BlendED

Ergebnisdokument D2.2, WP2 – Design

ABC BlendEd Kursführer

Ein Begleitleitfaden für die Durchführung von Blended-Kursen

Co-funded by the European Union

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturbehörde (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Zusammenfassung

Dieser ABC BlendEd Kursführer ist ein prägnanter Begleiter für Lehrkräfte und Studierende, die an BlendEd-Kursen teilnehmen, die im Rahmen des ABC BlendEd-Projekts (African BlendEd Course: Novel Pedagogies Boosting Employability and Socio-Economic Prosperity), einer Erasmus+-Initiative zum Kapazitätsaufbau in der Hochschulbildung, umgesetzt werden. Während das ABC Course Syllabus-Handbuch die Gestaltung neuer Kursausgaben unterstützt, konzentriert sich dieser Leitfaden auf die Vermittlungsphase und liefert die notwendigen Informationen, die Lehrkräfte und Schüler benötigen, sobald ein Kurs begonnen hat.

Der BlendEd-Kurs verbindet kurzfristige physische Mobilität mit einer längeren Phase virtueller Zusammenarbeit. Multidisziplinäre und multikulturelle Studierendenteams arbeiten an realen landwirtschaftlichen Herausforderungen, die von Unternehmen, Landwirten und Gemeinschaftspartnern vorgeschlagen werden, unterstützt von akademischen und industriellen Mentoren. Das in Europa getestete und an den afrikanischen Kontext angepasste Modell zielt darauf ab, die Beschäftigungsfähigkeit von Absolventen zu verbessern und den Beitrag der Universitäten zur lokalen sozioökonomischen Entwicklung zu stärken.

Der Leitfaden ist in zwei Toolkits gegliedert:

- Das BlendEd Teacher Toolkit präsentiert den theoretischen und pädagogischen Rahmen des Kurses, den afrikanischen Kontext, in dem er umgesetzt wird, seine Lehrplanphilosophie sowie die Lehr- und Lernansätze, die von Lehrkräften erwartet werden.
- Das BlendEd Student Toolkit sammelt praktische Informationen für die Teilnehmenden: Antworten auf häufig gestellte Fragen, eine Checkliste für die Phasen vor, während und nach dem Projekt sowie ein Glossar mit Schlüsselbegriffen.

Zusammen bieten die beiden Toolkits eine gemeinsame Referenz, die Partnerinstitutionen hilft, BlendEd-Kurse konsequent anzubieten und die Institutionalisierung der Blended-Mobilität in der afrikanischen Hochschulbildung unterstützt.

Inhalt

Zusammenfassung i
1 Einleitung 1
2 BlendEd Lehrer-Toolkit 1
2.1 Theoretischer und pädagogischer Rahmen 1
2.1.1 Erfahrungsbasiertes Lernen 2
2.1.2 Konstruktivistische Pädagogik 2
2.1.3 Projektbasiertes Lernen 2
2.1.4 Blended- und Hybrid-Lernen 2
2.1.5 Lernen als Co-Creation 2
2.1.6 Ergebnisbasiertes Lernen 3
2.1.7 Reflexion und Rückmeldung 3
2.2 BlendEd-Kontext 3
2.2.1 Beschäftigungsfähigkeit und sozioökonomischer Wohlstand 3
2.2.2 Afrikanische Anpassung des Blended-Modells 3
2.2.3 Digitale Infrastrukturkartierung 4
2.2.4 Risikomanagement 4
2.2.5 Datenschutz und ethische Überlegungen 4
2.3 Lehrplanphilosophie 4
2.3.1 Ergebnisorientierte Bildung 4
2.3.2 Interdisziplinarität 5
2.3.3 Lernbereiche 5
2.4 Lehr- und Lernansätze 5
2.4.1 Aktives Lernen 5
2.4.2 Kollaboratives Lernen 6
2.4.3 Reflektierende Praxis 6
2.4.4 Mentoring und Gerüstbau 6
3 BlendEd Schüler-Toolkit 6
3.1 Häufig gestellte Fragen 6
3.1.1 Projekt 6
3.1.2 Leistungspunkte / Kurs 7
3.1.3 Teamarbeit 8
3.1.4 Finanzen 8
3.1.5 Abonnement 9

3.1.6 Reisen 9
3.1.7 S.O.S. 10
3.2 Schüler-Checkliste 10
3.2.1 VOR dem Projekt: Stellen Sie sicher, dass Sie vorbereitet sind 10
3.2.2 WÄHREND des Projekts: Ist alles in Ordnung? 11
3.2.3 NACH dem Projekt: Du hast es geschafft! Und jetzt? 11
3.3 Glossar 12
Anhang I: Student BlendEd Checkliste 14

1 Einleitung

Der African BlendEd Course: Novel Pedagogies Enhancing Employability and Socio-Economic Prosperity (ABC BlendEd) ist eine Erasmus+ Capacity Building in Higher Education (CBHE)-Initiative, die darauf abzielt, Lehrinnovation, Beschäftigungsfähigkeit und nachhaltige Entwicklung an afrikanischen Hochschulen (HEIs) zu fördern. Das Projekt stellt eine kollaborative Partnerschaft zwischen europäischen und afrikanischen Universitäten dar und nutzt Blended Education als transformatives pädagogisches Modell.

Das ABC BlendEd-Projekt reagiert auf die kritischen Herausforderungen der afrikanischen Hochschulbildung – eingeschränkte internationale Mobilität, Qualifikationsmissmatches und den Bedarf an inklusiverem und praxisorientiertem Lernen. Durch die Anpassung eines europäisch erprobten Blended-Mobilitätsmodells an den afrikanischen Kontext schaffen es zugängliche, erschwingliche und wirkungsvolle Lernmöglichkeiten für Studierende, insbesondere im Bereich Landwirtschaft.

Der BlendEd-Kurs kombiniert virtuelle und kurzfristige physische Mobilität, projektbasiertes Lernen und multidisziplinäre Teamarbeit, um Innovation, interkulturelle Zusammenarbeit und Beschäftigungsfähigkeit zu fördern. Die Studierenden nehmen reale landwirtschaftliche Herausforderungen an, die gemeinsam mit Landwirten, Unternehmen und Gemeinschaftspartnern gestaltet werden, um sicherzustellen, dass Lernen direkt zur sozioökonomischen Entwicklung beiträgt.

