



O4.2 - ERFAHRUNGEN UND EMPFEHLUNGEN AUS DER UMSETZUNG DES ENTERMODE PRAKTIKUMSMODELLS TEILEN

WP4 LEADER: PRAXIS UND WISSENSCHAFT PROJEKT GMBH



ERFAHRUNGEN UND EMPFEHLUNGEN AUS DER UMSETZUNG DES ENTERMODE-
PRAKTIKUMSMODELLS TEILEN Autoren:

Diese Publikation wurde im Rahmen des EnterMode-Projekts erstellt.

[Projekt-Nr.: 601125-EPP-1-2018-1-SK-EPPKA2-KA]

<http://entermode.eu/>

Herausgegeben von der Technischen Universität Košice, 2021



CC BY-NC-SA: Diese Lizenz erlaubt Weiterverwenden, das Material in jedem Medium oder Format nur für nicht-kommerzielle Zwecke zu verteilen, zu verwerten, anzupassen und darauf aufzubauen. Nur solange die Namensnennung dem Urheber gegeben wird. Wenn Sie das Material neu zusammenfügen, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das modifizierte Material unter identischen Bedingungen lizenzieren.

Inhalte

Teilen von Erfahrungen und Empfehlungen	4
8.1 Traditionelle Praktika	4
1. Projekt ELLIS (“Einfacher Lernen lernen in Schulen” – “learning to learn at schools in a simple way”)	4
2) Praktikum im Kontext-Leseprojekt.....	8
3) Mapping, Strukturierung und Aktualisierung des Netzwerks von Kinepict im Einklang mit der Marketingstrategie	11
8.2 Virtuelle Praktika	14
1) Erhöhung der Sichtbarkeit von OncoVR.....	14
2) Das wirkliche Leben kennenlernen aus der Distanz. Anpassung von Pratika während der Covid19-Krise.....	17
3) PROMISEO hilft Praktikanten zum Online-Marketing-Profi zu werden	20
4) Planung eines Europäischen Bildungsprojektes.....	23
5) Wahl des Studiengangs: Technische Faktoren.....	26
6) Entwickle dich selbst durch die Entwicklung eines Spiels!.....	29
7) Virtuelle Praktika als Möglichkeit soziale NGOs zu unterstützen und die Kompetenzen von Studierenden zu stärken.	31

Teilen von Erfahrungen und Empfehlungen

Die Erfolgsgeschichten sollen Erfahrungen aus der **Praxis mit dem** Modell **wiedergeben** und die Vorteile einer Teilnahme am EnterMode-Praktikumsprogramm aufzeigen. Ziel ist es mehr Unternehmen und Studenten für das EnterMode-Praktikumsprogramm zu begeistern. Jede Geschichte handelt von einem einzelnen **Praktikanten / Praktikantin**.

Weitere Erfolgsgeschichten aus EnterMode-Praktika finden Sie im YouTube-Kanal von EnterMode: <https://www.youtube.com/channel/UCOsG1rZOIm-X-La8dQbBD8g>

8.1 Traditionelle Praktika

1. Projekt ELLIS (“Einfacher Lernen lernen in Schulen” – “learning to learn at schools in a simple way”)

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: LMU München Abteilung: Bildungsministerium Website: https://www.fak11.lmu.de/	Unternehmen Name: Stiftung Kick ins Leben Website: https://kickinsleben.org/ E-Mail: felix@kickinsleben.org Sektor: Bildungssystem Jahre in Praktikumsprogrammen: 4 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 32
<p>Das Bachelorstudium an der LMU beinhaltet ein Pflichtpraktikum von mindestens sechs Wochen. Es gibt eine Kooperation zwischen der LMU und vielen Projekten oder Einrichtungen, die Studierende der LMU einstellen. Den Praktika ist ein Seminar gewidmet. Durch die langjährige Zusammenarbeit zwischen der LMU und den Institutionen ist es möglich, die Interessen und Fähigkeiten der Studierenden mit den Anforderungen des Projekts oder Unternehmens abzustimmen. Dafür gibt es altbewährte Verfahren und Instrumente.</p> <p>Der Praktikumpartner war ein Verein, der mit Bürgerstiftungen kooperiert und seit mehreren Jahren Praktikumpartner der LMU ist. Zielgruppe des Projekts sind potenziell gefährdete Kleinkinder in der Schule, vor allem Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund. Sie werden durch verschiedene Teilprogramme unterstützt, die auf verschiedene Altersgruppen ausgerichtet sind. Das konkrete Projekt, in dem das Praktikum absolviert wurde, ist auf Schüler der Grundschule (Klasse 3 oder 4) zugeschnitten und kann auch auf Schüler der Klassen 5 oder 6 angepasst werden.</p> <p>Zur Realisierung ihrer Programme kooperiert ELLIS mit Schulen mit vergleichbar hohen Schülerzahlen mit Migrationshintergrund. Obwohl die verschiedenen Teilprogramme auf bestimmte</p>	

Altersgruppen abzielen, zielt das Rahmenprogramm darauf ab, eine durchgängige Unterstützungskette aufzubauen. Die Idee ist den Schülern die Möglichkeit zu geben im Laufe der Zeit an verschiedenen Programmen teilzunehmen, von denen jedes theoretisch für sich allein steht, aber miteinander verbunden und koordiniert wird, um die Unterstützungskette zu erleichtern. Alle Teilprogramme werden evaluiert.

Beschreibung des EnterMode Praktikums

Aufgaben und Herausforderungen: Aufgabe des Praktikanten war es, ein bereits bestehendes Trainingsprogramm zur Stressbewältigung in der Schule zu aktualisieren, das Themen wie physiologische, kognitive und emotionale Belastungen sowie verhaltensbedingte oder verhaltensbedingte Belastungen (z. B. Konzentration) umfasst. Nach Durchsicht der Literatur, Diskussion der Hauptziele des Programms und Entwicklung einer aktualisierten Version musste der Praktikant das Programm mit einer Gruppe von 17 Schülern an einer Grundschule in München anwenden. Zur Unterstützung des Praktikanten gab es von ELLIS in Kooperation mit der LMU organisierte Seminare, Workshops und Mentoring. Ergänzend zum Training entwickelte die Praktikantin ein eigenes Evaluationsdesign, das auf mehreren qualitativen und quantitativen Methoden basierte. Die Ergebnisse wurden in der Projektgruppe, den beteiligten Lehrkräften, Vertretern der Bürgerstiftungen und im Seminar an der LMU präsentiert und diskutiert. Die Ergebnisse waren insgesamt positiv und tragen nun zur Weiterentwicklung des Programms bei.

Die Herausforderungen des Praktikums bestanden darin, a) theoretisch fundierte Konzepte und Programme an den Schulalltag und die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern mit potenziell problematischem Hintergrund anzupassen und b) das Programm in Zusammenarbeit mit Lehrern zu gestalten, deren Pläne und Erwartungen für ihre Klassen können von den Zielen des Anti-Stress-Trainings abweichen. Eine weitere wichtige Herausforderung war c) die Betreuung von Schülerinnen und Schülern mit problematischem Flüchtlingshintergrund und deren Integration in die Kindergruppe. Ein Problem kann hier sein, ein Gleichgewicht zwischen der Unterstützung einzelner Bedürfnisse sowie der gesamten Gruppe zu finden, auch wenn die Gruppe möglicherweise nicht bereit ist, einzelne Personen oder alle Interessen aufzunehmen.

Bei der Auswertung wurde ein Wissenszuwachs bei 11 von 15 Items und ein Rückgang des erlebten Stresses gemessen. Die Ergebnisse zeigten, dass die Schüler nach anfänglichen Problemen dem Praktikanten vertrauten und sich für das Programm engagierten. Die Teilnehmer bewerteten das Programm insgesamt als sehr gut.

Die Aufgaben des Praktikums, aber auch die Bedürfnisse der Schüler und die Herausforderungen an Lehrer und organisatorische Probleme erforderten Unabhängigkeit vom Praktikanten, Autonomie und Stärke, insbesondere im Umgang mit Problemschülern. Der Praktikant musste sich das Vertrauen der Schüler, ihr Interesse und ihre Motivation verdienen. Nach einer Balance von Vertrauen und Unabhängigkeit als eine der wichtigsten beruflichen Kompetenzen musste sie Distanz zu den Schülern, den Lehrern und den Mentoren wahren. Hier und in anderen Bereichen war das Feedback ihrer Mentorin und anderer Studierender im Rahmen des angeschlossenen Praktikums-Seminars an der LMU sehr wichtig und diente der Selbstreflexion und Supervision.

Während des Praktikums entwickelte Kompetenzen

Chancen erkennen

Kreativität

Vision

Ideen wertschätzen

Ethisches und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und Management

Umgang mit Unsicherheiten, Ambiguität,

Risiken

Kooperation

Lernen durch Erfahrung

Zusammenfassung: Wie der Bericht zeigt spielten viele Kompetenzen des EntreComp-Frameworks eine relevante Rolle im Praktikum. Durch die Aktualisierung des Trainingsprogramms musste die Praktikantin ihre eigene Verbindung zwischen Theorie und Praxis herstellen. Sie musste vor allem bei der Arbeit mit den Schülern persönliches Engagement zeigen und erlebte Momente der Unsicherheit und des Risikos im Umgang mit problematischen Schülern. Die Praktikantin hatte das Programm in Zusammenarbeit mit den Lehrern, Schülern und deren Eltern zu planen und zu managen, ihre Fortschritte ihren Betreuern von ELLIS und der LMU zu berichten und das Design ihrer Evaluation durch die Wahl geeigneter Instrumente eigenständig zu entwickeln. Wie bereits erwähnt, sammelte sie relevante Erfahrungen für die berufliche Zukunft. Sie lernte zum Beispiel mit Menschen mit einem anderen sozialen Hintergrund umzugehen. Dies spornte sie an das Programm adäquat zu adaptieren und gleichzeitig die Ziele des Programms, die Bedürfnisse der Schüler und ihre eigenen Interessen und Bedürfnisse zu berücksichtigen. Im Anschluss daran erkannte sie auch die Chancen, die das Programm für sie und andere bietet. Darüber hinaus war während des gesamten Praktikums eine ethisch fundierte Position sowie die Fähigkeit, das Programm und die Organisation, für die sie arbeitete, professionell zu repräsentieren, relevant.

Foto

Metaevaluation der Evaluation der LernOase – Gruppe 2

Veranstaltung: Seminar Methoden Bildungsforschung und Bildungsmanagement
Juliane Herrmann, Marzi Kader, Leah Lerchenberger, Annalena Neumayer, Carina Strigl

Über die LernOase:

Die LernOase ist ein gemeinnütziges Lernhilfeangebot für Schüler*innen an verschiedenen Standorten in München, welche von der Stiftung Kick ins Leben und der SWM Bildungsstiftung gefördert wird.

