

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

Projektnummer: 2014-1-PL01-KA202-003428

SZENARIO

Basisinformationen

Institution	CJD Maximiliansau ,Germany
Datum	29.04.2017
Zielgruppe	Jugendliche mit besonderem Förderbedarf und psychischen Problemen
Anzahl der Teilnehmer	4
Inwiefern weisen die Mitglieder der Zielgruppe besonderen Förderungsbedarf/ Einschränkungen auf?	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 6 Monate. Das Ziel ist ein Ausbildungsplatz oder Arbeitsplatz.
Kurze Begründung, warum diese Gruppe das Szenario nutzen wird und welche Vorteile sich aus der Benutzung des i-Labs ergeben sollen.	<p>Das i-Lab bietet viel Abwechslung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. verlassen Sie die vertraute Umgebung und entdecken Sie eine neue Lernumgebung. 2. Lernen Sie mit verschiedenen Methoden, die genau für die Gruppe passen. 3. Das Catering ist auch wichtig und etwas Besonderes für die Teilnehmer. <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

Was ist das i-Lab?	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.
Beschreibung und Charakteristika des i-Labs	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 desi-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.
Was ist die VBS-Software und warum ist sie so wichtig?	<p>Diese spezielle Software wurde entworfen, um Gruppenarbeit zu organisieren und zu unterstützen, einschließlich der Unterstützung für den Brainstorming-Prozess.</p> <p>Die Software ermöglicht eine Optimierung des Brainstorming-Przesses 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:

Szenario Nr.	DE-002
Titel des Szenarios	Was empfindest du als Schwäche?
Kompetenzbereich	Personale Kompetenzen
Beschreibung des Szenarios	<p>Die Grundlage des Szenarios ist eine Kompetenzanalyse, was bedeutet, dass die Teilnehmer bereits im Hinblick auf ihre persönlichen, beruflichen, methodischen, sozialen, kognitiven und schulischen Kompetenzen getestet wurden. Darüber hinaus wurden Gespräche und Beobachtungen im Hinblick auf mögliche Förderbedarfe ausgewertet und dokumentiert. Der Schwerpunkt dieser Gruppe liegt auf der Entwicklung der persönlichen und sozialen Fähigkeiten.</p> <p>Viele haben ein geringes Selbstwertgefühl und glauben, dass sie nichts erreichen können und viel falsch machen. Aber was ist Schwäche nach ihrer Meinung und wie kann es reduziert werden?</p> <p>Die Teilnehmer beschreiben zuerst, was für sie „Schwäche“ bedeutet. Dann wird über die gesammelten Ideen nach ihrer Wichtigkeit abgestimmt, über die Ideen diskutiert und an Beispielen erklärt, um schließlich in der Gruppen nach Lösungen zu suchen.</p> <p>Zum Beispiel: Wie gelingt es mir, pünktlich zu sein? Antworten: Wann ist Verspätung ein Problem, wie kann ich das Problem lösen?</p>

Didaktischer Prozess:

Ziele	Ziel ist es, dass die Teilnehmer ihre Schwächen beschreiben und nach Lösungen suchen. Zudem erfahren sie, dass auch andere die gleichen Schwächen haben oder Schwächen anders bewerten.
Kurzbeschreibung des	1. Geben und nehmen Sie Beratung und Orientierung "Ich weiß was ich kann und was ich tun kann"



didaktischen Prozesses	<p>muss arbeiten. Ich bekomme Feedback und Beratung. Ich habe mir neue Ziele gesetzt. "</p> <p>2. Stärkung und Erweiterung der Kompetenzen "Ich arbeite an meinen Zielen und bekomme Unterstützung. Ich nutze meine Kenntnisse und Fähigkeiten auch in neuen Situationen für mich. Ich teste und festige, was ich gelernt habe "</p> <p>3. Lernen, das Gleichgewicht zu erreichen und zu reflektieren "Ich weiß, welche Ziele ich erreicht habe und wo ich stehe. Ich halte fest an dem, was ich tue ich und lege meine Vorschläge für weitere Aktivitäten vor. "</p>
Methoden	Warm-up, Cartoon, virtuelles Brainstorming, unterschiedliche Fragetechniken
Funktionen der didaktischen Methoden	Beim Warm-up lernen die Teilnehmer, dass Fehler nicht unbedingt negative sind, sondern manchmal sogar hilfreich und wünschenswert. Die Übung lebt von Fehlern und macht viel Spaß.

Bei der Durchführung des Szenarios verwendete Methoden und Materialien:

Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)	<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Grundlage für das Spiel sind die drei Wörter „Wachsmaske“, „Whiskymixer“ und „Messwechsel“.</p> <p>Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis, während die Spielleitung drei Begriffe erklärt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Whiskymixer“ wird im Uhrzeigersinn von Person zu Person weitergegeben. • „Wachsmaske“ wird gegen den Uhrzeigersinn • „Messwechsel“ bedeutet Richtungswechsel. <p>Eine Person beginnt mit dem Wort „Whiskymixer“, das nun schnellstmöglich herumwandern soll. Sagt ein/e Spieler*in „Messwechsel“, wird die Richtung gewechselt und das Wort „Wachsmaske“ weitergegeben.</p> <p>Es geht um die Geschwindigkeit: Wenn jemand zögert, sich verhaspelt oder lacht, muss er/sie einmal um die Gruppe im Kreis laufen.</p>
Materialien (was benötigt wird)	Pin-Boards, lustige pädagogische Spielzeug zur Verbesserung der Kreativität, zum Beispiel geometrische Montageblöcke, kleine Puzzles, Rainbow Color Magnete Construction Toys, Spielzeuge zum Bauen
Andere Techniken (Titel, Kurzbeschreibung, Link, Empfehlung)	

VORTEILE FÜR DIE TEILNEHMER

Individuelles Arbeiten (Kurzbeschreibung)	erkennen, dass ein Wandel möglich ist eigenen Schwäche relieren feststellen, dass Schwächen zu Stärken führen können
Arbeiten in der Gruppe (Kurzbeschreibung)	Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Problemen Gruppe entwickelt Ideen Gruppe ist mit dem Thema beschäftigt, hat Respekt für einander

ERFOLGE

Erreichte Ziele	Die Teilnehmer erreichen mehr Chancengleichheit Die Teilnehmer sollten in Zukunft eigenständige Ziele setzen
Verlaufsplan (falls genutzt)	

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.