Dieser Kursführer dient als schneller Leitfaden für Lehrkräfte und Studierende, die an BlendEd-Kursen teilnehmen. Der Leitfaden konzentriert sich auf die Vermittlungsphase des Kurses. Er wird durch das ABC Course Syllabus-Handbuch zur Gestaltung neuer Ausgaben des Blended-Kurses ergänzt.

Der African BlendEd Course Guide ist mehr als ein Verfahrenshandbuch; er ist ein strategisches Instrument zum Kapazitätsaufbau, das es Universitäten ermöglicht, Blended Mobility als regelmäßigen Bestandteil von Lehre und Lernen zu etablieren. Durch die Integration pädagogischer Innovation mit Gemeinschaftsengagement verbessern BlendEd-Kurse die Beschäftigungsfähigkeit afrikanischer Absolventen und stärken die Rolle der Universitäten als Motoren sozioökonomischer Transformation.

ABC BlendEd verkörpert die Erasmus+-Vision eines global vernetzten, inklusiven und nachhaltigen Hochschulökosystems, in dem afrikanische und europäische Institutionen gemeinsam Wissen schaffen, Jugendliche stärken und gemeinsam zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) beitragen.

2 BlendEd Lehrer-Toolkit

Das Lehrer-Toolkit stellt Lehrkräften und Mentoren die konzeptionellen und praktischen Referenzen zur Verfügung, die für die Durchführung eines Blended-Kurses erforderlich sind. Es stellt die pädagogischen Prinzipien vor, auf denen der Kurs aufgebaut ist, den Kontext, in dem er an afrikanischen Hochschulen umgesetzt wird, die curriculare Philosophie, die die Lernergebnisse prägt, sowie die im gesamten Projekt angewandten Lehr- und Lernansätze. Ausführlichere Leitlinien zu diesen Themen finden Sie im BlendEd Staff Training Handbuch.

2.1 Theoretischer und pädagogischer Rahmen

Der BlendEd-Kurs greift auf gut etablierte Lerntheorien zurück, die die Schüler in den Mittelpunkt des Lernprozesses stellen. Die unten zusammengefassten Prinzipien erklären, warum der Kurs um authentische Projekte, Teamarbeit und Reflexion herum organisiert ist und was dies für die Rolle des Lehrers bedeutet, der hauptsächlich als Moderator und Mentor fungiert und nicht als Inhaltsübermittler.

2.1.1 Erfahrungsbasiertes Lernen

Kolbs (1984) erfahrungsbasierter Lernzyklus – konkrete Erfahrung, reflektierende Beobachtung, abstrakte Konzeptualisierung und aktive Experimentierung – bildet das Fundament von ABC BlendEd. Die Studierenden beschäftigen sich direkt mit landwirtschaftlichen Projekten, wandeln Theorie in die Praxis um und bauen durch Reflexion und Iteration Problemlösungsfähigkeiten auf.

2.1.2 Konstruktivistische Pädagogik

Basierend auf Vygotsky (1978) und Piaget (1952) betrachtet der Konstruktivismus Lernende als aktive Wissensbauer. Im BlendEd-Kurs fungieren Lehrkräfte als Moderatoren, die Forschung, Dialog und Peer-Lernen leiten. Die kollaborative Untersuchung authentischer landwirtschaftlicher Themen fördert kritisches und kreatives Denken sowie Führung.

2.1.3 Projektbasiertes Lernen

Nach Thomas (2000) beinhaltet Project Based Learning (PBL) eine nachhaltige, schülergesteuerte Untersuchung realer Probleme. Innerhalb von ABC BlendEd:

- landwirtschaftliche Herausforderungen werden von Industrie- oder Gemeinschaftspartnern vorgeschlagen;
- Teams von 6–10 Studierenden aus verschiedenen Fachrichtungen arbeiten virtuell und persönlich zusammen; und
- Zu den Ergebnissen gehören Prototypen, Machbarkeitsstudien oder Gemeinschaftsinterventionen.

PBL verbindet akademische Theorie mit Markt- und gesellschaftlichen Bedürfnissen und stärkt gleichzeitig transversale Fähigkeiten wie Teamarbeit, Unternehmertum und interkulturelle Kommunikation.

2.1.4 Blended- und Hybrid-Lernen

Die Kursstruktur umfasst:

- Zwei Wochen von Angesicht zu Angesicht – ein Kick-off und ein Abschluss-Event;
- Sechs bis zwölf Wochen virtuelle Zusammenarbeit mit Tools wie Teams, Miro, Trello; und
- Kontinuierliche Online-Betreuung durch akademische und industrielle Mentoren.

Dieses hybride Design fördert Flexibilität, Inklusion und digitale Flüssigkeit.

2.1.5 Lernen als Co-Creation

Bildung wird zu einer Partnerschaft zwischen Schülern, Lehrern und Interessengruppen. Gemeinsame Untersuchung und gemeinsame Gestaltung landwirtschaftlicher Lösungen fördern Eigenverantwortung, intrinsische Motivation und tieferes Lernen.

In einem BlendEd-Kurs wird die Herausforderung gemeinsam mit der Industrie oder dem Gemeinschaftspartner definiert, und die Schüler nehmen aktiv an der Gestaltung des Projektumfangs, des Arbeitsplans und der erwarteten Ergebnisse teil. Lehrkräfte und Mentoren bringen Fachwissen und Anleitung ein, während die Partner praktisches Wissen über das Problem und seinen Kontext mitbringen. Lehrkräfte sollten daher Raum für Schülerinitiative lassen und Partner als Mitglieder der Lerngemeinschaft einbeziehen, nicht nur als Klienten.

2.1.6 Ergebnisbasiertes Lernen

Jeder Blended-Kurs wird basierend auf den Kompetenzen geplant, die die Studierenden am Ende des Projekts nachweisen sollen.

Die Lernergebnisse sind mit dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQF) und dem Afrikanischen Kontinentalen Qualifikationsrahmen (ACQF) abgestimmt und umfassen:

- Wissen: landwirtschaftliche Systeme, Nachhaltigkeitsprinzipien, Innovationsprozesse.
- Fähigkeiten: Teamarbeit, digitale Zusammenarbeit, kritische Analyse, Unternehmertum.
- Einstellungen: ethisches Bewusstsein, Inklusivität, lebenslange Lernmentalität.

Die Definition von Ergebnissen in diesen drei Dimensionen macht den Schülern von Anfang an die Erwartungen klar, leitet die Wahl der Lernaktivitäten und Bewertungsmethoden und erleichtert die Anerkennung von Leistungspunkten durch die teilnehmenden Institutionen. Lehrkräfte sollten die beabsichtigten Ergebnisse zu Beginn präsentieren und sich bei der Rückmeldung sowie der Bewertung der Schülerarbeit darauf beziehen.

