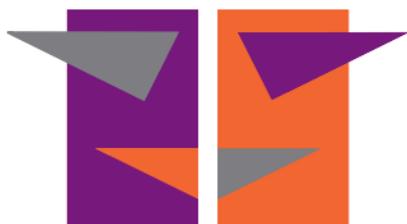


Train the Trainer Curriculum



**BEYOND
RETIREMENT**

A migrant integration resource

Projekttitel:

Beyond Retirement – A Migrant Integration Resource

Projekt-Akronym:

BRAMIR

Projektnummer:

2016-1-DE02-KA204-003275

Table of Contents

Einführung in das BRAMIR Train the Trainer Curriculum	4
Einleitung des BRAMIR Train the Trainer Curriculums	4
BRAMIR Train the Trainer Curriculum: Überblick	5
Ziele jedes Curriculum-Moduls	6
Zu verwendende Techniken und Methoden	6
BRAMIR Tutor Handbuch	7
Modul 1: Interkulturelles Bewusstsein, Verständnis und Kommunikation	10
Modul 2: Beziehungen und interpersonelle Fähigkeiten	19
Modul 5: Fähigkeiten in Kommunikation, Sprache and Gruppenarbeit	26
Unterschied zwischen Kooperatives Lernen und Gruppenarbeit -	31
Modul 8: Basis IT-Kenntnisse	34
Modul 8: Basis IT-Kenntnisse	37
Modul 8: Basis IT-Kenntnisse	39
BRAMIR Toolkit of Train the Trainer Resources	44
R.1.1	44
Speed Dating (Icebreaker)	44
Während des Speed Dating Spiels lernen sich Teilnehmer untereinander besser kennen und werden zu einer Gruppe. Die Übung ist wichtig, um eine wertschätzende Lernatmosphäre zu gewährleisten.....	44
R.1.2	44
Was ist Kultur?	44
R.1.3	45
Mein Apfel	45
R.1.4	46
Begrüßungsspiel	46
R.1.5	51
BARNGA Spiel	51
R.1.6	55
Puzzle Reparieren!	55
R.1.7	57
Derdianer Spiel	57
R.2.1	59
Karten für Übungen zum aktiven Zuhören	59
R.2.2	60
Die Busfahrer Übung	60
R.2.3	61

Die Busfahrer Übung	61
R.2.4	62
Praktische Übungen zu Emotionaler Intelligenz.....	62
R.3.1	63
Wahrnehmungsübung – Die Pinnwand	63
R.3.2	64
Wahrnehmung und Kommunikation – Aktivität 1	64
R.3.3	66
Wahrnehmung und Kommunikation – Aktivität 2	66
R.3.4	68
Motivierende Kommunikation	68
R.3.5	69
Fragetechnik – Aktivität 1.....	69
R.3.6	70
Fragetechnik – Aktivität 2.....	70
R.3.7	71
Aktives Zuhören - Aktivität 1	71
R.3.8	72
Aktives Zuhören - Aktivität 2	72
R.3.9	73
“Ich” Botschaften	73
R.3.10	74
Umgang mit Killerphrasen	74
R.3.11	75
Quadratbau	75
R.3.12	77
Praktische Beispiele.....	77
R.3.13	78
Hauptausdrücke in verschiedenen Sprachen (Basis Begriffe)	78
R.3.14	80
Blitzlicht.....	80
R.4.1	81
Breitband oder Wi-Fi	81
R.4.2	83
Google Suche.....	83
R.4.3	85
Nützliche Webseiten.....	85

Einführung in das BRAMIR Train the Trainer Curriculum

Ziel dieses Curriculums ist es, das Potenzial älterer Freiwilliger zu nutzen, um die Integration von Migranten zu unterstützen und qualitativ hochwertige Ergebnisse sowohl für ältere Freiwillige als auch für Migrantengemeinschaften, die an den BRAMIR-Matching-Partnerschaften beteiligt sind, sicherzustellen. Um diese Ziele zu erreichen, hat das BRAMIR-Konsortium daran gearbeitet, gezielte Ausbildungspläne und Ressourcen zu entwickeln, die den identifizierten Bedürfnissen älterer Freiwilliger und Migranten gerecht werden.

Das Train the Trainer Curriculum richtet sich ausschließlich an ältere Freiwillige und zielt darauf ab, das Wissen, die Fähigkeiten und Kompetenzen älterer Freiwilliger zu entwickeln, so dass sie gute Mentoring-Partnerschaften mit einzelnen Migranten aufbauen und ihre soziale, kulturelle und wirtschaftliche Integration vor Ort unterstützen können..

Dieses Dokument stellt die Schulungsinhalte vor, die im Rahmen der Präsenzveranstaltung des BRAMIR Train the Trainer Curriculums behandelt werden sollen. Als solches bietet es einen umfassenden Rahmen, der innovative pädagogische Ansätze und maßgeschneiderte Schulungs-/Lernmaterialien umfasst. Es gliedert sich in zwei Hauptteile:

- ✓ **BRAMIR Tutor-Handbuch** mit praktischen/theoretischen Hinweisen zur Implementierung der BRAMIR Train the Trainer Ressource.;
- ✓ **BRAMIR Toolkit der Trainer-Ressourcen** mit praktischen Materialien, einschließlich Aktivitäten, praktischen Inhalten, Arbeitsblättern und Vorlagen.

Das Ausbildungsprogramm wird auf der Grundlage der in der Gesamtanalyse der Partnerländer definierten Lernergebnisse entwickelt und ist in den Sprachen Deutsch, Griechisch, Englisch, Französisch, Italienisch, Rumänisch und Finnisch verfügbar.

Einleitung des BRAMIR Train the Trainer Curriculums

Zusätzlich zu den Hinweisen für den Tutor, die im gesamten Curriculumenthalten sind, sind die folgenden spezifischen Überlegungen zu beachten: Bevor Sie mit dem Training beginnen, sollten Sie alle Lernenden fragen,

- ✓ warum sie am BRAMIR Train the Trainer Curriculum teilnehmen und was sie davon erwarten?

- ✓ Informieren Sie sich bei den Lernenden über ihre bisherigen Arbeits- und Ausbildungserfahrungen - es ist wichtig, die Fähigkeiten im Raum zu identifizieren.
- ✓ Bestimmen Sie die Erwartungen der Lernenden - finden Sie heraus, was sie bereits wissen und was sie wissen wollen, wenn sie das Curriculum abgeschlossen haben. Stellen Sie sicher, dass ihre Erwartungen mit dem übereinstimmen, was mit diesem Curriculum möglich ist.
- ✓ betonen, dass diese Ausbildung dazu da ist, sie bei der Arbeit als Integrationsberater für Migranten in ihren Gemeinden zu unterstützen, und dass sie nicht dazu da ist, die Tagesordnung für ihre künftige Integrationsarbeit festzulegen.
- ✓ Erinnern Sie die Teilnehmer daran, dass dieses Training nur ein Ansatzpunkt ist, um ihnen zu helfen, ihre Arbeit in den Migrantengemeinschaften aufzunehmen und diejenigen zu unterstützen, die am weitesten von der Erbringung von Dienstleistungen entfernt sind. Es ist kein umfassendes Trainingsprogramm, das ihnen all das Wissen vermittelt, das sie brauchen, um anderen zu helfen, aber es wird ihnen die Fähigkeiten vermitteln, die sie brauchen, um diese Aufgaben zu erfüllen.
- ✓ Ziel dieses Curriculums ist es, ältere Freiwillige in ihrer neuen Rolle als Migranten-Integrationsberater zu unterstützen. Arbeiten Sie darauf hin, die Teilnehmer davon abzuhalten, abhängig zu sein, selbstständig zu handeln und die Kontrolle über ihr eigenes Lernen zu übernehmen. Dies wird sie dabei unterstützen, selbstbewusster zu werden, wenn sie beginnen, an ihren Mentoring-Partnerschaften mit Migranten teilzunehmen.

BRAMIR Train the Trainer Curriculum: Überblick

Das BRAMIR Train the Trainer Curriculum besteht aus acht Modulen von Lernergebnissen, die der Komplexität, dem Umfang und dem Niveau der erwarteten Lern- und Kompetenzentwicklung Rechnung tragen.