1. Bestimmung des Evaluationszwecks

- Stichprobe: Grund-/ Mittelschüler*innen der LernOase in Neuaubing und Milberstshofen (Auswahl und Durchführung durch die Projektleitung)
- Zweck: Ist-Zustand über Standorte Milberstshofen und Neuaubing
→ Transfererfolg, individueller Lernerfolg, Motivation der SchülerInnen
- Ressourcen: Fragebogen einer bereits durchgeführten Evaluation
- Kontaktperson: Projektleitung der LernOase und Frau Bickert

Was lief gut bzgl. der Entwicklung Erhebungsinstrumente:

- gute Zusammenführung der Ideen der Gruppenmitgliedern
- Orientierung an Fragestellung und Bewertungskriterien von Frau Bickert
- hilfreiche Stütze durch schon zur Verfügung stehenden Fragebogen der LernOase
- gelungene Anpassung der Gruppe an erschwerte Bedingungen

Was lief nicht so gut bei Entwicklung Erhebungsinstrumenten:

- Verzögerung der Überarbeitungsphase
- Nachträgliche Berücksichtigung der theoretischen Fundierung des Fragebogens

2. Datenerhebungsplan

Ablaufplan:

- Überarbeitung der Fragebögen im Zeitraum bis 31.12.20
- geplante Erhebung: Mitte Januar bis Ende Januar
- geplante Auswertung: Ende Januar bis Anfang Februar

3. Durchführung - Datenerhebung und Auswertung

- Fragebögen mit offenem Antwortformat + Likert-Skala (Online-Fragebogen nach Anpassung)
- Stichprobengröße nicht klar definiert
- Aufforderung, Eltern anzurufen (Datenschutz)
- keine tatsächliche Erhebung und folglich auch keine Auswertung möglich

Handlungsanweisungen für die Gruppe:

- theoretisches Modell früher festlegen
- Deadlines setzen (für Kooperation mit Projekt)
- Leitfragen formulieren

Handlungsanweisungen für die Kooperation mit der LernOase:

- Klare Kommunikation der Universität mit der LernOase
- Bedarf von Anfang an von Stiftung /LernOase ermitteln
- Rücksprache mit Projektleitung zwecks Fragebogen (Feedback)
- Termine zum Austausch vereinbaren
- Datenschutzregelungen genau klären
- expliziter Absprache mit der Projektleitung seitens ihrer Verantwortlichkeiten im Projektablauf
- Stichprobe genau festlegen
- engere Rücksprache mit der Projektleitung wünschenswert

2) Praktikum im Kontext-Leseprojekt

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: LMU München Abteilung: Bildungsministerium Website: https://www.fak11.lmu.de/	Unternehmen Name: JAA München Webseite: https://kontextleseprojekt.com/ E-mail: steindorff@hm.edu Bereich: Juristischer Bereich Jahre im Praktikumsprogramm: 5 Gesamtanzahl aller vom Unternehmen betreuten Praktikanten: 34
<p>Das Bachelorstudium an der LMU beinhaltet ein Pflichtpraktikum von mindestens sechs Wochen. Es gibt eine Kooperation zwischen der LMU und vielen Projekten oder Einrichtungen, die Studierende der LMU aufnehmen. Und zu den Praktika gibt es ein Seminar. Durch die langjährige Zusammenarbeit zwischen der LMU und den Institutionen ist es möglich, die Interessen und Fähigkeiten der Studierenden mit den Anforderungen des Projekts oder Unternehmens abzustimmen. Dafür gibt es altbewährte Verfahren und Instrumente.</p> <p>Praktikumspartner war ein Verein, der mit Justizvollzugsanstalten kooperiert, um jungen Häftlingen (zwischen 14 und 22 Jahren) den Weg ins Leben zu erleichtern. Ihr Ansatz basiert darauf mit den jungen Häftlingen Literatur über die Jugend zu lesen und die darin aufgeworfenen Themen und Probleme zu diskutieren. Zu den Aufgaben des Praktikanten gehörten die Aktualisierung des Konzepts sowohl der Sessions als auch der Workshops, die Implementierung neuer Trainings und die Durchführung von Evaluationen (formativ und summativ). Das Projekt hieß „KonTEXT“, Projektpartner war die Hochschule München (Prof. Dr. Steindorff-Classen) und das Praktikum wurde durch eine kontinuierliche Kooperation zwischen Prof. Dr. Steindorff-Classen und der LMU unterstützt, u.a ein Seminar für die Praktikanten der LMU.</p>	
Beschreibung des EnterMode Praktikums	
<p>Aufgaben und Herausforderungen: Da das Projektkonzept des Lesens und Diskutierens von Literatur (Jugendliteratur) mit jungen Gefangenen vor einigen Jahren von Sozialarbeitern entwickelt und durch das Projekt KonTEXT adaptiert wurde, bestand die Hauptaufgabe der Praktikantin darin, dieses Konzept zu aktualisieren. Der Praktikant wählte einen neuen Text und relevante Passagen aus, die geeignet waren, relevante Probleme wie Kommunikationsprobleme, Schwierigkeiten beim Zusammenleben oder Fragen der Sinnfindung im Leben zu diskutieren. Um gewinnbringende Gespräche auf Basis des gewählten Textes zu ermöglichen, brachten die Praktikanten passende Leitfragen und Diskussionsvorschläge ein.</p> <p>Die Hauptherausforderung der Praktikantin bestand darin, den Projektansatz nach konstruktivistischen Lehr- und Lernprinzipien zu aktualisieren und zu begründen und diese an die Erfahrungen und Perspektiven der teilnehmenden jungen Gefangenen anzupassen. Um die Workshops und Diskussionen durchführen zu können, musste der Praktikant nicht nur Autonomie,</p>	

Unabhängigkeit und Stärke gegenüber den jungen Häftlingen beweisen. Sie musste auch einen Weg finden, ihren Klienten gegenüber vertrauenswürdig aufzutreten und gleichzeitig eine professionelle Distanz zu wahren, um die Gespräche erfolgreich zu führen, da diese Balance von Vertrauen und Distanz ein grundlegendes Element der Professionalität in der Pädagogik ist.

Um diese Kompetenzen zu erlangen und zu verbessern, sind regelmäßiges Feedback und Supervision unabdingbar. Daher fanden regelmäßig Treffen mit Prof. Steindorff-Classen statt. Darüber hinaus wurden im Rahmen eines Seminars mit anderen Praktikanten der LMU praktikumsbezogene Probleme, die beispielsweise organisatorische oder personelle Faktoren sowie die Rolle fachlicher Kompetenzen betreffen, diskutiert.

Das Feedback der Praktikantin zu ihren Praktikumserfahrungen und den erworbenen Kompetenzen beinhaltete wie beeindruckend der Umgang mit den jungen Häftlingen für sie war. Sie erfuhr vom Alltag im Gefängnis, den schwierigen familiären Hintergründen, Flucht- und Kriegserfahrungen und allgemeinen Schicksalsschlägen, die die Häftlinge in unterschiedlichem Ausmaß zu bewältigen hatten. Außerdem wurde der Praktikant über die Art der begangenen Straftaten aufgeklärt. Allen Erfahrungen musste die Praktikantin sowohl Empathie als auch eine eigenständige, professionelle Position entgegenbringen. Neben dem Kontakt zu den Teilnehmern musste der Praktikant gegenüber allen Kollegen neutral bleiben, um eine Evaluation des Praktikums durchführen zu können. Für die Evaluation musste sie unter Aufsicht der LMU - aber unabhängig vom Unternehmen - ein eigenes Design entwickeln und entschied sich für ein klassisches Pre-Post-Design. Sie identifizierte Kompetenzen, die sich die jungen Häftlinge aneignen sollten, um die Ziele der Evaluation zu verdeutlichen und geeignete Instrumente auszuwählen bzw. zu entwickeln. Nach der Auswertung wurden die Ergebnisse sowohl dem Unternehmen als auch im Rahmen des Seminars an der LMU präsentiert. Die Ergebnisse waren insgesamt positiv und dienen nun der Weiterentwicklung der Workshops

Während des Praktikums entwickelte Kompetenzen

EntreComp Kompetenzen:

Chancen erkennen

Kreativität

Vision

Ideen wertschätzen

Ethischen und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und Management

Umgang mit Unsicherheiten, Ambiguität,

Risiken

Kooperation

Lernen durch Erfahrung

Dieser kurze Praktikumsbericht zeigt, dass nahezu alle im EntreComp-Framework genannten Kompetenzen eine Rolle gespielt haben:

Die Praktikantin musste Eigeninitiative zeigen, um das Programmkonzept zu aktualisieren, einen Entwurf für eine Evaluation zu entwickeln und gemeinsam mit den jungen Häftlingen eine gute Werkstatt-Atmosphäre und -Umgebung zu gestalten. Erfahrungen mit Unsicherheits- und Risikosituationen sammelte sie in der Arbeit mit Menschen mit schwierigen und unterschiedlichen Sozialisationen. Außerdem musste sie sowohl die Workshops als auch die Evaluation planen und leiten und mit ihrem Vorgesetzten, den Mitarbeitern der LMU und anderen Praktikanten zusammenarbeiten.

Während des Praktikums sammelte sie Erfahrungen in der Arbeit mit Jugendlichen mit problematischem Hintergrund. Was sie daraus gelernt hat, dürfte für ihre weitere Karriere sehr relevant und anwendbar sein. Ihre Arbeit zwang sie während der Workshops selbstbewusst, ausdauernd und motiviert zu sein und die Teilnehmer zu motivieren, Alltagsprobleme zu reflektieren und zu verbalisieren. Kreativität war sowohl bei der Arbeit mit der Fokusgruppe als auch bei der Gestaltung der Evaluation gefragt. Hier musste sie auch Chancen generell sowie Chancen für sich und andere wahrnehmen, Ideen und Visionen zu hegen und zu fördern mit dem Ziel, das Leben auf der Grundlage einer ethischen Position nachhaltig zu gestalten.

Die einzigen EntreComp-Framework-Kompetenzen, die aufgrund der Art des Projekts während des Praktikums keine explizite Rolle spielten, wären finanzielle und wirtschaftliche Erwägungen.

