

Innovatives agiles
projektbasiertes
Lernen



Agile2Learn

Curriculum

Anhang V

Bewertung

Praktischer Einsatz pro Modul

TB3b-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 V</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	31
Digitale Problemlösung	33
Umgang mit Ambiguität	35
Kritisches Denken	37
Unternehmerisches Denken	39
Soziale Kompetenzen	41
Aktives Einbinden der Lernenden	43
Erstellung digitaler Inhalte	45

Projektbeginn (Planung)

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Trello-Tool für die Erstellung eines Produkt-Backlogs verwenden</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>Nicht verfügbar</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>Der Code der Lernaktivität (Einheit) gehört zu 1.3a</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Laut Scrum.org ist das Product Backlog eine auftauchende, geordnete Liste dessen, was zur Verbesserung des Produkts benötigt wird. https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog</i></p> <p><i>Das Product Backlog enthält eine Liste von User Stories. Eine ausführliche Liste von Beispielen für User Stories finden Sie unter https://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example</i></p>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument Hypertext</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument Hypertext</i>	
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60 Minuten</i>
9	Schlüsselwörter	<i>User Stories, Product Backlog, kollaborative Werkzeuge</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut10 Das anfängliche Product Backlog mit Hilfe von User Stories erstellen</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<p><i>Diese Aufgabe ist die folgende:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Besuchen Sie die Trello-Website und erstellen Sie ein Konto. Trello ist ein Online-Zusammenarbeitstool im agilen Stil. Für weitere</i>

		<p>Informationen und die Registrierung auf der Website besuchen Sie bitte https://trello.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie können die folgenden youtube-Videos nutzen, die erklären, wie man Trello für Scrum-Projekte verwendet: <ul style="list-style-type: none"> ○ https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I ○ https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U • Sie können 2-3 Personen einladen, gemeinsam zu arbeiten. • In Trello können Sie eine Vorlage für die Erstellung eines Scrum Boards verwenden. Verwenden Sie den Menüpunkt Templates und suchen Sie dann entweder nach agile oder scrum template. • Verwenden Sie diese Vorlage, um Ihr Product Backlog zu erstellen • Erstellen Sie 4-5 einfache User Stories für ein Produkt Ihrer Wahl.
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	<ul style="list-style-type: none"> • Produktrückstand https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog • Beispiele für Anwenderberichte https://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example • Trello-Produktvideo https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	5 Anwenderberichte
14	Exemplarische Antwort	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für Anwenderberichte https://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example

Agile Methoden und Grundlagen

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Verwenden Sie ein Werkzeug für die Sprintplanung</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>Nicht verfügbar</i>		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>Der Code der Lernaktivität (Einheit) gehört zu 2.1.a</i>		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Laut dem Scrum_Guide</i> https://scrumguides.org/download.html <i>"Sprint Planning leitet den Sprint ein, indem es die für den Sprint durchzuführende Arbeit festlegt. Der daraus resultierende Plan wird durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum-Teams erstellt." Eine ausführlichere Beschreibung findet sich auf Seite 8 des Scrum-Leitfadens. Während der Sprintplanung müssen wir die Größe der User Stories schätzen. Zu diesem Zweck verwenden wir verschiedene Techniken. Eine der beliebtesten Techniken ist der Planungspoker, ein Gruppenentscheidungsinstrument, das auf Konsens beruht. Es ermöglicht uns zu entscheiden, ob der Aufwand für eine User Story klein, mittelgroß, sehr groß usw. ist. Es ist durchaus üblich, dafür T-Shirt-Größen zu verwenden. Eine genauere Beschreibung des Planungspokers finden Sie unter https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker.</i></p>		
5	Sprache	<i>DE</i>		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60 Minuten</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Agil, Scrum, Planungspoker</i>		

10	Lernergebnisse (LOut)	LOut5 Eine agile Methodik detailliert beschreiben können LEut6 Fähigkeit, zwei agile Prinzipien im Unterricht praktisch anzuwenden
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<p><i>Dieser Auftrag kann wie folgt ausgeführt werden:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Erstellen Sie ein Konto für die Nutzung des Tools https://play.panningpoker.com 2) Laden Sie 2-3 Personen zum gemeinsamen Spiel ein. Auf der folgenden Seite finden Sie eine Anleitung, wie Sie Planungspoker spielen können https://www.planningpoker.com/faq/ 3) Verwenden Sie 4-5 einfache Benutzergeschichten. Beispiele für einfache User Stories finden Sie unter User Stories and User Story Examples von Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com) 4) Schreiben Sie eine Bewertung, wie der Planungspoker eingesetzt wurde und welche Vor- und Nachteile diese Methode Ihrer Meinung nach hat.
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	<ul style="list-style-type: none"> • Scrum_Guide https://scrumguides.org/download.html • Ein kurzer Überblick über den Planungspoker https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker • Einfache Anwenderberichte Benutzergeschichten und Beispiele für Benutzergeschichten von Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com) • Was ist Planning Poker und wie funktioniert es? https://chisellabs.com/blog/planning-poker/
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	200 Wörter
14	Exemplarische Antwort	<i>Was ist Planning Poker und wie funktioniert es?</i> https://chisellabs.com/blog/planning-poker/

