



Co-funded by
the European Union



e-VET4AI

e-VET Trainers 4 Artificial Intelligence

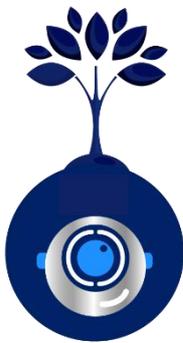
ANHANG 1: VORLAGE FÜR LEHRER

Project No: 2021-1-DE02-KA220-VET-000030542



Index

ANHANG 1: VORLAGE FÜR LEHRER 2



Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, ecofriendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!



ANHANG 1: VORLAGE FÜR LEHRER

<CENTER-LOGO>

<i>BERUFSGRUPPE</i>	
<i>KURS</i>	
<i>MODULE</i>	
<i>Dauer: Anzahl der Gruppensitzungen mit der jeweiligen Dauer in Zeiteinheiten</i>	<i>Organisation: Anzahl der Gruppen und jeweilige Gruppenstärke</i>

Challenge Nummer

Name der Challenge

Kurze Beschreibung

Zwei oder drei Zeilen, die die Challenge beschreiben.





Challenge

Startdatum:	Gesamtdauer:
Module und Stunden	

Ziele / Lernergebnisse

Konkrete Ziele

1. *Ziel 1*
2. *Ziel 2*
3. *Ziel 3*
4.

Weiche Ziele (Kompetenzen)

1. *Kompetenz 1*
2. *Kompetenz 2*
3. *Kompetenz 3*
4.

Das Team erstellen/aktivieren	
Voraussichtliche Dauer:	Tatsächliche Dauer:

Die Challenge





1. Stellen Sie die Challenge vor: Stellen Sie den Teams eine Problemsituation vor, die sie lösen sollen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

2. Identifizieren Sie die Challenge und stellen Sie eine Verbindung zu ihr her: Stellen Sie sicher, dass alle Teammitglieder auf derselben Seite stehen und alle Aspekte der Challenge verstehen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

3. Parameter festlegen: Die Teams werden angeleitet, Wissenslücken in Bezug auf die Challenge zu identifizieren und ihren Lernweg zu planen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

4. Informationen sammeln und organisieren: Die Teams sammeln und analysieren relevante Informationen, um spezifische Fragen zu beantworten, die ein vertieftes Lernen ermöglichen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

5. Alternativen generieren: Teams entwickeln auf der Grundlage des erworbenen Wissens verschiedene Lösungen, um die identifizierten Probleme zu lösen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

6. Präsentation der Vorschläge: Die Teammitglieder diskutieren ihre Lösungen mit den anderen Mitgliedern, um den Auswahlprozess einzuleiten.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

7. Auswahl des Vorschlags: Die Teams bewerten die beste Lösung unter den vorgeschlagenen Alternativen.

Voraussichtliche Dauer:

Tatsächliche Dauer:

8. Aktionen planen: Die Mitglieder organisieren und planen Aufgaben, weisen Rollen zu und planen die gewählte Lösung.



Voraussichtliche Dauer:	Tatsächliche Dauer:
-------------------------	---------------------

9. Umsetzung der Aktionen: Die Teams setzen die Pläne um, managen Abweichungen und bewerten die Wirksamkeit der Maßnahmen im Hinblick auf das Erreichen der Ergebnisse.

Voraussichtliche Dauer:	Tatsächliche Dauer:
-------------------------	---------------------

10. Präsentation der Ergebnisse: Die Teams präsentieren die Projektergebnisse und Lernerfahrungen, einschließlich der Herausforderungen und persönlichen Erkenntnisse, die sie gewonnen haben.

Voraussichtliche Dauer:	Tatsächliche Dauer:
-------------------------	---------------------

11. Evaluierung der Ergebnisse: Die Lehrer unterstützen die Schüler bei der Bewertung der Ergebnisse, der erworbenen Kenntnisse, der Erfolge und der Bereiche, in denen Verbesserungen möglich sind.

Voraussichtliche Dauer:	Tatsächliche Dauer:
-------------------------	---------------------

TIMING

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

VERWENDETE MATERIALIEN UND LEHRMITTEL



CHALLENGE EVALUIERUNG - Bewertung der Challenge

Zeit	
Ressourcen	
Die Challenge selbst	
Lehrerteam	
Schülerteam	



Co-funded by
the European Union



Scan to learn more!



Thank you!

Project No: 2021-1-DE02-KA220-VET-000030542