Die vorgeschlagene Dauer dieses Curriculums beträgt 150 Stunden, wie in der folgenden Tabelle dargestellt.:

Modul Nr.	Modul Titel	durchschnittliche Zeitdauer
1.	Interkulturelles Bewusstsein, Verständnis und Kommunikation	18h
2	Beziehungen und interpersonelle Fähigkeiten	18h

3.	Kommunikations-, Sprach- und Gruppenarbeitsfähigkeiten	18h
4.	Grundlagen IT-Fähigkeiten	18h
	Assessment	6h

Total

150h

Ziele jedes Curriculum-Moduls

1. Die Befähigung älterer Freiwilliger, zu Akteuren der Integration von Migranten in ihren eigenen Gemeinschaften zu werden und ihr Vertrauen und ihre Kompetenz in dieser Rolle zu entwickeln.
2. Erkunden Sie die Hindernisse und Herausforderungen, die für die Integration von Migranten im Gastland bestehen, und befähigen Sie die Lernenden zu erkennen, wie diese Herausforderungen überwunden werden können.
3. Entwickeln Sie Selbstvertrauen und Unabhängigkeit in den Lernenden, um die Kontrolle über ihr eigenes Lernen zu übernehmen.
4. Aufbau des Selbstvertrauens der Teilnehmer, interkulturelle Gruppen zu führen.
5. Identifizieren und Anpassen an die spezifischen Bedürfnisse der Teilnehmer in jeder Situation.

Zu verwendende Techniken und Methoden

Bei Ihrer Planung für die Umsetzung dieses Curriculums, berücksichtigen Sie bitte folgende Techniken und Methoden:

1. Überfordern Sie die Teilnehmer nicht mit theoretischen Inhalten und Präsentationen, sondern halten Sie sie durch Gruppendiskussionen und Rollenspiele aktiv.
2. Wenn Sie theoretische Inhalte liefern, sollten Sie Anekdoten und Geschichten berücksichtigen, die die Theorie in einem realen Umfeld veranschaulichen.
3. Wenn Sie Anekdoten und Beispiele verwenden, stellen Sie sicher, dass sie sich direkt auf die Gruppe beziehen.
4. Dabei handelt es sich um ein modulares Curriculum, das nicht in einer bestimmten Reihenfolge abgearbeitet werden muss. Wenn Sie festlegen, welche Einheiten vermittelt werden sollen, beginnen Sie bei dem bisherigen Wissen des Lernenden, seinem Hintergrund und seinen bereits erworbenen Fähigkeiten und nutzen Sie diese

als Leitfaden für das, was gelehrt werden soll. Fortschritt vom Bekannten zum Unbekannten.

5. Verwenden Sie die logische Reihenfolge der Themen.
6. Geben Sie den Teilnehmern ausreichend Gelegenheit, Fragen zu stellen und Feedback zu geben.
7. Seien Sie flexibel und wenn die Teilnehmer mehr Interesse an einem Thema zeigen als an einem anderen, seien Sie bereit, mehr Zeit damit zu verbringen, ihre Fragen zu beantworten und Beispiele zu geben.
8. Verwenden Sie eine Vielzahl von sensorischen Modi und visuellen Hinweisen, um die verschiedenen Lerntypen im Raum anzusprechen.
9. Respektieren Sie die bisherigen Erfahrungen der Teilnehmer.
10. Üben Sie aktive Zuhörtechniken, wenn Sie die Teilnehmer an Gruppendiskussionen und Aktivitäten beteiligen.
11. Sprechen Sie deutlich und überbrücken Sie ein Thema zum nächsten.
12. Zusammenfassung und Zusammenfassung am Ende jeder Einheit.
13. Achten Sie auf die Körpersprache der Teilnehmer. Wenn die TeilnehmerInnen beginnen, Anzeichen von Langeweile zu zeigen, führen Sie eine Aktivität oder eine Gruppendiskussion ein. Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer zu jeder Zeit engagiert und stimuliert werden.
14. Während die TeilnehmerInnen den Lernprozess durchlaufen, beginnen sie allmählich, Fragen zu stellen, um ihr Lernen zu testen und zu vertiefen.
 - a. Stellen Sie während des Lernverlaufs Fragen wie: Warum machen wir diese Übung? Was bedeutet die Erfahrung für Sie? Was haben Sie aus dieser Übung gelernt?
 - b. Am Ende des Kurses sollten die Teilnehmer in der Lage sein, die Erfahrungen, die sie gemacht haben, in die Praxis umzusetzen. Stellen Sie am Ende des Kurses Fragen wie: Wie können Sie das Gelernte in Ihrem Leben anwenden? Was kann man in einer ähnlichen Situation anders machen? Was hilft oder behindert die Anwendung des Gelernten?

BRAMIR Tutor Handbuch

Diese Module und Einheiten bieten Flexibilität bei der Planung, Durchführung und Auswertung des Trainingsprogramms. Das Curriculum soll den Teilnehmern die Möglichkeit geben, ihre

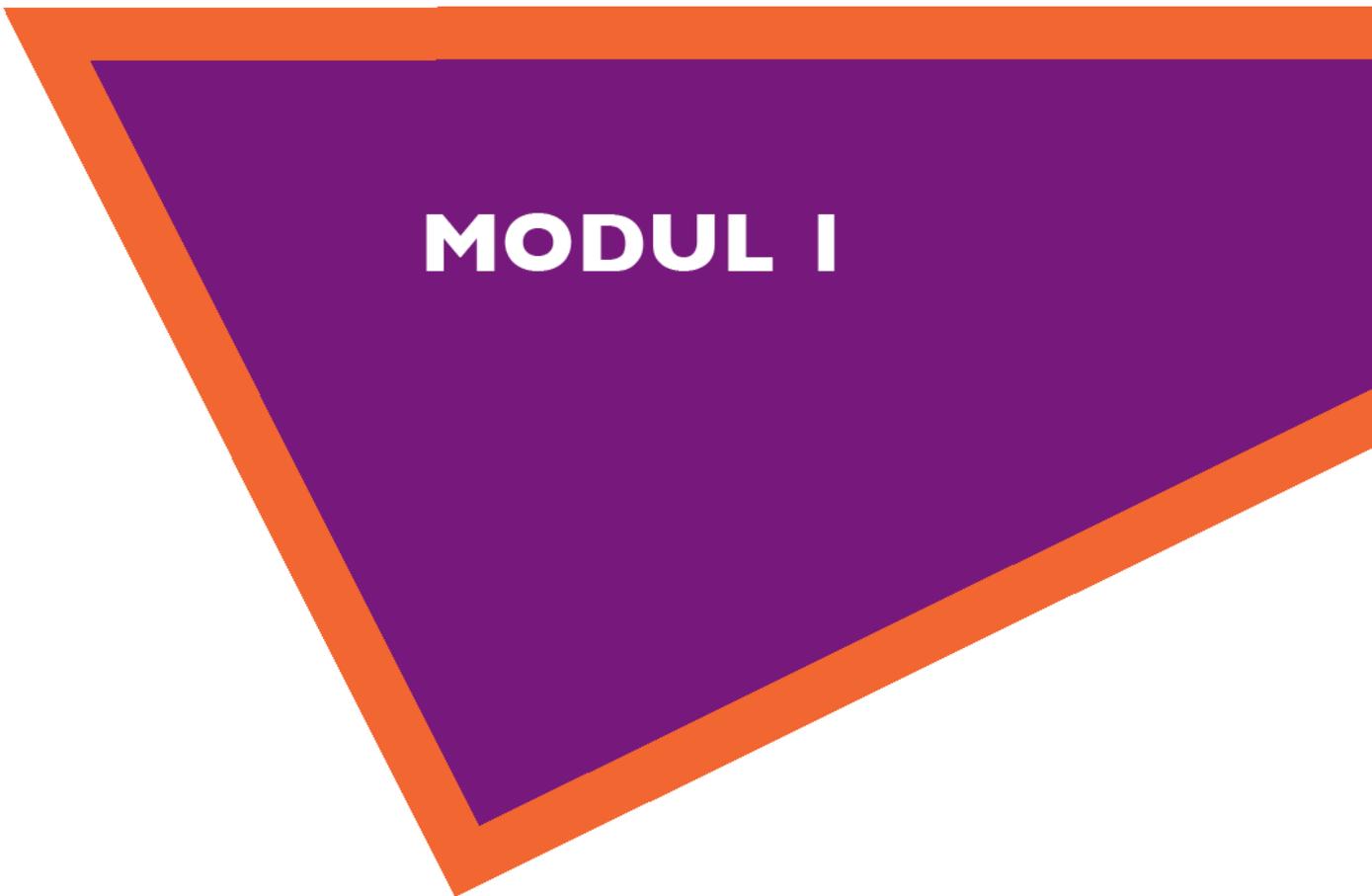
Fähigkeiten und Kompetenzen auf der Grundlage ihrer eigenen Bedürfnisse und Wünsche zu entwickeln. Alle für die Durchführung des Programms erforderlichen Inhalte sind über die Projektwebsite und die E-Learning-Plattform abrufbar unter: www.bramir.eu .

Dies ist ein modulares Curriculum, so dass die Einheiten unabhängig voneinander verwendet werden können und je nach Ausbildungsstand und Fachwissen der Teilnehmer verlängert oder verkürzt werden können.