Digitale Zusammenarbeit auf Berufs- und Lernebene

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Einführung von Tools für die Zusammenarbeit</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	3.3
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	3.2, 3.3, 3.4
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Schauen Sie sich die in 3.2, 3.3 und 3.4 vorgestellten Tools für die digitale Zusammenarbeit und die Art ihrer Nutzung an. Wählen Sie ein (oder mehrere) Tool(s) aus, das in einem Lern-/Arbeitsszenario an Ihrem Arbeitsplatz eingesetzt werden kann. Bereiten Sie die Implementierung der Lösung für die digitale Zusammenarbeit für die Arbeitsweise im Klassenzimmer/an Ihrem Arbeitsplatz vor. Fassen Sie anschließend die Aktivität in einem kurzen Bericht (max. 500 Wörter) zusammen und reflektieren Sie diese.</i>
5	Sprache	DE
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Tätigkeit
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		Text Dokument Hypertext
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	K.A.
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut7: Ein Kollaborationswerkzeug und seine Funktionen nutzen und die vorgeschlagene Lösung im Team anwenden LOut9: Implementierung der ausgewählten Tools und Lösungen LOut10: Rechtfertigung der Lösung in einer Pilotphase</i>
11	Beschreibung der erweiterten	

	Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Kommunikation

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Agiler Kommunikationsrahmen</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>4.3c</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>4.3a; 4.3b</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Versuchen Sie auf der Grundlage dessen, was Sie in Einheit 4.3 gelernt haben, herauszufinden, bei welchen Gelegenheiten es eine Kontextlücke gibt, bei der Sie wirklich eine kurze Seite brauchen, die zusammenfasst, was Sie sagen. Versuchen Sie, dies auf Ihre Vorlesungen anzuwenden.</i>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit Textgestaltung</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument</i>
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60 min</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Agile Kommunikation, agile Strategien, Verlockung, Kontext, Details.</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6: Erkennen und Auswählen von agilen Kommunikationsstrategien LOut7: Agile kommunikative Strategien anwenden;</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Leitgedanken: Was muss ich wirklich mitteilen? Was möchte ich kommunizieren? Welche Informationen möchte ich dem Empfänger zuerst mitteilen? Was ist die Hauptbotschaft, die ich vermitteln möchte? Was möchte ich, dass der Empfänger durch die Kommunikation versteht?</i>

12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	200
14	Exemplarische Antwort	

Teamarbeit

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Aktivität am Arbeitsplatz</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)			
3	Code der Lernaktivität (Einheit)			
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Sehen Sie sich die in 5.2a, 5.2b und 5.2c vorgestellten Methoden und Aktivitäten an. Wählen Sie eine (oder mehrere) Methoden aus, die in einem Lernszenario an Ihrem Arbeitsplatz eingesetzt werden könnten. Bereiten Sie die Aktivität für die Umsetzung im Klassenzimmer vor. Präsentieren Sie Ihr Unterrichtskonzept in schriftlicher Form (max. 500 Wörter).</i>		
5	Sprache	<i>DE</i>		
6	Typ der Lernressource (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30min.</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<p>LOut7: Auswahl einer oder mehrerer agiler Methoden für die Anwendung, basierend auf dem Aufbau der individuellen Lernumgebung</p> <p>LEUT8: Vorbereitung der Umsetzung der ausgewählten Methode(n) im Unterricht durch die Erstellung eines Unterrichtsszenarios, das eine oder mehrere Methoden der agilen Teamarbeit beinhaltet</p>		
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze			
12	Vorbereitendes / Zusätzliches			

	Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Selbstverwaltete Teams

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Ein Rahmen für selbstverwaltete Teams</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	6.3
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	6.1, 6.2
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Definieren und entwerfen Sie auf der Grundlage dessen, was Sie in den Einheiten 6.1, 6.2 und 6.3 gelernt haben, ein Projekt, das von einem selbstverwalteten Team in einem Klassenraum durchgeführt wird.</i></p> <p><i>Definieren und beschreiben Sie im Detail: Rollen (Aufgaben) für jedes Mitglied der Klasse, ihre Zuständigkeiten, Pflichten, Rechte, usw., Beschreiben Sie ausführlich das Ziel des Projekts, wer daran teilnimmt, wie es durchgeführt wird, welche Ergebnisse es bringt usw. Die Antwort sollte eine Begründung für Ihre Wahl enthalten.</i></p>
5	Sprache	DE
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i> <i>Textkomposition</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	60min
9	Schlüsselwörter	<i>Projekt, Bildung eines selbstverwalteten Teams, Klassenzimmerumgebung</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut8 Praktische Anwendung eines Szenarios für ein selbstverwaltetes Team in einem Klassenzimmer.</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	

12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	600
14	Exemplarische Antwort	

Agile Artefakte

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Verwenden Sie ein Werkzeug für ein Product Backlog</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	7.3		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	7.1, 7.2		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Definieren und entwerfen Sie auf der Grundlage dessen, was Sie in den Einheiten 7.1 und 7.2 gelernt haben, ein Product Backlog für ein Projekt in einer Unterrichtsumgebung.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Erstellen Sie eine Produkt-Roadmap für alle Projektbeteiligten, um ein gemeinsames Verständnis für das Produkt zu erhalten.</i> • <i>Beschreiben Sie die Art und die Merkmale des Produkts (die Vision)</i> • <i>Definieren der Product Backlog Items (eine priorisierte Liste von Produktmerkmalen (User Stories)</i> • <i>Beschreiben Sie detailliert den Prozess der Aufteilung einer komplexen Aufgabe in eine Reihe von Schritten</i> • <i>Beschreiben Sie jede Rolle und ihre Aufgaben in jeder von Ihnen erstellten User Story. e.t Als "Nutzertyp" will ich "irgendein Ziel", damit "irgendein Grund".</i> 		
5	Sprache	DE		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i> <i>Textkomposition</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<p><i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	60min		

9	Schlüsselwörter	<i>Product Backlog, agile Artefakte, User Stories, Prioritäten setzen, Klassenzimmerumgebung</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut6 Verwendung des Product Backlogs in einem Bildungs-/Schulprojekt</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	Anwendergeschichten und Beispiele für Anwendergeschichten von Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com)
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	300
14	Exemplarische Antwort	

Agile Zeremonien

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Ein Rahmenwerk für den agilen Unterricht</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>8.3</i>		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>8.1, 8.2</i>		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Definieren und entwerfen Sie auf der Grundlage dessen, was Sie in den Einheiten 8.1 und 8.2 gelernt haben, ein agiles Zeremonie-Framework für eine Unterrichtsumgebung.</i></p> <p><i>Definieren und beschreiben Sie im Detail: Agile Rollen für jedes Mitglied des Klassenzimmers, seine Verantwortlichkeiten, Pflichten, Rechte, usw.</i></p> <p><i>Beschreiben Sie für jede(n) agile(n) Veranstaltung/Zeremonie detailliert, wer daran teilnimmt, was der Zweck ist, wie sie durchgeführt wird, was die Ergebnisse sind usw. Die Antwort sollte Begründungen für Ihre Auswahl enthalten.</i></p>		
5	Sprache	<i>DE</i>		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit Textkomposition</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<p><i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60min</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Agile Zeremonien, Agile Klassenzimmer-Frameworks, Agile im Klassenzimmer, Agile Meetings im Klassenzimmer, Agile Zeremonien im Klassenzimmer,</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout7 In der Lage sein, agile Zeremonien in einem Schul-/Klassenzimmerumfeld zu organisieren</i>		

11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	600
14	Exemplarische Antwort	

Auswahl der digitalen Ressourcen

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Praktische Aufgabe</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>9.4a</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>9.4</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Nachdem Sie alle Einheiten dieses Moduls abgeschlossen haben, ist es nun an der Zeit, Ihr Wissen in einer praktischen Übung anzuwenden, die Sie herausfordert, Ihr neu erworbenes Wissen über digitale Ressourcen in einem praktischen Unterrichtsszenario anzuwenden. Wählen Sie eine oder mehrere digitale Ressourcen aus diesem Modul aus, basierend auf Ihrer individuellen Lernumgebung im Klassenzimmer. Erklären Sie Ihre Entscheidung und erläutern Sie, wie Sie die Auswahl in einem Unterrichtsszenario umsetzen werden (max. 500 Wörter).</i>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Typ der Lernressource (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument</i> <i>Hypertext</i>
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30min.</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Digitale Ressourcen, digitale Lernressourcen, digitale Bildungsressourcen, e-learning</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut8: Ein Unterrichtsszenario erstellen und eine digitale Ressource einbeziehen</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches	

	Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Erstellen und Ändern von Bildungsressourcen unter Verwendung einiger der im Modul vorgestellten Werkzeuge.</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	10.3		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	10.1, 10.2		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Erstellen Sie eine einfache Konzeptkarte zu einem Bildungsobjekt und teilen Sie Ihre Erfahrungen mit der Community.</i> - <i>Verwenden Sie die Padlet-Plattform und erstellen Sie einen Beitrag für ein Bildungsobjekt. Teilen Sie Ihre Erfahrungen mit der Community.</i> - <i>Können Sie ein Video über ein beliebiges Bildungsthema drehen und einige Fragen mit EDpuzzle hinzufügen? Teilen Sie Ihre Erfahrungen mit der Gemeinschaft.</i> - <i>Können Sie mit Quizizz ein Quiz mit mindestens fünf Fragen zu einem beliebigen Bildungsthema erstellen? Teilen Sie Ihre Erfahrungen mit der Gemeinschaft</i> 		
5	Sprache	DE		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Tätigkeit		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>Die geschätzte Lernzeit für einen durchschnittlichen Lernenden in Minuten</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>Lout1: Erstellung digitaler Konzeptkarten und Verwendung digitaler Pinnwände.</i></p> <p><i>Lou2: Entwicklung von digitalem Lehrmaterial / Ressourcen unter Verwendung von Plattformen für Online-</i></p>		

		<i>Quiz, Erstellung von Lehrvideos usw.</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Die Durchführung der oben genannten Aufgaben setzt voraus, dass Sie die in diesem Modul vorgestellten spezifischen Werkzeuge ausprobiert haben. Das Wichtigste ist, dass Sie kleine Anwendungen vorbereiten, um sich mit ihrer Verwendung vertraut zu machen. Sie können diese dann der Gemeinschaft präsentieren, da alles in der Cloud gespeichert ist.</i>
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	<i>Als Erstes müssen Sie sich ein Konto auf den jeweiligen Plattformen zulegen. Dann können Sie mit Hilfe des Schulungsmaterials einfache Projekte starten und umsetzen, um sich mit den Möglichkeiten der jeweiligen Tools vertraut zu machen.</i>
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Erwarteter Wortumfang für die akzeptierten Antworten</i>
14	Exemplarische Antwort	<p><i>Geben Sie eine kurze beispielhafte Antwort, in der Sie die wichtigsten Punkte der Themen oder Sätze beschreiben, die eine richtige Antwort enthalten sollte.</i></p> <p><i>Geben Sie auch alle üblichen falschen Antworten an, die von den Auszubildenden erwartet werden, sowie die Kommentare, die von den Ausbildern gegeben werden sollten.</i></p> <p><i>Geben Sie alle weiteren Informationen an, die der Ausbilder benötigt, um seine Rolle zu unterstützen und die Antwort bewerten zu können.</i></p>

Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Aufgaben für das Modul: Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Bildungsressourcen</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	11.3
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	11.1, 11.2
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	- <i>Erstellen Sie ein kleines digitales Klassenzimmer entweder mit EDpuzzle oder Quizizz und teilen Sie eine digitale Bildungsressource (Video in EDpuzzle oder Quiz in Quizizz).</i>
5	Sprache	DE
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Tätigkeit
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<table border="1"> <tr> <td>Text</td> <td>Dokument Hypertext</td> </tr> </table>
Text	Dokument Hypertext	
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>Die geschätzte Lernzeit für einen durchschnittlichen Lernenden in Minuten</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout1: Definiert sensible persönliche Daten.</i> <i>LOut2: Erkennt die Kennzeichnung von Creative-Commons-Lizenzen.</i> <i>Lout3: Teilen Sie Ressourcen auf Online-Plattformen.</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Das Lehrmaterial in diesem Abschnitt deckt die grundlegenden Punkte ab, die ein Pädagoge beachten sollte. Sie betreffen den Schutz sensibler personenbezogener Daten von Schülern und Lehrern sowie die Verwaltung von Material, das wir im Internet finden und zu Bildungszwecken verwenden werden. Die ersten drei Fragen/Aufgaben motivieren zum Studium des Lehrmaterials zu diesen sehr wichtigen Themen. Ihre Beschäftigung mit den in Modul 10 vorgestellten</i>

