



WORKSHOP Valorisierung Leitfaden



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union





Inhaltsübersicht

Einführung

Was bedeutet Valorisierung?	6
Warum ist Valorisierung wichtig?	6
Valorisierungs-Workshop	6
Aktivitäten des Valorisierungsworkshops	6

1. Lese- und Schreibkompetenz 7

INDIVIDUELLE EBENE 8

Aktivität 1: Einen Text zusammenfassen	8
Aktivität 2: Einen Text in einer begrenzten Zeit korrigieren	8
Aktivität 3: Verschiedene Sprachebenen verstehen (umgangssprachlich, informell, formell)	8

GRUPPENEBENE 9

Aktivität 1: Eine Argumentation zur Verteidigung der eigenen Meinung	9
Aktivität 2: Wortwolken erstellen	10
Aktivität 3: Nonverbale Kommunikation "Wir müssen jetzt los!"	10

2. Fremdsprachliche Kompetenz 11

INDIVIDUELLE EBENE 12

Aktivität 1: Erzähl mir von deinem Tag	12
Aktivität 2: Schreiben an den Chef vs. Schreiben an einen Freund	12
Aktivität 3: Verstehen eines kurzen Clips in einer Fremdsprache	13

GRUPPENEBENE 13

Aktivität 1: Sein Lieblingslied in einer Fremdsprache vorstellen	13
Aktivität 2: <i>Time's up</i>	14
Aktivität 3: Das Restaurant-Rollenspiel	15

3. Persönliche, Soziale und Lernkompetenz 16

INDIVIDUELLE EBENE 17

Aktivität 1: Dein Rad des Lebens!	17
Aktivität 2: Fähigkeit zur Selbstkritik	18
Aktivität 3: KWL-Diagramm	19

GRUPPENEBENE 20

Aktivität 1: Zugfahrt	20
Aktivität 2: Verbesserung der Fähigkeiten	20
Aktivität 3: Barnga-Spiel	21

4. Bürgerkompetenz 23

INDIVIDUELLE EBENE 24

Aktivität 1: <i>Kahoot</i>	24
Aktivität 2: Test Quiz zum Wissen über die Europäische Union	25
Aktivität 3: Wie man ein aktiver Bürger wird	25

GRUPPENEBENE 26

Aktivität 1: Ergreife Maßnahmen zum Schutz unseres Planeten!	26
Aktivität 2: Mindmap der EU-Bürgerschaft	26
Aktivität 3: Gleichstellung, Menschenrechte und Integration	27

5. Kulturbewusstsein und Kulturelle Ausdrucksfähigkeit 28

INDIVIDUELLE EBENE 29

Aktivität 1: Unterschiede in der Kultur	29
Aktivität 2: Die Rettungsboot-Aktivität	30
Aktivität 3: Allgemeine Präsentation	30

GRUPPENEBENE 31

Aktivität 1: Unterschiede in der Kultur	31
Aktivität 2: Abigale	32
Aktivität 3: Wo stehst du?	33

6. Unternehmerische Kompetenz 34

INDIVIDUELLE EBENE 35

Aktivität 1: Wie man eine Veranstaltung plant 35

Aktivität 2: Verbalisierung einer Handlung 37

Aktivität 3: Farbige Blöcke 38

GRUPPENEBENE 38

Aktivität 1: Papierflieger 38

Aktivität 2: Geschäftsmodell Canva 39

Aktivität 3: Die Herausforderung des 5-Euro-Umschlags 40

7. Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaft, Informatik und Technik 41

INDIVIDUELLE EBENE 42

Aktivität 1: Mathetest zu alltäglichen Aktivitäten 42

Aktivität 2: Ein einfaches Budget erstellen 43

Aktivität 3: Wie man zitiert und verweist 43

GRUPPENEBENE 45

Aktivität 1: 100-Euro-Spiel 45

Aktivität 2: Planung eines Veranstaltungsbudgets 46

Aktivität 3: Psychometrische Tests 47

8. Digitale Kompetenz 48

INDIVIDUELLE EBENE 49

Aktivität 1: Interaktive Präsentation 49

Aktivität 2: Erstellen eines LinkedIn-Profiles 49

Aktivität 3: Digitale einseitige Profile 51

GRUPPENEBENE 52

Aktivität 1: Aufgabenmanagement 52

Aktivität 2: Workshop "Own it" 52

Aktivität 3: Digitales einseitiges Stadtprofil 53

Abschluss des Valorisierungsworkshops 55

Abschluss des Valorisierungsworkshops Leitfaden 55

Anhang 56

Anhang 1
Spielregeln five tricks 57

Anhang 2
Anweisungen für das Turnier 60

Anhang 3
Diskussionsleitfaden 61

Anhang 4
Praktische Beispiele für 8 europäische Schlüsselkompetenzen 61

..... Mobilität + Projekt

+ Dieser Leitfaden wurde im Rahmen des Erasmus+ Key Action 2 Mobility+ Projekts entwickelt. Ziel des Projekts Mobility+ ist die Information und Schulung von Fachkräften in der Erwachsenenbildung, um die Qualität der Betreuung künftiger Teilnehmer an internationalen Mobilitätsmaßnahmen zu gewährleisten. Die Projektpartner sind der Ansicht, dass eine wirksame Vorbereitung von zentraler Bedeutung ist: eine Vorbereitung, um das Bewusstsein zu schärfen und die überzeugendsten Argumente, Nachweise und Ressourcen zu nutzen, um künftige Mobilitätsteilnehmer zu ermutigen und vorzubereiten, so dass ihre Erfahrungen von höchster Qualität und höchstem Vorteil sind.

Dieses Projekt soll diese Lücke schließen, indem es innovative und anpassungsfähige Schulungsprogramme und Ressourcen für Mitarbeiter in der Erwachsenenbildung und ihre Empfänger entwickelt.

Das Projekt Mobility+ wird länderübergreifend durchgeführt, da jeder Partner seine Erfahrungen, bereits entwickelten Instrumente und sein Wissen über das Management internationaler Mobilitätsprojekte einbringt, um sie an die Bedürfnisse der Zielgruppen anzupassen. Die Partner sind in Gebieten angesiedelt, in denen Initiativen wie die Erwachsenenbildung in Verbindung mit europäischen und internationalen Mobilitätsprojekten weniger zugänglich oder entwickelt sind. Die Projektpartner sind in städtischen Gebieten in Frankreich, Deutschland, England und Estland ansässig, die stark von Arbeitslosigkeit betroffen sind. Menschen, die weit von einer Beschäftigung entfernt sind, müssen erneut mobilisiert und in ihren Grundkenntnissen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten begleitet werden. Diese Voraussetzungen erfordern die Durchführung von Maßnahmen, die an die jeweilige Situation angepasst sind.

Im Rahmen des Projekts wurden ergänzende Instrumente und Methoden entwickelt, um Mitarbeiter in der Erwachsenenbildung in der Unterstützung der Teilnehmer und insbesondere derjenigen mit geringeren Möglichkeiten zu schulen (Unterstützung vor, während und nach dem Mobilitätsprojekt, um eine qualitativ hochwertige Erfahrung und eine starke Auswirkung auf die berufliche und persönliche Eingliederung zu gewährleisten). Dies ist dank der Erfahrung der einzelnen Partner und der in diesen Bereichen (Management von Mobilitätsprojekten, Ausbildung, Beschäftigung, Bewertung und Zertifizierung) entwickelten Fähigkeiten möglich.

+ Die Partnerschaft

1. ADICE (Frankreich).
2. EPN Germany (Deutschland).
3. JOHANNES MIHKELSONI KESKUS (Estland).
4. MEH (Vereinigtes Königreich).



Einführung

Die im Rahmen des Mobility+-Projekts durchgeführte Diagnose und Analyse des Bedarfs sowie die Erfahrungen der Projektpartner haben gezeigt, dass ein Bedarf an Unterstützung und Vorbereitung von Erwachsenenbildnern im Hinblick auf das Verständnis des Professionalisierungsaspekts der internationalen Mobilität besteht. Es gibt nur wenige Organisationen, die im Bereich der Erwachsenenbildung tätig sind, die eine klare Valorisierungsmethodik und Instrumente zur Unterstützung von Erwachsenenbildnern, die an Mobilitätsaktivitäten teilgenommen haben, entwickelt haben. Um den Organisatoren von Mobilitätsprojekten und auch den Teilnehmern von Mobilitätsprojekten die nötige Unterstützung für die Valorisierung der erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse im Berufsleben zu bieten, wurde ein Leitfaden für Valorisierungswshops erstellt.

Der Leitfaden für Valorisierungswshops wurde entwickelt, um die Wirksamkeit der Nachbereitung von Teilnehmern nach der Rückkehr von Mobilitätsprojekten zu überwachen und die Vorteile der internationalen Mobilität für Arbeitnehmer im Bereich der Erwachsenenbildung zu verstärken. Der Leitfaden hilft dabei, den Professionalisierungsaspekt der internationalen Mobilität, die erworbenen Fähigkeiten und deren Anwendung in der Arbeit zu erfassen. Er bietet den entsendenden Organisationen die erforderliche Methodik für die Schulung von Fachkräften in der nicht formalen Erwachsenenbildung und hilft ihnen, die verschiedenen Module des Workshops selbstständig zu bearbeiten.

Der Leitfaden liefert den Erwachsenenbildnern Informationen und/oder Methoden zur Organisation von Valorisierungswshops nach der Ankunft der Teilnehmer:

- Wie können die erworbenen Kompetenzen aufgewertet werden?
- Wie wird das Mobilitätsprojekt zu einem echten Mehrwert nach der Rückkehr?
- Wie können diese neuen beruflichen Erfahrungen mit den zukünftigen Projekten der Teilnehmer verknüpft werden?
- Wie können die neu erworbenen Kompetenzen weiter gestärkt werden?

Der Valorisierungsprozess ist in acht Kategorien unterteilt, die den acht europäischen Schlüsselkompetenzen entsprechen:

1. Lese- und Schreibkompetenz
2. Fremdsprachliche Kompetenz

3. Persönliche, soziale und Lernkompetenz
4. Bürgerkompetenz
5. Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz
6. Unternehmerische Kompetenz
7. Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Wissenschaft, Technologie und Ingenieurwesen
8. Digitale Kompetenz

Der Leitfaden könnte auch verwendet werden, um Teilnehmern, die von Mobilitätsaktivitäten zurückkehren, individuell zu helfen und sie dabei zu unterstützen, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten im beruflichen Umfeld des entsendenden Landes zu nutzen.



Was bedeutet Valorisierung?

In diesem Leitfaden für Valorisierungsworkshops wird der Begriff "Valorisierung" wie folgt definiert: *'Valorisierung ist der Prozess der Wertschöpfung aus Wissen, indem Wissen für die gesellschaftliche und/oder wirtschaftliche Anwendung geeignet und verfügbar gemacht und in Produkte, Dienstleistungen, Prozesse und neue Geschäfte umgewandelt wird.'*¹

Warum ist Valorisierung wichtig?

Der Valorisierungsprozess bietet die Pool von Erfahrungen, die in einem beruflichen Umfeld genutzt werden können, um die berufliche Entwicklung zu verbessern und die berufliche Weitsicht zu erweitern. Valorisierung ist notwendig, um den erworbenen Fähigkeiten und Kenntnissen einen Sinn zu geben, der in einem beruflichen Umfeld genutzt werden kann.

Valorisierungs-Workshop

Der Valorisierungsworkshop soll benutzerfreundlich sein, um das Lernen und die Nutzung für alle Empfänger zu fördern und zu organisieren. Die Workshop-Module wurden so entwickelt, dass sie sowohl in einer Gruppensituation als auch individuell durchgeführt werden können. Die empfohlene Teilnehmerzahl pro Workshop liegt zwischen 10 und 16 Personen. Eine Teilnehmerzahl von weniger als 17 Personen bietet eine bessere Möglichkeit, tiefgreifendere allgemeine Diskussionen zu führen, bei denen alle Teilnehmer zu Wort kommen können, und die Ergebnisse der gegebenen Aktivitäten eingehender zu analysieren.

Die Dauer des Valorisierungsworkshops hängt von der Gruppengröße ab und könnte im Idealfall zwischen anderthalb und drei Stunden betragen. Wenn nötig und möglich, kann er auch länger dauern, aber dann sollten mehr Pausen eingeplant werden, damit die Teilnehmer zwischen den Aktivitäten Zeit zum Ausruhen haben. Es wird vorgeschlagen, während des Workshops einige Snacks anzubieten, um die Stimmung und Energie bis zum Ende des Workshops aufrechtzuerhalten.

Die Aktivitäten des Valorisierungsworkshops sind in acht Kategorien unterteilt, die den von der Europäischen Union festgelegten Schlüsselkompetenzen entsprechen:

1. Lese- und Schreibkompetenz
2. Fremdsprachliche Kompetenz
3. Persönliche, soziale und Lernkompetenz
4. Bürgerkompetenz
5. Kulturelles Bewusstsein und Kulturelle Ausdrucksfähigkeit
6. Unternehmerische Kompetenz
7. Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik
8. Digitale Kompetenz

Zusammen mit dem Leitfaden für Valorisierungsworkshops wird empfohlen, das Handbuch der Kompetenzen (das im Rahmen des Projekts Mobility+ erstellt wurde) zu verwenden, in dem jede Schlüsselkompetenz detailliert beschrieben wird. Das Kompetenzhandbuch hilft Auszubildenden, die Schlüsselkompetenzen zu verstehen und den Lernenden, mit denen sie arbeiten, zu erklären, damit sie die während der Mobilitätsprojekte im Ausland erworbenen Kompetenzen valorisieren können.

Die angegebenen Aktivitäten sind Beispiele, die während eines Valorisierungsworkshops eingesetzt werden können. Sie können auf eine Weise organisiert werden, die für die Moderatoren und/oder die Teilnehmer besser geeignet ist. Zu jeder Aktivität ist die geschätzte Zeit angegeben, so dass es einfacher ist, das genaue Programm des personalisierten Valorisierungsworkshops zusammenzustellen.

Aktivitäten des Valorisierungsworkshops

Die Aktivitäten sind in zwei Bereiche unterteilt: individuelle Ebene und Gruppenebene. Die Aktivitäten auf individueller Ebene können vor dem Workshop durchgeführt werden, um die eigenen Fähigkeiten zu bewerten. Bei Bedarf können sie auch während des Workshops als kurze Einführung oder zum Aufwärmen verwendet werden. Die Aktivitäten des Valorisierungsworkshops, insbesondere die Gruppenaktivitäten, sollten persönlich durchgeführt werden. Bei Bedarf können sowohl Einzel- als auch Gruppenaktivitäten auch modifiziert und über eine geeignete Online-Videoplattform durchgeführt werden.

Der Valorisierungsworkshop sollte von jeder Einrichtung unter Berücksichtigung der Art der Mobilitätsaktivitäten, an denen die Teilnehmer teilgenommen haben, geplant werden und sich auf die Kompetenzen konzentrieren, die angesichts der Situation, der Erfahrung und des Ziels des Valorisierungsprozesses am wertvollsten sind. Die Moderatoren des Valorisierungsworkshops können die Aktivitäten aus dem Leitfaden auswählen, die zu ihrer Organisation passen und die für den Hintergrund und die Erfahrung der Teilnehmer am besten geeignet sind.

Bei Bedarf ist es auch möglich, bestehende Aktivitäten zu ändern und sie für die Teilnehmer, die am Valorisierungsworkshop teilnehmen sollen, geeigneter und relevanter zu machen. Es ist auch möglich, einige Aktivitäten kürzer oder länger zu gestalten. Die Länge der Aktivität hängt auch von der Anzahl der Teilnehmer und ihrer Aktivität in der Diskussion ab. Zu den meisten Aktivitäten gibt es auch Rückmeldungen und Tipps für die Moderatoren, die bei der Koordinierung der Aktivität helfen. Der Leitfaden für Valorisierungsworkshops soll Ihnen helfen, einen Valorisierungsworkshop zu gestalten, der den aktuellen Bedürfnissen der potenziellen Teilnehmer entspricht.

¹ Wakkee, I., Lips, F., Löwik, S., Wijnen, A., Schöller, D. (2021.. IXA Vaolrisation Guide - Practical Handbook for social sciences and humanities research.

1



Lese- und Schreibkompetenz

..... Lese- und Schreibkompetenz

Lese- und Schreibkompetenz ist die Fähigkeit, Konzepte, Gefühle, Tatsachen und Meinungen in mündlicher und schriftlicher Form zu erkennen, zu verstehen, auszudrücken, zu erzeugen und zu interpretieren und dabei visuelle, Ton- und digitale Materialien in verschiedenen Disziplinen und Kontexten zu verwenden. Dazu gehört auch die Fähigkeit, auf angemessene und kreative Weise mit anderen Menschen wirksam zu kommunizieren und in Beziehung zu treten.

INDIVIDUELLE EBENE



Aktivität 1: Einen Text zusammenfassen

Ziel: Fähigkeit, einen gut geschriebenen Text zu verstehen, die Hauptgedanken zu erfassen und den Inhalt in einer kurzen Zusammenfassung zusammenzufassen.

Benötigt: Text (Kurzgeschichte, Nachrichten, Artikel), Papier, Stift

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer erhält einen Text zum Lesen.
2. Nach dem Lesen schreibt der Teilnehmer eine kurze Zusammenfassung (max. 300 Wörter).
3. Der Moderator liest die schriftliche Zusammenfassung vor und gibt dem Teilnehmer ein Feedback.

Feedback und Tipps

- Bei der Auswahl der Texte sollte der Wissensstand der Teilnehmer berücksichtigt und allzu schwierige Texte wie wissenschaftliche Artikel oder Gedichte vermieden werden.



Aktivität 2: Einen Text in einer begrenzten Zeit korrigieren

Ziel: zeigen, dass der Teilnehmer einen angemessenen Wortschatz, Rechtschreibung und Grammatik in seiner Muttersprache beherrscht.

Erforderlich: ein absichtlich geschriebener Text mit grammatikalischen und orthographischen Fehlern, Stift

Zeit: 10 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer erhält einen Text.
2. Der Teilnehmer korrigiert die Fehler, die er/sie entdeckt, direkt auf dem Dokument.
3. Sobald der Teilnehmer behauptet, fertig zu sein, überprüft der Moderator, ob der Teilnehmer alles korrigiert hat, und gibt ihm Feedback.

Feedback und Tipps

- Diese Tätigkeit sollte auf Papier durchgeführt werden, um die Hilfe der automatischen Korrektur und des Internets zu vermeiden.
- Der Moderator sollte sich auf mögliche Fragen zur korrekten Schreibweise vorbereiten.
- Ein bestimmter Text muss nicht lang sein - eine halbe oder eine A4-Seite.



Aktivität 3: Verschiedene Sprachebenen verstehen (umgangssprachlich, informell, formell)

Ziel: Analyse der Konnotation von Wörtern und Jonglieren zwischen verschiedenen Ebenen

Benötigt: Liste mit Wörtern, Stift, Papier

Zeit: ca. 45 Minuten insgesamt (ca. 15 Minuten für jede Aufgabe)

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator gibt den Teilnehmern eine Liste mit Wörtern. In der Liste gibt es immer 3 Wörter mit der gleichen Bedeutung, die aber zu verschiedenen Sprachniveaus gehören. Der Teilnehmer muss die Wörter in einer Tabelle mit 3 Spalten einordnen: umgangssprachlich, informell, formell. Beispiel: ein Kerl,

ein Mann, eine männliche Person / kriegen, bekommen, erhalten.

2. Sobald der Teilnehmer fertig ist, überprüft der Moderator, ob die Tabelle korrekt ist.
3. Die nächste Aufgabe besteht darin, einen kurzen Text auf formalem Niveau zu schreiben und dabei einige der Wörter aus der vorherigen Aktivität zu verwenden. Er/sie kann das Thema und die zu verwendenden Wörter wählen, aber der gesamte Text muss sehr formell sein.
4. Wenn der Teilnehmer fertig ist, liest der Moderator den Text vor und gibt ein Feedback über die Qualität und die Angemessenheit der formalen Sprachebene.
5. Die letzte Aufgabe besteht darin, eine Geschichte vorzubereiten, die mündlich erzählt werden soll, wobei nur die Umgangssprache verwendet wird. Der Teilnehmer nimmt sich etwas Zeit, um ein Brainstorming zu machen, eine Geschichte zu erfinden, die Wörter aufzuschreiben, die er/sie verwenden möchte, und dann erzählt er/sie die Geschichte dem Vermittler.
6. Der Moderator hört dem Teilnehmer zu und gibt dann ein Feedback über die Qualität der Geschichte und die Angemessenheit der Umgangssprache.

Feedback und Tipps

In der ersten Phase der Aktivität haben die Teilnehmer eine gewisse Freiheit bei der Wahl der Synonyme. Es kann verschiedene umgangssprachliche Wörter geben, um zum Beispiel "Mann" zu sagen, und der Moderator sollte alle akzeptieren, solange sie die gleiche Bedeutung haben.

GRUPPENEBENE



Aktivität 1: Eine Argumentation zur Verteidigung der eigenen Meinung

Ziel: Ideen artikulieren, einen begründeten Standpunkt vertreten und das Publikum überzeugen

Benötigt: Papiere, Stifte, Themenideen

- Gesellschaftliche/politische Themen: Atomkraft vs. erneuerbare Energien, Veganer vs. Fleischnahrung, kostenlose öffentliche Verkehrsmittel, Legalisierung von Cannabis, Zug vs. Flugzeug

- Weniger ernste und mehr lustige Themen: Zahnpasta vor/nach dem Anfeuchten der Zahnbürste, Müsli vor/nach der Milch, Hunde gegen Katzen, *iPhone gegen Samsung gegen Huawei...*

Zeit: 1 Stunde (20 Minuten Vorbereitung + 30 Minuten Präsentation + 10 Minuten Feedback)

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer mit demselben Thema, insgesamt 6-12 Teilnehmer

Diese Aktivität kann in Gruppen von zwei oder mehr Personen durchgeführt werden. Die Teilnehmer stehen sich zu einem kontroversen Thema gegenüber und jeder Teilnehmer bereitet eine Argumentation vor, um seine Meinung mündlich zu verteidigen.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Die Teilnehmer wählen zufällig ein Thema aus. Das gleiche Thema sollte mindestens zweimal vorgeschlagen werden.
2. Teilnehmer mit demselben Thema kommen zusammen und entscheiden sich für eine Seite, solange ihre Ansichten entgegengesetzt sind (z. B. muss einer dafür, der andere dagegen sein). Dies muss nicht ihre tatsächliche Meinung widerspiegeln, sie tun nur so, als ob sie es wären.
3. Jeder Teilnehmer bereitet für sich eine Liste von Argumenten vor, die seine Seite zu dem Thema unterstützen, sowie einen roten Faden, um diese Argumente zu präsentieren.
4. Nach 20 Minuten kommt die gesamte Gruppe zusammen.
5. Nacheinander werden die Themen mit zwei verschiedenen Standpunkten vorgestellt. Jeder Teilnehmer hält eine kurze Rede (max. 5 Minuten), um zu versuchen, die anderen von seiner Meinung zu einem bestimmten Thema zu überzeugen. Nachdem beide Teilnehmer, die gegensätzliche Ansichten zu demselben Thema vertreten haben, ihre Rede gehalten haben, können die anderen Teilnehmer darüber abstimmen, welche der Präsentationen überzeugender klang und die bessere Argumentation hatte.
6. Nachdem jeder gesprochen hat, dürfen die anderen Teilnehmer für jedes vorgestellte Thema abstimmen, welchen Standpunkt sie am überzeugendsten fanden.

Feedback und Tipps

- Wenn es drei Teilnehmer mit demselben Thema gibt, vertreten zwei die gleiche Seite und einer die gegnerische Seite. Jeder steht für sich selbst. Wenn es vier Personen mit demselben Thema gibt, kann die Argumentation in Paaren erfolgen. Jeder Teilnehmer hat dann 2-3 Minuten Zeit, seine Argumente vorzutragen.

- Jedes Thema kann für diese Aktivität verwendet werden, auch wenn ein Standpunkt als falsch und der andere als richtig angesehen wird, solange es möglich ist, Argumente zu finden, um beide Seiten zu verteidigen.
- Es ist wichtig zu beachten, dass die Teilnehmer während dieser Aktivität nicht unbedingt ihre persönliche Meinung vertreten. Bei dieser Aktivität geht es eher um die Fähigkeiten der Argumentation und Präsentation.

Aktivität 2: Wortwolken erstellen



Ziel: Die Idee dieses Spiels ist es, die Teilnehmer dazu zu bringen, über all die verschiedenen Wörter nachzudenken, die sie zur Beschreibung eines Themas verwenden können.