2.1.7 Reflexion und Rückmeldung

Reflexionsjournale, Peer-Reviews und Betreuungssitzungen verankern die metakognitive Entwicklung. Die Studierenden lernen, persönliches Wachstum in Führung, Anpassungsfähigkeit und Problemlösung zu bewerten und so die Beschäftigungskompetenzen zu stärken (siehe Modul 8 – Bewertung und Feedback im BlendEd Staff Training Handbuch).

Reflexion ist am effektivsten, wenn sie regelmäßig und strukturiert ist. Die Schüler sollten ermutigt werden, ihre Erfahrungen während des gesamten Projekts festzuhalten, nicht nur am Ende, und sie mit den beabsichtigten Lernergebnissen in Beziehung zu setzen. Das Feedback von Lehrern, Mentoren und Mitschülern sollte zeitnah, spezifisch und verbesserungsorientiert sein, damit Teams ihre Arbeit anpassen können, während das Projekt noch läuft.

2.2 BlendEd-Kontext

Blended-Kurse werden an afrikanischen Hochschulen mit unterschiedlichen institutionellen, technologischen und sozioökonomischen Bedingungen angeboten. Dieser Abschnitt beschreibt die kontextuellen Faktoren, die Lehrkräfte und Kurskoordinatoren berücksichtigen sollten: den Beitrag des Kurses zur Beschäftigungsfähigkeit und lokaler Entwicklung, die Anpassung des Modells an den afrikanischen Kontext, die Bewertung der digitalen Infrastruktur, das Risikomanagement sowie Datenschutz- und ethische Anforderungen.

2.2.1 Beschäftigungsfähigkeit und sozioökonomischer Wohlstand

Durch die Zusammenarbeit mit lokalen Unternehmen und Landwirten verwandelt der BlendEd-Kurs Lernergebnisse in greifbare Vorteile für die Gemeinschaft. Projekte führen zu Prototypen, verbesserten agronomischen Praktiken oder digitalen Werkzeugen, die Lebensgrundlagen verbessern. So wird die Hochschulbildung zu einem Katalysator für nachhaltigen sozioökonomischen Fortschritt.

2.2.2 Afrikanische Anpassung des Blended-Modells

Das Blended-Modell wurde ursprünglich von europäischen Hochschulen entwickelt und getestet. Seine Umsetzung in Afrika erfordert die Anpassung des Modells an lokale Bedingungen, wobei seine Kernmerkmale beibehalten werden: multidisziplinäre Teamarbeit, reale Herausforderungen und die Kombination aus virtueller und physischer Mobilität.

Kontextualisierung stellt Relevanz sicher, indem sie Folgendes adressiert:

- begrenzte Konnektivität → Nutzung von Materialien mit geringer Bandbreite und Offline;
- sprachliche und kulturelle Vielfalt → Integration lokaler Wissenssysteme;
- institutionelle Kapazitäten → Ausbildung von Lehrkräften in hybrider Pädagogik; und
- Relevanz der Gemeinschaft → Ausrichtung mit den regionalen Entwicklungsprioritäten.

Diese Anpassungen sollten für jede neue Ausgabe des Kurses auf Basis des Feedbacks von Schülern, Lehrkräften und Partnern überprüft werden, damit das Modell weiterhin auf die Bedürfnisse und Ressourcen jeder Institution eingeht.

2.2.3 Digitale Infrastrukturkartierung

Vor der Implementierung prüfen Institutionen bestehende digitale Infrastrukturen – Learning Management Systems (LMS), Videokonferenzkapazitäten (siehe H-PBL-Cells-Bericht) und Konnektivitätsbandbreite. Mindestanforderungen für eine gerechte Teilnahme werden festgelegt. Wo nötig, werden Alternativen mit geringer Bandbreite (Moodle Lite, Offline-Pakete, SMS-Benachrichtigungen) eingeführt.

2.2.4 Risikomanagement

Die Durchführung eines Blended-Kurses hängt von mehreren Faktoren ab, die außerhalb der direkten Kontrolle der Lehrkräfte liegen, wie Konnektivität, Reisepläne, Wetterbedingungen und die Verfügbarkeit von Partnern.

Risiken werden als *operativ*, *pädagogisch*, *technologisch* und *kontextabhängig* kategorisiert. Minderungsmaßnahmen umfassen:

- Fachkräfte für Entlassungen austauschen,
- Aufrechterhaltung von Offline-Lernalternativen,
- kontinuierliche Zusammenarbeit mit lokalen Behörden für Mobilitätslogistik sowie
- flexible Zeitpläne, um klimatische oder infrastrukturelle Störungen zu berücksichtigen.

Risiken sollten bereits in der Planungsphase identifiziert und während des gesamten Kurses überwacht werden. Kurskoordinatoren sollten im Voraus darüber einigen, wer für jede Minderungsmaßnahme verantwortlich ist und wie Lehrer, Schüler und Partner informiert werden, falls Änderungen am Zeitplan oder im Veranstaltungsformat notwendig werden.

2.2.5 Datenschutz und ethische Überlegungen

Die Einhaltung lokaler Datenschutzgesetze ist verpflichtend. Die Studierenden stimmen der Datenerhebung zu Bildungszwecken zu, mit anonymisierter Berichterstattung. Ethische Überprüfung stellt sicher, dass landwirtschaftliche Aktivitäten die Rechte der Gemeinschaft, Geschlechtergerechtigkeit und Umweltschutz respektieren.

2.3 Lehrplanphilosophie

Die Lehrplanphilosophie des Blended-Kurses definiert, wie Lernergebnisse, Inhalte und Bewertung in Einklang stehen. Er beruht auf drei Prinzipien: ergebnisorientierte Bildung, Interdisziplinarität und eine integrierte Sicht auf die Lernbereiche.

2.3.1 Ergebnisorientierte Bildung

Outcome-Based Education (OBE) stellt Lernergebnisse in den Mittelpunkt der Lehrplanplanung. Jede Modulkomponente, jede Lehrstrategie und jede Bewertungsaktivität unterstützt direkt definierte

Kompetenzen in Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen. Dies gewährleistet Transparenz, Mobilitätserkennung und Beschäftigungsabstimmung.

