

Innovatives agiles
projektbasiertes
Lernen



Agile2Learn

Curriculum

Anhang I

Beschreibung der Struktur der einzelnen Module TB1-Dokumente

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



www.agile2learn.eu



Co-funded by
the European Union

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

Titel des Projekts:	Innovatives agiles projektbasiertes Lernen
Projekt Nr.:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informationen zum Dokument	
Ergebnis des Projekts:	<i>R1 - Agile2Learn Curriculum - Anhang I</i>
Auflagenhöhe:	<i>Öffentlich</i>
Autor (Organisation):	<i>Name der führenden Partnerorganisation</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Universität von Thessalien, Griechenland (Partner)</i>
Hauptautor(en):	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
Endgültige Fassung:	<i>Name der Organisation, die zu den Ergebnissen beiträgt</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>EPMA, Tschechische Republik (Koordinator)</i> • <i>Universität von Thessalien, Griechenland (Partner)</i> • <i>Hellenic Open University, Griechenland (Partner)</i> • <i>Helliwood, Deutschland (Partner)</i> • <i>Consorzio Ro.Ma, Italien (Partner)</i>

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



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

Inhaltsübersicht

Projektbeginn (Planung)	4
Agile Methoden und Grundlagen	6
Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene	8
Kommunikation	10
Teamarbeit	12
Selbstverwaltete Teams	14
Agile Artefakte	16
Agile Zeremonien	18
Auswahl der digitalen Ressourcen	20
Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen	22
Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen	24
Kreativität	26
Zeitmanagement	28
Problemlösung und Entscheidungsfindung	30
Digitale Problemlösung	32
Umgang mit Ambiguität	34
Kritisches Denken	36
Unternehmerisches Denken	38
Soziale Kompetenzen	40
Aktives Einbinden der Lernenden	42
Erstellung digitaler Inhalte	44

Projektbeginn (Planung)

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	Agil_1
2	Titel des Kursmoduls	Projektbeginn
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>In der Projektanfangsphase wird die Durchführbarkeit des Projekts geprüft. Außerdem erstellen wir in dieser Phase einen vorläufigen Projektplan und führen ein Projekt-Scoping durch, während wir gleichzeitig die erste Liste der Anforderungen erstellen.</p> <p>In Scrum wird diese Phase als Pregame bezeichnet. Die wichtigsten Ziele des Inception-Prozesses sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchführbarkeitsstudie zur Projektidee • Entwicklung einer Projektstrategie und -vision • Definition des Projektumfangs und erste Release-Planung • Mannschaftsaufstellung • Etc. <p>Die Hauptziele dieses Moduls sind also die Entwicklung von Konzepten wie Ideenprüfung, Ideenformulierung, Umfangsmanagement, Projektinitiierung usw.</p>
4	Wissensgebiet	Projektmanagement, Ideenprüfung, Ideenformulierung, Projektinitiierung, Projektbeginn, Umfangsmanagement
5	Lernziele	<p>Die Lernziele für die Auszubildenden in diesem Modul sind die folgenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • To entwickeln, um Ideen zu testen und zu formulieren • Durchführung einer Analyse des Projektumfelds und der Stakeholder • Entwicklung der Projektvision und der Projektstrategie • Entwicklung des ersten Projektentwurfs • Entwicklung der anfänglichen Projektanforderungen anhand von Benutzer Geschichten • Zusammenstellung des Projektteams
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Definieren Sie die grundlegenden Methoden zur Prüfung einer Idee	
LOut2	Definieren Sie die Komponenten einer Machbarkeitsanalyse	
LOut3	Nennen Sie die wichtigsten Methoden zur Bewertung der Projektinvestition	
LOut4	Liste der wichtigsten Projektbeteiligten	
LOut5	Identifizierung des Konzepts der Projektvision und -strategie	

2. Niveau des Verstehens	
LOut6	die Konzepte der Interessen und des Einflusses von Stakeholdern zu erkennen
LOut7	das Konzept der User Stories zur Erfassung von Anforderungen zu verstehen
LOut8	Techniken der Projektformulierung verstehen
3. Anwendungsebene	
LOut9	Formulierung und Prüfung der Machbarkeit einer Idee
LOut10	Erstellung des ersten Product Backlogs mit Hilfe von User Stories
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
Einheit 1	<i>Analyse des Projektumfelds und der Stakeholder</i>
Einheit 2	<i>Formulierung und Bewertung von Projektideen - Bewertung der Durchführbarkeit</i>
Einheit 3	<i>Entwicklung des anfänglichen Product Backlogs des Projekts</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Agile Methoden und Grundlagen

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	<i>Agil_2</i>
2	Titel des Kursmoduls	<i>Agile Grundlagen</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Der Kurs "Agile Grundlagen" erforscht die Prinzipien und Werte des agilen Managements und wie es insgesamt als pädagogisches oder schulisches Entwicklungsinstrument eingesetzt werden kann. Das Modul führt die Lernenden in die wichtigsten Konzepte, Werte und Grundsätze ein, die den agilen Ansatz bestimmen, wie z. B. die Akzeptanz von Veränderungen, die Konzentration auf das Endergebnis und den Kunden, die enge Zusammenarbeit mit allen Beteiligten usw. Außerdem wird eine Einführung in das agile Lernen gegeben und es werden die Grundsätze dieses Ansatzes vorgestellt. Genauer gesagt, wird das Konzept der selbstorganisierten Klasse, das Konzept des Paarunterrichts usw. vorgestellt.</p> <p>Dieser Kurs zum Selbststudium enthält Spiele, Flashcards und Übungen, die das Verständnis agiler Konzepte ergänzen und verbessern.</p>
4	Wissensgebiet	<i>Agiles Management, Agile Werte, Agile Prinzipien, Agiles Lernen.</i>
5	Lernziele	<p><i>Ziel dieses Moduls ist es, den Studierenden zu vermitteln:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>die Notwendigkeit der Agilität und die Tatsache, dass die agilen Techniken in vielen verschiedenen Bereichen und Disziplinen angewendet werden können</i> • <i>die zentralen agilen Werte</i> • <i>die grundlegenden agilen Prinzipien</i> • <i>wie agile Prinzipien in einem schulischen Umfeld angewendet werden können, agiles Lernen</i> • <i>beliebte agile Methoden</i> • <i>über die Vor- und Nachteile des agilen Ansatzes zu diskutieren</i>
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich ⁺ (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)	
	Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Beschreiben Sie die Grundwerte des agilen Ansatzes	

LOut2	Definition der wichtigsten Grundsätze des agilen Ansatzes
LOut3	Die wichtigsten Vorteile des agilen Ansatzes kennen
Lout4	Gängige agile Methoden auflisten können
2. Niveau des Verstehens	
LOut5	In der Lage sein, die wichtigsten Grundsätze des agilen Lernens zu beschreiben
LOut6	In der Lage sein, eine agile Methodik detailliert zu beschreiben
3. Anwendungsebene	
Lout7	In der Lage sein, zwei agile Prinzipien im Klassenzimmer praktisch anzuwenden
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
<i>Agil_2.1</i>	<i>Einführung in agile Werte und Prinzipien</i>
<i>Agil_2.2</i>	<i>Einführung in agiles Lernen</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	3
2	Titel des Kursmoduls	<i>Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Die Arbeit mit einem Team von Einzelpersonen kann eine Herausforderung sein, wenn es darum geht, wie man effizient zusammenarbeiten kann. Da wir im digitalen Zeitalter leben, stehen uns viele Ressourcen zur Verfügung, die uns dabei helfen können, erfolgreich zu sein. Daher ist es wichtig, die Fähigkeit zu entwickeln, digitale Werkzeuge zu nutzen, um besser zusammenzuarbeiten.</i></p> <p><i>Die Teilnehmer werden lernen, die Bedürfnisse in einer bestimmten Situation (spezifisches Team, Projekt usw.) zu bewerten und anschließend eine Art der Online-Zusammenarbeit zu entwickeln, die den Bedürfnissen aller Beteiligten entspricht. Sie lernen verschiedene Lösungen für Teams kennen, um Materialien gemeinsam zu nutzen, gleichzeitig an Ergebnissen zu arbeiten, auf Team- und Subteam-Ebene zu kommunizieren, Aufgaben zu verteilen und zu verfolgen. Sie lernen spezifische Tools und Organisationsformen kennen und erfahren deren Vor- und Nachteile, so dass sie in der Lage sind, in jeder Situation einen maßgeschneiderten Ansatz vorzuschlagen.</i></p>
4	Wissensbereich	<i>Digitale Kompetenzen</i>
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <i>Informieren Sie sich über verfügbare Tools, Möglichkeiten und komplexe Lösungen für die digitale Zusammenarbeit.</i> <i>Lernen Sie, wie man an einem Projekt von der Ideenfindung bis zur Fertigstellung zusammenarbeitet.</i> <i>Beurteilen Sie die Bedürfnisse aller an der Zusammenarbeit beteiligten Akteure.</i> <i>Erarbeiten Sie eine Lösung für die Organisation der Zusammenarbeit im Team auf der Grundlage der Bedürfnisse, der verfügbaren Ressourcen und der gewünschten Ergebnisse.</i> <i>Erproben Sie eine Lösung, analysieren Sie das Ergebnis und passen Sie es gegebenenfalls an.</i>