Bedarf: Karten mit Abbildungen von Gegenständen

Zeit: 30 Minuten

Gruppengröße: mehrere kleine Gruppen mit jeweils 2-3 Personen

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt.
2. Jede Gruppe erhält eine Karte mit einem Bild und einer Beschreibung, was das Bild darstellt, z. B. "Tasse Tee". Jede Gruppe hat ein anderes Bild und muss darauf achten, dass die anderen Gruppen ihr Bild nicht sehen.
3. Die Gruppen werden dann gebeten, auf einem Flipchart-Blatt so viele Wörter zu notieren, die das Bild beschreiben, ohne die Wörter zu verwenden, die ihnen vorgegeben wurden, d.h. wenn eine Gruppe die Karte "Teetasse" hat, könnte sie die folgenden Wörter notieren, darf aber weder "Tasse" noch "Tee" verwenden: Behälter, Flüssigkeit, heiß, britisch, China, Augguss, Milch...
4. Nach etwa 10 Minuten zeigt jede Gruppe ihre Wortliste der anderen Gruppe(n), die versuchen müssen, das Bild zu erraten.

Feedback und Tipps

In der Feedback-Runde kann die Anzahl der gefundenen Wörter für jedes Bild gezählt und darüber nachgedacht werden, wie leicht oder schwer es war, mehrere Wörter zu finden.

Aktivität 3: Nonverbale Kommunikation "Wir müssen jetzt los!"



Ziel: den Tonfall des eigenen Körpers/der eigenen Stimme nutzen, um ein Gefühl auszudrücken und die Körpersprache anderer zu interpretieren

Benötigt: Papierstreifen mit darauf geschriebenen Stimmungen/Gefühlen, Papiere, Stifte

Zeit: 10 Minuten

Gruppengröße: 6-10 Personen

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Schneiden Sie mehrere Papierstreifen aus.
2. Schreiben Sie auf jeden Papierstreifen eine Stimmung oder ein Gefühl wie schuldbewusst, glücklich, misstrauisch, ängstlich, wütend, überrascht, hinterhältig oder gelangweilt.
3. Falten Sie die Papierstreifen und legen Sie sie in eine Schüssel. Sie werden als Aufforderungen verwendet.
4. Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis.
5. Lassen Sie jeden Teilnehmer eine Aufforderung aus der Schale nehmen und denselben Satz vorlesen, der die von ihm gewählte Stimmung ausdrückt. Auf diese Weise sagt jeder Teilnehmer das Gleiche, aber seine nonverbale Kommunikation unterscheidet sich. Der Satz sollte alltäglich sein, wie z. B. "Wir müssen alle unser Hab und Gut zusammensuchen und so schnell wie möglich von hier verschwinden".
6. Die Teilnehmer können frei entscheiden, wie sie ihre Gefühle ausdrücken wollen - mit Handgesten, Gesichtsmimik, Tonfall, Sprachrhythmus usw. - Es ist jedoch untersagt, Wörter aus dem vorgegebenen Satz hinzuzufügen oder zu entfernen.
7. Nachdem jeder Teilnehmer seinen Satz vorgelesen hat, befragt der Moderator die Gruppe: Sie sollen für jeden Teilnehmer erraten, welches Gefühl gezeigt wurde. Zur Unterstützung kann jeder Teilnehmer seine Vermutungen über jeden Sprecher aufschreiben, während er seine Aufforderungen liest.

2

Fremdsprachliche Kompetenz



..... Fremdsprachliche Kompetenz

Diese Kompetenz wird als die Fähigkeit definiert, mehrere Sprachen angemessen und wirksam für die Kommunikation zu verwenden. Sie erfordert im Wesentlichen dieselben Fähigkeiten wie die Lese- und Schreibkompetenz: Sie beruht auf der Fähigkeit, Konzepte, Gedanken, Gefühle, Tatsachen und Meinungen sowohl mündlich als auch schriftlich in einer angemessenen Zahl gesellschaftlicher und kultureller Kontexte entsprechend den eigenen Wünschen oder Bedürfnissen zu verstehen, auszudrücken und zu interpretieren (Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben). Sprachkompetenzen umfassen eine historische Dimension und interkulturelle Kompetenzen. Sie beruhen auf der Fähigkeit, zwischen verschiedenen Sprachen und Medien zu vermitteln, wie im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen dargelegt. Gegebenenfalls kann sie die Beibehaltung und Weiterentwicklung der muttersprachlichen Kompetenzen sowie den Erwerb der Amtssprache(n) eines Landes umfassen.

INDIVIDUELLE EBENE

Aktivität 1: Erzähl mir von deinem Tag



Ziel: Wortschatz des täglichen Lebens verwenden und in der Lage sein, einfache Informationen spontan in einer Fremdsprache zu kommunizieren.

Zeit: 5 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator fragt den Teilnehmer, was er/sie heute/gestern getan hat.
2. Der Teilnehmer muss den ganzen Tag, von morgens bis abends, in vollständigen Sätzen beschreiben.
3. Wenn die Antwort eines Teilnehmers zu kurz ist, stellt der Moderator weitere Fragen, um ihn/sie zu ermutigen, länger zu sprechen, z. B. "Was hast du zu Mittag gegessen", "Was hast du nach dem Aufwachen als Erstes getan", "Wie war deine Tagesstimmung" usw.

Feedback und Tipps

- Das Feedback des Moderators sollte sich nicht nur auf den Inhalt der Geschichte beziehen, sondern auch auf die Spontaneität des Teilnehmers, seine Sprachgewandtheit und sein Zögern oder seine Fehler.
- Für diese Aktivität ist es wichtig, dass der Moderator die von den Teilnehmern gesprochene Fremdsprache versteht.



Aktivität 2: Schreiben an den Chef vs. Schreiben an einen Freund

Ziel: in der Lage sein, die Umgangssprache und die formale Schriftsprache in der Fremdsprache zu verwenden

Benötigt: Papier, Stift

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer wählt ein Thema aus, über das er schreiben möchte. Z.B.: über einen Konflikt mit einem Kollegen bei der Arbeit berichten, der Person erklären, dass sie einen Fehler gemacht hat, sich für das Zuspätkommen zu einer Sitzung entschuldigen, um eine Gehaltserhöhung/Geldverleihung bitten, usw.
2. Der/die Teilnehmer/in schreibt zunächst eine Nachricht an seinen/ihren Freund, so als würde er/sie diese Nachricht in einer Umgangssprache verfassen. Der Text muss mindestens 150 Wörter lang sein.
3. Dann schreibt der Teilnehmer die Nachricht an seinen Chef, als ob er eine offizielle E-Mail in einer formellen Sprache verfassen würde. Der Text muss mindestens 150 Wörter lang sein, aber es liegt im Ermessen des Teilnehmers, ob er kürzer/länger als die erste Nachricht sein soll.
4. Sobald der Teilnehmer fertig ist, gibt er/sie die beiden Texte dem Moderator, der sie überprüft und ein Feedback darüber gibt, ob es dem Teilnehmer gelungen ist, die verschiedenen Sprachniveaus zu verwenden oder nicht.

Feedback und Tipps

Für diese Aktivität muss der Moderator die Fremdsprache, die der Teilnehmer verwendet, sehr gut beherrschen.

Aktivität 3: Verstehen eines kurzen Clips in einer Fremdsprache



Ziel: einen kurzen Clip in einer Fremdsprache ohne Untertitel ansehen und zeigen, dass man ihn gut versteht

Erforderlich: vom Moderator ausgewählter Clip, Arbeitsblatt

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer liest das Arbeitsblatt und überprüft, was er/sie ausfüllen muss, z. B.:
 - a. Eine kurze Zusammenfassung des Clips (100 Wörter)
 - b. Ein Kommentar, ob ihm/ihr der Clip gefallen hat oder nicht
 - c. Eine Liste mit fünf neuen Wörtern, die er/sie dank des Clips gelernt hat
 - d. Drei idiomatische Ausdrücke aus dem Clip
 - e. Ein Lieblingszitat aus dem Clip
 - f. Eine Liste mit den Namen aller im Clip gezeigten Personen
 - g. Falls zutreffend, identifizieren Sie die verschiedenen Akzente, die im Clip zu hören sind.
 - h. Falls zutreffend, geben Sie den kulturellen/historischen/politischen Kontext des Clips an.
2. Dann schaut sich der Teilnehmer den Clip an und macht sich gegebenenfalls Notizen.
3. Nach dem Clip füllt der Teilnehmer das Arbeitsblatt vollständig aus und schickt es an den Moderator.

Beispiele für Clips: Nachrichtensendung, Filmclip, Interview...

→ <https://www.youtube.com/watch?v=J7DTKwHoSdA>
(Beispiel für die deutsche Sprache)

Feedback und Tipps

- Lassen Sie den Teilnehmer den Clip so oft ansehen, wie sie möchten, aber geben Sie ihm eine begrenzte Zeit, um die Aufgabe vollständig auszufüllen, einschließlich des Arbeitsblatts.
- Der Clip sollte 5-10 Minuten dauern, so dass der Teilnehmer genug Material hat, um das Arbeitsblatt auszufüllen.

GRUPPENEBENE



Aktivität 1: Sein Lieblingslied in einer Fremdsprache vorstellen

Ziel: Texte in einer Fremdsprache verstehen und in die Muttersprache übersetzen/erläutern. Es handelt sich um eine Aktivität, die das mündliche Verständnis einer Fremdsprache und die spontane Übersetzung in die Muttersprache bewertet, was beides wertvolle Fähigkeiten sind, wenn man in einem mehrsprachigen Umfeld arbeitet.

Benötigt: Lautsprecher, gute Wifi-Verbindung

Zeit: 5-6 Minuten pro Lied

Gruppengröße: 2-15 Teilnehmer insgesamt

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer wählt ein Lied aus und spielt es vor den anderen, ohne es zu kommentieren.
2. Während das Lied abgespielt wird, kann sich der Teilnehmer einige Notizen machen, um sich den Text zu merken.
3. Nach dem Lied hat der Teilnehmer zwei Minuten Zeit, um die allgemeine Bedeutung des Liedes, die darin erzählte Geschichte und die Art der verwendeten Sprache zu erklären und mindestens fünf Sätze aus dem Lied direkt in die Muttersprache zu übersetzen.

Feedback und Tipps

- Für den Moderator ist es einfacher, wenn er/sie die Fremdsprache versteht, die in dem Lied verwendet wird.
- Auf YouTube können Sie die Lieder finden.
- Man kann sagen, dass die Teilnahme an kulturellen Aktivitäten und das Kennenlernen verschiedener Teile der fremden Kultur das Sprachenlernen unterstützen und dadurch auch die Lese- und Schreibfähigkeit in einer Fremdsprache entwickeln.

Aktivität 2: Time's up!



Ziel: Prüfung verschiedener Aspekte der Sprachkenntnisse der Teilnehmer in der Fremdsprache (Wortschatz, Spontaneität, Verständnis, Reaktionsfähigkeit, Gedächtnis).

Benötigt: Kärtchen mit Wörtern/Begriffen darauf, Flipchart zum Festhalten der Punkte

Zeit: 30-60 Minuten, anpassbar je nach Anzahl der zu erratenden Wörter

Gruppengröße: zwei oder vier Gruppen mit 3-5 Teilnehmern

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator bereitet die Karten vor, auf denen Ideen und Konzepte in einer Fremdsprache stehen. Tipp: Es sollten mindestens 15 Karten sein, es können aber auch mehr sein, je nach verfügbarer Zeit. Beispiel: Hund, Lehrer, Schwein, Schüler, Schlange, Bäcker, Tiger, Musiker, Löwe, Arzt, Vogel, Haus usw.
2. Zwei Gruppen sitzen sich gegenüber.
3. Eine Person aus einer Gruppe meldet sich freiwillig für den Anfang, steht auf und stellt sich vor ihre Gruppe.
4. Er/sie nimmt einen Korb mit allen Karten, wählt eine aus, liest sie lautlos vor und muss seine/ihre Gruppe das Wort erraten lassen. Er/sie darf das Wort, das erraten wird, nicht verwenden.
5. Wenn die andere das Wort erraten haben oder falls sie es nicht erraten können, nimmt er/sie eine andere Karte und spielt weiter, solange der 1-Minuten-Timer nicht abgelaufen ist.
6. Wenn die 60 Sekunden um sind, zählt die Gruppe, wie viele Karten sie richtig erraten hat.
7. Die andere Gruppe ist an der Reihe und spielt die im Korb verbliebenen Karten, die noch nicht erraten wurden.
8. Die Gruppen spielen eine nach der anderen, bis keine Karten mehr zu spielen sind.
9. Wenn sie damit fertig sind, beginnen sie eine neue

Runde mit allen Karten, aber mit einer anderen Art des Ratens.

Vorschläge für die verschiedenen Arten des Ratens:

- a. Das Wort auf der Karte mit einem vollständigen Satz in der Fremdsprache beschreiben - keine Wortbegrenzung
- b. Das Wort auf der Karte mit nur drei Wörtern in der Fremdsprache beschreiben
- c. Das Wort auf der Karte mit nur einem Synonym in der Fremdsprache beschreiben
- d. Die Übersetzung des Wortes in einer anderen Sprache angeben
- e. Ein Wort nennen, das sich auf das Rätselwort in der Fremdsprache reimt
- f. Alle Buchstaben des Wortes an die Tafel schreiben, aber in der falschen Reihenfolge.

Feedback und Tipps

- Es ist das gleiche Prinzip wie das Originalspiel Time's Up, aber es sollte in einer Fremdsprache gespielt werden und die einzelnen Schritte sind unterschiedlich.
- Diese Aktivität ist nur möglich, wenn alle Teilnehmer eine Fremdsprache gemeinsam haben (z. B. Englisch) oder in zwei Sprachgruppen aufgeteilt werden können (z. B. Englisch und Deutsch).
- Es ist nicht zwingend erforderlich, alle Rätselarten zu verwenden. Die Moderation kann frei entscheiden, welche Ratespiele in welcher Reihenfolge gespielt werden sollen.

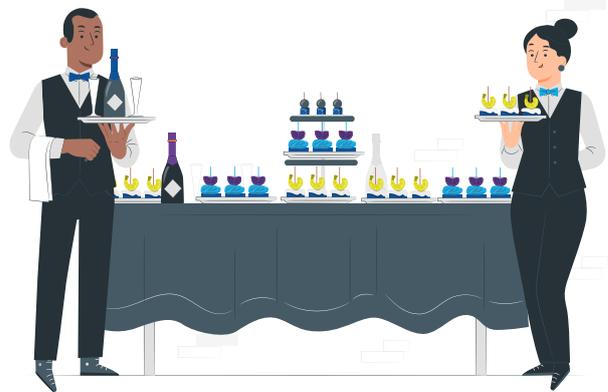
Aktivität 3: Das Restaurant-Rollenspiel ²

Ziel: Üben der Fremdsprache durch Rollenspiele in einer Alltagssituation und Interaktion mit Menschen in einer Fremdsprache. Dies ist die komplexeste fremdsprachige Aktivität, da sie die Fähigkeit voraussetzt, eine reale Situation nachzuahmen, das gesamte mit dieser Situation verbundene Vokabular zu kennen und spontan in einer Fremdsprache zu interagieren. Dies ist eine gute Übung für die Sprache der Kunden und der Mitarbeiter im Restaurant.

Benötigt werden: Rollenkarten, einige Möbel für die Szene (Tische, Stühle, Bar, Küche, Karton für Speisekarten, Notizblöcke für die Aufnahme von Bestellungen...)

Zeit: 30 Minuten

Gruppengröße: 10-15 Teilnehmer



Zu spielende Rollen:

- Zwei Kellner: der eine ist freundlich, aber ungeschickt und wird beim Servieren der Speisen einen Zwischenfall verursachen, der andere ist professionell, aber unfreundlich
- Ein Koch
- Ein Paar bei einem Date
- Eine Familie mit Kindern
- Ein Kunde isst allein
- Andere Kundenrollen sind auch möglich, aber es wird empfohlen, drei verschiedene Tische zu haben.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Jeder Teilnehmer wählt eine Karte aus und liest die entsprechende Rolle vor. Sie haben ein paar Minuten Zeit, sich vorzubereiten und in die Rolle zu schlüpfen.
2. Der Moderator verteilt die Requisiten - die Kellner brauchen Speisekarten und Blöcke, der Koch, wenn möglich, einige Küchengeräte, um das Kochen vorzutauschen.
3. Sobald alle bereit sind, positionieren sie sich entsprechend ihrer Rolle.
 - a. Das Personal wartet im Inneren des Restaurants
 - b. Die Kunden stehen an der Tür und sind bereit, das Restaurant zu betreten.
4. Die Teilnehmer spielen die Situation im Rollenspiel nach und halten sich dabei an die folgende Reihenfolge:
 - a. Begrüßung und Bestuhlung der Kunden
 - b. Angeben der Speisekarte und Beschreibung der Spezialitäten

- a. Die Bestellung entgegennehmen und zum Koch bringen
- b. Servieren der Speisen
- c. Bearbeitung von Beschwerden
- d. Nach der Rechnung fragen und bezahlen

Feedback und Tipps

- Auf den Rollenkarten sollten genügend Anweisungen gegeben werden, damit die Teilnehmer wissen, wie sie ihre Rollen spielen und während des Rollenspiels etwas Action erzeugen können (z. B. ein Kunde beschwert sich ständig über alles, einer spricht sehr laut und stört die anderen, einer ist unentschlossen und ändert ständig seine Bestellung usw.). Auch die Improvisation wird von den Teilnehmern gefördert.
- Alle Teilnehmer müssen eine gemeinsame Fremdsprache haben.

² *FluentU. Werden Sie aktiv: 7 fremdsprachliche Aktivitäten, die Schüler auf Trab halten - Von REVEL Arroway, Zuletzt aktualisiert: Februar 1, 2021*

<https://www.fluentu.com/blog/educator/foreign-language-activities/>

3

Persönliche,
Soziale und
Lernkompetenz





Persönliche, Soziale und Lernkompetenz

Persönliche, soziale und Lernkompetenz ist die Fähigkeit, sich selbst zu reflektieren, Zeit und Informationen effektiv zu verwalten, konstruktiv mit anderen zusammenzuarbeiten, seine Resilienz zu erhalten und seinen Bildungs- und Berufsweg selbst in die Hand zu nehmen. Dazu zählt die Fähigkeit, mit Ungewissheit und komplexen Sachverhalten umzugehen, zu lernen, wie man lernt, das eigene körperliche und emotionale Wohlbefinden zu fördern, die körperliche und geistige Gesundheit zu erhalten und ein gesundheitsbewusstes, zukunftsorientiertes Leben zu führen, Empathie zu empfinden und Konflikte in einem integrativen und unterstützenden Kontext zu bewältigen.



INDIVIDUELLE EBENE



Aktivität 1: Dein Rad des Lebens! ³

Ziel: Bewertung der persönlichen Zufriedenheit mit verschiedenen Aspekten des eigenen Lebens

Benötigt: "Rad des Lebens", ausgedruckt für jeden Teilnehmer, Stifte

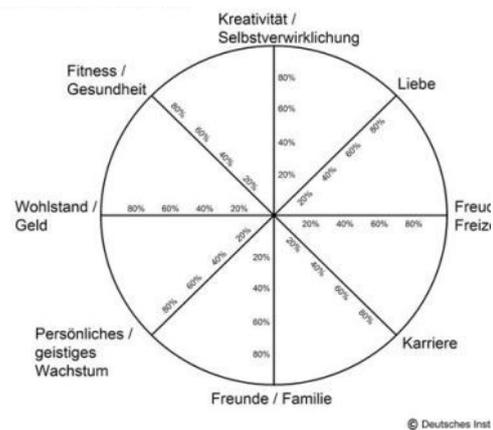
Zeit: 10 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator zeigt dem Teilnehmer das Lebensrad. Der Teilnehmer schaut sich die acht Kategorien des Rades an und überlegt kurz, wie ein befriedigendes Leben für ihn/sie in jedem Bereich aussehen könnte.
2. Als Nächstes zieht jeder Teilnehmer eine Linie durch die einzelnen Segmente, die seinen Zufriedenheitswert für jeden Bereich darstellt. Er stellt sich vor, die Mitte des Rades ist 0 und der äußere Rand ist 10. Der Teilnehmer wählt einen Wert zwischen 1 (sehr unzufrieden) und 10 (vollkommen zufrieden). Dann zieht er eine Linie und schreibt den Wert daneben (siehe Beispiel unten). Durch die visuelle Darstellung aller Lebensbereiche auf einmal hilft das Rad dem Teilnehmer, besser zu verstehen, welche seiner Lebensbereiche florieren und welche Aufmerksamkeit und Verbesserung brauchen.

³ Die strategische Planung, Das Rad des Lebens, <https://www.thestrategicplanning.com/wheel-of-life/>

Beispiel:



Source images : MyNextCompany, 12 nouvelles façons d'utiliser la roue de la vie, par Maja Fiołek, <https://blog.mynextcompany.eu/fr/12-nouvelles-fa%C3%A7on-dutiliser-la-roue-de-la-vie>

Zu den Kategorien des Lebensrades gehören:

1. **Gesundheit/Sport:** Sie umfasst Ihre körperliche und geistige Gesundheit. Ihre Ernährung, Schlaf, Ruhe, Entspannung und Bewegung fallen in diese Kategorie.
2. **Finanzen:** Dazu gehören Ihr Einkommen und Ihre Fähigkeit, Ihr Geld effektiv zu verwalten, zu sparen, zu haushalten und zu investieren.
3. **Karriere/Beruf:** Dazu gehören Ihre Ziele, Ihr Erfolg, Ihr Wachstum und Ihre Leistungen. Auch wenn Sie arbeitslos sind, fällt dies darunter.
4. **Familie:** Dazu gehören die Qualität Ihrer Beziehungen, eine gesunde Kommunikation, die Qualität der Zeit und die Unterstützung durch Ihre Familienmitglieder.
5. **Soziales und Freunde:** Dazu gehört der Aufbau be-

friedigender Beziehungen zu anderen. Dazu gehören positive, gleichgesinnte Freunde, mit denen man über alles reden kann. Auch Ihr sozialer Beitrag fällt hierher.

6. **Liebe und Partnerschaft:** Wenn Sie in einer Beziehung sind, steht dies für Ihre Zufriedenheit mit Ihrer Beziehung. Wenn du Single bist, zeigt dies, wie viel Liebe du in deinem Leben spürst und wie lebendig du dein Leben als Single lebst. Nur weil Sie Single sind, bedeutet das nicht, dass Sie automatisch eine 0/10 erhalten; ebenso bedeutet es nicht, dass Sie eine 10/10 erhalten, nur weil Sie mit jemandem zusammen sind. Ein Single kann sich hier hoch bewerten, genauso wie jemand, der in einer Beziehung ist, sich hier niedrig bewerten kann.
7. **Persönliche Entwicklung:** Dazu gehören Ihre Bildung, Ihr Selbstvertrauen, Ihre Offenheit für neue Erfahrungen und Ihr Lerneifer.
8. **Spaß und Freizeit:** Hier geht es darum, wie sehr Sie Ihr Leben genießen, wie viel Zeit Sie für Ihre Freizeitgestaltung aufwenden, Ihre Hobbys und Interessen außerhalb der Arbeit erkunden.
9. **Wohnraum und Umgebung:** Dazu gehört eine angenehme und anregende Umgebung, die Ihr Wohlbefinden fördert.
10. **Spiritualität:** Sie umfasst Ihre spirituelle Verbindung zur inneren und äußeren Welt.

Verstehen von Noten:

8-10: Sie haben in einer der Kategorien 8 - 10 Punkte erreicht. Das bedeutet, dass Sie in diesem bestimmten Bereich sehr zufrieden sind. Es ist wichtig, dass dies beibehalten wird, aber eine Verbesserung in diesem Bereich ist immer möglich.

5-7: Wenn Sie in einer der Kategorien die Punktzahl 5-7 erreicht haben, sind Sie in dem betreffenden Bereich einigermaßen zufrieden, können aber nach Möglichkeiten suchen, sich in dieser Kategorie weiterzuentwickeln.

0-4: Wenn Sie in einer der Kategorien 0-4 Punkte erreicht haben, sind Sie in diesem Bereich nicht sehr zufrieden und müssen nach Möglichkeiten suchen, Ihre Zufriedenheit zu steigern. Das ist in der Tat sehr aufregend, denn Sie haben die Möglichkeiten, die Ihnen in diesem Bereich zur Verfügung stehen, noch nicht vollständig erkundet.

Feedback und Tipps

Die Teilnehmer bitten, die erste Zahl (Punktzahl) zu verwenden, die ihnen in den Sinn kommt, und nicht die Zahl, von der sie denken, dass sie es sein sollte.

⁴ *Apprentissage participatif (2018). Les quatre étapes du choc culturel, 23 août 2018,*

<https://www.participatelearning.com/blog/the-4-stages-of-culture-shock/>



Aktivität 2: Fähigkeit zur Selbstkritik

Ziel: Die Erfahrung eines Auslandsaufenthalts mit all seinen Aspekten verstehen und bewerten können. In der Lage sein, selbstkritisch zu sein.