Gewonnene Erkenntnisse

Foto

Poster der Evaluations-Ergebnisse

Evaluation des Leseprojekts KonTEXT

LMU-München: C. Gädigk, A. Gassner, S. Heimann, T. Schwaiger, B. Tafertshofer

1 Projektvorstellung

Projektbeschreibung

- Zielgruppe: straffällige Jugendliche zw. 18-22 Jahre
- Leitung durch zwei studentische Projektmitarbeiterinnen
- Gemeinsame Lektüre und Diskussion von Auszügen ausgewählter Romane

Ziele:

- Steigerung der Lesemotivation und -kompetenz
- Steigerung der Empathie- und Kommunikationsfähigkeit
- Anstoß zur Verhaltensreflexion
- Entdeckung neuer Möglichkeiten der Problembewältigung

3 Vorgehensweise

Design: quantitativ
Erhebungszeitpunkte: 18.01.2021-29.01.2021
Formative Evaluation (Prozessevaluation)
Instrument: Fragebogen mit geschlossenen und offenen Fragen

Theoretische Fundierung - CIPP-Modell:

- Context:** Technische Ausstattung der Teilnehmer und Studierenden
- Input:** Aufwand der Studierenden bei Vorbereitung
- Process:** Aufwand der Teilnehmer und Studierenden bei der Durchführung; durch die Studierenden wahrgenommene Gesprächsatmosphäre
- Product:** Lesemotivation der Teilnehmer

5 Ergebnisse

Jugendliche

- Technische Umsetzung**
Smartphone (geeignet), Zoom (geeignet), Internet manchmal instabil
- Lesemotivation**
wenig vorhanden
- Aufwand**
Einholung der Termine machbar, wenig Ablenkung, online zeitsparend

Studierende

- Technische Umsetzung**
Internet instabil, mehr IT Unterstützung und Umfragetool gewünscht
- Gesprächsatmosphäre**
Gesprächsatmosphäre insgesamt gut, Buchinhalt folgen schwierig
- Aufwand (Vorbereitung & Durchführung)**
Moderation gut, aber hoher Vorbereitungsaufwand, Input/Output Differenz

2 Evaluationsziel

Legitimation des digitalen Formats

- Kann das Lernziel im digitalen Format erreicht werden?
- Ist der (Mehr)Aufwand durch die Digitalisierung vertretbar?

Optimierungsvorschläge

- Wo liegen die Schwächen/Stärken des digitalen Angebots?
- Wie können die Schwächen beseitigt werden?

4 Fragebogen

Befragte Personen:
6 Jugendliche, 2 Studierende

Jugendliche

- Technische Umsetzung**
z.B. Mit welchem Gerät hast du teilgenommen?
- Lesemotivation**
z.B. Ich werde in Zukunft öfter Lesen.
- Aufwand**
z.B. Mir ist es leicht gefallen, mich an die Termine zu halten.

Studierende

- Technische Umsetzung**
z.B. Was waren Gründe für technische Probleme?
- Gesprächsatmosphäre**
z.B. Die Gesprächsregeln wurden eingehalten.
- Aufwand (Vorbereitung & Durchführung)**
z.B. Ich fand es aufwendig, ein Onlinekonzept zu erarbeiten.

6 Legitimation des digitalen Formats inkl. Handlungsempfehlungen

Insgesamt: Legitimation des digitalen Formats

- 👍 Mehraufwand der Studierenden vertretbar
- 👍 Jugendliche empfanden digitales Format als entspannter, wenig Ablenkung

- 1 Teilnahmeregel für Jugendliche (z.B. Kamera an, ruhiger Ort)
- 2 Methodenpool für Online Seminare; z.B. Menti-Meter als Umfragetool
- 3 mehr Unterstützung und Erreichbarkeit der Projektleitung und der Praktikumsbetreuung (z.B. für Konzept und IT)
- 👎 Lernziel "Steigerung der Lesemotivation" wurde nicht erreicht
- 👎 Internetverbindung manchmal instabil (Diskussionsfluss unterbrochen)
- 4 Fördermöglichkeiten (z.B. Bereitstellung von Hardware, W-LAN Sticks)

3) Mapping, Strukturierung und Aktualisierung des Netzwerks von Kinepict im Einklang mit der Marketingstrategie.

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: Semmelweis-Universität Abteilung: Ausbildungszentrum für Gesundheitsmanagement Website: https://semmelweis.hu/emk	Unternehmen Name: Kinepict Health Ltd. Website: https://kinepict.com E-Mail: krisztian.szigeti@kinepict.com Branche: Medizinprodukte Jahre in Praktikumsprogrammen: 2 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 1
<p>Der Praktikant ist Medizinstudent im 5. Jahr der Semmelweis Universität.</p> <p>Andere Schüler wurden nicht betreut.</p> <p>Das Unternehmen erstellte in der Vergangenheit keine Praktikumspläne und legte keine Lernergebnisse fest.</p>	
Beschreibung des EnterMode Praktikums	
<p>Ziel des Praktikums war es die Vertriebs- und Marketingstrategie sowie die wissenschaftliche Arbeit des Unternehmens kennenzulernen und an dessen Projekten selbstständig mitwirken zu können.</p> <p>Aufgrund der Art der Projekte wurden sowohl Fristen von mehreren Tagen als auch von Wochen angesetzt. Die Praktikantin verwaltete ihre Zeit selbst.</p> <p>Am Ende jeder Aufgabe wurde die Arbeit des Praktikanten kurz schriftlich bewertet. Monatlich erhielt sie zusätzliches, detaillierteres Feedback per Telefon oder Skype über den angegebenen Zeitraum. Der Vertrieb oder die wissenschaftliche Arbeitsgruppe hat mit ihren Ergebnissen weitergearbeitet, sodass wir uns von der Wirksamkeit überzeugen konnten.</p> <p>Aufgrund der Pandemie gab es nur eine begrenzte Anzahl von persönlichen Treffen, der Mentor hielt den Kontakt mit dem Praktikanten online, hauptsächlich per E-Mail.</p>	

Dem Studierenden angebotene Ressourcen

Büroräume:

Computer:

Netzwerkmöglichkeiten:

Stationär:

Telefone:

Mentoring:

Training:

Zugang zu Firmeninformationen:

Partizipation in Team-Meetings:

Sonstige: _____

Der Praktikant erhielt eine eigene E-Mail-Adresse und Zugang zu den internen Mailinglisten. Sie wurde zu den wöchentlichen und monatlichen Firmenmeetings eingeladen.

Vor bestimmten Aufgaben erhielt sie Leitpapiere und konnte ihre Fragen stellen. Der Mentor teilte seine früheren Erfahrungen mit der Praktikantin und ihre Pläne wurden gemeinsam besprochen.

Während des Praktikums entwickelte Kompetenzen

EntreComp Kompetenzen:

Chancen erkennen

Kreativität

Vision

Ideen wertschätzen

Ethischen und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und Management

Umgang mit Unsicherheiten, Ambiguität, Risiken

Kooperation

Lernen durch Erfahrung

Während ihres Praktikums machte die Studentin erhebliche Fortschritte bei der effektiven Problemlösung, sie suchte beharrlich nach Lösungen. Sie hat gelernt, die Chancen zu erkennen und zu schätzen und aus den erzielten Erfolgen Motivation zu schöpfen. Sie konnte erleben, wie es ist, mit anderen zusammenzuarbeiten, sie hat die Initiatorrolle kennengelernt. Derzeit planen wir ihre Zukunft im Unternehmen.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Schülerin hat sich in verschiedenen Situationen bewährt. Ihre Fähigkeit, in einer Gruppe zusammenzuarbeiten, hat sich über die Monate entwickelt und sie setzt selbstständig Ziele und Pläne für die Zukunft.

Die Praktikantin trug sowohl zum Aufbau als auch zum Tagesgeschäft des Unternehmens bei.

Der Praktikantin wird empfohlen, mutiger zu sein und ihre kreativen Ideen zu teilen, die vom Unternehmen sehr geschätzt werden.

Referenzen

Student:

Die letzten drei Monate waren für mich ein prägendes Erlebnis. Ich konnte nicht nur die interne Arbeitsweise eines ungarischen Medizinprodukte-Start-ups, das dynamische Arbeiterteam kennenlernen, sondern auch aktiv mitgestalten. Sie haben meine Arbeit in Aktivitäten miteinbezogen, sie hat zum Erfolg des Unternehmens beigetragen, was mich sehr motiviert hat. Ich denke, viele meiner Kompetenzen sind gewachsen und ich habe erkannt auf welche ich mich noch mehr konzentrieren muss. Ich plane auch nach Beendigung des Praktikumsprogramms für das Unternehmen zu arbeiten.

Unternehmens-Mentor:

Während der Praktikumszeit erhielt der Student Einblick in die betriebswirtschaftlichen und wissenschaftlichen Prozesse im Start-up. Sie konnte an Fachgesprächen und Datenerhebungen teilnehmen, an denen sie auch aktiv teilnahm. Ich war mit der Arbeit der Studentin zufrieden. Nachdem sie die nötigen Informationen hatte, erledigte sie ihre Aufgaben selbstständig. Kleinere Unaufmerksamkeiten prägten ihre Arbeit, die aber möglicherweise auf mangelnde Erfahrung zurückzuführen waren. Die Pandemie hat der Umsetzung des Programms nicht gut getan, so dass die praktische Ausbildung leider nicht optimal war, aber wir hoffen, dass wir auch in Zukunft weiterarbeiten werden.

