

Innovationslabore zur Kompetenzentwicklung  
 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>	30.06.2017
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche mit besonderem Förderbedarf und psychischen Problemen
<b>Anzahl der Teilnehmer</b>	6
<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-005
<b>Titel des Szenarios</b>	Kommunikation ist wichtig, weil ...
<b>Kompetenzbereich</b>	Stärkung der sozialen Kompetenzen
<b>Beschreibung des Szenarios</b>	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, wobei besonders die Gespräche aufschlussreich sind. Der Schwerpunkt dieser Gruppe liegt auf der Entwicklung der persönlichen und sozialen Fähigkeiten. Die Bedeutung von Kommunikation steht außer Frage. Die Teilnehmer leiden häufig darunter viel zu wenig zu kommunizieren oder Äußerungen anders zu interpretieren als sie gemeint sind. Das Szenario soll das Bewusstsein für die Bedeutung von Kommunikation schärfen und Methoden aufzeigen, wie man besser kommunizieren kann.

**Didaktischer Prozess:**

<b>Ziele</b>	Didaktischer Prozess: Ziel ist es, dass die Teilnehmer Probleme und Chancen der Kommunikation erkennen und Methoden für eine bessere Kommunikation erproben.
<b>Kurzbeschreibung des didaktischen Prozesses</b>	1. 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

	<p>habe "</p> <p>2. Lernen, Ziele 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>
<b>Methoden</b>	Ice breaker, Schaubild (Eisbergmodell),virtual brainstorming, unterschiedliche Fragetechniken,
<b>Funktionen der didaktischen Methoden</b>	Durch die Eingangsgeschichte wird verdeutlicht welche „lebensnotwendige“ Bedeutung Kommunikation hat und die Teilnehmer verbessern ihre Kommunikation durch Übungen, indem sie beispielsweise Texte oder Gespräche umformulieren und so die Wirkung erkennen; das gilt ebenso für die Körpersprache.

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

<b>Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)</b>	<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Wanderndes Klatschen</p> <p>Dies ist ein ruhiges Aufmerksamkeitsspiel ohne Verlierer</p> <p>Ziel:</p> <p>gemeinsamen Rhythmus finden, Gruppengefühl stärken</p> <p>Dauer:</p> <p>5–10 Minuten</p> <p>So geht es:</p> <p>Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Jemand wendet sich einem Nachbarn zu und klatscht in die Hände. Der Nachbar hat sich inzwischen ebenfalls dem ersten zugewandt und klatscht zeitgleich in die Hände. Danach gibt er das Klatschen in die gleiche Richtung weiter – oder gibt es wieder zurück. Direkt nach dem Zurückgeben darf nicht noch einmal zurückgegeben werden. Das Spiel läuft gut und macht richtig Spaß, wenn ein gemeinsamer Rhythmus entstanden ist. Nach und nach kann dann das Tempo erhöht werden.</p> <p>Besondere Hinweise:</p> <p>Dieses Spiel ist miteinander, nicht gegeneinander; es geht dabei nicht darum, die anderen auszutricksen! Ziel ist der gemeinsame Rhythmus und das Gruppenerlebnis dabei.</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 (Kurzbeschreibung)</b>	erkennen, dass andere gleiche Probleme haben eigene Schwäche bei In der Kommunikation realisieren feststellen, dass Kommunikation auch lernbar ist
<b>Arbeiten in der Gruppe (Kurzbeschreibung)</b>	Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Problemen, erleben Konflikte aber unterschiedlich Die Gruppe entwickelt Ideen, um Konflikte zu vermeiden Gruppe ist mit dem Thema beschäftigt, hat Verständnis für einander und unterstützt sich gegenseitig

**ERFOLGE**

<b>Erreichte Ziele</b>	Die Teilnehmer erreichen besser ihr Ziele durch Kommunikation Die Teilnehmer sind in Zukunft sensibler für Kommunikationsprobleme
<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.**