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)	
Code	<p>Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)</p> <p>Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:</p>
1. Wissensstand	
LOut1	Auflistung der verfügbaren Tools und Lösungen für die Online-Kommunikation

LOut2	Auflistung der verfügbaren Tools und Lösungen für die Aufgabenverteilung und -verfolgung
LOut3	Auflistung der verfügbaren Werkzeuge und Lösungen für die gemeinsame Nutzung von Materialien und die gleichzeitige Arbeit an den Ergebnissen
LOut4	Abstimmung der verfügbaren Lösungen auf die ermittelten Bedürfnisse
2. Niveau des Verstehens	
LOut5	Ermittlung der spezifischen Bedürfnisse aller beteiligten Interessengruppen
LOut6	Beschreiben Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Instrumente und Lösungen.
3. Anwendungsebene	
LOut7	Ein Kollaborationstool und seine Funktionen nutzen und die vorgeschlagene Lösung im Team anwenden
4. Analyseebene	
LOut8	Vergleichen Sie die verfügbaren Lösungen.
5. Stufe der Synthese	
LOut9	Implementierung der ausgewählten Tools und Lösungen.
6. Ebene der Bewertung	
LOut10	Rechtfertigung der Lösung in einer Pilotphase
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
<i>Digital_3.1</i>	Selbsteinschätzung
<i>Digital_3.2</i>	Einführung der Werkzeuge der digitalen Zusammenarbeit
<i>Digital_3.3</i>	Der Weg des Projekts - die Projektphasen und die dazugehörigen digitalen Werkzeuge
<i>Digital_3.4</i>	Fallstudie
<i>Digital_3.5</i>	Aufgabe - die Wahl der geeigneten Arbeitsmittel und des Arbeitsrhythmus

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Kommunikation

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	4
2	Titel des Kursmoduls	<i>Kommunikation</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<i>Das Modul "Kommunikation" bezieht sich auf die Förderung der Fähigkeiten des Zuhörens, der nonverbalen Kommunikation, des öffentlichen Sprechens, des Erzählens von Geschichten und der effektiven Kommunikation. Das Modul besteht aus 4 Einheiten, die darauf abzielen, grundlegende Begriffe über Kommunikation, Unterstützung beim Verständnis verschiedener Kommunikationsstile und Fähigkeiten für eine erfolgreiche Kommunikation zu vermitteln.</i>
4	Wissensgebiet	<i>Kommunikation</i>
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kommunikationsmechanismen im Klassenzimmer lernen</i> • <i>Lernen, wie man im Klassenzimmer kommuniziert</i> • <i>Erwerb von Kenntnissen über die Kommunikation mit verschiedenen schulischen Interessenvertretern</i> • <i>Umgang mit verschiedenen Kommunikationsstilen im Klassenzimmer</i>
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Verschiedene Kommunikationsstile <u>auf</u> listen	
LOut2	<u>Nennen</u> und <u>beschreiben</u> Sie die Axiome der Kommunikation	
LOut3	<u>Erkennen von</u> nonverbaler Kommunikation	
2. Niveau des Verstehens		
LOut4	<u>Auswahl des</u> richtigen Kommunikationskanals im Hinblick auf die verschiedenen Interessengruppen der Schule	
LOut5	Die Botschaft der nonverbalen Kommunikation <u>zu erkennen</u>	
LOut6	<u>Erkennen</u> und <u>Auswählen von</u> agilen Kommunikationsstrategien	
3. Anwendungsebene		
LOut7	Agile kommunikative Strategien <u>anwenden</u>	
4. Analyseebene		
5. Stufe der Synthese		
6. Ebene der Bewertung		

Einheit Code*,**	Titel der Einheit
4.1	<i>Kommunikationsstile und -axiome</i>
4.2	<i>Unterschiedliche Ansätze für die Kommunikation im Klassenzimmer</i>
4.3	<i>Agile kommunikative Stile</i>
4.4	<i>Aktives Zuhören</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Teamarbeit

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	5
2	Titel des Kursmoduls	Teamarbeit
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Die Teamarbeit wird immer dynamischer, vielfältiger und digitaler. In kundenorientierten Projekten müssen sich die Teammitglieder zunehmend an häufige Veränderungen anpassen, die sowohl von innen, in Form von wechselnden Mitarbeitern mit unterschiedlichen Zugehörigkeiten, als auch von außen, durch veränderte Kunden- und Marktanforderungen, kommen können. Von den Teammitgliedern wird erwartet, dass sie die Art und Weise, wie Teams in ihrem Unternehmen zusammenarbeiten, neu überdenken und einen modernen, agilen Arbeitsansatz anwenden.</p> <p>Die Teilnehmer dieses Kurses erhalten eine Einführung in das Konzept der Agilität im Zusammenhang mit der Teamarbeit. Sie lernen die verschiedenen Methoden kennen, die agile Teams einsetzen, um ihre Flexibilität und Effizienz zu steigern.</p> <p>Die Teilnehmer werden auch mit verschiedenen pädagogischen Strategien und Methoden vertraut gemacht, wie sie agile Teamarbeit in ihrem jeweiligen Lernumfeld vermitteln können.</p> <p>Als praktische Aktivität werden die Teilnehmer ein Unterrichtsszenario auf der Grundlage des neu erworbenen Wissens erstellen.</p>
4	Wissensgebiet	<p>Fähigkeiten zur Teamarbeit</p> <p>Agile Teams, Agile Denkweise</p> <p>Agile Methoden in Teamarbeitsprozessen</p> <p>Zusammenarbeit</p> <p>Teamorientiertes Lernen</p>
5	Lernziele	<p>Die Lernziele für die Auszubildenden in diesem Modul sind die folgenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ermittlung grundlegender Fähigkeiten zur Teamarbeit • Die Bedeutung von Agilität im Kontext von Teamarbeit verstehen • Hervorhebung der verschiedenen Rollen in agilen Teams • Agile Methoden und ihre Anwendbarkeit und Umsetzbarkeit zu identifizieren
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis	

	Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:
1. Wissensstand	
LOut1	Auflistung verschiedener Fähigkeiten zur agilen Teamarbeit
LOut2	Auflistung verschiedener agiler Methoden, die die Teamarbeit fördern
2. Niveau des Verstehens	
LOut3	Beschreibung des Konzepts der Agilität im Zusammenhang mit agilen Teams
LOut4	die Merkmale agiler Teams zu verstehen
3. Anwendungsebene	
LOut5	Entdecken Sie die Funktionen und die Anwendbarkeit der verschiedenen agilen Methoden, die die Agilität fördern
LOut6	Demonstration der Anwendbarkeit agiler Methoden in Ihrem beruflichen Lern-/Lehrumfeld
4. Analyseebene	
LOut7	Wählen Sie eine oder mehrere agile Methoden für die Anwendung aus, je nach dem Aufbau des individuellen Lernsettings
5. Stufe der Synthese	
LOut8	Vorbereitung der Umsetzung der ausgewählten Methode(n) im Unterricht durch Erstellung eines Unterrichtsszenarios, das eine oder mehrere Methoden der agilen Teamarbeit beinhaltet
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
5.1	Einführung in die Teamarbeit
5.2	<i>Überblick über verschiedene agile Methoden, die die Teamarbeit fördern</i>
5.3	<i>Auswahl agiler Methoden für ein professionelles Lern-/Lehrsetting</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Selbstverwaltete Teams

