

D1.02 - Ereigniskarte

Workshop-Titel	Interaktive Lernförderung / STEAM-Wettbewerbe
Ebene	D1
Dauer	3 Stunden _
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzentwicklung: Rüsten Sie die Teilnehmer für ein effektives, forschungsbasiertes Coaching in STEAM aus. • Praktische Erfahrung: Bieten Sie praktische Erfahrung, um STEAM-Diskussionen zu erleichtern. • Peer Learning: Fördern Sie eine kollaborative Lernumgebung. • Anpassungsfähigkeit : Stellen Sie sicher, dass die Coaching-Technik an eine Vielzahl von STEAM-Themen angepasst werden kann. • Anwendung in der Praxis: Seien Sie bereit, sich in Schulungsumgebungen oder auf Coaching-Reisen zu bewerben.
Workshop-Ergebnisse	<p>Anfragebasierte Coaching-Vorlagen: Digitale Vorlagen als Leitfaden für STEAM-Coaching.</p> <p>Erkenntnisse aus Coaching- und Lernerfahrungen .</p> <p>Peer-Feedback: Konstruktives Feedback zu Coaching-Techniken.</p> <p>Best Practices-Kompodium: Eine kuratierte Liste effektiver Strategien für STEAM-</p> <p>Best Practices-Kompodium: Eine kuratierte Liste effektiver Strategien für STEAM-Coaching.</p> <p>-</p>
Notwendige Materialien	<p>Computer oder Tablet</p> <p>Tafel und Stift</p> <p>Beamer</p> <p>-</p>
Aktivitätsbeschreibung	<p>Die Teilnehmer nehmen an einem dreistündigen Workshop teil, der sich auf forschungsbasiertes Coaching in STEAM konzentriert. Der Workshop umfasst Rollenzuweisungen, Themenauswahl, anfragende Coachingrunden und Gruppendiskussionen.</p>
Zusätzliche Dokumente	<p>Digitale Vorlagen für anfragebasierte Coaching-Sitzungen.</p> <p>Bewertungskriterien für effektives Coaching.</p>