Anordnung der Lernsituationen im Lernfeld 2: „Projekte planen und durchführen“ (40 UStd.)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Abfolge der Lernsituationen** | **Zeitrichtwert (UStd.)** |
| 2.1 | Planung eines virtuellen Messestands für die Ausbildungsmesse mit Hilfe eines VR-Tools | 40 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Curricularer Bezug:**  Ausbildungsjahr: 1  Lernfeld Nr. 2: Projekte planen und durchführen (40 UStd.)  Lernsituation Nr. 2.1: Planung eines virtuellen Messestandes für die Ausbildungsmesse mit Hilfe eines VR-Tools (40 UStd.) | |
| **Handlungssituation:**  Auf einer virtuellen Ausbildungsmesse suchen Betriebe deutschlandweit Auszubildende für das kommende Ausbildungsjahr. Da viele Betriebe auf der Suche nach geeigneten Auszubildenden sind, sollen die Schülerinnen und Schüler in ihrer Rolle als Auszubildende einen überzeugenden virtuellen Messestand für ihren eigenen Ausbildungsbetrieb einrichten und vor Veröffentlichung ihrem Ausbilder präsentieren. Auslöser ist eine eingehende E-Mail (siehe Anlage) der Personalabteilung, in der um die innovative und kreative Gestaltung des virtuellen Messestandes gebeten wird. Der Schwerpunkt der Präsentation soll dabei auf den antizipierten Interessen und Fragen potentieller Bewerberinnen und Bewerber liegen (inhaltliche didaktische Reduktion).  Der Veranstalter empfiehlt die Nutzung des VR-basierten (virtual reality) Tools für die Erstellung des Messestandes und stellt gleichzeitig mit Hilfe dieses Tools einen virtuellen Informationsraum zur Verfügung. | Handlungsprodukt/Lernergebnis   * Vorstellung des eigenen Ausbildungsbetriebes mit Hilfe eines virtuellen erstellten Messeraums mit Hilfe des VR-basierten Tools (z. B. CoSpacesEdu). Der Messeraum beinhaltet: Bild-, · Ton-~~,~~ und Videomaterialien ggf. * Projektdokumentation (z. B. Sprints/Reviews, Meilensteine, KANBAN-Board…)   Hinweise:   * zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung - Bewertung des virtuellen Messeraums * Materialien unter: [Berufsbildung NRW - Bildungsgangübergreifende Themen - Digitale Kompetenzen - Digitaldialog](https://www.berufsbildung.nrw.de/cms/bildungsganguebergreifende-themen/digitale-kompetenzen/konkretisierung-fuer-unterricht/vr-im-unterricht.html) * Gegenseitige Bewertung der Handlungsprodukte |
| **Berufliche Handlungskompetenz** **als vollständige Handlung:**  Die Schülerinnen und Schüler   * analysieren den Projektauftrag im Hinblick auf die Rahmenbedingungen und Ziele des Auftraggebenden * informieren sich über Methoden des Projektmanagements mit Hilfe digitaler und fremdsprachiger Medien * präsentieren ihr Unternehmen strukturiert und adressatengerecht im virtuellen Raum * organisieren sich im Projektteam selbstständig. * planen und strukturieren den Projektablauf eigenverantwortlich mithilfe einer Projektmanagementmethode * übernehmen im Team unterschiedliche Aufgaben und legen Regeln für die Zusammenarbeit fest, erkennen Konflikte und tragen zu deren Lösung bei * arbeiten kollaborativ im Team zusammen * nutzen zur Sicherstellung des Informations- und Kommunikationsflusses auch digitale Medien unter Beachtung der Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit * bearbeiten den Projektauftrag selbstgesteuert und lösungsorientiert * kommunizieren dabei mit allen am Projekt Beteiligten auf Grundlage von Wertschätzung, gegenseitigem Respekt und Vertrauen und setzen sich für den Erfolg des Projekts ein * wenden Kreativitätstechniken an * dokumentieren den Arbeitsfortschritt * überwachen den Projektstatus im Hinblick auf die Termine und die Zielerreichung auch unter Nutzung digitaler Medien * analysieren die Ursachen der Abweichungen, reagieren flexibel und leiten Anpassungen ein * entwickeln Kriterien zur Erstellung von Präsentationen und stellen Projektergebnisse zielgruppengerecht auch in digitaler Form vor * erstellen Regeln für ein konstruktives Feedback und wenden diese an * beurteilen selbstkritisch Arbeitsergebnisse und eigenes Verhalten und setzen konstruktives Feedback um * bewerten die Projektergebnisse hinsichtlich der Projektziele * beurteilen den Projektablauf und reflektieren das eigene Handeln und die Zusammenarbeit im Team * nehmen Feedback offen entgegen und nutzen die Rückmeldung konstruktiv * entwickeln Vorschläge zur Optimierung der Projektabläufe * wählen zur Präsentation angemessene Medien und Inhalte aus, auch unter Beachtung des Urheberrechts * reflektieren ihren mit digitalen und analogen Medien durchgeführten Arbeitsprozess im Hinblick auf Zeitmanagement und Zielorientierung * bewerten ihren digital erstellten Messeraum - auch aus Sicht der Zielgruppe * erstellen mit Hilfe einer visuellen Programmierumgebung animierten Avatare in CoSpaces * bewerten die gewählte Präsentationsform im Vergleich zu einer klassischen Präsentation * ordnen, passen an, positionieren Objekte im dreidimensionalen Raum * programmieren Interaktionen im virtuellen Raum. | **Konkretisierung der Inhalte:**   * Projektziele * Teamanalyse, -regeln und –rollen * Kreativitätstechniken * Informations- und Kommunikationsstrukturen – auch digital * Projektmanagementmethoden (klassisch/agil) * Präsentationsgrundsätze * zielorientierte Inhalte des VR-Raums (zum Teil erarbeitet in LF 1):   + Philosophie, Leitbild, Unternehmenskultur   + Unternehmerische Ziele   + Chancen für die Auszubildenden   + Eingliederung des Unternehmens in die Gesamtwirtschaft (zum Beispiel Stakeholder, Beziehungen zu Kunden, Lieferanten, Kreditgebern, Staat, Gewerkschaften)   + Verdienst, Arbeitszeiten, Standorte, Einsatzbereiche, Arbeitsformen …   + Ansprechpartner   + Berufsschule   + Angebote, wie z. B. Auslandsaufenthalte   + Sozialleistungen, z. B. Zuschüsse   + … * Feedbackregeln * Methoden der Reflexion (z. B. Reflexionsbögen …) * Datenschutz/Datensicherheit bezogen auf unternehmensspezifische Daten |
| Didaktisch-methodische Anregungen:  (z. B. Möglichkeiten der Leistungsbewertung und Lernortkooperationen sowie Materialien und Medien)   * Möglichkeit der Lernortkooperation mit Ausbildungsbetrieben * Bewertung des VR-Raumes * Bewertung der Projektdokumentation * Materialien unter:   + [Berufsbildung NRW - Bildungsgangübergreifende Themen - Digitale Kompetenzen - Digitaldialog](https://www.berufsbildung.nrw.de/cms/bildungsganguebergreifende-themen/digitale-kompetenzen/konkretisierung-fuer-unterricht/vr-im-unterricht.html) [Berufsbildung NRW - Bildungsgangübergreifende Themen - Digitale Kompetenzen - Digitaldialog](https://www.berufsbildung.nrw.de/cms/bildungsganguebergreifende-themen/digitale-kompetenzen/konkretisierung-fuer-unterricht/vr-im-unterricht.html)   + [GPM\_PM\_Leitfaden\_Auflage7.pdf](file:///C:\Users\Anwender\Downloads\GPM_PM_Leitfaden_Auflage7.pdf)   [Wir machen Schule agil](https://schuleagil.de/): [schuleagil.de](https://schuleagil.de/)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | |  |  | | --- | --- | | [Agilität und Scrum in der Schule – TM](https://www.tommittelbach.org/scrum-in-die-schule/)  [tommittelbach.org](https://www.tommittelbach.org/scrum-in-die-schule/) | [cropped-Tommittelbach-2-180x180.png](https://www.tommittelbach.org/scrum-in-die-schule/) | |   [Scrum4Schools I Wir bringen Agilität in die Schule](https://www.scrum4schools.org/): [scrum4schools.org](https://www.scrum4schools.org/) | |

Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse

(Bitte markieren Sie alle Aussagen zu diesen drei Kompetenzbereichen in den entsprechenden Farben.)