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	6
2	Titel des Kursmoduls	<i>Selbstverwaltete Teams</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<i>Das Thema selbstverwaltete Teams wird in Unternehmen und Organisationen jeder Größe immer beliebter. Dieser Kurs widmet sich der Frage, was selbstverwaltete Teams sind, welche Merkmale sie aufweisen und wie man mit ihrer Entwicklung beginnt. Die Teilnehmer dieses Kurses erhalten einen Überblick darüber, wie sie ein selbstverwaltetes Team aufbauen können. Um dies zu erreichen, werden die Arten, Merkmale, Vorteile, Anleitungen und Grenzen von selbstverwalteten Teams vorgestellt.</i>
4	Wissensgebiet	<i>Selbstverwaltete Teams Arten, Merkmale, Vorteile und Fähigkeiten von selbstverwalteten Teams (volle Eigenverantwortung, Verantwortung, Autonomie) Leistung des Teams</i>
5	Lernziele	<i>Die Lernziele für die Auszubildenden in diesem Modul sind die folgenden:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>To den Begriff und die Merkmale eines selbstverwalteten Teams darlegen</i> • <i>To die Unterschiede zwischen traditionellen Teams und selbstverwalteten Teams darlegen</i> • <i>Hervorhebung der Merkmale eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams</i> • <i>Beschreiben, wie man die unterschiedlichen Fähigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen der Teammitglieder nutzen kann, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen</i> • <i>Wie man wirksame Verfahren zur Entscheidungsfindung entwickelt, die möglichst viele Standpunkte der Teammitglieder vereinen</i> • <i>In der Lage sein, die informellen Teamrollen zu erkennen.</i>
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Definition des Konzepts der traditionellen Teams und der selbstverwalteten Teams	
LOut2	Beschreiben Sie die Merkmale eines selbstverwalteten Teams	
LOut3	Beschreiben Sie die Vorteile eines selbstverwalteten Teams	
LOut4	Erkennen der Grenzen eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams	
2. Niveau des Verstehens		

LOut5	Erläutern, welche Kompetenzen erforderlich sind, um die Vorteile eines erfolgreichen selbstverwalteten Teams zu erkennen
LOut6	Identifizierung der Merkmale, die große selbstverwaltete Teams von anderen Teamstrukturen deutlich unterscheiden
LOut7	Erkennen der wechselnden/informellen Rollen der Mitglieder selbstverwalteter Teams
3. Anwendungsebene	
LOut8	Praktische Anwendung eines Szenarios für ein selbstverwaltetes Team in einem Klassenzimmer.
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
Einheit 1	<i>Arten von Teams</i>
Einheit 2	<i>Merkmale und alternative/informelle Rollen in selbstverwalteten Teams</i>
Einheit 3	<i>Wesentliche Schritte zum Aufbau eines selbstverwalteten Teams</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Agile Artefakte

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	7
2	Titel des Kursmoduls	Agile Artefakte
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Die Teilnehmer werden mit den grundlegenden Konzepten der agilen Artefakte vertraut gemacht. Agile Artefakte sind Informationen, die ein agiles Team und die Stakeholder verwenden, um das zu entwickelnde Produkt, die Aktivitäten zu seiner Herstellung, die während des Projekts durchgeführten Aktivitäten und die im Projekt durchgeführten Aktivitäten zu beschreiben. In der Softwareentwicklung beispielsweise bezieht sich der Begriff Artefakt auf Schlüsselinformationen, die während der Entwicklung eines Produkts benötigt werden. Artefakte sind für jedes Scrum-Team unverzichtbar, da sie die zentralen Scrum-Attribute Transparenz, Kontrolle und Anpassung ermöglichen und den Teams helfen, effizienter zu arbeiten. Daher ist es wichtig, dass alle Teams Zugang und Einblick in die Artefakte haben. Nach Abschluss dieses Moduls werden die Teilnehmer die Konzepte der drei wichtigsten agilen Artefakte kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Produktrückstandsbuch, • das Sprint Backlog, und • das Produktinkrement. <p>Anschließend werden die Teilnehmer mit diesen Artefakten vertraut gemacht, indem sie ein Projekt mit Scrum entwickeln.</p>
4	Wissensgebiet	Agile Scrum-Artefakte Produktrückstand Sprint Backlog Produkt-Inkrement
5	Lernziele	<p>Nach Abschluss dieses Moduls werden die Teilnehmer in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erläuterung der Rolle von agilen Artefakten beim agilen Lernen. • Verwendung agiler Artefakte während der Projektentwicklung. • Verwendung agiler Artefakte im Unterricht. • Das Erreichte bewerten und die nächsten Aktivitäten durch agile Artefakte reorganisieren
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte der agilen Artefakte	
LOut2	Definition der Phasen der agilen Artefakte in Scrum	
LOut3	Abstimmung jedes agilen Artefakts auf das Stadium der Projektentwicklung	

2. Niveau des Verstehens	
LOut4	<i>Beschreiben Sie die Schritte zur Erstellung eines Scrum Product Backlogs</i>
LOut5	<i>Erklären Sie die Rolle des Rückstandes</i>
3. Anwendungsebene	
LOut6	<i>Verwendung des Product Backlogs in einem Bildungs-/Schulprojekt</i>
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
<i>Agil_5.1</i>	<i>Überblick über agile Artefakte</i>
<i>Agil_5.2</i>	<i>Verwaltung von Bedürfnissen/Anforderungen durch ein Product Backlog.</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Agile Zeremonien

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	8
2	Titel des Kursmoduls	Agile Zeremonien
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Besprechungen gehören zu unserem täglichen Leben und sind für die Bewältigung komplexer Aufgaben unerlässlich, da sie eine wichtige Form der Kommunikation darstellen. Normalerweise verbrauchen sie eine beträchtliche Menge an Zeit und Ressourcen, weshalb sie effektiv verwaltet werden müssen.</p> <p>Agile Zeremonien sind Meetings mit festgelegter Dauer, Häufigkeit und Zielsetzung, die es uns ermöglichen, unsere Produktivität zu steigern. Genauer gesagt ist das Ziel dieser Treffen, sicherzustellen, dass der Plan des Projektteams gemäß dem Zeitplan ausgeführt wird, die Stakeholder zu verfolgen und einzubinden, die an den verschiedenen Projektphasen beteiligt sind, und den Teammitgliedern zu helfen, ihre Arbeit zu reflektieren. Agile Zeremonien sind in der Regel Elemente des agilen Scrum-Frameworks.</p>
4	Wissensgebiet	Agile Methoden Agile Meetings Agile Zeremonien
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Zu beschreiben, was agile Zeremonien sind. • Vorstellung der verschiedenen Arten von agilen Zeremonien • Beschreibung der wichtigsten Aspekte jeder einzelnen agilen Zeremonie, z. B.: Teilnehmer, Häufigkeit, Dauer usw. • Darstellung der Unterschiede zwischen den verschiedenen agilen Rahmenwerken bei den agilen Zeremonien. • Präsentation bewährter Verfahren zur Durchführung von Sitzungen
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Definieren, was agile Zeremonien sind	
LOut2	Bestimmung der Teammitglieder, die an jeder Zeremonie teilnehmen sollen	
LOut3	Herausforderungen bei jeder Zeremonie zu identifizieren	

2. Niveau des Verstehens	
LOut4	Agile Zeremonien beschreiben
LOut5	Die Rolle der einzelnen Zeremonien zu erklären
LOut6	Beschreibung des Zwecks einer jeden Zeremonie
3. Anwendungsebene	
Lout 7	In der Lage sein, agile Zeremonien in einem Schul-/Klassenzimmerumfeld zu organisieren
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
8.1	<i>Einführung in agile Zeremonien</i>
8.2	<i>Agile Zeremonien in einem Klassenzimmer/Best Practices.</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Auswahl der digitalen Ressourcen

