techniken.</i> <i>Aufgabe 8: Analyse von Aufgaben auf der Grundlage ihrer Dringlichkeit und Bedeutung.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>13.5a</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Fallstudie - Die Reise des Stammes - das Problem</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In diesem Referat soll eine Fallstudie zur Priorisierung von Aufgaben nach dem Priorisierungsinstrument der Eisenhower-Matrix vorgestellt werden.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Fallstudie, Zeitmanagement, Priorisierung von Aufgaben</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 2: Ermitteln, wie viel Zeit für die Erledigung einer Aufgabe benötigt wird.</i> <i>Lernziel 3: Die wichtigsten Prioritäten in Bezug auf ihre Ziele in Echtzeit zu ermitteln.</i> <i>Lernziel 4: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben delegiert werden können.</i> <i>Lernziel 5: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben eliminiert werden können.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>13.5b</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Fallstudie - The Journey of the Tribe - die Problemlösung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In diesem Referat soll eine Fallstudie zur Priorisierung von Aufgaben nach dem Priorisierungsinstrument der Eisenhower-Matrix vorgestellt werden.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Fallstudie, Zeitmanagement, Priorisierung von Aufgaben</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 2: Ermitteln, wie viel Zeit für die Erledigung einer Aufgabe benötigt wird.</i> <i>Lernziel 3: Die wichtigsten Prioritäten in Bezug auf ihre Ziele in Echtzeit zu ermitteln.</i> <i>Lernziel 4: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben</i>

		<i>delegiert werden können.</i> <i>Lernziel 5: Unterscheiden, welche Arten von Aufgaben eliminiert werden können.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	13.6
2	Titel des Lernobjekts	<i>Aufschieberitis und andere Zeitfresser</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Lerneinheit erhalten die Lernenden Informationen über die Zeitverschwender und darüber, wie die Zeitorganisation verbessert werden kann.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Prokrastination, Zeitverschwender, Zeitmanagement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6: Ermittlung der spezifischen Bedürfnisse aller beteiligten Akteure</i> <i>LOut7: Beschreiben Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Tools und Lösungen</i> <i>LOut8: Vergleichen Sie die verfügbaren Lösungen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Problemlösung und Entscheidungsfindung

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	14.1
2	Titel des Lernobjekts	<i>Reflexion vor dem Kurs</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit soll die häufigsten Probleme der Lernenden mit den Schulprojekten widerspiegeln - wie zufrieden sind sie mit ihren Ergebnissen oder Lösungen und wie sind die Auswirkungen ihrer Ergebnisse oder Lösungen - ob sie für das Projekt sprechen oder ob sie etwas vermissen? Was ist funktional, nützlich und was hat nicht funktioniert.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Selbsteinschätzung, Reflexion</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Die Reflexion der Arbeitsweise des Lernenden</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	
TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	14.2
2	Titel des Lernobjekts	<i>Problemlösung und Ursachenanalyse</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Präsentation wird kurz in die Problemlösung und die Ursachenanalyse zur Identifizierung des Problems eingeführt. Am Ende werden die Lernenden Kenntnisse über spezielle Methoden zur Analyse ihres eigenen Problems erwerben.
4	Sprache	<i>Englisch</i>

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>25 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Problemlösung, Ursachenanalyse</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	• <i>LOut1: Eine Grundursache identifizieren</i> • <i>Lernziel 7: Daten vergleichen können</i> • <i>Lernziel 8: In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem zu entwerfen.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>14.3</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Strategien und Werkzeuge zur Problemlösung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden kurz Strategien und Werkzeuge vorgestellt, um zusätzliches Wissen zu erwerben, wie die Probleme gelöst werden können. Nach Abschluss dieser Einheit wird der Teilnehmer zusätzliches Wissen erwerben, wie er sein eigenes Problem analysieren kann.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>35 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Projektphasen, Tools für die digitale Zusammenarbeit, digitale Zusammenarbeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Lerneinheit sind die Lernenden in der Lage: • <i>LOut1: Eine Grundursache identifizieren</i>

