

Innovatives agiles  
projektbasiertes  
Lernen



# Agile2Learn

## Agile2Learn Curriculum

### Anhang II

#### Beschreibung der Struktur der einzelnen Teile des Moduls TB2-Dokumente

Projekt: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558  
Erasmus+ Programm



[www.agile2learn.eu](http://www.agile2learn.eu)



Co-funded by  
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten sind die des Autors und spiegeln nicht unbedingt den offiziellen Standpunkt der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA sind für die geäußerten Ansichten verantwortlich.

<b>Name des Projekts:</b>	Innovatives agiles projektbasiertes Lernen
<b>Projektnummer:</b>	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
<b>Informationen über das Dokument</b>	
<b>Ergebnis des Projekts:</b>	<i>R1 - Agile2Learn-Curriculum - Anhang II</i>
<b>Grad der Aufteilung:</b>	<i>Öffentlich</i>
<b>Autor (Organisation):</b>	<i>Name der federführenden Partnerorganisation</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Universität Thessaloniki, Griechenland (Partner)</i></li> </ul>
<b>Die wichtigsten Autoren:</b>	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
<b>Endgültige Fassung:</b>	<i>Mitwirkende Organisationen:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>- EPMA, Tschechische Republik (Koordinator)</i></li> <li><i>- Universität Thessaloniki, Griechenland (Partner)</i></li> <li><i>- Hellenic Open University, Griechenland (Partner)</i></li> <li><i>- Helliwood, Deutschland (Partner)</i></li> <li><i>- Consorzio Ro.Ma, Italien (Partner)</i></li> </ul>

<b>Versionsnummer</b>	<b>Datum</b>	<b>Beschreibung</b>
1	08/06/2022	Erste Fassung
2	08/11/2023	Überarbeitete Fassung
3	08/11/2023	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](http://www.agile2learn.eu) verfügbar ist.

## Inhaltsübersicht

Start des Projekts	4
Die Grundlagen des agilen Ansatzes	6
Digitale Zusammenarbeit auf beruflicher und pädagogischer Ebene	8
Kommunikation	11
Teamarbeit	14
Selbstverwaltete Teams (SMT)	16
Agile Artefakte	19
Agile Zeremonien	21
Auswahl der digitalen Ressourcen	23
Erstellung und Bearbeitung digitaler Ressourcen	26
Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Lernressourcen	28
Kreativität /Kreativität	30
Zeitmanagement	34
Problemlösung und Entscheidungsfindung	37
Digitale Problemlösung	40
Umgang mit Mehrdeutigkeit	42
Kritisches Denken	44
Unternehmerisches Denken	46
Soziale Kompetenzen	49
Aktive Beteiligung der Studierenden	51
Erstellung digitaler Inhalte	53

## Start des Projekts

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	1.1
	Name des Teils	Analyse des Projektumfelds und der Beteiligten
	Beschreibung des Teils	Dieser Abschnitt führt die Teilnehmer in die Analyse des Projektumfelds und das Stakeholder-Management ein. Er umfasst die folgenden Punkte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbegriffe/Konzepte der Projektumfeldanalyse</li> <li>• Einführung in die Projektstrategie</li> <li>• Grundlegende Konzepte des Stakeholder-Managements/Konzepte</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut4: Nennen Sie die wichtigsten Akteure des Projekts LOut5: Bestimmen Sie das Konzept der Projektvision und -strategie LOut6: Erkennen der Interessen und des Einflusses von Stakeholdern
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	Agile_1.1a: Analyse des Projektumfelds und der Stakeholder (Präsentation) Agile_1.1b: Entwicklung einer Projektstrategie in 8 Schritten: <a href="https://www.clearpointstrategy.com/project-strategy/">https://www.clearpointstrategy.com/project-strategy/</a> (Text) Agile_1.1c: Stakeholder-Register und Prioritätensetzung <a href="https://youtu.be/2QhvkIQhleQ">https://youtu.be/2QhvkIQhleQ</a> (Video)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Analyse des Projektumfelds, Management der Projektbeteiligten, Projektstrategie

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	1.2
	Name des Teils	Formulierung und Bewertung von Projektideen - Durchführbarkeitsbewertung
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt wird den Teilnehmern erläutert, wie <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung und Bewertung von Projektideen</li> <li>• Durchführung von Durchführbarkeitsstudien</li> <li>• Wie man ein Projekt formuliert, indem man eine Projektcharta aufstellt</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LEut1: Grundlegende Methoden zum Testen einer Idee/Idee definieren LOut2: Definieren Sie die Bestandteile einer Durchführbarkeitsanalyse LOut3: Nennen Sie die wichtigsten Methoden zur Bewertung einer Investition in ein Projekt LOut8: Verstehen von Projektformulierungstechniken LEut9:Eine Idee/Idee formulieren und auf ihre Machbarkeit prüfen
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	Agile_1.2a: Formulierung und Bewertung von Projektideen - Machbarkeitsbewertung (Präsentation) Agile_1.2b: Ideen-/Ideenfindung - Techniken, Werkzeuge, Beispiele,

Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	Ressourcen und Aktivitäten. <a href="https://alcorfund.com/insight/idea-generation-2/">https://alcorfund.com/insight/idea-generation-2/</a> (Text) Agile_1.2c: Wie man eine Machbarkeitsstudie im Projektmanagement einsetzt. <a href="https://asana.com/resources/feasibility-study">https://asana.com/resources/feasibility-study</a> (Text)
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
Schlüsselwörter	Projektidee, Projektdurchführbarkeitsanalyse, Projektinvestitionsschätzung, Projektformulierung

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	1.3
Name des Teils	Entwicklung des ersten Produkt-Backlogs
Beschreibung des Teils	In dieser Sitzung lernen die Teilnehmer, wie man Projektanforderungen mithilfe von User Stories ermittelt und definiert. Insbesondere werden sie lernen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Anforderungen in Form von User Stories schreiben</li> <li>Erstellung eines ersten Produkt-Backlogs</li> </ul>
Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut7: Verstehen des Konzepts der User Stories zur Erfassung von Anforderungen LOut10: Erstellen Sie ein erstes Product Backlog mit User Stories.
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	Agile_1.3a: Erstellen von User Stories und Projekt Backlog ( <i>Präsentation</i> ) Agile_1.3b: User Stories mit Beispielen und Vorlagen <a href="https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories">https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories</a> (Text) Agile_1.3c: Was ist das Product Backlog? <a href="https://asana.com/resources/product-backlog">https://asana.com/resources/product-backlog</a> (Text)
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
Schlüsselwörter	Agilität, Benutzergeschichten, Projekt-Backlog

## Die Grundlagen des agilen Ansatzes

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	2.1
	Name des Teils	Einführung in agile Werte und Prinzipien
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit den grundlegenden Konzepten des agilen Paradigmas und des agilen Lernens vertraut gemacht. Insbesondere lernen die Teilnehmer über:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agile Konzepte</li> <li>• Agile Grundsätze und Werte</li> <li>• Einführung in die Scrum-Methodik</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LOut1Beschreiben Sie die Grundwerte des agilen Ansatzes</li> <li>• LOut2Definition der Schlüsselprinzipien des agilen Ansatzes</li> <li>• LOut3Kennen Sie die wichtigsten Vorteile eines agilen Ansatzes</li> <li>• LOut4Gebräuchliche agile Methoden auflisten können</li> <li>• LOut6In der Lage sein, eine agile Methodik im Detail zu beschreiben</li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>Agile_2.1a1: Einführung in den agilen Ansatz, Werte und Prinzipien und Einführung in die SCRUM-Methodik (Video)</p> <p>Fitsilis 1: Agile Grundlagen - Einheit1 : <a href="https://vimeo.com/762618422">https://vimeo.com/762618422</a></p> <p>Agile_2.1a2: Einführung in den agilen Ansatz, Werte und Prinzipien und Einführung in die SCRUM-Methodik (Präsentation)</p> <p>Agile_2.1b: Scrum-Leitfaden. <a href="https://scrumguides.org/index.html">https://scrumguides.org/index.html</a> (TEXT)</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Agile Methoden, agile Prinzipien, agile Werte, Scrum.

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	2.2
	Name des Teils	Einführung in agiles Lernen
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit den grundlegenden Konzepten des agilen Paradigmas und des agilen Lernens vertraut gemacht. Insbesondere werden sie lernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• was agiles Lernen ausmacht und wie der agile Ansatz im Klassenzimmer eingesetzt wird.</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LEut5Fähig sein, die wichtigsten Grundsätze des agilen</li> </ul>

		projektbasierten Lernens zu beschreiben <ul style="list-style-type: none"> <li>• LOut7In der Lage sein, 2 agile Prinzipien im Klassenzimmer praktisch anzuwenden.</li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	Agile_2.2a1: Einführung in das Agile Lernen ( <i>Video</i> ) Fitsilis 2: Agile Grundlagen - Unit2 : <a href="https://vimeo.com/762612134">https://vimeo.com/762612134</a> Agile_2.2a2: Einführung in das Agile Lernen ( <i>Präsentation</i> ) Agile_2.2b: <i>Agiles Manifest für das Lernen</i> (Text) <a href="https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/EJ1157450.pdf">https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/EJ1157450.pdf</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Agile_2.d: Übung zum Testen agiler Rollen
	Schlüsselwörter	<i>Agiles, agiles Lernen</i>

## Digitale Zusammenarbeit auf beruflicher und pädagogischer Ebene

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	3.1
	Name des Teils	<i>Selbsteinschätzung</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt geht es um die Werkzeuge, die die Kursteilnehmer bei ihrer Arbeit üblicherweise verwenden, wie diese Werkzeuge funktionieren (wofür sie verwendet werden) und welche Vor- und Nachteile sie haben.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>Reflexion über die Arbeitsweise des Schülers</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Selbsteinschätzung</i>
	Schlüsselwörter	<i>Selbsteinschätzung, Tools für die digitale Zusammenarbeit</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	3.2
	Name des Teils	<i>Einführung von Tools für die digitale Zusammenarbeit</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Die Teilnehmer lernen die verfügbaren Tools für die digitale Zusammenarbeit kennen und erhalten einen Überblick darüber, welches Tool für welche Art von Aktivität geeignet ist.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Auflistung der Tools und Lösungen, die für die Online-Kommunikation oder die gemeinsame Nutzung von Materialien zur Verfügung stehen Aufgabe 2: Auflistung der verfügbaren Instrumente und Lösungen für die Aufgabenzuweisung und -verfolgung. Lernziel 3: Auflistung der Werkzeuge und Lösungen, die für die Arbeit an gleichzeitigen Ausgaben zur Verfügung stehen.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	<i>Zusammenarbeit, Kommunikation, Arbeitsteilung, Projektmanagement, Tools für die digitale Zusammenarbeit</i>



**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	3.3
Name des Teils	<i>Projektfortschritt - Projektphasen und zugehörige digitale Tools</i>
Beschreibung des Teils	<i>Der Teilnehmer lernt die geeigneten Tools für die digitale Zusammenarbeit kennen, die je nach Phase der Projektentwicklung und des Projektlebenszyklus (von der ersten Idee bis zum Abschluss des Projekts) eingesetzt werden. Der Teilnehmer erwirbt Kenntnisse über deren Existenz.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4: Verknüpfung verfügbarer Lösungen mit ermittelten Bedürfnissen.</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT</i>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Projektphasen, Tools für die digitale Zusammenarbeit, digitale Zusammenarbeit</i>

