

WORUM ES GEHT

Sie veranstalten ein praxisorientiertes KI-Lernevent auf **PartyRock**, einer Plattform, auf der Lehrkräfte KI-gestützte Lernerfahrungen für ihre Gruppen zusammenstellen. Ein Event ist eine private, projektbasierte Lernumgebung, die Sie erstellen, indem Sie Challenges aus einer kuratierten Bibliothek auswählen. Jede Challenge ist eine strukturierte, zielgerichtete Aufgabe rund um ein reales Kundenproblem in einem bestimmten Bereich wie Nachhaltigkeit, Gesundheit, Unternehmertum oder Schreiben. Ihre Lernenden arbeiten vom Problem rückwärts und erstellen eine funktionale KI-Lösung in einem von drei Formaten: einem Flow (eine KI-Generierungsvorlage), einer Analysis (ein Bericht in natürlicher Sprache auf Basis realer Daten) oder einer App (ein funktionierender Prototyp). Dabei sammeln sie praktische Erfahrung damit, wie KI funktioniert, wie man sie steuert und wie man ihre Ergebnisse bewertet. Lernende treten mit Ihrem Event-Code und Magic Link bei, erhalten ein temporäres anonymes Konto und landen direkt in der Challenge-Erfahrung. Sie bauen, experimentieren und präsentieren gemeinsam mit ihrer Gruppe, ohne persönliche Daten angeben zu müssen. Alles erscheint in Echtzeit auf Ihrem Dashboard. Der Ablauf ist: Sie stellen die Challenges vor, die Lernenden arbeiten parallel oder in Teams, und zum Abschluss präsentieren sie ihre Ergebnisse und besprechen ihren Ansatz.

EVENT ERSTELLEN

1 Verifiziertes Lehrkräfte-Konto.

Registrieren Sie sich auf **partyrock.aws** und erhalten Sie den Lehrkräfte-Status. Ein Lehrkräfte-Link (Einladung, Schulung, Partner) gewährt ihn sofort. Andernfalls beantragen Sie ihn; die Prüfung dauert in der Regel wenige Werktage.

2 Event erstellen. Vier Schritte im

Erstellungsablauf: Event-Informationen hinzufügen, Event-Vorschau, Challenges auswählen, Starten. Wählen Sie Challenges aus der kuratierten Bibliothek nach Bereich und Format.

3 Zugangsdaten bereithalten.

Jedes Event hat einen **Event-Code** und einen **Magic Link** in der Kopfzeile. Kopieren Sie beides vom Dashboard, damit Sie es bei Beginn parat haben.

4 Geräte und Browser.

Jeder moderne Browser (Chrome, Edge, Safari, Firefox) auf Smartphone, Tablet oder Desktop. Keine Konten, keine Installationen. Laptops und Tablets bieten den Lernenden am meisten Platz zum Arbeiten.

DER ABLAUF: EVENT-LEBENSZYKLUS

▶ **Lernende** = arbeiten am eigenen Gerät · ♦ **Veranstalter** = Sie agieren vom Dashboard · ▶♦ = beide · ▢ = optionaler Tipp

NR.	PHASE	WAS SIE SEHEN UND TUN	TIPP
EVENT ERSTELLEN · PARTYROCK.AWS/EVENTS/CREATE			
1	Event-Informationen hinzufügen ~2 Min. · ♦ Veranstalter	Schritt 1 von 4. Name, Beschreibung, Datum, Teilnehmerzahl, Zielgruppe. Alles bleibt bearbeitbar, bis Sie das Event starten.	Als Entwurf speichern. Sie können jederzeit zu jedem Schritt zurückkehren.
2	Event-Vorschau ~1 Min. · ♦ Veranstalter	Schritt 2 von 4. Prüfen Sie, ob die Event-Informationen korrekt aussehen, bevor Sie zur Challenge-Auswahl übergehen.	
3	Challenges auswählen ~3 Min. · ♦ Veranstalter	Schritt 3 von 4. Filtern Sie die kuratierte Bibliothek nach Challenge-Typ (Flow, Analysis, App) und nach Bereich (Nachhaltigkeit, Gesundheit, Ethik, Unternehmertum, Wirtschaft, Wohlbefinden, Schreiben und Kommunikation, Geisteswissenschaften, Technologie und Design). Probieren Sie jede Challenge selbst aus, bevor Sie sie hinzufügen.	Wählen Sie mindestens eine Challenge passend zum Fachgebiet Ihrer Gruppe. Kombinieren Sie Formate, damit dasselbe Problemschema unterschiedliche Lösungsarten hervorbringt.
4	Starten 1 Klick · ♦ Veranstalter	Schritt 4 von 4. Starten Sie das Event auf Ihrem Dashboard. Ihr Event-Code und Magic Link sind jetzt in der Kopfzeile verfügbar.	