		<i>Plattformen wird Ihnen weitere Möglichkeiten aufzeigen, die Sie zur Lösung der nächsten beiden Aufgaben nutzen werden.</i>
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Erwarteter Wortumfang für die akzeptierten Antworten</i>
14	Exemplarische Antwort	<p><i>Geben Sie eine kurze beispielhafte Antwort, in der Sie die wichtigsten Punkte der Themen oder Sätze beschreiben, die eine richtige Antwort enthalten sollte.</i></p> <p><i>Geben Sie auch alle üblichen falschen Antworten an, die von den Auszubildenden erwartet werden, sowie die Kommentare, die von den Ausbildern gegeben werden sollten.</i></p> <p><i>Geben Sie alle weiteren Informationen an, die der Ausbilder benötigt, um seine Rolle zu unterstützen und die Antwort bewerten zu können.</i></p>

Kreativität

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Praktischer Einsatz zum Thema Kreativität</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	12
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	12.1
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen in einem Absatz von bis zu 500 Wörtern.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Wie würden Sie den Begriff der Kreativität auf der Grundlage des bereitgestellten Lernmaterials definieren? -Welches sind die wichtigsten Merkmale der Kreativität? -Ihrer Meinung nach ist Kreativität ein wichtiger Faktor für das Unternehmertum? -Nennen Sie 3 bis 5 Bedingungen, die erfüllt sein sollten, um Kreativität zu fördern
5	Sprache	DE
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<p><i>Definition der Art des Lernregresses: Theorie.</i></p> <p style="text-align: center;">Textkomposition</p>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>ppt, pdf-Dokument, Video</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Einführung in das Konzept der Kreativität (Präsentation)</i> • <i>Definition des Begriffs "Kreativität" (Video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk • <i>Auf dem Weg zu einem Verständnis von Kreativität und ihrer Messung (pdf-Datei)</i> https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf, Seiten 10-12 • <i>Die 6 Merkmale wahrhaft kreativer Menschen (Video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc&t=401s (vom Anfang bis 14:00 Minuten)
8	Arbeitsbelastung (geschätzte)	30 Minuten

	Studienzeit) (min)	
9	Schlüsselwörter	<i>Kreatives Denken, divergentes Denken, kreative Problemlösung, Phantasie, Visualisierung, Inspiration, Originalität, Nützlichkeit</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>
14	Exemplarische Antwort	

Zeitmanagement

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Implementierung der Zeitmanagement-Tools</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>13.3, 13.4</i>		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>13.3, 13.4</i>		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Ihre Aufgabe ist es, Ihre aktuellen Aufgaben zu betrachten, die Sie verwalten müssen. Wählen Sie dann ein für Sie geeignetes Instrument (Mind Map, Eisenhower-Matrix, ...) und setzen Sie Prioritäten für die von Ihnen ermittelten Aufgaben. Versuchen Sie, sich daran zu halten und die von Ihnen festgelegten Prioritäten zu befolgen. Eine nach der anderen.</i>		
5	Sprache	<i>DE</i>		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%;"><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>20</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Zeitmanagement-Tools, Eisenhower-Matrix, Mindmapping-Tools</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LOut7: Einsatz von Zeitmanagement-Tools und verschiedenen Selbstmanagement-Techniken.</i></p> <p><i>Aufgabe 8: Analyse von Aufgaben auf der Grundlage ihrer Dringlichkeit und Bedeutung.</i></p> <p><i>LOut9: Neuorganisation der Zeit für mehr Produktivität und Flexibilität.</i></p> <p><i>Lernziel 10: Beurteilen, welche Techniken und Hilfsmittel den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen.</i></p>		
11	Beschreibung der erweiterten			

	Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)

1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Prokrastination</i>	
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	13.6	
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	13.6	
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Ermitteln Sie Ihre Zeitfresser, die Sie von der Arbeit ablenken. Stellen Sie einen Plan auf, der Ihnen hilft, diese zu überwinden. Denken Sie daran: Der Plan muss erreichbar und realistisch sein. Sie müssen sich nicht selbst überwältigen. Beginnen Sie einfach mit kleinen Schritten und freuen Sie sich über jeden Sieg über die Prokrastination.</i>	
5	Sprache	DE	
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Tätigkeit	
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>	
		Text	Dokument Hypertext
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	20	
9	Schlüsselwörter	<i>Zeitverschwender, Zeitmanagement</i>	
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LEut7: Ein Kollaborationswerkzeug und seine Funktionen nutzen und die vorgeschlagene Lösung im Team anwenden</i>	

		<p><i>LOut9: Implementierung der ausgewählten Lösung (aus technischer Sicht)</i></p> <p><i>Lernziel 10: Beurteilen, welche Techniken und Hilfsmittel den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen.</i></p>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Problemlösung und Entscheidungsfindung