Jede Einheit wird im folgenden Format dargestellt:

- ✓ Übersicht der Lernzeiten;
- ✓ Lernergebnisse;
- ✓ Training und anzuwendende Methoden;
- ✓ Benötigte Zeit;
- ✓ Benötigte Materialien und Ressourcen;
- ✓ Vorgeschlagene Bewertungstechniken;
- ✓ Bewertung;
- ✓ Links zu weiterführenden Informationen.





MODUL I

Modul 1: Interkulturelles Bewusstsein, Verständnis und Kommunikation			
Lehrplan für Modul I Präsenzveranstaltung I			
Stunden	Präsenzveranstaltung		Selbststudium
9h	2.5h		6.5h
Lernergebnisse	<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior volunteers fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fundamentales interkulturelles Bewusstsein zu entwickeln ❖ Verschiedene Kommunikationsstile über kulturelle Grenzen hinaus zu verstehen ❖ Den eigenen Kommunikationsstil an die Arbeit diverser (Migranten-)Gruppen anzupassen ❖ Non-verbale Kommunikation verschiedener Kulturen interpretieren ❖ Gemeinsame „Regeln“ non-verbaler Kommunikation in verschiedenen Kulturen verstehen ❖ Soziale Normen und Bräuche verschiedener Kulturen verstehen 		
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten / Tipps für Tutor	Ressourcen
25 Min.	Flipchart; Stifte	<p><i>A.1.0 - Eröffnung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Vorstellung des Lehrenden ❖ Präsentation von Agenda und Lernergebnissen ❖ Präsentation der vorbereiteten Flipcharts und Festhalten von Notizen. ❖ Wenn nötig Senioren fragen, ob sie mit der Agenda und den Lernergebnissen einverstanden sind. Wollen sie etwas hinzufügen? Wenn ja, sollte das Ergebnis am Flipchart festgehalten werden. ❖ Plazieren der Agenda an der Wand, sodass sie während des ganzen Moduls sichtbar ist. ❖ Während des Verlaufs des Moduls sollten die behandelten Themen stets abgehakt werden. 	N/A
	PPP oder Papierbögen mit den Fragen für jeden Teilnehmer oder jedes Paar	<p><i>A.1.1 - Speed-dating (Eisbrecher)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Teilnehmende sollten sich gegenseitig kennenlernen und in Stimmung kommen. Diese Übung unterstützt das Entstehen einer freundlichen Lernatmosphäre. ❖ Dazu werden zwei gegenüberstehende Reihen mit Stühlen gebildet und ein Timer vorbereitet. 	R.1.1

<p>10 Min.</p>	<p>Projektor und Bildschirm oder leere Fläche; Laptop oder Computer; PowerPoint Präsentation (PPP); Kopien des Arbeitsblatts R.1.2.</p>	<p><i>A.1.2 – Was ist Kultur?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sehr kurzer theoretischer Input, um den Weg ins Modul einzuleiten ❖ 6 Definitionen von Kultur werden präsentiert und Teilnehmer bekommen rund eine Minute Zeit, um eine oder zwei Definitionen auszuwählen, die ihrer Meinung nach Kultur am besten beschreiben. ❖ Dann erfahren sie, dass alle Definitionen einen Teil von Kultur beschreiben und es wird ein Eisbergmodell vorgestellt, dass die sichtbaren und unsichtbaren Aspekte von Kultur verdeutlicht. ❖ Der Lehrende sollte diesen Teil des Moduls so interaktiv wie möglich gestalten. Es ist besser, sich bei der Präsentation und Diskussion der Kulturdefinitionen ein bisschen Zeit zu lassen, anstatt sich zu beeilen. ❖ Bei der Präsentation des Eisbergmodells sollten rhetorische Fragen gestellt, nicht nur die Schlagwörter der PPP-Folien vorgelesen werden. 	<p>R.1.2</p>
<p>20 Min.</p>	<p>Schüssel mit Früchten EINER beliebigen Sorte Kopien des Arbeitsblatts R.1.3.</p>	<p><i>A.1.3 – Mein Apfel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Teilnehmer lernen bei dieser Übung zwischen Gruppen und Individuen zu unterscheiden ❖ Sie erkennen, dass ihr Apfel zwar generell einfach ein Apfel ist und er der Spezies/Gruppe „Apfel“ zuzuteilen ist, aber dass er dennoch individuelle Merkmale hat, die ihn einzigartig machen. ❖ Sobald Aufmerksamkeit auf die besonderen Merkmale gelenkt wird, sind Teilnehmer fähig, ihren Apfel in einer Gruppe Äpfel wieder zu erkennen. ❖ Moral ist, selbst wenn eine Gruppe auf den ersten Blick homogen erscheint, kann man mit ein bisschen Willen und Mühe erkennen, dass mehr in den einzelnen Mitgliedern der Gruppe steckt. ❖ Lehrende können jede Art von Obst oder Gemüse für diese Übung wählen, solange es wirklich nur eine Sorte ist (entweder nur Äpfel oder nur Birnen, kein gemischtes Angebot) 	<p>R.1.3</p>

<p>20 Min.</p>	<p>Kärtchen für Teilnehmer mit der Beschreibung einer bestimmten Begrüßungsform Kopien des Arbeitsblatts R.1.4.</p>	<p><i>A.1.4 – Begrüßungsspiel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kulturelle Missverständnisse selbst erleben und eine Kleingruppe bilden, sind die Ziele dieser Übung. ❖ Teilnehmer werden mit dem ausgeteilten Kärtchen einer bestimmten Begrüßungsform zugeteilt, die typisch für eine Kultur ist. ❖ Dann müssen sie ihre Gruppe finden (mindestens 3 andere Personen), indem sie alle anderen Teilnehmer mit ihrer Begrüßungsform grüßen. Sprechen ist nicht erlaubt! <p><i>Diskussion:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Wie haben sich die Teilnehmer während des Spiels gefühlt? ❖ Welche Missverständnisse haben sie erlebt? ❖ Wie erklären sie ihre Erlebnisse? 	<p>R.1.4</p>
<p>60 Min.</p>	<p>Spielkarten laut Beschreibung Anleitungsbögen für jeden Tisch (vor Start des Spieles einsammeln!); Flipchart und Stifte für die Diskussion und die Feedbackrunde Kopien des Arbeitsblatts R.1.5.</p>	<p><i>A.1.5 – BARNGA Spiel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ BARNGA bringt Menschen in eine Situation, in der sie realisieren, dass Personen unterschiedlicher Kulturen trotz vieler Gemeinsamkeiten verschiedene Lebensrealitäten haben und sich dementsprechend anders verhalten. ❖ Teilnehmende müssen lernen, diese Unterschiede zu verstehen und zu überbrücken. ❖ Um BARNGA zu spielen, muss die Gruppe in Teams von 3-4 Personen geteilt werden (was bereits durch das vorige Spiel geschehen ist). ❖ Jeder Tisch erhält verschiedene Regeln des Spiels, was die Teilnehmer aber nicht wissen dürfen. Diese Regeln sind nicht komplett konträr, unterscheiden sich aber doch in bestimmten Details, ähnlich wie verschiedene Kulturen verschiedene Bräuche haben. ❖ Im Laufe des Spieles wechseln manche Teilnehmer von einem Tisch zu einem anderen, aber es ist während der gesamten Spielzeit nicht erlaubt, sich verbal zu verständigen (weder Sprechen, noch Schreiben!). Sie dürfen lediglich zeichnen, wenn notwendig. ❖ Das Spiel wird über 5 Runden gespielt, wobei eine Runde jeweils nach spätestens 5 Minuten gestoppt wird. Dann werden die Teilnehmer laut Regeln durchgemischt. <p><i>Diskussion:</i></p>	<p>R.1.5</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Lehrende sollte Teilnehmer nach ihren Erfahrungen während des Spiels fragen. ❖ Teilnehmer sollen begründen, warum das Spiel im Kontext des Moduls gespielt wurde. ❖ Was nehmen Teilnehmer persönlich aus der Erfahrung mit? 	
15 Min.	Flipchart; Stifte	<p><i>A.1.6 – Reflexion von Präsenzworkshop 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Teilnehmer werden gebeten, in einem Satz zusammenzufassen, was sie während dieser Einheit gelernt haben und welcher Aspekt besonders sinnvoll in ihren Augen war. ❖ Die Flipcharts vom Beginn der Einheit werden erneut präsentiert und wiederholt. ❖ Der Tutor erinnert die Teilnehmenden daran, welches Thema das Modul 1 verfolgt und fragt direkt, welche Lernergebnisse sie ihrer Meinung nach erreicht haben. 	N/A
Überprüfung		<p>Überprüfung für A.1.3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ In einer Diskussion sollen die Teilnehmer ihre Erfahrung reflektieren, indem sie folgende Fragen beantworten: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Was nehmen sie aus der Übung mit? ❖ Waren sie überrascht? Warum? ❖ Können sie an einen anderen Kontext denken, in welchem diese Erfahrung angewandt werden kann? <p>Überprüfung für A.1.6:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Hake alle Punkte der Agenda und der Lernergebnisse ab, die im Workshop behandelt wurden. 	
Weiterführende Quellen		<p><i>BARNGA Spiel:</i> Anleitung und Regeln (englisch): http://www.acphd.org/media/271383/barnga_instructions.pdf Warum sollte das Spiel gespielt werden? (Zusätzliche Informationen) https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/1059/1028</p>	