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	9
2	Titel des Kursmoduls	<i>Auswahl der digitalen Ressourcen</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Jedes Lern-/Lehrsetting ist anders. Die Unterschiede zeigen sich in den individuellen Fähigkeiten und Bedürfnissen der Lernenden. Die Lernenden können sich auch hinsichtlich ihres sozioökonomischen Hintergrunds unterscheiden. Die individuelle Zusammensetzung jeder Lerngruppe erfordert die Unterstützung durch digitale Ressourcen, die den Lernfortschritt aller gewährleisten.</i></p> <p><i>Die digitale Welt ist voll von Ressourcen und Anwendungen, die leicht für individuelle Lernzwecke ausgewählt und angepasst werden können. Die Teilnehmer dieses Moduls lernen verschiedene digitale Ressourcen kennen und verstehen deren Funktionen, Nutzbarkeit und Grenzen.</i></p> <p><i>Es ist die Aufgabe der Teilnehmer, eine oder mehrere digitale Ressourcen auszuwählen und sie in ihrem beruflichen Lern-/Lehrumfeld einzusetzen.</i></p> <p><i>Das Modul wird sie dabei unterstützen, verschiedene Ressourcen zu identifizieren, zu bewerten und auszuwählen, und die Teilnehmer in die Lage versetzen, Kriterien für ihr eigenes professionelles Lern-/Lehrumfeld aufzustellen, um das Lernen flexibler zu gestalten.</i></p>
4	Wissensgebiet	<i>Digitale Kompetenzen</i>
5	Lernziele	<p><i>Lernziele (4 bis 10) für das jeweilige Kursmodul</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Lernressourcen als digitale Ressourcen identifizieren</i> • <i>Individuelle Kriterien für das Auswahlverfahren aufstellen</i> • <i>Bei der Auswahl digitaler Ressourcen und der Planung ihres Einsatzes das jeweilige Lernziel, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe zu berücksichtigen.</i>
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Verschiedene Arten von digitalen Ressourcen identifizieren	
LOut2	Auflistung der Auswahlkriterien für verschiedene digitale Ressourcen	
LOut3	Digitale Ressourcen für verschiedene Lernzwecke auswählen	
2. Niveau des Verstehens		
LOut4	Skizzieren Sie den Zweck und den Bedarf an digitalen Ressourcen	
LOut5	Diskussion über den Zweck und den Bedarf an digitalen Ressourcen	

3. Anwendungsebene	
LOut6	Wählen Sie eine oder mehrere digitale Lernressourcen für Ihr professionelles Lern-/Lehrumfeld
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
LOut7	Nutzen Sie eine weitere digitale Lernressource für Ihr professionelles Lern-/Lehrsetting und erstellen Sie einen Unterrichtsplan
Lout8	Erstellen Sie ein Unterrichtsszenario und fügen Sie eine digitale Ressource hinzu Erstellen Sie ein Unterrichtsszenario und fügen Sie eine digitale Ressource hinzu
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
9.1	<i>Einführung in digitale Ressourcen</i>
9.2	<i>Auswahlkriterien für digitale Ressourcen</i>
9.3	<i>Auswahl der digitalen Ressourcen</i>
9.4	<i>Demonstration eines professionellen Lernszenarios, unterstützt durch eine digitale Ressource</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

* Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	10
2	Titel des Kursmoduls	Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Die digitale Revolution hat begonnen, die Bildungssysteme zu beeinflussen und zu verändern und zur Entwicklung neuer Lehr- und Lernansätze zu führen. Dies zeigt die Notwendigkeit einer neuen Pädagogik, die neue Technologien nutzt, das Lernen durch Zusammenarbeit fördert, die Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten unterstützt und Kreativität kultiviert.</p> <p>Vor allem Lehrer sollten das richtige Umfeld und Möglichkeiten für sinnvolles Lernen schaffen, die den Lernenden helfen, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entdecken und zu verbessern, insbesondere diejenigen, die den Bürger des 21. Jahrhunderts auszeichnen.</p> <p>Der Lehrer erleichtert also nicht nur das Lernen, sondern arbeitet kreativ und wählt aus einer breiten Palette von Strategien, die er mischt und an den jeweiligen Bildungskontext und die Bedürfnisse der Lernenden anpasst. In dieser Richtung sollten Lehrende und Lernende spezifische Fähigkeiten entwickeln, deren Grundlage die Fähigkeit ist, neue digitale Bildungsressourcen zu entwickeln und vorgefertigte zu bearbeiten und zu verändern.</p>
4	Wissensgebiet	Erstellen und Ändern digitaler Bildungsressourcen
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Auswahl eines geeigneten digitalen Werkzeugs für die Erstellung digitaler Bildungsmaterialien/Ressourcen in Abhängigkeit vom Bildungskontext und dem erwarteten Lernergebnis. • Erstellung von digitalem Lehrmaterial/Ressourcen entsprechend den Bildungsbedürfnissen der Auszubildenden. • Bearbeitung, Änderung und Anpassung des digitalen Lehrmaterials/der digitalen Ressource, um die erwarteten Lernergebnisse zu erzielen.
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	<u>Beschreiben Sie</u> das Konzept von OER.	
Lout2	<u>Nennen Sie</u> digitale Werkzeuge für die Erstellung von Lehrmaterial/Ressourcen.	
2. Verständnisebene		
Lout3	<u>Erkennen</u> der technischen Merkmale digitaler Werkzeuge für die Erstellung von Lehrmaterial/Ressourcen.	
3. Anwendungsebene		
Lout4	<u>Entwicklung von</u> digitalem Lehrmaterial / Ressourcen unter Verwendung von Werkzeugen wie	

	Software zur Erstellung von Folien, Plattformen für Online-Quizze, Erstellung von Lehrvideos usw.
Lout5	<u>Erstellung digitaler</u> Konzeptkarten und <u>Verwendung digitaler</u> Pinnwände.
Lout6	<u>Erweiterung/Änderung des</u> digitalen Bildungsmaterials/der digitalen Ressource in Abhängigkeit von dem Bildungsrahmen, in den es integriert wird, den festgelegten Spezifikationen, den Lernbedürfnissen der Auszubildenden und den erwarteten Lernergebnissen.
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Bewertungsebene	
UnitCode*,**	Unittitle
10.1	<i>Das Konzept von OER, Erstellen/Ändern von Concept Maps, kollaborativer Unterricht mit Padlet.</i>
10.2	<i>Erstellung/Änderung von digitalem Lehrmaterial mit Tools wie LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	11
2	Titel des Kursmoduls	Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Bildungsressourcen
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Pädagogen müssen einen Blick in die Zukunft werfen, um festzustellen, was getan werden sollte, um relevant zu sein und der Gesellschaft in Zukunft zu dienen. Das Bildungssystem wird die Lernenden auf Berufe vorbereiten, die es heute aufgrund der neuen Technologien und der Informationsexplosion nicht gibt.</i></p> <p><i>Die Nachfrage nach lebenslangem Lernen nimmt weltweit deutlich zu, denn um eine sinnvolle Beschäftigung zu finden, müssen die Bürger eine aktuelle und relevante Ausbildung erhalten.</i></p> <p><i>Digitale Kompetenz ist eine der Kompetenzen, die jeder Einzelne für seine persönliche Entfaltung und Entwicklung, seine aktive Bürgerschaft, seine soziale Eingliederung und seine Beschäftigung benötigt.</i></p> <p><i>Ein wichtiger Aspekt der digitalen Kompetenzen, über die Lehrkräfte und insbesondere Auszubildende verfügen müssen, um die Herausforderungen des neuen Zeitalters zu bewältigen, ist die Fähigkeit, Informationen und digitale Bildungsressourcen zu durchsuchen, zu bewerten und zu verwalten, digitale Ressourcen mit anderen Lehrkräften und/oder Auszubildenden zu teilen und die Sicherheit zu wahren.</i></p>
4	Wissensgebiet	Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Bildungsressourcen
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Zur gemeinsamen Nutzung von Ressourcen über Links oder als Anhänge, z. B. an E-Mails. • Ressourcen auf Online-Plattformen oder persönlichen oder organisatorischen Websites/Blogs zu teilen. • Beachtung möglicher urheberrechtlicher Einschränkungen bei der Nutzung, Wiederverwendung und Veränderung digitaler Ressourcen. • Ergreifung von Maßnahmen zum Schutz sensibler Daten und Ressourcen (z. B. Noten von Schülern, Prüfungen). • Gegebenenfalls Weitergabe von Verwaltungs- und Schülerdaten an Kollegen, Schüler und Eltern.
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	<u>Benennt</u> die Attribute und Rechte, die den Nutzern zugewiesen werden können, die Zugriff auf das freigegebene digitale Material haben.	
LOut2	<u>erkennt die</u> Kennzeichnung von Creative-Commons-Lizenzen <u>an</u> .	
LOut3	<u>Definiert</u> sensible personenbezogene Daten.	
2. Verständnisebene		