**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	3.4
Name des Teils	<i>Fallstudie</i>
Beschreibung des Teils	<i>Die Teilnehmer erhalten eine kurze Aufgabe, um über eine digitale Lösung für die Projektzusammenarbeit nachzudenken, wobei die spezifischen Bedingungen der Projektteilnehmer berücksichtigt werden.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5: Ermitteln der spezifischen Bedürfnisse aller Beteiligten LEut6: Beschreiben Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Werkzeuge und Lösungen LOut8: Vergleich verfügbarer Lösungen</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT</i>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Freiwillige Ausübung</i>
Schlüsselwörter	<i>Tools für die digitale Zusammenarbeit, Projektphasen, digitale Zusammenarbeit</i>

**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	3.5
	Name des Teils	<i>Aufgabe am Arbeitsplatz - Auswahl geeigneter Werkzeuge für die Arbeit und Arbeitsrhythmus.</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Der Praktikant muss die Implementierung einer digitalen Kollaborationslösung für seine Arbeitsweise und seinen Arbeitsrhythmus wählen (entweder bei der Arbeit mit Kollegen oder bei der Arbeit mit Schülern im Klassenzimmer).</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut7: Das Kollaborationstool und seine Funktionen nutzen und die vorgeschlagene Lösung in einem Team anwenden. LOut9: Implementieren Sie die ausgewählte Lösung. LOut10: Begründen Sie die Lösung in der Pilotphase.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Selbstevaluierung - der Teilnehmer muss beschreiben, wie er/sie die ausgewählten Tools für die digitale Zusammenarbeit angewendet hat</i>
	Schlüsselwörter	<i>Implementierung von Lösungen, Tools für die digitale Zusammenarbeit, digitale Zusammenarbeit</i>

## Kommunikation

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	4.1
	Name des Teils	Kommunikationsstile und Axiome
	Beschreibung des Teils	<p>In dieser Sitzung werden die Teilnehmer Folgendes erfahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über die Kommunikation: Funktionen der Kommunikation, Kanäle, Arten von Botschaften, Akteure in der Kommunikation und neueste Ansätze;</li> <li>• Kommunikationsaxiome: Alle Axiome werden mit konkreten Literaturhinweisen und einem praktischen Beispiel für ihre Anwendung im Unterricht aufgeführt;</li> <li>• Verschiedene Kommunikationsstile: Es werden Kommunikationsstile nach dem neuesten Stand der Forschung vorgestellt. Diese werden die Beschreibung des mit den verschiedenen Kommunikationsansätzen verbundenen Verhaltens unterstützen.</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut1 Auflistung verschiedener Kommunikationsstile</p> <p>LEut2 Nennen und beschreiben Sie die Axiome der Kommunikation</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>4.1a: Einführung in das Thema Kommunikation (Präsentation)</p> <p>4.1b: Definition von Kommunikationsaxiomen (Präsentation)</p> <p>4.1c: Welches sind die Kommunikations- (Präsentations-) Stile</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Kommunikation, Axiome, Stile, Botschaft, Kanal, Sender, Empfänger, Watzlawick, durchsetzungsfähig, kooperativ, dominant, dramatisch

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	4.2
	Name des Teils	Unterschiedliche Ansätze zur Kommunikation im Klassenzimmer
	Beschreibung des Teils	<p>Die Teilnehmer werden die Anwendung des Kommunikationsstils im Klassenzimmer erleben.</p> <p>Dazu gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der häufigste Kommunikationsstil: wie Lehrer mit Schülern kommunizieren, wie Schüler mit Lehrern kommunizieren. Kommunikation aus einer didaktischen Perspektive.</li> <li>• Erkennen eines Kommunikationsstils: Anhand der Verhaltens- und Beschreibungselemente der einzelnen Kommunikationsstile können sich die Schüler darauf konzentrieren, ihren Stil zu erkennen und den für sie am besten geeigneten zu finden.</li> <li>• Nonverbale Kommunikation: Botschaften, die durch das Verhalten</li> </ul>

		<p>vermittelt werden, und wie man die richtigen Bedeutungen erkennt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wie man mit anderen Beteiligten in der Schule kommuniziert: Fehlkommunikation und Strategien zu ihrer Vermeidung; aktives Zuhören mit Eltern...</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut3Nonverbale Kommunikation wahrnehmen</p> <p>LOut4Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal im Hinblick auf die verschiedenen Interessengruppen in der Schule</p> <p>LOut5Die Botschaft des nonverbalen Verhaltens erkennen</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>4.2a: Kommunikationsstile im Klassenzimmer (Präsentation)</p> <p>Code. 1b: Die Macht der nonverbalen Kommunikation (Video)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM">https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM</a></p> <p>4.2c: Umgang mit Veränderungen der Kommunikationsstile im Unterricht (pdf)  <a href="https://drive.google.com/file/d/1jKIAYf1bn8Y3VsN2xbJ9TkC77-9X1qDd/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1jKIAYf1bn8Y3VsN2xbJ9TkC77-9X1qDd/view?usp=sharing</a></p> <p>4.2d: Wie schlechte Kommunikation entsteht (und wie man sie vermeidet) (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo">https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo</a></p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**
	Schlüsselwörter	Kommunikation, Stile, nonverbal, Verhalten, Lehrer

#### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

	Teilnummer	4.3
	Name des Teils	Agile Kommunikationsstile
	Beschreibung des Teils	<p>Dies unterstützt die Anerkennung der Kursteilnehmer in der Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die wichtigsten Grundlagen der agilen Kommunikation;</li> <li>Wie agile Kommunikationsstrategien das schulische Umfeld und das Lernen fördern können;</li> <li>Wie man agile Kommunikationsstrategien einsetzt.</li> </ul> <p>Dieser Abschnitt zielt darauf ab, Lehrern Strategien und Wissen darüber zu vermitteln, wie sie mit verschiedenen Akteuren im schulischen Umfeld kommunizieren und wie sie agile Strategien zur Verbesserung der Kommunikation im Klassenzimmer anwenden können. Gleichzeitig können die Lehrer den Schülern das notwendige Wissen vermitteln, um ihre Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern und verschiedene agile Stile je nach Lebens-/Schulsituation anzuwenden.</p>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut6: Identifizieren und wählen Sie agile Kommunikationsstrategien.</p> <p>LOut7: Agile Kommunikationsstrategien anwenden.</p>
	Übersicht der Teile (Format	4.3a: Agile Kommunikationsstrategien (Präsentationen);

nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	4.3b: Agile Kommunikationsmittel (und wie man sie effektiv einsetzt) (Präsentation)
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Erstellen Sie eine Nachricht mit der folgenden Aufgabe: Versuchen Sie, bei sich selbst zu erkennen, wo es eine kontextuelle Lücke gibt und wann Sie das, was Sie sagen, auf einer Seite zusammenfassen könnten.</i>
Schlüsselwörter	<i>Agile Kommunikation, agile Strategie, Kommunikationsmittel.</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	4.4
Name des Teils	Aktives Zuhören
Beschreibung des Teils	<i>Dieser Abschnitt konzentriert sich auf praktische Aktivitäten, die die Fähigkeiten der Lehrkräfte zum aktiven Zuhören verbessern und einen aktiven Zuhöransatz im Unterricht fördern.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>Aufgabe 4: Wählen Sie den richtigen Kommunikationskanal im Hinblick auf die verschiedenen Interessengruppen in der Schule. LOut6: Identifizieren und wählen Sie agile Kommunikationsstrategien. LOut 7: Agile Kommunikationsstrategien anwenden</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	4.4a: Förderung des aktiven Zuhörens im Unterricht (pdf); <a href="https://drive.google.com/file/d/1ig5dX3mTEYu9lf9nq14_rKS30409UTYc/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ig5dX3mTEYu9lf9nq14_rKS30409UTYc/view?usp=sharing</a> 4.4b: Durch aktives Zuhören die Zusammenarbeit mit den Eltern verbessern: <i>Die LAFF Don't CRY Strategie</i> (pdf) <a href="https://drive.google.com/file/d/1wVdDy_F_QEzCgigy0jfGyUhhub3kl1in/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1wVdDy_F_QEzCgigy0jfGyUhhub3kl1in/view?usp=sharing</a> 4.4c: Liste der Aktivitäten zur Verbesserung des aktiven Zuhörens (Präsentation)
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Aktives Zuhören, Vorlesen, digital, Zuhöraktivitäten</i>

## Teamarbeit

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	5.1
	Name des Teils	<i>Einführung in die Teamarbeit</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Dieser Teil führt die Teilnehmer in das Konzept der Agilität im Zusammenhang mit agilen Teams ein. Es wird auch eine Liste von Fähigkeiten für die agile Teamarbeit bereitgestellt.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Nach dieser Sitzung werden die Teilnehmer in der Lage sein:</i></p> <p><i>LOut1: Auflistung verschiedener Fähigkeiten zur agilen Teamarbeit</i>  <i>Aufgabe 3: Beschreiben Sie das Konzept der Agilität im Zusammenhang mit agilen Teams.</i>  <i>LOut4: Die Merkmale agiler Teams verstehen</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>5.1a Einführung in agile Teams und Fähigkeiten zur agilen Teamarbeit (Text)</p> <p>5.1b Lernen im Team - ein wertvolles Instrument für die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts (<a href="#">Online-Ressource</a>)</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Agile Teams, Fähigkeiten zur Teamarbeit, Arbeitsplatz des 21. Jahrhunderts, Zusammenarbeit, Lernen im Team</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	5.2
	Name des Teils	<i>Überblick über verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit unterstützen</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die verschiedenen agilen Methoden zur Unterstützung der Teamarbeit, die im Unterricht eingesetzt werden können, und fasst ihre Merkmale, Vorteile und Anwendbarkeit zusammen.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Nach Abschluss dieses Teils des Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:</i></p> <p><i>Aufgabe 2: Nennen Sie verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit fördern.</i>  <i>Lernziel 5: Erkundung der Merkmale und Anwendbarkeit verschiedener agiler Methoden, die Agilität und Teamarbeit unterstützen.</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-	5.2a: Liste der agilen Methoden der Teamarbeit im Klassenzimmer

Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>5.2b: Ideen für die Praxis: ein gemeinsamer Blick auf das Klassenzimmer (<a href="#">externes pdf</a>)</p> <p>5.2c: <i>Agile Teamwork-Methoden im Klassenzimmer</i> - Die Lernfeldmethode (<a href="#">A2L-Video</a>)</p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<p>TB3a_5.2a_Mehrfache Auswahl</p> <p>TB3a_5.2a_Fragebogen</p>
Schlüsselwörter	<i>Agile Methoden, Brainstorming, Peer Learning, Think-Pair-Share, Aquarium, Matte</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	5.3
Name des Teils	Auswahl agiler Methoden für Ausbildung/Lehre
Beschreibung des Teils	<p><i>Diese Sitzung führt die Teilnehmer von der Phase des Verstehens zur Phase der praktischen Anwendung. Den Teilnehmern werden Methoden der agilen Teamarbeit in der Praxis gezeigt. Die Teilnehmer werden angeleitet, eine Liste von Kriterien für die Umsetzung agiler Teamwork-Methoden auf der Grundlage ihres Unterrichtssettings zu erstellen.</i></p> <p><i>Darüber hinaus werden die Teilnehmer in diesem Tutorium aufgefordert, ihr neu erworbenes Wissen über agile Teams und agile Teamwork-Methoden in einem praktischen Lernszenario anzuwenden.</i></p>
Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Nach Abschluss dieser Einheit sind die Teilnehmer in der Lage:</i></p> <p><i>LOut7: Auswahl einer oder mehrerer agiler Methoden für die praktische Anwendung, basierend auf dem Setting einer individuellen Lernumgebung.</i></p> <p><i>LEUT8: Bereiten Sie die Umsetzung der ausgewählten Methode(n) im Unterricht vor, indem Sie ein Unterrichtsszenario erstellen, das eine oder mehrere Methoden der agilen Teamarbeit beinhaltet.</i></p>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>5.3a: Gruppenarbeit unterrichten: Zusammenarbeit und Repräsentation bei Schülern fördern (<a href="#">Externes Video</a>)</p> <p>5.3b: Teamarbeit unterrichten (<a href="#">Externes Video</a>)</p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials **</i>
Schlüsselwörter	<i>Klassenzimmer des 21. Jahrhunderts, agile Methoden, Teamarbeit, Kadermethode, Zusammenarbeit, Gruppenarbeit</i>

## Selbstverwaltete Teams (SMT)

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	6.1
	Name des Teils	Arten von Teams
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt werden die Zuhörer mit den Grundlagen der verschiedenen Arten von Teams vertraut gemacht.</p> <p>Sie enthält die folgenden Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschiede zwischen Gruppen und Teams;</li> <li>• Arten und Zwecke von Teams;</li> <li>• Kriterien und Voraussetzungen für den Teamerfolg.</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LEut1 Die Begriffe "Gruppe" und "Team" verstehen</p> <p>LEut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams.</p> <p>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für den Erfolg von Teams.</p> <p>LOut4 Bestimmen Sie die Grenzen eines erfolgreichen selbstgesteuerten Teams</p> <p>LOut6 Bestimmen Sie die Merkmale, die große selbstgesteuerte Teams von anderen Teamstrukturen deutlich unterscheiden</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>6.1.a Einführung in die Teams (Präsentation)</p> <p>6.1.b Arbeitsfähige Zwischenfunktionen</p> <p><a href="https://youtu.be/FiUeG5CJWuo">https://youtu.be/FiUeG5CJWuo</a></p> <p>6.1.c Wie man virtuelle Teams zum Funktionieren bringt</p> <p><a href="https://youtu.be/95hRrCysWQw">https://youtu.be/95hRrCysWQw</a></p> <p>6.1.d Wie Sie Ihr Team motiviert halten</p> <p><a href="https://youtu.be/H9LSopkLbpw">https://youtu.be/H9LSopkLbpw</a></p> <p>6.1.e Was die besten Teams der Welt ausmacht</p> <p><a href="https://youtu.be/zP9jpxitfb4">https://youtu.be/zP9jpxitfb4</a></p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials **
	Schlüsselwörter	Teams, Arten von Teams, Teamerfolg

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	6.2
	Name des Teils	Merkmale und alternative/informelle Rollen in selbstverwalteten Teams (SMTs)
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Merkmale eines selbstgesteuerten Teams, seine Vorteile und die Rollen innerhalb des Teams vorgestellt.</p> <p>Sie enthält die folgenden Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merkmale von selbstgesteuerten Teams;</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rolle in selbstgesteuerten Teams;</li> <li>• Vorteile von selbstgesteuerten Teams.</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LEut1 Die Begriffe "Gruppe" und "Team" verstehen</i></p> <p><i>LEut2 Beschreiben Sie die Arten und Zwecke von Teams.</i></p> <p><i>LEut3 Erläutern Sie die Kriterien und Voraussetzungen für den Erfolg von Teams.</i></p> <p><i>LOut7 Erkennen Sie alternative/informelle Rollen von Mitgliedern selbstgesteuerter Teams</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p><i>6.2.a Merkmale und Rollen von selbstverwalteten Teams (SMT) (Präsentation)</i></p> <p><i>6.2.b Selbstfahrende Teams / Wie funktionieren sie?</i>  <a href="https://youtu.be/95IH8VAUVTo">https://youtu.be/95IH8VAUVTo</a></p> <p><i>6.2.c Sind selbstgesteuerte Teams möglich?</i>  <a href="https://youtu.be/KTy17AW8fYs">https://youtu.be/KTy17AW8fYs</a></p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	Charaktere, Rollen, Vorteile, selbstgesteuerte Teams

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	6.3
	Name des Teils	<i>Grundlegende Schritte zur Bildung eines selbstgesteuerten Teams</i>
	Beschreibung des Teils	<p><i>In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit den Schritten und Bedingungen vertraut gemacht, die zur Bildung eines erfolgreichen selbstgesteuerten Teams führen.</i></p> <p><i>Sie enthält die folgenden Informationen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Wie ein selbstverwaltetes Team arbeitet;</i></li> <li>• <i>Innovative Schritte, die es leicht machen, ein selbstgesteuertes Team zu bilden;</i></li> <li>• <i>erforderliche Kompetenzen für den Übergang zur SMT.</i></li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LOut1 Beschreiben Sie, wie ein selbstverwaltetes Team arbeitet</i></p> <p><i>LEut2 Erläutern Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstgesteuerten Teams zu nutzen.</i></p> <p><i>LOut3 Beschreiben Sie die Schritte zum Aufbau eines selbstgesteuerten Teams</i></p> <p><i>LOut4 Erkennen der Grenzen eines erfolgreichen selbstgesteuerten Teams</i></p> <p><i>LOut5 Erläutern Sie, welche Kompetenzen erforderlich sind, damit Sie die Vorteile eines erfolgreichen selbstgesteuerten Teams erkennen können.</i></p> <p><i>LOut6 Identifizieren Sie die Merkmale, die große selbstgesteuerte Teams von anderen Teamstrukturen unterscheiden.</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe	<p><i>6.3.a Schritte für ein selbstgesteuertes Team (Präsentation)</i></p> <p><i>6.3.b Wie man ein Team aufbaut, das sich selbst verwalten kann (Video)</i>  <a href="https://youtu.be/CbpfWz771nq">https://youtu.be/CbpfWz771nq</a></p>

Links zu wichtigen Ressourcen	<p>6.3.c Wie man ein selbstveraltetes Team leitet (Video)  <a href="https://youtu.be/fypfjVuOMKE">https://youtu.be/fypfjVuOMKE</a></p> <p>6.3.d Wie Humanressourcen (HR) dazu beitragen können, bessere Teams zu bilden (die Macht der agilen Retrospektiven)  <a href="https://youtu.be/mfklnAXdOhk">https://youtu.be/mfklnAXdOhk</a></p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Schritte, Veränderungen, schaffen, selbstgesteuerte Teams</i>

## Agile Artefakte

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	7.1
	Name des Teils	Überblick über agile Artefakte
	Beschreibung des Teils	In dieser Sitzung lernen die Teilnehmer die grundlegenden Konzepte der agilen Artefakte kennen. Grundlegende Konzepte der agilen Artefakte
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: Lernziel 1: Beschreiben Sie die grundlegenden Begriffe und Konzepte agiler Artefakte LOut2: Definieren Sie die Phasen der agilen Artefakte in Scrum LEut3: Ordnen Sie ein einzelnes agiles Artefakt einer Projektentwicklungsphase zu.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	7.1.a Einführung in agile Artefakte (Präsentation) 7.1.b Scrum Artefakt-Ziele (Video) <a href="https://youtu.be/U5T4GwMCs9E">https://youtu.be/U5T4GwMCs9E</a> 7.1.c Inkrement; Definition von "fertig" (Video) <a href="https://youtu.be/jkdIsW_yM6o">https://youtu.be/jkdIsW_yM6o</a> 7.1.d Sprint Backlog (Video) <a href="https://youtu.be/orqfbBs6hk8">https://youtu.be/orqfbBs6hk8</a> 7.1.e Produktrückstand (Video) <a href="https://youtu.be/vbKcZiA_4iM">https://youtu.be/vbKcZiA_4iM</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Agile Scrum Artefakte, Product Backlog, Sprint Backlog, Produktinkrement

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	7.2
	Name des Teils	Management der Bedürfnisse/Anforderungen durch Product Backlog
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit den grundlegenden Schritten zur Erstellung eines Product Backlogs vertraut gemacht. Enthält: <ul style="list-style-type: none"> <li>Schritte zur Erstellung eines Scrum Product Backlogs</li> </ul> Die Bedeutung des Product Backlogs
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: LOut4: Beschreiben Sie die Schritte zur Erstellung eines Product Backlogs in Scrum LOut5: Erläutern Sie die Rolle des Auftragsbestands. LOut6: Verwendung eines Product Backlogs in einem Bildungs-/Schulprojekt
	Übersicht der Teile (Format	7.2.a Das richtige Product Backlog - Schritte zur Erstellung (Präsentation)

nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>7.2.b Produktrückstand (Video)  <a href="https://youtu.be/vbKcZiA_4iM">https://youtu.be/vbKcZiA_4iM</a></p> <p>7.2.c Verfeinerung des Product Backlogs in Scrum / Bedeutung der Verfeinerung des Backlogs  <a href="https://youtu.be/pSguy2FuC2c">https://youtu.be/pSguy2FuC2c</a></p> <p>7.2.d - Verwendung des Product Backlogs in einer Lernumgebung - Play Scrum - ein Kartenspiel zur Vermittlung von agilem Scrum (Text)  <a href="https://www.researchgate.net/publication/221238613_PlayScrum_-_A_Card_Game_to_Learn_the_Scrum_Agile_Method">https://www.researchgate.net/publication/221238613_PlayScrum_-_A_Card_Game_to_Learn_the_Scrum_Agile_Method</a></p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	Product Backlog, Erstellung eines Product Backlogs

## Agile Zeremonien

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	8.1
	Name des Teils	<i>Einführung in agile Zeremonien</i>
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Studierenden mit den grundlegenden Konzepten agiler Zeremonien vertraut gemacht Grundlegende Konzepte der agilen Zeremonien
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses sind die Studierenden in der Lage: LOut1: <u>Definieren Sie</u> , was agile Zeremonien sind Aufgabe 2: <u>Bestimmen Sie die</u> Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen. LOut3: Herausforderungen bei jeder Zeremonie <u>identifizieren</u> LOut4: <u>Beschreiben Sie</u> agile Zeremonien LOut5: <u>Erklären Sie die</u> Rolle der einzelnen Zeremonien LOut6: <u>Beschreiben Sie den</u> Zweck der einzelnen Zeremonien
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	8.1a: <i>Einführung in agile Rituale</i> (Präsentation) 8.1b : Scrum-Grundlagen: Ein Scrum-Event erklären (Video) <a href="https://youtu.be/hgmOS_MxvNI">https://youtu.be/hgmOS_MxvNI</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Quizfragen, praktische Aufgabe
	Schlüsselwörter	<i>Agile Zeremonien, Scrum Zeremonien, Agile Meetings, Scrum Meetings, Agile Events, Scrum Events</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	8.2
	Name des Teils	<i>Agile Klassenzimmer Zeremonien/Best Practices.</i>
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt erfahren die Teilnehmer, wie sie die agilen Zeremonien an das Umfeld des Klassenzimmers anpassen können. <ul style="list-style-type: none"> <li>Übertragung der Elemente von agilen Zeremonien auf Elemente im Klassenzimmer</li> <li>Umsetzung agiler Zeremonien im Klassenzimmer</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein: Aufgabe 2: <u>Bestimmen Sie die</u> Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen. LOut3: Herausforderungen bei jeder Zeremonie <u>identifizieren</u> LOut6: <u>Beschreiben Sie den</u> Zweck der einzelnen Zeremonien. LOut7: <u>In der Lage sein</u> , agile Zeremonien in einer Schule/einem Klassenzimmer <u>zu organisieren</u> .

Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	8.2a: <i>Agile Klassenzimmer Zeremonien / Best Practices</i> 8.2b: <i>eduScrum im Klassenzimmer</i> (Video) <a href="https://youtu.be/uRgBBaiUc58">https://youtu.be/uRgBBaiUc58</a>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Quizfragen, praktische Aufgabe
Schlüsselwörter	Agilität im Klassenzimmer, agile Klassenzimmer Meetings, agile Klassenzimmer Zeremonien, agile Klassenzimmer Praktiken, Scrum im Klassenzimmer, Scrum Unterricht, agile Lehre

## Auswahl der digitalen Ressourcen

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	9.1
	Name des Teils	Einführung in verschiedene digitale Ressourcen
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Schüler mit dem Konzept der digitalen Ressourcen vertraut gemacht, der Unterschied zwischen digitalen Ressourcen und digitalen Lernressourcen erklärt, eine Klassifizierung vorgenommen und Beispiele für digitale Ressourcen vorgestellt.
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernziel 5: Diskutieren Sie den Zweck und den Bedarf an digitalen Ressourcen.</li> <li>• LOut1: Verschiedene Arten von digitalen Ressourcen identifizieren</li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	9.1a Warum digitale Ressourcen nutzen? ( <u>Video</u> ) 9.1b Arten von digitalen Ressourcen (Text)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	9.2
	Name des Teils	Kriterien für die Auswahl digitaler Ressourcen
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Faktoren umrissen, die den Auswahlprozess bei der Arbeit mit digitalen Ressourcen beeinflussen sollten, sie werden ausführlicher diskutiert und die Schülerinnen und Schüler werden bei der Entwicklung ihrer eigenen Kriterien unterstützt.
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernziel 2: Auflisten der Kriterien für verschiedene digitale Ressourcen</li> <li>• Lernziel 4: Den Zweck und den Bedarf der digitalen Ressource umreißen</li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	9.2a: Schüler und Kontext (PPT) 9.2b: Digitale Zugänglichkeit (PPT) 9.2c: Verfügbarkeit, Zugang und Fähigkeit (PPT) 9.2d: Checkliste für digitale Barrierefreiheit
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen,	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>

	Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit, Zugang</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	9.3
	Name des Teils	<i>Auswahl der digitalen Ressourcen</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Diese Einheit führt die Schüler durch den Prozess der Erkundung, Suche und Auswahl geeigneter digitaler Ressourcen.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Nach Abschluss dieses Abschnitts sind die Studierenden in der Lage:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>LOut3: Auswahl digitaler Ressourcen für verschiedene Lernzwecke</i></li> <li>• <i>LOut6: Digitale Ressourcen für das Selbststudium auswählen</i></li> <li>• <i>LOut7: Digitale Ressourcen für das Selbststudium auswählen</i></li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>9.3a: Auswahl der digitalen Ressourcen (PPT)</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, E-Learning, Barrierefreiheit, Zugang</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	9.4
	Name des Teils	<i>Beispielszenario für eine Berufsausbildung mit Unterstützung durch eine digitale Ressource</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In dieser Sitzung werden die Zuhörer aufgefordert, ihr neu erworbenes Wissen über digitale Ressourcen in einem praktischen Lernszenario anzuwenden.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Nach Abschluss dieser Einheit werden die Schüler in der Lage sein:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>LOut8: Erstellen Sie ein Lernszenario und beziehen Sie eine digitale Ressource ein.</i></li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>9.4a: Beispiel für ein Ausbildungsszenario, das durch eine digitale Ressource unterstützt wird</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>TB3b</i>



	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning</i>
--	-----------------	--

## Erstellung und Bearbeitung digitaler Ressourcen

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	10.1
	Name des Teils	OER-Konzept (Open Educational Resources); Erstellen/Bearbeiten von Concept Maps; Co-Teaching mit Padlet.
	Beschreibung des Teils	Diese Sitzung wird die Zuhörer in das Thema einführen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• OER-Konzept;</li> <li>• Möglichkeiten für Zuhörer, Concept Maps mit Cmap Cloud zu erstellen;</li> <li>• Padlet-Plattform als kollaboratives Schwarzes Brett;</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Beschreiben Sie das Konzept von OER. LOut2: Auflistung digitaler Hilfsmittel für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien/Ressourcen. LOut3: Erkennen der technischen Merkmale digitaler Werkzeuge für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien/Ressourcen. LOut5: Erstellen Sie digitale Konzeptkarten und verwenden Sie digitale Pinnwände.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	10.1a: Einführung (PPT) 10.1b: Einführung in OER ( <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources">https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources</a> ) 10.1c: Erstellung und Bearbeitung digitaler Lernressourcen (Video). 10.1d: Cmap-Tools in der Cloud. Wie man eine Concept Map erstellt (Video). <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28">https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28</a> 10.1e: Padlet verwenden (PPT)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	OER, Bildungsressourcen, Cmap, Padlet-Tools

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	10.2
	Name des Teils	Erstellung/Bearbeitung digitaler Lernmaterialien unter Verwendung von Tools wie LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt erfahren die Schüler, wie sie: <ul style="list-style-type: none"> <li>- können Multimediadateien, wie Fotos und Videos, in eine Präsentation in LibreOffice Impress einfügen;</li> <li>- kann EDpuzzle zum Bearbeiten des Videos verwenden;</li> <li>- können Videos aus der EDpuzzle-Bibliothek suchen und bearbeiten.</li> <li>- können Quizizz verwenden, um ein Quiz zu erstellen;</li> <li>- kann ein Quiz aus der Quizizz-Bibliothek suchen und bearbeiten.</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	LOut4: Erstellung digitaler Lernmaterialien/Ressourcen mit Hilfe von Tools wie Software zur Erstellung von Folien, Online-Quiz-Plattformen, Erstellung von Lehrvideos usw.

		<i>Lout6: Erweitern/ändern Sie das digitale Lernmaterial/die digitale Ressource je nach dem Lernrahmen, in den es integriert wird, den festgelegten Spezifikationen, den Lernbedürfnissen der Teilnehmer und den erwarteten Lernergebnissen.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	10.2a: Wie man Multimedia in Libreoffice einfügt (PPT) 10.2b: Wie man Videos mit Edpuzzle bearbeitet (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0_Sg9Bd7CoE&amp;list=PLKl8fZYdu71Ezy8p3oEmbV_ikMvq4hXL5&amp;index=4&amp;t=32s">https://www.youtube.com/watch?v=0_Sg9Bd7CoE&amp;list=PLKl8fZYdu71Ezy8p3oEmbV_ikMvq4hXL5&amp;index=4&amp;t=32s</a> 10.2c: Wie man Quizizz zum Erstellen von Quizzen verwendet (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JRxLldemLPw&amp;t=56s">https://www.youtube.com/watch?v=JRxLldemLPw&amp;t=56s</a> 10.2d: Wie man ein Quiz auf Quizizz oder ein Video auf Edpuzzle findet (PPT)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Edpuzzle, Libreoffice Impress, Quizizz</i>

## Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Lernressourcen

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	11.1
	Name des Teils	Creative-Commons-Lizenz, sensible Daten und GDPR
	Beschreibung des Teils	Dieser Abschnitt ist eine Einführung in: -Definition von personenbezogenen und sensiblen Daten -Lizenz Creative Commons -GDPR im Bildungswesen
	Lernergebnisse (LOut)	Lout1: Nennt Beispiele für die Verwendung von Attributen und Rechten, die Nutzern zugewiesen werden können, die Zugang zu gemeinsam genutztem digitalen Material haben Lout2: Erkennt die Bezeichnungen der Creative-Commons-Lizenzen. Lout3: Definiert sensible personenbezogene Daten. Lernziel 5: Beispiele für die Verwendung von Attributen und Rechten, die Benutzern zugewiesen werden können, die Zugang zu gemeinsam genutztem digitalen Material haben.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	11.1a: Einführung (Präsentation) 11.1b: Personenbezogene Daten und GDPR im Bildungswesen (Präsentation) 11.1c: GDPR-Bewusstsein für Schulpersonal (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c">https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c</a> 11.1d: Creative-Commons-Lizenz (Online-Ressource) <a href="https://creativecommons.org/about/cclicenses/">https://creativecommons.org/about/cclicenses/</a> 11.1e: Urheberrechtsmanagement (Video)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	GDPR, Urheberrecht, Creative Commons, sensible Daten

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	11.2
	Name des Teils	Gemeinsame Nutzung digitaler Lernressourcen
	Beschreibung des Teils	Dieser Abschnitt ist eine Einführung in die Möglichkeiten, die Zuhörer haben: -Gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen mit Google Docs. -Gemeinsame Nutzung digitaler Inhalte mit Microsoft OneDrive. -Video mit EDpuzzle teilen. -Teilen Sie das Quiz mit Quizizz
	Lernergebnisse (LOut)	Lout4: Erklärt, wie man digitale Ressourcen gemeinsam nutzt Lout6: Teilt Lerninhalte in virtuellen Lernumgebungen oder durch Hochladen, Verlinken oder Einbetten, z. B. auf einer Kurs-Website oder einem Blog Lout7: Lizenzen für online veröffentlichte digitale Ressourcen Lout8: Schränkt den Zugang zu digitalen Ressourcen nach Bedarf ein

	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>11.2a: Gemeinsame Nutzung von Daten auf Google Drive (Online-Ressource)  <a href="https://support.google.com/drive/answer/2494822?hl=en&amp;co=GENIE.Platform%3DDesktop">https://support.google.com/drive/answer/2494822?hl=en&amp;co=GENIE.Platform%3DDesktop</a></p> <p>11.2b: Google Drive: Freigabe und Zusammenarbeit (Video)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xapBM5iOnn4">https://www.youtube.com/watch?v=xapBM5iOnn4</a></p> <p>11.2c: Gemeinsame Nutzung von Dateien und Ordnern auf OneDrive (Online-Ressource)  <a href="https://support.microsoft.com/en-us/office/share-onedrive-files-and-folders-9fcc2f7d-de0c-4cec-93b0-a82024800c07">https://support.microsoft.com/en-us/office/share-onedrive-files-and-folders-9fcc2f7d-de0c-4cec-93b0-a82024800c07</a></p> <p>11.2d: Videos mit anderen auf der EDpuzzle-Plattform teilen (Präsentation)</p> <p>11.2e: Einen Link auf Quizziz teilen (Video)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FNfbNG25zx4">https://www.youtube.com/watch?v=FNfbNG25zx4</a></p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials **
	Schlüsselwörter	Dateifreigabe, Google Docs, OneDrive, Linkfreigabe, EDpuzzle, Quizizz

