

PartyRock Events

Leitfaden für Veranstalter: Was ein Event ist, wie Sie eines einrichten und wie Sie es von Anfang bis Ende durchführen.

PARTYROCK FÜR LEHRENDE

KOSTEN	DAUER	ANMELDUNG	SPRACHEN	GERÄTE
Kostenlos	Sie entscheiden	Keine für Lernende	8 unterstützt	Mobilgerät, Tablet, Desktop

Hier starten

Drei Ressourcen zur Orientierung vor Ihrem ersten Event.

ARTIKEL

[PartyRock für KI-Kompetenz – Überblick](#)

Im Builder Center. Warum es PartyRock gibt und was es vermittelt.

VIDEO

[Überblick für Lehrende auf YouTube](#)

Ein Rundgang durch die gesamte Erfahrung für Lehrende.

PRODUKT

[PartyRock für Bildung](#)

Die Bildungs-Landingpage im Produkt. Registrieren Sie sich als Lehrende/r und stöbern Sie in der Challenge-Bibliothek.

Was PartyRock ist

PartyRock ist eine Plattform, auf der Lehrende KI-gestützte Lernerfahrungen gestalten, die Lernenden barrierefreien Zugang zum praktischen Arbeiten mit KI ermöglichen. Es ist kostenlos, läuft im Browser, erfordert kein AWS-Konto und unterstützt acht Sprachen. Lernende erstellen und präsentieren funktionsfähige KI-Prototypen, die reale Probleme aus verschiedenen Sektoren lösen – auf Mobilgeräten, Tablets oder Desktops.

Während sie eine Lösung für ein reales Problem erarbeiten, lernen die Teilnehmenden, wie KI funktioniert, wie man sie steuert und wie man ihre Ergebnisse kritisch bewertet. Diese Fähigkeiten sind auf jedes KI-Werkzeug, jede Chat-Oberfläche oder Integration übertragbar, der sie im privaten oder beruflichen Umfeld begegnen.

Die drei Konzepte

Lehrende/r. Jede Person, die eine Gruppe leitet und praktische KI-Kompetenzen entwickeln möchte. Universitätsprofessoren, Unternehmenstrainer, Bootcamp-Moderatoren, Hackathon-Veranstalter, Leiter von Community-Programmen, Lehrkräfte, Business Developer und Solutions Architects nutzen PartyRock,

Der Ablauf einer Sitzung

Das primäre Lernformat von PartyRock basiert darauf, dass Lehrende Events mit Challenges für Lernende zusammenstellen. Das Sitzungsformat ist für Gruppen konzipiert.

um praxisnahe, KI-gestützte Lernerfahrungen zu vermitteln.

Event. Eine temporäre, private, projektbasierte Lernumgebung, die eine lehrende Person erstellt, indem sie Challenges aus einer kuratierten Bibliothek auswählt, die verschiedene Sektoren und Lernprofile abdeckt. Events sind vollständig selbstbedient auf partyrock.aws. Events können über mehrere Tage laufen, und es müssen keine Konten auf anderen Werkzeugen eingerichtet werden.

Lernende/r. Jede Person ab 13 Jahren weltweit, die Zugang zu einer von Lehrenden erstellten Erfahrung hat. Lernende treten bei, indem sie einen gemeinsamen Event-Code eingeben, und erhalten automatisch ein anonymes Konto mit einem pseudonymen Anzeigenamen. Sie bauen, experimentieren und präsentieren gemeinsam mit ihrer Gruppe, ohne ein Profil zu erstellen oder persönliche Daten anzugeben. Wenn das Event endet, werden das Konto und alle zugehörigen Inhalte automatisch gelöscht.

Ein Moderator stellt die Challenge vor. Die Teilnehmenden arbeiten parallel oder in Teams. Sitzungen enden mit einer Präsentation, bei der Lernende zeigen, was sie gebaut haben, und ihren Ansatz besprechen.

Challenges und die drei Formate

Eine Challenge ist eine strukturierte, zielorientierte Aufgabe, die Lernende durch den Bau einer KI-Anwendung zur Lösung eines bestimmten Problems führt. Jede Challenge definiert ein Lernziel, bietet Rahmenbedingungen und Startkontext und nutzt Prompt-Steuerung und antagonistisches Design, um Lernende zu unterstützen, ohne das Problem für sie zu lösen.