Benötigt: Stift, Papier, vier Stufen des Kulturschocks, ausgedruckt oder an jeden Teilnehmer geschickt

Zeit: 15-30 Minuten (je nach Erfahrung und Dauer der Mobilität)

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator erklärt die vier Phasen des Kulturschocks und teilt sie in schriftlicher Form mit den Teilnehmern.
2. Der Moderator bittet die Teilnehmer, darüber nachzudenken, ob sie einige der Phasen des Kulturschocks durchlaufen haben. Die Teilnehmer denken über ihre Erfahrungen im Ausland nach.
3. Bei Bedarf können die Teilnehmer auch aufschreiben, welche Erwartungen sie an ihre Mobilität hatten, bevor sie stattfand, und ob sie im Rückblick auf ihre Erfahrungen etwas anders gemacht hätten.

Die vier Phasen des Kulturschocks ⁴

1. Die Phase der Flitterwochen

Die erste Phase des Kulturschocks ist oft überwältigend positiv. Die Reisenden sind vernarrt in die Sprache, die Menschen und das Essen in ihrer neuen Umgebung. In dieser Phase erscheint die Reise oder der Umzug wie die beste Entscheidung aller Zeiten und ein aufregendes Abenteuer. Bei kurzen Reisen kann die Flitterwochen-Phase die gesamte Erfahrung einnehmen, da die späteren Auswirkungen des Kulturschocks keine Zeit haben, sich einzustellen. Bei längeren Reisen wird die Flitterwochenphase in der Regel irgendwann abklingen.

2. Die Frustrationsphase

Frustration ist vielleicht die schwierigste Phase des Kulturschocks und ist wahrscheinlich jedem bekannt, der im Ausland gelebt hat oder häufig reist. In dieser Phase setzt die Müdigkeit ein, weil man Gesten, Zeichen und die Sprache nicht versteht, und es kann zu Missverständnissen kommen. Kleine Dinge - der Verlust von Schlüsseln, das Verpassen des Busses oder die Unfähigkeit, in einem Restaurant etwas zu bestellen - können Frustration auslösen. Frustration

kommt und geht, aber sie ist eine natürliche Reaktion für Menschen, die längere Zeit in einem neuen Land verbringen. Depressionen oder Heimweh sind in der Frustrationsphase keine Seltenheit.

3. Die Anpassungsphase

Frustrationen werden oft abgebaut, wenn die Reisenden beginnen, sich mit der Kultur, den Menschen, dem Essen und der Sprache der neuen Umgebung vertrauter und wohler zu fühlen. Die Navigation wird einfacher, und Freunde und Unterstützergemeinschaften werden aufgebaut. Während der Anpassungsphase können Details der lokalen Sprachen besser erkannt werden.

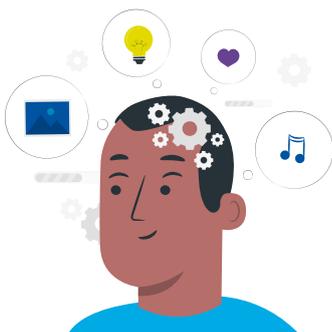
4. Die Akzeptanzphase

In der Regel - wenn auch manchmal erst Wochen, Monate oder Jahre nach den oben beschriebenen emotionalen Phasen - ist die letzte Phase des Kulturschocks die Akzeptanz. Akzeptanz bedeutet nicht, dass man die neue Kultur oder Umgebung vollständig verstanden hat. Es bedeutet vielmehr, dass ein vollständiges Verständnis nicht notwendig ist, um in der neuen Umgebung zu funktionieren und zu gedeihen. In der Phase der Akzeptanz können die Reisenden die Ressourcen zusammenstellen, die sie brauchen, um sich wohl zu fühlen.

Feedback und Tipps

- Es ist in Ordnung, wenn nicht alle Teilnehmer alle Phasen des Kulturschocks oder irgendeine Phase erlebt haben. Je kürzer die Mobilitätserfahrung ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Teilnehmer eine dieser Phasen erlebt hat.
- Es ist wichtig zu wissen, dass diese Phasen beim Leben in einer fremden Umgebung auftreten können und dass es in Ordnung ist, sie durchzumachen. Wenn einige der Teilnehmer eine der Phasen erlebt haben, ist es in Ordnung, wenn sie ihre Erfahrungen mit anderen Teilnehmern teilen möchten.
- Obwohl der Kulturschock einer der schwierigsten Aspekte des Reisens sein kann, gehört er genauso zum Erlebnis wie das Essen, die Menschen und die Landschaft. Wenn Sie ihn als das erkennen, was er ist, und Wege finden, damit umzugehen, können Sie verhindern, dass der Kulturschock eine ansonsten bereichernde Erfahrung im Ausland ruiniert.

Aktivität 3: KWL-Diagramm



Ziel: Die pädagogische Formel KWL⁵ (KnowWonder-Learned) ermöglicht es den Teilnehmern, ihre Ideen mit dem zu vergleichen, was sie bereits wissen, was sie gerne wissen würden und was sie gelernt haben. Der Teilnehmer stellt dann Verbindungen zwischen seinem bisherigen Wissen und seinem neuen Wissen her.

Benötigt: Internetverbindung, eine ausgedruckte Tabelle mit den verschiedenen Teilen (siehe das Beispiel unten)

Zeit: 1 Stunde

Aktivitäten Schritt für Schritt

Die Verwendung eines KWL-Diagramms oder einer Grafik ist in diesem Zusammenhang effektiv, da es den Teilnehmern ermöglicht, ihre Ideen nach dem zu ordnen, was sie bereits wissen, worauf sie neugierig sind und was sie während der Lektion entdecken.

1. Der Moderator gibt ein Thema vor (z. B. "Naturkatastrophen" mit den folgenden Kategorien: Vulkanausbrüche, Verschiebung tektonischer Platten, Erdbeben und Wirbelstürme)
2. Jeder Teilnehmer sollte eine KWL-Tabelle zu einer der fünf oben genannten Naturgefahren ausfüllen. Hier ist ein Beispiel für eine auszufüllende Tabelle:

K - Was ich Weiß	W - Was ich Wissen Möchte	L - Was ich Gelernt Habe

Bildquelle: <https://www.storyboardthat.com/de/articles/e/kwl-diagramm>

3. Der Moderator gibt den Teilnehmern einige Minuten Zeit, um die ersten beiden Abschnitte auszufüllen, und fordert sie dann auf, den dritten Abschnitt auszufüllen, indem sie ihre eigene Recherche am Computer durchführen. Dieser Schritt, der ein bis zwei Stunden dauern kann, ist von entscheidender Bedeutung, da er den Schülern die Möglichkeit gibt, Recherchefähigkeiten zu entwickeln.
4. Sobald die Recherche abgeschlossen und der dritte Abschnitt beendet ist, stellt jeder Teilnehmer die in der Tabelle gesammelten Informationen der Gruppe vor, wobei er zuerst erwähnt, was über das Thema bekannt war, dann, was er wissen wollte und schließlich, was er gelernt hat.

⁵ IMPACT, Vignettes De Pédagogie Active, SVA, veröffentlicht am 11. Oktober 2019, <https://www.polymtl.ca/vignettes/sva>

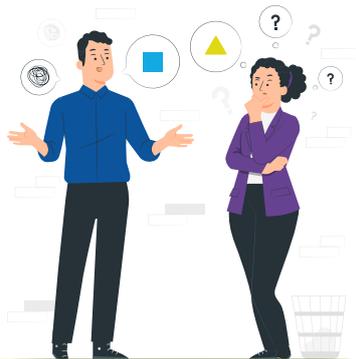
- Anwendbar, wenn die Aktivität während des Workshops durchgeführt wird: Der Moderator kommentiert den von jedem Teilnehmer vorgetragenen Inhalt und nutzt diesen Moment, um bestimmte Informationen zu korrigieren, falls erforderlich. Die anderen Teilnehmer beteiligen sich ebenfalls, indem sie die Aussagen ihrer Klassenkameraden kommentieren.

Feedback und Tipps

Moderatoren können Themen wählen, mit denen sie vertraut sind, um ihre Arbeit zu erleichtern.

GRUPPENEBENE

Aktivität 1: Zugfahrt



Ziel: Analyse der Situation und Möglichkeiten zur Vermeidung einer möglichen Konfliktsituation

Benötigt: Papierblätter mit drei Unbekannten und einem Konflikt, Stifte, Zettel

Dauer: 45 Minuten

Gruppengröße: 2 Personen in jeder Gruppe, 4-6 Gruppen

Aktivitäten Schritt für Schritt

- Die Hintergrundgeschichte wird den Teilnehmern präsentiert

Sie fahren eine Woche lang in einem Zugabteil mit drei Fremden, die unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen angehören.

- Jeder Teilnehmer wählt zufällig ein Papier, auf dem es drei feststehende Fremde aus, die darauf stehen. Dies sind die Personen, die mit ihm/ihr drei Tage lang in einem Zugabteil fahren werden. Außerdem steht darauf ein Konflikt, der in dem Abteil aufgetreten ist. In der Lotterie werden alle Fälle zweimal präsentiert, so dass die Teilnehmer, die die gleiche Liste von Personen haben, in Paare aufgeteilt werden können. Um es einfacher zu machen, geben Sie allen Fällen Nummern und fragen Sie, welche Nummer in der Ecke des Papiers steht. Personen mit der gleichen Nummer können eine Gruppe bilden.

Gruppe 1: Ein übergewichtiger Schweizer Finanzmakler, eine laute Roma-Frau und eine ältere Frau mit Gehstock. Alle drei wollen in der unteren Koje schlafen und äußern lautstark ihre Meinung.

Gruppe 2: ein ukrainischer Soldat aus der Ukraine, ein in Deutschland lebender kurdischer Flüchtling auf dem Rückweg aus Libyen, ein Vertreter der russischen Minderheit in Deutschland, der die russische Regierung unterstützt. Es entbrennt eine hitzige Diskussion über die Gründe für den Krieg in der Ukraine, der im Februar 2022 begann.

Gruppe 3: Sehr strenge und ernste katholische Nonne, 15-jähriges Mädchen mit kurzem Rock und blauem Haar, 30-jährige Prostituierte. Die Prostituierte lädt einen Mann in das Abteil ein, um sich mit ihm zu unterhalten. Die Nonne ist sehr verärgert und äußert ihre Meinung, dass sie nicht möchte, dass dieser Mann in diesem Abteil bleibt.

- In Zweiergruppen stellen sich die Teilnehmer gegenseitig vor, wie sie den in einem Zugabteil entstandenen Konflikt lösen würden.
- Die Teilnehmer tauschen sich mit den anderen Teilnehmern in der Großgruppe über die Art und Weise aus, wie sie den Konflikt gelöst haben. Die anderen Teilnehmer des Workshops können ebenfalls ihre Meinung zu der von jeder Gruppe getroffenen Entscheidung äußern und ihre Position und mögliche Wege zur Lösung des Konflikts

Feedback und Tipps

- Die Teilnehmer können sich auch über alternative Lösungsmöglichkeiten für die Konfliktsituation austauschen und erläutern, warum sie diesen Weg gewählt haben.
- Wie hat die Kombination der Fremden in einem Zugabteil ihre Entscheidung beeinflusst? Warum wählten sie die von ihnen gewählte Konfliktlösung? Wie haben ihre Vorurteile ihre Meinung beeinflusst? Wäre die Konfliktlösung anders ausgefallen, wenn sich andere Personen in diesem Zugabteil befunden hätten? Warum?

Aktivität 2: Verbesserung der Fähigkeiten



Ziel: Die Teilnehmer finden einen Weg, wie sie verschiedene Fähigkeiten verbessern können

Benötigt: Stift, Papier, vorbereitete Liste von Fähigkeiten

Dauer: 20-30 Minuten (je nach Anzahl der Gruppen)

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer in einer Gruppe, 2-8 Gruppen

1. Die Moderation gibt jeder Gruppe eine Liste von Fähigkeiten. Jede Gruppe hat 3 Fähigkeiten auf der Liste, die sie diskutieren und mindestens 10 Möglichkeiten finden muss, wie sie diese Fähigkeit verbessern kann.
2. Nachdem die Diskussion in den Kleingruppen beendet ist, muss jede Gruppe ihre Fähigkeiten und die Wege, die sie gefunden haben, um diese Fähigkeiten zu verbessern, präsentieren.

Feedback and tips

- Man kann diese Aktivität auch kürzer gestalten, indem jede Gruppe eine Fähigkeit aus der Liste auswählt und Wege findet, diese Fähigkeit zu verbessern, die sie der ganzen Gruppe vorstellt.
- Es ist wichtig zu beachten, dass es für jede Fähigkeit verschiedene Möglichkeiten gibt, sie zu verbessern. Wenn ein Weg nicht geeignet ist, dann gibt es immer andere Möglichkeiten, wie man seine Fähigkeiten in einem bestimmten Bereich verbessern oder das notwendige Wissen erwerben kann.
- Zusätzliche Informationen über Lernfähigkeiten <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/learning-skills>

Aktivität 3: Barnga-Spiel ⁶



Ziel: den Teilnehmern zu helfen, die Situation besser zu verstehen, wenn sie in einem neuen kulturellen Umfeld ankommen und mit einer völlig neuen kulturellen Realität konfrontiert werden.

Wenn wir uns in einer neuen kulturellen Situation befinden, kann es sein, dass bestimmte Dinge nicht verstanden werden oder unangemessen, schockierend oder sogar beleidigend erscheinen. Was können wir zum Beispiel tun, wenn wir feststellen, dass die "Botschaft", die bei einer anderen Person ankommt, nicht die "Botschaft" ist, die wir ursprünglich übermittelt haben?

Was können wir tun, wenn wir nicht dieselbe Sprache sprechen wie andere oder nicht dieselben kulturellen Bezüge haben?

⁶ Intercultural Learning for Pupils and Teachers. Barnga - <http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/barnga/>

Wie können wir unsere Unterschiede in Einklang bringen und uns an verschiedene Situationen anpassen?

Barnga ist ein Simulationsspiel, das dazu beitragen kann, einige dieser Fragen zu beantworten. Jede Gruppe, die an dem Spiel teilnimmt, beginnt mit einem anderen Satz von Anweisungen. Da die Simulation sie in eine unangenehme und frustrierende Situation versetzt, sind die Teilnehmer gezwungen, Kommunikationsprobleme mit Menschen zu lösen, die die Regeln des Spiels nicht verstehen.

Erfordernisse:

- Ausdruckbare Kopien der "Spielregeln" (Anhang 1) und "Anweisungen für das Turnier" für alle Teilnehmer (Anhang 2);
- Einige Bleistifte und leere Blätter Papier;
- Eine Glocke;
- Ein Kartenspiel für jeden Tisch. Jedes Deck muss so modifiziert werden, dass es nur die folgenden Karten enthält: die Karten 2 - 7 in jeder Farbe sowie alle vier Asse;
- Ein Exemplar des "Diskussionsleitfadens" (Anhang 3) für die Moderation;

Dauer: 60-90 Minuten (20 Minuten Erklärungs- und Übungszeit, 20-30 Minuten Spielzeit, 20-30 Minuten Analyse des Spiels)

Gruppengröße: Für das Spiel werden mindestens 15 Teilnehmer benötigt. Fünf Tische mit drei Teilnehmern pro Tisch sind das Minimum.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Die Spieler bilden fünf (oder mehr) Gruppen ähnlicher Größe (3-6 Spieler) und setzen sich an einen Tisch, an dem es ein Regelwerk und ein Kartenspiel gibt.
2. Die Spieler haben fünf Minuten Zeit, um die Regeln zu studieren und das Spiel "Five Tricks" zu üben. Erklären Sie als Moderator dieses Spiel als eine Simulation, die sich auf die nonverbale Kommunikation konzentriert. Das Ziel des Spiels ist es, Karten zu spielen und das Spiel zu gewinnen. Gewonnen hat das Team, das als erstes den Tisch mit der höchsten Zahl erreicht.
3. Sobald alle den Dreh raus haben, sammelt der Spielleiter die Regelblätter ein und gibt gleichzeitig das strikte Gebot "keine verbale Kommunikation". Das bedeutet, dass die Spieler gestikulieren oder Bilder malen dürfen, wenn sie wollen, aber sie dürfen weder sprechen (mündlich oder durch Gebärden) noch Worte schreiben. Es liegt auf der Hand, dass die Kommunikation, sollte sie nötig sein, von nun an schwieriger sein wird.
4. Der Spielleiter kündigt dann ein Turnier an. Wie bei jedem Turnier verlassen einige Spieler ihren Stammtisch und ziehen an einen anderen Tisch, einige

von diesem anderen Tisch sind an einen anderen Tisch gezogen, und so weiter. Sie setzen sich an ihren neuen Tisch, schauen sich um und beginnen sofort mit dem Spiel "Five Tricks".

5. Jede Runde dauert ein paar Minuten. Sie beginnen zu spielen.
6. Läuten Sie die Glocke, um eine Spielrunde zu beenden, sobald klar ist, dass die meisten Teilnehmer ihr Spiel beendet haben. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Spieler den Tisch wechseln. Die Spieler wechseln die Tische nach diesem Schema:
 - Der Spieler, der während der Runde die meisten Spiele gewonnen hat, rückt an den Tisch mit der nächsthöheren Nummer vor (*bei mehr als 5 Spielern pro Tisch rücken 2 Spieler nach).
 - Der Spieler, der während der Runde die meisten Spiele verloren hat, rückt an den Tisch mit der niedrigsten Nummer (*bei mehr als 5 Spielern pro Tisch rücken 2 Spieler nach).
7. Während des Spiels sollten die Spielleiter die Teilnehmer beobachten und ihre Reaktionen notieren. Das Spiel wird beendet, wenn die meisten Spieler den Tisch gewechselt haben und sie begonnen haben, gemeinsame Regeln an jedem Tisch zu entwickeln.
8. Wenn es Zeit ist, das Spiel zu beenden, organisiert der Spielleiter eine Nachbesprechung. Wie bei jeder Simulation ist die Nachbesprechung der wichtigste Teil. Sie sollte etwa die Hälfte der Gesamtspielzeit in Anspruch nehmen und kann idealerweise in der Reihenfolge der Phasen erfolgen:

PHASE 1: Beschreibung

Was haben Sie zu Beginn des Spiels erwartet?

Was haben Sie beim Spielen gedacht oder gefühlt?

Was waren Ihre größten Erfolge / Frustrationen?

Inwiefern hat die Tatsache, dass Sie nicht sprechen konnten, zu Ihren Gefühlen beigetragen?

Was war da los?

Wann haben Sie gemerkt, dass etwas nicht in Ordnung ist?

Wie sind Sie damit umgegangen?

Es kann viele verschiedene Erklärungen geben. Es ist wichtig, sie alle anzuerkennen. Einige denken vielleicht, dass andere Spieler geschummelt haben /, dass sie selbst die Regeln nicht richtig gelernt haben / dass andere sich nicht an die Regeln gehalten haben, weil sie sie nicht verstanden haben / ...

Die Hypothese von mehreren Versionen der Regeln wird aufkommen. Bestätigen Sie den Wahrheitsgehalt, wenn es genügend Gelegenheit für alternative Erklärungen gegeben hat.

Tatsächlich hatte jede Gruppe zu Beginn des Spiels eine leicht abweichende Version der Grundregeln von "Five

Tricks" erhalten. In einem Satz ist zum Beispiel Ass hoch, in einem anderen Ass niedrig. In einem Satz ist Karo Trumpf, in einem anderen Pik, in einem weiteren gibt es überhaupt keinen Trumpf. Die Variationen dieser wenigen Unterschiede sind die einzigen Unterschiede, egal wie viele Gruppen spielen. Das bedeutet, dass praktisch alles bis auf ein oder zwei Aspekte für alle gleich ist.

PHASE 2: Analyse

Welche konkreten Situationen aus dem wirklichen Leben werden in Barnga simuliert?

Haben Sie jemals eine Erfahrung gemacht, bei der es einen Regelunterschied gab, von dem Sie nichts wussten?

Wie lenkt dieses Spiel unsere Aufmerksamkeit auf die verborgenen Aspekte der Kultur?

Was ist das Wichtigste, das Sie aus dem Spiel Barnga gelernt haben?

Was wäre, wenn Sie in der Lage gewesen wären zu sprechen?

Was wäre, wenn das Stück länger dauern würde?

Was sagt die Spielerfahrung darüber aus, wie man sich in der realen Welt verhalten sollte?

Feedback und Tipps

Reflexion über die Probleme, die während des Spiels auftraten:

- Während des Spiels gaben alle ihr Bestes, aber jede Gruppe agierte auf der Grundlage anderer Umstände und Spielregeln.
- Viele entdeckten oder vermuteten, dass die Regeln unterschiedlich waren, wussten aber nicht immer, wie sie die Unterschiede überbrücken konnten.
- Selbst wenn die Menschen wussten, dass die Regeln unterschiedlich waren, wussten sie nicht immer, was sie tun sollten, um die Unterschiede zu überbrücken.
- Die Kommunikation mit den anderen ist schwierig; sie erfordert Sensibilität und Kreativität.
- Die obigen Aussagen gelten auch dann, wenn fast alles gleich ist und die Unterschiede sehr gering oder verborgen sind. Wenn die Unterschiede sehr gering oder verborgen sind, kann es sogar noch schwieriger sein, sie zu überbrücken, als wenn sie zahlreich und offensichtlich sind.
- Trotz vieler Gemeinsamkeiten gibt es auch Unterschiede in der Art und Weise, wie Menschen Dinge tun. Um in einer Gruppe effektiv arbeiten zu können, muss man diese Unterschiede verstehen und miteinander in Einklang bringen.

4



Bürgerkompetenz

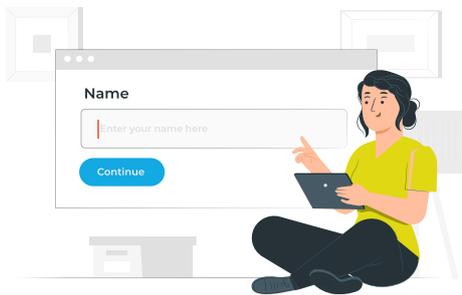


..... Bürgerkompetenz

Bürgerkompetenz ist die Fähigkeit, als verantwortungsvoller Bürger zu handeln und uneingeschränkt am gesellschaftlichen und sozialen Leben teilzunehmen, und zwar auf der Grundlage der Kenntnis gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Konzepte und Strukturen sowie einem Verständnis von globalen Entwicklungen und Nachhaltigkeit.

INDIVIDUELLE EBENE

Aktivität 1: Kahoot



Beispiel für Fragen:

<p>Eine E-Mail mit einem 1 MB großen Anhang verbraucht so viel wie eine Glühbirne, die Minuten lang brennt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Minuten • 25 Minuten (richtige Antwort) • 60 Minuten 	<p>Das Internet stößt so viel Treibhausgas aus wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der gesamte zivile Luftverkehr der Welt (richtige Antwort) • Alle Länder der Europäischen Union • China
<p>Bei der Herstellung eines Fernsehers wird die gleiche Menge an Treibhausgasen freigesetzt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie eine Autofahrt von Lille nach Straßburg • Hin- und Rückreise mit dem Flugzeug von Paris nach Nizza (richtige Antwort) • Eine Fahrt mit der Fähre Calais-Dover 	<p>Welche Pflanze benötigt am meisten Wasser für ihre Produktion?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baumwolle (richtige Antwort) • Reis • Sojabohnen • Weizen
<p>Wie viele Tonnen Kleidung werden jedes Jahr in Europa weggeworfen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 300 000 • 1 Million • 4 Millionen (richtige Antwort) 	<p>Was ist die Hauptquelle für die Verschmutzung der Ozeane?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mikropartikel, die freigesetzt werden, wenn wir unsere Kleidung waschen (richtige Antwort) • Plastikflaschen • Fischausschneidungen
<p>Wofür werden fast 48 % des in Frankreich verfügbaren Wassers verwendet?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Täglicher Verbrauch (Dusche, Geschirrspüler usw.) • Industrielle Produktion (Metallurgie, Stahlindustrie usw.) • Landwirtschaftliche Produktion (Bodenbewässerung, Viehverbrauch usw.) (richtige Antwort) 	<p>Welches dieser Lebensmittel verschmutzt unter Berücksichtigung der gesamten Produktionskette am meisten?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwein • Käse • Rindfleisch (richtige Antwort) • Reis

Ziel: Die Teilnehmer verstehen, wie gut sie sich in der Thematik der europäischen Staatsbürgerschaft und der nationalen Staatsbürgerschaft/Bewegungen zurechtfinden und wie gut sie darüber informiert sind.