## Kreativität /Kreativität

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	<b>12.1</b>
	Name des Teils	<i>Kreativität und kreatives Denken. Woher weiß ich, ob ich ein kreativer Mensch bin?</i>
	Beschreibung des Teils	<p><i>In diesem Abschnitt wird das Konzept der Kreativität und des kreativen Denkens vorgestellt.</i></p> <p><i>Enthält:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlegende Einführung in den Begriff der Kreativität / Kreativität</li> <li>- Die wichtigsten Merkmale des kreativen Denkens</li> <li>- Rahmenbedingungen, die kreatives Denken fördern</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LOut1: Definieren Sie den Begriff der Kreativität</i></p> <p><i>LEISTUNG 2: Veranschaulichung der grundlegenden Merkmale von Kreativität</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p><b>12.1a:</b> Einführung in den Begriff "Kreativität" (Präsentation)</p> <p><b>12.1b:</b> Definition von Kreativität (Video)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk">https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk</a></p> <p><b>12.1c:</b> Das Verständnis von Kreativität und ihre Messung (pdf)</p> <p><a href="https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf">https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf</a>, Seiten 10-12</p> <p><b>12..1d:</b> Sechs Dinge, die typisch für wirklich kreative Menschen sind (Video)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc&amp;t=401s">https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc&amp;t=401s</a> (erste 14 Minuten)</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie würden Sie den Begriff Kreativität auf der Grundlage des zur Verfügung gestellten Lehrmaterials definieren?</li> <li>• Was sind die wichtigsten Merkmale der Kreativität?</li> <li>• Warum glauben Sie, dass Kreativität ein wichtiges Gut für Unternehmen ist?</li> <li>• Nennen Sie 3 bis 5 Bedingungen, die erfüllt sein sollten, um Kreativität zu fördern.</li> </ul>
	Schlüsselwörter	<i>Kreatives Denken, divergentes Denken, kreative Problemlösung, Phantasie, Visualisierung, Inspiration, Originalität, Nützlichkeit.</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	<b>12.2</b>
	Name des Teils	<i>Warum sollte ich kreativ sein? Der Weg zum kreativen Denken.</i>
	Beschreibung des Teils	<p><i>In diesem Abschnitt wird dem Publikum der Wert von Kreativität und kreativem Denken in der heutigen Welt näher gebracht.</i></p> <p><i>Enthält:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gesellschaftliche, wirtschaftliche und bildungspolitische Trends, die Kreativität heute und in Zukunft zu einem wichtigen Gut für Berufstätige machen.</li> <li>- Anwendung des kreativen Denkens im Arbeits-, Bildungs- und</li> </ul>

		Forschungsumfeld.
	Lernergebnisse (LOut)	LOut3: Verbindung von Kreativität und Innovation LOut4: Entdecken Sie die Anwendung von kreativem Denken im täglichen Leben
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<b>12.2a:</b> Die Bedeutung von Kreativität und wie sie zu einer allgemein anerkannten Fähigkeit des 21. Jahrhunderts geworden ist (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nI0Cxz0iG8o&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=nI0Cxz0iG8o&amp;t=1s</a> <b>12.2b:</b> Innovation und Kreativität in der allgemeinen und beruflichen Bildung in den EU-Mitgliedstaaten: Kreatives Lehren und innovatives Lernen fördern (pdf) <a href="https://www.kent.ac.uk/teaching/documents/academic-practice/Established%20Teaching%20Staff/Innovation%20in%20teaching%20and%20creativity%20in%20learning.pdf">https://www.kent.ac.uk/teaching/documents/academic-practice/Established%20Teaching%20Staff/Innovation%20in%20teaching%20and%20creativity%20in%20learning.pdf</a> , Seiten 5-6 (Zusammenfassung) und 37-39 (Unterabschnitte 3.6. und 3.7.) <b>12.2c:</b> Wie Innovation und Kreativität im Alltag aussehen (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nASvIqSOCxw">https://www.youtube.com/watch?v=nASvIqSOCxw</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warum ist Kreativität Ihrer Meinung nach zu einer wesentlichen Fähigkeit des 21. Jahrhunderts geworden?</li> <li>• Welche Anwendungen kann Kreativität im Alltag haben?</li> <li>• Können Sie in zwei Sätzen sagen, was heutzutage nicht als Kreativität angesehen wird?</li> <li>• Versuchen Sie, 3 einfache Fragen zu formulieren, die an die Schüler gerichtet sind und deren Ziel es ist, kreative Antworten zu erhalten.</li> </ul>
	Schlüsselwörter	Innovation, Bildung, Anwendung von Wissen, Erfahrungslernen, Medien, Technologie, Interdisziplinarität, Erkundung, Neugierde, Untersuchung

#### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

	Teilnummer	<b>12.3</b>
	Name des Teils	Kreativität und Innovation. Zwei Konzepte für dasselbe Ziel.
	Beschreibung des Teils	Der Begriff Innovation wird häufig synonym mit dem Begriff Kreativität verwendet, obwohl er in der Regel den Anwendungsaspekt des kreativen Prozesses stärker betont und eher mit der Welt der Wirtschaft, des Managements, der Technik und des Unternehmertums in Verbindung gebracht wird. Eine wichtige Unterscheidung zwischen Kreativität und Innovation besteht darin, dass Kreativität die Erfindung neuer Ideen ist, während Innovation die praktische Umsetzung dieser Ideen beinhaltet. Eine logische Erweiterung dieses Anwendungsspektrums ist das Konzept des nachhaltigen Unternehmertums, bei dem die Gründung neuer Unternehmen oder funktioneller, nützlicher neuer Produkte im Vordergrund steht. Kreativität wird als eine Schlüsselkomponente des Innovationsprozesses angesehen, der für den Erfolg in der modernen Wirtschaft erforderlich ist.
	Lernergebnisse (LOut)	Aufgabe 5: Kombination von Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten.
	Übersicht der Teile (Format	<b>12.3a:</b> Kreatives Denken: Wie man die Anzahl der Verbindungspunkte erhöht

nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>(Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY">https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY</a></p> <p><b>12.3b:</b> Innovatives Denken: Kann man es lehren? (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B2pjN4Ne1ag">https://www.youtube.com/watch?v=B2pjN4Ne1ag</a></p> <p><b>12.3c:</b> Kreative Managementtechniken und -methoden als Teil der Managementausbildung: eine analytische Studie über die Wahrnehmung der Studierenden (pdf) <a href="https://shorturl.at/bcrDT">shorturl.at/bcrDT</a>, Seite 1-8</p> <p><b>12.3d:</b> Wie man eine Schule schafft, die zu Kreativität führt (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OdKUEtID43A">https://www.youtube.com/watch?v=OdKUEtID43A</a></p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was ist Ihrer Meinung nach der Unterschied zwischen Kreativität und Innovation?</li> <li>Was hat Kreativität mit Innovation zu tun?</li> <li>"Kreative Menschen sind in der Lage und bereit, anders zu denken und zu handeln, innovative und originelle Ideen und Verbesserungen einzubringen, Zwänge abzulehnen und den Status quo zu verändern". Stimmen Sie zu oder nicht? Bitte hinterlassen Sie einen kurzen Kommentar zu diesem Zitat.</li> <li>Wie kann man Ihrer Meinung nach eine Schule schaffen, die Kreativität anregt und fördert?</li> </ul>
Schlüsselwörter	<i>Konvergentes Denken, divergentes Denken, Förderung von Kreativität und Innovation, kreatives Lehren und Lernen.</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	<b>12.4</b>
Name des Teils	<i>Wir sollten unser Gehirn auf kreative Denkmuster trainieren.</i>
Beschreibung des Teils	<p><i>In diesem Abschnitt werden Techniken vorgestellt, die die Kreativität und das kreative Denken der Schüler fördern können.</i></p> <p><i>Enthält:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>- Techniken zur Förderung der Kreativität</i></li> <li><i>- Muster für kreatives Denken</i></li> </ul>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6: Empfehlen Sie Übungen zur Stärkung der kreativen Fähigkeiten</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p><b>12.4a:</b> Förderung der Kreativität zur Veränderung der Unternehmenskultur (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=01Y7qIPFpgw">https://www.youtube.com/watch?v=01Y7qIPFpgw</a></p> <p><b>12.4b:</b> Muster für kreatives Denken (pdf) <a href="https://www.hillside.net/plop/2012/papers/Group%201%20-%20Elk/Patterns%20for%20Creative%20Thinking.pdf">https://www.hillside.net/plop/2012/papers/Group%201%20-%20Elk/Patterns%20for%20Creative%20Thinking.pdf</a>, Seiten 1-15</p> <p><b>12.4c:</b> Die Kunst der Innovation (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc">https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc</a></p> <p><b>12.4d:</b> Digitale Werkzeuge zur Förderung der Kreativität (Text) <a href="https://blog.cambridgeinternational.org/digital-tools-to-spark-creativity/">https://blog.cambridgeinternational.org/digital-tools-to-spark-creativity/</a></p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine originelle Idee macht uns kreativ. Was brauchen wir Ihrer Meinung nach noch, um unsere Kreativität in Innovation umzusetzen?</li> <li>Nennen Sie 3 Muster des kreativen Denkens und erläutern Sie eines davon nach eigenem Ermessen.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nennen Sie 3 bis 5 digitale Tools, die die Kreativität im Klassenzimmer unterstützen.</li> <li>• Erstellen Sie mit Kahoot ein Quiz zu einem bestimmten Thema.</li> </ul>
	Schlüsselwörter	<i>Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts, formelle und informelle Lernumgebungen, Kreativität in der Geschäftswelt, Innovation am Arbeitsplatz.</i>

## Zeitmanagement

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	13.1
	Name des Teils	Selbsteinschätzung
	Beschreibung des Teils	Dieser Abschnitt dient der Selbsteinschätzung der Fähigkeit des Teilnehmers, seine Zeit produktiv und effektiv zu verwalten, sowie seiner Kenntnisse über Zeitmanagementinstrumente.
	Lernergebnisse (LOut)	
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Selbsteinschätzung
	Schlüsselwörter	Selbsteinschätzung, Zeitmanagement

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	13.2
	Name des Teils	EINFÜHRUNG IN DAS ZEITMANAGEMENT
	Beschreibung des Teils	In diesem Teil werden die Teilnehmer kurz über das Thema Zeitmanagement informiert.
	Lernergebnisse (LOut)	LEISTUNG 1: Erkennen Sie unerwünschte Verhaltensweisen von Interessengruppen, die zu Zeitverschwendung und Zaudern führen.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Selbsteinschätzung
	Schlüsselwörter	Zeitmanagement, agiles Zeitmanagement, Geschichte des Zeitmanagements

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	13.3
	Name des Teils	Idea Mapping
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt finden Sie Informationen über die Mindmap-Technik und

