

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>	02.05.2017
<b>Zielgruppe</b>	Lehrer an allgemeinbildenden Schulen
<b>Anzahl der Teilnehmer</b>	9
<b>Inwiefern weisen die Mitglieder der Zielgruppe besonderen Förderungsbedarf/ Einschränkungen auf?</b>	Die Zielgruppe besteht aus Lehrerin und Lehrer allgemeinbildender Schulen (Sekundarstufe II), die immer häufiger Schüler mit besonderem Förderbedarf unterrichten.
<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 ilab bietet viel Abwechslung:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Teilnehmer verlassen die vertraute Umgebung und entdecken eine neue Lernumgebung.</li> <li>2. Sie lernen mit verschiedenen Methoden, die genau für die Gruppe passen.</li> <li>3. Das Catering ist auch wichtig, erleichtert das Ankommen und ist Gelegenheit vorab ins Gespräch zu kommen und sich ein wenig kennenzulernen.</li> </ol> <p>Wichtig ist die Anonymität: Akademiker möchten sich nicht bloßstellen und haben mehr oft mehr Ängste vor peinlichen Situationen als Jugendliche. Und schließlich macht die Arbeit mit der Software VBS auf dem Computer Spaß und ist etwas Neues!</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 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.</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.</p> <p>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-004
<b>Titel des Szenarios</b>	Was macht den Praxistag zu einem Erfolg?
<b>Kompetenzbereich</b>	Stärkung der fachlichen Kompetenzen
<b>Beschreibung des Szenarios</b>	<p>Beschreibung des Szenarios:</p> <p>Nach der Vorstellung des i-labs durch den Moderator, lernen sich die Teilnehmer kennen (Ice-breaker); nun beginnt die Arbeit im „Labor“ mit dem „WBS“ und die Auswertung; nach einer kleiner Pause geht die Arbeit in den Gruppen mit anschließender Präsentation der Ergebnisse weiter. Das Szenario endet mit Feed-back zum i-lab und der Arbeit der Moderatoren.</p>

**Didaktischer Prozess:**

<b>Ziele</b>	<p>Didaktischer Prozess:</p> <p>Ziel ist es, dass die Teilnehmer die Praxistage so vorbereiten begleiten und auswerten, damit die Praxistage ein Erfolg werden.</p> <p>Der zweite Schwerpunkt liegt im Kennelernen und Anwenden des virtualbrainstorming und der Arbeit im i-lab. Die Lehrer dienen auch als Multiplikatoren, indem sie die Methode selbstständig anwenden.</p>
--------------	---

<b>Kurzbeschreibung des didaktischen Prozesses</b>	<p>1. Stärkung und Erweiterung der Kompetenzen</p> <p>Ich arbeite mit neuen Methoden in einer besonderen Lernumgebung und bekomme Unterstützung. Ich nutze meine Kenntnisse und Fähigkeiten auch in neuen Situationen für mich. Ich teste und festige, was ich gelernt habe und probiere es eigenständig mit einer Gruppe aus.</p> <p>2. Vom Lernenden zum Lehrenden</p> <p>Ich tausche meine Lehrerrolle in die Rolle des Lernenden. Ich halte fest an dem, was ich erreicht habe, versuche mich zu verbessern und lege meine Vorschläge für weitere Aktivitäten vor.</p>
<b>Methoden</b>	<p>Ice breaker, virtual brainstorming, unterschiedliche Fragetechniken, Gruppenarbeit</p>
<b>Funktionen der didaktischen Methoden</b>	<p>Die Teilnehmer werden durch dafür sensibilisiert, wie sie die Praxistage erfolgreicher gestalten können und welche Problematiken den Erfolg hemmen können. Die gefundenen Lösungen werden in die Praxis übertragen, angewendet und deren Erfolg überprüft.</p>

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

<b>Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)</b>	<p>Spielbeschreibung</p> <p>Das Spiel geht so ähnlich wie Kofferpacken, nur dass Bewegungsgesten gegeben werden. Der erste Teilnehmer beginnt und sagt: "Ich heiße ... und habe ein ... (Kopfschütteln, Fußtritt, Nase reiben, Handschütteln, verneinende Kopfbewegung, ...) mitgebracht". Zum jeweiligen Satz wird gleichzeitig die entsprechende Bewegung gemacht. Dann ist der Nächste an der Reihe, zeigt auf und spricht den Text des vorherigen Nachbarn nach: "Das ist ... (Name des Nachbarn) und er/sie hat ein ... (mitgebrachte Bewegung nennen und ausführen.) mitgebracht. Ich bin ... (eigener Name) und habe ein ... (eigene weitere Geste nennen und ausführen) mitgebracht." Das Spiel geht so weiter, indem die Namen, Gesten und Bewegungen der vorherigen Mitspieler jeweils genannt und gezeigt werden.</p>
<b>Materialien (was benötigt wird)</b>	<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>
<b>Andere Techniken (Titel, Kurzbeschreibung, Link, Empfehlung)</b>	

**VORTEILE FÜR DIE TEILNEHMER**

<b>Individuelles Arbeiten (Kurzbeschreibung)</b>	Erkennen, dass der Erfolg der Praxistage viele Gründe und Hemmnisse hat und der Lehrer viele Möglichkeiten hat, die Praxistage zu einem Erfolg zu machen. Das „WBS“ und das i-lab als wirkungsvolle Methode/Lernraum kennenlernen und anwenden.
<b>Arbeiten in der Gruppe (Kurzbeschreibung)</b>	Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Schwierigkeiten in Bezug auf die Praxistage, erleben aber Probleme bei den Praxistagen unterschiedlich. Die Gruppe entwickelt Ideen, um die Praxistage erfolgreicher zu gestalten, ist mit dem Thema beschäftigt, hat Verständnis für einander und unterstützt sich gegenseitig

**ERFOLGE**

<b>Erreichte Ziele</b>	Die Teilnehmer erreichen bessere Ergebnisse bei den Praxistagen. Die Teilnehmer lernen neue Methoden kennen und werden selbst zu Moderatoren.
<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.**