Erfordernisse: Jeder Teilnehmer sollte ein Handy und einen Internetzugang haben

Zeit: 10 Minuten Fragebogen + 20 Minuten Diskussion

Gruppengröße: 10-12 Personen

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bereiten Sie einen Kahoot-Fragebogen vor, den Sie an die Teilnehmer schicken können.
2. Bitten Sie die Teilnehmer, den Kahoot-Fragebogen auszufüllen.
3. Nachdem sie den Kahoot-Fragebogen ausgefüllt haben, bitten Sie die Teilnehmer, die Unterschiede zwischen der Unionsbürgerschaft und der nationalen Staatsbürgerschaft/Bewegung herauszuarbeiten. Wie ergänzen sie sich gegenseitig?

Feedback und Tipps

Es könnte eine Diskussion zwischen den Kahoot-Fragen stattfinden, nachdem die richtige Antwort aufgedeckt wurde.

Aktivität 2: Test Quiz zum Wissen über die Europäische Union



Beispiel für Fragen:

<p>Welches Land ist nicht Teil des Schengen-Raums?</p> <ul style="list-style-type: none">• Irland (richtige Antwort)• Portugal• Island• Ungarn	<p>Wie hoch ist der EU-Gesamthaushalt für den Zeitraum 2021-2027?</p> <ul style="list-style-type: none">• 500 Milliarden• 800 Milliarden• 1800 Milliarden (richtige Antwort)• 3000 Milliarden
<p>Wie viele Länder gibt es in der Eurozone?</p> <ul style="list-style-type: none">• 8• 12• 19 (richtige Antwort)• 27	<p>Wenn Sie in einem EU-Land reisen, müssen Sie für die Nutzung Ihres Mobiltelefons keine zusätzlichen Gebühren zahlen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Richtig (richtige Antwort)• Falsch
<p>Welchen Zweck erfüllt die Europäische Krankenversicherungskarte?</p> <ul style="list-style-type: none">• Den gleichen Zugang zur Gesundheitsversorgung zu haben wie in Ihrem eigenen Land• Erstattung im Falle einer in Ihrem Land nicht gedeckten Operation• Zugang zum öffentlichen Gesundheitssystem des Aufenthaltslandes haben (richtige Antwort)	<p>Der französische Führerschein ist in allen 27 EU-Ländern gültig:</p> <ul style="list-style-type: none">• Richtig (richtige Antwort)• Falsch

Aktivität 3: Wie man ein aktiver Bürger wird

Ziel: Wege aufzeigen, wie man ein aktiver Bürger sein kann

Erforderlich: Papier, Stift oder Zugang zu einem Smartphone/Laptop, um Notizen zu machen

Zeit: 15 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bitten Sie die Teilnehmer, mindestens fünf Möglichkeiten zu beschreiben, wie sie ein aktiver Bürger sein können. Dies kann auf lokaler, nationaler und

Ziel: Die Teilnehmer verstehen, inwieweit sie sich mit der Europäischen Union identifizieren können und über sie informiert sind.

Erfordernisse: Jeder Teilnehmer sollte ein Handy und einen Internetzugang haben

Zeit: 10 Minuten Fragebogen + 20 Minuten Diskussion

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bereiten Sie ein Quiz vor, das der Moderator an die Teilnehmer schicken kann.
2. Die Moderation bittet die Teilnehmer, das Quiz zu beantworten.
3. Nach der Beantwortung des Quiz bespricht der Moderator mit den Teilnehmern, wie wichtig es ist, sich gut in Europa auszukennen.



EU-Ebene geschehen. Zum Beispiel die Teilnahme an nationalen Wahlen, die Organisation von Veranstaltungen auf lokaler Ebene, die Teilnahme an nationalen Umfragen usw.

- Die Teilnehmer schreiben ihre Gedanken auf und erklären in zwei bis drei Sätzen, wie sie aktiv werden können und wie sie die Gemeinschaft unterstützen.

Feedback und Tipps

- Die Aktivität kann auch auf Gruppenebene durchgeführt werden, indem die Gedanken der einzelnen Teilnehmer in die Workshop-Gruppe eingebracht werden, um eine breitere Diskussion über Bürgerschaft zu führen und darüber, wie wir als Bürger auf lokaler, nationaler oder EU-Ebene aktiver sein können.
- Es ist wichtig festzustellen, dass jede Art von kleiner Aktivität eine Veränderung auf breiterer Ebene bewirken kann, und die Teilnehmer zu ermutigen, ihre Meinung zu äußern, weil sie einen Unterschied in der Gemeinschaft macht.

GRUPPENEbene



Aktivität 1: Ergreife Maßnahmen zum Schutz unseres Planeten!

Ziel: Bewertung der Kenntnisse über die Rechte der Bürger und der Möglichkeiten, wie die Bürger die Politik und die Entscheidungen der Regierung beeinflussen und ihre Meinung äußern können

Bedarf: Papiere, Stifte

Zeit: Vorbereitung 10 Minuten individuell, 15 Minuten in Paaren, Präsentation 20-30 Minuten (abhängig von der Anzahl der Teilnehmer und ihren Erfahrungen)

Gruppengröße: 10-12 Personen

Aktivitäten Schritt für Schritt

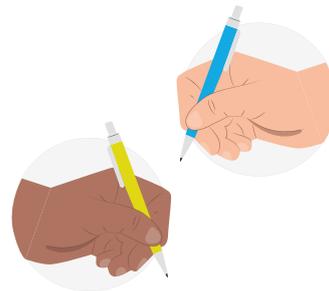
- Stellen Sie das Thema allen Teilnehmern vor. Das Thema könnte etwas sein, das zum Nachdenken anregt und an dem sich die Bürger beteiligen können, um Einfluss auf wichtige Entscheidungen zu beeinflussen. Zum Beispiel - grüne Energie, Lebensmittelverschwendung, umweltfreundliches Reisen, die Pflicht der Bürger, die Umwelt zu schützen.
- Bitten Sie alle Teilnehmer, fünf Ideen aufzuschreiben, was sie als Bürger auf nationaler und/oder europäischer Ebene für den Umweltschutz tun können.

- Teilen Sie die Teilnehmer in Paare auf, um die Ideen auszutauschen, sie weiterzuentwickeln und eine gemeinsame Liste von fünf Ideen zu erstellen.
- Bitten Sie alle Paare, diese fünf Ideen der ganzen Gruppe vorzustellen.
- Nach den Präsentationen machen Sie 10 Vorschläge auf dem Computer oder der Tafel. Jeder kann eine Aufgabe zur Vorbereitung übernehmen.

Feedback und Tipps

Eine weitere Möglichkeit ist die Aufnahme eines Videos von Präsentationen oder fertigen Ideen.

Aktivität 2: Mindmap der EU-Bürgerschaft



Ziel: Erstellung eines Bildes über die EU-Bürgerschaft

Bedarf: Marker, A2-Papiere

Zeit: 20 Minuten

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer, 2-8 Gruppen

Aktivitäten Schritt für Schritt

- Die Moderation bittet die Teilnehmer, sich in Gruppen aufzuteilen.
- Der Moderator erklärt, dass jede Gruppe eine Mindmap der EU-Bürgerschaft erstellen soll. Das bedeutet, dass man in die Mitte des Papiers "EU-Bürgerschaft" schreibt und von dort aus Linien zieht und aufschreibt, was Unionsbürgerschaft für ihre Gruppe bedeutet. Das kann ein Wort oder ein Satz sein. Es kann ein Gesetz sein oder auch nur ein Adjektiv, das für jeden Teilnehmer die EU-Bürgerschaft repräsentiert.
- Wenn alle Gruppen fertig sind, bitten Sie jede Gruppe, ihre Mindmap zu präsentieren und zu erklären, was die EU-Bürgerschaft für sie bedeutet und was für sie wichtig war, in ihrer Mindmap darzustellen.

Feedback und Tipps

- Da es sich bei der Mindmap um die persönliche Darstellung der Teilnehmer handelt, ist es wichtig, verschiedene Arten von Darstellungen und Arten der Erstellung der Mindmap zu akzeptieren. Einige Teilnehmer haben vielleicht nicht viele Informationen

auf ihrer Mindmap, und in diesem Fall haben sie vielleicht keine so starke Verbindung zur europäischen Bürgerschaft, kennen keine spezifischen Gesetze, die für EU-Bürger gelten, oder haben keine Verbindung zu EU-Institutionen. Es ist wichtig, nicht über mangelndes Wissen zu urteilen oder andere Teilnehmer darüber urteilen zu lassen. Bei dieser Aktivität geht es um die persönliche Meinung und darum, was die Unionsbürgerschaft für die Teilnehmer in der Gruppe bedeutet. Einige Teilnehmer haben vielleicht keinen eindeutigen Bezug zur EU-Bürgerschaft.

- Es könnte sinnvoll sein, wenn der Moderator den Teilnehmern eine rhetorische Frage stellt, die die Diskussion in der Gruppe in Gang bringt und dabei hilft, eine Mindmap zu erstellen: Was wäre in unserem Land anders, wenn wir nicht Teil der Europäischen Union wären?

Aktivität 3: Gleichstellung, Menschenrechte und Integration ⁷



Ziel: Die Teilnehmer arbeiten gemeinsam an der Erstellung einer Karte ihrer Gemeinde und ermitteln die Rechte, die mit jeder wichtigen Einrichtung verbunden sind.

Benötigt: Malutensilien, Zeichenpapier, Internetzugang

Zeit: 1 Stunde

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen ein und bitten Sie sie, eine Karte ihrer Stadt (oder ihres Viertels im Falle größerer Gemeinden) zu zeichnen. Sie sollten ihre Häuser, wichtige öffentliche Gebäude (z. B. Parks, Post, Rathaus, Schulen, Gotteshäuser) und öffentliche Einrichtungen (z. B. Krankenhäuser, Feuerwehr, Polizeistation) sowie alle anderen Orte, die für die Gemeinde wichtig sind (z. B. Lebensmittelgeschäfte, Friedhöfe, Kinos, Tankstellen) einzeichnen.
2. Wenn die Karten fertig sind, bitten Sie die Teilnehmer, ihre Karten unter dem Gesichtspunkt der Menschenrechte zu analysieren. Welche Menschenrechte assoziieren sie mit den verschiedenen Orten auf ihren Karten? Zum Beispiel ein Gotteshaus mit Gedanken-

Gewissens- und Religionsfreiheit; die Schule mit dem Recht auf Bildung; das Postamt mit dem Recht auf Information, auf Privatsphäre und auf Selbstdarstellung. Während sie diese Rechte identifizieren, sollten sie den/die entsprechenden Artikel in der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte (AEMR) nachschlagen und die Artikelnummer(n) neben den Ort auf der Karte schreiben.

3. Bitten Sie jede Gruppe, ihre Karte der gesamten Gruppe vorzustellen und ihre Analyse der in der Gemeinde ausgeübten Menschenrechte zusammenzufassen.
 - Gab es auf Ihrer Karte Teile mit einer hohen Konzentration von Rechten? Wie lässt sich das erklären?
 - Gab es Teile, die nur wenige oder gar keine Rechteverknüpfungen hatten? Wie lässt sich das erklären?
 - Gibt es irgendwelche Artikel der AEMR, die in dieser Gemeinschaft besonders ausgeübt zu werden scheinen? Wie lässt sich dies erklären?
 - Gibt es Artikel der AEMR, die keine Gruppe in ihre Karte aufgenommen hat? Wie kann dies erklärt werden?
 - Welche der genannten Rechte sind bürgerliche und politische Rechte? Welche sind soziale, wirtschaftliche und kulturelle Rechte? Siehe Teil V, Ein Menschenrechtsglossar. Hat eine Art von Rechten auf der Karte überwogen? Ist eine Art von Recht in bestimmten Gebieten vorherrschend (z. B. mehr bürgerliche und politische Rechte im Zusammenhang mit dem Gerichtsgebäude, dem Rathaus oder der Polizeistation)?
 - Sieht jemand nach der Diskussion neue Möglichkeiten, Rechte zu seiner Karte hinzuzufügen, insbesondere solche, die in der ersten Version nicht enthalten waren?
4. Diskutieren Sie:
 - Gibt es in dieser Gemeinschaft Orte, an denen die Rechte der Menschen verletzt werden?
 - Gibt es in dieser Gemeinschaft Menschen, deren Rechte verletzt werden?
 - Was geschieht in dieser Gemeinschaft, wenn die Menschenrechte eines Menschen verletzt werden?
 - Gibt es in dieser Gemeinschaft Orte, an denen sich Menschen für den Schutz der Menschenrechte einsetzen oder Menschenrechtsverletzungen verhindern?

Feedback und Tipps

Es ist wichtig, dass der Moderator als Vermittler fungiert, wenn es zu einigen Themen oder Details, die diskutiert werden, gegensätzliche Ansichten gibt.

⁷ Ressourcenzentrum für Menschenrechte. *Mapping Human Rights in Our Communities* - von Nancy Flowers, 2000

<http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activité7.htm>

5

.....

Kulturbewusstsein und Kulturelle Ausdrucksfähigkeit





Kulturbewusstsein und Kulturelle Ausdrucksfähigkeit

Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit sind mit einem Verständnis und einer Achtung davor verbunden, wie Ideen und Sinn in verschiedenen Kulturen und durch verschiedene Künste und Kulturformen auf kreative Weise ausgedrückt und kommuniziert werden. Sie beinhalten, eigene Ideen zu erkennen, zu entwickeln und auszudrücken und seinen Platz oder seine Rolle in der Gesellschaft auf vielfältige Weise und in vielfältigen Kontexten wahrzunehmen.

INDIVIDUELLE EBENE

Aktivität 1: Unterschiede in der Kultur



Ziel: Die Fähigkeit, kulturelle Unterschiede zu verstehen, zu lernen und zu respektieren, und die Fähigkeit, die eigene Kultur mit verschiedenen Mitteln auszudrücken. Erkennen, dass es nur Unterschiede gibt und kein Richtig oder Falsch, wenn es um diese Unterschiede geht.

Bedarf: Zugang zum Internet

Dauer: 45 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer recherchiert selbständig über zwei verschiedene Kulturen und erstellt eine Zusammenfassung beider Kulturen in den folgenden Tabellen. Es müssen zwei Religionen, zwei Lebensmittel, zwei Traditionen und zwei Fakten zu Kunst/Musik/Kultur/Sport für jede Kultur.

Kultur 1

Name der Kultur	Religion	Lebensmittel	Kunst/ Musik/ Kultur/ Sport	Tradition

Kultur 2

Name der Kultur	Religion	Lebensmittel	Kunst/ Musik/ Kultur/ Sport	Tradition

2. Bitten Sie dann die Teilnehmer, ihre eigene Kultur auf die gleiche Weise zusammenzufassen

Ihre eigene Kultur

Name der Kultur	Religion	Lebensmittel	Kunst/ Musik/ Kultur/ Sport	Tradition

3. Der Teilnehmer wählt zwei Aspekte der Kulturen aus oben geschrieben die ihn/sie interessieren:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Feedback und Tipps

- Der Name der Kultur kann eine Nation oder eine Subkultur sein. Jeder Teilnehmer kann selbst entscheiden.
- Unter Tradition kann auch Brauchtum gehen
- Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmer kulturelle Unterschiede schätzen und andere Kulturen respektieren.

Aktivität 2: Die Rettungsboot-Aktivität



Ziel: Überprüfen Sie, ob Sie kulturelle Vorurteile gegenüber bestimmten Menschen haben und erkennen Sie die Gefahren der Etikettierung und Stereotypisierung.

Benötigt: Arbeitsblatt, Stift

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Den Teilnehmern wird gesagt, dass sie sich mit vier Personen auf einer gestrandeten Insel befinden. Aus der vorgeschlagenen Liste müssen sie vier Personen auswählen, mit denen sie auf einer gestrandeten Insel sein wollen.
2. Die Teilnehmer lesen das Informationsblatt zu jeder Figur und entscheiden Sie in der Reihenfolge, mit welchen vier Personen sie am liebsten auf einer Insel bleiben würden, und warum sie jede Person genau in dieser Reihenfolge ausgewählt haben.

Informationsblatt zu den Figuren:

1. Der Kapitän - 52 Jahre alt, ist seit 30 Jahren Kapitän und hat ein umfangreiches Überlebenstraining absolviert. Spricht nur Englisch.
2. Jose - 30 Jahre alt, frischgebackener Medizinstudent auf einer Kreuzfahrt, um seinen Abschluss zu feiern. Spricht nur Spanisch
3. Eric - 21 Jahre alt. Hauptfach Spanisch am College. Spricht sowohl Spanisch als auch Englisch.
4. Martha - 36 Jahre alt, auf einer Kreuzfahrt mit ihrer Tochter Abigail. Etwas College-Ausbildung. Hausfrau. Spricht nur Englisch
5. Abigail - 5 Jahre alt, auf Kreuzfahrt mit ihrer Mutter Martha; unterwegs, um die Großeltern zum ersten Mal zu sehen.
6. Beth - 45 Jahre alt, Meeresbiologin auf Forschungsreise zur Erforschung der örtlichen Inseln und der Meeres- und Pflanzenwelt. Hat bereits umfangreiche Kenntnisse der Gegend. Spricht nur Englisch
7. Brutus - 27 Jahre alt. Blinder Passagier auf Kreuzfahrten. Wird beschuldigt, seine Frau in der Heimat ermordet zu haben. Hat manchmal schlechte Laune. Ehemaliger College-Schwimmchampion, extrem körperlich begabt. Spricht nur Englisch.
8. Paul - 72 Jahre alt, ehemaliger Armeesaniäter, der

im Kampf mit der Ehrenmedaille ausgezeichnet wurde. Spricht nur Englisch ⁸

Feedback und Tipps

- Der Moderator kann dem Informationsblatt verschiedene Zeichen hinzufügen oder das bestehende ändern.
- Diese Aktivität kann auch mit einer Diskussion in einer großen Workshop-Gruppe fortgesetzt werden, die den Teilnehmern die Perspektive der Meinung der anderen Teilnehmer vermittelt. Sie kann auch als Gruppenaktivität abgewandelt werden, indem die Teilnehmer in Gruppen von 2-3 Teilnehmern aufgeteilt werden. Die Gruppe muss sich gemeinsam für eine Liste von Personen entscheiden, die sie auf eine gestrandete Insel bringen wollen.



Aktivität 3: Allgemeine Präsentation ⁹

Ziel: Diskussion über die unterschiedlichen Auffassungen von Kultur

Benötigt: Stift, Papier

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bereiten Sie für jeden Teilnehmer eine Kopie der folgenden Frage vor.
 - a. Wie nah stehen Sie normalerweise zu einem Freund oder einer Freundin, während Sie mit ihm oder ihr sprechen? Wie sieht es aus, wenn Sie mit einem Arbeitskollegen oder einem Fremden zusammenstehen? Wie nah ist zu nah?
 - b. Wie viel Augenkontakt ist Ihrer Meinung nach zu viel? Wie viel Augenkontakt ist zu wenig? Warum?
 - c. Wie wohl fühlen Sie sich, wenn ein Freund Ihren Arm berührt oder Ihnen auf den Rücken klopf? Was ist mit einem Kollegen oder einem Bekannten? Wann wird es zu viel?
 - d. Wann kommen Sie normalerweise zu einer Party? Pünktlich? 15 Minuten zu spät? 2,5 Stunden zu spät? 10 Minuten zu früh? Wie sieht es mit einem Geschäftstreffen aus?
2. Starten Sie eine Diskussion mit den Teilnehmern, indem Sie ihnen die folgenden Fragen stellen:
 - Glauben Sie, dass Ihre Antworten auf diese Fragen von Ihrer Kultur beeinflusst sind? Warum/warum nicht?

⁸ Mr Balsley's Social Studies, Lifeboat Activité, by Balsley, D., 2013 <https://dustincbalsley.wordpress.com/2013/08/19/lifeboat-activity/>

⁹ Youth Connections, Training for Youth Professional working in multicultural settings - 2021 <https://www.youth-connection.eu/wp-content/uploads/2021/06/Training-Modules-for-youth-professionals-working-in-multicultural-settings-ENG.pdf>

- Welche anderen Dinge könnten Ihrer Meinung nach von der Kultur beeinflusst werden?
- Wenn Sie in ein neues Land ziehen, welche Aspekte der Kultur sind für Sie am schwierigsten, sich daran zu gewöhnen? Warum?

Feedback und Tipps

- Vorgeschlagene Methode für die Aktivität: Wie ähnlich oder unterschiedlich sind die Meinungen der Teilnehmer? Wenn die Teilnehmer den gleichen kulturellen Hintergrund haben, sind ihre Gedanken eher ähnlich oder unterschiedlich?

- Lassen Sie die Teilnehmer die Fragen einzeln oder in kleinen Gruppen beantworten und beginnen Sie dann eine Diskussion in der Gruppe, in der jeder seine Meinung äußern kann.
- Es ist wichtig zu beachten, dass unsere Wahrnehmung verschiedener kultureller Aspekte bei anderen Vertretern unserer Kultur ähnlich, aber auch unterschiedlich sein kann, und das ist in Ordnung. Manchmal kann man bei einigen kulturellen Aspekten mehr Gemeinsamkeiten mit einem Ausländer haben als mit einem Vertreter der eigenen Kultur/Nation.

GRUPPENEBENE

Aktivität 1: Unterschiede in der Kultur



Ziel: Kompetenzen im Bereich Toleranz und Flexibilität testen

Erforderlich: Papiere und Stifte für jede Gruppe, Fragen an die Wand projiziert oder auf Papier an jede Gruppe verteilt

Dauer: 60 Minuten

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer pro Gruppe

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Diskutieren Sie in Gruppen über die spezifischen Erfahrungen der einzelnen Personen mit der untenstehenden Liste 1-7.

Welche Erfahrungen haben Sie persönlich mit kulturellen und religiösen Unterschieden? Denken Sie an Ihre Mobilitätserfahrung in einem anderen Land:

- a. Welche Ereignisse haben Sie erlebt?
- b. Welche Bräuche haben Sie erlebt?
- c. Welche Art von Kunst haben Sie gesehen?
- d. Wie haben Sie sich an den Kontext der lokalen Kulturen angepasst? Haben Sie entsprechend gehandelt?
- e. Haben Sie die Arbeitskultur und -vorstellungen respektiert?
- f. Waren Sie tolerant gegenüber Menschen, deren Werte sich von den Ihren unterscheiden?
- g. Welche religiösen Unterschiede haben Sie erlebt?

Beispiel für eine Mindmap:



- Ein Mitglied der Gruppe sollte eine Mindmap mit den verschiedenen Antworten der einzelnen Teilnehmer erstellen. Diese wird am Ende der gesamten Gruppe präsentiert. (30 Minuten)
- Bitte Sie jede Gruppe, der gesamten Gruppe ihre Erfahrungen nach der Erstellung der Mindmap vorzustellen. Lassen Sie sie die Gedanken und Erfahrungen, die in ihrer Gruppe in Bezug auf die Beantwortung der Fragen in der Liste aufgeworfen wurden, präsentieren. (30 Minuten)

Feedback und Tipps

- Kulturelle Unterschiede können z. B. Körpersprache und Raumunterschiede, Geschenkübergabe, Tischmanieren, Anrede, Weitergabe persönlicher Informationen an Kollegen usw. sein.
- Religiöse Unterschiede können die Bedeutung des Kirchenbesuchs, die Gebetszeiten, verschiedene religiöse Traditionen und religiöse Veranstaltungen sein.

Aktivität 2: Abigale¹⁰



Ziel: Bestimmung der Interpretation einer vagen Geschichte durch die Teilnehmer anhand dessen, was sie für gut/schlecht halten, und Bewertung, wie einfach oder schwierig es ist, über Werte zu verhandeln.

Benötigt werden: genügend Platz für die Teilnehmer, um einzeln, in kleinen Gruppen von 4-5 Personen und im Plenum zu arbeiten, Kopien der folgenden Geschichte:

"Abigale liebt Tom, der auf der anderen Seite des Flusses lebt. Eine Überschwemmung hat alle Brücken über den Fluss zerstört und nur ein Boot übriggelassen, das schwimmt. Abigale bittet Sindbad, den Besitzer des Bootes, sie auf die andere Seite zu bringen. Sindbad willigt ein, besteht aber darauf, dass Abigale im Gegenzug mit ihm schlafen muss. Abigale weiß nicht, was sie tun soll und läuft zu ihrer Mutter und bittet sie um Ratschläge. Ihre Mutter sagt Abigale, dass sie sich nicht in Abigales eigene Angelegenheiten einmischen will. In ihrer Verzweiflung schläft Abigale mit Sindbad, der sie anschließend über den Fluss bringt."

Abigale rennt zu Tom, um ihn freudig zu umarmen und ihm alles zu erzählen, was passiert ist. Tom stößt sie unsanft weg und Abigale läuft davon. Nicht weit von Toms Haus entfernt trifft Abigale auf John, Toms besten Freund. Auch ihm erzählt sie alles, was passiert ist. John schlägt Tom für das, was er Abigale angetan hat, und geht mit ihr weg."