		<i>die entsprechenden Werkzeuge.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut7: Einsatz von Zeitmanagement-Tools und verschiedenen Selbstmanagement-Techniken.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT, externe Links mit Präsentationen (Studien, Online-Tools zur Erstellung von Mind Maps)</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Bewegung (Aktivität)</i>
	Schlüsselwörter	<i>Idea Mapping, Zeitmanagement, Idea Mapping Tools</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	<i>13.4</i>
	Name des Teils	<i>Eisenhower-Matrix</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt lernen die Teilnehmer, wie sie Prioritäten setzen können.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 2: Bestimmen Sie, wie viel Zeit für die Erledigung der Aufgabe benötigt wird.</i> <i>Aufgabe 3: Ermitteln Sie in Echtzeit die wichtigsten Prioritäten in Bezug auf Ihre Ziele.</i> <i>Lernziel 4: Erkennen, welche Arten von Aufgaben delegiert werden können.</i> <i>Lernziel 5: Erkennen, welche Arten von Aufgaben ignoriert werden können.</i> <i>LOut7: Zeitmanagementinstrumente und verschiedene Selbstmanagementtechniken anwenden.</i> <i>Aufgabe 8: Analysieren Sie Aufgaben nach ihrer Dringlichkeit und Wichtigkeit.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT, externe Links mit Präsentationen (Video)</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Bewegung (Aktivität)</i>
	Schlüsselwörter	<i>Eisenhower-Matrix, Prioritätensetzung, Zeitmanagement</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	<i>13.5</i>
	Name des Teils	<i>Fallstudie - Der Weg des Stammes</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt wird eine Fallstudie über die Priorisierung von Aufgaben</i>

		<i>mit Hilfe der Eisenhower-Matrix vorgestellt.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 2: Bestimmen Sie, wie viel Zeit für die Erledigung der Aufgabe benötigt wird.</i> <i>Lernziel 3: Die wichtigsten Prioritäten in Bezug auf ihre Ziele in Echtzeit zu ermitteln.</i> <i>Lernziel 4: Erkennen, welche Arten von Aufgaben delegiert werden können.</i> <i>Lernziel 5: Erkennen, welche Arten von Aufgaben ignoriert werden können.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>13.5a: PPT</i> <i>13.5b: Expertenvideo</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	<i>Fallstudie, Zeitmanagement, Priorisierung von Aufgaben</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	13.6
	Name des Teils	<i>Aufschieberitis und andere Zeitfresser</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In dieser Sitzung erhalten die Teilnehmer Informationen über Zeitverschwendung und darüber, welche Änderungen vorgenommen werden können, um das Zeitmanagement zu verbessern.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEISTUNG 1: Erkennen Sie unerwünschte Verhaltensweisen von Interessengruppen, die zu Zeitverschwendung und Zaudern führen.</i> <i>Lernziel 2: Bestimmen Sie, wie viel Zeit für die Erledigung der Aufgabe benötigt wird.</i> <i>LOut6: Die Zeit effizient nutzen.</i> <i>LOut7: Zeitmanagementinstrumente und verschiedene Selbstmanagementtechniken anwenden.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT, externe Links mit Präsentationen (Studien)</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>Bewegung (Aktivität)</i>
	Schlüsselwörter	<i>Prokrastination, Zeitfresser, Zeitmanagement</i>

## Problemlösung und Entscheidungsfindung

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	14.1
	Name des Teils	Reflexion vor dem Kurs
	Beschreibung des Teils	Diese Sitzung soll die häufigsten Probleme der Kursteilnehmer mit Schulprojekten widerspiegeln - wie zufrieden sie mit ihren Ergebnissen oder Lösungen sind und welche Auswirkungen ihre Ergebnisse oder Lösungen haben - ob sie für das Projekt sprechen oder ob ihnen etwas fehlt. Was ist funktional, nützlich und was ist gescheitert.
	Lernergebnisse (LOut)	
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT, FRAGEN UND ANTWORTEN
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Selbsteinschätzung
	Schlüsselwörter	Selbsteinschätzung, Reflexion

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	14.2
	Name des Teils	Problemlösung und Ursachenanalyse
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt wird kurz auf die Problemlösung eingegangen und anschließend die Ursachenanalyse zur Identifizierung des Problems vorgestellt. Abschließend lernen die Teilnehmer eine spezielle Methode zur Analyse ihres eigenen Problems kennen.
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts werden die Teilnehmer in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"> <li>• LOut1: Bestimmen Sie die Grundursache</li> <li>• LOut7: Wissen, wie man Daten vergleicht</li> <li>• Lernziel 8: In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem vorzuschlagen.</li> </ul>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT, Text, externe Links
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Aktivität 1 (kurze Übung)
	Schlüsselwörter	Problemlösung, Analyse der Grundursachen

**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	14.3
Name des Teils	<i>Strategien und Instrumente zur Lösung des Problems</i>
Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden kurz Strategien und Hilfsmittel vorgestellt, mit denen weitere Kenntnisse über die Lösung von Problemen gewonnen werden können. Nach Abschluss dieses Abschnitts werden die Teilnehmer weitere Kenntnisse darüber erlangen, wie sie ihr eigenes Problem analysieren können.
Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieser Sitzung werden die Teilnehmer in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>LOut1: Bestimmen Sie die Grundursache</i></li><li>• <i>LOut2: Wählen Sie eine geeignete Lösung</i></li><li>• <i>LOut7: Wissen, wie man Daten vergleicht</i></li></ul>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT mit externen Links darin
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Aktivität 2 (kurze Übung)
Schlüsselwörter	<i>Ursachenanalyse, Fishbone-Methode, Mind Maps, Befragung, Mentoring, Brainstorming</i>

**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	14.4
Name des Teils	<i>Entscheidungsfindung und Design Thinking</i>
Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt erhalten die Studierenden eine kurze Einführung in die Problemlösung mit Hilfe agiler Methoden. Dann wird ein spezifischer iterativer Prozess - Design Thinking - vorgestellt, um ein Problem zu lösen, das mit einem besseren Verständnis des Zielnutzers, dem Hinterfragen von Annahmen, der Neudefinition von Problemen und der Schaffung innovativer Lösungen zusammenhängt.
Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts werden die Teilnehmer in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>LOut2: Wählen Sie eine geeignete Lösung</i></li><li>• <i>LOut3: Beschreiben Sie die Methode des Design Thinking</i></li><li>• <i>LOut4: Bedürfnisse in Lösungen umwandeln</i></li><li>• <i>LOut5: Demonstrieren Sie die Fähigkeit, kreativ zu denken.</i></li><li>• <i>LOut6: Wissen, wie man eine geeignete Lösung auswählt.</i></li><li>• <i>Lernziel 8: In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem vorzuschlagen.</i></li><li>• <i>Lernziel 9: Die Bedürfnisse der verschiedenen Interessengruppen einschätzen können.</i></li></ul>

Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT mit externen Links darin
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Aktivität 3 (kurze Übung - Selbstbeurteilung)
Schlüsselwörter	<i>Design Thinking, Kreatives Denken, Innovative Lösungen, Entscheidungsfindung</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	14.5
Name des Teils	<i>Einige andere Techniken zur Entscheidungsfindung</i>
Beschreibung des Teils	In diesem Teil des Kurses lernt der Teilnehmer Entscheidungstechniken kennen - z. B. Gruppenentscheidungen, Entscheidungen auf der Grundlage von Ratschlägen/Empfehlungen usw.
Lernergebnisse (LOut)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>LOut2: Wählen Sie eine geeignete Lösung</i></li> <li>• <i>LOut3: Beschreiben Sie die Methode des Design Thinking</i></li> <li>• <i>LOut4: Bedürfnisse in Lösungen umwandeln</i></li> <li>• <i>LOut5: Demonstration der Fähigkeit, kreativ zu denken</i></li> <li>• <i>LOut6: Wissen, wie man eine geeignete Lösung auswählt</i></li> <li>• <i>Lernziel 8: In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem vorzuschlagen.</i></li> <li>• <i>Lernziel 9: Die Bedürfnisse der verschiedenen Interessengruppen einschätzen können.</i></li> </ul>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT mit externen Links darin
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Entscheidungsfindung in der Gruppe, der Beratungsprozess, kriteriengestützte Entscheidungsfindung</i>

## Digitale Problemlösung

### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

Teilnummer	15.1
Name des Teils	<i>Grundlagen des Problemlösens</i>
Beschreibung des Teils	<p>Dieser Abschnitt ist eine Einführung in die grundlegenden Konzepte des Problemlösens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken zur Problemlösung</li> <li>• Grundlagen des Problemlösens (Prinzipien, Schritte)</li> <li>• Erforderliche Fähigkeiten zur Problemlösung</li> </ul>
Lernergebnisse (LOut)	<p>Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <p>LOut1: Probleme kategorisieren</p> <p>LOut2: Lösungen bereitstellen</p> <p>Lout5: Entwicklung alternativer Lösungen</p>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>15.1a: <i>Grundlagen des Problemlösens</i> (Präsentation)</p> <p>15.1b: Wie man das Problem in vier Schritten löst (Video)</p> <p><a href="https://youtu.be/QOjTJAFyNrU">https://youtu.be/QOjTJAFyNrU</a></p>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quizfragen</li> <li>• Praktischer Einsatz</li> </ul>
Schlüsselwörter	<i>Problemlösung, Problemlösungsschritte, Problemlösungsfähigkeiten, Problemlösungsgrundlagen</i>

### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

Teilnummer	15.2
Name des Teils	<i>Digitale Werkzeuge zur Problemlösung</i>
Beschreibung des Teils	<p>Dieser Abschnitt ist eine Einführung in die folgenden Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition der digitalen Problemlösung,</li> <li>• Dimensionen des digitalen Problemlösens</li> <li>• Digitale Problemlösungsaktivitäten</li> <li>• Die Rolle des Pädagogen bei der digitalen Problemlösung</li> <li>• Erforderliche Fähigkeiten zur Lösung von Problemen mit digitalen Werkzeugen</li> <li>• Eine Reihe von digitalen Werkzeugen, die zur Lösung von Problemen im Unterricht eingesetzt werden können</li> </ul>
Lernergebnisse (LOut)	<p>Nach Abschluss dieses Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <p>LOut3: Digitale Werkzeuge zur Problemlösung nutzen</p> <p>LOut4: Auswahl der richtigen Technologien für verschiedene Arten von Problemen</p> <p>LÜT6: Digitale Werkzeuge für verschiedene Arten von Problemen im Klassenzimmer verwenden.</p>



		Lout7: Probleme mit Hilfe digitaler Werkzeuge analysieren
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	15.2a: <i>Digitale Werkzeuge zur Problemlösung</i> (Präsentationen) 15.2b: Was sind digitale Fähigkeiten? (Video) <a href="https://youtu.be/ZK9K_a0fq5o">https://youtu.be/ZK9K_a0fq5o</a> 15.2c: Was sind digitale Fähigkeiten (Video) <a href="https://youtu.be/Mv5aO4C_e_E">https://youtu.be/Mv5aO4C_e_E</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreiben Sie das Konzept der digitalen Problemlösung</li> <li>• Was sind die wichtigsten digitalen Fähigkeiten, die eine Person heute haben sollte?</li> <li>• Welche Rolle spielt der Pädagoge bei der Lösung digitaler Probleme?</li> <li>• Nennen Sie die verschiedenen Arten von digitalen Werkzeugen, die zur Problemlösung eingesetzt werden können.</li> </ul>
	Schlüsselwörter	<i>digitale Problemlösung, digitale Fähigkeiten, digitale Werkzeuge</i>