		• LOut2: Eine geeignete Lösung auswählen • Lernziel 7: Daten vergleichen können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	14.4
2	Titel des Lernobjekts	Entscheidungsfindung und Design Thinking
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Lerneinheit erhalten die Lernenden eine kurze Einführung in die Problemlösung mit Hilfe agiler Methoden. Anschließend wird ein spezifischer iterativer Prozess - Design Thinking - zur Lösung eines Problems im Hinblick auf ein besseres Verständnis des Zielnutzers, das Infragestellen von Annahmen, die Neudefinition von Problemen und die Schaffung innovativer Lösungen vorgestellt.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	40 Minuten
8	Schlüsselwörter	Tools für die digitale Zusammenarbeit, Projektphasen, digitale Zusammenarbeit
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut6: Ermittlung der spezifischen Bedürfnisse aller beteiligten Akteure LOut7: Beschreiben Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Tools und Lösungen LOut8: Vergleichen Sie die verfügbaren Lösungen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Design Thinking, Kreatives Denken, Innovative Lösung, Entscheidungsfindung

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	14.5
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einige andere Entscheidungstechniken</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden den Kursteilnehmern Entscheidungstechniken vorgestellt - z. B. Entscheidungsfindung in der Gruppe, beratungsbasierte Entscheidungsfindung usw.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>27 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Entscheidungsfindung in der Gruppe, Beratungsprozess, kriteriengestützte Entscheidungsfindung</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	• <i>LOut2: Eine geeignete Lösung auswählen</i> • <i>LOut3: Beschreiben Sie die Methodik des Design Thinking</i> • <i>LOut4: Bedürfnisse in Lösungen umwandeln</i> • <i>Lernziel 5: Nachweis der Fähigkeit zu kreativem Denken</i> • <i>Lernziel 6: Eine geeignete Lösung wählen können</i> • <i>Lernziel 8: In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem zu entwerfen.</i> <i>Lernziel 9: Die Bedürfnisse der verschiedenen Interessengruppen einschätzen können</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Digitale Problemlösung

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	15.1a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Grundlagen der Problemlösung</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit den grundlegenden Konzepten der Problemlösung vertraut gemacht: • Techniken zur Problemlösung • Grundlagen des Problemlösens (Prinzipien, Schritte) • Erforderliche Kompetenzen für die Lösung von Problemen
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>40 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Problemlösung, Problemlösungsschritte, Problemlösungsfähigkeiten, Problemlösungsgrundlagen
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Probleme kategorisieren können LÜT2: Lösungen für Probleme anbieten können Lout5: Entwicklung alternativer Lösungen für Probleme
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 28 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in den Problemlösungsprozess einzuführen Sie umfasst: • Definition von Problemlösung • Grundsätze zur Problemlösung • Schritte/Phasen des Problemlösungsprozesses • Fähigkeiten zur Problemlösung

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	15.1b

2	Titel des Lernobjekts	Wie man Probleme in vier Schritten löst
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Lernobjekt stellt den Problemlösungsprozess sowie die Werkzeuge und Techniken vor, die in diesem Prozess verwendet werden können.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Streaming-Medien-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	5 Minuten
8	Schlüsselwörter	Problemlösung, Problemlösungsschritte, Problemlösungsfähigkeiten, Problemlösungsgrundlagen
9	Lernergebnisse (LOut)	LÜT2: Lösungen für Probleme anbieten können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/QOjTJAFyNrU

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	15.2a
2	Titel des Lernobjekts	Digitale Werkzeuge zur Problemlösung
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in folgende Bereiche ein: • Definition der digitalen Problemlösung, • Dimensionen des digitalen Problemlösens • Aktivitäten zur digitalen Problemlösung • Die Rolle des Pädagogen bei der digitalen Problemlösung • Erforderliche Fähigkeiten zur Lösung von Problemen mit digitalen Werkzeugen Eine Reihe von digitalen Werkzeugen, die zur Lösung von Problemen im Unterricht eingesetzt werden können
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Problemlösung, digitale Fähigkeiten, digitale Werkzeuge</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 3: Die Fähigkeit, digitale Werkzeuge zur Problemlösung zu nutzen Lernziel 4: Auswahl geeigneter Technologien für verschiedene Problemtypen LÜT6: Digitale Werkzeuge für verschiedene Arten von Problemen im Unterricht einsetzen. Lout7: Probleme mit digitalen Werkzeugen analysieren
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 19 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden zu präsentieren: • Definition der digitalen Problemlösung • Dimensionen des digitalen Problemlösens • Aktivitäten zur digitalen Problemlösung • Die Rolle des Pädagogen bei der digitalen Problemlösung • Erforderliche Fähigkeiten zur Lösung von Problemen mit digitalen Werkzeugen • Digitale Hilfsmittel zur Lösung von Problemen im Klassenzimmer