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Strategien und Werkzeuge zur Problemlösung</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	14.3		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	14.3		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Erinnern Sie sich an ein Problem, mit dem Sie in letzter Zeit in der Schule konfrontiert waren (entweder im Unterricht oder bei der Arbeit an Schulprojekten). Wählen Sie eines oder mehrere der vorgestellten Problemlösungsinstrumente und versuchen Sie, die Ursache des Problems zu identifizieren. Fassen Sie anschließend die Aktivität in einem kurzen Bericht (max. 500 Wörter) zusammen und reflektieren Sie sie.</i>		
5	Sprache	DE		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	Tätigkeit		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td>Text</td> <td>Dokument</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Hypertext</td> </tr> </table>	Text	Dokument
Text	Dokument			
	Hypertext			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	K.A.		
9	Schlüsselwörter	<i>Problemlösung, Kern des Problems, Problemlösungsinstrumente</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut1: Eine Grundursache identifizieren</i>		
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze			
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)			

13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>
----	-------------------------------------	--------------------------

Digitale Problemlösung

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Ein Rahmen für den agilen Unterricht</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	15.3
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	15.1, 15.2
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Gehen Sie auf der Grundlage dessen, was Sie in den Einheiten 15.1 und 15.2 gelernt haben, wie folgt vor: Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler möchten an Ihrer Schule eine Veranstaltung organisieren, um das Bewusstsein für den Klimawandel zu schärfen. Die Veranstaltung sollte nicht nur die Schüler und ihre Familien, sondern auch die örtliche Gemeinschaft einbeziehen. Am Ende sollte die Veranstaltung von den Teilnehmern für zukünftige Verbesserungen bewertet werden. Legen Sie die Schritte und digitalen Hilfsmittel fest, die zur Unterstützung bei der Organisation und Durchführung der Veranstaltung eingesetzt werden sollen.</i>
5	Sprache	DE
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit Textkomposition</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument</i>
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	60min
9	Schlüsselwörter	
10	Lernergebnisse (LOut)	LOut2: In der Lage sein, Lösungen für Probleme zu finden, LOut 7: In der Lage sein, agile Zeremonien in einem Schul-/Klassenzimmerumfeld zu organisieren LOut3: In der Lage sein, digitale Werkzeuge zur Problemlösung zu nutzen

		Lernziel 4: Auswahl geeigneter Technologien für verschiedene Problemtypen LÜT6: Digitale Werkzeuge für verschiedene Arten von Problemen im Unterricht einsetzen.
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	600
14	Exemplarische Antwort	

Umgang mit Ambiguität

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Aktivität am Arbeitsplatz</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	16.3e		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	16.3		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Sehen Sie sich die in 16.3b vorgestellten Übungen und Aktivitäten an. Wählen Sie eine (oder mehrere) Übung(en) aus, die Sie in einem Lernszenario an Ihrem Arbeitsplatz einsetzen können. Bereiten Sie die Übung vor und schreiben Sie ein Unterrichtskonzept (max. 500 Wörter).</i>		
5	Sprache	DE		
6	Typ der Lernressource (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>Die geschätzte Lernzeit für einen durchschnittlichen Lernenden in Minuten</i>		
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<p>Aufgabe 7: Wählen Sie eine oder mehrere Übungen aus, die für die Anwendung im Unterricht geeignet sind, basierend auf dem Aufbau der individuellen Lernumgebung.</p> <p>Lernziel 8: Anwendung von Strategien in einer mehrdeutigen Situation in einem projektbasierten Lernszenario.</p>		
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze			
12	Vorbereitendes / Zusätzliches			

	Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Kritisches Denken

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Klärung der Frage</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>10.3b</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>10.3a</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Schreiben Sie einen kurzen Bericht, nachdem Sie das Instrument der "klärenden Frage" auf ein von Ihnen unterrichtetes Thema angewendet haben.</i>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument</i>
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60 Minuten</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Agiles kritisches Denken, Klärung der Frage; Werkzeug; Fähigkeiten zum kritischen Denken.</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>Aufgabe 6: Anwendung eines agilen, kritischen Denkansatzes auf den täglichen Unterricht</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Leiten Sie die Aktivität "Klärende Frage" entsprechend den Ergebnissen von 10.3a. Der Teamleiter beginnt in der Mitte, indem er in so wenigen Worten wie möglich aufschreibt, worum es bei diesem Projekt geht. Dann erfasst der Teamleiter, beginnend mit dem "Wie"-Kästchen und gegen den Uhrzeigersinn, die unmittelbare Reaktion der Teammitglieder, um jedes Kästchen auszufüllen. Dies ist keine Brainstorming-Aktivität. Halten Sie die Eindrücke aller Teilnehmer in kurzer Form fest und nehmen Sie alle Antworten auf, ohne sie zu bewerten oder zu diskutieren.</i>