Die kuratierte Bibliothek organisiert Challenges nach KI-Kompetenz, Sektor und Format. Wenn Sie Challenges für Ihr Event auswählen, können Sie nach Challenge-Typ und Sektor filtern.

FORMAT 1

Flow Challenges

Lernende erstellen KI-Generierungsvorlagen zur Lösung realer Probleme. Sie experimentieren mit Modellen, Parametern, Prompts, Prompt-Verkettung, Kontext und Werkzeugen, um Ergebnisse zu erzielen, die sie ihrer Gruppe präsentieren können.

FORMAT 2

Analysis Challenges

Lernende arbeiten mit Datensätzen und präsentieren Berichte, die ihren KI-gestützten Entscheidungsprozess erläutern – alles in natürlicher Sprache. Analysis Challenges verwenden Daten aus der AWS Registry of Open Data.

FORMAT 3

App Challenges

Lernende üben Produktdenken und Designfähigkeiten mit Vibe-Coding-Challenges, die eine Idee zum Leben erwecken. Lernende nutzen generierte Personas, die strukturiertes Feedback zu ihrer Arbeit geben. In PartyRock erstellte App-Prototypen generieren Anforderungsspezifikationen, die in Kiro in beliebigem Umfang weiterentwickelt werden können.

Sektoren in der kuratierten Bibliothek

Filtern Sie Challenges nach einem der unten aufgeführten Sektoren, wenn Sie Ihr Event zusammenstellen.

- Nachhaltigkeit und Umwelt

So stellen Sie ein Event zusammen

Sie sind nicht auf ein Format oder einen Sektor pro Event beschränkt. Kombinieren Sie Challenges bewusst, damit Lernende sehen, wie dieselbe

- Gesundheitswesen
- Wohlbefinden
- Unternehmertum
- Wirtschaft
- Ethik
- Schreiben und Kommunikation
- Geisteswissenschaften
- Technologie und Design

Problemstellung unterschiedliche Arten von Lösungen hervorbringt.

- Wählen Sie mindestens eine Challenge passend zur gemeinsamen Disziplin Ihrer Gruppe. Die Problemstellung wirkt stärker, wenn der Sektor ihrer eigenen Fachrichtung entspricht.
- Fügen Sie eine Challenge aus einem Sektor hinzu, den sie nicht kennen. Die KI-Kompetenz überträgt sich, und der unbekannte Kontext ist Teil des Lernprozesses.
- Mischen Sie Formate (Flow, Analysis, App), wenn die Zeit es erlaubt, damit Lernende mehr als eine Art von Ergebnis produzieren.

Event erstellen

- 1 Verifiziertes Lehrenden-Konto.** Registrieren Sie sich auf **partyrock.aws** und erhalten Sie den Lehrenden-Status. Ein Lehrenden-Link (aus einer Einladungs-E-Mail, einer Schulung oder von einem Partner) gewährt ihn sofort. Andernfalls bewerben Sie sich über Ihr Konto. Die meisten Bewerbungen werden innerhalb weniger Werktage geprüft. Wenn Sie nach einer Woche nichts gehört haben, öffnen Sie Ihr Benutzernamen-Menü unten links in der Navigationsleiste und wählen Sie **Feedback senden**.
- 2 Planen Sie Ihre Sitzung.** Legen Sie die Gruppengröße, die Dauer und fest, ob Lernende parallel oder in Teams arbeiten. Sitzungen können für ein einzelnes Treffen oder über mehrere Tage laufen.
- 3 Erstellen Sie das Event.** Der Event-Erstellungsablauf hat vier Schritte: Event-Info hinzufügen, Event-Info-Vorschau, Challenges auswählen, Starten. Speichern Sie jederzeit als Entwurf und kommen Sie später zurück. Alles bleibt bearbeitbar, bis das Event gestartet wird.
- 4 Geräte und Browser.** Jeder moderne Browser (Chrome, Edge, Safari, Firefox) auf Mobilgerät, Tablet oder Desktop. Keine Downloads, keine Installationen, keine Konten bei Drittanbieter-Werkzeugen. Laptops und Tablets bieten Lernenden den meisten Platz zum Arbeiten.
- 5 Alter bestätigen.** Lernende müssen mindestens 13 Jahre alt sein. Als Veranstalter sind Sie dafür verantwortlich, dies zu bestätigen und die Teilnehmenden während des gesamten Events zu beaufsichtigen. Die vollständigen Bedingungen finden Sie in den Event-Gastgeber-Richtlinien auf partyrock.aws.