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	15.2b
2	Titel des Lernobjekts	Was sind digitale Fähigkeiten?
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Lernobjekt definiert den Begriff der digitalen Fähigkeiten und stellt die grundlegenden digitalen Fähigkeiten vor.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>2 Minuten</i>

8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Fähigkeiten, digitale Fertigkeiten</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 3: Digitale Werkzeuge zur Problemlösung nutzen können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/ZK9K_a0fq5o

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	15.2c
2	Titel des Lernobjekts	Digitale Problemlösungskompetenz
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Lernobjekt stellt eine Reihe grundlegender digitaler Fähigkeiten vor, die zur Problemlösung erforderlich sind.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>3 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Digitale Fähigkeiten, digitale Fertigkeiten</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 3: Digitale Werkzeuge zur Problemlösung nutzen können
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://youtu.be/Mv5aO4C_e_E

Umgang mit Ambiguität

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	16.1
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in die Ambiguität
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden in das Thema Mehrdeutigkeit eingeführt und erfahren, wie mehrdeutige Situationen entstehen können.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PPT</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Umgang mit Zweideutigkeit, zweideutige Situationen, Quellen der Zweideutigkeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Verschiedene Quellen von Mehrdeutigkeit auflisten</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	16.2a
2	Titel des Lernobjekts	Bewältigung von Ungewissheit
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Video führt die Lernenden in die verschiedenen Mechanismen zur Bewältigung von Ambiguität ein
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>YT-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>7 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Ambiguität, Ambiguität annehmen, Bewältigungsmechanismen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2: Verschiedene Strategien zum Umgang mit Mehrdeutigkeit aufzählen</i>
10	Erweiterte	

Lernobjektbeschreibung	
------------------------	--

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	16.2b
2	Titel des Lernobjekts	Umgang mit Zweideutigkeit
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Präsentation führt die Lernenden in das Konzept der Ambiguitätstoleranz ein und stellt verschiedene Strategien vor, wie man sich mehrdeutigen Situationen nähern und sie meistern kann.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Dokument
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PPT
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	30 Minuten
8	Schlüsselwörter	Ambiguitätstoleranz, Emotionsregulierung, kritisches Denken, transparente Kommunikation, Bewältigungsaktivitäten, Einfühlungsvermögen üben
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: Verschiedene Strategien zum Umgang mit Mehrdeutigkeit aufzählen Lernziel 3: Beschreiben Sie das Konzept der Ambiguitätstoleranz (ToA) Lernziel 4: Verständnis des Konzepts der Mehrdeutigkeit beim projektbasierten Lernen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	16.3a
2	Titel des Lernobjekts	Navigating Ambiguity feat. Studenten der Stanford School
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Video zeigt die Erfahrungen von Schülern in unklaren Situationen. Es zeigt, welche Mentalität erforderlich ist, wenn man sich der Mehrdeutigkeit nähert.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	YT-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	7 Minuten
8	Schlüsselwörter	Navigieren durch Mehrdeutigkeit
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut5: Entdecken Sie die Nützlichkeit von Strategien, die Ambiguität annehmen und bewältigen

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	16.3b
2	Titel des Lernobjekts	Übungen zur Navigation in der Mehrdeutigkeit
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Präsentation werden verschiedene Übungen und Aktivitäten vorgestellt, die Lehrern und Schülern gleichermaßen helfen, mit Mehrdeutigkeit umzugehen.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	PPT
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Navigieren in der Ambiguität, Fahrplan für die Reise, Reflexion der Lernzone
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut5: Entdecken Sie die Nützlichkeit von Strategien, die Ambiguität annehmen und bewältigen LÜT6: Demonstration der Anwendbarkeit von Strategien gegen Ambiguität in Ihrem beruflichen Lern-/Lehrumfeld Aufgabe 7: Wählen Sie eine oder mehrere Übungen aus, die für die Anwendung im Unterricht geeignet sind, basierend auf dem Aufbau der individuellen Lernumgebung. Lernziel 8: Anwendung von Strategien in einer mehrdeutigen Situation in einem projektbasierten Lernszenario.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

1	Lernen von Objektcode	16.3c
2	Titel des Lernobjekts	Ambiguität navigieren feat. Sarah Stein Greenberg und Scott Doorley
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Video zeigt, wie Pädagogen mit Ambiguität umgehen können.
4	Sprache	Englisch

