

### D1.01 - Ereigniskarte

<b>Workshop-Titel</b>	Interaktive Lernerleichterung / STEAM-Anfragekliniken
<b>Ebene</b>	D1
<b>Dauer</b>	2 Stunden
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbessern Sie das interaktive Lernen: Rüsten Sie die Teilnehmer für interaktives STEAM-Lernen aus.</li> <li>• Fördern Sie kritisches Denken</li> <li>• Zusammenarbeit fördern: Erleichtern Sie Teamarbeit und die Herausforderungsrolle</li> <li>• Verbessern Sie Ihre Moderationsfähigkeiten</li> <li>• Kreativität fördern: Fördern Sie kreatives Denken bei der Gestaltung von STEAM-Herausforderungen.</li> <li>• Wenden Sie reale Fähigkeiten an: Ermöglichen Sie reale Anwendungen in STEAM .</li> </ul>
<b>Workshop-Ergebnisse</b>	<p>STEAM- Herausforderungen : Einzigartig Herausforderungen erstellt von jede</p> <p>Herausforderungslösungen: Dokumentierte Lösungsansätze für</p> <p>Erfahrung als Challenge-Coach: Erfahrung in der Anleitung von Problemlösungen.</p> <p>Gruppendiskussionen: Zusammenstellung von Erkenntnissen und</p> <p>Peer- und Dozenten-Feedback: Feedback für die persönliche Entwicklung.</p> <p>Digitale Vorlagen: Zugriff auf Vorlagen Eid Auswertung Kriterien .</p>
<b>Notwendige Materialien</b>	<p>Computer oder Tablet</p> <p>Tafel und Stift</p> <p>Beamer</p> <p>-</p>
<b>Aktivitätsbeschreibung</b>	<p>Die Teilnehmer nehmen an einem zweistündigen Workshop teil, der sich auf interaktives Lernen durch STEAM-Herausforderungen konzentriert. Der Workshop umfasst Teamaktivitäten, Herausforderungserstellung, Problemlösung und Reflexion.</p>
<b>Zusätzliche Dokumente</b>	<p>Digitale Vorlagen zum Erstellen von STEAM-Herausforderungen.</p> <p>Bewertungskriterien für Aufgaben und Task-Coach-Aktivitäten.</p>