Lout4	<u>Erläutert</u> , wie digitale Ressourcen gemeinsam genutzt werden können
Lout5	<u>Gibt</u> Beispiele für die Verwendung von Attributen und Rechten, die den Nutzern zugewiesen werden können, die Zugriff auf das freigegebene digitale Material haben.
3. Anwendungsebene	
Lout6	<u>Teilen von</u> Bildungsinhalten in virtuellen Lernumgebungen oder durch Hochladen, Verlinken oder Einbetten, z. B. auf einer Kurs-Website oder einem Blog
Lout7	<u>Wendet</u> Lizenzen auf die online veröffentlichten digitalen Ressourcen <u>an</u> .
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
Lout8	<u>Den</u> Zugang zu digitalen Ressourcen gegebenenfalls <u>einschränken</u>
6. Bewertungsebene	
UnitCode*,**	Unittitle
11.1	<i>Creative-Commons-Lizenzen, sensible Daten und GDPR.</i>
11.2	<i>Gemeinsame Nutzung digitaler Bildungsressourcen.</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Kreativität

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	12
2	Titel des Kursmoduls	<p><i>Kreativität.</i></p> <p><i>Untertitel: Kreativität, abweichendes Denken und Innovation. Ein einfacher Leitfaden, wie man über den Tellerrand hinausschauen und neue Ideen entwickeln kann.</i></p>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Kreativität, divergentes Denken und Innovation gehören zu den Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts und sind nicht nur grundlegende Elemente der künstlerischen Ausbildung und Praxis, sondern auch einige der wichtigsten Ziele der MINT-Bildung. Kreativität wird als eine bewusste geistige Funktion definiert, zu der jeder Mensch bis zu einem gewissen Grad fähig ist. Sie entfaltet sich durch einen erkennbaren Prozess und wird durch die Einzigartigkeit und Nützlichkeit des Ergebnisses bestätigt. Kreatives Denken und Innovation gehen also Hand in Hand. Die Entwicklung der Forschung und der ständige Bedarf an Innovation haben der Fähigkeit zur Kreativität ganz andere Dimensionen verliehen und sie zu einem Vorrecht für andere kreative Bereiche als die Kunst gemacht, z. B. für die Wissenschaft, die Mathematik, das Ingenieurwesen und die Architektur. In der heutigen Welt bedeutet Kreativität die Fähigkeit, zu visualisieren, zu spekulieren, neue Verbindungen herzustellen und eine Vielzahl von alternativen Interpretationen eines Konzepts oder eine Vielzahl von Lösungen für ein Problem zu finden. Darüber hinaus zeigt die Forschung, dass kreatives Denken nicht ausschließlich an Talent gebunden ist, sondern dass es bei jedem Einzelnen durch Übung und ein angemessen ermutigendes Bildungsumfeld verbessert werden kann. Dieses Modul erklärt das Konzept der Kreativität, definiert ihre grundlegenden Merkmale, unterstreicht ihre Nützlichkeit für die heutige Denkweise und zeigt Wege auf, wie sie bei jedem Einzelnen gefördert werden kann, um einen kreativeren und innovativeren Weg in die Zukunft zu gehen.</i></p>
4	Wissensgebiet	<i>Kreativität; Innovation; Divergentes Denken; Visualisierung; Problemlösung</i>
5	Lernziele	<p><i>Die Lernziele dieses Moduls sind die folgenden:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Eine kurze Einführung in das Konzept der Kreativität zu geben</i> <i>• Seine grundlegenden Merkmale zu definieren</i> <i>• Die Verbindung zwischen Kreativität und Innovation herstellen</i> <i>• Darstellung der Anwendungen von Kreativität in der heutigen Denkweise</i> <i>• Aufzeigen von Möglichkeiten zur Entwicklung der Fähigkeit zur Kreativität</i> <i>• Bereitstellung einfacher Übungen, die die Fähigkeit zur Kreativität verbessern können</i>

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich ⁺ (Bloom-Taxonomie)	
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:
1. Wissensstand	
LOut1	<u>Definieren Sie</u> den Begriff "Kreativität".
2. Verständnisebene	
LOut2	<u>Veranschaulichung der</u> grundlegenden Merkmale von Kreativität
3. Anwendungsebene	
Lout3	Kreativität und Innovation <u>in Beziehung setzen</u>
4. Analyseebene	
Lout4	<u>Entdecken Sie</u> die Anwendungen des kreativen Denkens im Alltag
5. Syntheseebene	
Lout5	Techniken zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten <u>zusammenstellen</u>
6. Bewertungsebene	
LOut6	Übungen zur Verbesserung der kreativen Fähigkeiten <u>empfehlen</u>
UnitCode*,**	Unittitle
12.1	<i>Kreativität und kreatives Denken. Woher weiß ich, ob ich ein kreativer Denker bin?</i>
12.2	<i>Warum sollte ich kreativ sein? Der Weg zum kreativen Denken.</i>
12.3	<i>Kreativität und Innovation. Zwei Konzepte, ein Ziel.</i>
12.4	<i>Wir sollten unser Gehirn auf kreative Denkmuster trainieren.</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

⁺ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Zeitmanagement

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	13
2	Titel des Kursmoduls	Zeitmanagement
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Unter Zeitmanagement versteht man die Fähigkeit, die eigene Zeit produktiv und effizient zu nutzen, um die gesetzten Ziele zu erreichen. Die Arbeit in einem agilen Umfeld kann aus Sicht des Zeitmanagements eine Herausforderung darstellen, da sich die Dinge zunehmend ändern und Flexibilität erforderlich ist. Daher ist es wichtig, die Teilnehmer mit Werkzeugen, Techniken und Fähigkeiten auszustatten, um in einem solchen Umfeld erfolgreich zu sein.</p> <p>Die Teilnehmer lernen, ihre Zeit zu planen und zu organisieren, einen angemessenen Zeitrahmen einschließlich Pufferzeiten festzulegen. Außerdem lernen sie, Prioritäten zu setzen, einschließlich der Frage, was, wann und wie sie delegieren und wie sie nachfassen können. Sie werden auch Techniken des Selbstmanagements erlernen, um Aufschieberitis und Zeitfresser zu minimieren. Sie werden in der Lage sein, mit Situationen umzugehen, in denen sie sich überfordert fühlen.</p>
4	Wissensgebiet	Querschnittskompetenzen und persönliche Kompetenzen
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • in der Lage sein, Personen produktiv und effizient zu planen und zu organisieren, einschließlich der Festlegung realistischer Zeitrahmen für Aufgaben • In der Lage sein, in Echtzeit Prioritäten zu setzen • in der Lage sein, die Zusammenarbeit im Team effizient zu gestalten • Delegieren können und Folgemaßnahmen ergreifen können

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich ⁺ (Bloom-Taxonomie)	
Code	<p>Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)</p> <p>Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:</p>
1. Wissensstand	
LOut1	Erkennen von unerwünschten Verhaltensweisen der Stakeholder, die zu Zeitverschwendung und Zaudern führen.
LOut2	Ermitteln Sie, wie viel Zeit für die Erledigung einer Aufgabe benötigt wird.