8.2 Virtuelle Praktika

1) Erhöhung der Sichtbarkeit von OncoVR

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: Semmelweis-Universität Abteilung: Fakultät für Gesundheit und Public Services, Institut für Digitale Gesundheitswissenschaften Website: https://semmelweis.hu	Unternehmen Name: Technológiával az Egészségért Alapítvány Website: https://oncovr.hu E-Mail: hello@oncovr.hu Branche: Gemeinnützig Jahre in Praktikumsprogrammen: 0 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 1 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: keine
<p>Der Praktikant war Student im dritten Jahr des BSc-Programms Gesundheitsmanagement der Semmelweis-Universität, Fakultät für Gesundheit und Public Services.</p> <p>Das Praktikum wurde in hybrider Form durchgeführt: Die persönlichen Treffen wurden aufgrund der 2. Welle der COVID-Pandemie mehr und mehr durch Online-Kommunikation ersetzt.</p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Ziel des Praktikums war es, die Fähigkeiten des Praktikanten weiter zu entwickeln und die Präsenz sowie Wirkung der Organisation zu erhöhen. Der Praktikant leitete drei Monate lang die Kommunikationsplattformen der Stiftung mit dem Ziel, neue Plattformen zu starten, bestehende zu aktualisieren und die Bekanntheit und Sichtbarkeit durch Social-Media-Kampagnen zu erhöhen. Darüber hinaus bestand ein Ziel darin, die Umstellung von Kommunikationskanälen im Fundraising zu implementieren und damit diesen Bereich zu stärken. Während des Praktikums war die Praktikantin mit ihrem Mentor in kontinuierlichem Kontakt und traf sich mehrmals wöchentlich persönlich oder online. Die Praktikantin führte ein Tagebuch, sodass ihre Fortschritte nachvollziehbar und reflektierbar sind.</p>	
Dem Studenten angebotenen Ressourcen	
<p>Ressourcen: Die Praktikantin benutzte ihren eigenen Computer. Das Unternehmen stellte Zugang zu seinen Social-Media-Kanälen bereit und bot Mentoring und Zugang zu Unternehmensinformationen an. Der Praktikant hatte auch die Möglichkeit, an Firmenmeetings, meist in Online-Form, teilzunehmen.</p> <p>Unterschiede: Geplant waren auch Büroräume und Bürottools, die aber aufgrund der Umstellung auf virtuelle Form nicht notwendig waren.</p>	
Im virtuellen Praktikum entwickelte Kompetenzen	
EntreComp Kompetenzen:	
Spotting -Möglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/>	Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz <input checked="" type="checkbox"/>

Kreativität <input checked="" type="checkbox"/> Vision <input type="checkbox"/> Ideenfindung <input checked="" type="checkbox"/> Ethisches und nachhaltiges Denken <input type="checkbox"/> Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit <input checked="" type="checkbox"/> Motivation and Ausdauer <input checked="" type="checkbox"/> Ressourcen-Mobilisierung <input type="checkbox"/>	Mobilisierung anderer <input type="checkbox"/> Eigeninitiative <input type="checkbox"/> Planung und Management <input checked="" type="checkbox"/> Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko <input type="checkbox"/> Teamarbeit, Kooperation <input checked="" type="checkbox"/> Lernen durch Erfahrung <input checked="" type="checkbox"/>
Während des Praktikums entwickelte die Praktikantin vor allem ihre Kreativität, Planungs- und Managementfähigkeiten.	
Gewonnene Erkenntnisse	
Die Stiftung wurde mit einer großartigen Mitarbeiterin bereichert. Mit ihrer Hilfe konnten die ehemals vernachlässigten Kommunikationsplattformen neu aufgelegt und um eine beachtliche Anhängerschaft erweitert werden. Mit Hilfe der Praktikantin konnten diese Kanäle auch auf Fundraising umgestellt werden und damit maßgeblich den Nachhaltigkeitszielen der Stiftung dienen. Der Trainee hat sich sehr weiterentwickelt und viel Erfahrung gesammelt. Die COVID-Pandemie hat die Durchführung des Praktikumsprogramms erschwert, aber wir denken, dass wir die vor uns liegenden Herausforderungen gut gemeistert haben.	
Referenzen	
Student: Während meines Praktikums hatte ich die Möglichkeit, einige meiner Kompetenzen weiterzuentwickeln. Dank des EnterMode-Frameworks habe ich die zu entwickelnden Kompetenzen leicht identifiziert und dann hat das Spiel auch geholfen, sie zu entwickeln. Während des Praktikums bestand meine Hauptaufgabe darin die Kommunikationsplattformen der Organisation zu verwalten und zu entwickeln. Wenn ich Hilfe oder Unterstützung brauchte, half mir mein Mentor. Das Praktikumsprogramm war ein Erfolg.	Unternehmens-Mentor: Die Praktikantin machte einen punktuell erheblichen Personalmangel innerhalb der Organisation wett. Sie hat zum Erreichen unserer Nachhaltigkeitsziele und zur Entwicklung der Kommunikationskanäle der Organisation beigetragen. Der Rahmen des Programms war gut auf das Unternehmen abgestimmt. Vielen Dank, dass wir am Programm teilnehmen und uns gemeinsam mit dem Praktikanten weiterentwickeln können.
Foto	



2) Das wirkliche Leben kennenlernen aus der Distanz. Anpassung von Praktika während der Covid19-Krise

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: Technische Universität Košice, Slowakei Abteilung: Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät Website: www.tuke.sk	Unternehmen Name: EUROCREA Website: http://www.eurocreamerchant.it/ E-Mail: info@eurocreamerchant.it Branche: Beratung und Bildung Jahre in Praktikumsprogrammen: 1 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 1 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: keine
<p>Studentischer Hintergrund: Der Praktikant ist Student des 1. Masterstudienjahres im Studiengang „Wirtschaft und Management der öffentlichen Verwaltung“. Sie hat nur eine begrenzte Berufserfahrung, bezeichnet sich aber als zielstrebige, zuverlässige Person mit einem starken Wunsch, Neues zu lernen. Sie engagierte sich aktiv in der Zusammenarbeit mit der lokalen Gemeinschaft und anderen Studenten.</p> <p>Praktikum: Aufgrund von COVID19 musste das Praktikum virtuell stattfinden. Es war für keinen der Beteiligten die erste Wahl. Hochschule, Student und auch Unternehmen insgesamt würden es vorziehen</p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Die Herausforderung: Die TU Kosice hat in Kooperation mit Unternehmen beim Aufbau der Aufgabenstellung für die Studierenden mitgewirkt. Beide waren sich einig, dass die Aufgabe so gestaltet werden muss, dass sie auch in der virtuellen Umgebung erfüllt werden kann. Vom Praktikant wurde erwartet, dass er zur Entwicklung verschiedener europäischer Projektaufgaben beiträgt: Von der Auswahl einer Ausschreibung, bis zum inhaltlichen Verständnis und dem Abschluss. Der Kern der Herausforderung bestand darin, für jede Aufgabe selbstständig die passende Ressource/Unterstützung zu finden.</p> <p>Tagesplan: Der Tagesplan basierte auf der zugewiesenen Arbeit. Der Praktikant konnte den am besten geeigneten Zeitpunkt für die Arbeit flexibel wählen. Der Zeitaufwand für jede Aufgabe hing vom Schwierigkeitsgrad der Aufgabe und auch von den Aufgabe an sich ab. Das Praktikum fand während der Prüfungsphase statt, so dass der Praktikant seine Studien- und Praktikumsaufgaben in Einklang bringen musste.</p> <p>Die Kommunikation: Vor allem E-Mail, aber auch WhatsApp, Skype oder Zoom wurden zur gegenseitigen Kommunikation genutzt.</p> <p>Support: Die erste Unterstützung wurde von der Universität durchgeführt. Der Hochschultutor hat sich einem Auswahlverfahren unterzogen, um sicherzustellen, dass der Student in Bezug auf die gewünschten Spezialisierungen und Sprachkenntnisse den Anforderungen des Unternehmens entspricht. Dann kommunizierte der Tutor mit dem Unternehmen, um die Aufgaben mit auszuwählen. Das erste Online-Meeting zwischen Unternehmensleiter, Unternehmensmentor,</p>	

Hochschultutor und Student wurde von Hochschuleseite initiiert. Dann begann das Unternehmen regelmäßig mit Studenten zu arbeiten, indem es gegenseitige Diskussionen und Beratungen nutzte. Die **Online-Medien**, das Praktikum und den Fortschritt des Praktikanten zu verfolgen: Das Wochentagebuch wurde vom Praktikanten erstellt und wöchentlich an den Hochschultutor gesendet. Das Wochentagebuch wurde von einem Praktikanten erstellt und mit dem Mentor abgesprochen. Da das Praktikum sehr gut verlief und keine Probleme von Praktikanten oder Mentoren angegeben wurden, störte der Hochschultutor die gemeinsame Arbeit nicht. Am Ende wurden der Bericht des Mentors und der Bericht des Praktikanten an den Hochschultutor gesendet.

Dem Studenten angebotene Ressourcen

Ressourcen: Der Praktikant arbeitete von zu Hause aus und benutzte seinen eigenen Computer. Die vom Unternehmen angebotenen Ressourcen waren Dokumente, Literatur und Beratung, die zur Erledigung der übertragenen Arbeit benötigt wurden. Der Praktikant hatte Zugang zu Firmeninformationen und konnte an den Firmenmeetings teilnehmen. Auch für das Mentoring war gesorgt. Der Praktikant sollte von Networking-Möglichkeiten profitieren.

Unterschiede: Die Absolvierung eines Präsenz-Praktikums erfordert auch einen Büroplatz und andere reguläre Büro-Ausstattung. Im Falle eines virtuellen Praktikums wurden diese zusätzlichen Ressourcen nicht bereitgestellt.

Im virtuellen Praktikum entwickelte Kompetenzen

EntreComp Kompetenzen:

Erkennen von Chancen

Kreativität

Vision

Ideen entwickeln

Ethisches und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und management

Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko

Mit anderen kooperieren

Lernen durch Erfahrung

Vor dem Praktikum: Der Student hat vor dem Praktikum zwei Fragebögen ausgefüllt. Die erste war die Selbsteinschätzung der unternehmerischen Fähigkeiten vor der Auswahl der Herausforderungen. Der zweite gab Auskunft über die Erwartungen des Studenten vor dem Praktikum.

Während des Praktikums: Der Praktikant hatte die einmalige Chance, sich von Leuten, die schon länger in diesem Bereich in einem etablierten Unternehmen tätig sind, ein Bild und ein Konzept des Projektmanagement-Prozesses zu machen. Sie schätzte, dass auch ihre Fähigkeiten im Projektmanagement verbessert wurden. Die reale Erfahrung und Praxis wurden sehr hoch bewertet. Darüber hinaus brachte die Verbesserung der englischen Sprache einen Mehrwert. Die Möglichkeit, an mehreren Veranstaltungen und Konferenzen teilzunehmen, war bereichernd und interessant.

Nach dem Praktikum: Das internistische Interesse am Projektmanagement als Option für das spätere Berufsleben wurde gestärkt. Sie versteht nun die Vielfältigkeit der mit dem Projektmanagement verbundenen Aufgaben und hat in diesem Bereich sehr wertvolle Informationen und vor allem Erfahrungen gesammelt. Der Praktikant unterzog sich nach dem Praktikum einer Selbsteinschätzung der unternehmerischen Fähigkeiten und es zeigte sich, dass insbesondere Kreativität (innovative Ideen einbringen) und Lernen aus Erfahrung stark gefördert wurden. Auch das Arbeiten unter Stress wurde verbessert.

Gewonnene Erkenntnisse

Vorteile für Praktikanten: Der Praktikant konnte neue Fähigkeiten und Kenntnisse in bestimmten Bereichen erwerben und auch ausgewählte unternehmerische Fähigkeiten unterstützen.