5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>YT-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>7 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Navigieren durch Mehrdeutigkeit</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LÜT6: Demonstration der Anwendbarkeit von Strategien gegen Ambiguität in Ihrem beruflichen Lern-/Lehrumfeld Lernziel 8: Anwendung von Strategien in einer mehrdeutigen Situation in einem projektbasierten Lernszenario.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Kritisches Denken

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	17.1a
2	Titel des Lernobjekts	Kritisches Denken in Tabletten
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema kritisches Denken ein und definiert die wichtigsten Theorien, Konstrukte und Ansätze. Dies kann als eine kritische Überprüfung des kritischen Denkens betrachtet werden.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	A2L-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	10 Minuten
8	Schlüsselwörter	Kritisches Denken, Theorien, Ansätze.
9	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 1: <u>Den</u> Prozess der Argumentation <u>erkennen</u> ; LOut3: <u>Erkennen</u> falscher Argumente
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	In einer Videopräsentation werden die Lernenden mit Ansätzen zum kritischen Denken vertraut gemacht, auch in Bezug auf das schulische Umfeld.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	17.1b
2	Titel des Lernobjekts	Die Bedeutung des kritischen Denkens
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema kritisches Denken ein und gibt einen Überblick über dessen Anwendung und Bedeutung für junge Schüler.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	YT-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	7 Minuten
8	Schlüsselwörter	Kritisches Denken, Schule, Fächer.

9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: <u>Den</u> Prozess der Argumentation <u>erkennen</u>; LOut3: <u>Erkennen</u> falscher Argumente</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Eine YT-Video Präsentation führt die Lernenden in das kritische Denken ein und zeigt, wie es sich auf das schulische Umfeld und die Schulfächer anwenden lässt.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.1c
2	Titel des Lernobjekts	Methoden zur Bewertung von Informationen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema kritisches Denken ein und gibt einen Überblick über dessen Anwendung und Bedeutung für junge Schüler.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PDF-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, Bewertung, Informationen, Informationsquellen.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: <u>Den</u> Prozess der Argumentation <u>erkennen</u>; Lernziel 2: <i>Informationsquellen auswählen und bewerten</i>; LOut3: <i>Erkennen Sie falsche Argumente</i>;</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	In einem wissenschaftlichen PDF-Dokument werden die Lernenden in verschiedene Methoden zur Bewertung von Informationen eingeführt. Im Besonderen, • Peer Review; • Untersuchung der Berichterstattung über kontroverse Ansichten; • Evidenzbasierte Bewertung; • Vergleichende Studien; • Autorennachweis; • Verlegerischer Ruf; • Impact-Faktor der Zeitschrift; • Sponsoring; • Buchbesprechung; • Weiter gefasste Kriterien.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.1d
2	Titel des Lernobjekts	Kritisches Denken in der Bildung: ein Überblick

3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema kritisches Denken ein und gibt einen Überblick über dessen Anwendung und Bedeutung für junge Schüler.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PDF-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, Bewertung, Information, Bildung, Überprüfung.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 1: <u>Den</u> Prozess der Argumentation <u>erkennen</u>; Lernziel 2: Informationsquellen auswählen und bewerten; LOut3: Erkennen Sie falsche Argumente;</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Ein wissenschaftliches PDF-Dokument wird den Lernenden einen Überblick über die Anwendung des kritischen Denkens im schulischen Umfeld geben. Im Besonderen, • Gute Idee; • Allgemeine Fähigkeiten; • Jüngste Forschung; • Ansätze zur Förderung des kritischen Denkens; • Metakognitiver Ansatz;

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.2a
2	Titel des Lernobjekts	Mit diesem Tool können Sie Ihr kritisches Denken verbessern
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit soll das logische Denken hervorheben, das den Übergang zwischen verschiedenen Schulfächern unterstützt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>YT-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, Werkzeuge, Verbesserung, Fähigkeiten.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Aufgabe 4: Erklären Sie den logischen Weg zwischen den Fächern und Disziplinen; Aufgabe 5: Erkennen von Unstimmigkeiten, Schwächen und Fehlern in verschiedenen Fächern</i>

10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird ein YT-Video geben, das die Lernenden dabei unterstützt, ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken zu verbessern.
----	-----------------------------------	--