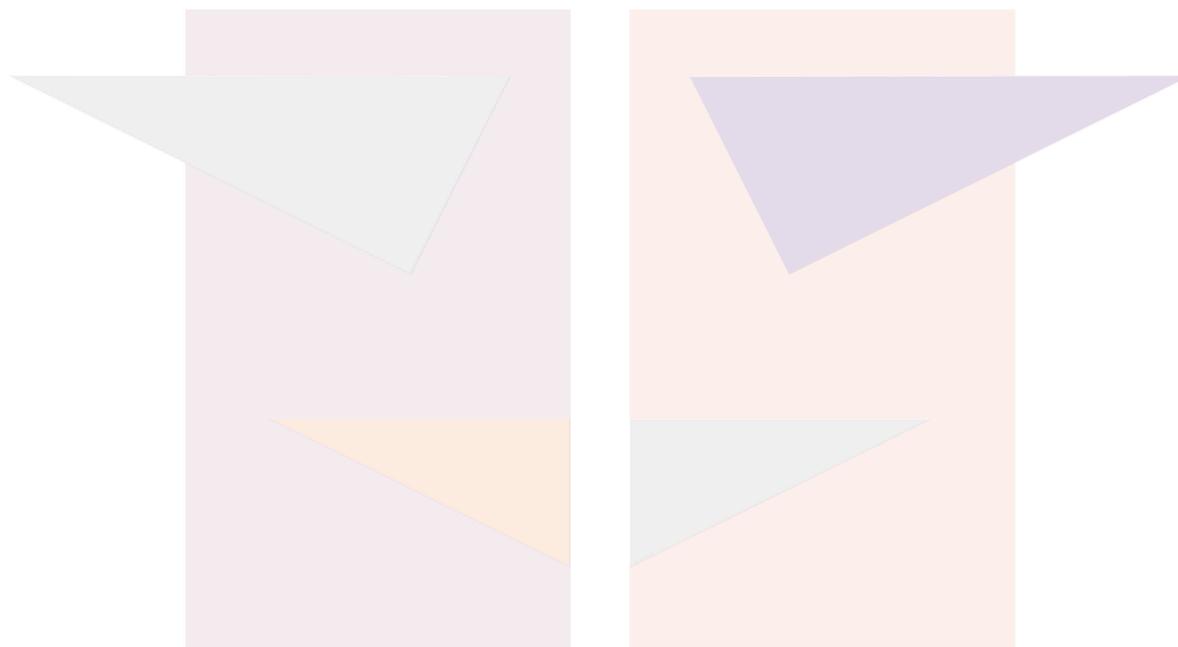
Modul I: Interkulturelles Bewusstsein, Verständnis und Kommunikation		
Lehrplan für Modul I Präsenzveranstaltung 2		
Stunden 6h	Präsenzveranstaltung 2.5h	Selbststudium 3.5h
Lernergebnisse	<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior volunteers fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fundamentales interkulturelles Bewusstsein zu entwickeln 	

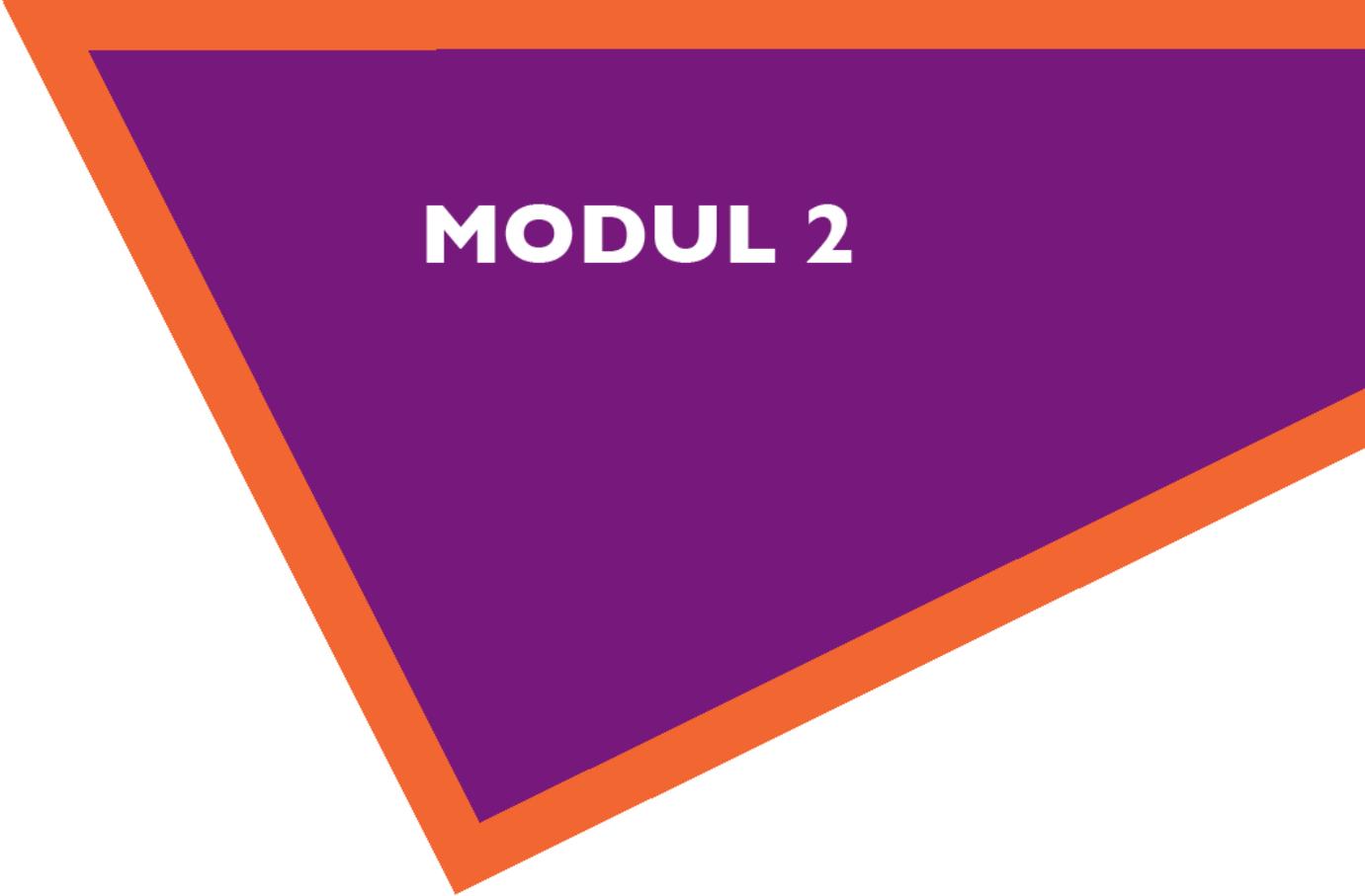
		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Verschiedene Kommunikationsstile über kulturelle Grenzen hinaus zu verstehen ❖ Den eigenen Kommunikationsstil an die Arbeit diverser (Migranten-)Gruppen anzupassen ❖ Non-verbale Kommunikation verschiedener Kulturen interpretieren ❖ Gemeinsame „Regeln“ non-verbaler Kommunikation in verschiedenen Kulturen verstehen# <p>Soziale Normen und Bräuche verschiedener Kulturen verstehen</p>	
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressource
10 Min.	Flipcharts mit der Agenda und den Lernergebnissen	<p>A.1.7 – <i>Eröffnung und Ice-breaker</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor begrüßt die Teilnehmer, präsentiert erneut die Flipcharts der vorherigen Einheit, die Agenda und die Lernergebnisse, und fragt die Teilnehmenden, an welche Elemente des letzten Workshops sie sich noch erinnern können. ❖ Der Tutor gibt ein paar Tipps und unterstützt die Teilnehmer, wenn ihnen nicht alle Aspekte einfallen. 	N/A
30 Min.	Flipchart; Stifte	<p>A.1.8 – <i>4 Flipcharts</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor bereitet 4 Flipcharts vor und platziert diese im Seminarraum. Auf jedem der Flipcharts steht eine Frage: <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist das Wichtigste, was ein Migrant/ein Reisender unbedingt über dieses Land wissen muss? (Mehrfachnennungen sind möglich, bitte reihen Sie Ihre Antworten nach Wichtigkeit) 2. Was begeistert Sie am meisten am BRAMIR Projekt? 3. Gibt es etwas, das Sie in Bezug auf die Teilnahme an diesem Projekt verunsichert? Wenn ja, warum? 4. Stellen Sie sich vor, Sie müssten kurzfristig und unerwartet eine Woche in Tokyo/Japan verbringen. Welche Herausforderungen würden sich Ihnen stellen? Wie würden Sie die Situation bewältigen? <p><i>Diskussion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Am Ende der Übung fasst der Tutor die Kommentare der Flipcharts zusammen, indem er sie laut vorliest. Bei Unklarheiten fragt der Tutor in den Raum, ob die Person, die den 	N/A

