

Innovationslabore zur Kompetenzentwicklung speziell für pädagogische Lehrkräfte  
und Menschen mit besonderem Förderungsbedarf

Projektnummer: 2014-1-PL01-KA202-003428

## SZENARIO

### Basisinformationen

<b>Institution</b>	CJD Maximiliansau ,Germany
<b>Datum</b>	28.02.2017
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche zwischen 18 und 23 Jahren mit besonderem Förderbedarf und psychischen Problemen, die an einer berufsvorbereitenden Maßnahme teilnehmen.
<b>Anzahl der Teilnehmer</b>	9
<b>Inwiefern weisen die Mitglieder der Zielgruppe besonderen Förderungsbedarf/ Einschränkungen auf?</b>	Die Zielgruppe besteht aus Jugendlichen mit psychischen Problemen: z.B. Jugendliche mit Depressionen, Autismus, Aufmerksamkeitsdefizit / Hyperaktivitätssyndrom (ADHS) oder Lernschwierigkeiten. Die Gruppe wird für die Berufsausbildung mit Lehrern, Sozialpädagogen und Psychologen vorbereitet; Der Kurs dauert 11 Monate. Das Ziel ist ein Ausbildungsplatz oder Arbeitsplatz.
<b>Kurze Begründung, warum diese Gruppe das Szenario nutzen wird und welche Vorteile sich aus der Benutzung des i-Labs ergeben sollen.</b>	<p>Das i-Lab bietet viel Abwechslung:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die vertraute Umgebung wird verlassen eine neue Lernumgebung entdeckt.</li> <li>2. Es wird mit verschiedenen Methoden gelernt, die genau für die Gruppe passen.</li> <li>3. Das Catering ist auch wichtig und etwas Besonderes für die Teilnehmer (Jugendliche).</li> </ol> <p>Wichtig ist die Anonymität: Viele haben Angst, ausgelacht zu werden und haben schon schlechte Erfahrungen damit gemacht. Und schließlich macht die Arbeit mit der Software VBS auf dem Computer Spaß!</p>

### Eine kurze Präsentation des i-Labs

<b>Was ist das i-Lab?</b>	Das i-Lab – „Innovationslabor“ - ist ein inspirierendes Lernumfeld, in dem Menschen zusammen kommen und zum kreativen Denken und Handeln angeregt werden können. Die Umgebung ist geprägt durch eine außergewöhnliche Ausstattung und verfügt über eine Vielfalt an Multimedia.
---------------------------	---

<b>Beschreibung und Charakteristika des i-Labs</b>	<p>Das CJD Maximiliansau nutzt zwei Räume für das i-Lab (80 qm Arbeits- und Entspannungsbereich / 60 qm - Computerlaborsystem) und eine kleine Küche. Das CJD Maximiliansau liegt in der Nähe des Rheins. Dies hat uns inspiriert, die Themen Natur, Wasser und Schifffahrt für unser I-Labor zu übernehmen. Bei der Gestaltung des i-Labs haben wir mit verschiedenen Abteilungen unserer Institution zusammengearbeitet. Der Innenraum wurde von Studierenden der Ergotherapie und ihren Lehrern (Pädagogen und Psychologen) geplant. Die Wandgestaltung und die Möbel wurden von unseren Auszubildenden gemacht.</p>
<b>Was ist die VBS-Software und warum ist sie so wichtig?</b>	<p>Diese spezielle Software wurde entworfen, um Gruppenarbeit zu organisieren und zu unterstützen, einschließlich der Unterstützung für den Brainstorming-Prozess. Die Software ermöglicht eine Optimierung des Brainstorming-Prozesses wie folgt: Sammeln und Aufnehmen von Teilnehmern Ideen, Gruppierung der Ideen, Abstimmung und Diskussion sowie die Auswahl der wichtigsten Ideen. Der Report wird automatisch generiert. Abhängig von den Umständen ist die Anonymität für die Teilnehmer oder die personalisierte Sitzung möglich.</p>

**Szenario:**

<b>Szenario Nr.</b>	DE-001
<b>Titel des Szenarios</b>	Was bedeutet für dich Mobbing?
<b>Kompetenzbereich</b>	Stärkung der sozialen und persönlichen Kompetenzen
<b>Beschreibung des Szenarios</b>	<p>1. Übung</p> <p>Jeder Teilnehmer fügt ein Wort hinzu, so dass am Ende ein Satz entsteht. Die Übung könnte beispielsweise so aussehen:</p> <p>Person 1: "Heute ..."  Person 2: "Heute habe ..."  Person 3: "Heute habe ich ..."  Person 4: "Heute habe ich einen ..."</p> <p>Es war amüsant zu hören, was "Geschichten" in dieser Konzentrationsübung gesponnen wurden. Diese Übung stärkt und fördert nicht nur und fordert Konzentration, sondern fördert auch kreatives Denken und die Gedächtnisleistung.</p> <p>2. Übung</p> <p>Entspannungsübung "zwei Minuten":</p> <p>Der Name ist auch Programm: Die Übung dauert zwei Minuten und soll auch den "Kopf freimachen". Die Übung geht so:</p>



	<p>Halten Sie Ihre Hände vor Ihrem Gesicht und schließen Sie dann die Augen. Denken Sie daran, etwas Schönes zum Beispiel Ihre letzten Urlaub oder andere Veranstaltungen und Erfahrungen, die positive Emotionen in Ihnen wecken.</p> <p>Atmen Sie tief ein, damit die Bauchbögen (Magenatmung). Stoppen Sie die Luft und atmen Sie langsam aus. Wiederholen Sie das Ganze etwa fünfmal. Jetzt, nachdem du deine Denkweise "angenehm" ausgerichtet hast und die Atmung leiser geworden ist, zieh Grimassen hinter deine Hände.</p> <p>Nach ein paar Grimassen kannst du deinen Hals noch kneten. Sogar im Nacken des Halses, betonen sich oft Spannungen während der Spannung. Durch diese Übung werden gestresste Gesichtsmuskelteile entlastet und diese Entspannung wirkt sich auch positiv auf den Rest des Körpers aus.</p>
--	---