2.3.2 Interdisziplinarität

Der BlendEd Agriculture Kurs ist explizit interdisziplinär und vereint Elemente von:

- Agrarwissenschaften und -technik
- Wirtschaft und Unternehmertum
- Umweltvermeidung
- Digitale Innovation und Data Science
- Sozialwissenschaften und Politik

Die Studierenden arbeiten in multidisziplinären Teams, die die komplexen Realitäten landwirtschaftlicher Systeme und Wertschöpfungsketten widerspiegeln.

2.3.3 Lernbereiche

Die Lernergebnisse sind um drei integrierte Bereiche organisiert:

1. Kognitiv – Verständnis und Anwendung der landwirtschaftlichen und innovationswissenschaftlichen Theorie.
2. Psychomotorik – technische und digitale Fähigkeiten für Datenerhebung, Analyse und Lösungsdesign.
3. Affektiv – Werte, Ethik und Teamarbeit für nachhaltige Praxis.

Diese Bereiche werden gemeinsam und nicht getrennt entwickelt. Während der Arbeit an ihren Projekten wenden die Schüler technisches Wissen an, nutzen praktische und digitale Werkzeuge und entwickeln die Einstellungen, die für eine professionelle und verantwortungsvolle Praxis erforderlich sind. Lehrkräfte sollten alle drei Bereiche bei der Gestaltung von Aktivitäten berücksichtigen, Feedback geben und die Leistung bewerten, sodass die Bewertung nicht nur das Endprodukt, sondern auch den Prozess und das während des Projekts gezeigten Verhaltensweisen widerspiegelt.

2.4 Lehr- und Lernansätze

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Ansätze übertragen den pädagogischen Rahmen in die tägliche Praxis. Sie gelten sowohl für die virtuelle als auch für die Präsenzphase des Kurses und verstärken sich gegenseitig: Die Studierenden lernen aktiv, arbeiten gemeinsam in ihren Teams, reflektieren regelmäßig über ihren Fortschritt und werden während des gesamten Projekts von Mentoren unterstützt.

2.4.1 Aktives Lernen

Lernen geschieht durch Untersuchung, Experimentieren und Reflexion. Jedes Online-Modul enthält interaktive Fall, Simulationen und Kleingruppendebatten, um das Verständnis zu festigen.

Während der Präsenzwochen findet aktives Lernen in Form von Workshops, Feldbesuchen und praktischer Arbeit mit Partnern statt. Lehrkräfte fungieren als Moderatoren: Sie stellen Fragen, schlagen Aufgaben vor und leiten die Diskussion, während die Schüler weiterhin für die Entwicklung und das Testen ihrer eigenen Lösungen verantwortlich sind.

2.4.2 Kollaboratives Lernen

Multikulturelle Teams entwerfen gemeinsam Lösungen und fördern Verhandlungen, Empathie und Rechenschaftspflicht gegenüber Gleichgesinnten. Strukturierte digitale Räume (z. B. Teams-Kanäle) erleichtern die Zusammenarbeit in Echtzeit.

Die Teams sollten sich frühzeitig auf Rollen, Kommunikationskanäle, Besprechungsroutinen und Entscheidungsregeln einigen. Lehrkräfte und Mentoren überwachen die Teamdynamik und greifen ein, wenn Kooperationsprobleme den Projektfortschritt oder die Teilnahme einzelner Schüler beeinträchtigen. Die Peer-Bewertung kann genutzt werden, um die individuelle Verantwortlichkeit im Team zu stärken.

2.4.3 Reflektierende Praxis

Wöchentliche reflektierende Tagebücher und Endphasen-Debriefings fördern metakognitive Fähigkeiten und kritisches Selbstbewusstsein.

Reflexionsaktivitäten sollten kurz, regelmäßig und von einfachen Anregungen geleitet werden, wie zum Beispiel was erreicht wurde, welche Schwierigkeiten aufgetreten sind und was anders gemacht werden soll. Nachbesprechungen am Ende jeder Phase, besonders nach dem Auftakt und dem Abschluss, helfen den Schülern, das Gelernte zu festigen und die entwickelten Kompetenzen zu identifizieren. Reflexionen können auch als Beweis für die Bewertung des Kurses verwendet werden.

2.4.4 Mentoring und Gerüstbau

Jedem Team wird sowohl ein akademischer als auch ein Industriementor zugewiesen. Die Mentoren bieten während des gesamten Projektzyklus Feedbackschleifen und formative Bewertungsmöglichkeiten.

Akademische Mentoren unterstützen die methodische und wissenschaftliche Qualität der Arbeit, während Industriementoren helfen, das Projekt an die Bedürfnisse und die realen Bedingungen des Partners auszurichten. Die Unterstützung ist zu Beginn des Projekts intensiver, wenn Teams das Problem definieren und ihre Arbeit organisieren, und nimmt allmählich ab, je autonomer die Studierenden werden. Regelmäßige Check-in-Meetings zwischen Mentoren und Teams helfen, den Fortschritt zu verfolgen und Probleme frühzeitig zu erkennen.

3 BlendEd Schüler-Toolkit

Das Student Toolkit bringt praktische Informationen für Studierende zusammen, die an einem Blended-Kurs teilnehmen. Es beantwortet die am häufigsten von Studierenden gestellten Fragen zu Projekten, Leistungspunkten, Teamarbeit, Kosten, Bewerbung und Reise, stellt eine Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung jeder Projektphase bereit und enthält ein Glossar der wichtigsten im Kurs verwendeten Begriffe.

3.1 Häufig gestellte Fragen

Am häufigsten gestellte Fragen: Alles, was Sie wissen müssen.

3.1.1 Projekt

Worum geht es bei einem Blended Mobility Project (BMP)?

Ein Blended Mobility Project (BMP) dreht sich ganz um Teamarbeit und internationale Zusammenarbeit mit Studierenden verschiedener Fachrichtungen. Diese Erfahrung verbessert Ihre technischen und sozialen Fähigkeiten und stärkt Ihre Beschäftigungsfähigkeit.

Wie viel Zeit muss ich für das BMP aufwenden?

Die Anzahl der Stunden, die du am BMP arbeiten wirst, hängt von deinem ECTS ab. Unabhängig von deinem ECTS solltest du während des gesamten Projekts beteiligt sein. Wenn es während der Projektzeit weitere wichtige Termine (z. B. Prüfungen, Feiertage, ...) gibt, musst du deinen Lehrer und dein Team so früh wie möglich informieren.

Welche Art von Bewertung wird im BMP umgesetzt?