## Umgang mit Mehrdeutigkeit

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	16.1
	Name des Teils	Einführung in die Ambiguität
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt wird das Konzept der Mehrdeutigkeit eingeführt und es werden mögliche Ursachen für mehrdeutige Situationen aufgeführt.
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts werden die Zuhörer in der Lage sein:  LOut1: Auflistung verschiedener Quellen von Mehrdeutigkeit
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	(PPT)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Umgang mit Mehrdeutigkeit, mehrdeutige Situationen, Quellen der Mehrdeutigkeit</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	16.2
	Name des Teils	Wie man mehrdeutige Situationen angeht und bewältigt
	Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt werden den Teilnehmern Strategien vermittelt, die ihnen helfen, mehrdeutige Situationen zu akzeptieren und zu bewältigen.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	Nach Abschluss dieses Abschnitts werden die Teilnehmer in der Lage sein: Lernziel 2: Auflistung verschiedener Strategien zur Akzeptanz und Lösung von Mehrdeutigkeiten. Lernziel 3: Beschreiben Sie das Konzept der Ambiguitätstoleranz (ToA). Lernziel 4: Das Konzept der Mehrdeutigkeit beim projektbasierten Lernen verstehen.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	16.2a: Umgang mit Zweideutigkeit ( <a href="#">Video</a> ) 16.2b: Auflösung von Mehrdeutigkeiten (PPT)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Ambiguitätstoleranz, Emotionsregulierung, kritisches Denken, transparente Kommunikation, Problemmanagementaktivitäten, Empathietraining.</i>

**TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	16.3
	Name des Teils	Orientierung bei Mehrdeutigkeit
	Beschreibung des Teils	<i>Diese Sitzung führt die Teilnehmer von der Verständnisphase zur Anwendungsphase. Die Teilnehmer lernen Aktivitäten und Übungen für den Unterricht kennen, die Lehrern und Schülern helfen, mit Unklarheiten umzugehen.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>Nach dieser Sitzung werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <p>Lernziel 5: Strategien kennen, die Mehrdeutigkeit einbeziehen und behandeln.</p> <p>LOut6: Demonstrieren Sie die Anwendbarkeit von Anti-Ambiguitäts-Strategien in Ihrem professionellen Lernumfeld.</p> <p>Lernziel 7: Wählen Sie eine oder mehrere Übungen aus, die sich für den Einsatz im Unterricht eignen, je nach der individuellen Lernumgebung.</p> <p>Lernziel 8: Anwendung von Strategien in mehrdeutigen Situationen in einem projektbasierten Lernszenario.</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>16.3a Orientierung in der Ambiguität mit Stanford-Studenten (<a href="#">Video</a>)</p> <p>16.3b: Übung zur Mehrdeutigkeitsorientierung (PPT)</p> <p>16.3c: Orientierung in der Zweideutigkeit von Sarah Stein Greenberg und Scott Doorley (<a href="#">Video</a>)</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<p>16.3d: Prüfung</p> <p>16.3e: Praktische Übungen</p>
	Schlüsselwörter	<i>Orientierung in der Ambiguität, Fahrplan, Reflexion in der Lernzone</i>

## Kritisches Denken

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	17.1
	Name des Teils	Wie man kritisch denkt
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit dem Thema kritisches Denken vertraut gemacht. Es wird zunächst als allgemeines Konstrukt definiert und dann im Zusammenhang mit dem schulischen Umfeld und der Bildung charakterisiert. Außerdem werden die häufigsten Denkfehler hervorgehoben und Schlüsselstrategien für die Bewertung von Informationsquellen, die Auswahl kritischer Informationen, die Bewertung von Ereignissen aus verschiedenen Perspektiven und die Entwicklung von Strategien für kritisches Denken vorgestellt.
	Lernergebnisse (LOut)	Aufgabe 1: Identifizieren Sie den Prozess der Argumentation; Lernziel 2: Informationsquellen auswählen und bewerten; LOut3: Erkennen Sie falsches Denken;
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	17.1a: Grundlagen des kritischen Denkens (A2L-Video) 17.1b: Die Bedeutung des kritischen Denkens (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vqg3lrr5-14">https://www.youtube.com/watch?v=Vqg3lrr5-14</a> 17.1c: Methoden zur Bewertung von Informationen (pdf, S. 2-9) <a href="https://drive.google.com/file/d/1etixu7uyBIZRd_XPIlvAijmKNLGMGsJm/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1etixu7uyBIZRd_XPIlvAijmKNLGMGsJm/view?usp=sharing</a> 17.1d: Kritisches Denken in der Bildung: ein Überblick (pdf S. 234-247) <a href="https://drive.google.com/file/d/1esEfkjQWLnj3NNzr4SSPAijfpRgT4enP/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1esEfkjQWLnj3NNzr4SSPAijfpRgT4enP/view?usp=sharing</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Kritisches Denken; Denken; kritische Erziehung; Vorurteile; kognitiv; Information.

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	17.2
	Name des Teils	Wie sich herausstellt - die logische Rechtfertigung von Schulfächern
	Beschreibung des Teils	Ziel dieser Einheit ist es, das logische Denken hervorzuheben, das die Suche nach Wegen zwischen verschiedenen Schulfächern unterstützt. Die Lehrkräfte werden in der Lage sein, den Schülern wirksame Strategien zur Verbesserung ihres kritischen Denkens sowie Kriterien für die Analyse fehlerhafter Argumentationen an die Hand zu geben.
	Lernergebnisse (LOut)	Aufgabe 4: Erklären Sie den logischen Weg zwischen den Fächern und Disziplinen; Aufgabe 5: Widersprüche, Unzulänglichkeiten und Fehler in verschiedenen

		<i>Fächern erkennen.</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	17.2a: Dieses Tool wird Ihnen helfen, Ihr kritisches Denken zu verbessern (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vNDYUlxNIAA">https://www.youtube.com/watch?v=vNDYUlxNIAA</a> 17.2b: 5 Tipps zur Verbesserung des kritischen Denkens (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw">https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw</a> 17.2c: Kritisches Denken bei Grundschulkindern (pdf) <a href="https://drive.google.com/file/d/1E8UaIBRIDNVrTWyDkzQpaRLupsVcQzeg/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1E8UaIBRIDNVrTWyDkzQpaRLupsVcQzeg/view?usp=sharing</a>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbstbeurteilungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken; logisches Denken; kritisches Denken; Schulfächer; sokratisches Denken; Werkzeuge; Aktivitäten; Strategien; Argumentation analysieren.</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	17.3
	Name des Teils	<i>Agiles kritisches Denken</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Dieser Abschnitt konzentriert sich auf einen agilen Ansatz für kritisches Denken. Es soll definiert werden, wie das Thema kritisches Denken als agile Methode eingesetzt werden soll.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lernziel 6: Anwendung eines agilen, kritischen Denkansatzes im Unterrichtsalltag</i>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<u><a href="https://www.pmi.org/">Agiles kritisches Denken (pmi.org)</a></u>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbstbeurteilungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Kritisches Denken; Schulaktivitäten; Denkkumgebungen; Aktivitäten zum kritischen Denken</i>

## Unternehmerisches Denken

### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

1	Teilnummer	18.1
2	Name des Teils	Einführung in die Wirtschaft
3	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Teilnehmer mit dem Konzept des Unternehmertums vertraut gemacht. Er umfasst: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis grundlegender Konzepte in der Wirtschaft,</li> <li>• Verständnis der Rolle und Bedeutung des Unternehmertums für die wirtschaftliche Entwicklung,</li> <li>• Entwicklung der persönlichen Kreativität und unternehmerischen Initiative,</li> <li>• Erlernen der wichtigsten Schritte bei der Entwicklung einer Geschäftsidee,</li> <li>• Verständnis der Phasen des Geschäftsprozesses und seines Verlaufs,</li> <li>• Ressourcen, die für eine erfolgreiche Unternehmensentwicklung benötigt werden, Mythen und Fakten über Unternehmertum.</li> </ul>
4	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1</i> Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte des Unternehmertums und die Merkmale von Unternehmern. <i>LOut2</i> Identifizieren Sie die verschiedenen Rollen eines Unternehmers. <i>Lout4</i> Share einige wichtige geschäftliche Haltungen.
5	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	18.1a: Einführung in die Wirtschaft (Präsentation) 18.1b: Einführung in die Wirtschaft (Video)
6	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	Selbsteinschätzung 18.1e: Test
7	Schlüsselwörter	Unternehmertum, Idee, Geschäftsplan, Wachstum, Internationalisierung

### TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG

1	Teilnummer	18.2
2	Name des Teils	Geschäft und Strategie
3	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt werden die Kursteilnehmer mit dem Thema Strategie und den Instrumenten für ihre Formulierung sowie mit dem Konzept und der Einstellung zum Unternehmertum vertraut gemacht.
4	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout2:</i> Identifizieren Sie die verschiedenen Rollen eines Unternehmers. <i>Lout4:</i> Umriss <i>Lout3:</i> Beschreiben Sie die Bereiche der unternehmerischen Kompetenz auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens. einige wichtige geschäftliche Haltungen
5	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-	18.2a: Unternehmen und Strategie (Präsentation) 18.2b: Unternehmen und Strategie (Video)

	Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	
6	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	
7	Schlüsselwörter	Strategie, Strategieformulierung, Porter, SWOT-Leinwand Geschäftsmodell, Unternehmertum

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	18.3a & 3b
	Name des Teils	Von Geschäftsideen und Plänen zum Erfolg
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt wird das Publikum in die grundlegenden Schritte der Geschäftsideen und der Geschäftsplanung eingeführt. Er enthält Informationen darüber, wie man:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifizierung und Bewertung neuer Geschäftsideen;</li> <li>• Schreiben eines Geschäftsplans und effektive Kommunikation und "Verkauf" neuer Geschäftskonzepte an andere;</li> <li>• Verstehen der grundlegenden Finanzberichte und Kennzahlen;</li> <li>• Verwalten Sie den Aufstieg und Fall von Start-ups;</li> <li>• Werkzeuge für die Erstellung eines Geschäftsplans definieren</li> <li>• Projektbasiertes Lernen für Unternehmertum nutzen</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Lout4: Skizzieren Sie einige wichtige geschäftliche Einstellungen.</i>  <i>Lout5: Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte eines Geschäftsplans.</i>  <i>Lout6: Unterscheiden Sie zwischen verschiedenen Finanzierungsquellen.</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<p>18.3-4a: Von der Geschäftsidee und Geschäftsplanung zum Erfolg (Präsentation)  18.3-4b: Von der Geschäftsidee und Geschäftsplanung zum Erfolg (Video)</p>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	Unternehmertum, Geschäftsidee, Geschäftsplan, Wachstum, Internationalisierung, Start-ups, Franchise

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	18.4
	Name des Teils	Unternehmertum im Bildungswesen
	Beschreibung des Teils	<p>In diesem Abschnitt werden die Schüler mit dem Konzept des Unternehmertums im Unterricht vertraut gemacht. Bei der Vermittlung eines so komplexen und abstrakten Konzepts wie dem des Unternehmertums muss der Lehrer seinen Ansatz erneuern. Einige Möglichkeiten, wie dies erreicht</p>

