

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>	28.07.2017
<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

	<p>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>
<p><b>Was ist die VBS-Software und warum ist sie so wichtig?</b></p>	<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:**

<p><b>Szenario Nr.</b></p>	<p>DE-006</p>
<p><b>Titel des Szenarios</b></p>	<p>Ein Konflikt ist für mich, wenn...</p>
<p><b>Kompetenzbereich</b></p>	<p>Stärkung der sozialen und persönlichen Kompetenzen</p>
<p><b>Beschreibung des Szenarios</b></p>	<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, wobei besonders die Gespräche aufschlussreich sind.</p> <p>Der Schwerpunkt dieser Gruppe liegt auf der Entwicklung der persönlichen und sozialen Fähigkeiten.</p> <p>Für die Jugendlichen sind neben privaten Konflikten insbesondere Konflikte, die während der Ausbildung auftreten können eine große Herausforderung und Belastung. Das Szenario soll Ursachen und Lösungen aufzeigen und Hilfen für den Alltag und die bevorstehende Ausbildung anbieten.</p>

**Didaktischer Prozess:**

<p><b>Ziele</b></p>	<p>Ziel ist es, dass die Teilnehmer ein tieferes Verständnis für Konflikte bekommen, indem die Bedürfnisse und Interessen aufgezeigt werden, die sich hinter Konflikten verbergen.</p> <p>Der zweite Schwerpunkt bilden mögliche Konflikte in der Berufsausbildung vorzubeugen, indem Ursachen erkannt werden und Lösungen die Konflikte entschärfen.</p>
---------------------	---

<b>Kurzbeschreibung des didaktischen Prozesses</b>	<p>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 habe "</p> <p>2. Lernen, Ziele zu erreichen und zu reflektieren "Ich weiß, welche Ziele ich erreichen kann und wo ich im Augenblick stehe. 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>	Ice breaker, Schaubild (Eisbergmodell), virtual brainstorming, unterschiedliche Fragetechniken, Lehrfilme
<b>Funktionen der didaktischen Methoden</b>	Die Teilnehmer werden durch das Schaubild mit der Eingangserklärung dafür sensibilisiert, dass Konflikte viele Ursachen haben, die unter der Oberfläche verborgen sind und der Konflikt häufig und das Resultat davon ist. Dadurch werden Konflikte anders wahrgenommen und Lösungen ermöglicht, die gemeinsam erarbeitet werden.

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

<b>Warm-up (Titel, Kurzbeschreibung, Link)</b>	<p>Die Gruppe kennt sich schon etwas, so dass man Aufwärmspiele einsetzen kann, die über das Kennenlernen hinausgehen. In diesem Spiel geht es darum zu erfahren, wie man mit seinen eigenen Gefühlen seine Mitmenschen positiv und negativ beeinflussen kann.</p> <p>„Taxi“ (2 Personen und 4 Stühle)</p> <p>Start: 2 Personen sprechen in der gleichen Gemütslage.</p> <p>Fortsetzung: Eine dritte Person setzt sich hinten hinein. Seine Gemütslage wird auf die anderen übertragen und gespielt. Nun kommt ein weiterer Mitfahrer dazu, der Fahrer steigt aus, der Beifahrer wird nun Fahrer, die dritte Person ist nun Beifahrer.</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 Konflikte verschiedenen Ursachen haben eigene Konflikte aushalten und nach Lösungen suchen feststellen, dass Konfliktbewältigung auch lernbar ist
--	--

<b>Arbeiten in der Gruppe (Kurzbeschreibung)</b>	<p>Die Teilnehmer sind nicht alleine mit ihren Problemen, erleben Konflikte aber unterschiedlich</p> <p>Die Gruppe entwickelt Ideen, um Konflikte zu vermeiden</p> <p>Gruppe ist mit dem Thema beschäftigt, hat Verständnis für einander und unterstützt sich gegenseitig</p>
--	---

**ERFOLGE**

<b>Erreichte Ziele</b>	<p>Die Teilnehmer erreichen besser ihr Ziele durch Konfliktbewältigung</p> <p>Die Teilnehmer sind in Zukunft sensibler in Konfliktsituationen</p>
<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.**