Vorteile für das Unternehmen: Das Unternehmen bewertet Enter. mode-Praktikum als tolle Erfahrung. Die Wirkung war sehr positiv, dieses Praktikum ermöglichte allen Firmenmitgliedern eine wertvolle Unterstützung in ihrer Arbeit und gab allen Mitgliedern gleichzeitig die Möglichkeit, ihre Mentoring-Fähigkeiten zu testen.

Barrieren während des virtuellen Praktikums: Die Kommunikation fand auf verschiedenen Plattformen und über verschiedene Medienkanäle statt, was die Grenzen der virtuellen Zusammenarbeit mit sich brachte

Die Effekte virtueller Praktika auf unternehmerische Kompetenzen: Im Allgemeinen denken sowohl der Praktikant, als auch das Unternehmen, dass persönliche Praktika die unternehmerischen Kompetenzen besser stärken als virtuelle Praktika.

Referenzen

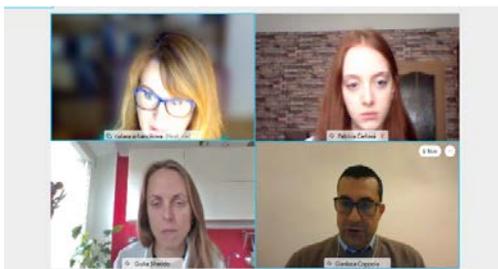
Student:

„Im heutigen virtuellen Zeitalter ist es eine Herausforderung, sich vorwärts zu bewegen, zu lernen und neue Dinge zu tun, in einer neuen Umgebung zu sein. Der Aspekt des echten Kontakts fehlt. Während des Praktikums hatte ich den besten Mentor, den ich mir wünschen konnte. Sie war die optimale Verkörperung eines guten Mentors – motivierend und unterstützend.“

Unternehmens-Mentor:

„Das Praktikum war für uns alle eine bereichernde und überraschende Erfahrung. Das Enter.Mode-Praktikum war ein gegenseitiger Nutzen, für das Unternehmen und für den Praktikanten!“

Fotos



3) PROMISEO hilft Praktikanten zum Online-Marketing-Profi zu werden

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: Technische Universität Košice, Slowakei Abteilung: Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät Website: www.tuke.sk	Unternehmen Name: PROMISEO Website: https://www.promiseo.sk/ E-Mail: info@promiseo.com Branche: Marketing Jahre in Praktikumsprogrammen: 9 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 27
<p>Die Praktikantin ist Studentin im 1. Jahr des Bachelorstudiums im Studiengang „Finance, Banking and Investment“. Sie hat Marketing studiert und während des Semesters hat ihr dieses Fach dank der Zusammenarbeit mit externen Unternehmen sehr gut gefallen. Die Präsentationen und Vorträge in Zusammenarbeit mit PROMISEO waren für sie sehr motivierend und sie wollte mehr über die Welt des Marketings erfahren.</p> <p>Praktikum: PROMISEO ist ein praktikumserfahrenes Unternehmen und unterhält eine langjährige Zusammenarbeit mit der TU Košice. Das Unternehmen hat in der Regel mehrere Studenten im Jahr und die Gesamtdauer des Praktikums (in Präsenz) beträgt zwischen 10-12 Wochen. Im gemeinsamen Gespräch zwischen Hochschultutor und Mentor von PROMISEO wurde vereinbart, dass das ENTER.M-Praktikum 14 Wochen dauert und möglichst im Blended Mode (persönlich und virtuell) durchgeführt wird. Aufgrund der COVID-19-Pandemie wurde das Praktikum schließlich nur noch im virtuellen Modus durchgeführt. Der Hochschultutor und der betriebliche Mentor haben vor Beginn des Praktikums den Praktikumsplan erstellt. Das Memorandum of Understanding wurde zwischen der TU Košice und PROMISEO unterzeichnet. Die Prozesse des ENTER.M-Praktikumsmodells waren neu für PROMISEO. Der Hochschultutor erklärte alle Schritte und Unterlagen, die vor dem Praktikum vorbereitet werden sollten.</p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Ziel dieses Praktikums war es, den Umgang mit den Plattformen zu erlernen und leitenden Spezialisten bei der Anzeigeneinrichtung und -optimierung, dem Reporting und der Kommunikation zu helfen. Die Herausforderung bestand darin, ohne die Hilfe eines Spezialisten im Unternehmen eine ganzheitliche Werbung für den Firmenkunden aufzusetzen, inklusive Anzeigen- und Budgetierung. Das Praktikum beinhaltete eine Einführung in die Google Ads-Plattformen wie Google Display Network, Google Search Ads, YouTube-Kampagnen, Google Discovery-Kampagnen, Strossle-Kampagnen und andere. Der Praktikant konnte in einem Online-Marketing-Umfeld lernen, wie man Anzeigen in Google Ads einrichtet und aktiv an deren Vorbereitung mitwirkt. Die Situation aufgrund von Covid-19 ließ ein persönliches Treffen nicht zu. Die Kommunikation erfolgte über Online-Plattformen wie E-Mail und MS TEAMS. Das Unternehmen organisierte viele Videoanrufe und der Praktikant nahm auch an zwei öffentlichen Webinaren von PROMISEO teil. Die Präsenz des PROMISEO-YouTube-Kanals mit kurzen Webinaren trug auch dazu bei, die Breite des Online-Marketings als Studienfach abzudecken.</p>	

Dem Student angebotene Ressourcen

Hinweis: Sie können die folgenden Informationen verwenden und Ihren Text in Absätzen mit Untertiteln strukturieren.

Büroräume:
Computer:
Netzwerk-Möglichkeiten:
Stationär:
Telefon:
Mentoring:

Training:
Zugang zu Firmeninformationen:
Teilnahme an Teambesprechungen:
Sonstige: _____

Da das Praktikum online absolviert werden musste, mussten alle ursprünglich geplanten Aktivitäten mit direkter Teilnahme im Unternehmen abgesagt werden. PROMISEO hat die Praktikanten geschult, um diese Herausforderung annehmen zu können. Auch das laufende Mentoring war Teil des Praktikums. Der Praktikant erlebte den Arbeitsalltag eines Online-Marketing-Profis, zunächst durch die Erarbeitung einer kompletten Online-Marketing-Strategie und später durch deren Umsetzung.

Im virtuellen Praktikum entwickelte Kompetenzen

Hinweis: Sie können die folgenden Informationen verwenden und Ihren Text in Absätzen mit Untertiteln strukturieren.

EntreComp Kompetenzen:

Chancen erkennen
Kreativität
Vision
Ideen entwickeln
Ethisches und nachhaltiges Denken
Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit
Motivation und Ausdauer
Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz
Mobilisierung anderer
Eigeninitiative
Planung und Management
Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko
Kooperation
Lernen durch Erfahrung

Während des Praktikums wurden folgende Kompetenzen entwickelt:

Planung und Verwaltung durch zwei Online-Webinare – „Google Ads Basic“ und „2020 vs 2021 in sozialen Netzwerken“. Es hat auch das strategische Denken des Studenten verbessert. Das Ergreifen von Initiativen und das Erkennen von Gelegenheiten wurden durch die direkte Arbeit an einer Kampagne gestärkt.

Die Vorbereitung auf die Suchkampagne unterstützte ihre Kreativität und auch ihr kritisches Denken. Die Finanz- und Wirtschaftskompetenz des Praktikanten entwickelte sich durch die Vorbereitung des Wahlkampfbudgets. Der Praktikant zeigte auch die Motivation und das Durchhaltevermögen, die das 14-wöchige Praktikum erforderte, um eine gute Balance zwischen Studien- und Praktikumsaufgaben zu gewährleisten. Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit wurden ebenfalls gesteigert.

Gewonnene Erkenntnisse

Die Praktikantin bestätigten den hohen Nutzen ihres Praktikums. Sie erwarb sowohl theoretisches als auch praktisches Wissen und nutzte es. Während des Praktikums entwickelte sie ihre Kreativität und ihre Fähigkeit, Ideen zu präsentieren. Das Praktikum hat Selbstvertrauen und Mut gegeben. Einziger negativer Aspekt war, dass man aufgrund der Pandemie-Maßnahmen nicht direkt in der Firmenzentrale arbeiten konnte. PROMISEO beschrieb die Praktikantin als aufgeweckte Studentin. Sie im Firmenteam zu haben, hat bei einfachen und sich wiederholenden Aufgaben sehr geholfen. Das Unternehmen ist dankbar, dass sie die Möglichkeit hatten, ein Praktikum anzubieten. Nicht nur die Praktikantin, sondern auch PROMISEO hat viel Erfahrung gesammelt.

Referenzen

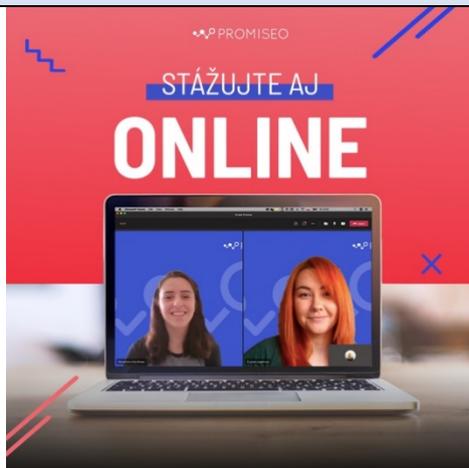
Student:

„Durch das PROMISEO-Praktikum habe ich eine Branche gefunden, die mir Spaß macht und der ich in Zukunft mehr Aufmerksamkeit schenken möchte.“

Unternehmens-Mentor:

„Eine Praktikantin wie Annamaria zu haben, hat uns ermutigt, mehr mit Praktikanten zu arbeiten und offener für solche Studenten zu sein. Wir haben viele Workshops und Webinare gemacht, aber drei Monate lang einen Praktikanten zu haben, hat all dies auf ein höheres Niveau gebracht.“