Im BMP kann es verschiedene Arten von Bewertungen geben. In der Regel erstellt man eine Art Prototyp, der das Ergebnis eurer Teamarbeit ist. Darüber hinaus müssen Sie Ihre Arbeit den Lehrern und möglicherweise auch dem Industriepartner präsentieren. Außerdem müssen Sie möglicherweise einen Bericht über das Projekt schreiben. Der konkrete Bewertungsprozess hängt vom Projektumfang ab und wird vom Organisationskomitee erstellt und kommuniziert.

Was genau ist ein Blended Mobility Projekt?

Das BlendEd Mobility Project ist ein internationales Studentenprojekt, bei dem die Zusammenarbeit hauptsächlich remote stattfindet. Mit dem Konzept der Blended-Mobilität arbeiten Sie hauptsächlich von Ihrer Heimatinstitution aus, mit Ausnahme des Auftakts und der Abschlusspräsentation. Während des Auftakts treffen sich die Studierenden zum ersten Mal und das Projekt wird gestartet. Am Ende des Projekts treffen sich die Studierenden erneut, um ihr Projekt abzuschließen und ihre Ergebnisse dem Organisationskomitee vorzustellen. In der Regel besteht das Team aus Studierenden verschiedener Fachrichtungen, damit das Team von den Fähigkeiten und Kenntnissen der anderen profitieren kann (z. B. Design, Entwicklung, Marketing, Wirtschaft, ...).

Was für ein Projekt kann ich erwarten?

Das Ziel ist, ein Projekt von einem multidisziplinären Team aus Studierenden (Designer, Entwickler, BWL-Studierende usw.) durchzuführen. Das Projekt richtet sich an einen professionellen Kunden. Während des Auftakts wird ein konkreter Projektvorschlag vorgestellt, vorzugsweise von diesem professionellen Kunden.

3.1.2 Leistungspunkte / Kurs

Wann beginnt das BMP? Wann endet es?

Der BMP dauert typischerweise ein Semester (etwa 4 Monate). Allerdings können die Start- und Endzeit von deinem normalen Studienprogramm abweichen, da die verschiedenen teilnehmenden Institutionen einen gemeinsamen Zeitplan einhalten müssen.

Wie wird dieses Projekt bewertet?

Das BMP-Organisationskomitee legt für jeden einzelnen BMP die Kriterien und die Formel für die Bewertung fest. Die Endnote bilden folgende Faktoren: Teamarbeit, Peer-to-Peer-Bewertung, individueller Beitrag zu Prozess und Produkt, Dokumentation, Bericht, (Zwischen- und Abschluss-)Präsentationen...

Bekomme ich eine Ausnahme für einen anderen Kurs?

Es ist möglich, dass das BMP einen oder mehrere Kurse oder Module in deinem regulären Studienprogramm ersetzt. In diesem Fall erhältst du die ECTS-Credits für die ersetzten Kurse oder Module. Du musst dies mit dem zuständigen Lehrer besprechen.

Wie bekomme ich ECTS-Credits für dieses Projekt?

Da jede Einrichtung ihre eigenen Regeln hat, müssen Sie den zuständigen Lehrer Ihrer eigenen Einrichtung kontaktieren. Er kann Sie über das richtige Protokoll für Ihre Institution informieren.

Wie viele ECTS-Credits bekomme ich?

Das kann von ziemlich niedrig (mindestens 6) bis zu hohen (z. B. 20) ECTS variieren. Begründung: Weniger als 6 Credits machen es schwierig, ein Semester lang zusammenzuarbeiten. Sprich mit deinem eigenen Lehrer, um zu erfahren, wie viele ECTS-Credits du bekommst.

Wird das Teil meines normalen Studienprogramms sein?

Es gibt drei Möglichkeiten.

Option 1: Das BMP ersetzt einen oder mehrere Kurse oder Module in deinem regulären Studienprogramm, in diesem Fall bekommst du die ECTS-Credits für die ersetzten Kurse.

Option 2: Der BMP kommt zusätzlich zu deinem normalen Studienprogramm, in diesem Fall entscheidet deine Institution, ob du zusätzliche ECTS-Credits für das BMP bekommst oder nicht.

Option 3: An Ihrer Einrichtung gibt es möglicherweise spezielle Regeln, die sich von den Optionen 1 und 2 unterscheiden. Nehmen Sie Kontakt mit dem zuständigen Lehrer auf, der Ihnen erklärt, wie dieses Projekt in Ihr Studienprogramm integriert werden kann.

3.1.3 Teamarbeit

Reisen und kulturelle Erfahrungen?

Je nach Ort, an dem der Auftakt und die letzten Treffen stattfinden, wirst du ein- oder zweimal ins Ausland reisen. Beide Treffen dauern etwa eine Woche. Du solltest an beiden Treffen teilnehmen können! Nimm Kontakt zu deinem Lehrer auf, wenn du die Termine und Ziele für die nächste Ausgabe des BlendEd-Kurses erfahren möchtest.

Wird das Projekt meinen Erwartungen entsprechen?

BMP hat das Ziel, die Fähigkeiten der Studierenden zu kombinieren und zu verbessern, um eine gemeinsame Verwirklichung zu erreichen. Neben den offensichtlichen ingenieurtechnischen Fähigkeiten werden Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeiten umfassend behandelt. Der Erfolg hängt stark vom Grad der Interaktion zwischen den Teilnehmern ab! Da Sie während des gesamten Umfelds in einem internationalen Umfeld tätig sind, erwarten wir, dass Ihr gesamtes internationales Interesse sich erweitert und Ihre Entscheidungen in Zukunft beeinflussen wird.

Wie kann ich besser im Team arbeiten?

Nehmen Sie sich während des Kickoff-Meetings Zeit, Ihre Teammitglieder kennenzulernen. Durch die Nutzung kollaborativer Tools lernen Sie, wie Sie Teamkommunikation zum Funktionieren bringen.

Wie kann ich meine sozialen Fähigkeiten erweitern?

Zusätzlich zu den zwei physischen Treffen werdet ihr etwa drei Monate lang auf 'virtuelle' Weise zusammenarbeiten. Das internationale Setting bietet viele Möglichkeiten, deine sozialen Fähigkeiten zu erweitern.

3.1.4 Finanzen

Kann ich dafür einen Erasmus-Fonds bekommen?

Für diese Art der Mobilität gibt es keine Erasmus-Förderung. Die Erasmus-Vorschriften besagen, dass man mindestens 3 Monate im Ausland bleiben muss. Im Rahmen des BMP-Umfangs wird man je nach BMP-Treffen nur ein oder zwei Wochen im Ausland sein.