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.2b
2	Titel des Lernobjekts	5 Tipps zur Verbesserung Ihres kritischen Denkens
3	Beschreibung des Lernobjekts	Dieses Referat soll einige intelligente Vorschläge für das tägliche Denken liefern.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>YT-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>5 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, Werkzeuge, Verbesserung, Fähigkeiten.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Aufgabe 4: Erklären Sie den logischen Weg zwischen den Fächern und Disziplinen; Aufgabe 5: Erkennen von Unstimmigkeiten, Schwächen und Fehlern in verschiedenen Fächern</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird ein YT-Video geben, das die Lernenden dabei unterstützt, ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken zu verbessern.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.2c
2	Titel des Lernobjekts	Kritisches Denken bei Grundschulkindern
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zielt darauf ab, Informationen darüber zu liefern, wie kritisches Denken im schulischen Umfeld konzeptualisiert wird, wie die kognitiven Fähigkeiten des Lesens und Schreibens umgesetzt werden und welche methodischen Empfehlungen für die Arbeit in Kleingruppen gelten.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>PDF-Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>10 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, kognitive Fähigkeiten, Lesen, Schreiben, Fähigkeiten.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Aufgabe 4: Erklären Sie den logischen Weg zwischen</i>

		<i>den Fächern und Disziplinen; Aufgabe 5: Erkennen von Unstimmigkeiten, Schwächen und Fehlern in verschiedenen Bereichen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird ein wissenschaftliches PDF-Dokument geben, das einige grundlegende Informationen über kritisches Denken sowie Methoden und Techniken für die Arbeit in kleinen Gruppen zur Entwicklung des kritischen Denkens enthält.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	17.3a
2	Titel des Lernobjekts	<i>Agiles kritisches Denken</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit zielt darauf ab, Informationen darüber zu liefern, wie kritisches Denken im schulischen Umfeld konzeptualisiert wird, wie die kognitiven Fähigkeiten des Lesens und Schreibens umgesetzt werden und welche methodischen Empfehlungen für die Arbeit in Kleingruppen gelten.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Text</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Website Seite Artikel</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken, agil, agiles kritisches Denken, Fähigkeiten.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 6: Anwendung eines agilen, kritischen Denkansatzes auf den täglichen Unterricht</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Auf einer Website wird ein wissenschaftlicher Artikel vorgestellt, in dem erläutert wird, wie der Agile-Rahmen kritisches Denken berücksichtigt.

Unternehmerisches Denken

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	18.1
2	Titel des Lernobjekts	Einführung in das Unternehmertum
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema unternehmerisches Denken ein und definiert die wichtigsten Theorien, Konstrukte und Ansätze. Sie kann als eine erste Übersicht über unternehmerisches Denken betrachtet werden.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	A2L-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 Minuten
8	Schlüsselwörter	Unternehmerisches Denken, Theorien, Ansätze.
9	Lernergebnisse (LOut)	LEISTUNG 1: Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte des Unternehmertums und die Merkmale von Unternehmen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Eine Videopräsentation führt die Lernenden in die Ansätze und Konzepte des unternehmerischen Denkens ein.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	18.2
2	Titel des Lernobjekts	Unternehmerisches Denken - Strategie und Unternehmertum
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema Strategie und Instrumente zur Strategieformulierung sowie in das Konzept und die Einstellung zum Unternehmertum ein.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	A2L-Video

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	35 Minuten
8	Schlüsselwörter	Strategie, Strategieformulierung, Porter, SWOT Business Canvas, Unternehmertum
9	Lernergebnisse (LOut)	Lout1: Identifizieren Sie die verschiedenen Rollen eines Unternehmers. Lout2: Beschreiben Sie die unternehmerischen Kompetenzbereiche auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens. Lernziel 3: Einige wichtige unternehmerische Haltungen darlegen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	In einer Videopräsentation werden die Lernenden in die Strategie und die Instrumente zur Strategieformulierung und -analyse eingeführt.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	18.3a & 3b
2	Titel des Lernobjekts	Von der Geschäftsidee und Geschäftsplanung zum Erfolg
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die grundlegenden Schritte Geschäftsideen und Geschäftsplanung ein
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Video
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	A2L-Video
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	35 Minuten
8	Schlüsselwörter	Geschäftsidee, Geschäftsplan, Start-Ups
9	Lernergebnisse (LOut)	LEut1Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte des Geschäftsplans. LOut2Unterscheiden Sie zwischen verschiedenen Finanzierungsquellen. LEut3Beschreiben Sie einige wichtige unternehmerische Haltungen.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Eine Videopräsentation führt die Lernenden in den Prozess der Formulierung einer Geschäftsidee und des Entwurfs eines Geschäftsplans ein.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	18.4
2	Titel des Lernobjekts	Unternehmertum im Bildungswesen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in das Thema

