

D2.02 – Ereigniskarte

| | |
|--------------------------------|---|
| Workshop-Titel | Mentoring-Demonstration und Reflexion / Technologie für sozialen Wandel / STEAM-Karriereerkundung |
| Ebene | D2 |
| Dauer | 4 Stunden _ |
| Ziele | <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Gemeinschaftsprojekten, die Technologie für soziale Auswirkungen nutzen. • Bereitstellung einer Plattform, auf der Mentoren und Mentees ihre Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolge austauschen können. • Erkundung der umfassenderen Auswirkungen |
| Workshop-Ergebnisse | <p>Ein Schaufenster von Technologieprojekten, die auf soziale Auswirkungen abzielen.</p> <p>Geteilte Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolgsgeschichten.</p> <p>Einblicke in die umfassenderen Auswirkungen der Technologie auf den</p> |
| Notwendige Materialien | <p>Laptops oder Tablets mit Internetzugang.</p> <p>Projektor für Präsentationen.</p> <p>Whiteboards und Marker.</p> <p>Internetverbindung.</p> |
| Aktivitätsbeschreibung | Mentoren und Mentees stellen Technologieprojekte vor. Sie überprüfen und reflektieren Ansätze und Ergebnisse. Sie teilen Erfolgsgeschichten und Herausforderungen und diskutieren umfassendere gesellschaftliche |
| Zusätzliche Dokumente | <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Vorlagen für Projektpräsentationen • Bewertungskriterien für Technologieprojekte |
| Nützliche Ressourcen | <ul style="list-style-type: none"> • Artikel und Fallstudien zu technologieorientierten Social-Impact-Projekten • Plattformen und Tools zur Entwicklung von Technologielösungen |
| Zusätzliche Bemerkungen | Moderatoren leiten Diskussionen und geben Feedback |