		<p>Kommentar geschrieben hat, gerne erklären würde, was gemeint war.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Es ist aber wichtig, dass die Übung weitgehend anonym bleibt. Wenn der Urheber des Kommentars sich nicht freiwillig dazu äußert, dann muss das respektiert werden. ❖ Natürlich sind alle Volunteers eingeladen, ihre Meinung zu äußern! Diese Übung lebt von der Diskussion. ❖ Der Tutor sollte versuchen, die Kommentare in Kontext zu setzen. Warum ist diese Übung wichtig? Der Tutor sollte die Gruppendiskussion moderieren. ❖ Am Ende des Workshops sollte der Tutor diese Flipcharts erneut präsentieren und die Teilnehmer fragen, ob sie noch immer derselben Meinung sind oder ob sich ihre Perspektive vielleicht verändert hat. 	
5 Min.		<p><i>A.1.9 – Puzzle Reparieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dieses Spiel dient der Einteilung der Teilnehmer in zwei Gruppen. ❖ Es ist wichtig, die Balance zwischen männlichen und weiblichen Teilnehmern in beiden Subgruppen zu bewahren, da es für die nächste Übung wichtig ist, gemischte Gruppen zu haben. ❖ Der Tutor druckt vorab die beiden Bilder der Ressource aus (bevorzugt auf Karton) – und schneidet diese in insgesamt so viele Stücke wie es Teilnehmer gibt. ❖ Dann werden die Teile gemischt und die Teilnehmer dürfen je einen Teil ziehen und damit ihre Gruppe suchen. ❖ Am Ende der Übung haben sich zwei Gruppen geformt, wobei eine das Bild eines Dorfes und die andere das Bild eines Handwerkers gebildet hat. ❖ Das zeigt den Gruppen, ob sie in der nächsten Übung Dorfbewohner oder Architekten sein werden. 	R.I.6
65 Min.	Instruktionsbögen für beide Gruppen, Scheren, Kleber/Kleber	<p><i>A.1.10 – Derdianer Spiel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor teilt die beiden Gruppen (Dorfbewohner & Architekten), sodass diese sich weder sehen noch hören können. Der Tutor wird fortlaufend zwischen den beiden Gruppen wechseln. 	R.I.7

	<p>eband, Lineal, Papier/ Karton, Schnüre. 2 Räume oder ein teilbarer Raum;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Es ist wichtig, den Teilnehmern vorher nicht zu viel zu verraten! ❖ Diese Übung ist nicht einfach, aber sie ist auch dazu gedacht, die Teilnehmer aus ihrer Komfortzone zu locken. 	
<p>20 Min.</p>	<p>Flipchart und Stifte für die Diskussion und das Feedback</p>	<p><i>A.1.11 – Abschlussdiskussion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor fragt die Teilnehmer am Ende, was sie alles gelernt haben, moderiert die anschließende Diskussion und hält wichtige Stichworte am Flipchart fest. ❖ Die Teilnehmer haben in diesem Modul viele neue Erfahrungen gesammelt und es ist wichtig, ihnen Raum und Zeit zu geben, ihre Meinungen auszutauschen sowie ihre persönlichen Gefühle und Erfahrungen zu teilen. Nur dann können sie die Botschaft dieses Moduls internalisieren. 	<p>N/A</p>
<p>20 Min.</p>	<p>Koffer, Briefablage, Papiermüll- eimer (oder Bilder der Objekte); Kärtchen (wenn möglich 3 Farben) Stifte; Flipcharts mit der Agenda und den Lern- ergebnissen</p>	<p><i>A.1.12 – Abschlussspiel und Reflexion des Moduls</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bevor es losgeht, zeigt der Tutor erneut die Flipcharts mit Agenda und Lernergebnissen, wobei die besprochenen Themen abgehakt werden. Es können auch die vier Flipcharts der Übung noch einmal thematisiert werden. ❖ Abschließend bekommen die Teilnehmer 3 Kärtchen und werden gebeten, Folgendes niederzuschreiben: <ol style="list-style-type: none"> a) Welche Aspekte des Moduls werden sie mitnehmen, weil diese besonders hilfreich waren? b) Bei welchen Aspekten sind sie noch nicht ganz sicher? c) Und welche Aspekte sind für sie persönlich nicht brauchbar? ❖ Während die Teilnehmer schreiben, platziert der Tutor drei Gegenstände (oder Bilder davon) in der Mitte des Raumes: einen Koffer, eine Briefablage und einen Papiermülleimer. ❖ Die Teilnehmer sind dann der Reihe nach dran und platzieren ihre Kärtchen entweder bei den entsprechenden Objekten: <ol style="list-style-type: none"> a) Was werde ich in meinen Koffer packen und mitnehmen, weil sie mich in meiner Arbeit bestimmt unterstützen werden? b) Was werde ich lieber erstmal in die Briefablage legen, weil ich noch nicht ganz sicher bin, ob es mir helfen wird? 	<p>N/A</p>

		c) Was kann ich getrost wegwerfen, weil es mir gar nicht geholfen hat?	
Überprüfung	Siehe A.1.12.		
Weiterführende Quellen	<p>Bei den Derdianern. Instruktionbögen für beide Gruppen. http://www.ziel.org/ik/Bei_den_Derdianen.pdf</p> <p>Weitere Quelle, besonders empfehlenswert für die Aufarbeitung der Erfahrungen (englisch) http://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2006/03/derdians.pdf</p>		





MODUL 2

Modul 2: Beziehungen und interpersonelle Fähigkeiten			
Lehrplan für Modul 2 Präsenzveranstaltung I			
Stunden	Präsenzveranstaltung	Selbststudium	
9h	2.5h	6.5h	
Lernergebnisse	<p>Mit Abschluss dieses Workshops werden die Senioren in der Freiwilligenarbeit (Lernende):</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ in der Lage sein, einander besser kennenzulernen; ❖ lernen, was aktives Zuhören ist und wie sie diese Fähigkeit durch interaktive Übungen weiterentwickeln; ❖ ihre Ideen austauschen und ihre Fähigkeiten zur interaktiven Kommunikation mit anderen Lernenden trainieren. 		
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten/Hinweise für den Tutor	Ressource
25 Min.		<p>A.2.0 - Einführung</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alle Lernenden willkommen heißen und den Inhalt des Workshops vorstellen 	N/A
		<p>A.2.1 – Eisbrecher <u>Gemeinsamkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Teilen Sie die Lernenden in Paare auf und bitten sie, Erfahrungen und Einstellungen, die sie gemeinsam haben, zu entdecken (geben Sie fünf min zum Austausch). Zum Beispiel: Identifizieren Sie vier Orte in unserem Land, an denen wir alle schon gewesen sind, drei Pläne für den Sommer, einen Film, den keiner noch einmal sehen will, etc. ❖ Fragen Sie dann jedes Paar, was sie an Gemeinsamkeiten gefunden haben. (5 min) <p><u>Erzählen Sie drei Fakten über sich selbst und erinnern Sie sich an drei über Ihren Nachbarn</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alle Lernenden stellen sich im Kreis auf, sie haben fünf Minuten, um sich mit ihrem Nachbarn auszutauschen, der links von ihnen steht. ❖ Sie sollen drei interessante Fakten über ihn / sie herausfinden und etwas über sich selbst erzählen. ❖ Dann bitten Sie jeden Teilnehmer, drei Fakten über ihren Nachbarn zu erzählen (5 min) 	N/A