WENN DIE TECHNIK STREIKT

Ein Neuladen der Seite löst die meisten Probleme. Wenn die Browser-Sitzung eines Lernenden hängt, öffnet er den Magic-Link erneut im selben Browser und auf demselben Gerät. Die Arbeit wird fortlaufend gespeichert.

Überblick

Zwei Ansichten, ein Event

Veranstalter-Ansicht (Ihre). Ihr Dashboard zeigt den Event-Header mit dem Event-Code und Magic-Link, ein Event-bearbeiten-Menü, die Status-Anzeige, die

Wie Lernende beitreten

Alle treten mit Ihrem Event-Code oder Magic-Link bei. Sie erhalten automatisch ein temporäres anonymes Konto. Das System weist einen pseudonymen Anzeigenamen zu und bringt sie direkt in die Event-

Challenge-Liste und – sobald das Event beginnt – ein Live-Einreichungen-Panel pro Challenge.

Lernenden-Ansicht. Eine reduzierte Seite mit den Challenges. Jede Challenge hat ein Briefing, einen Start-Button und ihren eigenen Fortschritt. Sie können jederzeit zu dieser Ansicht wechseln, um genau das zu sehen, was die Lernenden sehen.

Erfahrung. Keine Registrierung, keine E-Mail, keine Authentifizierung.

Erwachsene ab 18 Jahren können auch mit einem bestehenden PartyRock-Konto beitreten; in diesem Fall gelten ihre regulären Kontobedingungen.

Was mit den Daten passiert

Wenn das Event endet, werden Lernenden-Konten und alle zugehörigen Inhalte automatisch gelöscht. Da Lernende über temporäre Konten teilnehmen, werden keine Teilnehmerdaten aufbewahrt. Wenn Sie eine Aufzeichnung möchten, nutzen Sie die Option „Alle Einreichungen herunterladen“ bei jeder Challenge, bevor das Aufbewahrungsfenster schließt. Die vollständigen Bedingungen finden Sie in den Event-Gastgeber-Richtlinien auf partyrock.aws.

Was Lernende mitnehmen

Angewandte KI-Kompetenzen, erworben durch rückwärtsgerichtetes Arbeiten von einem realen Kundenproblem aus. Ein greifbares Ergebnis (ein Flow, eine Analysis oder eine App). Übung im Steuern einer KI, im Bewerten ihrer Ausgaben und im Iterieren. Kompetenz, die auf jedes KI-Werkzeug, jede Chat-Oberfläche oder Integration übertragbar ist, der sie als nächstes begegnen.

Der Ablauf auf einen Blick

Dreizehn Schritte von der Event-Erstellung bis zum Abschluss. Der Schritt-für-Schritt-Plan auf den folgenden Seiten folgt derselben Reihenfolge. Zeitangaben sind grobe Schätzungen. Den Großteil der Zeit verbringen die Lernenden mit dem Bauen.