Was muss ich tun, um das Geld zurückzubekommen?

Wenn Sie eine Erstattung Ihrer Ausgaben erhalten können, sollten Sie daran denken, nach Quittungen zu fragen. Ihre Institution benötigt diese Belege als offizielles Dokument und als Nachweis Ihrer Ausgaben. Wahrscheinlich müssen Sie auch einige Formulare ausfüllen, um eine Erstattung zu erhalten. Ihr Lehrer wird Ihnen die notwendigen Informationen zu diesem Prozess geben.

Muss ich selbst für Reisen und Unterkunft bezahlen?

In der Regel musst du die Reisekosten und die Unterkunft nicht bezahlen. Je nach Abordnung im BMP musst du eventuell selbst für Essen und Getränke bezahlen. Es könnte offizielle Veranstaltungen geben, bei denen du eine Erstattung für deine Ausgaben erhalten kannst. Du solltest mit deinem Lehrer darüber sprechen, damit du genau weißt, wie die Vereinbarung aussieht.

Wie viel wird das kosten?

Wenn deine Institution die Treffen nicht organisiert, hast du zweimal so viele Reisekosten und zweimal pro Woche für die Unterkunft. Daneben gibt es die Kosten für Mahlzeiten und persönliche Ausgaben. Überprüfe innerhalb deiner Institution, welche Kosten erstattet werden und in welchem Niveau. Wenn jedoch eines der Treffen bei dir organisiert wird, wirst du weder für Reisen noch Unterkunft für dieses Treffen ausgeben.

3.1.5 Abonnement

Wie mache ich ein gutes Pitch-Video, um mich in 60 Sekunden zu zeigen/verkaufen/zu promoten?

Achte darauf, dass der Ton von guter Qualität ist, damit alles, was du sagst, verstanden werden kann. Halte es einfach und sei dein bestes Ich. Verwende ein Stativ, um wackeliges Video zu vermeiden.

Wie schreibe ich ein gutes Motivationsschreiben?

Schreiben Sie immer mit den Menschen im Kopf, die Ihren Brief lesen werden. Was wollen sie über Sie wissen? Warum sollten sie Sie wählen? Stellen Sie Ihren Namen, Ihr Alter, Ihr Studienprogramm und Ihren Jahrgang in einem kurzen Satz vor. Es ist wichtig, dass sie Sie als jemanden mit guten sozialen Fähigkeiten sehen: proaktiv, guter Teamgeist, positive, kooperative, ...

3.1.6 Reisen

Wie lange muss ich im Ausland sein?

Im BMP gibt es zwei physische Meetings: eines zum Projektstart und eines am Ende für die Abschlusspräsentation. Jedes Mal haben Sie fünf volle Arbeitstage, um Ihr Team zu treffen und an Ihrem Projekt zu arbeiten. Sie sollten auch die Zeit berücksichtigen, die Sie für die Reisen zu den Meetings benötigen. Höchstwahrscheinlich werden Sie am Sonntag reisen und am Samstag zurückkehren.

Benötige ich ein Visum?

In Europa ist kein Visum erforderlich, aber wenn es sich um eine internationale Zusammenarbeit mit nicht-europäischen Institutionen handelt, kann es notwendig sein, ein Visum zu beantragen. Ihr Lehrer wird Ihnen diese Informationen im Voraus geben, damit Sie genügend Zeit haben, Ihr Visum zu organisieren.

Habe ich während meines Auslandsaufenthalts etwas Freizeit?

Das hängt vom Terminplan und dem Projektstatus ab. In der Regel gibt es Zeitfenster, in denen ihr als Team entscheiden könnt, ob ihr weiterarbeiten oder etwas anderes machen wollt. Erkundiget euch auch bei eurer örtlichen Institution, ob es in Ordnung ist, am Wochenende vor oder nach dem Projektmeeting zu bleiben. Das verschafft euch etwas zusätzliche Zeit, die Gegend zu besuchen. Natürlich müsst ihr diese zusätzlichen Tage selbst bezahlen, unabhängig davon, ob eure Institution eure Reisekosten erstattet oder nicht.

Wer organisiert die Reise?

Das Organisationskomitee legt die Termine und Orte für das Kick-off-Meeting und die Abschlusspräsentation fest. Der zuständige Lehrer an Ihrer Einrichtung wird Ihnen die Details mitteilen. Es hängt von Ihrer Einrichtung ab, ob Sie die Reise und Unterkunft selbst buchen müssen oder ob Ihr Lehrer dies übernimmt. Dennoch wird Ihr Lehrer Sie unterstützen und wichtige Fragen zu Reisen und Unterkunft beantworten.

3.1.7 S.O.S.

Was, wenn ich länger krank werde?

Stellen Sie sicher, dass Ihre Teammitglieder rechtzeitig wissen, dass Sie für eine Weile nicht zum Projekt beitragen können. Das Lehramt sollte kontaktiert werden, um angemessene Maßnahmen zu ergreifen.

Was, wenn ich den Zug oder das Flugzeug verpasst habe?

Der Lehrervorstand sollte kontaktiert werden, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

Was, wenn ich mit einer Entscheidung nicht einverstanden bin?

Kommunikation ist ein sehr wichtiger Aspekt bei der Teamarbeit. Das Team hat regelmäßige Meetings, in denen Themen diskutiert und Entscheidungen getroffen werden. Die Schüler im Team erhalten bestimmte Aufgaben. Sollte das Team das Problem jedoch nicht selbst lösen können, sollte der Lehrerausschuss kontaktiert werden, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

Was, wenn ein Teammitglied nicht (genug) beiträgt?

Das Schülerteam sollte kommunizieren und Verantwortung übernehmen, um alle einzubeziehen und einzubeziehen. Im Falle einer Blockade, z. B. wenn ein Schüler überhaupt nicht beiträgt oder alle getroffenen Entscheidungen vernachlässigt, kann der Lehrervorstand entscheiden, einen nicht beitragenden Schüler aus dem Projekt auszuschließen.

3.2 Schüler-Checkliste

Du hast dich entschieden, dich zu engagieren. Schau dir diese Liste an. Eine druckbare Version findest du vielleicht in Anhang I.

3.2.1 VOR dem Projekt: Stellen Sie sicher, dass Sie vorbereitet sind

Schulverwaltung

- Ich habe mit meiner Lehrerin gesprochen.
- Ich weiß, wie viele ECTS-Credits mir dieses Projekt einbringen wird.
- Ich weiß, wie viel Zeit ich für das Projekt aufwenden sollte.
- Ich weiß, wie die Beurteilung durchgeführt wird.