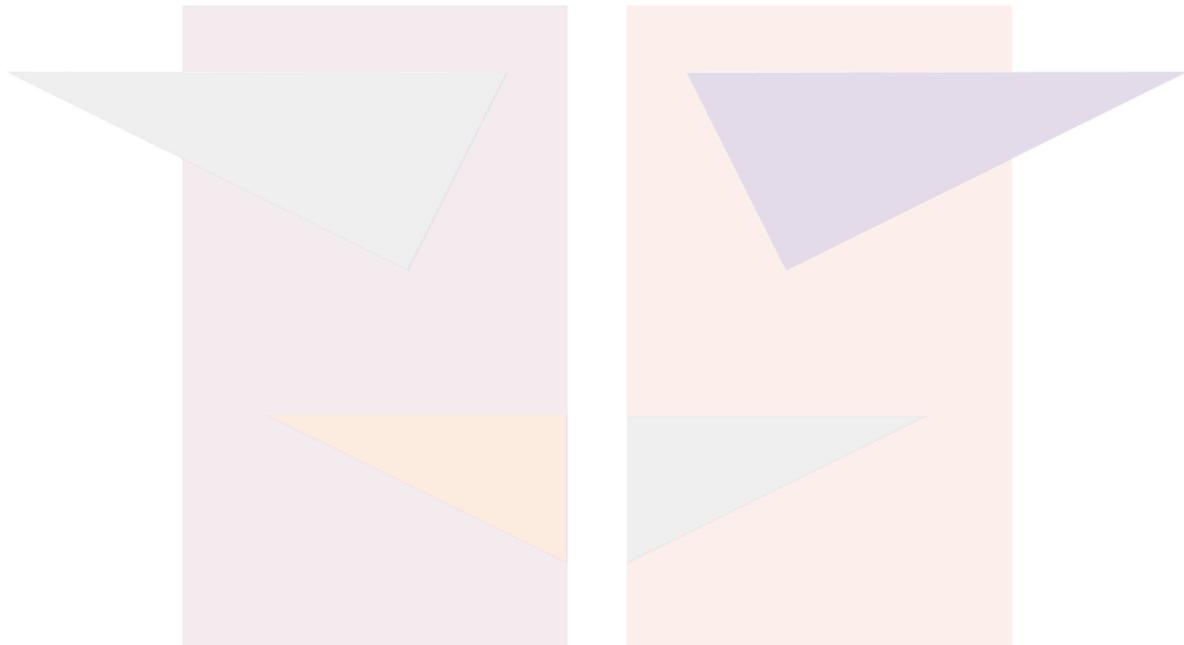
<p>30 Min.</p>	<p>Projektor und Leinwand oder andere Oberfläche; Laptop oder Computer, PowerPoint Präsentation</p>	<p><i>A.2.2 – Aktives Zuhören</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor stellt das Thema “Aktives Zuhören” vor, in dem er die Teilnehmer fragt, was sie unter aktivem Zuhören verstehen. ❖ Der Tutor präsentiert die wichtigsten Punkte zum aktiven Zuhören und dessen Vorteilen. ❖ Der Tutor präsentiert einige konkrete Beispiele von aktivem Zuhören und dessen Nutzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - kurze mündliche Bestätigungen wie “Ich sehe,” “Ich weiß,” “Sicher,” “Danke,” oder “Ich verstehe.” - offene Fragen stellen - spezifische Fragen stellen, um etwas zu klären - Non-verbale Hinweise, die Verständnis zeigen, wie Nicken, Augenkontakt oder Vorlehnen - etwas umschreiben, um zu zeigen, dass man es verstanden hat - eigene Erfahrungen teilen, um zu zeigen, dass man es verstanden hat 	<p>N/A</p>
<p>80 Min.</p>	<p>Kopien des Quiz für alle Senioren in der Freiwilligenarbeit; Kopien des Handouts der praktischen Übungen für alle Teilnehmer</p>	<p><i>A.2.3 – Aktives Zuhören Quiz und praktische Übung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Quiz Aufgabe – Der Tutor verteilt an alle Lerner das Quiz, um zu überprüfen, wie gut ihre Fähigkeit zum Zuhören ist. ❖ Der Test heißt “Wie gut ist Deine Fähigkeit Zuzuhören?” und der Link ist im Abschnitt <i>weitere Literatur</i> verfügbar. ❖ Die Aktivität umfasst 14 Fragen und gibt den Lernenden die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zum Zuhören mit einfachen und alltäglichen Fragen zum Verhalten selbst zu evaluieren. ❖ Er gibt den Lernenden auch die Möglichkeit eine direkte Bewertung anhand einer Skala zu erhalten. <p><u>Gruppenaktivität:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Im Anschluss an das Quiz stellt der Tutor praktische Übungen vor, die die Fähigkeit zum Zuhören fördern. ❖ Übung 1: Der Tutor liest einige Texte, die sehr viele Details enthalten. ❖ Nachdem die Texte vorgelesen wurden, fragt der Tutor eine einzelne Frage, um zu überprüfen, ob die Teilnehmer aktiv zugehört haben. (15min) ❖ Übung 2: Die Busfahrer Übung (10min) wie beschrieben in R. 2.2 ❖ Rollenspiel (35min.) wie beschrieben in R. 2.3 	<p>R.2.1 R.2.2 R.2.3</p>

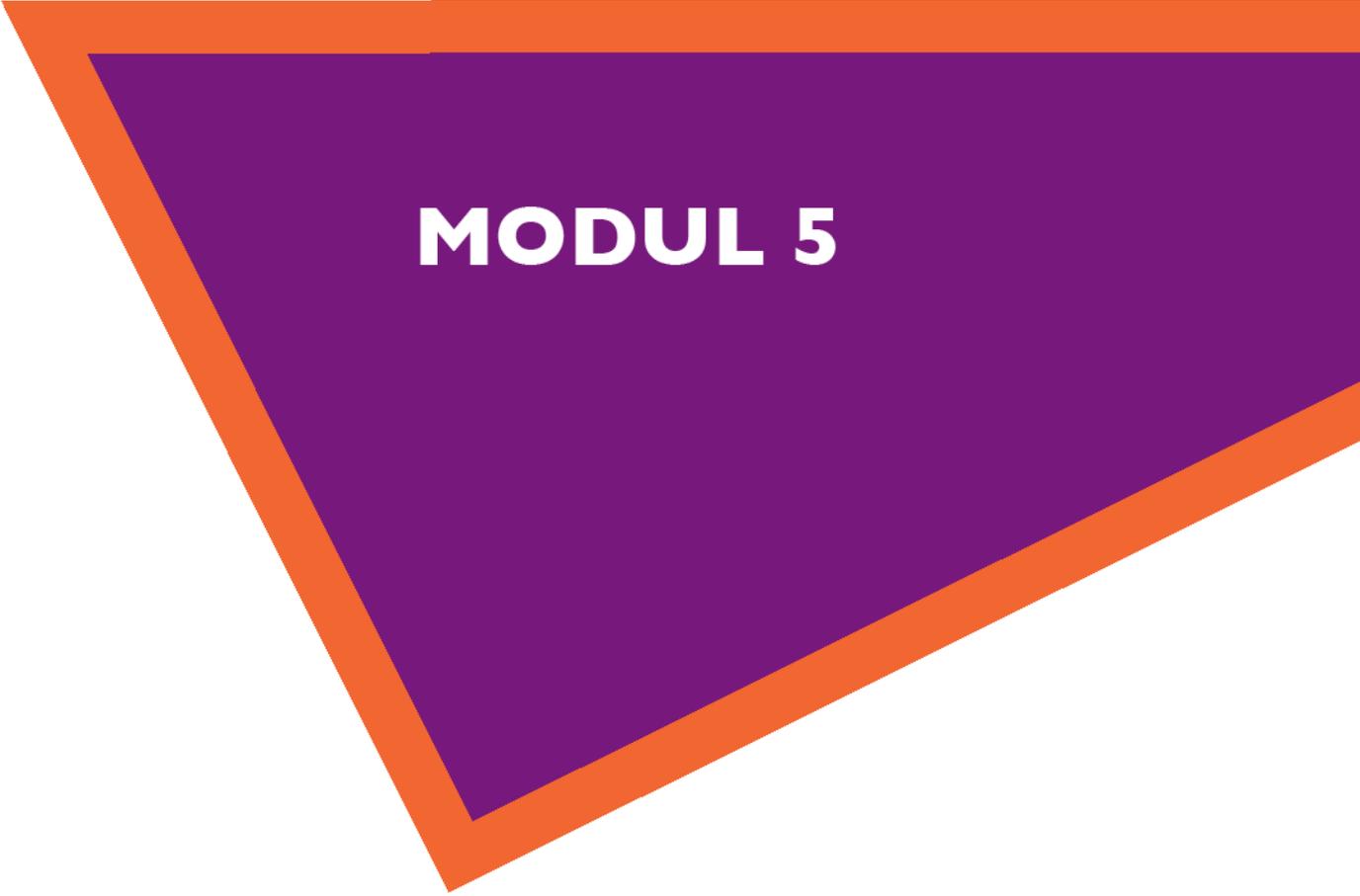
20 Min.		<p>A.2.4 – <i>Feedback und Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor beendet den Workshop mit einer kurzen Feedbackrunde. ❖ Hier werden die Senioren aus der Freiwilligenarbeit eingeladen, sich zu äußern, ihre Beobachtungen zu teilen und Feedback zum Inhalt des Workshops zu geben. 	N/A
Bewertung	N/A		
ergänzende Literatur	<p>Einführung zum aktiven Zuhören und seiner Vorteile: https://www.adelaide.edu.au/writingcentre/docs/learningguide-activelisting.pdf Aktives Zuhören: Wie Du ein guter Zuhörer bist: https://www.youtube.com/watch?v=z_-rNd7h6z8 6 Tips zum aktiven Zuhören: https://www.youtube.com/watch?v=oWe_ogA5YC Ein guter Zuhörer sein: https://www.youtube.com/watch?v=-BdbiZcNBXg Quiz: Wie gut sind Deine Fähigkeiten zuzuhören?: https://www.mindtools.com/pages/article/listening-quiz.htm Einige (6) Übungen zum Zuhören, um eine bessere Kommunikation zu fördern: https://blog.udemy.com/listening-skills-exercises/ http://classroom.synonym.com/active-listening-games-adults-12033309.html http://blog.readytomanage.com/what-listening-skills-exercises-work-best/ https://www.trainingzone.co.uk/develop/cpd/tutors-tips-active-listening-exercise</p>		