NR.	PHASE	ZEIT	ROLLE	WAS PASSIERT
EVENT ERSTELLEN · PARTYROCK.AWS/EVENTS/CREATE				
1	Event-Info hinzufügen	~2 Min.	♦ VERANSTALTER	Schritt 1 von 4. Name, Beschreibung, Datum, Teilnehmerzahl, Zielgruppe.
2	Event-Info-Vorschau	~1 Min.	♦ VERANSTALTER	Schritt 2 von 4. Bestätigen Sie die Event-Informationen, bevor Sie Challenges auswählen.
3	Challenges auswählen	~3 Min.	♦ VERANSTALTER	Schritt 3 von 4. Nach Challenge-Typ und Sektor filtern. Probieren Sie Challenges selbst aus, bevor Sie sie hinzufügen.
4	Starten	1 Klick	♦ VERANSTALTER	Schritt 4 von 4. Das Event erscheint nun auf Ihrem Dashboard mit Event-Code und Magic-Link.
WÄHREND DES EVENTS				
5	Event starten	1 Klick	♦ VERANSTALTER	Status wechselt zu „Gestartet“. Challenges werden für Lernende freigeschaltet.
6	Code und Link teilen	~2 Min.	♦ VERANSTALTER	Beides aus dem Event-Header kopieren. Lernende benötigen beides zum Beitreten. Teilen per Folie, Chat oder E-Mail.
7	Lernende treten bei	Sekunden	▸ LERNENDE	Ein Klick genügt. Temporäres anonymes Konto wird automatisch zugewiesen.
8	Einführung moderieren	~5 Min.	♦ VERANSTALTER	Stellen Sie die Challenges und die Kundenprobleme vor, die sie lösen.
9	Lernende bauen	Hauptteil	▸ LERNENDE	Lernende öffnen eine Challenge, klicken auf „Start“ und arbeiten mit KI. Die Arbeit wird fortlaufend gespeichert.
10	Einreichungen verfolgen	live	♦♦ BEIDE	Einreichungen erscheinen auf Ihrem Dashboard, sobald Lernende sie abgeben.
11	Präsentation	~10 Min.	♦♦ BEIDE	Lernende präsentieren, was sie gebaut haben, und besprechen ihren Ansatz.
NACH DEM EVENT				
12	Event beenden	1 Klick	♦ VERANSTALTER	Lernende können nicht mehr einreichen. Bestehende Einreichungen bleiben bis zur Löschung sichtbar.
13	Arbeit herunterladen	~2 Min.	♦ VERANSTALTER	Einreichungen werden etwa zwei Tage nach dem Enddatum gelöscht.

Schritt-für-Schritt-Ablaufplan

Pro Schritt: Was Sie tun, was Lernende sehen, und ein Tipp, den man vorab kennen sollte.

Event-Info hinzufügen · Schritt 1 von 4

~2 Min.

◆ VERANSTALTER

IHR DASHBOARD

Starten Sie im Lehrenden-Bereich auf partyrock.aws ein neues Event. Geben Sie den Event-Namen, die Beschreibung, Start- und Enddatum, die erwartete Teilnehmerzahl und den Zielgruppentyp ein. Speichern Sie jederzeit als Entwurf.

LERNENDEN-ANSICHT

Noch nichts. Das Event ist nicht live.

GUT ZU WISSEN

Felder werden während der Eingabe validiert. Alles bleibt bearbeitbar, bis Sie starten. Auch nach dem Start können Event-Informationen wie Beschreibung und Enddatum noch angepasst werden.

Event-Info-Vorschau · Schritt 2 von 4

~1 Min.

◆ VERANSTALTER

IHR DASHBOARD

Überprüfen Sie eine Zusammenfassung der eingegebenen Informationen. Dies ist eine Kontrolle, bevor Sie zur Challenge-Auswahl übergehen.

LERNENDEN-ANSICHT

Noch nichts.

GUT ZU WISSEN

Lesen Sie Ihre Beschreibung, als wären Sie ein Lernender. Wenn sie nicht wie eine Einladung zum Bauen klingt, passen Sie sie hier an.

Challenges auswählen · Schritt 3 von 4

~3 Min.

◆ VERANSTALTER

IHR DASHBOARD

Durchsuchen Sie die kuratierte Challenge-Bibliothek. Filtern Sie nach Challenge-Typ (Flow, Analysis, App) und nach Sektor. Öffnen Sie eine Challenge, um ihr Briefing zu lesen und sie auszuprobieren, bevor Sie sie Ihrem Event hinzufügen. Fügen Sie so viele hinzu, wie Sie möchten.

LERNENDEN-ANSICHT

Noch nichts.