Fotos



4) Planung eines Europäischen Bildungsprojektes

Kontext	
<p>Institution für höhere Bildung Name: Pegaso Online-Universität Abteilung: Philosophische Fakultät Website: www.unipegaso.it</p>	<p>Unternehmen Name: ASTRA - Verein für Innovation und Entwicklung Website: www.astra-ngo.sk E-Mail: astra@astra-ngo.sk Branche: Ausbildung und Orientierung von Hochschulstudenten Jahre in Praktikumsprogrammen: 1 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 2 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: 0</p>
<p>Davide ist ein 24-jähriger Student, hat einen Bachelor-Abschluss in Erziehungs- und Trainingswissenschaften und studiert derzeit einen Master in Pädagogik. Davide hat bereits Erfahrungen mit Menschen mit körperlichen Behinderungen gesammelt, widmet sich derzeit aber voll und ganz dem akademischen Studium mit dem Ziel, nach dem Masterabschluss als Pädagoge zu arbeiten.</p> <p><i>Aufgrund der COVID-19-Pandemie hat die Pegaso Online University den Studierenden die Möglichkeit gegeben, eine Projektarbeit (mit Unterstützung ihrer Professoren) anstelle der im Rahmen des Lehrplans gestrichenen „face-to-face“-Praktika durchzuführen, um die Möglichkeit zu reduzieren, sich anzustecken. Den Studenten wurde jedoch die Möglichkeit gegeben, ihr Praktikum im virtuellen Modus durchzuführen und so war es möglich, Davide im Distanzmodus in den Pilotversuch des Entermode-Modells einzubeziehen.</i></p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Die Aufgabe entstand aus einem konkreten Bedarf der Gastorganisation und wurde vom Unternehmens-Mentor eigenständig konzipiert und anschließend in einem Online-Meeting unter Beteiligung der Studierenden diskutiert. Das Hauptunternehmensziel von ASTRA ist die Projektplanung und -verwaltung. Daher bestand die Herausforderung darin, die Erstellung des Entwurfs des Projektantrags einschließlich Projekthintergrundbeschreibung, Zeitplan, Beschreibung der grundlegenden Projektaktivitäten, Budget und einfachem Distributions-Plans bereitzustellen, der sich auf das folgende Thema konzentrierte: Persönliche Belastbarkeit von Hochschulstudenten und Studienanfängern.</p> <p>Das Unternehmen traf Davide und die andere Praktikantin (Nicole, ebenfalls an der Pegaso Online University eingeschrieben) regelmäßig jeden Dienstag beim wöchentlichen Review-Meeting, wo Aufgaben und Herausforderungen für die nächste Woche besprochen und Aktivitäten der Vorwoche bewertet wurden. Bei Bedarf wurden Korrekturmaßnahmen ergriffen. Die Praktikanten hatten jeden Freitag Support-Meetings mit dem Facilitator. Neben den regelmäßig geplanten Calls, bei denen die Praktikanten ihre Meinungen, Anregungen, Zweifel oder Wünsche äußern konnten, wurde die Betreuung der Praktikanten während des gesamten Praktikums gewährleistet. Sie konnten den Mentor des Unternehmens oder den Facilitator jederzeit per E-Mail oder Videokonferenz erreichen. Insgesamt wurden während des Praktikums 4 wöchentliche Arbeitsgespräche und 4 Treffen mit dem Facilitator abgehalten. Auf Grundlage des vereinbarten</p>	

Gantt-Diagramms des Praktikums wurde ein abschließendes Gespräch zur Diskussion über das Praktikum und die Ergebnisse durchgeführt.

Dem Schüler angebotene Ressourcen

Der Bereich der Aufgabenentwicklung wurde durch die Virtualitätsbedingung nicht beeinflusst. Das Unternehmen hat alle notwendigen Informationen für die Entwicklung der Herausforderungen bereitgestellt und bietet fortlaufende Mentoring-Möglichkeiten sowie die Vernetzung mit anderen Praktikanten, die sich mit der gleichen Herausforderung, aber natürlich mit einem anderen Schwerpunkt, beschäftigt haben.

Im virtuellen Praktikum entwickelte Kompetenzen

EntreComp Kompetenzen:

Chancen erkennen

Kreativität

Vision

Ideen entwickeln

Ethisches und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und Management

Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko

Kooperation

Lernen durch Erfahrung

Laut dem von Davide ausgefüllten Selbsteinschätzungstest half ihm das Entermode-Modell, verschiedene unternehmerische Kompetenzen zu entwickeln. Der Praktikumsplan zielte darauf ab, hauptsächlich vier Fähigkeiten zu verbessern (nämlich: Planung und Management, Vision, Finanz- und Wirtschaftskompetenz und Initiative), jedoch hatte der Student, wie bereits erwähnt, die Möglichkeit, seine Arbeit mit einem anderen Studenten zu teilen und einen integrierten Output mit diesen und dem Mentor des Unternehmens planen. Dank dieser Gelegenheit und des Serious Game hatte er das Gefühl seine Erfahrung in mehreren anderen Kompetenzen sehr bereichert zu haben, wie zum Beispiel: Chancen erkennen, Kreativität, Ideenfindung, ethisches und nachhaltiges Denken und Zusammenarbeit mit anderen. Er hatte jedoch nicht das Gefühl, seine Finanzkompetenz verbessert zu haben, auch wenn dies laut seinem Selbsteinschätzungstest erforderlich war.

Lessons learned

Hinweis: Sie können die folgenden Informationen verwenden und Ihren Text in Absätzen mit Untertiteln strukturieren.

- Welche Vorteile bot das virtuelle Praktikum dem Studenten und dem Unternehmen?

- Auf welche Barrieren sind Sie während des virtuellen Praktikums gestoßen?

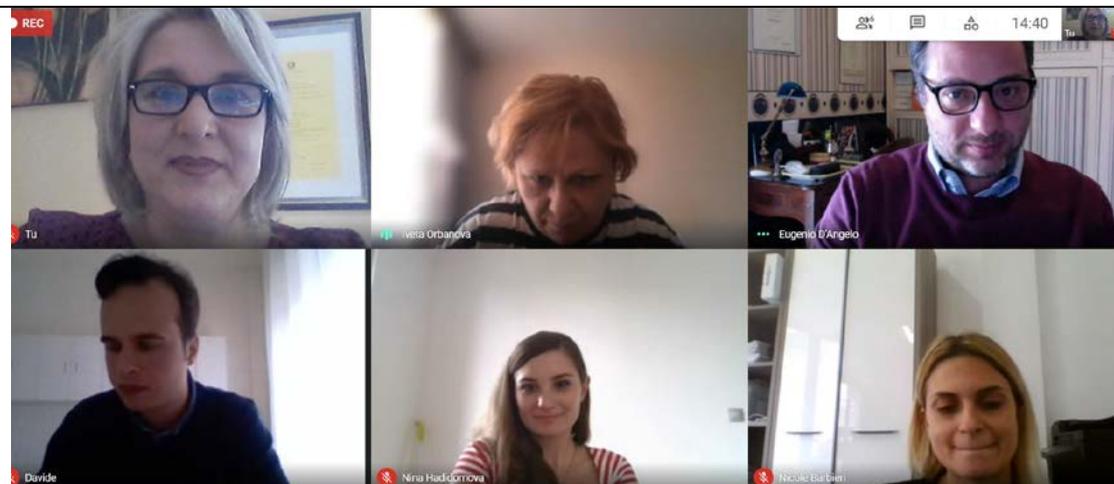
- Hatte das virtuelle Praktikum einen größeren oder kleineren Einfluss auf die Studierenden und die Entwicklung ihrer/ihrer unternehmerischen Fähigkeiten?

Nach den Selbstbewertungsinstrumenten und dem Roundtable-Gespräch am Ende des Praktikums können wir mehrere Elemente in Bezug auf die gewonnenen Erkenntnisse für die Studierenden, das Unternehmen und auch für die Hochschule identifizieren.

Dieses Praktikum war die erste internationale Erfahrung von ASTRA, die online gemacht wurde. Eines der wichtigsten Ergebnisse war, dass dies praktisch fast genauso effektiv erfolgen kann wie persönlich, obwohl der persönliche Kontakt einen zusätzlichen Mehrwert wie den multikulturellen Aspekt und die Annäherung an den Arbeitsalltag im Gastunternehmen bringen kann. Darüber hinaus war das Unternehmen der Ansicht, dass internationale Praktika auch in virtueller Stimmung funktionieren können, nachdem Inkubationsprobleme berücksichtigt wurden, insbesondere wenn es nicht fließend englischsprachige Mentoren und Studenten gibt. Letzteres muss in der

Anfangsphase des Praktikums gelöst werden, in der sich Studierende und Mentorin bzw. der Mentor miteinander vertraut machen und sich auch in Bezug auf die Geschwindigkeit richtig abstimmen sollten, um die gegenseitige Verständigungsfähigkeit zu gewährleisten. Das Thema des Projekts, das Davide vorbereiten sollte, war gerade für ihn aufgrund seiner Studienrichtung sehr bereichernd. Er hatte die Möglichkeit, tiefer einzutauchen und Zusammenhänge zu finden, die ihm bei seiner Abschlussarbeit helfen könnten. Insbesondere lernte er, wie man das Gantt-Diagramm erstellt, die Projektaktivitäten plant und anhand der geplanten Projektaktivitäten einfach budgetiert. Darüber hinaus verbesserte Davide seine Fähigkeiten in der Zusammenarbeit mit anderen und erlernte den Umgang mit einigen Tools für die virtuelle Zusammenarbeit (z. B. Google Drive und Trello). Er verbesserte auch leicht seine Fähigkeit, seine Gedanken und Meinungen auf Englisch auszudrücken, trotz der virtuellen Umgebung. Nachdem beide Studenten die Vorteile der Zusammenarbeit sowohl bei der Ideenfindung als auch bei der Umsetzung der Projektaktivitäten erkannt hatten, trugen beide gut zur Lösung der Herausforderungen bei. Zusammen mit seiner Kollegin Nicole konnten sie kreativ sein und ganz originelle Ansätze nutzen (Sie haben Podcast, Projektumfrage etc. vorbereitet). Davide verbesserte seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten und lernte, bei Bedarf um Hilfe zu bitten. Er musste sich der Erstellung eines Budgets und eines Gantt-Diagramms stellen, die er fürchtete, aber am Ende erfolgreich meisterte. Er lernte, mit neuen Tools (wie oben beschrieben) und Plattformen zu arbeiten und wie wichtig es ist, Fristen einzuhalten. Davide hat leichte Probleme, sich auszudrücken, wenn er etwas nicht ganz verstanden hat, was sich dann in seiner Arbeit widerspiegelt. Es könnte durch das Fehlen des persönlichen Kontakts und der virtuellen Umgebung, die sie nutzten, bedingt worden sein. Nachdem jedoch die Kommunikationskanäle eingerichtet waren, lief mit Unterstützung des Moderators alles reibungslos.