Modul 2: Beziehungen und interpersonelle Fähigkeiten			
Lehrplan für Modul 2 Präsenzveranstaltung 2			
Stunden	Präsenzveranstaltung		Selbststudium
6h	2.5h		3.5h
Lernergebnisse	<p>Mit Abschluss dieses Workshops werden die Senioren aus der Freiwilligenarbeit (Lernende) in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Emotionale Intelligenz zu bestimmen; ❖ die Bedeutung von EI zu erfassen; ❖ die wichtigsten Fähigkeiten für EI zu bestimmen und eine Selbsteinschätzung durchzuführen; ❖ diese Fähigkeiten durch praktische Übungen weiterzuentwickeln. 		
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten/Hinweise für den Tutor	Ressource
30 Min.		<p>A.2.5 - <i>Einführung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alle Lernenden willkommen heißen und die Inhalte des Workshops vorstellen 	N/A
		<p>A.2.6 – <i>Eisbrecher</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor teilt die Gruppe in Paare ein und bittet jedes Paar, die folgenden drei Fragen zu beantworten: <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Person, lebendig oder tot, möchten Sie am liebsten treffen und warum? 2. Was ist das Waghalsigste, was Sie je getan haben und wie war diese Erfahrung? 3. Was ist Ihr Lieblingsessen? 	N/A
30 Min.	Flipchart; Marker; Debatte	<p>A.2.7 – <i>Gruppendiskussion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor führt die Gruppendiskussion / Debatte zu folgendem Thema: “Was macht jemanden emotional intelligent?” ❖ Das Ziel ist, eine gemeinsame Diskussion zu haben um Emotionale Intelligenz zu erfassen und eine gemeinsame Definition zu entwickeln. ❖ In die Mitte des ersten Blatts auf dem Flipchart schreibt der Tutor: “EI”. ❖ Das Ziel dieser Aktivität ist es, eine Mind Map über EI zu entwickeln. Der Tutor ist dabei nicht Lehrender sondern moderiert die Diskussion. [Der Tutor sollte den Prozess zur Entwicklung einer Mind Map beherrschen.] 	N/A

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor sollte geduldig sein, jedem zuhören und zentrale Punkte auf dem Flipchart notieren. ❖ Diese Lektion soll ein Verständnis in den Lernern entwickeln, das in den nächsten Aktivitäten vertieft wird. 	
15 Min.	Kopien des Quiz für alle Senioren aus der Freiwilligenarbeit; Kopien des Handouts der praktischen Übungen für alle Teilnehmer	<p><i>A.2.8 – Emotionale Intelligenz erfassen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor sollte jetzt das Video über Emotionale Intelligenz zeigen (Link im Abschnitt <i>ergänzende Literatur</i>) ❖ Auf einer weiteren Seite des Flipcharts schreibt der Tutor die fünf Säulen von EI und gibt eine klare Definition: <ul style="list-style-type: none"> • Selbstwahrnehmung: seine eigenen Gefühle kennen, wenn sie da sind • Gefühle managen: in der Lage sein, mit Gefühlen umzugehen • Selbst-Motivation: die Fähigkeit, das zu tun, was getan werden muss • Empathie: Gefühle in anderen erkennen • Umgang mit Beziehungen: die Fähigkeit, Gefühle in anderen Menschen zu managen, zu beeinflussen und andere Menschen zu inspirieren. 	N/A
75 Min.	Flipchart; Marker; Computer mit Internet Verbindung Stifte und Notizblöcke für die Teilnehmer.	<p><i>A.2.9 – Praktische Übungen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor bezieht sich auf die fünf Säulen der Emotionalen Intelligenz, um folgende Übungen zur Förderung der Fähigkeiten der Teilnehmer umzusetzen: ❖ Übungen zur Selbstwahrnehmung (15min): Präsentieren-und-Erzählen ❖ Übungen zum Management von Gefühlen (15mn): Gefühle in der Musik ❖ Übungen zur Selbstmotivation (15min): Schlechtes in Gutes verwandeln ❖ Übungen zur Empathie (15min): die Angst im Hut ❖ Übungen zum Umgang mit Beziehungen (15min): vier Wörter 	R.2.4
20 Min.		<p><i>A.2.11 – Abschluss, Zusammenfassung und Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor beendet den Workshop damit, dass er die Teilnehmer fragt, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden und ob sie sich jetzt mit dem Thema besser vertraut fühlen 	N/A

Bewertung	N/A
Ergänzende Literatur/ Links	Links zu YouTube Videos über Emotionale Intelligenz: https://www.youtube.com/watch?v=Te5QUiNbF2g http://www.dailytenminutes.com/2012/06/emotions-management-very-good-message.html?m=1 http://www.lifehack.org/articles/featured/8-steps-to-continuous-self-motivation.html https://www.youtube.com/watch?v=bkmmZmbbBV0 https://www.youtube.com/watch?v=rNVtxTwd9zc Buch: Goleman, Daniel: <i>Emotional intelligence, why it can matter more than IQ.</i>





MODUL 5

Modul 5: Fähigkeiten in Kommunikation, Sprache and Gruppenarbeit

Lehrplan für Modul 5 Präsenzveranstaltung I

Stunden	Präsenzveranstaltung	Selbststudium	
9h	2.5h	6.5h	
Lernergebnisse	<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior volunteers fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ die Grundlagen in Kommunikation und Verhandlung zu verstehen und anzuwenden. ❖ Menschen in allen Situationen mit Respekt und Ehrlichkeit zu begegnen. ❖ Gespräche und Diskussionen authentisch und erfolgreich zu führen. 		
Zeit	Materials	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressource
20 Min.	<p>Schreib- und Notizmaterial;</p> <p>Flipchart und Textmarker ;</p> <p>Kopie von R.5.1 - an der Pinnwand im Workshopraum .</p>	<p><i>A.5.1 – Eis-brecher</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor begrüßt die Teilnehmer zum Workshop und bittet sie kurz zu beschreiben, was sie auf dem Bild an der Pinnwand wahrgenommen haben. ❖ Jeder Teilnehmer beschreibt in 20 bis 30 Sekunden was er an der Pinnwand gesehen hat. ❖ Im Anschluss an diese Aktivität führt der Tutor eine kurze Gruppendiskussion zum Thema durch, wie verschiedene Menschen das gleiche Bild auf unterschiedliche Weise wahrnehmen können ❖ Der Tutor diskutiert in der Gruppe folgende Fragen: <ol style="list-style-type: none"> a) Wie ist das Verständnis der Teilnehmer zur Rolle von Kommunikation, Sprache und Gruppenarbeit b) Warum ist für Senior volunteers in der Arbeit mit Migranten Kommunikation und Sprache eine wichtige Voraussetzung c) Was wollen wir gemeinsam erreichen? ❖ Teilnehmer definieren eigene Ziele und Erwartungen 	R.5.1
10 Min.	<p>Projector und Bildschirm;</p> <p>Laptop;</p> <p>PowerPoint</p>	<p><i>A.5.2 – Einführung in das Kommunikationsmodell</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit einer kurzen PowerPoint-Präsentation gibt der Tutor eine Einführung: <ol style="list-style-type: none"> a) Sender-Empfänger-Kommunikationsmodell b) Eisberg-Modell. 	N/A