GUT ZU WISSEN

Der Filter zeigt nur Sektoren an, die Challenges im aktuell gewählten Typ haben. Setzen Sie den Typ-Filter zurück, um die vollständige Sektorliste zu sehen.

BEWUSST ZUSAMMENSTELLEN

Wenn Ihre Gruppe eine gemeinsame Disziplin hat (z. B. Medizinstudierende, Nachhaltigkeits-MBAs oder Design-Bootcamp-Teilnehmende), gewichten Sie Ihre Auswahl in Richtung dieses Sektors. Fügen Sie ein oder zwei Challenges aus einem fachfremden Sektor hinzu, um sie herauszufordern.

IHR DASHBOARD

Bestätigen und starten. Das Event erscheint nun auf Ihrem Dashboard mit einem Header, der den Event-Code und den Magic-Link enthält. Der Status ist „Entwurf“ oder „Teaser“, bis Sie das Event starten.

GUT ZU WISSEN

Starten ist nicht dasselbe wie Veröffentlichen. Das Veröffentlichen platziert das Event auf Ihrem Dashboard, damit Sie Code und Link vorab teilen können. Start öffnet die Challenges für Lernende.

LERNENDEN-ANSICHT

Leer, bis Sie auf „Start“ klicken.

Event starten · Während des Events

IHR DASHBOARD

Klicken Sie auf **Start**. Die Status-Anzeige wechselt zu „Gestartet“.

GUT ZU WISSEN

Sie bestimmen den Moment. Auch nachdem das Startdatum verstrichen ist, geht nichts live, bis Sie auf „Start“ klicken.

LERNENDEN-ANSICHT

Challenges werden zugänglich. Start-Buttons werden aktiv.

Code und Link teilen · Während des Events

IHR DASHBOARD

Kopieren Sie sowohl den Event-Code als auch den Magic-Link aus dem Event-Header. Lernende benötigen beides zum Beitreten. Beide haben einen Ein-Klick-Kopier-Button. Verteilen Sie sie per Folie, Chat oder E-Mail.

GUT ZU WISSEN

Der Magic-Link und der Event-Code gehören zusammen. Der Link führt Lernende zum Beitrittsbildschirm; der Code lässt sie dem Event beitreten. Lernende an einem Laptop oder Desktop haben den meisten Platz zum Arbeiten – vermeiden Sie daher Verteilkanäle, die sie aufs Mobilgerät leiten.

LERNENDEN-ANSICHT

Sie öffnen den Magic-Link und geben den Event-Code auf dem Beitrittsbildschirm ein. Beides ist erforderlich.

Lernende treten bei · Während des Events

IHR DASHBOARD

Nichts sichtbar, bis die ersten Einreichungen eintreffen. Die Teilnehmerzahl im Event-Header aktualisiert sich, sobald Lernende beitreten.

GUT ZU WISSEN

Keine Registrierung, keine E-Mail, keine persönlichen Daten. Wenn ein Lernender den Link erneut im selben Browser und auf demselben Gerät öffnet, macht er dort weiter, wo er aufgehört hat.

LERNENDEN-ANSICHT

Lernende öffnen den Magic-Link (oder geben den Code ein). Das System erstellt ein anonymes Konto und weist einen pseudonymen Anzeigenamen zu. Sie landen direkt in der Event-Erfahrung.

IHR DASHBOARD

Stellen Sie jede Challenge und das Kundenproblem vor, das sie löst. Setzen Sie Erwartungen für das Tempo, die Teamarbeit und wie Lernende am Ende präsentieren werden.

GUT ZU WISSEN

Der Sitzungsablauf ist: Moderator stellt die Challenge vor, Teilnehmende arbeiten parallel oder in Teams, Sitzungen enden mit einer Präsentation, bei der Lernende zeigen, was sie gebaut haben, und ihren Ansatz besprechen.

LERNENDEN-ANSICHT

Sie sehen die Challenge-Liste und können einzelne Briefings öffnen.

IHR DASHBOARD

Das Einreichungen-Panel bleibt leer, bis die ersten eintreffen. Ansonsten läuft das Event, während die Lernenden arbeiten.