Fotos



Studierende (Davide Benedetto, Nicole Barbieri)
Unternehmens-Mentoren (Iveta Orbanova, Nina hadidomova)
HEI Tutoren (Eugenio D'Angelo, Ida Caruccio)

5) Wahl des Studiengangs: Technische Faktoren

Kontext	
<p>Institution für höhere Bildung Name: Pegaso Online-Universität Abteilung: Philosophische Fakultät Website: www.unipegaso.it</p>	<p>Unternehmen Name: Servizi Universitari Srl Website: www.unipegasotorino.it E-Mail: Claudia.pintus@unipegaso.it Branche: Ausbildung und Orientierung von Hochschulstudenten Jahre in Praktikumsprogrammen: 1 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 3 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: 0</p>
<p>Giovanna ist eine 35-jährige Studentin, hat einen Bachelor in Erziehungs- und Trainingswissenschaften und studiert derzeit einen Master in Pädagogik. Giovanna verfügt über eine breite Bildungserfahrung, die auch Studienaufenthalte im Ausland umfasst, hat die Qualifikation als Sozialarbeiterin erworben und arbeitet derzeit in der Stadtverwaltung von Mailand.</p> <p><i>Aufgrund der COVID-19-Pandemie hat die Pegaso Online University den Studierenden die Möglichkeit gegeben, eine Projektarbeit (mit Unterstützung ihrer Professoren) anstelle der im Rahmen des Lehrplans gestrichenen „face-to-face“-Praktika durchzuführen, um die Möglichkeit der Ansteckung zu minimieren. Den Studenten wurde jedoch die Möglichkeit gegeben, ihr Praktikum im virtuellen Modus durchzuführen und so war es möglich, Giovanna im Distanzmodus in den Pilotversuch des Entermode-Modells einzubeziehen.</i></p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Die gestellte Aufgabe entstand aus einem konkreten Bedarf der Gastorganisation und wurde vom Unternehmens-Mentor eigenständig konzipiert und anschließend in einem Online-Meeting unter Beteiligung des akademischen Mentors und der Studierenden diskutiert. Das Hauptziel des Unternehmens von Servizi Universitari Srl besteht darin, Studenten bei der Wahl des Hochschulausbildungsweges zu begleiten, sie während ihrer Studienzzeit zu unterstützen und ihnen administrative Unterstützung zu bieten. Daher bestand die Aufgabe für die Praktikumszeit darin, dem Unternehmen ein Interviewprotokoll zur Verfügung zu stellen, mit dem das Unternehmen die Schüler besser bei der Auswahl des richtigen Studienfachs nach dem Abitur entsprechend ihrer persönlichen Einstellungen, ihrer Fähigkeiten und ihrer beruflichen Ziele und Ambitionen unterstützen kann .</p> <p>Nachdem die Herausforderung detailliert definiert und die Art und Weise formuliert wurde, in der die Erwartungen auch in Hinblick auf die Ergebnisse des ersten Selbsteinschätzungstests zur Entwicklung der unternehmerischen Fähigkeiten des Schülers formuliert wurden, wurde der Gantt für Aktivitäten für die gesamte Dauer des Praktikums erstellt. Der Zeitplan der Aktivitäten wurde durch wöchentliche anstatt tägliche Fristen definiert, so dass die Studentin ihre Zeit auch unter Berücksichtigung ihrer beruflichen Verpflichtungen besser einteilen konnte.</p> <p>Dieses Praktikum wurde kontinuierlich durch den Unternehmensmentor und den akademischen Tutor unterstützt. Die Studentin traf sich mit der Mentorin des Unternehmens, wenn auch nur für einen kurzen Überblick über ihre Aktivitäten, wöchentlich und auf Anfrage nach Bedarf. Gleichzeitig wurde mit dem akademischen Tutor und dem betrieblichen Mentor eine WhatsApp-Gruppe eingerichtet, um den Erfolg des Praktikums durch eine pünktliche und unverzügliche</p>	

Kommunikation auch hinsichtlich der im Entermode-Modell vorgesehenen notwendigen Erfüllungen (Versand der Fragebögen und Fahrtenbücher, Einhaltung der Fahrpläne und Lösung eventueller Konflikte). Neben der Nutzung von E-Mail und der bereits erwähnten WhatsApp-Gruppe nutzten der Unternehmens-Mentor und der akademische Tutor die G-Meet-Plattform, um Telefonkonferenzen zu gestalten, in denen sie sich nicht nur auf die Diskussion Aufgabenaspekte beschränkten, sondern eine empathisches und partizipatives Verhältnis konzentrierten, das die Diskussion aktueller Themen begünstigte, die uns alle während der Pandemie beschäftigten (wie Isolation, Freiheitsbedürfnis, Arbeitsüberlastung etc.).

Den Studierenden angebotene Ressourcen

Der Modus der Aufgabenentwicklung wurde durch die Bedingung der Virtualität nicht beeinflusst. In jedem Fall hätte der Student die Sekundärforschung bzw. Recherche durchgeführt und die passende Lösung auf die gleiche Weise gefunden, auch wenn die Erfahrung im Präsenzmodus gemacht worden wäre. Allerdings hätte der Face-to-Face-Modus eine bessere Kenntnis des Endnutzers der studentischen Arbeit gefördert und die mögliche Effektivität der Arbeit erhöht, die vielleicht besser kalibriert worden wäre.

Das Unternehmen hat alle notwendigen Informationen für die Entwicklung der Aufgabe bereitgestellt und bietet fortlaufende Mentoring-Möglichkeiten sowie die Vernetzung mit anderen Praktikanten, die sich mit Fragen im Zusammenhang mit dem Gegenstand des Praktikums von Giovanna beschäftigt haben. Genauer gesagt stand Giovannas Praktikum im Zusammenhang mit zwei anderen Praktika, die die Aufgabe hatten, die Kommunikationsstrategie zu definieren, die verwendet werden sollte, um Giovannas Ergebnisse an verschiedene Typen von Studierenden zu übertragen, ihnen zu helfen, den geeigneten Studiengang zu wählen und die richtige Wahl zwischen Online-Universität und traditioneller Universität zu treffen.

Während des Praktikums entwickelte Kompetenzen

Chancen erkennen

Kreativität

Vision

Ideen wertschätzen

Ethisches und nachhaltiges Denken

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Motivation und Ausdauer

Mobilisierung von Ressourcen

Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz

Mobilisierung anderer

Eigeninitiative

Planung und Management

Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko

Kooperation

Lernen durch Erfahrung

Laut dem von Giovanna ausgefüllten Selbsteinschätzungstest half ihr das Entermode-Modell, alle unternehmerischen Kompetenzen zu entwickeln. Der Praktikumsplan zielte hauptsächlich darauf ab, zwei Fähigkeiten zu verbessern (nämlich: Ethisches und nachhaltiges Denken und Wertschätzung von Ideen), jedoch hatte die Studentin - wie bereits erwähnt - die Möglichkeit, ihre Arbeit mit anderen Studenten zu teilen und einen integrierten Output mit ihnen und dem Unternehmen mit dem Mentor zu planen. Dank dieser Gelegenheit und des Serious Game hatte sie das Gefühl, ihre Erfahrungen in mehreren Aufgaben und Kompetenzen sehr bereichert zu haben.

Gewonnene Erkenntnisse

Nach den Selbstbewertungsinstrumenten und dem Roundtable-Gespräch am Ende des Praktikums können wir mehrere Elemente in Bezug auf die gewonnenen Erkenntnisse für die Studierenden, das Unternehmen und auch für die Hochschule erwähnen.

Das Unternehmen erwähnte, dass es dank Entermode die Möglichkeit hatte seine Fähigkeiten in Bezug auf Mentoring und Inkubation zu verbessern. Sie waren der Meinung, dass sie die Art und Weise verbessert haben an der Herangehensweise, um das Beste aus den Praktikanten herauszuholen. Das Unternehmen gibt ihnen die Möglichkeit, eine spezifische Aufgabe autonom, d.h. selbstständig zu lösen. Darüber hinaus diskutierte der Mentor des Unternehmens mit dem mittlerem Management und anderen Mitarbeitern die endgültigen Ergebnisse des Studenten und es wurde beschlossen, dass sie diese zeitnah in ihrem Arbeitsalltag testen werden.

Die Studentin erwähnte, dass der Pilotversuch ihr die Möglichkeit gab ihre unternehmerische Denkweise und ihre Fähigkeiten zu bereichern, die normalerweise nicht mit ihrem Studienfach zu tun hatten, da Pädagogen nicht an unternehmerische Begriffe und Ziele gewöhnt sind.

Sowohl der Student als auch das Unternehmen erwähnten, dass virtuelle Praktika wahrscheinlich das effektivste Instrument sind, um eine Erfahrung zu machen und auch in Zukunft genutzt werden können, um Studenten auf eine Stelle vorzubereiten. Die Organisation einer Online-Arbeitsstelle wird eine Fähigkeit sein nach der Unternehmen in den kommenden Jahren suchen werden. Daher können wir sagen, dass Telearbeit eher als ein Mehrwert zur Förderung unternehmerischer Fähigkeiten angesehen werden kann, als dass er eine Barriere darstellt.

Als möglichen kritischen Punkt nannten alle Beteiligten lediglich den Inkubationsprozess. Der Student und der Mentor waren sich einig, dass es in der Hauptphase des Praktikums behandelt und sehr sorgfältig behandelt werden sollte die Telearbeit zu implizieren. Sie erwähnten, dass der Tutor der Hochschule zu Beginn der Inkubationsphase eine aktive Rolle spielen sollte, indem er sowohl eine kulturelle Brücke zwischen Theorie und Praxis als auch eine klare Erklärung aller Aktivitäten und Dokumente bietet, die ausgefüllt werden müssen, um das Entermode-Modell zu nutzen, um das Praktikum erfolgreich zu gestalten.

Fotos



Studierende (Giovanna Martinelli, Federica Di Dato, Giuseppe Cangiano)

Unternehmens-Mentor (Claudia Pintus)

HEI Tutoren (Eugenio D'Angelo, Ida Caruccio)

HEI Praktikumsbüro-Verantwortliche (Stefania Marigliano)

6) Entwickle dich selbst durch die Entwicklung eines Spiels!