Über das Projekt

- Ich weiß, worum es bei dem Projekt geht.
- Ich weiß, welche anderen Studienrichtungen beteiligt sein werden.
- Ich weiß, wie viel Zeit ich für das Projekt aufwenden sollte (das hängt wahrscheinlich mit der oben genannten Checkbox zum ECTS zusammen).
- Ich habe aufgeschrieben, was ich mit diesem Projekt erreichen möchte. (Erwartungen)

Reisen und Aufenthalt

- Ich kenne die Daten, an denen ich im Ausland sein werde
- Ich habe meine Reise organisiert.
- Ich weiß, ob ich einen Reisepass und/oder ein Visum brauche.
- Ich habe meinen Reisepass und/oder mein Visum und das Ablaufdatum ist gültig.
- Ich weiß, wo ich übernachten muss.

Kosten

- Ich weiß, was von mir erwartet wird.
- Ich weiß, ob es zusätzliche Mittel gibt oder nicht, und ich weiß, was ich tun muss, um diese Mittel zu bekommen.
- Ich weiß, wie viel es mich kosten wird.

Probleme und Notfälle

- Ich weiß, wen ich kontaktieren kann, wenn ich ein Problem habe.
- Ich kenne die S.O.S.-Hotline, die man im Notfall anrufen kann.

3.2.2 WÄHREND des Projekts: Ist alles in Ordnung?

Kommunikation

- Ich sammelte die Kontaktdaten der anderen Studierenden.
- Ich habe alle Teamkommunikationstools bereit und sie sind einsatzbereit.
- Ich habe Zugriffsrechte zu allen Tools.
- Ich kann alle meine Teamkollegen erreichen.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

- Ich kenne die interne Teamstruktur und meine Verantwortlichkeiten darin.
- Ich weiß, wie viele ECTS-Credits die anderen Teammitglieder haben (oder: Ich weiß, wie viel Zeit die anderen Teammitglieder für dieses Projekt aufwenden können).
- Ich weiß, was von mir erwartet wird.
- Ich kenne die allgemeine Teamplanung.
- Ich kenne meine persönliche Planung und meine Verantwortlichkeiten.
- Ich kenne den Terminplan.

3.2.3 NACH dem Projekt: Du hast es geschafft! Und jetzt?

Soziales

- Ich hatte mindestens eine Nacht mit Partys.
- Ich stehe weiterhin mit meinen Teammitgliedern in Kontakt.

Verwaltung und Finanzierung

- Ich habe beim internationalen Büro überprüft, dass das gesamte formale Verfahren erfüllt ist.
- Ich habe meine Ausgaben erstattet bekommen (falls du es geschafft hast, etwas Geld über deine Schule zu bekommen).

Persönliches

- Ich habe dokumentierte Informationen über das Projekt (Portfolio).
- Ich habe meine Ziele erreicht.

3.3 Glossar

Diese Liste hilft dir, die meisten spezifischen Begriffe zu erklären.

Blended Mobility

Kurzfristige physische Mobilität kombiniert mit virtueller Mobilität, die durch Partnerschaften, grenzüberschreitend oder nicht, mit gemeinsamen Zielen und der Umsetzung eines gemeinsamen Arbeitsplans unterstützt werden kann. Mit Partnerschaft meinen wir hier ein Konsortium aus mindestens einer Universität und einem nicht-akademischen Partner.

BMP

BMP steht in diesem Zusammenhang für BlendEd Mobility Project (BlendEd Mobility Project).

Ein BlendEd Mobility Project ist ein internationales Studierendenprojekt, bei dem die Zusammenarbeit hauptsächlich auf Remote-Basis erfolgt. Mit dem Blended-Mobility-Konzept arbeiten Sie hauptsächlich von Ihrer Heimatinstitution aus, mit Ausnahme des Kick-off-Meetings und des Abschluss-Treffens. Während des Kick-off-Meetings treffen sich die Studierenden zum ersten Mal und das Projekt wird gestartet. Am Ende des Projekts treffen sich die Studierenden erneut, um ihre endgültigen Vorbereitungen abzuschließen, ihre Ergebnisse dem Organisationskomitee und der akademischen Jury vorzustellen und den entwickelten Prototyp/Proof-of-Concept an das Partnerunternehmen zu übergeben. In der Regel besteht das Team aus mehreren Disziplinen, damit das Team von den Fähigkeiten des jeweils anderen profitieren kann (z. B. Design, Entwicklung, Marketing, Business usw.) und interdisziplinäre Teamkompetenzen fördern kann.

Beschäftigungsfähigkeit

Mit Beschäftigungsfähigkeit meinen wir die Chancen, eine Person auf eine Anstellung zu haben. Beschäftigungsfähigkeit wird durch eine Reihe von Profilkomponenten gegeben, eine Kombination aus Wissen, Fähigkeiten, Kommunikation, kritischen und reflektierenden Fähigkeiten, die eine Person durch Lernen und persönliche Erfahrungen erwirbt.

Erwartungen / Ziele

Bevor du mit dem BMP beginnst, solltest du deine Erwartungen an dieses Projekt klar machen. Was möchtest du erreichen? Du solltest mögliche Ziele mit deinem Lehrer für das Projekt besprechen. Diese können persönliche Ziele sein (z. B. einige portugiesische Wörter lernen) oder technische Ziele (z. B. deine Fähigkeiten im Design einer Website verbessern).

Finanzierung

Maximal fallen Kosten für zwei Treffen an, die zu Beginn und am Ende des Projekts stattfinden. Die Kosten für diese Treffen können Reise, Unterkunft, Visum und Verpflegung umfassen. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Lehrer und Ihrer Institution, welche Kosten erstattet werden und in welchem Umfang.

IO

Jede Hochschule hat so etwas wie ein "Internationales Büro", das ein zentraler Informationspunkt für internationale Studierendenaustausche ist.

Multidisziplinäres Team

Ein Team von Studierenden, das zusammenarbeitet und dabei ihre unterschiedlichen akademischen Hintergründe verbindet und integriert (z. B. Designer, Entwickler und BWL-Studenten). Sie arbeiten zusammen, jeder aus seiner eigenen Perspektive, um ein gemeinsames Ziel oder Projekt zu verfolgen.