GUT ZU WISSEN

Die Arbeit wird automatisch gespeichert. Eine Challenge gilt erst als abgeschlossen, wenn der Lernende sie einreicht. Lernende können eine Einreichung nach dem Absenden erneut öffnen, um zu sehen, was sie abgegeben haben.

LERNENDEN-ANSICHT

Jeder Lernende öffnet eine Challenge, liest das Briefing und klickt auf „Start“. PartyRock öffnet die passende Arbeitsfläche für den Challenge-Typ (Flow, Analysis oder App). Whiskers unterstützt sie innerhalb der Arbeitsfläche. Wenn sie bereit sind, fügen sie eine Beschreibung ihres Ansatzes hinzu, hängen unterstützende Dateien an und reichen ein.

▮ MOMENT IN DER MITTE DER SITZUNG

Wenn Lernende an derselben Stelle hängen bleiben (eine Prompt-Formulierung, eine Modellwahl, ein Datenproblem), projizieren Sie einen kurzen Hinweis auf den Bildschirm. Lösen Sie das Problem gemeinsam im Raum, statt einzeln.

IHR DASHBOARD

Öffnen Sie das Einreichungen-Panel. Wählen Sie eine Challenge, um pro Lernenden eine Zeile mit Beschreibung, angehängten Dateien und einem Link zum Öffnen des eigentlichen Flows, der Analysis oder der App zu sehen.

GUT ZU WISSEN

Einreichungen treffen ein, sobald Lernende sie abgeben, sodass sich das Dashboard allmählich füllt. Aktualisieren Sie die Seite, um Nachzügler zu erfassen.

LERNENDEN-ANSICHT

Ihre Event-Seite markiert abgeschlossene Challenges. Sie können eine weitere Challenge starten, sobald sie bereit sind.

IHR DASHBOARD

Schließen Sie die Sitzung mit einer Präsentation ab. Öffnen Sie herausragende Einreichungen von Ihrem Dashboard vor der Gruppe.

LERNENDEN-ANSICHT

Ihre Einreichungen bleiben auf der Event-Seite sichtbar. Wenn sie etwas gebaut haben, das sie besprechen möchten, können sie es auf ihrem eigenen Gerät aufrufen.

▮ ABSCHLUSSFRAGEN

Zwei Fragen: Wie haben Sie die KI gesteuert, und wie haben Sie ihre Ergebnisse bewertet. Die zweite Frage ist es, bei der die KI-Kompetenz wirklich greift.

Event beenden · Nach dem Event

1 Klick

♦ VERANSTALTER

IHR DASHBOARD

Klicken Sie auf **Beenden**. Der Status wechselt zu „Beendet“. Bestehende Einreichungen bleiben auf Ihrem Dashboard sichtbar, bis das Aufbewahrungsfenster schließt.

| GUT ZU WISSEN

Frühzeitiges Beenden ist in Ordnung. Die Plattform zwingt Sie nicht, bis zum geplanten Enddatum zu warten, wenn die Sitzung vorbei ist.

LERNENDEN-ANSICHT

Sie können keine neue Arbeit mehr einreichen. Alles, was sie bereits eingereicht haben, wird weiterhin auf ihrer Event-Seite angezeigt.

Arbeit herunterladen · Nach dem Event

~2 Min.

♦ VERANSTALTER

IHR DASHBOARD

Nutzen Sie für jede Challenge **Alle Einreichungen herunterladen**. Der Download enthält die Beschreibung und die angehängten Dateien jedes Lernenden.

| GUT ZU WISSEN

Einreichungen werden etwa zwei Tage nach dem Enddatum des Events automatisch gelöscht. Einmal gelöscht, können sie nicht wiederhergestellt werden. Tun Sie dies am selben Tag, an dem Sie das Event beenden.

LERNENDEN-ANSICHT

Keine Änderung auf ihrer Seite.

Häufige Probleme

Typische Stolperstellen und der kürzeste Weg durch jede davon. Die meisten lassen sich durch Neuladen der Seite, erneutes Öffnen des Magic-Links oder eine Berechtigungsprüfung lösen.