LOut3	Ermittlung der wichtigsten Prioritäten in Echtzeit in Bezug auf ihre Ziele.
2. Niveau des Verstehens	
LOut4	Unterscheiden Sie, welche Arten von Aufgaben delegiert werden können.
LOut5	Unterscheiden Sie, welche Arten von Aufgaben eliminiert werden können.
3. Anwendungsebene	
LOut6	Effiziente Nutzung der Zeit.
LOut7	Einsatz von Zeitmanagementinstrumenten und verschiedenen Selbstmanagementtechniken.
4. Analyseebene	
LOut8	Analyse der Aufgaben nach ihrer Dringlichkeit und Wichtigkeit.
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
13.1	<i>Aufgabe zur Selbsteinschätzung</i>
13.2	<i>Einführung</i>
13.3	<i>Mind Map</i>
13.4	<i>Eisenhower-Matrix</i>
13.5	<i>Fallstudie</i>
13.6	<i>Aufschieberitis und andere Zeitfresser</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Problemlösung und Entscheidungsfindung

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	14
2	Titel des Kursmoduls	<i>Problemlösung und Entscheidungsfindung</i>
3	<i>Beschreibung des Kursmoduls</i>	<p><i>In agil arbeitenden Teams ist es wichtig, dass man in der Lage ist, bei auftretenden Hindernissen zu handeln. Es ist von entscheidender Bedeutung, die Ursache des aufgetretenen Problems zu ermitteln und danach die am besten geeignete Lösung zu finden und anzuwenden. All dies muss schnell und kostengünstig geschehen, daher ist es wichtig, dass die Teilnehmer ihre Fähigkeiten zur Problemlösung und Entscheidungsfindung entwickeln.</i></p> <p><i>Sie müssen über ausgeprägte analytische Fähigkeiten verfügen, um eine Ursache zu finden und praktikable Lösungen zu ermitteln. Außerdem müssen sie in der Lage sein, die Interessengruppen und ihre Bedürfnisse zu verstehen und mit ihnen zu kommunizieren, sowohl bei der Informationsbeschaffung als auch beim Verkauf der Lösung an sie. Darüber hinaus müssen sie mit verschiedenen Brainstorming-Techniken vertraut sein, die bei der Arbeit mit einer Gruppe eingesetzt werden können. Es ist ratsam, dass die Teilnehmer in der Lage sind, die Design-Thinking-Methodik anzuwenden. Schließlich müssen die Teilnehmer auch bereit und in der Lage sein, die Verantwortung für eine Entscheidung und das weitere Vorgehen zu übernehmen.</i></p>
4	Wissensgebiet	<i>Querschnittskompetenzen und persönliche Kompetenzen</i>
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Grundlegende Konzepte der Problemlösung</i> • <i>Lernen Sie, wie man eine Ursachenanalyse durchführt</i> • <i>Lernen Sie, wie man eine vergleichende Analyse durchführt</i> • <i>Über den Tellerrand schauen können</i> • <i>Entwicklung der Fähigkeit zu kreativem Denken</i> • <i>Die Fähigkeit zum aktiven Zuhören entwickeln</i> • <i>Lernen, wie man Design Thinking einsetzt</i> • <i>Mindmapping und andere Brainstorming-Techniken anwenden können</i> • <i>Lernen, wie man Verantwortung übernimmt</i> • <i>Das Konzept der Empathie verstehen</i> • <i>Kommunikationsfähigkeiten entwickeln</i> • <i>Fähigkeiten zum Verkauf von Lösungen entwickeln</i>

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)

Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:
1. Wissensstand	
LOut1	Identifizieren Sie die Grundursache
LOut2	Wählen Sie eine geeignete Lösung
LOut3	Beschreiben Sie die Methodik des Design Thinking
2. Niveau des Verstehens	
LOut4	Bedürfnisse in Lösungen umwandeln
3. Anwendungsebene	
LOut5	Nachweis der Fähigkeit zu kreativem Denken
Lout6	In der Lage sein, eine geeignete Lösung zu wählen
4. Analyseebene	
Lout7	Daten vergleichen zu können
5. Stufe der Synthese	
Lout8	In der Lage sein, eine Lösung für ein gegebenes praktisches Problem zu entwerfen
6. Ebene der Bewertung	
LOut9	Fähigkeit, die Bedürfnisse der verschiedenen Interessengruppen zu beurteilen
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
14.1	<i>Reflexion vor dem Kurs</i>
14.2	<i>Problemlösung und Ursachenanalyse</i>
14.3	<i>Strategien und Werkzeuge zur Problemlösung</i>
14.4	<i>Entscheidungsfindung und Design Thinking</i>
14.5	<i>Einige andere Entscheidungstechniken</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Digitale Problemlösung

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	15
2	Titel des Kursmoduls	Digitale Problemlösung
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Der Bereich der digitalen Problemlösungskompetenz hat 4 Dimensionen und umfasst die Kompetenzen, technische Probleme zu lösen, Bedürfnisse und technologische Antworten zu erkennen, digitale Technologie kreativ zu nutzen und digitale Kompetenzlücken zu erkennen. Das Lösen technischer Probleme bezieht sich auf die Identifizierung technischer Probleme bei der Bedienung digitaler Umgebungen oder bei der Nutzung digitaler Umgebungen und auf deren Lösung. Die Ermittlung von Bedürfnissen und technologischen Antworten umfasst die Bedarfsermittlung, Identifizierung, Bewertung, Auswahl und Nutzung digitaler Werkzeuge zur Problemlösung und Anpassung digitaler Umgebungen an persönliche Bedürfnisse. Kreative Nutzung digitaler Technologie, um digitale Technologien und Werkzeuge zu nutzen, um Wissen zu schaffen, um konzeptionelle Probleme und Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu verstehen. Schließlich bezieht sich das Erkennen von digitalen Kompetenzlücken auf das Verständnis dafür, wann die digitalen Kompetenzen einer Person oder die eigenen digitalen Kompetenzen verbessert oder aktualisiert werden müssen, und auf die Fähigkeit, diesen Prozess zu unterstützen.</p>
4	Wissensgebiet	Digitale Kompetenzen
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Klassifizierung der Probleme • Einführung in Problemlösungsmethoden. • Kreativer Einsatz digitaler Technologie zur Problemlösung. • Bedarfsermittlung, Identifizierung, Bewertung und Auswahl digitaler Werkzeuge zur Problemlösung

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)

Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)
	Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:
1. Wissensstand	
LOut1	Probleme kategorisieren zu können
LOut2	in der Lage sein, Lösungen für Probleme zu finden
LOut3	In der Lage sein, digitale Werkzeuge zur Problemlösung zu nutzen
2. Niveau des Verstehens	
LOut4	Auswahl der geeigneten Technologien für verschiedene Problemstellungen
Lout5	Entwicklung alternativer Lösungen für Probleme

3. Anwendungsebene	
LOut6	Nutzung digitaler Hilfsmittel für verschiedene Arten von Problemen im Klassenzimmer.
4. Analyseebene	
Lout7	Probleme mit Hilfe digitaler Werkzeuge zu analysieren
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
15.1	<i>Grundlagen des Problemlösens</i>
15.2	<i>Digitale Werkzeuge zur Problemlösung</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Umgang mit Ambiguität

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	16
2	Titel des Kursmoduls	<i>Umgang mit Ambiguität</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Mehrdeutige Situationen können in unserem Alltag auftreten, insbesondere bei der Bewältigung komplexer Aufgaben und Projekte. Sie sind in der Regel dadurch gekennzeichnet, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt Informationen über eine Situation ganz oder teilweise fehlen oder nicht konsistent sind.</i></p> <p><i>Fehlende Informationen wirken sich auf die Entscheidungsfindung aus und lösen häufig negative Gefühle wie Stress oder Angst aus, was sich langfristig auf die Arbeitszufriedenheit auswirken kann.</i></p> <p><i>Mehrdeutige Situationen zu erkennen und effektiv zu bewältigen ist eine wichtige Kompetenz, die am Arbeitsplatz des 21. Jahrhunderts benötigt wird.</i></p> <p><i>Die Teilnehmer dieses Kurses erhalten eine Einführung in das Konzept der Ambiguität im Kontext des projektbasierten Lernens. Sie lernen die verschiedenen Strategien kennen, die Menschen anwenden, um Ambiguität anzunehmen und zu überwinden.</i></p> <p><i>Die Teilnehmer werden auch mit verschiedenen lehrerfreundlichen Übungen zur Bewältigung von Mehrdeutigkeiten vertraut gemacht.</i></p> <p><i>Als praktische Aktivität werden die Teilnehmer ein Unterrichtsszenario auf der Grundlage des neu erworbenen Wissens erstellen.</i></p>
4	Wissensgebiet	<p><i>Umgang mit Ambiguität</i></p> <p><i>Ambiguitätstoleranz</i></p> <p><i>Projektbasiertes Lernen</i></p> <p><i>Navigieren in der Ambiguität</i></p>
5	Lernziele	<p><i>Die Lernziele für die Auszubildenden in diesem Modul sind die folgenden:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Die Quellen der Mehrdeutigkeit zu identifizieren</i> <i>• Die Bedeutung von Mehrdeutigkeit im Kontext von projektbasiertem Lernen verstehen</i> <i>• Strategien zum Aufbau von Ambiguitätstoleranz aufzeigen</i> <i>• Mehrdeutige Situationen üben und über sie nachdenken</i> <i>• Ein Lernszenario erstellen, das eine mehrdeutige Situation enthält</i>
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	<p>Lernergebnis</p> <p>Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:</p>	