Zeit: Gesamtzeit zwischen 1 Stunde 15 Minuten und 2 Stunden 15 Minuten, entsprechend aufgeteilt:

- 5 min Einführung
- 10 Minuten individuelles Lesen und Bewerten
- 30-45 Minuten Kleingruppenarbeit
- 30 Minuten in einer größeren Gruppe (optional)
- 30-45 Minuten Bewertung im Plenum

Gruppengröße: mindestens 5 Teilnehmer und höchstens 30 Teilnehmer.

Aktivitäten Schritt für Schritt

- Stellen Sie den Teilnehmern die Aktivität vor, bei der es darum geht, verschiedene Werte kennen zu lernen.
- Bitte Sie alle, die Geschichte selbst zu lesen und jede Figur (Abigale, Tom, Sindbad, Abigales Mutter und John) nach ihrem Verhalten zu bewerten: Wer hat sich am schlechtesten verhalten? wer am zweit schlechtesten? usw.
- Nachdem die Teilnehmer ihre individuelle Bewertung vorgenommen haben, bitten Sie sie, sich in kleinen Gruppen (3 bis 6) zusammzusetzen und darüber zu diskutieren, wie sie das Verhalten der Figuren wahrnehmen. Ihre Aufgabe ist es, eine gemeinsame Bewertung zu finden, auf die sich alle in der Kleingruppe einigen können.
- Nachdem die Kleingruppen ihr Ranking erstellt haben, können Sie diese Phase wiederholen, indem Sie zwei Kleingruppen zu größeren Gruppen zusammenführen oder die Aktivität direkt im Plenum auswerten, indem Sie zunächst die Ergebnisse vorstellen und dann die Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutieren.

Feedback und Tipps

- Die Einstufung sollte nicht mit mathematischen Methoden erfolgen, sondern auf der Grundlage des Verständnisses dessen, was nach Ansicht der Teilnehmer gut und was schlecht ist.
- Es ist wichtig, eine offene Atmosphäre zu schaffen, in der jede Einstufung der Geschichte akzeptiert wird, und zu vermeiden, dass Menschen für Argumente verantwortlich gemacht werden, die als "seltsam" angesehen werden könnten.

¹⁰ Europarat und Europäische Kommission, Interkulturelles Lernen T-Kit n°4, November 2000, S. 58-59

https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-112/t%20kit%20intercultural%20learning.pdf

Aktivität 3: Wo stehst du? ¹¹



Ziel: Anregung zum Nachdenken über ein kontroverses Thema, Sammeln verschiedener Argumente und Konfrontation mit einer Vielfalt von Meinungen.

Erforderlich: genügend Platz für die Gruppe, um sich aufzuteilen, ein Flipchart mit Aussagen auf den Seiten (eine Aussage pro Seite), zwei Schilder "Ja" und "Nein", die an gegenüberliegende Wände geklebt werden

Zeit: 30-60 Minuten, abhängig von der Anzahl der diskutierten Aussagen. Planen Sie 5-10 Minuten pro Aussage ein, einschließlich Diskussion.

Gruppengröße: 5-10 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bereiten Sie eine Reihe von Aussagen (5-10) vor, die verschiedenen Aspekte von Kultur und Vielfalt betreffen.
2. Zeigen Sie immer nur eine Aussage nach der anderen.
3. Legen Sie den Teilnehmern eine Erklärung vor, geben Sie ihnen Zeit, sie zu lesen und zu verstehen, und klären Sie bei Bedarf mögliche Fragen.
4. Bitten Sie sie zu entscheiden, ob sie damit einverstanden sind oder nicht.
5. Sobald sie sich entschieden haben, gehen sie auf die entsprechende Seite des Raumes vor das "Ja"- oder "Nein"-Schild. Jeder muss einen Standpunkt einnehmen, niemand bleibt in der Mitte.
6. Sobald alle eine Seite eingenommen haben, werden die Teilnehmer gebeten, einander zu erklären, warum sie der Aussage zustimmen oder nicht zustimmen.
7. Den Teilnehmern steht es frei, während der Diskussion die Seite zu wechseln, wenn sie von einem Argument überzeugt sind.

Wie schreibt man eine gute Aussage?

- Wörter verwenden, die alle Teilnehmer verstehen
- ist so formuliert, dass es kaum eine Diskussion darüber

gibt, was die Aussage bedeutet

- ist eine klare Aussage
- ist für die Teilnehmer nicht völlig offensichtlich und kann diskutiert werden
- lädt zu (Un-)Einigkeit ein, indem er entscheidende Aspekte des Themas berührt
- prüfen, ob es zwei gegensätzliche Standpunkte zu diesem Thema gibt
- Wörter vermeide, die Dinge relativieren und diffus machen, wie "eher" oder "vielleicht".

Beispiele für Aussagen:

- "So etwas wie eine nationale Kultur gibt es nicht"
- "Jede Generation hat ihre eigene Kultur"
- "Ein internationales Team arbeitet effektiver zusammen als ein Team gleicher Nationalität".
- "Integration und Assimilation haben die gleiche Bedeutung"
- "Einen Kulturschock kann man nur in einem fremden Land erleben"
- "So etwas wie eine europäische Kultur gibt es nicht"

Feedback und Tipps

- Der Moderator achtet darauf, dass alle Teilnehmer zu Wort kommen und vermeidet, dass einige wenige Personen die gesamte Diskussion dominieren.
- Es ist nicht notwendig, für jede Aussage einen Konsens zu erzielen. Der Moderator entscheidet, wann es ein guter Zeitpunkt ist, die Diskussion zu beenden und zur nächsten Aussage überzugehen.

¹¹ Intercultural Learning T-kit, Europarat und Europäische Kommission, November 2000, S. 53-54

https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-112/t%20kit%20intercultural%20learning.pdf

6



Unternehmerische Kompetenz



..... Unternehmerische Kompetenz

Unternehmerische Kompetenz bezieht sich auf die Fähigkeit, Chancen und Ideen umzusetzen und in Werte für andere zu verwandeln. Sie beruht auf Kreativität, kritischem Denken und Problemlösung, Eigeninitiative und Durchhaltevermögen sowie der Fähigkeit, mit anderen zusammenzuarbeiten, um Projekte zu planen und durchzuführen, die von kulturellem, sozialem oder finanziellem Wert sind.

INDIVIDUELLE EBENE

Aktivität 1: Wie man eine Veranstaltung plant



Ziel: : Das Ziel dieser Aktivität ist es, zu wissen, wie man die wichtigsten Schritte bei der Organisation einer Veranstaltung chronologisch plant. Die Aktivität besteht darin, einen Aktivitätsplan zu entwickeln.

Bedarf: Papier, Stift, ausgedruckte Tabellen

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der erste Schritt besteht darin, eine Beschreibung der Aktivität zu erstellen. Die Teilnehmer können die Veranstaltung frei wählen, die sie motivieren und ihren Unternehmergeist stärken wird.

Falls sie noch keine Idee haben, hier ein Beispiel: Sie sollen einen Plan für eine Wohltätigkeitsveranstaltung erstellen, um Geld für Kriegsflüchtlinge zu sammeln.

"Sie müssen eine Wohltätigkeitsveranstaltung organisieren. Die Veranstaltung wird in einem Monat, am 30. des Monats, stattfinden. Sie müssen einen Aktivitätsplan vorschlagen, in dem Sie die verschiedenen wichtigen Schritte des Plans für den Abend skizzieren. Dazu können Sie ein Diagramm/eine Tabelle als Leitfaden verwenden."

2. Die Teilnehmer schreiben zunächst ihre Ideen auf. Sobald sie eine klare Vorstellung von den verschiedenen Elementen haben, die für die Organisation einer Wohltätigkeitsveranstaltung erforderlich sind, können sie mit dem Ausfüllen eines Diagramms beginnen, das ihnen hilft, diese Schritte zu visualisieren (siehe Beispiel unten). Sie müssen ihr eigenes Diagramm erstellen.

Der Zweck der Aktivität ist nicht, finanzielle Kompromisse zu finden oder zu wissen, welche Kosten anfallen werden. Es geht nur darum, die verschiedenen Schritte chronologisch zu organisieren.

3. Jeder Teilnehmer gibt Feedback und erklärt, wie er zu seinem Plan gekommen ist und warum er ihn so gemacht hat.

4. Nachdem jeder Teilnehmer sein Feedback gegeben hat, gibt der Moderator sein eigenes Feedback und kann ein konkretes Beispiel für die vorgeschlagenen Aktivitäten analysieren.

Feedback und Tipps

- Der Moderator sollte in der Lage sein, die Tabellen der einzelnen Gruppen zu interpretieren sowie die Beispieltabelle zu verstehen. Die orangefarbenen Felder sind die Tage, an denen die Aktivitäten in der rechten Spalte durchgeführt werden müssen. Beispiel: An den Tagen 5 und 6 müssen sie die Aktivitäten entsprechend dem Thema finden und den Raum finden.
- Der Moderator sollte prüfen, ob die Aktivitäten mit dem Thema übereinstimmen und ob ihr Zeitplan logisch und durchführbar ist.

Beispiel:

Name des Projekts: Wohltätigkeitsveranstaltung		Fahrplan																																		
	Tag	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
Projektaktivität:																																				
Ein Thema finden																																				
Aktivitäten zum Thema finden																																				
Ein Zimmer finden																																				
Reservierung des Zimmers																																				
Anmietung des Zimmers																																				
Tisch und Stühle																																				
Catering: Einen Caterer finden																																				
Verpflegung: Anmietung von Dienstleistungen eines Caterers																																				
Unterstützung der Kommunikation (Flugblätter, Plakate)																																				
Kommunikation über die Veranstaltung																																				
Inschrift zur Veranstaltung																																				

Aktivität 2: Verbalisierung einer Handlung



Ziel: Den Teilnehmern die Möglichkeit geben, eine von ihnen unternommene Handlung zu verbalisieren, sie zu erklären, indem sie sie vorstellen, und sie lernen, sie zu schätzen.

Erfordernisse: Diese Aktivität sollte vor der Schulung durchgeführt werden. Nur die Rückerstattung kann während der Schulung erfolgen.

Zeit: 1 Stunde

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer denkt über eine Aktion nach, die er/sie während seines/ihrer Mobilitätsprojekts durchgeführt hat. Als Hilfe können sie die folgenden Punkte identifizieren:
 - **Aktivität:** um welche Art von Aktivität es sich handelt.
 - **Ziel:** Welche Ziele wurden mit dieser Aktivität verfolgt?
 - **Zeit:** wie lange sie dafür gebraucht haben (Zeit für Reflexion, Vorbereitung und Umsetzung)
 - **Ressourcen (menschliche ODER materielle):** Brauchten sie Hilfe von anderen Personen, insbesondere von Materialien.
 - **Anzahl der Personen:** Wie viele Personen waren beteiligt und wer sind sie?
 - **Erwartetes Ergebnis:** Was waren die erwarteten Ergebnisse und wie wurden sie ermittelt?
 - **Ergebnisse:** Welche Ergebnisse wurden erzielt (wichen sie von den erwarteten Ergebnissen ab?)
 - **Auswirkung:** Welche Auswirkungen hatte diese Aktivität (auf die Zielgruppen oder andere)?
 - **Nachhaltigkeit:** Welche Maßnahmen wurden ergriffen, um die Nachhaltigkeit der Aktivität zu gewährleisten?
2. Die Teilnehmer werden gebeten, mündlich zu berichten, was sie vor der Schulung vorbereitet haben. Sie haben ein paar Minuten Zeit, um eine "Elevator Pitch/Speech" über ihre Aktion vorzubereiten. Ein Elevator Pitch/Speech ist ein kurzer Überblick über das gewünschte Thema, der das Interesse der Zuhörer weckt. In diesem Fall besteht das Hauptziel darin, eine kurze und effektive Rede vorzubereiten, die

alle notwendigen Informationen über eine Aktion enthält, die sie während ihrer Mobilitätserfahrung durchgeführt haben.

3. Jeder Teilnehmer berichtet in 5 Minuten über seine Aktivität und erklärt, warum er die Initiative ergriffen hat und wie er seinen Unternehmergeist unter Beweis stellen konnte.

Hier ist ein Beispiel für einen Elevator Pitch:

- Den Zuhörer fesseln: "Hallo, mein Name ist Bob. Ich habe eine internationale Mobilität mit dem Europäischen Solidaritätskorps in einem Rehabilitationszentrum für wilde Schildkröten in Griechenland absolviert. Da ich schon immer ein Gespür für den Zustand von Tieren hatte, lag es nahe, als Freiwilliger in diesem Zentrum zu arbeiten."
- Erklären, was getan wurde: "Ich habe die Verantwortlichen und die Tierärzte vor Ort begleitet, um die ersten Schritte zur Erhaltung und Rehabilitation der Schildkröten, die gerade im Zentrum angekommen waren, durchzuführen. Das heißt, ich habe sie gefüttert, ihnen erste Hilfe geleistet und sie in kritischen Momenten überwacht."
- Seinen Wert vermitteln: "Meine Fähigkeit, mich anzupassen und die Initiative zu ergreifen, ermöglichte es mir, mich während meiner Mobilität voll zu entfalten und Vorschläge für verschiedene Aktivitäten zu machen."
- Eine Leistung fördern: "Während meiner Mobilität hatte ich die Möglichkeit, mit Kindern Workshops zum Thema Tierschutz zu veranstalten."
- Seine Leidenschaft zeigen: "Ich habe mein Projekt geliebt und es hat mir geholfen, meinen Weg zu finden. Im neuen Schuljahr werde ich eine Ausbildung zum Tierschützer beginnen."

Feedback und Tipps

- Der Moderator kann eine Liste mit Punkten erstellen, die von den Teilnehmern in ihrem Elevator Pitch/Rede angesprochen werden sollen. Wenn die Teilnehmer dann ihre Präsentation halten, kann der Moderator abhaken, was behandelt wurde. Auf diese Weise kann der Moderator die Teilnehmer darauf hinweisen, was sie vergessen haben zu erwähnen, was für das Verständnis des Kontextes wichtig war.
- Sie können auch ihre Diktion (zu schnell, zu langsam), ihre Körperhaltung (Arme verschränkt, immer in Bewegung, gerade auf den Beinen...), ihre Körpersprache (mit den Händen sprechen, einem nicht in die Augen schauen...) kommentieren.
- Ein Elevator Pitch/Rede ist eine kurze Zusammenfassung Ihres Hintergrunds und Ihrer Erfahrung. Der Grund für die Bezeichnung "Elevator Pitch" ist, dass er so kurz sein sollte, dass er während einer kurzen Aufzugfahrt vorgetragen werden kann, dass er etwas aussagt und interessant anzuhören ist.



Aktivität 3: Farbige Blöcke ¹²

Ziel: Ziel ist es, die Bedeutung von Organisationstalent zu vermitteln, zu zeigen, wie wichtig es ist, wichtige Aufgaben zuerst zu erledigen, und zu verdeutlichen, wie man durch Planung seine Aufgabenliste schneller abarbeiten kann.

Benötigt: farbige Blöcke (können Würfel, Lego, usw. sein), Stift, Papier

Zeit: 30 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Geben Sie den Teilnehmern die gleiche Anzahl von farbigen Blöcken. Die Blöcke müssen in Größe und Farbe ähnlich sein. Jeder Teilnehmer sollte z. B. genauso viele rote Blöcke haben wie die anderen). Die Moderatoren legen die farbigen Blöcke vor jeden Teilnehmer.
2. Die Teilnehmer können nur ihre nicht-dominante Hand für die Aktivität verwenden. Sie müssen die Blöcke einen nach dem anderen nehmen.
3. Vor jeder Runde sagen die Moderatoren, wie lange die Teilnehmer Zeit haben, ihre Blöcke auszuwählen.
4. Wenn die Zeit abgelaufen ist, erhält jeder Teilnehmer einen Punkt für jeden Block, den er hat. Die Moderatoren schreiben die Ergebnisse der einzelnen Teilnehmer auf.
5. Die Teilnehmer legen alle ihre Blöcke vor sich ab. In der nächsten Runde weisen die Moderatoren jeder Farbe einen Wertpunkt zu. Dann wiederholen die Teilnehmer die Aktivität. Sie müssen darüber nachdenken, welche Strategie sie anwenden, um ihre Blöcke zusammzusetzen und wie viele Punkte mit jedem Block verbunden sind. Wenn die Zeit um ist, sammeln die Moderatoren die Ergebnisse auf einem weiteren Blatt Papier.
6. Am Ende gibt der Moderator die Ergebnisse bekannt und jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, seine Wahl der Strategie zu erklären.

Feedback und Tipps

- Die Moderatoren können die Teilnehmer fragen, wie ihre Strategie war. Haben sie es vorgezogen, so viele Blöcke wie möglich zu nehmen, ohne auf die Farbe zu achten? Haben sie es vorgezogen, zuerst die Blöcke mit den meisten Punkten zu nehmen?
- Wenn die Moderatoren sich wohl fühlen, können sie die Strategie der anderen analysieren. Wurden die Teilnehmer organisiert und nach Prioritäten geordnet?

¹² *Time Doctor, T op 10 Zeitmanagement-Aktivitäten und Spiele für mehr Produktivität, von Liam McIvor Martin <https://biz30.timedoctor.com/time-management-activities/>*

GRUPPENEbene

Aktivität 1: Papierflieger ¹³



Ziel: Ziel dieser Aktivität ist es, zu beobachten, wie die Gruppen die Aufgaben aufteilen: einen Namen für ihr Unternehmen wählen, ein Logo entwerfen, über die Anzahl der zu erstellenden Papierflieger entscheiden, einen oder mehrere Prototypen erstellen, usw... Dabei werden folgende Punkte hervorgehoben

- Anpassungsfähigkeit
- Reaktion
- Verteilung der Aufgaben
- Leiterschaft
- Einhaltung von Fristen und Terminen

Die Teilnehmer sollten in der Lage sein, sich auf realistische Ziele zu einigen, die sie durch die Annahme von Zielvorgaben erreichen müssen. Der Moderator beobachtet und analysiert die Strategien und Mechanismen der Zusammenarbeit und Arbeitsteilung in jedem Team. Der Moderator weist jedem Teilnehmer eine Nummer zu.

Zeit: 35 Minuten

Gruppengröße: 5-6 Teilnehmer

Erforderlich: Jedes Team hat das gleiche Material (Blätter in verschiedenen Größen, Stärken und Farben, Scheren, Buntstifte).

Die Idee ist, dass die Teilnehmer in Gruppen ihr eigenes kleines Unternehmen gründen. Sie müssen sowohl die Zeit als auch die Anzahl der Papierflieger einhalten, die zu Beginn vereinbart wurden. Die Zeit für den Bau der Papierflieger beträgt 15 Minuten, davor ist eine Vorbereitungszeit erforderlich, die es den Teilnehmern ermöglicht, ihr kleines Unternehmen zu gründen.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. **Konzeptions-/Entwurfsphase: 10 Minuten**
Die Teilnehmer konzentrieren sich zunächst auf die Definition ihres Prototyps. Dann bauen sie ihn und teilen sich die Aufgaben auf. Anschließend einigen sie sich auf ein Produktionsziel.
2. **Phase des Engagements: 5 Minuten**
Nachdem sie sich für den Prototyp, den Namen ihres Unternehmens und ihr Logo entschieden haben, gibt

¹³ *Nicola JOUSSE, Le grand livre des jeux de formation, Eyrolles, veröffentlicht im Jahr 2020, S. 222*

jedes Team sein Produktionsziel bekannt: wie viele Papierflieger von diesem oder jenem Modell. Diese Verpflichtung wird schriftlich festgehalten.

3. Herstellungsphase: 15 Minuten

Jedes Unternehmen beginnt mit seiner Produktion und hat 15 Minuten Zeit, um die Ziele zu erreichen, zu denen sie sich verpflichtet haben.

Vorsicht, der Vermittler kann Schwierigkeiten verursachen, indem er Vorfälle wie z.B.:

- Die Arbeiter Nummer 2 haben einen Unfall und stellen die Arbeit ein.
- Wegen der harten Arbeitsbedingungen: Nummer 6 tritt in den Streik.
- Die Nummer 1 wechselt das Unternehmen.
- Nach einer Personalentscheidung wechseln die Nummern 3 und 5 den Arbeitsplatz.

4. Testphase: 5 Minuten

Nach 15 Minuten wird die Produktion gestoppt. Jedes Team begibt sich an ein Ende des Raums, das als Startplatz/Teststrecke gilt. Jedes Team wechselt sich mit dem Start ab.

Die Bewertung ist kollektiv. Jeder Teilnehmer, mit Ausnahme des konkurrierenden Teams, vergibt Punkte zwischen 1 und 5 für jedes der Kriterien des Unternehmens (Qualität, Zuverlässigkeit, Ästhetik usw.).

Der Moderator kann zusätzliche Punkte hinzufügen:

- +10 Punkte, wenn das Ziel erreicht wird
- -1 Punkt für jeden Papierflieger weniger (wenn 7 Papierflieger statt 10 -> 3 Punkte weniger)
- +1 Punkt für jeden zusätzlichen Papierflieger (wenn 12 Papierflieger statt 10 -> 2 Punkte mehr)

Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Feedback und Tipps

Der Moderator greift während der Phasen nicht ein, außer in der dritten Phase, in der er jedem Team Schwierigkeiten bereiten kann. Er/sie beobachtet, was in den verschiedenen Teams gemacht wird und gibt die Anweisungen bekannt, sobald sie gegeben werden (Zeit für jede Phase).

Aktivität 2: Geschäftsmodell Canva¹⁴

Ziel: Das Geschäftsmodell Canva wurde von Alexandre Osterwalder entwickelt und ist ein sehr effizientes Werkzeug zur Analyse und Gestaltung eines Geschäftsmodells.

Benötigt: Eine Canva-Vorlage für ein Geschäftsmodell, die auf einem großen weißen Blatt ausgefüllt wird, auf das alle Teilnehmer schreiben können.

Zeit: 2 Stunden

Gruppengröße: 2-6 Teilnehmer



Die Teilnehmer können mehrere Farben verwenden, die verschiedene Kundensegmente darstellen. Die Segmente können unterschiedliche Vertriebskanäle, Beziehungen oder Einnahmequellen haben. Einige können gemeinsame Kriterien haben.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Finden Sie ein Geschäftsfeld, das Sie aufbauen möchten (z. B. ein Theater, einen Imbisswagen, ...)
2. Füllen Sie die folgende Tabelle aus:

Geschäftsmodell Canva: Titel des Unternehmens				
Die wichtigsten Partner:	Hauptaktivitäten:	Wertvorstellungen:	Kundenbeziehungen:	Kundensegmente:
	Wichtige Ressourcen:		Canaux	
Kostenstruktur:		Einnahmeströme:		

¹⁴ Gray Brown Macanufa, *Spiel stürmen: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers*, Diateino, veröffentlicht 2014, S.151.

Mit Hilfe des Geschäftsmodells Canva können die Teilnehmer eine konkrete Projektidee mit allen Elementen, die für die Entwicklung notwendig sind, präsentieren.

Feedback und Tipps

Es ist wichtig, dass die Moderatoren die Tabelle selbst verstehen. Sie können die Aktivität vorher selbst üben. Sie sollten in der Lage sein zu erklären, was die einzelnen Teile bedeuten. Zum Beispiel:

- **Wichtige Partner:**
Wer sind die wichtigsten Partner/Lieferanten?
Welche Schlüsselaktivitäten führen Ihre Partner durch?
- **Schlüsselaktivitäten:**
Welche Schlüsselaktivitäten sind für Ihr Wertversprechen erforderlich? Kundenbeziehungen?
- **Schlüsselressourcen - Arten von Ressourcen:**
physisch, intellektuell, menschlich, finanziell
- **Wertvorstellungen:**
Welche Kundenbedürfnisse haben Sie befriedigt?
Welches Angebot haben Sie für jedes Kundensegment?
- **Kundenbeziehungen:**
Welche Beziehung möchte jedes Kundensegment zu Ihnen aufbauen und pflegen? Mitgestalten, Selbstbedienung, personalisierte Unterstützung, Gemeinschaften, ...
- **Kanäle:** Welche Kanäle werden genutzt, um jedes Segment zu erreichen?
Wie hoch ist der Grad der Kanalintegration?
Welche Kanäle sind am rentabelsten?
- **Kundensegmente:** Für wen schaffen Sie Werte?
Wer sind Ihre wichtigsten Kunden?
- **Kostenstruktur:** Was sind die wichtigsten Kosten?
- **Einnahmeströme:** Für welchen Mehrwert sind Ihre Kunden bereit zu zahlen?
Welchen Anteil haben die einzelnen Einnahmequellen an den Gesamteinnahmen?