**Didaktischer Prozess:**

<b>Ziele</b>	Die Teilnehmer sollen ihre Erfahrungen mit Mobbing beschreiben und nach Lösungen suchen. Sie bemerken auch, dass andere die gleichen Erfahrungen mit Mobbing haben oder Mobbing anders wahrnehmen. Ziel ist es, Mobbing zu reduzieren oder am besten stärken zu entwickeln.
<b>Kurzbeschreibung des didaktischen Prozesses</b>	Die Teilnehmer lernen mit Kopf, Herz und Hand nach Heinrich Pestalozzi. Der Fokus liegt hier auf den Gefühlen, wie sie entstehen; die Teilnehmer sollen eine bewusstsein dafür entwickeln, wie sie entstehen und wie sie darauf reagieren können.
<b>Methoden</b>	<p>Rollenspiel</p> <p>Drei Personen unterhalten sich. Eine vierte Person betritt den Raum und die anderen hören sofort auf zu reden.</p> <p>Die Akteure berichten über ihre Gedanken und Gefühle; die anderen Zuschauer bewerten auch das Rollenspiel aus ihrer Perspektive.</p> <p>Jeder von ihnen überlegt sich, warum die drei sich so verhalten und wie es der vierten Person ergeht. Gemeinsam sollen Lösungen gefunden werden.</p>
<b>Funktionen der didaktischen Methoden</b>	In dem Rollenspiel erleben die Teilnehmer wie Mobbing wirkt und welche Methoden für Mobbing eingesetzt werden.

**Bei der Durchführung des Szenarios verwendete Methoden und Materialien:**

<b>Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)</b>	<p>Die Gruppe arbeitet seit sechs Monaten von Montag bis Freitag zusammen. Die Teilnehmer waren für drei Tage auf einem Ausflug zusammen, machten Kunstunterricht, stellen ihre Bilder aus und arbeiteten mit Hilfe von Radiojournalisten und einem Schauspieler an einem Hörspielprojekt. Aus diesem Grund sind keine besonderen Methoden erforderlich, um ihre Hemmungen zu überwinden.</p> <p>Die Teilnehmer möchten dennoch ihre Ideen anonym formulieren, weil sie Angst vor schlechten Kommentaren haben.</p> <p>Fazit: Die Gruppe braucht keine speziellen Eisbrecher dennoch braucht sie</p>
--	--



	<p>Methoden, die es ermöglichen ihre Probleme für den Augenblick zu vergessen, damit sie sich ganz auf das Brainstorming konzentrieren können.</p> <p>Spiel der Ameisen</p> <p>1. Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Spieler wählt einen Stuhl, platziert ihn irgendwo im Raum und sitzt darauf.</li> <li>- Ein ausgewählter Spieler verlässt seinen Stuhl und stellt sich in die Kreismitte.</li> </ul> <p>2. Das Spiel beginnt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Auserwählte bewegt sich langsam zurück zu seinem Stuhl (Schritt für Schritt) oder einem anderen freien Stuhl.</li> <li>- Das Ziel des anderen Spielers ist es, den gewählten Spieler daran zu hindern, einen unbesetzten Stuhl zu erreichen, indem er sich auf den freien Stuhl setzt. (der Auserwählte darf nicht laufen oder sich zu schnell bewegen)</li> </ul> <p>Das Spiel ist einfach zu spielen, es wird zu einer unterhaltsamen und aufregenden Übung, die Konzentration und strategische Zusammenarbeit erfordert.</p> <p>Wichtig: Spiel es, erklärst es nicht! Und: die „Ameise“ findet garantiert einen freien Stuhl!</p> <p>Hab einfach Spaß!</p>
<p><b>Materialien (was benötigt wird)</b></p>	<p>Pin-Boards, lustige pädagogische Spielzeug zur Verbesserung der Kreativität, zum Beispiel geometrische Montageblöcke, kleine Puzzles, Rainbow Color Magnete Construction Toys, Spielzeuge zum Bauen</p>
<p><b>Andere Techniken (Titel, Kurzbeschreibung, Link, Empfehlung)</b></p>	<p>Die Teilnehmer sollen sich in Zukunft eigenständige Ziele setzen Die Teilnehmer stärken ihre Persönlichkeit</p>

**VORTEILE FÜR DIE TEILNEHMER**

<p><b>Individuelles Arbeiten (Kurzbeschreibung)</b></p>	<p>Realisierung, dass seine Änderung der Situation immer möglich ist.</p> <p>Realisierung, dass man Opfer und Täter zugleich sein kann.</p>
<p><b>Arbeiten in der Gruppe (Kurzbeschreibung)</b></p>	<p>Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Problemen Gruppe entwickelt Ideen Gruppe ist mit dem Thema beschäftigt, hat Respekt für einander</p>

**ERFOLGE**

<b>Erreichte Ziele</b>	Die Teilnehmer sollen sich in Zukunft eigenständige Ziele setzen Die Teilnehmer stärken ihre Persönlichkeit
<b>Verlaufsplan (falls genutzt)</b>	

**The scenario is the result of the project:**

***Innovation Laboratories in the Development of Competences of Special Pedagogy Teachers  
and People with Special Educational Needs***

Project implement in "Erasmus +" program

Action KA2 – Cooperation for Innovation and the exchange of good practices

Strategic Partnership for vocational and education training

Project No: 2014-1-PL01-KA202-003428

**The European Commission and Polish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.**