		<p><i>Wenn man die Antworten in der Reihenfolge aufschreibt, in der sie gegeben wurden, kann man erkennen, was am wichtigsten ist oder wie groß die Begeisterung für eine bestimmte Antwort ist. Es ist interessant, unterschiedliche Antworten auf ähnliche Fragen zu beobachten, z. B. "Risiken" gegenüber "Problemen" oder "Ergebnisse" gegenüber "Warum".</i></p> <p><i>Es ist wichtig, dass die Reihenfolge und die Ausrichtung der Boxen eingehalten werden:</i></p> <p><i>Das Team kann die aufgeschlüsselten Antworten schneller visuell erfassen als in Form einer Skizze.</i></p> <p><i>Sie sind auch in der Lage, visuell ausgerichtete Felder zu vergleichen und Unstimmigkeiten zu erkennen.</i></p> <p><i>Dieses Format ist sehr nützlich, um eine einseitige Zusammenfassung der ersten Eindrücke des Teams vom Projekt zu erfassen, die als Ausgangspunkt für weitere, tiefer gehende Untersuchungen verwendet werden kann.</i></p>
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	200
14	Exemplarische Antwort	

Unternehmerisches Denken

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	Anwendung des Entrepreneurship-Spiels im Klassenzimmer		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	Lout8		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>Der Code der Lernaktivität (Einheit) gehört zu</i>		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Lösen Sie das Problem eines neuen Wettbewerbers</i>		
5	Sprache	DE		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Problemlösung</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	60		
9	Schlüsselwörter	<i>Schlüsselwörter (3 bis 10)</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>Lout7Apply Business Canvas Model für die Definition von Geschäftsplänen</i> <i>Lout8Unternehmertumsspiel im Klassenzimmer anwenden</i>		
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<p><i>Ein neuer Wettbewerber tritt in den Produktmarkt ein und führt ein Produkt im Niedrigpreissegment ein. Dieser Teil des Marktes (niedriger Preis - hoher Wert für den Kunden) ist der Teil, der Ihrem Unternehmen die meisten Einnahmen bringt. Die Tatsache, dass der neue Wettbewerber einen guten Ruf, hohe Produktionskapazitäten und eine gute Finanzlage hat, macht ihn zu einer Bedrohung für das Unternehmen. Bieten Sie eine Lösung für diese Situation an und berücksichtigen Sie dabei, dass der Kunde keine Loyalität gegenüber der Marke hat.</i></p>		

12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	<i>Es werden ein Business Canvas sowie andere Instrumente zur Strategieformulierung wie die Wertschöpfungskette und die 5 Kräfte von Porter bereitgestellt.</i>
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	300-1000
14	Exemplarische Antwort	<p><i>Die Lösungen können sein:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Senken Sie den Preis und beginnen Sie einen Preiskrieg mit dem neuen Wettbewerber. Da der Kunde keine Loyalität gegenüber der Marke gezeigt hat, ist das Einzige, was zählt, der Wert, den er aus dem Produkt zieht. Außerdem verfügt der Wettbewerber über gute finanzielle Mittel, und der "Krieg" wird langwierig sein. Diese Lösung ist machbar, aber der Wettbewerber kann mit der gleichen Strategie reagieren. Diese Lösung kann also kurzfristig keine nennenswerten Ergebnisse bringen und kann das Unternehmen auch schwächen.</i> <i>2. Anreicherung des Niedrigpreisprodukts, um dem Kunden bei gleichem Preis mehr Wert zu bieten. Auch diese Lösung kann machbar sein, hat aber Auswirkungen auf den Produktmix und die Marke. Das neue Niedrigpreisprodukt kann die Einnahmen der Produkte im mittleren Preissegment "kannibalisieren".</i> <i>3. Neues Produkt. Die Entwicklung und Herstellung eines neuen Produkts erfordert Zeit und Geld. Der Wettbewerber kann diesen vom Unternehmen vorgegebenen Zeithorizont nutzen, um Marktanteile zu gewinnen. Diese Lösung ist also nicht durchführbar, wenn das Unternehmen das Produkt noch nicht produktionsreif hat oder nicht über die Produktionskapazität verfügt.</i> <p><i>Eine kombinierte Lösung der Lösungen 1 und 2 ist vorzuziehen.</i></p>