		Unternehmertum ein, angepasst an die schulische Realität.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Video</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>A2L-Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>35 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	Unternehmertum, MINT-Bildung, Problemdefinition, Teamwork-Fähigkeiten, Schuleinheit
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout1: Erkennen Sie die Bedeutung von Teamwork-Fähigkeiten bei unternehmerischen Bemühungen .</i> <i>Lout2: Beschreiben Sie die unternehmerischen Kompetenzbereiche auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens.</i> <i>Lout3: Erstellen Sie ein Beispiel für virtuelles Unternehmertum in der Schuleinheit</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine Videopräsentation zum Thema Unternehmertum als Prozess oder/und als Instinkt geben und wie der Unternehmer Ideen formulieren, Ressourcen organisieren, einen Geschäftsplan erstellen und die Märkte mit Produkten und Dienstleistungen ansprechen kann.

Soziale Kompetenzen

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	19.1a
2	Titel des Lernobjekts	Soziale Kompetenzen: Definitionen und zugehörige Verhaltensweisen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die Definition sozialer Kompetenzen nach verschiedenen Ansätzen ein. Außerdem werden die Lernenden in der Lage sein, die Klassifizierung sozialer Kompetenzen sowie ihre Dimensionen und die damit verbundenen Verhaltensweisen im Klassenzimmer zu erkunden.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument (PPT)
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Soziale Kompetenzen, Dimensionen, verhaltensorientierter Ansatz, Verhaltensweisen im Bereich der sozialen Kompetenzen.
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1</i> Mindestens 3 soziale Fähigkeiten definieren , benennen, erkennen <i>LOut2</i> Bestimmen Sie die Merkmale eines positiven schulischen Umfelds <i>LOut 3</i> Soziale Fähigkeiten in Bezug auf das Sozialverhalten der SchülerInnen einordnen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 15 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden soziale Kompetenzen zu vermitteln. Sie umfasst: • Definition von sozialen Kompetenzen; • Klassifizierung der sozialen Fähigkeiten; • Dimensionen der sozialen Kompetenz; • Dimensionen der sozialen Kompetenz und damit verbundene Verhaltensweisen.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	19.2a
2	Titel des Lernobjekts	Vermittlung sozialer Kompetenzen
3	Beschreibung des Lernobjekts	Diese Einheit führt die Lernenden in die Rolle sozialer Kompetenzen in der Schule, in der Gemeinschaft und am Arbeitsplatz ein. Außerdem werden spezifische Dimensionen sozialer Kompetenzen in Bezug auf die für kooperative Lernansätze im schulischen Umfeld erforderlichen Fähigkeiten behandelt.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	PDF-Dokument
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument (PDF)
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	Soziale Kompetenzen, kooperatives Lernen, Rollenspiele zu sozialen Kompetenzen.
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut4 Geben Sie Beispiele dafür, wie Sie positive Beziehungen fördern können.
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine wissenschaftliche Arbeit im PDF-Format geben. Die Arbeit zielt darauf ab, den Lernenden ein Programm zur Anwendung sozialer Kompetenzen im schulischen Umfeld vorzustellen.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	19.2b
2	Titel des Lernobjekts	Techniken zur Vermittlung sozialer Kompetenzen
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit werden die Lernenden mit den verschiedenen Techniken vertraut gemacht, die je nach Verhaltensansatz im Klassenzimmer angewendet werden können. Sie umfasst: Fähigkeiten zur Analyse von Aufgaben;