Kontext	
Institution für höhere Bildung Name: Universität von Ioannina Fachbereich: Informatik und Ingenieurwissenschaften Website: https://www.cs.uoi.gr/?lang=en	Unternehmen Name: Tenebra Studios Website: https://www.tenebrastudios.com/ E-Mail: info@tenebrastudios.com Branche: Programmierung / Spieleentwicklung Jahre in Praktikumsprogrammen: 4 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 10 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: 2
<p>Der Praktikant war ein Bachelor-Student (letztes Jahr) des Department of Computer Science and Engineering der University of Ioannina.</p> <p>Tenebra Studios hat den Studenten aufgrund der Covid-19-Pandemie zu einem virtuellen Praktikum eingeladen. Das Ziel des Praktikums war es, dem Studenten zu helfen, eine Vorstellung davon zu bekommen, wie ein professionelles Spieleentwicklungsunternehmen arbeitet, einen schnellen Entwicklungspfad und Grundlagen der Spieleentwicklung zu erlernen.</p> <p><i>Das Unternehmen bot dem Studenten, Herrn Kelemidis, nach Beendigung des Praktikums die Möglichkeit einer Zusammenarbeit an.</i></p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Tenebra Studios ist ein Spieleentwicklungs- und Lokalisierungsunternehmen, das mit weltweit führenden Unternehmen der Spielebranche zusammenarbeitet. Die Herausforderung für die Studenten bestand darin ihm zu helfen, die Arbeitsweise eines professionellen Spieleentwicklungsunternehmens zu verstehen, die schnelle Entwicklung von Produkten zu erlernen und die Unity3D-Umgebung und die C#-Grundlagen der Spieleentwicklung zu erlernen. Ziel war es dabei ein kleines Abenteuerspiel im Stil alter Sierra-Spiele mit einem Textparser zu erstellen/zu entwickeln. Der Praktikant arbeitete mit seinem Mentor zusammen, um das Ziel auch mithilfe eines Online-Tutorials zur Spieleentwicklung zu erreichen.</p>	
Dem Studierenden angebotene Ressourcen	
<p>Da es sich um ein virtuelles Praktikum handelte, waren die wichtigsten Ressourcen Internetzugang, Computer, Zugang zu Dokumenten, Zugang zu Online-Tools und Software.</p>	
Im virtuellen Praktikum entwickelte Kompetenzen	
Chancen erkennen <input type="checkbox"/> Kreativität <input checked="" type="checkbox"/> Vision <input checked="" type="checkbox"/> Ideen wertschätzen <input type="checkbox"/> Ethisches und nachhaltiges Denken <input type="checkbox"/> Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit <input type="checkbox"/>	Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz <input type="checkbox"/> Mobilisierung anderer <input type="checkbox"/> Eigeninitiative <input type="checkbox"/> Planung und Management <input type="checkbox"/> Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiko <input type="checkbox"/> Kooperation <input type="checkbox"/>

Motivation und Ausdauer
Mobilisierung von Ressourcen

Lernen durch Erfahrung

Durch eine Desk Research zu verschiedenen Lösungen für die UI-UX Entwicklung konnte der Student seine Kreativität und Vision bezüglich der Entscheidungsfindung in der UI-UX Entwicklung entwickeln. Durch die Entwicklung eines kleinen Abenteuerspiels im Stil alter Sierra-Spiele mit einem Textparser konnte der Student verschiedene Fähigkeiten in den Bereichen Problemlösung, Zeitmanagement und Lösungsfindung kombinieren.

Gewonnene Erkenntnisse

Der Student stand vor der Aufgabe zu lösen, die die Produktion eines realen Produktes beinhaltet. Auf diese Weise konnte er wertvolle Erfahrungen sammeln und seine Fähigkeiten und Kenntnisse erweitern.

Virtuelle Praktika sind eine sehr gute Alternative, um den Studierenden zu helfen, Kompetenzen zu entwickeln und Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich Programmierung / Spieleentwicklung zu erweitern.

Referenzen

Student:

Es war eine lohnende Erfahrung, mit einem erfahrenen Profi im Bereich der Spieleentwicklung zusammenzuarbeiten und sich durch seine Anleitung und Mentoring Kenntnisse über den Prozess und die Tools anzueignen.

Unternehmens-Mentor:

Durch die Durchführung von Praktika, die den Studierenden die Möglichkeit bieten konkrete Arbeiten zu verrichten, können die Praktikanten wertvolle Erfahrungen sammeln und ihr Wissen vertiefen.

Tolle Zusammenarbeit zwischen Mentor und Praktikant. Alles funktionierte wie am Schnürchen und alle waren am Ende sehr begeistert.

Photos



Studierende (Kelemidis S.)-----Unternehmens-Mentoren (Tenebra Studios)

7) Virtuelle Praktika als Möglichkeit soziale NGOs zu unterstützen und die Kompetenzen von Studierenden zu stärken.

Kontext	
<p>Institution für höhere Bildung Name: Universität von Ioannina Abteilung: Abteilung für frühkindliche Bildung Website: https://www.uoi.gr/</p>	<p>Unternehmen Name: Istituto dei Sordi di Torino (IST) (Turin Institut für Gehörlose) Website: https://www.istitutosorditorino.org/ E-Mail: info@istitutosorditorino.org Branche: Gemeinnützig Jahre in Praktikumsprogrammen: 2 Gesamtzahl der im Unternehmen ausgebildeten Praktikanten: 2 Bisherige Beteiligung des Unternehmens mit virtuellen Praktika: keine</p>
<p>Der Praktikant war ein Student im Grundstudium (5. Jahr) der Abteilung für Frühkindliche Bildung der Universität Ioannina. Das Turiner Institut für Gehörlose hat die Studentin aufgrund der Covid-19-Pandemie zu einem virtuellen Praktikum eingeladen, das ihr die Möglichkeit geben sollte zum Social-Media-Management und zur Verbreitung beizutragen.</p>	
Beschreibung des virtuellen Praktikums	
<p>Das Turiner Institut für Gehörlose war bereit, ein neues Erasmus-Projekt im Zusammenhang mit der vollständigen finanziellen Inklusion von d/Deaf-Bankkunden umzusetzen. Die Herausforderung für den Praktikanten bestand darin, eine Verbreitungsstrategie zu entwickeln und einen Weg zu finden, die beteiligten Zielgruppen besser anzusprechen. Die Praktikantin führte eine Recherche durch, um geeignete Wege zu finden gehörlose Erwachsene und Interessierte zur Teilnahme am Projekt einzuladen und zu motivieren, die Ziele und Ergebnisse des Projekts vorzustellen und einen kurzen Bericht zu verfassen. Der Praktikant begann auch mit der Distribution, indem er auf den Distributionskanälen des Turiner Instituts für Gehörlose Inhalte veröffentlichte. Da es sich um ein virtuelles Praktikum handelte, trafen sich Mentor und Praktikant online über Videokonferenz-Tools und ihre Zusammenarbeit wurde per E-Mail unterstützt. Der Praktikant nahm auch an Teambesprechungen teil. Trotz der Einschränkungen durch den virtuellen Charakter des Praktikums arbeiteten Mentor und Studierende täglich zusammen, um die Arbeit optimal zu organisieren.</p>	
Den Studierenden angebotenen Ressourcen	
<p>Da es sich um ein virtuelles Praktikum handelte wurden hauptsächlich Internetzugang, Computer, Software, Zugang zu Dokumenten, Zugang zu sozialen Medien und anderen Verbreitungskanälen der Gastorganisation verwendet.</p>	
Während dem virtuellen Praktikums entwickelte Kompetenzen	
<p>Chancen erkennen <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Finanz- und Wirtschafts-Kompetenz <input type="checkbox"/></p>

Kreativität <input checked="" type="checkbox"/> Vision <input type="checkbox"/> Ideen wertschätzen <input checked="" type="checkbox"/> Ethisches und nachhaltiges Denken <input type="checkbox"/> Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit <input type="checkbox"/> Motivation und Ausdauer <input type="checkbox"/> Mobilisierung von Ressourcen <input type="checkbox"/>	Mobilisierung anderer <input type="checkbox"/> Eigeninitiative <input type="checkbox"/> Planung und Management <input checked="" type="checkbox"/> Umgang mit Unsicherheiten, Ambiguität und Risiken <input type="checkbox"/> Kooperation <input type="checkbox"/> Lernen durch Erfahrung <input type="checkbox"/>
<p>Die Studierende führten eine Sekundärforschung durch wie man gehörlose Erwachsene und Interessierte ansprechen und motivieren kann, am Projekt teilzunehmen und die Ziele und Ergebnisse des Projekts zu präsentieren. Als Output verfasste sie einen kurzen Bericht. Die Praktikantin setzte die Verbreitungsstrategie auch um indem sie auf den Verbreitungskanälen der Gastorganisation Beiträge veröffentlichte. Durch diese Aktionen konnte sie folgende Kompetenzen entwickeln: Ideen und Möglichkeiten, Kreativität, Planung und Verwaltung.</p>	
<p>Gewonnene Erkenntnisse</p>	
<p>Die Praktikantin bot der Gastorganisation neue Perspektiven. Während ihres Praktikums erhielt sie die Möglichkeit ihr Wissen in den sozialen Medien einzusetzen, oft zum direkten Nutzen der sozialen Präsenz des Gastgebers. Der Praktikant stellte zusätzliche Hände zur Verfügung, die der Gastorganisation halfen Ziele zu erreichen und Projekte abzuschließen. Das Praktikum bot eine Chance für das aktuelle Team mit der Praktikantin in Kontakt zu kommen, mit ihr zu diskutieren und sich gemeinsam zu entwickeln.</p>	
<p>Referenzen</p>	
<p>Student: <i>Ich war immer begierig darauf neue Bereiche des Marketings und der Verbreitung kennenzulernen. Ich hatte die Möglichkeit mein Wissen über soziale Medien zu nutzen und zu erweitern und die Organisation vertraute mir bei der Verbesserung ihrer sozialen Präsenz. Infolgedessen vergrößerte sich die Facebook-Seite des Projekts nach meinem Beitrag um hunderte Abonnenten.</i></p>	<p>Unternehmens-Mentor: <i>Wenn Sie die Perspektive von jemandem außerhalb Ihrer Branche, Ihres Teams oder Ihres täglichen Betriebs erhalten gewinnen Sie oft überraschende Inspiration. Ordnungsgemäß durchgeführte Praktikumsprogramme sind keine Ausnahme. Wenn Sie Studenten einbeziehen, die Ihr Unternehmen nicht jeden Tag von innen sehen, eröffnet sich eine Gelegenheit für neue Perspektiven auf Ihr Geschäft, Ihre Strategien und Pläne. Um diese potenziellen Vorteile zu maximieren, sollten Sie Praktikanten in Brainstorming-Sitzungen einbeziehen und sie ermutigen, sich in Meetings zu äußern. Die Teilnahme an Brainstormings ist bei Praktikanten oft auch beliebt, daher ist es eine Win-Win-Situation für beide Seiten.</i></p>
<p>Fotos</p>	

WELCOME

WELCOME

OLGA FRAGOMICHELAKI

Welcome to the team!
Please feel at home.

FROM, TURIN INSTITUTE FOR THE DEAF



OLGA

*for becoming part
of our team!*