Soziale Kompetenzen

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Erstellen Sie Ihren eigenen Unterrichtsplan</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>19a</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>19.2b 19.3a</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Nachdem Sie die Einheiten 19.2b und 19.3a studiert haben, versuchen Sie, eine Unterrichtsstunde zu entwickeln, die den in Einheit 19.3a beschriebenen Schritten folgt. Sie können die soziale Kompetenz entsprechend Ihrer Umgebung auswählen.</i>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Aktivität Test Komposition</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument Hypertext</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument Hypertext</i>	
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>60 Minuten</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Soziale Kompetenzen, Unterrichtsplan, Checkliste.</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut4 Geben Sie Beispiele dafür, wie Sie positive Beziehungen zu Schülern aufbauen können. LOut5 Die richtige soziale Kompetenz in verschiedenen Unterrichtssituationen auswählen LOut6 Eine soziale Kompetenz in einer realen Unterrichtsumgebung korrekt anwenden</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Das erwartete Ergebnis dieser praktischen Aufgabe ist die Erstellung eines Unterrichtsplans, der sich auf die soziale Kompetenz bezieht, die der Kursteilnehmer ansprechen</i>

		<i>möchte.</i>
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	200
14	Exemplarische Antwort	<i>Beschreiben Sie den Unterrichtsplan, wie er in Einheit 19.3 untersucht wurde.</i>

Aktives Einbinden der Lernenden

TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)				
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Erstellung des Werkstattablaufs</i>		
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	20.2, 20.3		
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	20.2, 20.3		
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<i>Ihre Aufgabe ist es, den Ablauf des Workshops bzw. die Struktur der Unterrichtsstunde zu erstellen und dafür relevante digitale Werkzeuge Ihrer Wahl zu finden und zu verwenden. Teilen Sie die Lektion in Phasen ein, die für die Lektion geeignet sind, und überlegen Sie, welches digitale Werkzeug Sie für jeden Teil oder für einige von ihnen verwenden würden.</i>		
5	Sprache	DE		
6	Art des Lernregresses (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>		
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	30		
9	Schlüsselwörter	<i>Zeitmanagement-Tools, Eisenhower-Matrix, Mindmapping-Tools</i>		
10	Lernergebnisse (LOut)	<p><i>LOut2: Erkennen von Instrumenten, die für ein bestimmtes Ergebnis geeignet sind</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, gemeinschaftliche Gruppenarbeit lösen</i></p> <p><i>Lernziel 7: Entwicklung von Strategien für die aktive Teilnahme an einer Online- und Offline-Gruppenarbeit</i></p>		

		<i>unter Verwendung digitaler Werkzeuge</i> <i>LOut8: Beurteilen, welche Techniken und Instrumente den individuellen Bedürfnissen der Lernenden entsprechen</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	
12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	<i>Bis zu 500 Wörter</i>

Erstellung digitaler Inhalte

<i>TB3b: Lernobjekt (Praktische Einsätze)</i>		
1	Titel des Lernobjekts (praktische Aufgaben)	<i>Praktische Aufgabe</i>
2	Code für Lernobjekte (praktische Aufgaben)	<i>21.4a</i>
3	Code der Lernaktivität (Einheit)	<i>21.4</i>
4	Beschreibung des Lernobjekts (Praxiseinsätze)	<p><i>Nachdem Sie alle Einheiten dieses Moduls absolviert haben, ist es nun an der Zeit, Ihr Wissen in einer praktischen Übung anzuwenden, die Sie herausfordert, Ihr neu erworbenes Wissen über die Erstellung digitaler Inhalte anzuwenden.</i></p> <p><i>Wählen Sie ein Thema Ihrer Wahl und erstellen Sie eine Infografik, um sie Ihren Schülern zu präsentieren</i></p>
5	Sprache	<i>DE</i>
6	Typ der Lernressource (IEEE LOM)	<i>Tätigkeit</i>
7	Technischer Typ (IEEE LOM)	<i>Definition des technischen Typs (Dokument, Video, Wiki usw.) für das spezifische Lernobjekt (praktische Aufgaben)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Bild</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Bild</i></td> </tr> </table>
<i>Bild</i>	<i>Bild</i>	
8	Arbeitsbelastung (geschätzte Studienzeit) (min)	<i>30</i>
9	Schlüsselwörter	<i>Erstellung digitaler Inhalte, Infografik</i>
10	Lernergebnisse (LOut)	<i>LOut7produzieren originelle digitale Inhalte für den Unterricht</i>
11	Beschreibung der erweiterten Praxiseinsätze	<i>Verwenden Sie eines der kostenlosen Tools, die in der entsprechenden Präsentation erwähnt werden, und erstellen Sie auf der Grundlage der Gestaltungsrichtlinien von Lerneinheit 21.3b eine Infografik, um Ihren Schülerinnen und Schülern ein Thema auf umfassende Weise zu präsentieren.</i>

12	Vorbereitendes / Zusätzliches Material (Literatur, weiterführende Lektüre)	
13	Antwortverlängerung (Wortanzahl)	



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