WÄHREND DES EVENTS

NR.	PHASE	WAS SIE SEHEN UND TUN	TIPP
5	Event starten 1 Klick · ♦ Veranstalter	Klicken Sie auf Starten im Dashboard. Die Statusanzeige wechselt auf Gestartet . Lernende können jetzt auf die Challenges zugreifen.	Das Startdatum allein öffnet das Event nicht. Nichts geht live, bis Sie auf Starten klicken.
6	Code und Link teilen ~2 Min. · ♦ Veranstalter	Kopieren Sie sowohl den Event-Code als auch den Magic Link aus der Event-Kopfzeile. Lernende benötigen beides zum Beitreten. Beide haben eine Ein-Klick-Kopierfunktion. Teilen Sie sie per Folie, Chat oder E-Mail.	
7	Lernende treten bei Sekunden · ▶ Lernende	Lernende öffnen den Link (oder geben den Code ein). Sie erhalten automatisch ein anonymes Konto mit einem pseudonymen Anzeigenamen und landen direkt im Event.	
8	Einführung moderieren ~5 Min. · ♦ Veranstalter	Stellen Sie die Challenge und das Kundenproblem vor, das sie löst. Kommunizieren Sie die Erwartungen an den Ablauf und wie die Lernenden am Ende präsentieren werden.	Typischer Ablauf: Einführung durch die Moderation, paralleles oder teambasiertes Arbeiten, abschließende Präsentation.
9	Lernende arbeiten Hauptteil des Events · ▶ Lernende	Jeder Lernende öffnet eine Challenge, liest die Aufgabenstellung und klickt auf Starten . PartyRock öffnet die passende Arbeitsfläche für den Challenge-Typ. Whiskers unterstützt sie direkt in der App. Die Arbeit wird fortlaufend gespeichert.	Challenges verwenden Prompt-Steuerung und antagonistisches Design, um Lernende zu unterstützen, ohne das Problem für sie zu lösen.
10	Einreichungen verfolgen live · ♦ Veranstalter	Öffnen Sie das Einreichungen -Panel. Wählen Sie eine Challenge, um pro Lernenden eine Zeile mit Beschreibung, angehängten Dateien und einem Link zur Lösung zu sehen.	Einreichungen erscheinen, sobald Lernende sie absenden. Aktualisieren Sie die Ansicht, um Nachzügler zu erfassen.
11	Präsentation ~10 Min. · ♦♦ Beide	Schließen Sie die Sitzung mit einer Präsentation ab, bei der Lernende ihre Ergebnisse vorstellen und ihren Ansatz besprechen. Öffnen Sie herausragende Einreichungen über das Dashboard.	Fragen Sie die Lernenden, wie sie die KI gesteuert und wie sie deren Ergebnisse bewertet haben.
NACH DEM EVENT			
12	Event beenden 1 Klick · ♦ Veranstalter	Klicken Sie auf Beenden . Lernende können keine neuen Arbeiten mehr einreichen. Bestehende Einreichungen bleiben auf Ihrem Dashboard sichtbar, bis das Aufbewahrungsfenster abläuft.	
13	Arbeiten herunterladen ~2 Min. · ♦ Veranstalter	Verwenden Sie für jede Challenge Alle Einreichungen herunterladen . Einreichungen werden etwa zwei Tage nach dem Enddatum des Events automatisch gelöscht.	Laden Sie am selben Tag herunter, an dem Sie das Event beenden. Einmal gelöschte Einreichungen können nicht wiederhergestellt werden.

VIER WICHTIGE HINWEISE

Lernende nutzen temporäre anonyme Konten. Alle Inhalte werden gelöscht, wenn das Konto abläuft, sodass keine Teilnehmerdaten gespeichert werden.

1

Nichts geht live, bis Sie auf Starten klicken. Das Startdatum öffnet das Event nicht. Sie tun es.

2

Event-Code und Magic Link sind der Beitrittsweg.
Keine Konten, keine Einladungen, keine E-Mails von PartyRock.

3

Einreichungen erscheinen live auf Ihrem Dashboard.
Einzelne öffnen oder den gesamten Satz für eine Challenge herunterladen.

4

Teilnehmerdaten werden etwa zwei Tage nach Ende gelöscht. Laden Sie alles herunter, was Sie behalten möchten, bevor die Frist abläuft.

Rollen: ▶ Lernende (am Gerät) ◆ Veranstalter (Dashboard) ▶◆ beide. ▣ = optionaler Tipp. **Vollständige FAQ und Veranstaltungshinweise:** partyrock.aws, Education-Seite.