Organisationskomitee

Das Organisationskomitee eines BMP ist für die Umsetzung des BMP verantwortlich. Es wählt die teilnehmenden Studierenden aus, definiert den Projektumfang, sucht Industriepartner und bewertet die Arbeit des BMP-Teams.

Partner

Je nach BMP kann es externe Unternehmen als Partner geben. Diese Unternehmen könnten das Thema für das Projekt liefern oder dem Team zusätzliche Unterstützung bieten. Dies ist Ihre Gelegenheit, Ihre Professionalität zu präsentieren.

Peer-Bewertung

Ein Teil der Bewertung ist die Peer-Evaluation. Bei dieser Bewertung muss jeder Schüler die Leistung und die Leistungen der anderen Schüler bewerten. Diese Bewertung ist ein wichtiger Bestandteil der Gesamtbewertung der Arbeit des Schülers. Eine Peer-Bewertung kann in verschiedenen Phasen des Projekts (z. B. zu Beginn, Mittelstufe und Abschluss) angefordert werden.

Projektarbeit

Im Allgemeinen ist Projektarbeit in der Regel eine praktische Anwendung erworbenen Wissens auf ein gegebenes Problem oder eine Frage in einem bestimmten Fachgebiet als Teil eines Lernpfades. Man braucht das Problem, die Methodik, die Ergebnisse und die Schlussfolgerungen. Das Problem/die Fragen werden zwischen den Studierenden vorgeschlagen und vereinbart, der Universität und dem Unternehmen. Das Projekt kann einzeln oder im Team umgesetzt werden. Die Aktivitäten während der Projektarbeit werden sowohl von den akademischen als auch von den Unternehmenslehrern geleitet.

Lehrer

Ein Professor, Assistenzprofessor oder ein anderer Mitarbeiter Ihrer Institution, der im Organisationskomitee des BMP ist.

Virtuelle Mobilität

Offene Fernstudierenden-Aktivitäten (grenzüberschreitend oder nicht) bei der Entwicklung eines spezifischen Projekts oder einer Aufgabe in Zusammenarbeit mit der Gastinstitution durch den Einsatz von IKT-unterstützten Umgebungen (z. B. Videokonferenzen, Live-Streaming, kollaborative Arbeitsräume usw.)

Anhang I: Student BlendEd Checkliste

Die Schüler-Checkliste, die im Abschnitt 3.2 detailliert beschrieben ist und hier in druckbarem Format verfügbar ist.

SCHÜLER-CHECKLISTE

Stellen Sie sicher, dass Sie für jeden Schritt Ihres BlendEd Mobility-Projekts bereit sind. Kreuzen Sie jedes Hästchen nach und nach an!

Name: **Projekt:** **Termine im Ausland:**

1 VOR DEM PROJEKT

Stellen Sie sicher, dass Sie vorbereitet sind

SCHULVERWALTUNG

- ☐ Ich habe mit meiner Lehrerin gesprochen.
- ☐ Ich weiß, wie viele ECTS-Credits mir dieses Projekt einbringen wird.
- ☐ Ich weiß, wie viel Zeit ich für das Projekt aufwenden sollte.
- ☐ Ich weiß, wie die Beurteilung durchgeführt wird.

ÜBER DAS PROJEKT

- ☐ Ich weiß, worum es bei dem Projekt geht.
- ☐ Ich weiß, welche anderen Studienrichtungen beteiligt sein werden.
- ☐ Ich weiß, wie viel Zeit ich für das Projekt aufwenden sollte (das hängt wahrscheinlich mit dem oben genannten Checkbox zum ECTS zusammen).
- ☐ Ich habe aufgeschrieben, was ich mit diesem Projekt erreichen möchte. (Erwartungen)

REISEN UND AUFENTHALT

- ☐ Ich kenne die Daten, an denen ich im Ausland sein werde
- ☐ Ich habe meine Reise organisiert.
- ☐ Ich weiß, ob ich einen Reisepass und/oder ein Visum brauche.
- ☐ Ich habe meinen Reisepass und/oder mein Visum und das Ablaufdatum ist gültig.
- ☐ Ich weiß, wo ich übernachten muss.

KOSTEN

- ☐ Ich weiß, was von mir erwartet wird.
- ☐ Ich weiß, ob es zusätzliche Mittel gibt oder nicht, und ich weiß, was ich tun muss, um diese Mittel zu bekommen.
- ☐ Ich weiß, wie viel es mich kosten wird.

PROBLEME UND NOTFÄLLE

- ☐ Ich weiß, wen ich kontaktieren kann, wenn ich ein Problem habe.
- ☐ Ich kenne die S.O.S.-Hotline, die man im Notfall anrufen kann.

2 WÄHREND DES PROJEKTS

Ist alles in Ordnung?

KOMMUNIKATION

- ☐ Ich sammelte die Kontaktdaten der anderen Studierenden.
- ☐ Ich habe alle Teamkommunikationstools bereit und sie sind einsatzbereit.
- ☐ Ich habe Zugriffsrechte zu allen Tools.
- ☐ Ich kann alle meine Teamkollegen erreichen.

AUFGABEN UND VERANTWORTLICHKEITEN

- ☐ Ich kenne die interne Teamstruktur und meine Verantwortlichkeiten darin.
- ☐ Ich weiß, wie viele ECTS-Credits die anderen Teammitglieder haben (oder: Ich weiß, wie viel Zeit die anderen Teammitglieder für dieses Projekt aufwenden können).
- ☐ Ich weiß, was von mir erwartet wird.
- ☐ Ich kenne die allgemeine Teamplanung.
- ☐ Ich kenne meine persönliche Planung und meine Verantwortlichkeiten.
- ☐ Ich kenne den Terminplan.

3 NACH DEM PROJEKT

Du hast es geschafft! Und jetzt?

SOZIALES

- ☐ Ich hatte mindestens eine Nacht mit Partys.
- ☐ Ich stehe weiterhin mit meinen Teammitgliedern in Kontakt.

VERWALTUNG UND FINANZIERUNG

- ☐ Ich habe beim internationalen Büro überprüft, dass das gesamte formale Verfahren erfüllt ist.
- ☐ Ich habe meine Ausgaben erstattet bekommen (falls du es geschafft hast, etwas Geld über deine Schule zu bekommen).

PERSÖNLICHES

- ☐ Ich habe dokumentierte Informationen über das Projekt (Portfolio).
- ☐ Ich habe meine Ziele erreicht.

ABC BLENDED

Brauchen Sie Hilfe? Sprechen Sie so früh wie möglich mit Ihrem Lehrer oder dem Organisationskomitee.