SZENARIO 1 · ZUGANG

„Ich kann kein Event erstellen.“

WAS PASSIERT

Die Event-Erstellung ist erst verfügbar, wenn Ihr Lehrenden-Konto verifiziert ist.

WAS ZU TUN IST

Prüfen Sie Ihren Kontostatus auf partyrock.aws. Wenn Sie einen Lehrenden-Link haben, nutzen Sie ihn. Die Verifizierung erfolgt sofort. Andernfalls bewerben Sie sich. Die meisten Bewerbungen werden innerhalb weniger Werktage geprüft. Wenn Sie nach einer Woche nichts gehört haben, öffnen Sie Ihr Benutzernamen-Menü unten links in der Navigationsleiste und wählen Sie „Feedback senden“.

SZENARIO 2 · BEITRITT

„Ein Lernender kommt nicht rein.“

WAS PASSIERT

Normalerweise wurde das Event noch nicht gestartet, oder der Lernende nutzt eine nicht unterstützte Konfiguration.

WAS ZU TUN IST

Bestätigen Sie, dass die Status-Anzeige auf Ihrem Dashboard „Gestartet“ anzeigt. Lassen Sie den Lernenden den Magic-Link in einem modernen Browser (Chrome, Edge, Safari, Firefox) öffnen. Firmennetzwerke, die Cookies oder Drittanbieter-Skripte blockieren, können auch PartyRock blockieren. Ein persönliches Netzwerk funktioniert in der Regel.

SZENARIO 3 · ARBEIT VERLOREN

„Der Browser eines Lernenden ist während des Bauens abgestürzt.“

WAS PASSIERT

Die Arbeit wird fortlaufend gespeichert, aber die Sitzung ist an Browser und Gerät gebunden.

WAS ZU TUN IST

Lassen Sie den Lernenden denselben Magic-Link im selben Browser und auf demselben Gerät erneut öffnen. Er sollte dort weitermachen können, wo er aufgehört hat. Ein Wechsel des Browsers oder Geräts startet eine neue Sitzung.

SZENARIO 4 · BEARBEITEN NACH DEM START

„Ich muss Beschreibung, Datum oder Challenges ändern.“

WAS PASSIERT

Bearbeitbare Felder verhalten sich vor und nach dem Start des Events unterschiedlich.

WAS ZU TUN IST

Vor dem Start ist alles bearbeitbar, einschließlich der Challenges. Nach dem Start können Sie Beschreibung und Enddatum noch anpassen. Challenges sind festgelegt. Nutzen Sie das Bearbeiten-Menü im Event-Header.

SZENARIO 5 · FEHLENDE EINREICHUNGEN

„Ein Lernender sagt, er hat eingereicht, aber ich sehe es nicht.“

WAS PASSIERT

Entweder hat er nicht auf „Einreichen“ geklickt, oder das Dashboard muss aktualisiert werden.

WAS ZU TUN IST

Aktualisieren Sie Ihr Einreichungen-Panel. Bitten Sie den Lernenden, auf seiner Seite den Status „Eingereicht“ bei der Challenge-Karte zu prüfen. Eine Challenge zählt erst, wenn der Lernende auf „Einreichen“ klickt.

SZENARIO 6 · NACH DEM AUFBEWAHRUNGSFENSTER

„Ich habe vergessen herunterzuladen und es sind drei Tage vergangen.“

WAS PASSIERT

Lernenden-Einreichungen werden etwa zwei Tage nach dem Enddatum des Events gelöscht.

WAS ZU TUN IST

Einmal gelöscht, können Einreichungen nicht wiederhergestellt werden. Das ist beabsichtigt. Lernende nehmen über temporäre Konten teil, daher werden keine Teilnehmerdaten aufbewahrt. Laden Sie beim nächsten Mal am selben Tag herunter, an dem Sie das Event beenden.

SZENARIO 7 · NUTZUNGSLIMITS

„Ein Lernender hat während des Bauens ein Nutzungslimit erreicht.“

WAS PASSIERT

PartyRock ist kostenlos und jedes Konto erhält ein tägliches Kontingent an LLM-Credits. Sehr intensive Sitzungen können an dieses Limit stoßen.