1. Wissensstand	
LOut1	Verschiedene Quellen von Mehrdeutigkeit auflisten
LOut2	Verschiedene Strategien für den Umgang mit Mehrdeutigkeit auflisten
2. Niveau des Verstehens	
Lout3	Beschreiben Sie das Konzept der Ambiguitätstoleranz (ToA)
Lout4	das Konzept der Mehrdeutigkeit im Rahmen des projektbasierten Lernens zu verstehen
3. Anwendungsebene	
Lout5	Entdecken Sie die Nützlichkeit von Strategien, die Ambiguität annehmen und bewältigen
LOut6	Demonstration der Anwendbarkeit von Strategien gegen Ambiguität in Ihrem beruflichen Lern-/Lehrumfeld
4. Analyseebene	
LOut7	Wählen Sie eine oder mehrere Übungen aus, die sich für die Anwendung in der Klasse eignen, je nach den Gegebenheiten der jeweiligen Lernumgebung.
5. Stufe der Synthese	
LOut8	Anwendung von Strategien in einer mehrdeutigen Situation in einem projektbasierten Lernszenario.
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
16.1	Einführung in die Ambiguität
16.2	<i>Wie man mehrdeutige Situationen annimmt und sie meistert</i>
16.3	<i>Navigieren durch Mehrdeutigkeit</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Kritisches Denken

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	17
2	Titel des Kursmoduls	Kritisches Denken
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Kritisches Denken bezieht sich auf die Fähigkeit, Informationen objektiv zu analysieren und begründete Urteile zu fällen, und beinhaltet die Fähigkeit, Datenquellen, Fakten, Erfahrungen und Forschungsergebnisse zu bewerten, um Entscheidungen zu treffen.</p> <p>Das Modul konzentriert sich auf Informationsquellen, Argumentation und bietet den Lernenden Instrumente/Methoden, um ihr kritisches Denken zu fördern.</p>
4	Wissensgebiet	Kritisches Denken; Kritische Argumentation
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Verbindung zwischen verschiedenen Schulfächern herstellen • Ungereimtheiten, Schwächen und Fehler in der Argumentation aufdecken • Den Schülern die intellektuellen Werkzeuge an die Hand geben, die sie brauchen, um kritisch zu argumentieren • Unterstützung der Schüler beim Erlernen des Denkens in den Schlüsselkonzepten der Fächer und Disziplinen.
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Den Prozess der Argumentation <u>erkennen</u>	
LOut2	Informationsquellen <u>auswählen und bewerten</u>	
LOut3	Falsche Argumentation <u>erkennen</u>	
2. Niveau des Verstehens		
LOut4	den logischen Weg zwischen Fächern und Disziplinen <u>zu erklären</u>	
LOut5	Ungereimtheiten, Schwächen und Fehler in verschiedenen Themenbereichen <u>erkennen</u>	
3. Anwendungsebene		
LOut6	<u>Anwendung des agilen Ansatzes</u> des kritischen Denkens auf den täglichen Unterricht	
4. Analyseebene		
5. Stufe der Synthese		
6. Ebene der Bewertung		
Einheit Code*, **		Titel der Einheit

17.1	<i>Wie man kritisch denkt</i>
17.2	<i>Wie es ausgeht - logische Argumentation in Schulfächern</i>
17.3	<i>Kritisches Denken und Agilität</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

* Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Unternehmerisches Denken

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	18
2	Titel des Kursmoduls	Unternehmerisches Denken
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Die Arbeiter und Unternehmer von morgen sind die Kinder, die heute zur Schule gehen. Je mehr Kenntnisse und Fähigkeiten sie haben, desto besser sind sie in der Lage, zu leben, zu arbeiten und zu schaffen.</p> <p>Um als Unternehmer erfolgreich zu sein, müssen Lehrer darauf vorbereitet sein, ihre unternehmerische Denkweise, ihre Fähigkeiten und Kompetenzen entweder als Lehrer oder als Angestellte an einer Schule zu verstehen, zu entwickeln und anzuwenden.</p> <p>Dieses Modul führt Lehrer in die Schlüsselkonzepte des Unternehmertums und der Unternehmensentwicklung ein. Darüber hinaus werden die Auszubildenden mit den grundlegenden Konzepten des Unternehmertums als Kompetenz, entsprechend dem EntreComp-Rahmen, vertraut gemacht. Schließlich werden die Teilnehmer in der Lage sein, Geschäftsideen, -pläne und -fähigkeiten mit Hilfe von Instrumenten und Techniken wie dem Business Canvas anzuwenden und zu entwickeln.</p>
4	Wissensgebiet	<p>Unternehmertum</p> <p>Unternehmerisches Denken</p> <p>Unternehmerische Fähigkeiten</p> <p>Unternehmensplanung</p> <p>Unternehmertum im Bildungswesen</p>
5	Lernziele	<p>Die Lernziele für die Auszubildenden in diesem Modul sind die folgenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen und Erklären der Begriffe des Unternehmertums und Erkennen typischer Merkmale erfolgreicher Unternehmer. • Die Phasen des unternehmerischen Prozesses zu beschreiben. • Betrachtung des Unternehmertums als transversale Kompetenz auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens. • In der Lage sein, eine innovative Idee zu entwickeln • Einen Geschäftsplan entwickeln können • In der Lage sein, Unternehmertum im Klassenzimmer zu unterrichten
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)	
	Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Beschreiben Sie die grundlegenden Konzepte des Unternehmertums und die Merkmale von Unternehmern.	
LOut2	Identifizierung der verschiedenen Rollen eines Unternehmers.	
LOut3	Beschreiben Sie die unternehmerischen Kompetenzbereiche auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens.	
LOut4	Skizzieren Sie einige wichtige unternehmerische Haltungen.	

2. Niveau des Verstehens	
Lout5	Beschreiben Sie verschiedene Techniken zur Ideenfindung
3. Anwendungsebene	
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
<i>Agil_18.1</i>	Einführung in das Unternehmertum
<i>Agil_18.2</i>	Strategie und Unternehmertum
<i>Agil_18.3a&3b</i>	Von der Geschäftsidee und Geschäftsplanung zum Erfolg
<i>Agil_18.4</i>	Unternehmertum im Bildungswesen

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Soziale Kompetenzen

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	19
2	Titel des Kursmoduls	Soziale Kompetenzen
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p>Soziale Kompetenzen sind die Fähigkeiten, die es den Menschen ermöglichen, angemessene Verhaltensweisen zu zeigen, die es ihnen erlauben, Beziehungen zu anderen einzugehen, sich problemlos in der sozialen Gruppe zurechtzufinden, sich in die Gruppe einzugliedern und sich der Umgebung und dem Kontext anzupassen.</p> <p>Das Modul vermittelt den Teilnehmern alle Informationen über soziale Kompetenzen, wie sie entwickelt werden können und fördert die Entwicklung positiver und sozialer Kompetenzen.</p>
4	Wissensgebiet	Soziale Kompetenzen; Kommunikation; Kooperation; Konflikte
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Informationen über soziale Kompetenzen im Unterricht anerkennen • Aktivieren Sie positive Beziehungsformen mit Schülern • Schaffung eines friedlichen Schulumfelds, um positive zwischenmenschliche Beziehungen zu fördern und zu erleben • Förderung der zwischenmenschlichen Fähigkeiten der Schüler
Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)		
Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs) Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:	
1. Wissensstand		
LOut1	Mindestens 3 soziale Fähigkeiten <u>definieren</u> , <u>benennen</u> und <u>erkennen</u>	
LOut2	<u>Definieren Sie</u> die Merkmale eines positiven schulischen Umfelds	
2. Niveau des Verstehens		
LOut3	Soziale Fähigkeiten in Bezug auf das Sozialverhalten von Schülern <u>klassifizieren</u>	
LOut4	<u>Geben Sie Beispiele</u> für die Förderung positiver Beziehungen zu Schülern	
LOut5	Die richtige soziale Kompetenz in verschiedenen Situationen im Klassenzimmer <u>auswählen</u>	
3. Anwendungsebene		
LOut6	Eine soziale Kompetenz in einem realen Klassenzimmer richtig <u>anwenden</u>	
4. Analyseebene		
5. Stufe der Synthese		
6. Ebene der Bewertung		
Einheit Code*,**		Titel der Einheit