Aktivität 3: Die Herausforderung des 5-Euro-Umschlags¹⁵



¹⁵ Jon M Huntsman School of Business, Utha State University, *The Envelope* Ermutigung zu Kreativität und Einfallsreichtum
<https://huntsman.usu.edu/learntwice/articles/the-envelope-experiment-encouraging-creativity-and-resourcefulness>

Ziel: Förderung von Kreativität und Einfallsreichtum

Benötigt: Papier, Stift

Zeit: 1 Stunde 15 Minuten

Gruppengröße: 3-4 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Bevor die Umschläge an die Teams verteilt werden, erklärt der Moderator die Regeln der Aktivität. Jedes Team erhält einen Umschlag mit Geld darin und hat dann 45 Minuten Zeit, um zu überlegen, wie sie mit diesem Anfangsbetrag mehr Geld verdienen können. Dies ist keine Feldaktivität, die Teilnehmer müssen Annahmen darüber machen, was machbar ist und was nicht.
2. Die Moderatoren bilden Gruppen von 3-4 Personen und verteilen sie im Raum, so dass die Gruppen die Diskussionen der anderen Gruppen nicht mitbekommen. Die Moderatoren händigen jeder Gruppe einen Umschlag mit 5 Euro aus.
3. Die Moderatoren geben ihnen 45 Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, wie sie aus 5 Euro mehr Geld machen können. Dann kann er/sie von Gruppe zu Gruppe gehen, um zu beobachten, wie die Aktivitäten verlaufen.
4. Nach 45 Minuten Brainstorming kommen die Gruppen zusammen und jede Gruppe erklärt, welchen Betrag sie aufbringen konnte. Wie sie es geschafft haben und warum sie diesen Weg gewählt haben.
5. Das Team mit dem meisten Geld "gewinnt" die Aktivität.

Hier sind einige Beispiele für Aktivitäten, mit denen die Teilnehmer mit ihrem 5-Euro-Briefumschlag mehr Geld verdienen können:

- Einen Verkaufsstand für kalte Getränke auf der Straße betreiben.
- Reservierung von Restaurantplätzen und deren Verkauf an Personen, die keine Reservierung vorgenommen haben, sobald sie dort sind.
- Verkaufen ihre Talente und ihre Zeit

Feedback und Tipps

- Die Moderatoren sollten daran denken, dass die von den Teams vorgeschlagenen Aktivitäten innerhalb des Zeitlimits durchführbar sein sollten. Die Moderatoren können ihre Beobachtungszeit nutzen, um sie daran zu erinnern, wenn die Gruppe Ideen hat, die zu ehrgeizig oder nicht realisierbar sind.
- Die Teilnehmer sind vielleicht überrascht über den relativ geringen Betrag in ihrem Umschlag. Die Moderatoren sollten ihnen daher erklären, dass sie kreativ sein müssen und können sie fragen: "Wie kann man aus nichts Geld machen?"

7



Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaft, Informatik und Technik



Mathematische kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaft, informatik und Technik

Mathematische Kompetenz ist die Fähigkeit, mathematisches Denken und Verständnis zu entwickeln und anzuwenden, um eine Reihe von Problemen in Alltagssituationen zu lösen. Ausgehend von guten Rechenkenntnissen liegt der Schwerpunkt sowohl auf Verfahren und Aktivität als auch auf Wissen. Mathematische Kompetenz ist – in unterschiedlichem Maße – mit der Fähigkeit und Bereitschaft zur Benutzung von mathematischen Denkmitteln und Darstellungen (Formeln, Modellen, Konstruktionen, Kurven, Tabellen) verbunden:

Naturwissenschaftliche Kompetenz ist die Fähigkeit und Bereitschaft, die natürliche Welt anhand des vorhandenen Wissens und bestimmter Methoden zu erklären, um Fragen zu stellen und evidenzbasierte Schlussfolgerungen zu ziehen.

Kompetenz in Informatik und Technik ist die Anwendung dieses Wissens und dieser Methoden, um Antworten auf festgestellte menschliche Wünsche oder Bedürfnisse zu finden.

Die Kompetenzen in Naturwissenschaften, Informatik und Technik setzen das Verstehen von durch die Aktivität des Menschen ausgelösten Veränderungen und ein Verantwortungsbewusstsein als Bürger voraus.

INDIVIDUELLE EBENE



Aktivität 1: Mathetest zu alltäglichen Aktivitäten

Ziel: Machen Sie einen Mathe-Test zu alltäglichen Aktivitäten. Jede Frage ist auf einem anderen Niveau, um das Niveau der Teilnehmer einschätzen zu können.

Die Moderatoren sollten anwesend sein, um die Teilnehmer zu überwachen und sicherzustellen, dass sie keine Hilfsmittel verwenden.

Benötigt: ausgedruckte Papiere mit Mathe-Tests für jeden Teilnehmer, Papier, Stift

Zeit: 20-25 Minuten

Aktivitäten Schritt für Schritt

- 1. Jetlag:** Die Zeitzone für Frankreich ist GMT+1. Die Zeitzone Chinas ist GMT+8. $8-1 = 7$. Es gibt einen Zeitunterschied von 7 Stunden zwischen Frankreich und China. Wenn es in Paris Mittag ist, ist es in China 19 Uhr ($12+7$).
 - Ich bin in China und möchte meine Familie um 18:30 Uhr anrufen. Wie spät wird es in Frankreich sein? (Antwort: 11:30 Uhr).
 - Die Zeitzone der Türkei ist GMT+3. Wie spät ist es in der Türkei, wenn es in Frankreich 8 Uhr morgens ist? (Antwort: 11 Uhr).
- 2. Währungsumrechnung:**
 - 1 Euro entspricht 7,4391 dänischen Kronen. Wenn ich 35 Euro habe, wie viel ist das in dänischen Kronen? (Antwort: 260,3685).
 - Ich bin vor einer Woche aus Dänemark zurückgekommen. Ich habe 1055 dänische Kronen übrig und möchte sie in Euro umtauschen. Wie viel werde ich in Euro zurückbekommen? (Antwort: 141,81). (Als Moderator können Sie den Provisionsatz erfragen, um die Frage zu erschweren und die Realität darzustellen)
- 3. Verkäufe:**
 - Ich möchte ein Paar Hosen kaufen. Der ursprüngliche Preis beträgt 19,99 Euro, sie wird mit 30% verkauft. Wie viel ist diese Hose nach dem Verkauf wert? (Antwort: 13,99).
 - Ich habe eine Kamera gekauft, um während meiner Reise Fotos zu machen, und zwar für 130 Euro. Der ursprüngliche Preis betrug 200 Euro. Wie hoch war der Rabatt? (Antwort: 35 %).
- 4. Umrechnung des Volumens:**
 - In meinem Rezept steht, dass man 155 cl Milch verwenden soll, wie viel ist das in L? (Antwort: 1,55 L).
 - Bevor ich ins Ausland gehe, muss ich einen Marathon laufen. Dieser Marathon ist 15.000 Meter lang. Wie viel entspricht das in Meilen? (Antwort: 9,32 Meilen).
 - Ich muss in eine andere Stadt fahren, die 15 Meilen entfernt ist. Wie viel entspricht das in Kilometern? (Antwort: 24,1 km)
- 5. Berechnen Sie ein monatliches Budget:** Ich erhalte ein Taschengeld von 856 Euro pro Monat. Ich zahle 340 Euro Miete ohne die Nebenkosten, die 25 Euro höher sind. Ich gebe 10 % meines Taschengeldes für Lebensmittel aus. Wie viel Geld bleibt mir für den Rest meiner Ausgaben? (Freizeit, Sport, Sonstiges...) (Antwort: 362,4)

Feedback und Tipps

- Je nachdem, welches Werkzeug sie für den Test verwenden wollen (Papier, digitales Werkzeug), können die Moderatoren im Vorfeld die Art und Weise vorbereiten, wie sie die Antworten geben wollen (mündlich, durch Übergabe eines schriftlichen Papiers mit den Antworten und Erklärungen, durch Verwendung eines Werkzeugs, das automatisch die richtige Antwort am Ende jeder Frage gibt...)
- Es liegt im Ermessen des Moderators, ob die Aktivität unter Aufsicht durchgeführt wird, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer keine Hilfsmittel zum Rechnen verwenden, oder nicht.

Aktivität 2: Ein einfaches Budget erstellen



Ziel: Erfolgreiche Erstellung eines Budgets unter Berücksichtigung der verschiedenen Anforderungen und erforderlichen Schritte

Benötigt: Papier, Stift, Taschenrechner.

Zeit: 1 Stunde

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Zweck dieser Aktivität ist die finanzielle Organisation einer Fortbildung für Fachleute. Das Ziel ist es, ein Budget zu erstellen, das den Erwartungen der Anfrage entspricht. Zunächst sollte der Moderator den Teilnehmern die Informationen zur Verfügung stellen, um mit der Aktivität zu beginnen:
"Sie müssen eine dreitägige Schulung für 20 Fachleute in Lille organisieren. Hier sind die Informationen, die mit Ihnen geteilt werden:
Art der Einheit:
 - VISA / Transport / Unterkunft / Essen & Trinken
 - Projektleiter / Ausbilder
 - Blatt / Stift / Notebook / Computer / Zimmer
 - Flugblätter / Druck / Übersetzung
2. Anschließend füllen die Teilnehmer die folgende Tabelle aus:
3. Jeder Teilnehmer stellt vor und erläutert seine Ergebnisse. Der Moderator gibt ein gemeinsames Feedback zu der Aktivität und erklärt, wie man sie durchführt und wie man mit den gegebenen Informationen richtig haushaltet.

Feedback und Tipps

- Die Moderatoren können eine Version der ausgefüllten Tabelle haben, um sie am Ende als Beispiel zu zeigen.
- Es geht nicht darum, zu sagen, ob die vorgeschlagenen Zahlen richtig oder falsch sind, sondern darum, ihre Logik zu beurteilen.
- Stellen Sie den Teilnehmern Fragen, um herauszufinden, wie sie es gemacht haben. Welche Kosten wurden vorrangig behandelt?

Identifizieren Sie Ressourcen	Art der Einheit	Nummer der Einheit	Anzahl von Malen	Kosten pro Einheit	Gesamtkosten
Personal					
Material					
Anmietung					
Dienst					

Aktivität 3: Wie man zitiert und verweist

Ziel: Einzelpersonen in die Lage versetzen, das Zitieren von Statistiken und Forschungsergebnissen zu verstehen

Benötigt: einen Text (siehe unten), ein Gerät zur Beantwortung von Fragen

Zeit: 30 Minuten (in der Gruppe oder allein)



Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Teilnehmer erhält einen Artikel, in dem ein Nähmaschinenreparateur vorgestellt wird, um die Unterschiede zwischen Referenz und Meinung zu verstehen.
2. Der Teilnehmer erhält Schlüsselwörter und Definitionen:
Zitat: Ein Zitat aus oder ein Verweis auf ein Buch, einen Artikel oder einen Autor, insbesondere in einer wissenschaftlichen Arbeit.
Statistik: Die Praxis oder Wissenschaft des Sammelns und Analysierens numerischer Daten
Vorhersage: Vorhersage oder Schätzung (eines zukünftigen Ereignisses oder Trends)
Meinung: Eine Ansicht oder ein Urteil über etwas, das nicht unbedingt auf Fakten oder Wissen beruht.
3. Der Teilnehmer liest den Artikel, um Fragen zum Zitat zu beantworten.

Eine der nachhaltigsten Veränderungen, die die Pandemie mit sich gebracht hat, ist die Verlagerung von Fast Fashion auf Upcycling und Handarbeit. "Handwerk ist etwas, das ich schon immer geliebt habe", sagt Emma Dwyer, eine Overlocker-Spezialistin mit einer eigenen Nähmaschinenwerkstatt in Wavertree, Liverpool, UK. Die Zeiten, in denen Männer DT und Frauen Textilien studierten, sind vorbei. Mode und Textilien wurden auch von jüngeren und männlichen Handwerkern aufgenommen[1], und die gesamte Branche floriert während der Pandemie.[2] Dies könnte auf die Zunahme von Angstzuständen und Depressionen zurückzuführen sein, die laut WHO während der Pandemie um 25% gestiegen sind.[3] Nähen ist bekannt dafür, dass es neben vielen anderen Vorteilen auch zum Stressabbau beiträgt[4], und die Menschen auf der ganzen Welt erkennen, dass es nicht nur ein Mittel gegen Langeweile ist wie Zoom-Quiz und Bananenbrotbacken, sondern ein Rettungsanker. Das Umweltbewusstsein der Menschen und ihr Wunsch, ihre Leidenschaften zu bewahren, werden ebenfalls dazu beigetragen haben, dass das Nähen von jüngeren Menschen angenommen wird.[5] Lokales Einkaufen ist auch gut für die Umwelt [6], denn Fast Fashion ist schlecht für die Ozeane, die Arbeiter und die Landwirtschaft. Die wachsende Popularität der BBC-Sendung Great British Sewing Bee geht Hand in Hand mit der zunehmenden Beliebtheit von Upcycling. Mit der Inflation und der Popularität steigen auch die Kosten für Nähmaschinen, und einem Marktforschungsbericht zufolge, der in "Market Watch"[7] vorgestellt wurde, werden sie weiter steigen. Emma hilft, dieses Problem zu lösen, indem sie erschwingliche Preise für die Reparatur teurer Gegenstände anbietet, die für das Handwerk unerlässlich sind, und Menschen dabei hilft, ihre Leidenschaft und ihre Projekte am Laufen zu halten.

Eines der größten Probleme im Zusammenhang mit dem geschlechtsspezifischen Lohngefälle ist die Frage

der Kinderbetreuung [8], und Emma ist eine Mutter, die ihr eigenes Unternehmen führt. Das Lohngefälle ist bei Personen mit Hochschulabschluss am größten, aber ihre Qualifikation wird an den Hochschulen nicht mehr gelehrt und ist daher sehr gefragt. Sie hat ihr Leben und ihre Arbeit als Unternehmerin unter einen Hut gebracht und wird in den kommenden Jahren einen Mitarbeiter einstellen, wenn die Nachfrage steigt. Eine der Möglichkeiten, gläserne Decken zu durchbrechen, besteht darin, dass Frauen neue Decken bauen. Emma baut keine Decken, aber sie besitzt ihr eigenes Nähmaschinen-Reparaturunternehmen und hat jahrzehntelange Erfahrung mit dieser Fähigkeit und Leidenschaft. Das Unternehmertum ist etwas, das ihr nicht in die Wiege gelegt wurde, sondern in das sie hineingewachsen ist, indem sie ihr Handwerk gelernt und Kunden gewonnen hat. Emma hat Kunden in ganz Liverpool und möchte "DIE Nähmaschinenreparaturwerkstatt in Merseyside" sein. Sie hatte bereits Kunden aus Lancashire, Manchester und Wales sowie Anfragen aus dem ganzen Land und freut sich darauf, ihr Geschäft auszubauen!

Im Folgenden erfahren Sie mehr über sie:

Website : <http://www.edsewingmachines.co.uk/>

Instagram: @liverpoolsewingmachines

Facebook:

<https://www.facebook.com/edsewingmachinerepairs>

4. Nach dem Lesen des Artikels beantwortet der Teilnehmer die folgenden Fragen:
 - a. Nennen Sie ein Zitat von Emma Dwyer
 - b. Nennen Sie eine Meinung des Autors
 - c. Wo hat der Autor einen externen Artikel zitiert?
 - d. Welches Zitat ist eine Prognose und welches Zitat berichtet über wissenschaftliche Daten?
 - e. Wo hat der Autor eine Statistik verwendet?

Feedback und Tipps

Der Moderator kann auch einen anderen Artikel finden, der dem Ziel und den Bedürfnissen der Aktivität entspricht, und entsprechende Fragen zu dem Artikel stellen.

[1] The New York Times, More Men Reach for Sewing Machines, <https://www.nytimes.com/2020/12/09/fashion/sewing-patterns.html>

[2] Lebensstil, Coronavirus: Sewing and knitting sales booming as Britain gets crafty at home, von Emily Jupp, März 24, 2020
<https://inews.co.uk/inews-lifestyle/coronavirus-social-distancing-self-isolation-sewing-knitting-sales-increase-411331>

[3] Weltgesundheitsorganisation, COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide, March 2, 2022,
<https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>

[4] The Guardian, The calming effects of sewing can help people express and heal themselves, von Clara Hunter, 23. Februar 2019
<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/feb/23/the-calming-effects-of-sewing-can-help-people-express-and-calm-themselves>

[5] SEW, The Rise of Millennial Sewing, von Shaina Mack,
<https://www.sewmag.co.uk/blog/the-rise-of-millennial-sewing>

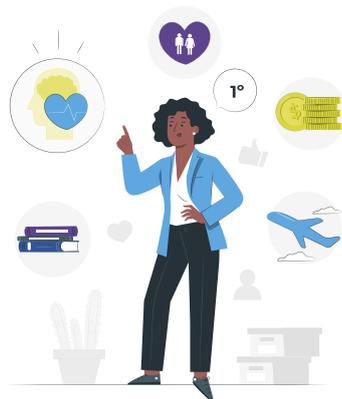
[6] PSCL, Die Auswirkungen von Fast Fashion auf die Umwelt, von Ngan Le, 20. Juli 2020
<https://psci.princeton.edu/tips/2020/7/20/the-impact-of-fast-fashion-on-the-environment>

[7] Market Watch, Sewing Machines Market In 2022 with a CAGR of % : Share, Industry Size, Key Major Challenges, Drivers, Growth Opportunities Analysis Forecast 2025 with Top Countries Data, May 23, 2022
<https://www.marketwatch.com/press-release/sewing-machines-market-in-2022-with-a-cagr-of-share-industry-size-key-major-challenges-drivers-growth-opportunities-analysis-forecast-2025-with-top-countries-data-2022-05-23#:~:text=The%20Global%20Sewing%20Machines%20market%20is%20anticipated%20to,is%20expected%20to%20rise%20over%20the%20projected%20horizon.>

[8] The New York Times, The Gender Pay Gap Is Largely Because of Motherhood,
<https://www.nytimes.com/2017/05/13/upshot/the-gender-pay-gap-is-largely-because-of-motherhood.html>

GRUPPENEBENE

Aktivität 1: 100-Euro-Spiel ¹⁶



¹⁶ Gray Brown Macanujo, Spiel stürmen: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers, Diateino, veröffentlicht 2014, S.231.

Ziel: Anwendung der Technik der Prioritätensetzung. Die Teilnehmer ordnen verschiedenen Punkten auf einer Liste einen bestimmten Wert zu, indem sie 100 fiktive Euro ausgeben.

Benötigt: Stift, Papier

Zeit: Abhängig von der Länge der Liste und der Größe der Gruppe bis zu 45 Minuten (Entscheidungen über das ausgegebene Geld und Überlegungen zu den Ergebnissen des Spiels).

Gruppengröße: 3-5 Teilnehmer.

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Erstellen Sie eine Liste der zu priorisierenden Punkte. Sie werden in eine Tabelle mit zwei weiteren Spalten aufgenommen: ausgegebene Beträge und Begründungen:

Gegenstände/ Themen	Beträge (€)	Und warum?

2. Starten Sie die Aktivität, indem Sie den Teilnehmern die Herausforderung vorstellen:

Sie haben insgesamt 100 Euro zur Verfügung, um die verschiedenen Gegenstände auf der Liste zu kaufen. Die Beträge werden in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit zugewiesen und müssen von der gesamten Gruppe ausgewählt werden. Die Beträge sollten nicht auf den tatsächlichen Kosten der Gegenstände basieren (ihre Kosten im wirklichen Leben). Das Prinzip des Spiels basiert auf dem Begriff der Wichtigkeit.

Die Liste der Elemente:

1. Kamera
2. Smartphone
3. Zugang zum Internet
4. SMS
5. Solitaire-Spiel
6. Kassettenrekorder
7. Streichhölzer
8. Lampe mit Batterien

Wenn die Tabelle fertiggestellt ist, bitten Sie die Teilnehmer, ihre Entscheidungen und Überlegungen zu erläutern. Durch die Auswahl und Priorisierung wichtiger Punkte kann die Tabelle dann als Referenz für zukünftige Projektentscheidungen verwendet werden.

Beispiel:

Gegenstände/ Themen	Beträge (€)	Warum?
Zugang zum Internet	18 €	Andere zu warnen und um Hilfe zu bitten
Streichhölzer	6.50 €	Leicht Feuer machen können
Smartphone	55 €	So kontaktieren Sie die Not-dienste
SMS	7.50 €	Hilfe in Notfällen
Kamera	5.25 €	Dokument für die Versicherung
Solitaire-Spiel	0.75 €	Entspannung
Kassettenrekorder	3 €	Interviews über die Katastrophe aufzeichnen
Lampe mit Batterien	4 €	Sich im Dunkeln bewegen zu können

Feedback und Tipps

- Die Moderatoren sollten sicherstellen, dass die Teilnehmer verstehen, dass die Preise nicht im wirklichen Leben verwendet werden sollten, sondern dass sie entsprechend der Bedeutung der Verwendung des Objekts festgelegt werden sollten.
- Die Moderatoren sollten bei der Rückmeldung nicht wertend sein und den Gruppen sagen, ob ihre Antworten relevant sind oder nicht. Dann können sie das oben genannte Beispiel zeigen.
- Die Gegenstände auf der Liste können vom Moderator geändert werden, ebenso wie die Geschichte hinter den Gegenständen. Die Hintergrundgeschichte könnte sich zum Beispiel um das Überleben in der Wildnis drehen oder um das alltägliche Leben und Gegenstände, die sie jeden Tag benutzen würden. Wichtig ist, dass sie als Team arbeiten, sich auf Prioritäten einigen, die in der Gruppe besprochen werden, und ihre Wahl begründen können.

Aktivität 2: Planung eines Veranstaltungsbudgets ¹⁷



Ziel: Die Teilnehmer werden gebeten, in der Gruppe ein Budget für die Organisation einer Veranstaltung zu erstellen und zu vereinbaren.

Benötigt: Papier, Stift, ausgedrucktes Informationsblatt

Zeit: 2 Stunden

Gruppengröße: 6 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Jeder Teilnehmer erhält ein Informationsblatt mit verschiedenen Informationen:
 - 1 Info über das Programm
 - 1 Informationen über die Miete des Zimmers (Anzahl der Tage * Preis pro Tag...)
 - 1 Informationen über die Verpflegung (Anzahl der Mahlzeiten * Anzahl der Personen...)
 - 1 Info über die Tagessätze der Personenvertretung
 - 1 Info zum Budget für die Verbreitung: Druck, Layout, Ticketdruck
 - 1 Informationen über den Transport (Anzahl der Personen * benötigte Transportmittel...)

Beispiel:

Programm des Festivals <ul style="list-style-type: none"> • 1 Abend + 2 Nachmittage • Honorar für das Unternehmen: 1500€/Aufführung 	Private Theatervermietung <ul style="list-style-type: none"> • 500€ pro Abendvorstellung • 300€ am Nachmittag
Mahlzeit für 15 Personen der Truppe, die das Restaurant berechnet <ul style="list-style-type: none"> • 20 € pro Person für Mittagessen • 30 € für Abendessen 	Unterkunft ausgehandelt, um das Minimum in einem Hotel am Rande der Stadt <ul style="list-style-type: none"> • 60€ pro Nacht - inklusive Frühstück - pro Person

¹⁷ Nicola JOUSSE, *Le grand livre des jeux de formation*, Eyrolles, veröffentlicht im Jahr 2020, S. 230-234

Drucken

- Kartenverkauf (100€ pro Vorstellung),
- 200 Plakate (1 200€)

Anmietung eines Kleinbusses, der der Truppe für die Dauer des Festivals zur Verfügung gestellt wird: 250 € pro 24 Stunden, unbegrenzte Kilometerzahl. Abreise am nächsten Morgen des letzten Tages (ohne Minicar).

2. Geben Sie allen Teilnehmern eine Beschreibung (Anzahl der Leistungstage). Diese Beschreibung kann von einer Gruppe zur anderen variieren. Jeder berechnet das für jede Kategorie benötigte Budget und dann einigen sich alle auf ein endgültiges Budget, das der gesamten zugewiesenen Finanzierung entspricht. Sie sollten versuchen, sich zu einigen, wenn das Budget nicht ausreicht oder anderweitig.

VARIANTE: Der Moderator kann Schwierigkeiten in die Überlegungen der Teilnehmer einbringen.

Zum Beispiel:

- Es gibt zwei Vegetarier und vegetarische Mahlzeiten kosten 2 € mehr".
 - Am 3. Tag geht der Minibus kaputt, wir müssen eine andere Transportmöglichkeit finden".
3. Jede Gruppe erläutert das erzielte Ergebnis.