WAS ZU TUN IST

Credits werden täglich erneuert. Wenn die Sitzung über mehr als einen Tag läuft, kann der Lernende am nächsten Tag im selben Browser und auf demselben Gerät weitermachen. Innerhalb einer einzelnen Sitzung sollten Lernende gezielt iterieren, statt wiederholt neu zu generieren. Wenn Ihre Gruppe regelmäßig an das Limit stößt, teilen Sie uns dies über die Feedback-Option in Ihrem Benutzernamen-Menü mit, damit wir es in die Planung einbeziehen können.

Feedback. Wenn sich etwas nicht so verhält, wie dieser Leitfaden beschreibt, teilen Sie es uns mit. Öffnen Sie Ihr Benutzernamen-Menü unten links in der Navigationsleiste und wählen Sie „Feedback senden“, oder wenden Sie sich über den Kanal, über den Sie Ihren Lehrenden-Link erhalten haben.

Vier Dinge, die Sie sich merken sollten

Diese bilden das mentale Modell. Wenn Sie sie im Kopf behalten, werden Sie nicht überrascht sein, wie sich die Plattform verhält.

1. Nichts geht live, bis Sie auf „Start“ klicken.

Das Startdatum öffnet das Event nicht. Sie tun es. Nützlich, wenn sich Ihr Zeitplan verschiebt.

2. Event-Code und Magic-Link sind der

gesamte Beitrittsablauf. Keine Konten, keine Einladungen, keine E-Mail von PartyRock. Über welchen Kanal Sie sie teilen, ist der Kanal, den Ihre Lernenden nutzen.

3. Einreichungen erscheinen live auf Ihrem

Dashboard. Einzeln prüfen, wenn sie eintreffen, oder den gesamten Satz einer Challenge herunterladen, um offline zu prüfen. Kleine Gruppen: live prüfen. Große Gruppen: am Ende einmal herunterladen.

4. Teilnehmerdaten werden etwa zwei Tage

nach dem Ende gelöscht. Lernenden-Konten sind temporär. Wenn Sie eine Aufzeichnung möchten, laden Sie herunter, bevor dieses Fenster schließt.

Regel 4 ist beabsichtigt. Temporäre Konten und temporäre Daten sind der Grund, warum die Teilnahme bei PartyRock reibungslos ist (keine Registrierung) und keine Teilnehmerdaten gespeichert werden. Die Verantwortung liegt bei Ihnen als Veranstalter, die Ergebnisse zu sichern, die Ihnen wichtig sind.

Warum projektbasiertes Lernen

Jede Challenge ist eine reale Kundenproblemstellung. Lernende arbeiten rückwärts vom Problem zu einer funktionierenden Lösung – das ist dieselbe Struktur wie Produktarbeit in der Industrie. Die pädagogische These ist, dass angewandte KI-Kompetenz entsteht, indem man etwas für einen realen Nutzer baut, nicht indem man einer Demo zuschaut.

Wie Sie Challenges für Ihre Gruppe auswählen

- Wählen Sie mindestens eine Challenge passend zur gemeinsamen Disziplin Ihrer Gruppe. Die Problemstellung wirkt stärker, wenn der Sektor ihrer eigenen Fachrichtung entspricht.
- Fügen Sie eine Challenge aus einem Sektor hinzu, den sie nicht kennen. Die KI-Kompetenz überträgt sich, und der unbekannte Kontext ist Teil des Lernprozesses.
- Mischen Sie Formate (Flow, Analysis, App), damit Lernende mehr als eine Art von Ergebnis produzieren.

Was Sie während der Präsentation betonen sollten

- Wie haben sie die KI gesteuert – nicht nur, was sie gefragt haben.
- Wie haben sie deren Ergebnisse bewertet. Was haben sie akzeptiert und was abgelehnt.
- Was würden sie beim zweiten Mal anders machen, und warum.

FEEDBACK

Öffnen Sie Ihr **Benutzernamen-Menü unten links in der Navigationsleiste** und wählen Sie **Feedback senden**. Teilen Sie uns mit, was funktioniert hat, was im Weg stand und was Sie sich für Ihr nächstes Event wünschen.