19.1	<i>Soziale Kompetenzen: Definitionen und zugehörige Verhaltensweisen</i>
19.2	<i>Vermittlung sozialer Kompetenzen</i>
19.3	<i>Unterrichtspläne - Soziale Kompetenzen für Teamarbeit</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Aktives Einbinden der Lernenden

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	20
2	Titel des Kursmoduls	<i>Aktive, engagierte Lernende</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Es gibt eine Vielzahl von Instrumenten, die Pädagogen dabei helfen, Lernende zu engagieren und den kreativen Prozess zu unterstützen. Erstens ist es wichtig, dass die Lehrkräfte über diese Werkzeuge Bescheid wissen und mit ihnen vertraut sind. Zweitens müssen sie in der Lage sein, sie in einer Gruppen- oder Einzelarbeit sowohl in einem Online- als auch in einem Offline-Szenario anzuwenden. Drittens müssen sie in der Lage sein, zu unterscheiden, wann sie ein digitales Werkzeug einsetzen und wann andere Ressourcen fruchtbarer wären.</i></p> <p><i>Die Teilnehmer werden mit verschiedenen Werkzeugen für Brainstorming und kreative Zusammenarbeit vertraut gemacht. Sie lernen, wie sie mit diesen Werkzeugen Workshops vorbereiten und moderieren können, einschließlich Techniken, die eine aktive Teilnahme unterstützen. Darüber hinaus lernen sie, wie man die Mind-Mapping-Technik anwendet, bestehende Mind-Mapping-Tools nutzt und mit ihnen sowohl auf individueller Ebene als auch in einer Gruppensitzung arbeitet. Darüber hinaus lernen sie digitale Tools zur Unterstützung der Gruppendynamik kennen (Tools für Eisbrecher, Warm-ups, Energizer und Wrap-ups). Sie lernen auch effiziente Techniken zur Förderung und Erleichterung von Gruppendiskussionen in einer Online-Umgebung und zur Gestaltung ansprechender Online-Meetings.</i></p>
4	Wissensgebiet	<i>Digitale Kompetenzen</i>
5	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nutzen Sie Werkzeuge für die Online-Zusammenarbeit wie interaktive Whiteboards.</i> • <i>Förderung der aktiven Beteiligung in allen digitalen Online- und Offline-Bereichen.</i> • <i>Verwenden Sie die Mind-Mapping-Technik sowohl online als auch offline.</i> • <i>Nutzen Sie digitale Tools zur Unterstützung der Gruppendynamik.</i> • <i>Förderung und Moderation einer Gruppendiskussion in einer Online-Umgebung.</i> • <i>Erstellen Sie ansprechende Online-Meetings.</i>

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)

Code	<p>Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)</p> <p>Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:</p>
------	--

1. Wissensstand	
LOut1	Auflistung digitaler Tools für die Zusammenarbeit im Team
LOut2	Erkennen von Instrumenten, die für ein bestimmtes Ergebnis geeignet sind
2. Niveau des Verstehens	
LOut3	Erkennen Sie die Unterschiede in der Arbeit mit einer Gruppe online und offline.
LOut4	Erkennen, welche Instrumente und Ansätze den individuellen Bedürfnissen einer bestimmten Gruppe und Situation entsprechen.
3. Anwendungsebene	
LOut5	Probleme durch kreative, gemeinschaftliche Gruppenarbeit lösen
LOut6	Anwendung der Mindmapping-Technik in Einzel- und Gruppenarbeit sowohl online als auch offline.
4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
LOut7	Strategien für die aktive Teilnahme an einer Online- und Offline-Gruppenarbeit unter Verwendung digitaler Werkzeuge entwickeln
6. Ebene der Bewertung	
LOut8	Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen.
Einheit Code*,**	Titel der Einheit
20.1	<i>Bewertung vor dem Kurs</i>
20.2	<i>Einführung von aktivem Engagement, entsprechenden digitalen Tools und Gamification-Funktionen</i>
20.3	<i>Die Beispiele für die verschiedenen Phasen des Unterrichts</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.

+ Lernergebnisse für den affektiven und den psychomotorischen Bereich können auch geschrieben werden

Erstellung digitaler Inhalte

Bitte füllen Sie diese Vorlage für die Ihnen zugewiesene Zuständigkeit aus (weiße Felder).

TB1: KURSMODULBESCHREIBUNG		
1	Kurs Modulcode	21
2	Titel des Kursmoduls	<i>Erstellung digitaler Inhalte</i>
3	Beschreibung des Kursmoduls	<p><i>Das Ziel dieses Moduls ist es,;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>a) die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte erörtern</i> <i>b) Leitlinien für die Entwicklung solcher Inhalte bereitstellen</i> <i>c) das Konzept des Schutzes des geistigen Eigentums vorzustellen und das wichtige Thema des Urheberrechts zu erläutern</i> <i>d) Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes Material zu ermitteln, das bei der Erstellung digitaler Inhalte verwendet werden kann</i> <i>e) Werkzeuge vorzustellen, mit denen digitale Inhalte verschiedener Art erstellt und/oder verändert werden können</i>
4	Wissensgebiet	<i>Digitale Kompetenzen</i>
5	Lernziele	<p><i>Die wichtigsten Lernziele sind, die Teilnehmer mit den folgenden Themen vertraut zu machen;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• das Konzept der Schaffung digitaler Inhalte und seine wichtigsten Merkmale</i> <i>• Urheberrecht, die Bedeutung der fairen Nutzung</i> <i>• Quellen für verfügbares Material zur Verwendung</i> <i>• Werkzeuge zur Erstellung und/oder Änderung digitaler Inhalte</i>

Lernergebnisse für den kognitiven Bereich* (Bloom-Taxonomie)

Code	Lernergebnis (bitte unterstreichen Sie das Verb und den Begriff des verwendeten Wissensbereichs)
	Nach Abschluss dieses Moduls sind die Lernenden in der Lage:
1. Wissensstand	
LOut1	die Vorteile und Herausforderungen der Erstellung digitaler Inhalte zu beschreiben
LOut2	die sechs Phasen der Erstellung digitaler Inhalte nennen
LOut3	die Arten des Schutzes von geistigem Eigentum nennen
Lout4	bei der Erstellung digitaler Inhalte Quellen für nicht urheberrechtlich geschütztes Material auswählen
LOut5	die geeigneten Werkzeuge für die Erstellung oder Änderung digitaler Inhalte zu ermitteln
2. Niveau des Verstehens	
LOut6	zwischen den verschiedenen Lizenzierungsmodellen zu unterscheiden
3. Anwendungsebene	
LOut7	originelle digitale Inhalte für den Unterricht zu produzieren

4. Analyseebene	
5. Stufe der Synthese	
6. Ebene der Bewertung	
Einheit Code*, **	Titel der Einheit
21.1	<i>Grundlagen der Erstellung digitaler Inhalte</i>
21.2	<i>Urheberrechts- und Lizenzierungsfragen</i>
21.3	<i>Tools für die Erstellung digitaler Inhalte</i>
21.4	<i>Demonstration der Erstellung digitaler Inhalte</i>

(*) Eine Einheit (Lernaktivität) sollte etwa 1-2 Stunden umfassen.

(**) Bitte füllen Sie für jede oben angegebene Einheit eine Tabelle TB2 aus.



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