		<p>werden kann, sind die folgenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lassen Sie die Schüler reden, anstatt nur am Unterricht teilzunehmen. Und anstelle der üblichen Diskussionen im Klassenzimmer sollten Sie den Schülern die Möglichkeit geben, das öffentliche Reden zu üben oder ihre Ideen einem Publikum zu präsentieren bzw. zu erläutern. Sie müssen lernen, wie sie ihre Idee präsentieren und ihr Publikum davon überzeugen können, dass ihre Idee für die Nutzer des Produkts/der Dienstleistung, die sie als Geschäftsidee vorschlagen, von Wert ist. Legen Sie Wert auf das Verständnis des virtuellen Geschäftsbeispiels in der Schuleinheit.</li> <li>• Anregung der Diskussion und des Gedankenaustauschs auf der Grundlage der MINT-Methodik.</li> <li>• Erleichterung von Teamwork und Zusammenarbeit</li> <li>• Erläutern Sie die EntreComp-Kompetenzen und ihre Anwendung in der Fallanalyse.</li> <li>• Erkennen der Bedeutung von Teamworkfähigkeiten</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Lout3: Beschreiben Sie die Bereiche der unternehmerischen Kompetenz auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens.</i></p> <p><i>Lout7: Erkennen der Bedeutung von Teamwork-Fähigkeiten bei unternehmerischen Unternehmungen</i></p> <p><i>Lout8: Ein Beispiel für ein virtuelles Unternehmen in einer Schuleinheit erstellen</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<p>Selbsteinschätzung</p> <p>18.1e: Test</p>
	Schlüsselwörter	<p><i>EntreComp, MINT-Bildung, Problemdefinition, Teamwork-Fähigkeiten, Schuleinheit</i></p>



## Soziale Kompetenzen

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	19.1
	Name des Teils	Soziale Fähigkeiten und damit verbundene Verhaltensweisen
	Beschreibung des Teils	Diese Sitzung vermittelt den Teilnehmern ein grundlegendes Verständnis sozialer Kompetenzen und der damit verbundenen Perspektiven. Die Lernenden werden auch in der Lage sein, soziale Fähigkeiten nach den neuesten Regeln und Modellen zu klassifizieren und mit sozialen Fähigkeiten verbundene Verhaltensweisen zu individualisieren.
	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 1: Mindestens 3 soziale Fähigkeiten definieren, benennen und erkennen. Lernziel 2: Definition der Merkmale eines positiven schulischen Umfelds Aufgabe 3: Einordnung sozialer Kompetenzen in Bezug auf das Sozialverhalten von Schülern.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	(PPT)
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Soziale Fähigkeiten, Sozialverhalten, Verhaltensperspektive; soziales Lernen, soziale Kompetenz

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	19.2
	Name des Teils	Vermittlung sozialer Kompetenzen
	Beschreibung des Teils	In diesem Abschnitt wird den Teilnehmern spezifisches Wissen darüber vermittelt, wie sie einen Unterrichtsplan für die Vermittlung und Förderung sozialer Kompetenzen im Klassenzimmer und im schulischen Umfeld entwerfen können.
	Lernergebnisse (LOut)	Lernziel 4: Geben Sie Beispiele dafür, wie positive Beziehungen zu Schülern gefördert werden können. Lernziel 5: Die richtige soziale Kompetenz in verschiedenen Unterrichtssituationen auswählen.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	19.2a: Vermittlung sozialer Kompetenzen (pdf) <a href="https://drive.google.com/file/d/1UPYehU3fMCs3Fz7Pd9d7i2ifiGUX326C/view?usp=share_link">https://drive.google.com/file/d/1UPYehU3fMCs3Fz7Pd9d7i2ifiGUX326C/view?usp=share_link</a> 19.2b: Techniken zur Vermittlung sozialer Kompetenzen (PPT)

Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Soziale Fähigkeiten, Sozialverhalten, Verhaltensperspektive; Checkliste, Unterrichtsplan, Regeln</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	19.3
Name des Teils	<i>Unterricht und Unterrichtsplanung - soziale Kompetenzen für Teamarbeit</i>
Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt geht es in erster Linie darum, wie man einen Unterrichtsplan entwickelt, der den Schülern eine spezifische Methodik zur Förderung der sozialen Fähigkeiten für die Teamarbeit bietet, aber vor allem ein funktionierendes Klassenklima schafft.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LÜT6: Soziale Kompetenzen in einer realen Schulumgebung richtig anwenden</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Soziale Fähigkeiten, soziales Verhalten, Verhaltensperspektive; Unterrichtsplan, Teamarbeit, Praxis.</i>

## Aktive Beteiligung der Studierenden

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	20.1
	Name des Teils	<i>Bewertung vor dem Kurs</i>
	Beschreibung des Teils	<i>In diesem Abschnitt wird über die Werkzeuge und ihre Vor- und Nachteile beim Einsatz nachgedacht. Sie sollten bewerten, was während des Online-Lernens funktioniert hat und was nicht (z. B. wenn die Schüler weniger aufmerksam waren, wenn die Kamera nicht funktionierte, sie nicht sichtbar waren usw.).</i>
	Lernergebnisse (LOut)	K.A.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Selbstbeurteilung, Engagement der Schüler, digitale Tools für das Engagement</i>

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	20.2
	Name des Teils	<i>Einführung von aktivem Engagement, entsprechenden digitalen Tools und Gamification-Elementen</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Die Teilnehmer erhalten eine Einführung in das Thema aktives studentisches Engagement und lernen die entsprechenden Instrumente kennen. Sie erhalten einen Überblick darüber, welches Tool für welche Art von Aktivität geeignet ist. Sie lernen auch Gamification-Elemente kennen, die zur Unterstützung des Engagements der Lernenden eingesetzt werden können.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	LOut1: Auflistung digitaler Tools für die Zusammenarbeit im Team Lernziel 7: Strategien für die aktive Teilnahme an Online- und Offline-Gruppenarbeit unter Verwendung digitaler Werkzeuge entwickeln. Lernziel 8: Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen.
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	PPT
	Interaktive Elemente (Projekte,	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>

	Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	<i>Engagement von Schülern, digitale Tools für Engagement, Gamification in der Bildung</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

	Teilnummer	20.3
	Name des Teils	<i>Beispiele für verschiedene Phasen des Unterrichts</i>
	Beschreibung des Teils	<i>Der Teilnehmer wird mit geeigneten Techniken und Werkzeugen für die digitale Zusammenarbeit vertraut gemacht, die in den verschiedenen Phasen der Unterrichtsstunde eingesetzt werden (vom Eisbrecher über die Präsentation des Lehrers, Gruppenübungen, kreative Einzelarbeit bis hin zur Bewertung und Reflexion). Die Lernenden erwerben Kenntnisse über die Existenz spezifischer Techniken und geeigneter digitaler Werkzeuge.</i>
	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LOut2: Erkennen von Instrumenten, die für ein bestimmtes Ergebnis geeignet sind</i></p> <p><i>Lernziel 3: Erkennen Sie die Unterschiede zwischen der Arbeit mit einer Gruppe online und offline.</i></p> <p><i>Lernziel 4: Erkennen, welche Instrumente und Ansätze den individuellen Bedürfnissen einer bestimmten Gruppe und Situation entsprechen</i></p> <p><i>LOut5: Probleme durch kreative Zusammenarbeit in der Gruppe lösen.</i></p> <p><i>Lernziel 6: Anwendung der Mindmap-Technik in Einzel- und Gruppenarbeit sowohl online als auch offline.</i></p> <p><i>Lernziel 8: Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen.</i></p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>PPT, externe Links - Videos</i>
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
	Schlüsselwörter	<i>Engagement der Schüler, digitale Tools für das Engagement, Phasen des schulischen Lernens</i>

## Erstellung digitaler Inhalte

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	21.1
	Name des Teils	Die Grundlagen der Erstellung digitaler Inhalte
	Beschreibung des Teils	<p>Das Ziel dieses Moduls ist;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte erörtern</li> <li>• einen Fahrplan für die Erstellung solcher Inhalte zu erstellen</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut1 beschreiben Sie die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte</p> <p>LOut2 zählen Sie die sechs Phasen der Erstellung digitaler Inhalte auf</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	21.1 Grundlagen der Erstellung digitaler Inhalte
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>
	Schlüsselwörter	Erstellung digitaler Inhalte, Phasen der Erstellung digitaler Inhalte

TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG		
	Teilnummer	21.2
	Name des Teils	Urheberrechts- und Lizenzierungsfragen
	Beschreibung des Teils	<p>Das Ziel dieses Moduls ist;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• das Konzept des Schutzes des geistigen Eigentums einzuführen und das wichtige Thema des Urheberrechts zu erläutern</li> <li>• Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes Material zu ermitteln, das für die Erstellung digitaler Inhalte verwendet werden kann</li> <li>• die Konzepte der fairen Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material und der Creative-Commons-Lizenzierung kennenlernen</li> </ul>
	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut3 Nennen Sie die verschiedenen Formen des Schutzes von geistigem Eigentum</p> <p>LOut4 Bei der Erstellung digitaler Inhalte Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes Material auswählen</p> <p>LOut6 Unterscheiden Sie verschiedene Lizenzierungsmodelle</p>
	Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	21.2 Urheberrechts- und Lizenzierungsfragen
	Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen,	<b>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</b>

Übungen usw.)	
Schlüsselwörter	<i>Erstellung digitaler Inhalte, geistiges Eigentum, Urheberrecht, faire Nutzung, gemeinfreies Material, Creative Commons</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	21.3
Name des Teils	<i>Tools für die Erstellung digitaler Inhalte</i>
Beschreibung des Teils	<i>Ziel dieses Moduls ist es, Werkzeuge vorzustellen, die zur Erstellung und/oder Bearbeitung von digitalen Inhalten verschiedener Art (Bilder, Videos, E-Books, Webseiten, Präsentationen, Animationen, Quiz) verwendet werden können. Darüber hinaus werden in YouTube-Videos Anleitungen zur Erstellung von animierten Powerpoints und zur richtigen Gestaltung von Infografiken gegeben.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut5 Bestimmen Sie geeignete Tools, die zur Erstellung oder Bearbeitung digitaler Inhalte verwendet werden können.</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>21.3a Werkzeuge für die Erstellung digitaler Inhalte 21.3b Eine animierte Folie in Powerpoint erstellen (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gjev8RkqO1k">https://www.youtube.com/watch?v=Gjev8RkqO1k</a> 21. was man bei der Gestaltung von Infografiken tun und lassen sollte (Video) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uBBmbdPbfhw">https://www.youtube.com/watch?v=uBBmbdPbfhw</a></i>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen, Übungen usw.)	<i>** auszufüllen nach Fertigstellung des Unterrichtsmaterials**</i>
Schlüsselwörter	<i>Tools zur Erstellung digitaler Inhalte</i>

#### **TB2: TEIL DES MODULS (LERNAKTIVITÄT) BESCHREIBUNG**

Teilnummer	21.4
Name des Teils	<i>Demonstration der Erstellung digitaler Inhalte</i>
Beschreibung des Teils	<i>In dieser Sitzung werden die Studierenden aufgefordert, ihr neu erworbenes Wissen über die Erstellung digitaler Inhalte auf die Gestaltung einer Infografik anzuwenden.</i>
Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut7 Erstellung origineller digitaler Inhalte für das schulische Umfeld</i>
Übersicht der Teile (Format nach Titel des Teils: Video, A2L-Video, PPT, Text) und externe Links zu wichtigen Ressourcen	<i>21.4 Demonstration der Erstellung digitaler Inhalte</i>
Interaktive Elemente (Projekte, Selbsteinschätzungen,	<i>TB3b</i>

	Übungen usw.)	
	Schlüsselwörter	<i>Erstellung digitaler Inhalte, Infografiken</i>