Feedback und Tipps

- Das Spiel kann mehrmals gespielt werden, wobei sich die Anzahl der Aufführungen ändert.
- Die Moderatoren sollten bei der Rückmeldung nicht wertend sein und den Gruppen sagen, ob ihre Antworten relevant sind oder nicht. Dann können sie das oben genannte Beispiel zeigen.
- Die Moderatoren müssen einschätzen, ob sie Änderungen vornehmen können oder nicht. Tun Sie dies nicht, wenn die Gruppen bereits mit der Aktivität zu kämpfen haben.

Aktivität 3: Psychometrische Tests



Ziel: Messung des Denkvermögens der Teilnehmer sowie ihres Verständnisses und ihrer logischen Fähigkeiten.

Bedarf: Beispiele für psychometrische Tests

Zeit: Die Moderatoren können für jede Antwort ein Zeitlimit festlegen. Machen Sie 5-10 Aktivitäten.

Gruppengröße: 2 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Finden Sie Ihre psychometrischen Tests. Es gibt einige im Internet oder in speziellen Büchern, die kostenlos erhältlich sind.
2. Bilden Sie Gruppen, geben Sie ihnen die Aufgabe und lassen Sie ihnen Zeit, sie zu lösen. In Zweiergruppen können sie sich gegenseitig helfen, die Lösung zu finden.
3. Wenn alle Gruppen fertig sind, geben die Moderatoren die Antworten und eine Erklärung für jede Gruppe.

Feedback und Tipps

- Dabei geht es nicht darum, herauszufinden, wer am besten antwortet, sondern darum, dass die Teilnehmer ihr logisches Denken trainieren können.
- Es ist nicht nötig, zu notieren oder zu sehen, ob alle Teilnehmer überall richtig liegen. Der springende Punkt ist, dass sie mit einer Erklärung nach Hause gehen.
- Diese Art von Aktivität wird bei Auswahlverfahren oder Vorstellungsgesprächen für bestimmte Positionen angeboten, daher ist es wichtig, sie anzuprechen, damit sich die Teilnehmer darauf vorbereiten können.

8



Digitale Kompetenz



..... Digitale Kompetenz

Digitale Kompetenz umfasst die sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft. Sie beinhaltet Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Medienkompetenz, Erstellung digitaler Inhalte (einschließlich Programmieren), Sicherheit (einschließlich digitaler Wohlergehen und Kompetenzen in Verbindung mit Cybersicherheit), Fragen des geistigen Eigentums, Problemlösung und kritisches Denken.

INDIVIDUELLE EBENE

Aktivität 1: Interaktive Präsentation

Ziel: Nutzung digitaler Kenntnisse und Fähigkeiten
Erforderlich: Zugang zu einem Computer und zum Internet
Zeit: 1-2 Stunden

Aktivitäten Schritt für Schritt

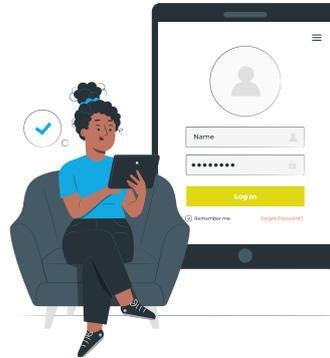
1. Die Teilnehmer werden gebeten, eine interaktive digitale Präsentation ihrer Mobilitätserfahrung zu erstellen. Dabei kann es sich um eine PowerPoint-Präsentation, ein Video oder eine andere Form der digitalen Präsentation handeln. Ziel ist es, einen Überblick zu geben und seine/ihre Mobilitätserfahrung mit anderen Personen zu teilen.

Feedback und Tipps

- Der Moderator kann mit den Teilnehmern Plattformen oder Ideen für die Durchführung dieser Präsentation teilen.
- Der Moderator kann auch eine Vorlage für die Präsentation auswählen, die dann von allen Teilnehmern verwendet werden muss.



Aktivität 2: Erstellen eines LinkedIn-Profiles



Ziel: Erstellung eines LinkedIn-Profiles, das die Fähigkeiten und Erfahrungen der Person erfasst und auch die Arten von Freiwilligeneinsätzen, die die Person im Rahmen des Programms Mobility+ anstrebt, deutlich macht. Das Profil soll die persönlichen Kompetenzen effektiv hervorheben und den Aufbau eines beruflichen Netzwerks ermöglichen.

Erforderlich: Jeder Teilnehmer erstellt ein LinkedIn-Profil und richtet es so ein, dass es die entsprechenden Filter für die oben genannten Punkte enthält.

Zeit: 2 Stunden

Gruppengröße: Einzelperson oder kleine Gruppe

Aktivitäten Schritt für Schritt

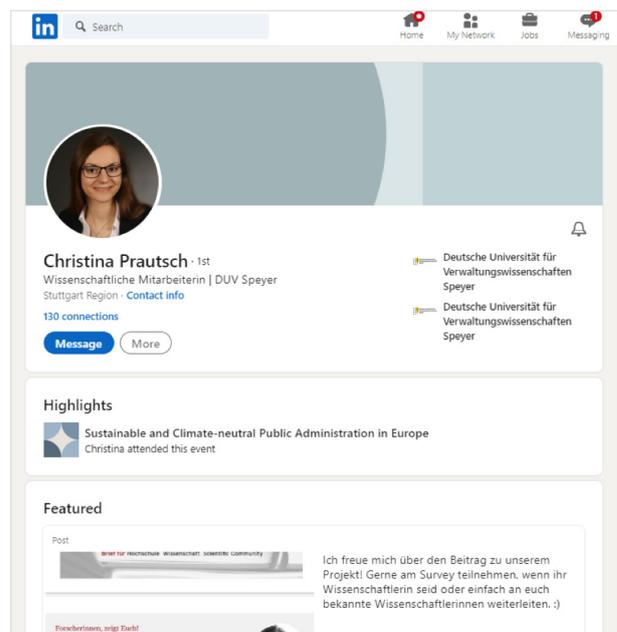
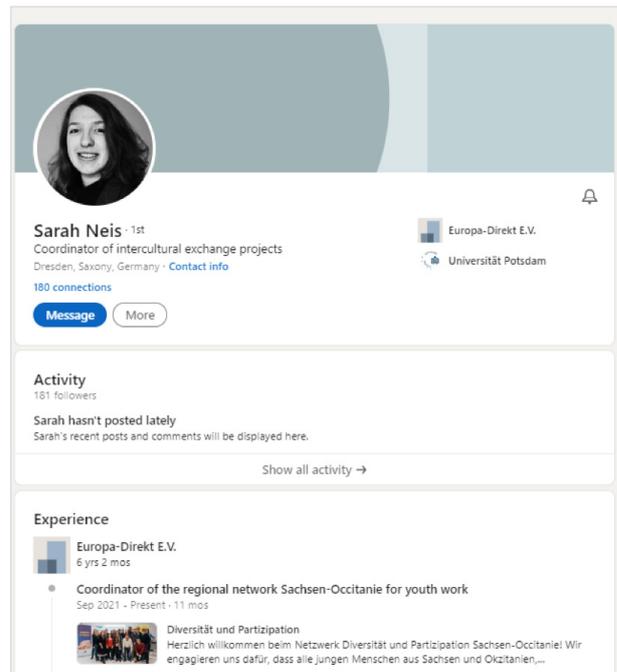
1. Die Teilnehmer überprüfen eine Reihe anderer bestehender LinkedIn-Profile und identifizieren die Stärken und Schwächen der einzelnen Profile
2. Der Moderator entwickelt eine Vorlage, die Folgendes umfasst:
 - Schul- und akademische Bildung
 - Berufserfahrung
 - damit verbundene freiwillige und andere Aktivitäten
 - Schlüsselkompetenzen
 - persönliche Eigenschaften
 - Werte und Ethik
3. In einem persönlichen Gespräch wird der Inhalt mit dem Teilnehmer besprochen, um sicherzustellen, dass er die Aufgabe versteht und sich bei der Bearbeitung wohl fühlt.
4. Die Teilnehmer müssen ein geeignetes Bild von sich selbst für das Profil aufnehmen.

5. Das Profil muss entworfen und dann bearbeitet werden, damit es die größtmögliche Wirkung auf die Leser des Profils hat.
6. Die Teilnehmer werden gebeten, fünf Aufzählungspunkte pro Rubrik (wie in Punkt 2 oben) zu benennen, z. B:
 - Bildungserfahrung: Qualifikationen in chronologischer Reihenfolge - die jüngsten zuerst
 - Berufserfahrung (Arbeitgeber, Funktion, Daten, wichtigste Aufgaben, wichtigste Erfolge)
 - Verwandte freiwillige und andere Aktivitäten
 - Was sie taten
 - Wer in seiner Gemeinschaft davon profitiert hat
 - Was sie über sich selbst gelernt haben
 - Wie es zu ihrer bisherigen Reise beigetragen hat
 - Schlüsselkompetenzen (was sie in Bezug auf bestimmte Aufgaben bieten)
 - Persönliche Eigenschaften (was sie in eine Organisation und ein Team einbringen (wer sie sind und was sie tun))
 - Werte und Ethik
 - Was für sie wichtig ist und wie dies mit der Art des Praktikums, das sie suchen, und der Organisation zusammenhängt.
 - Die Teilnehmer haben die kreative Kontrolle über ihr LinkedIn-Profil, einschließlich Layout, Bilder und Schriftarten.
 - Sobald die Teilnehmer ihr LinkedIn-Profil ausgefüllt haben, stellen sie es dem Moderator vor und besprechen den Inhalt mit ihm.
 - In der Diskussion wird auch besprochen, mit wem der Teilnehmer sein Profil teilen wird, um dessen "Zweckmäßigkeit" zu beurteilen - z. B. mit einem der Projektpartner, der Feedback und konstruktive Kommentare dazu geben wird, wie es sowohl inhaltlich als auch optisch verbessert werden kann - wiederum um die Wirkung zu maximieren und die Aufmerksamkeit derjenigen zu erregen, die das Profil betrachten.

Feedback und Tipps

- Diskussionen unter Gleichgesinnten werden hilfreich sein - rund um Wissen und Erfahrung bei der Nutzung von LinkedIn und die Überprüfung bestehender Beispielp Profile.
- Der Einzelne soll ermutigt werden, konzentriert, aber kreativ sein - und sich über den "Ton" des Profils ebenso Gedanken zu machen wie über den Inhalt des Profils. Der Zweck des Profils ist es, zu engagieren, nicht nur zu informieren.

Beispiele für LinkedIn-Profile



Quelle der Abbildung 2:

<https://www.linkedin.com/in/sarah-neis-a4139b94/>

Quelle der Abbildung:

<https://www.linkedin.com/in/christina-prautsch-156450237/>

Aktivität 3: Digitale einseitige Profile



Ziel: Ein einseitiges Profil fasst alle wichtigen Informationen über eine Person auf einem einzigen Blatt Papier unter drei einfachen Überschriften zusammen: was die Menschen an mir schätzen, was mir wichtig ist und wie ich am besten unterstützt werden kann. Die Teilnehmer werden ermutigt, ein repräsentatives Bild einzufügen; das kann sie selbst oder etwas Repräsentatives wie ein Strand, eine Flagge oder ein Tier sein.

Voraussetzungen: Jeder Teilnehmer erstellt ein digitales einseitiges Profil, Zugang zu Computer und Internet

Zeit: 1 Stunde

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Laden Sie die Teilnehmer ein, Canva herunterzuladen und eine einseitige Profilvorlage zu erstellen (Canva.com)
2. Die Vorlage sollte drei Überschriften enthalten: was die Leute an mir schätzen, was mir wichtig ist und wie ich am besten unterstützt werden kann.
3. In einem Einzelgespräch wird der Inhalt mit dem Teilnehmer besprochen und sichergestellt, dass er die Aufgabe versteht und sich bei der Bearbeitung wohl fühlt. So kann es für manche eine Herausforderung sein, zu erkennen, was andere an ihnen schätzen. Durch das Gespräch können weitere Ideen zutage treten.
4. Die Teilnehmer werden gebeten, ein repräsentatives Bild von sich selbst beizufügen.
Machen Sie den Teilnehmern klar, dass alle Informationen auf einer Seite enthalten sein müssen; dies erfordert digitale Fähigkeiten und Präsentationsfähigkeiten, um ihr persönliches Profil mit anderen zu teilen.
5. Die Teilnehmer werden gebeten, fünf Aufzählungspunkte pro Überschrift zu nennen. Zum Beispiel:
 - Was die Leute an mir schätzen (großzügig, verständnisvoll, kommunikativ, einfühlsam, ansprechbar)
 - Was ist für mich wichtig (Familie, Freunde, Arbeit, Reisen, Musik)?
 - Wie kann ich am besten unterstützt werden (zuhören, reden, emotionale Unterstützung, sich wertgeschätzt fühlen, Autonomie zulassen)?

6. Die Teilnehmer haben die kreative Kontrolle über ihr einseitiges Profil, einschließlich Farben, Bilder, Schriftarten und Layout. Sobald die Teilnehmer ihr einseitiges Profil fertiggestellt haben, legen sie es dem Moderator vor und besprechen den Inhalt mit ihm. In der Diskussion wird auch erörtert, mit wem der Teilnehmer sein Profil teilen wird, z. B. mit einer Aufnahmeorganisation, bei der der Teilnehmer vielleicht als Freiwilliger arbeiten möchte.

Feedback und Tipps

- Die Teilnehmer brauchen Zeit, um über den Inhalt ihres einseitigen Profils nachzudenken; es kann anfangs schwierig sein, Ideen zu finden, daher ist die Diskussion entscheidend.
- Kreativität sollte gefördert werden; dieses Profil ist eine Darstellung davon

Beispiel für ein einseitiges Profil



Bildquelle: *Sécial Needs Jungle, Using One Page Profiles for your special needs child*, von Debs Aspland, 17. Februar 2014, <https://www.specialneedsjungle.com/one-page-profile-can-improve-special-needs-childs-life/>

GRUPPENEBENE

Aktivität 1: Aufgabenmanagement

Ziel: Erledigung der gestellten Aufgabe und Auffinden der erforderlichen Informationen

Benötigt: Stifte, Flipchartpapier

Dauer: 45 Minuten

Gruppengröße: 2-4 Teilnehmer in jeder Gruppe, 3-4 Gruppen

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Der Moderator teilt die Teilnehmer in Gruppen ein und stellt ihnen eine Frage: "Wenn Sie einen Arzttermin online buchen müssten, welche Schritte müssten Sie unternehmen, um dies mithilfe von Technologie zu tun? Nehmen wir an, Sie haben sich unglücklicherweise den Knöchel gebrochen. Wie würden Sie Ihre Lebensmitteleinkäufe mithilfe von Technologie bestellen und nach Hause liefern lassen? Welche technischen Schritte würden Sie unternehmen (App? online?)?"
2. Die Gruppen müssen ein Excel-Dokument erstellen, in dem die Kosten für den Betrieb einer Wohnung für zwei Personen erfasst sind. Die Kosten müssen sich im Rahmen eines monatlichen Budgets von 2.000 Euro bewegen und müssen Miete, Sozialleistungen, Lebensmittel, Brennstoff für die Wohnung, Wasser für die Wohnung, Zahlungen für das Auto, Kraftstoff für das Auto, Versicherungen für die Wohnung und das Auto enthalten. Wenn Sie das Excel-Dokument nicht in der Gruppe erstellen können, welche Schritte würden Sie unternehmen, um ein solches Dokument zu erstellen und diese Daten einzubeziehen?

Feedback und Tipps

Die Aufgabe könnte darin bestehen, eine Lösung im Kontext Ihres Heimatlandes oder des Landes, in dem das Mobilitätsprojekt durchgeführt wurde, zu finden. Im letzteren Fall sollten alle Teilnehmer, die sich in der gleichen Gruppe befinden, ein Mobilitätsprojekt im gleichen Land durchgeführt haben.



Aktivität 2: Workshop "Own it" ¹⁸



Ziel: Sensibilisierung für ethische und rechtliche Fragen im Zusammenhang mit dem Zugang zu und der Nutzung von Informationen (hauptsächlich online). Die Konsequenzen verstehen, die sich aus der Missachtung der Urheberrechte an online verfügbaren Informationen, wie z. B. Fotos, ergeben. In der Lage sein, auf korrekt lizenzierte Informationen, wie z. B. Fotos, zuzugreifen und diese zu nutzen und bei der Erstellung von Online-Inhalten die Urheberrechte anzugeben.

Erforderlich: Zugang zu Laptop/Smartphone/Tablet

Dauer: erste Sitzung (25 Minuten), zweite Sitzung (30 Minuten), dritte Sitzung (20 Minuten), vierte Sitzung (35 Minuten)

Gruppengröße: 3 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Erste Sitzung

- Teilen Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Dreier-Teams ein und sagen Sie ihnen, dass jedes Team einen Beitrag für die Facebook-Gruppe, in der sie alle Mitglieder sind, für diesen Workshop erstellen muss. Die Schlüsselwörter für die Geschichte sind: Kuchen, Nationalfeiertag und Nationalflagge. Sie müssen ein Foto oder mehrere Fotos verwenden, die sie online finden, und eine Nachricht in den Beitrag einfügen, die etwas über das gefundene Foto aussagt.
- Überprüfen Sie am Ende der Aktivität in Gruppen die von den Teams erstellten Beiträge. Bitten Sie jedes Team, mitzuteilen, woher sie das Foto haben, und überprüfen Sie dann, ob das verwendete Foto lizenzrechtlich geschützt ist.
- Überlegen Sie gemeinsam mit den Teilnehmern, welche Konsequenzen es hat, lizenzgeschützte Fotos zu verwenden, ohne um Erlaubnis zu fragen oder dafür zu bezahlen.

2. Zweite Sitzung

- Erzählen Sie den Teilnehmern eine Geschichte über 24.000 EUR, die mit dem Foto einer Torte zum norwegischen Nationalfeiertag erzielt wurden: 2014 backte die norwegische Bloggerin Anne Brith Davidsen eine traditionelle Torte zum norwegischen Nationalfeiertag und stellte das Foto online. Der Kuchen und das Foto sahen so lecker aus, dass jeder anfing, das Foto online zu verwenden, auch große Geschäfte. Seit 2014

¹⁸ Skill IT. Skill IT for Youth Integration von digitalen und zukünftigen Fähigkeiten in die Jugendarbeit - <https://digipathways.io/workshop/own-it/>

verwenden Menschen und Unternehmen das Foto immer noch, ohne das Urheberrecht zu berücksichtigen, das Anne Brith auf das Foto gesetzt hat. Deshalb schickt die Bloggerin seither jedem, der ihr Bild verwendet, ohne die Rechte erworben zu haben, eine Rechnung. Bislang hat sie damit über 24.000 Euro eingenommen. Lesen Sie die ganze Geschichte (mit Hilfe von Google Translate, wenn Sie nicht norwegisch sprechen) hier.

- Stellen Sie den Teilnehmern dann die Grundlagen des rechtlichen Rahmens von Urheberrechten und Lizenzarten vor und geben Sie ihnen Beispiele für Quellen, in denen sie Fotos mit freien Lizenzen oder unter einer Creative-Commons-Lizenz finden können, z. B. Google Image Search, Flickr, Spark oder Canva-Datenbanken. Weisen Sie sie auch darauf hin, wie sie diese Fotos nennen sollten.

3. Dritte Sitzung

Bitten Sie die Teilnehmer, in Dreier-Teams eine Fotoshory mit Adobe Spark zu entwickeln. Sie müssen auf ihrer Spark-Seite mindestens drei Fotos aus der Adobe Spark-Datenbank verwenden. Die Schlüsselwörter für ihre Geschichte sind: Freunde, Reise und Glück.

4. Sitzung vier

Die Teams zeigen der ganzen Gruppe die von ihnen entwickelten Seiten. Beenden Sie die Workshop-Sitzung, indem Sie die Teilnehmer bitten, die wichtigsten Dinge zu nennen, die sie über rechtliche und ethische Fragen bei der Nutzung von und dem Zugang zu Informationen im Internet gelernt haben.

Feedback und Tipps

Die Beispielgeschichte in Lerneinheit zwei kann geändert werden, ebenso wie die Schlüsselwörter, die in Lerneinheit eins und vier verwendet werden.

Aktivität 3: Digitales einseitiges Stadtprofil

Ziel: ein einseitiges Stadtprofil, das die wichtigsten Informationen über die von Ihnen ausgewählte Stadt enthält. Ziel ist es, die digitale Kompetenz zu nutzen und die Zuhörer zu ermutigen, diese Stadt zu besuchen.

Erforderlich: Zugang zu Computer und Internet, vorhandenes Canva-Profil

Zeit: 1 Stunde 30 Minuten

Gruppengröße: 2-5 Teilnehmer

Aktivitäten Schritt für Schritt

1. Einteilung der Teilnehmer in Gruppen
2. Bitten Sie jede Gruppe, Canva herunterzuladen, eine Stadt in Europa auszuwählen und ein einseitiges Stadtprofil zu erstellen (Canva.com).
3. Das Design der Vorlage sollte drei Überschriften

enthalten: Was macht diese Stadt sehenswert? Wo kann man in dieser Stadt hingehen und wofür ist diese Stadt bekannt? Bitten Sie die Gruppen, untereinander Rollen und Verantwortlichkeiten festzulegen. Zum Beispiel werden zwei Personen in der Gruppe recherchieren und Informationen über die ausgewählte Stadt sammeln. Zwei werden für das Layout verantwortlich sein und die anderen für die visuelle Identität.

4. Der Moderator macht den Teilnehmern klar, dass alle Informationen auf einer Seite zusammengefasst werden müssen. Dies erfordert digitale Fertigkeiten und Präsentationsfähigkeiten, um ihr Stadtprofil mit anderen zu teilen. Die Teilnehmer haben die kreative Kontrolle über ihr einseitiges Stadtprofil, einschließlich Farben, Bilder, Schriftarten und Layout.
5. Jede Gruppe wird fünf Aufzählungspunkte pro Rubrik festlegen. Zum Beispiel:
 - Was macht diese Stadt so sehenswert? - Menschen, Fußball, Musik, Kultur, Kunst
 - Wo kann man in dieser Stadt hingehen? - Albert Dock, Liverpool Football Club, The Cavern, Sefton Park, Baltic Market
 - Wofür ist diese Stadt bekannt? - Fußball, schöne Gebäude, Musikgeschichte, maritime Geschichte, städtische Grünflächen
6. Nachdem alle Gruppen ihr einseitiges Profil in *Canva* fertiggestellt haben, bittet der Moderator die Teilnehmer, es den anderen Gruppen zu präsentieren. Jede Gruppe hat 3-4 Minuten Zeit, ihr einseitiges Profil vorzustellen. Die anderen Gruppen können Kommentare abgeben. Der Moderator kann Feedback zu technischen Details, Kreativität, Details und anderen Teilen des einseitigen Profils geben, die ihm wichtig erscheinen. Es ist nicht erlaubt, die Arbeit der einzelnen Gruppen zu kritisieren, wenn nötig, konstruktive Kritik zu üben, damit sie wissen, wie sie bestimmte Dinge beim nächsten Mal besser machen können.

Feedback und Tipps

- Die Gruppenmitglieder müssen alle eine Rolle spielen, Verantwortung übernehmen und die Aktivität koordinieren, um ein einseitiges Profil zu erstellen, das eine Stadt würdigt.
- Kreativität sollte gefördert werden; dieses Profil ist die Darstellung der gewählten Stadt durch die Teilnehmer.





Abschluss



Abschluss des Valorisierungsworkshops

Nach dem Durchgehen der verschiedenen Kompetenzen und der Bewertung der erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse sollte der Moderator eine Zusammenfassung des Workshops vornehmen. Es ist wichtig, alle Kompetenzen, die während des Workshops bewertet wurden, hervorzuheben und die Teilnehmer ihre Gedanken und Gefühle zum Workshop und zum persönlichen Bewertungsprozess der jüngsten Mobilitätserfahrungen teilen zu lassen.

Es wird empfohlen, eine kurze Reflexionsrunde durchzuführen und jeden Teilnehmer zu fragen, wie er sich in Bezug auf die Aktivitäten fühlt, die während des Workshops durchgeführt wurden. Haben sie das Gefühl, dass die Aktivitäten ihnen geholfen haben, die während der Mobilität entwickelten Kompetenzen zu verstehen und zu bewerten? Auf welche Weise? Welche Fähigkeiten und Kenntnisse haben sich während ihrer Mobilität am meisten entwickelt? Welche Fähigkeiten und Kenntnisse hätten sie ihrer Meinung nach während der Mobilität noch weiter ausbauen können? Welche Fähigkeit war während der Mobilität am schwierigsten zu meistern? Welche Fähigkeit/Wissen/Kompetenz war die wichtigste, die während der Mobilität entwickelt wurde und die auf beruflicher Ebene im Heimatland am nützlichsten sein würde?

Es ist wichtig, dass die Teilnehmer die Fähigkeiten und Kenntnisse, die sie während ihrer Mobilitätsaktivität erworben haben, verstehen und schätzen lernen.

