

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>	18.11.2016
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche mit besonderem Förderbedarf und psychischen Problemen
<b>Anzahl der Teilnehmer</b>	8
<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 6 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>	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.
<b>Was ist die VBS-Software und warum ist sie so wichtig?</b>	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.

**Szenario:**

<b>Szenario Nr.</b>	DE-003
<b>Titel des Szenarios</b>	Was will ich in zehn Jahren machen?
<b>Kompetenzbereich</b>	Stärkung persönlichen Kompetenzen
<b>Beschreibung des Szenarios</b>	<p>Die Grundlage des Szenarios ist eine Kompetenzanalyse, was bedeutet, dass die Teilnehmer zunächst hinsichtlich ihrer persönlichen, beruflichen, methodischen, sozialen, kognitiven und schulischen Kompetenzen getestet werden. Darüber hinaus werden Einzelgespräche geführt und Beobachtungen ausgewertet.</p> <p>Der Schwerpunkt dieser Gruppe liegt auf der Förderung persönlicher und sozialer Kompetenzen.</p> <p>Aus den Einzelgesprächen und Äußerungen der Teilnehmer wird deutlich, dass sie häufig keine Perspektiven für ihr Leben sehen und teilweise auch Suizidgedanken haben, was sich auch teilweise beim Brainstorming widerspiegelt.</p> <p>Nun werden die geäußerten Punkte thematisiert und auch nicht ernstgemeinte Antworten besprochen.</p> <p>Ein Beispiel für ein Votum: Im meinem Haus wohnen und mich wohlfühlen.</p> <p>Fragen: Warum ist dieses Ziel so erstrebenswert und wie kann ich das Ziel erreichen?</p>

**Didaktischer Prozess:**

<b>Ziele</b>	Ziel ist es, dass die Teilnehmer Perspektiven und Ziele für ihre Zukunft beschreiben und Wege suchen, um ihre Ziele zu erreichen.
<b>Kurzbeschreibung des didaktischen Prozesses</b>	<p>1. Ziele setzen und anderen Orientierung geben</p> <p>"Ich weiß was ich kann und was ich tun kann muss ich auch machen. Ich bekomme Feedback und Beratung. Ich habe mir neue Ziele gesetzt. "</p> <p>2. Stärkung und Erweiterung der Kompetenzen</p> <p>"Ich arbeite an meinen Zielen und bekomme Unterstützung. Ich nutze meine Kenntnisse und Fähigkeiten auch in neuen Situationen für mich.</p>
<b>Methoden</b>	Ice breaker, virtual brainstorming, unterschiedliche Fragetechniken, Gruppenspiele
<b>Funktionen der didaktischen Methoden</b>	Der Schlüssel für den Erfolg der angewandten Übung liegt nicht in Anstrengung und Willenskraft; erforderlich sind innere Aufmerksamkeit, Einfühlungsvermögen und rhythmische Intelligenz, die gestärkt werden sollen. Zudem braucht die Gruppe auch Durchhaltevermögen, weil sie in der Regel mehrere Anläufe braucht, bis sie ihr Ziel erreicht.

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

<b>Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)</b>	<p>Die Gruppe arbeitet seit zwei 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 Methoden, die es ermöglichen ihre Probleme für den Augenblick zu vergessen, damit sie sich ganz auf das Brainstorming konzentrieren können.</p>
<b>Materialien (was benötigt wird)</b>	Pin-Boards, lustige pädagogische Spielzeug zur Verbesserung der Kreativität, zum Beispiel geometrische Montageblöcke, kleine Puzzles, Rainbow Color Magnete Construction Toys, Spielzeuge zum Bauen
<b>Andere Techniken (Titel, Kurzbeschreibung, Link, Empfehlung)</b>	

**VORTEILE FÜR DIE TEILNEHMER**

<b>Individuelles Arbeiten</b> <b>(Kurzbeschreibung)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erkennen, dass ein Wandel möglich ist</li> <li>• Hilfe annehmen und Hilfe geben</li> <li>• In Einzelgesprächen das Thema vertiefen und fortführen</li> </ul>
<b>Arbeiten in der Gruppe</b> <b>(Kurzbeschreibung)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Problemen</li> <li>• Gruppe entwickelt Ideen</li> <li>• Die Gruppe ist mit dem Thema beschäftigt, hat Respekt für einander</li> </ul>

**ERFOLGE**

<b>Erreichte Ziele</b>	Die Teilnehmer sollen sich realistische Ziele für ihre Zukunft setzen und Wege zur Zielerreichung erarbeiten und verfolgen
<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.**