		• Klare, konsistente Verhaltenserwartungen setzen; • Festlegung von Regeln; • Checkliste Klassenzimmerregeln; • Festlegung von Verfahren; • Lektionsplan - Kritik oder Konsequenzen akzeptieren;
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument (PPT)</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Soziale Kompetenzen, verhaltensorientierter Ansatz, Aufgabenanalyse, Checkliste, Unterrichtsplan.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5Die richtige soziale Kompetenz in verschiedenen Unterrichtssituationen auswählen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 20 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, die Lernenden in die Techniken zur Vermittlung sozialer Kompetenzen einzuführen. Sie umfasst: • Taks-analytische Fähigkeiten; • Klare, konsistente Verhaltenserwartungen setzen; • Festlegung von Regeln; • Checkliste Klassenzimmerregeln; • Festlegung von Verfahren; • Lektionsplan - Kritik oder Konsequenzen akzeptieren;

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>19.3a</i>
2	Titel des Lernobjekts	Unterrichtspläne - Soziale Kompetenzen für Teamarbeit
3	Beschreibung des Lernobjekts	In dieser Einheit lernen die Lernenden einige praktische Aktivitäten kennen, mit denen Lehrerinnen und Lehrer die sozialen Kompetenzen von

		Schülerinnen und Schülern fördern können, wobei der Schwerpunkt auf Teamarbeit und Schulgemeinschaft liegt.
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>PPT-Dokument</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument (PPT)</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Soziale Kompetenzen, Unterrichtsplanung, Teamarbeit, Zielsetzung, Feedback, sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern.</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Eine soziale Kompetenz in einer realen Unterrichtsumgebung korrekt anwenden</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PPT-Präsentation mit bis zu 20 Folien erstellt. Die Präsentation zielt darauf ab, den Lernenden Techniken zur Vermittlung sozialer Kompetenzen im Klassenzimmer vorzustellen. Sie umfasst: • Ziele für die Arbeit setzen; • Bitten um Feedback zur Arbeit; • Sich bei der Arbeit um seine eigenen Angelegenheiten kümmern.

Aktives Einbinden der Lernenden

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	20.1
2	Titel des Lernobjekts	<i>Bewertung vor dem Kurs</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>In dieser Einheit werden die Werkzeuge und ihre Vor- und Nachteile in Bezug auf ihre Verwendung reflektiert. Sie sollten bewerten, was während des Online-Unterrichts funktioniert hat und was nicht (z. B. wenn die Schüler weniger aufmerksam waren, wenn die Kamera nicht funktionierte und sie versteckt waren usw.).</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>15 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Selbstevaluierung, Engagement der Schüler, digitale Tools für das Engagement</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>K.A.</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	20.2
2	Titel des Lernobjekts	<i>Einführung von aktivem Engagement, entsprechenden digitalen Tools und Gamification-Funktionen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Die Teilnehmer werden in das Thema des aktiven Engagements von Schülern eingeführt und lernen auch die entsprechenden verfügbaren Tools kennen. Sie erhalten einen Überblick darüber, welches Tool für eine bestimmte Art von Aktivität geeignet ist. Außerdem werden sie mit Gamification-Funktionen vertraut gemacht, die zur</i>

		<i>Unterstützung des Engagements der Schüler eingesetzt werden können.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation mit externen Links und eingebetteten Videos</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>40 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Engagement der Schüler, digitale Tools für das Engagement, Gamification in der Bildung</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Digitale Tools für die Zusammenarbeit im Team auflisten Lernziel 7: Entwicklung von Strategien für die aktive Teilnahme an einer Online- und Offline-Gruppenarbeit unter Verwendung digitaler Werkzeuge LOut8: Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	<i>20.3</i>
2	Titel des Lernobjekts	<i>Die Beispiele für die verschiedenen Phasen des Unterrichts</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Der Teilnehmer lernt die geeigneten Techniken und Werkzeuge für die digitale Zusammenarbeit kennen, die in den einzelnen Phasen des Unterrichts eingesetzt werden (von der Eispause über die Art der Präsentation durch die Lehrkraft, Gruppenübungen, Einzelarbeit auf kreative Weise bis hin zur Bewertung und Reflexion). Die Lernenden erwerben Kenntnisse über die Existenz spezifischer Techniken und geeigneter digitaler Werkzeuge.</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation mit externen Links und eingebetteten Videos</i>