Hier sind zwei Aktivitäten, die am Ende des Workshops durchgeführt werden können.

Wertvollste Fähigkeiten/Kenntnisse

Der Moderator gibt jedem Teilnehmer einen Klebezettel und bittet ihn, eine Kompetenz aufzuschreiben, die er am meisten entwickelt hat, oder erworbene Fähigkeiten/Wissen, die er am meisten schätzt. Der Moderator bittet die Teilnehmer, die Fähigkeiten/Kenntnisse der von ihnen gewählten Kompetenz aufzuschreiben. Heben Sie die wichtigsten Teile für die Teilnehmer hervor. Nachdem die Teilnehmer einige Zeit für die Bearbeitung der Aufgabe erhalten haben und bereit sind, ihre Gedanken mitzuteilen, bittet der Moderator jeden Teilnehmer, die erworbenen Fähigkeiten/Wissen zu beschreiben, und die anderen Teilnehmer müssen raten und laut sagen, von welcher Kompetenz der Moderator spricht. Am Ende dieses Dokuments (Anhang 4) befindet sich eine abschließende Tabelle mit praktischen Beispielen für 8 europäische Schlüsselkompetenzen, die der Moderator als unterstützende Information für diese Aktivität verwenden kann.

Bewertungsformular

Der Moderator bittet alle Teilnehmer, einen Bewertungsbogen auszufüllen, in dem sie die Veränderungen bei verschiedenen Fähigkeiten bewerten. Es ist die Fortsetzung des Fragebogens, den sie vor der Mobilitätsaktivität ausgefüllt haben.



Abschluss des Valorisierungsworkshops Leitfaden

Der Leitfaden für Valorisierungsworkshops wurde entwickelt, um die Wirksamkeit der Nachbereitung von Teilnehmern nach der Rückkehr von Mobilitätsprojekten zu überwachen und die Vorteile der internationalen Mobilität für Arbeitnehmer im Bereich der Erwachsenenbildung zu verstärken. Der Leitfaden bietet Erwachsenenbildnern Informationen und/oder Methoden zur Organisation von Valorisierungsworkshops nach der Ankunft der Teilnehmer im Entsendeland.

Der Valorisierungsprozess ist in acht Kategorien unterteilt, die den acht europäischen Schlüsselkompetenzen, die von der Europäischen Union festgelegt werden, entsprechen:

1. Lese- und Schreibkompetenz
2. Fremdsprachliche Kompetenz
3. Persönliche, soziale und Lernkompetenz
4. Bürgerkompetenz
5. Kulturelles Bewusstsein und Kulturelle Ausdrucksfähigkeit
6. Unternehmerische Kompetenz

7. Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik
8. Digitale Kompetenz

** Beim Durchlaufen des Valorisierungsprozesses ist es hilfreich, das Mobility+-Kompetenzhandbuch zur Hand zu haben.*

Wir hoffen, dass dieser Leitfaden, die in der Erwachsenenbildung Tätigen bei der Organisation von Valorisierungsworkshops unterstützt und dadurch den Teilnehmern hilft, ihre Erfahrungen und die während der Mobilitätsaktivität erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse zu bewerten. Der Leitfaden könnte auch Personen, die an Mobilitätsaktivitäten teilgenommen haben, dabei unterstützen, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten im beruflichen Umfeld des Entsendelandes zu nutzen. Es ist wichtig, dass alle Teilnehmer die Fähigkeiten und Kenntnisse, die sie während ihrer Mobilitätsaktivität erworben haben, wertschätzen und wissen, wie sie diese in ihrem Alltag und/oder Berufsleben einsetzen können, und dass sie ihre Mobilitätserfahrung wertschätzen.



Anhang



Anhang 1 - Spielregeln

FIVE TRICKS

Ein Kartenspiel, das leicht zu lernen und leicht zu spielen ist

VERSION 1	
Karten	Sie benötigen 28 Karten, um das Spiel zu spielen: Karten von jeder Farbe zwischen 2 und 7 und das Ass. Das Ass ist die schwächste Karte.
Spieler	In der Regel gibt es 3 bis 4 Spieler pro Tisch.
Austeilen der Karten	Ein Spieler mischt die Karten und teilt sie nacheinander aus. Jeder Spieler erhält zwischen 4 und 7 Karten, je nachdem, wie viele Spieler dabei sind.
Start des Spiels	Die Person, die links vom Geber sitzt, spielt zuerst. Die anderen legen abwechselnd je eine Karte ab. Diese Karten ergeben zusammen einen sogenannten Stich. Es ist möglich, dass einige Spieler für den letzten Stich keine Karten mehr haben.
Mit einem Trick	Derjenige, der die stärkste Karte gespielt hat, nimmt den Stich und legt ihn beiseite.
Die nächste Runde	Die Person, die den Stich gemacht hat, beginnt die nächste Runde. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten gespielt wurden.
Folgendermaßen	Die Person, die die Runde beginnt, kann eine Karte einer beliebigen Farbe ausspielen. Die anderen Spieler müssen es ihm gleichtun (eine Karte der gleichen Farbe spielen, wenn sie eine haben). Hat ein Spieler keine Karte der gleichen Farbe, spielt er eine beliebige andere Karte. Der Stich wird von der stärksten Karte der richtigen Farbe ausgeführt.
Trumpf	Karo ist Trumpf. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich entscheiden, ein Karo zu spielen, auch wenn er eine Karte in der gewünschten Farbe hat. Dies wird als "Trumpf" bezeichnet. Das stärkste gespielte Karo gewinnt den Stich.
Ende des Spiels	Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Der Spieler mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Stichen hat verloren.

FIVE TRICKS

Ein Kartenspiel, das leicht zu lernen und leicht zu spielen ist

VERSION 2	
Karten	Sie benötigen 28 Karten, um das Spiel zu spielen: Karten von jeder Farbe zwischen 2 und 7 und das Ass. Das Ass ist die stärkste Karte.
Spieler	In der Regel gibt es 3 bis 4 Spieler pro Tisch.
Austeilen der Karten	Ein Spieler mischt die Karten und teilt sie nacheinander aus. Jeder Spieler erhält zwischen 4 und 7 Karten, je nachdem, wie viele Spieler dabei sind.
Start des Spiels	Die Person, die links vom Geber sitzt, spielt zuerst. Die anderen legen abwechselnd je eine Karte ab. Diese Karten ergeben zusammen einen sogenannten Stich. Es ist möglich, dass einige Spieler für den letzten Stich keine Karten mehr haben.
Mit einem Trick	Derjenige, der die stärkste Karte gespielt hat, erhält den Trick und legt ihn beiseite.
Die nächste Runde	Die Person, die den Stich gemacht hat, beginnt die nächste Runde. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten gespielt wurden.
Folgendermaßen	Die Person, die die Runde beginnt, kann eine Karte einer beliebigen Farbe ausspielen. Die anderen Spieler müssen es ihm gleichtun (eine Karte der gleichen Farbe spielen, wenn sie eine haben). Hat ein Spieler keine Karte der gleichen Farbe, spielt er eine beliebige andere Karte. Der Stich wird von der stärksten Karte der richtigen Farbe ausgeführt.
Trumpf	Pik ist Trumpf. Wenn ein Spieler keine Karte in der gewünschten Farbe hat, kann er ein Pik spielen. Dies wird als "Trumpf" bezeichnet. Der stärkste gespielte Pik macht den Stich.
Ende des Spiels	Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Der Spieler mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Stichen hat verloren.

FIVE TRICKS

Ein Kartenspiel, das leicht zu lernen und leicht zu spielen ist

VERSION 3	
Karten	Sie benötigen 28 Karten, um das Spiel zu spielen: Karten von jeder Farbe zwischen 2 und 7 und das Ass. Das Ass ist die stärkste Karte.
Spieler	In der Regel gibt es 3 bis 4 Spieler pro Tisch.
Austeilen der Karten	Ein Spieler mischt die Karten und teilt sie nacheinander aus. Jeder Spieler erhält zwischen 4 und 7 Karten, je nachdem, wie viele Spieler dabei sind.
Start des Spiels	Die Person, die links vom Geber sitzt, spielt zuerst. Die anderen legen abwechselnd je eine Karte ab. Diese Karten ergeben zusammen einen sogenannten Stich. Es ist möglich, dass einige Spieler für den letzten Stich keine Karten mehr haben.
Mit einem Trick	Derjenige, der die stärkste Karte gespielt hat, nimmt den Stich und legt ihn beiseite.
Die nächste Runde	Die Person, die den Stich gemacht hat, beginnt die nächste Runde. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten gespielt wurden.
Folgendermaßen	Die Person, die die Runde beginnt, kann eine Karte einer beliebigen Farbe ausspielen. Die anderen Spieler müssen es ihm gleichtun (eine Karte der gleichen Farbe spielen, wenn sie eine haben). Hat ein Spieler keine Karte der gleichen Farbe, spielt er eine beliebige andere Karte. Der Stich wird von der stärksten Karte der richtigen Farbe ausgeführt.
Trumpf	Karo ist Trumpf. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich entscheiden, ein Karo zu spielen, auch wenn er eine Karte in der gewünschten Farbe hat. Dies wird als "Trumpf" bezeichnet. Das stärkste gespielte Karo gewinnt den Stich.
Ende des Spiels	Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Der Spieler mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Stichen hat verloren.



Anhang 2

Anweisungen für das Turnier

Sie haben etwa fünf Minuten Zeit, um die Regeln des Kartenspiels zu studieren und in Ruhe zu üben. Während der gesamten Übungszeit und des Spiels ist jegliche mündliche und schriftliche Kommunikation verboten. Sie dürfen malen oder gestikulieren, aber Sie dürfen nicht sprechen oder schreiben.

Ihr müsst die Spielregeln auswendig lernen, denn sobald die fünf Minuten um sind, müsst ihr eure Kopie der Regeln abgeben. Sobald alle Exemplare eingesammelt sind, beginnt das Turnier.

Das Turnier wird aus mehreren Runden bestehen. In jeder Runde gibt es einen Sieger und einen Verlierer.

Der Gewinner einer Runde ist die Person, die die meisten Stiche gemacht hat. Wenn es Spieler gibt, die ihr Blatt am Ende der Runde noch nicht beendet haben, ist der Gewinner derjenige, der bis zu diesem Zeitpunkt die meisten Stiche gemacht hat. Derjenige, der während einer Runde die meisten Blätter gewonnen hat, ist der Gewinner der Runde. Eine Runde besteht

aus mehreren Blättern.

Jede Runde dauert ein paar Minuten.

Am Ende der Runde wechseln die Spieler den Tisch. Der Spieler, der die meisten Hände gewonnen hat, steigt an den nächsthöheren Tisch auf. (Zum Beispiel: Der Gewinner an Tisch 1 rückt an Tisch 2.) Schauen Sie sich die Tischnummern genau an.

Der Spieler mit der geringsten Anzahl von Blättern geht an den nächstniedrigeren Tisch. (Zum Beispiel geht der Verlierer von Tisch 3 an Tisch 2.)

Die anderen Spieler bleiben, wo sie sind.

Die Tische mit den höchsten und niedrigsten Zahlen (Tisch 1 und 10) bilden die Ausnahme. Der Spieler des letzten Tisches, der verliert, bleibt an diesem Tisch, ebenso der Gewinner des letzten Tisches.

Bei einem Unentschieden entscheidet die alphabetische Reihenfolge der Vornamen der Spieler.



Anhang 3 Diskussionsleitfaden

Phase 1: Beschreibung

Sie können mit den Worten beginnen: "Bevor wir mit der Analyse des Erlebnisses beginnen, werden wir zunächst erfahren, was Sie während des Spiels gefühlt haben: Frustration, Freude, Traurigkeit, Stolz usw."

- Was haben Sie während des Spiels gedacht oder gefühlt?
- Was waren Ihre größten Frustrationen und / oder Erfolge während des Spiels?

Die Frage, ob verschiedene Gruppen unterschiedliche Versionen von "Five Tricks" erhalten haben, wird aufkommen. Wenn diese Frage früh auftaucht, sollten Sie sie anerkennen, aber kein Thema daraus machen; fragen Sie nach anderen Frustrationen, Erfolgen usw. Fragen Sie aber nach einer Weile, wie viele der Teilnehmer glauben, dass es verschiedene Versionen gab. Fragen Sie dann diejenigen, die das nicht glauben (oder die sich nicht sicher sind), was sonst noch vorgefallen sein könnte. Bestätigen Sie schließlich die Wahrheit, aber nicht bevor es ausreichend Gelegenheit für alternative Erklärungen gegeben hat. Helfen Sie ihnen zu verstehen, dass jede Person die wenigen Unstimmigkeiten sehr unterschiedlich interpretiert hat und dass dies zu großer Bestürzung, Frustration, Unsicherheit, Misstrauen usw. geführt hat.

Phase 2: Analyse

Bei Barnga traten mehrere große Probleme auf. Sie können diese schnell zusammenfassen.

- Während des Spiels gaben alle ihr Bestes, aber jede Gruppe agierte auf der Grundlage anderer Umstände und Spielregeln.
- Viele entdeckten oder vermuteten, dass die Regeln unterschiedlich waren, wussten aber nicht immer, wie sie die Unterschiede überbrücken konnten.
- Selbst wenn die Menschen wussten, dass die Regeln unterschiedlich waren, wussten sie nicht immer, was

sie tun sollten, um die Unterschiede zu überbrücken

- Die Kommunikation mit den anderen ist schwierig, sie erfordert Sensibilität und Kreativität.
- Die obigen Aussagen gelten auch dann, wenn fast alles gleich ist und die Unterschiede sehr gering oder verborgen sind. Wenn die Unterschiede sehr gering oder verborgen sind, kann es sogar noch schwieriger sein, sie zu überbrücken, als wenn sie zahlreich und offensichtlich sind.
- Trotz vieler Gemeinsamkeiten gibt es auch Unterschiede in der Art und Weise, wie Menschen Dinge tun. Um in einer Gruppe effektiv arbeiten zu können, muss man diese Unterschiede verstehen und miteinander in Einklang bringen.

Fragen, die Sie den Teilnehmern stellen können:

- Welche konkreten Situationen aus dem wirklichen Leben werden in Barnga simuliert?
- Haben Sie jemals eine Erfahrung gemacht, bei der es einen "Regelunterschied" gab, von dem Sie nichts wussten?
- Wie hat sich Ihre Sicht der Dinge verändert, als Sie sich des Unterschieds bewusst wurden? Wie hätten Sie rückblickend mit der Situation anders umgehen können?
- Gibt es irgendwelche Ähnlichkeiten zwischen den Turnierregeln in Barnga und den "Bewegungsregeln" im wirklichen Leben?
- Wählen Sie ein paar der Situationen aus. Was sind die Ursachen für die Probleme, die sie aufwerfen?
- Was sagt die Spielerfahrung darüber aus, was Sie tun sollten, wenn Sie sich in der realen Welt in dieser Situation befinden? (Versuchen Sie sich daran zu erinnern, was Sie während des Spiels getan haben, das "funktioniert" hat)
- Was ist das Wichtigste, das Sie aus dem Spiel Barnga gelernt haben?



Anhang 4 - Praktische Beispiele für 8 europäische Schlüsselkompetenzen

Siehe nächste Seite

LESE- UND SCHREIBKOMPETENZ	FREMDSPRACHLICHE KOMPETENZ	PERSÖNLICHE, SOZIALE UND LERNKOMPETENZ	BÜRGERKOMPETENZ
AUSDRÜCKEN	AUSDRÜCKEN	LERNPROZESS	BÜRGERSCHAFTLICHES ENGAGEMENT
+ Ideen ausdrücken.	+ Sich in Alltagssituationen ausdrücken.	+ Bereitschaft, neue Dinge zu lernen und sich zu verbessern.	+ Verständnis für den Wert der Stimmabgabe.
++ Sie können sich in Vorstellungsgesprächen klar und effizient ausdrücken.	++ Fragen an andere STELLEN.	++ Suche nach neuen Lernressourcen; Lernen durch Handeln; Aus verschiedenen Fehlern lernen.	++ Politisches Bewusstsein und Teilnahme an Wahlen.
+++ Informelles und formelles Feedback im Rahmen von Sitzungen zu einem bestimmten Themenbereich oder zu einem Thema.	+++ Mit Kunden verhandeln, sich in einem Arbeitsumfeld professionell ausdrücken.	+++ Selbstbestimmt lernen; sich einer neuen und herausfordernden Umgebung stellen, Kritisches Denken.	+++ Unterstützt die Solidaritätsaktion.
++++ In einer Konferenz eine Rede halten, argumentieren und debattieren.	++++ Eine Rede halten; in einer Konferenz argumentieren und debattieren.	++++ Wissen, um zu analysieren, welche Art des Lernens am besten zu Ihnen passt.	++++ Solidaritätsaktionen durchführen, die der Gemeinschaft zugutekommen.
SCHREIBEN	SCHREIBEN	PROBLEMBEHEBUNG	NACHHALTIGKEIT
+ Eine E-Mail oder einen offiziellen Brief schreiben. Eine Präsentation entwickeln und halten, in der eine Theorie oder Idee vorgestellt wird.	+ Eine E-Mail schreiben.	+ Ein Problem identifizieren.	+ Sich der Bedeutung der Mülltrennung bewusst sein.
++ Ein Bewerbungsformular ohne grammatikalische Fehler schreiben.	++ Ohne grammatikalische Fehler schreiben.	++ In neuen Situationen nicht in Panik verfallen, sondern das Problem aufschlüsseln und die Risiken abschätzen.	++ Die Mülltrennung in seinem täglichen Leben umsetzen.
+++ Eines Projektberichts in einem professionellen Kontext verfassen.	+++ Eines Projektberichts in einem professionellen Kontext verfassen.	+++ Transfer der verschiedenen Kompetenzen in verschiedenen Bereichen, Identifizierung von Veränderungen und Vorschlägen neuer Lösungen.	+++ Umsetzung und Sensibilisierung anderer für die Abfalltrennung.
++++ Zusammenfassung, Synthese und Verfassen einer These.	++++ Zusammenfassen und Synthetisieren, Schreiben einer fehlerfreien Arbeit.	++++ In unerwarteten Situationen mit dem Druck umgehen und die am besten geeignete Lösung anwenden.	++++ Konkrete Maßnahmen durchführen und andere in die Abfalltrennung einbeziehen.
VERSTEHEN	VERSTEHEN	KONFLIKTMANAGEMENT	EU-BÜRGERSCHAFT
+ Andere verstehen und ihnen zuhören. In der Lage sein, eine Theorie oder Idee zu interpretieren und mit Gleichaltrigen in einen Dialog darüber zu treten.	+ Andere verstehen und ihnen zuhören.	+ Eine Konfliktsituation verstehen.	+ Das Konzept der Unionsbürgerschaft verstehen.
++ Verstehen, welche Sprachebenen zu verwenden sind.	++ Einen Muttersprachler verstehen.	++ Fähigkeit, in einer Konfliktsituation nicht in Panik zu geraten.	++ Aktive Nutzung Seiner Rechte als EU-Bürger (Wählen, Reisen, Arbeiten im Ausland, konsularischer Schutz ...).
+++ Verständnis für die Gefühle und Meinungen der Menschen.	+++ Wissen, auf welchem Niveau Sie sich in einem beruflichen Kontext ausdrücken müssen.	+++ Die verschiedenen Konfliktsituationen verstehen und auf sie reagieren können.	+++ Anderen erklären, was EU-Bürgerschaft bedeutet.
++++ Nonverbale Kommunikation verstehen.	++++ Übersetzen und Dolmetschen in einer Fremdsprache.	++++ Verstehen, wie man Meinungsverschiedenheiten auf konstruktive Weise löst.	++++ Eine vertiefte Unionsbürgerschaft widerspiegeln und fördern.

KULTURBEWUSSTSEIN UND KULTURELLE AUSDRUCKSFÄHIGKEIT	UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZ	MATHEMATISCHE KOMPETENZ UND KOMPETENZ IN NATURWISSENSCHAFTEN,	DIGITALE KOMPETENZ
KULTURELLER UNTERSCHIED	METHODE UND SINN DER ORGANISATION	BUDGET	EINSATZ VON BÜROAUTOMATION
+ Über andere Kulturen wissen.	+ Organisation der täglichen Arbeit, Erledigung von Aufgaben.	+ Sein persönliches Budget berechnen.	+ Erstellung von Inhalten (Dokumente, Präsentationen, Tabellenkalkulationen).
++ Von anderen Kulturen lernen.	++ Arbeitsmethoden haben, Fristen einhalten.	++ Das Budget für eine Aktion planen.	++ Formatierung des Inhalts.
+++ Über den multikulturellen Schock wissen.	+++ Fähigkeit zur Synthese und zur Prioritätensetzung bei der Arbeit.	+++ Überwachung und Verwaltung des Budgets.	+++ Extrahieren von Informationen zur Erstellung dynamischer Inhalte (Grafiken und Tabellen aus einem Arbeitsblatt usw.).
++++ Soziale und kulturelle Unterschiede nutzen, um neue Ideen zu entwickeln und sowohl die Innovation als auch die Qualität der Arbeit.	++++ Entwicklung und Umsetzung von Organisationsaufgaben.	++++ Den Saldo melden.	++++ Automatisierung von Aufgaben mit dem Makrorecorder und Visual Basic.
TOLERANZ UND RESPEKT	DIE INITIATIVE ERGREIFEN	EXCEL	DIGITALE ANWENDUNGEN UND LÖSUNGEN
+ Die verschiedenen Nationalitäten respektieren.	+ Eine Idee haben: neue Ideen entwickeln.	+ Die Zahlen eingeben und einfache Berechnungen durchführen.	+ Eine E-Mail senden.
++ Wertschätzung für andere Kulturen.	++ Analyse: kritisches Denken und die Fähigkeit, den Kontext zu analysieren.	++ Diagramme/Grafiken erstellen.	++ Ein Anschreiben schreiben.
+++ Tolerant sein. Anpassung an unterschiedliche Bräuche in unterschiedlichen Kontexten.	+++ Vorbereitung einer Initiative, um von der Idee zur Aktion zu gelangen.	+++ Formeln verwenden, um Statistiken zu erstellen.	+++ Die sozialen Netzwerke nutzen, um sich zu bewerben und nach einem Job zu suchen.
++++ Akzeptieren, dass es keine Kultur gibt, die besser ist als eine andere.	++++ Eine neue Initiative starten.	++++ Makros verwenden.	++++ Seinen eigenen Lebenslauf mit einer Software zur Inhaltserstellung erstellen (Photoshop, InDesign, Canva).
INTERAKTION MIT ANDEREN	TEAMARBEIT	BERECHNUNG	WEB
+ Wissen, wie man zusammenlebt.	+ Respekt vor der Arbeit in einer Gruppe.	+ Ohne Taschenrechner rechnen können.	+ Zugang und Nutzung einer Website.
++ Sich andere Meinungen anhören.	++ Fähigkeit zur Zusammenarbeit und zum Vertrauen in Kollegen.	++ Verstehen, wie man mit Zahlen und anderen mathematischen Konzepten umgeht.	++ Eine Website verwalten.
+++ Aufgeschlossen auf andere Ideen und Werte reagieren.	+++ Die Fristen einhalten und effizient mit der Gruppe zusammenarbeiten.	+++ Nachweis der Fähigkeit, mit Zahlen und anderen mathematischen Konzepten zu rechnen.	+++ Eine neue Website mit WordPress oder vorhandenen Vorlagen erstellen.
++++ Andere Ideen und Werte willkommen heißen, um sich selbst und seine eigene Kultur zu bereichern.	++++ Ein Team leiten, beaufsichtigen und delegieren.	++++ Nachweis der Fähigkeit, wissenschaftliche Argumente zu bewerten.	++++ Eine Website von Grund auf mit der Programmiersprache erstellen.

ADICE

42 rue Charles Quint
59100 Roubaix, Frankreich
T. 03 20 11 22 68
Website: www.adice.asso.fr
E-Mail-Adresse: adice@adice.asso.fr

EPN GERMANY

Anger 12
Zweiter Stock
99084 Erfurt, Deutschland
T. +49 (0) 361 213 479 61
Website: www.epngermany.com
E-Mail-Adresse: epn@epngermany.com

MERSEYSIDE EXPANDING HORIZONS

Das alte Sekundarschulzentrum, Mill Lane - Alter Schwan Dritter Stock
L13 5TF Liverpool, England, Vereinigtes Königreich
T. 00 44 0151 330 0552
Website: www.expandinghorizons.co.uk
E-Mail-Adresse: info@expandinghorizons.co.uk

MTÜ JOHANNES MIHKELSONI KESKUS

Riia 13-23
51010 Tartu, Estland
T. 00 372 7300544
Website: www.jmk.ee
E-Mail-Adresse : jmk@jmk.ee

Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



merseyside
**EXPANDING
HORIZONS**

JMK JOHANNES
MIHKELSONI
KESKUS