6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>50 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Schülerengagement, digitale Tools für das Engagement, Phasen des Schulunterrichts</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut2: Erkennen von Instrumenten, die für ein bestimmtes Ergebnis geeignet sind</i> <i>Lernziel 3: Erkennen, welche Instrumente und Ansätze den individuellen Bedürfnissen einer bestimmten Gruppe und Situation entsprechen.</i> <i>LOut4: Probleme durch kreative, gemeinschaftliche Gruppenarbeit lösen</i> <i>Lernziel 5: Anwendung der Mindmapping-Technik in Einzel- und Gruppenarbeit sowohl online als auch offline.</i> <i>Lernziel 6: Interpretation der mit Hilfe der kollaborativen digitalen Werkzeuge gesammelten Daten</i> <i>Lernziel 7: Entwicklung von Strategien für die aktive Teilnahme an einer Online- und Offline-Gruppenarbeit unter Verwendung digitaler Werkzeuge</i> <i>LOut8: Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	

Erstellung digitaler Inhalte

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	21.1
2	Titel des Lernobjekts	<i>Grundlagen der Erstellung digitaler Inhalte</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Das Ziel dieser Präsentation ist es;</i> a) <i>die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte erörtern</i> b) <i>einen Fahrplan für die Entwicklung solcher Inhalte erstellen</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Präsentation</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Erstellung digitaler Inhalte, Phasen der Erstellung digitaler Inhalte</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1 beschreiben Sie die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte</i> <i>LOut2 benennen Sie die sechs Phasen der Erstellung digitaler Inhalte</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	<i>Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 19 Folien erstellt.</i>

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	21.2
2	Titel des Lernobjekts	<i>Urheberrechts- und Lizenzierungsfragen</i>
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Das Ziel dieser Präsentation ist es;</i> a) <i>das Konzept des Schutzes des geistigen Eigentums vorzustellen und das wichtige Thema des Urheberrechts zu erläutern</i> b) <i>Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes</i>

		Material zu ermitteln, das bei der Erstellung digitaler Inhalte verwendet werden kann c) sich mit den Konzepten der fairen Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material und der Creative-Commons-Lizenzierung vertraut machen
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	30 Min.
8	Schlüsselwörter	Erstellung digitaler Inhalte, geistiges Eigentum, Urheberrecht, faire Nutzung, gemeinfreies Material, Creative Commons
9	Lernergebnisse (LOut)	LOut3 die Arten des Schutzes von geistigem Eigentum zu nennen LOut4 bei der Erstellung digitaler Inhalte Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes Material auswählen LOut6 unterscheidet zwischen den verschiedenen Lizenzierungsmodellen
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 27 Folien erstellt.

TB3: Lernobjekt		
1	Lernen von Objektcode	21.3a
2	Titel des Lernobjekts	Tools für die Erstellung digitaler Inhalte
3	Beschreibung des Lernobjekts	Ziel dieses Lernobjekts ist es, Werkzeuge vorzustellen, mit denen man digitale Inhalte verschiedener Art (Bilder, Videos, Ebooks, Websites, Präsentationen, Animationen, Quiz) erstellen und/oder verändern kann.
4	Sprache	Englisch
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Präsentation
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	Dokument

7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	15 min
8	Schlüsselwörter	<i>Tools zur Erstellung digitaler Inhalte</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 die geeigneten Werkzeuge für die Erstellung oder Änderung digitaler Inhalte zu identifizieren</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	Es wird eine PowerPoint-Präsentation mit bis zu 18 Folien erstellt.

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	21.3b
2	Titel des Lernobjekts	Animierte PowerPoint-Folie erstellen
3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Leitlinien zur Erstellung animierter Websites</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20 Minuten
8	Schlüsselwörter	<i>Werkzeuge zur Erstellung digitaler Inhalte, animierte Präsentationen</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 die geeigneten Werkzeuge für die Erstellung oder Änderung digitaler Inhalte zu identifizieren</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=Gjev8RkqO1k

TB3: Lernobjekt

1	Lernen von Objektcode	21.3c
2	Titel des Lernobjekts	Infografik-Design Do's und Don'ts

3	Beschreibung des Lernobjekts	<i>Leitlinien für die richtige Gestaltung von Infografiken</i>
4	Sprache	<i>Englisch</i>
5	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Streaming-Medien</i>
6	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Video</i>
7	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20 Minuten</i>
8	Schlüsselwörter	<i>Tools zur Erstellung digitaler Inhalte, Infografiken</i>
9	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 die geeigneten Werkzeuge für die Erstellung oder Änderung digitaler Inhalte zu identifizieren</i>
10	Erweiterte Lernobjektbeschreibung	https://www.youtube.com/watch?v=uBBmbdPbfhw



Co-funded by
the European Union