	Präsentation.		
40 Min.	Schreib- und Notizmaterial; Kopie der Arbeitsblätter R.5.2 und R.5.3 für alle;	<p><i>A.5.3 – Wahrnehmung und Kommunikation</i></p> <p><i>Aktivität 1 – Selbsttest</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aufbauend auf den Erkenntnissen aus dem Icebreaker gibt der Tutor eine Einführung: Welche Rolle spielt Wahrnehmung bei der Kommunikation? ❖ Tutor verteilt Kopien des ‘Selbsttests – Wahrnehmung und Kommunikation’ (R.5.2) an alle Teilnehmer. ❖ Der Tutor liest den Test mit den Teilnehmern durch und bietet ihnen Unterstützung bei der Zusammenstellung ihrer Ergebnisse und bei der Ermittlung ihres bevorzugten Wahrnehmungskanals an. ❖ Kurze Gruppendiskussion: Welche Ergebnisse hat der Test gebracht. <p><i>Aktivität 2 – Mit anderen kommunizieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alle Teilnehmer erhalten eine Kopie des Handouts (R.5.3). ❖ Der Tutor liest langsam die Begriffe und die Teilnehmer konzentrieren sich auf die Assoziation (sehe, höre, fühle, rieche oder schmecke ich zuerst). ❖ Dann kreuzen die Teilnehmer die entsprechende Spalte auf ihrem Arbeitsblatt an und tragen dann ihre Ergebnisse zusammen. ❖ Bei der Bewertung der Ergebnisse dieser Aktivität sollten die Teilnehmer den bevorzugten Wahrnehmungskanal ihres Partners identifizieren und dann Ihre Kommunikation so ändern, dass sie besser zu dieser Präferenz passt. ❖ Der Tutor sollte 10 Minuten für das Ausfüllen des Handouts und 5-10 Minuten für das Training zwischen den Paaren einplanen. ❖ Gruppendiskussion: Kurze Wertung dieser Aktivität. 	R.5.2 R.5.3

<p>70 Min.</p>	<p>Schreib- und Notizmaterial; Kopien der Arbeitsblätter R.5.4 bis R.5.10; Flipchart und Textmarker für Feedback.</p>	<p><i>A.5.4 – Prinzipien der Motivation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit einer kurzen PowerPoint-Präsentation gibt der Tutor eine Einführung in verschiedene Strategien und Regeln, die ältere Freiwillige bei ihrer Kommunikation mit Migranten verwenden sollten, um diese zu motivieren, sich an Gesprächen zu beteiligen. ❖ Tutor wählt aus der Toolbox 3 bis 4 Aktivitäten von R.5.4 bis R.5.10 aus, die von den Teilnehmern ausgeführt werden. ❖ Der Tutor führt eine kurze Reflexion durch, beantwortet alle Fragen, die sich aus den Aktivitäten ergeben, und hebt einige der wichtigsten Strategien hervor, mit denen Migranten motiviert werden, zu kommunizieren. ❖ Die Schwerpunkte werden auf dem Flipchart festgehalten. 	<p>R.5.4 to R.5.10</p>
<p>10 Min.</p>	<p>Flipchart und Textmarker</p>	<p><i>A.5.4 – Abschluss und Auswertung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schließt den Workshop mit einer kurzen verbalen Feedbacksitzung ab und bittet die Teilnehmer, die behandelten Themen zu diskutieren. ❖ Der Tutor fordert die Teilnehmer auch auf, Feedback zu geben, wenn der Inhalt des Workshops ihren Erwartungen entspricht. 	<p>N/A</p>
<p>Assessment</p>		<p>N/A</p>	
<p>Weiterführende Literatur / Links</p>		<p><i>Englisch:</i> “Die 7 Cs der Kommunikation” - https://youtu.be/v4OmXaihEp0</p> <p><i>Deutsch:</i> Was heißt Kommunikation - https://youtu.be/z4EFDWgVzyw?list=PLQCjYOHAIK8IRe0glJUmWYFf-VOeoEq</p> <p>“Die vier Seiten einer Nachricht” - https://youtu.be/9VJnlcPbfIA</p> <p>Kommunikationsfehler - https://youtu.be/8Ox5LhJSBE</p>	

<p>Modul 5: Fähigkeiten in Kommunikation, Sprache and Gruppenarbeit</p>
<p>Lehrplan für Modul 5 Präsenzveranstaltung 2</p>

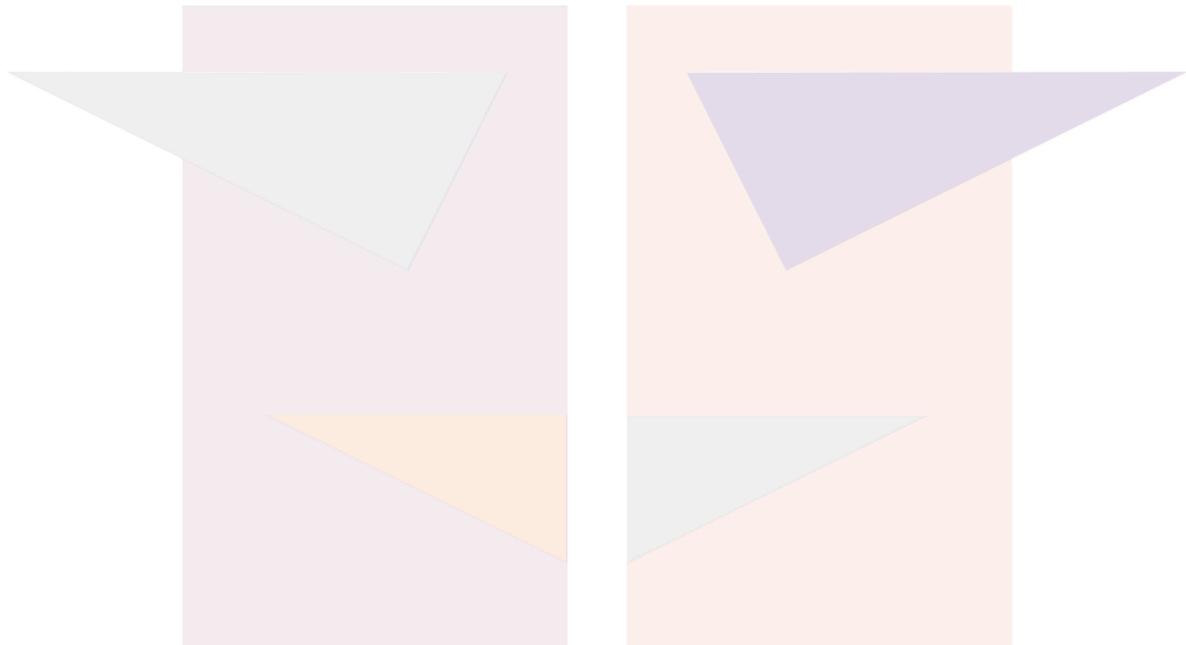
Stunden		Präsenzveranstaltung	Selbststudium
6h		2.5h	3.5h
Lernergebnisse		<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Teilnehmer fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Gruppenkommunikation effektiver zu führen. ❖ Verhandlungskompetenz zu nutzen und effektiv in verschiedenen Gruppen einzusetzen. ❖ Englisch / andere Gastsprache zu lehren und Menschen zu unterstützen, deren Muttersprache nicht Englisch / eine andere Gastsprache ist. 	
Zeit	Materials	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressource
80 Min.	Projektor und Bildschirm; Internetzugang und Zugang zu YouTube; Laptop oder Computer;	A.5.5 – <i>Einführung in die Gruppenarbeit (als Teilnehmer und als Moderator)</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mithilfe einiger PowerPoint-Folien stellt der Tutor einige praktische Tipps für effektive Gruppenarbeit sowohl als Moderator als auch als Teilnehmer vor. ❖ Einführung in das Thema durch folgende Videos: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Unterschied zwischen kooperativem Lernen und Gruppenarbeit: https://youtu.be/7MwYjSSBNIA ❖ 5 Elemente des kooperativen Lernens - https://youtu.be/lzk76RZO4j0 	N/A
	Schreib- und Notizmaterial; Flipchart und Textmarker um Rückmeldungen von Beobachtern und Gruppen aufzunehmen; Briefumschläge mit vorbereiteten Quadraten (R.5.10)	A.5.6 – <i>Effektive Gruppenarbeit Aktivität I (R.5.11)</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor führt die Gruppe in eine interaktive Übung ein, die ihnen hilft, ihre Fähigkeiten zur effektiven Gruppenarbeit zu entwickeln. ❖ Der Tutor teilt die Gruppe in Untergruppen von 3 ein. Wenn es überschüssige Teilnehmer gibt, werden sie als Beobachter für die Aktivität fungieren und werden auf die Gruppen aufgeteilt. ❖ Jede Gruppe sitzt an einem Tisch mit fünf Umschlägen, die jeweils verschiedene Teile der Quadrate enthalten. ❖ Die Aufgabe besteht darin, fünf gleich große Quadrate zusammen zu stellen. ❖ Die Gruppe ist erst fertig, wenn vor jedem Gruppenmitglied ein komplettes Quadrat liegt. ❖ Beobachter haben die Aufgabe sicherzustellen, dass die Regeln eingehalten werden und sie können sich Notizen machen. ❖ Am Ende der Aktivität werden die Beobachter zunächst nach ihrer Rückmeldung gefragt, wie 	R.5.11 R.5.12

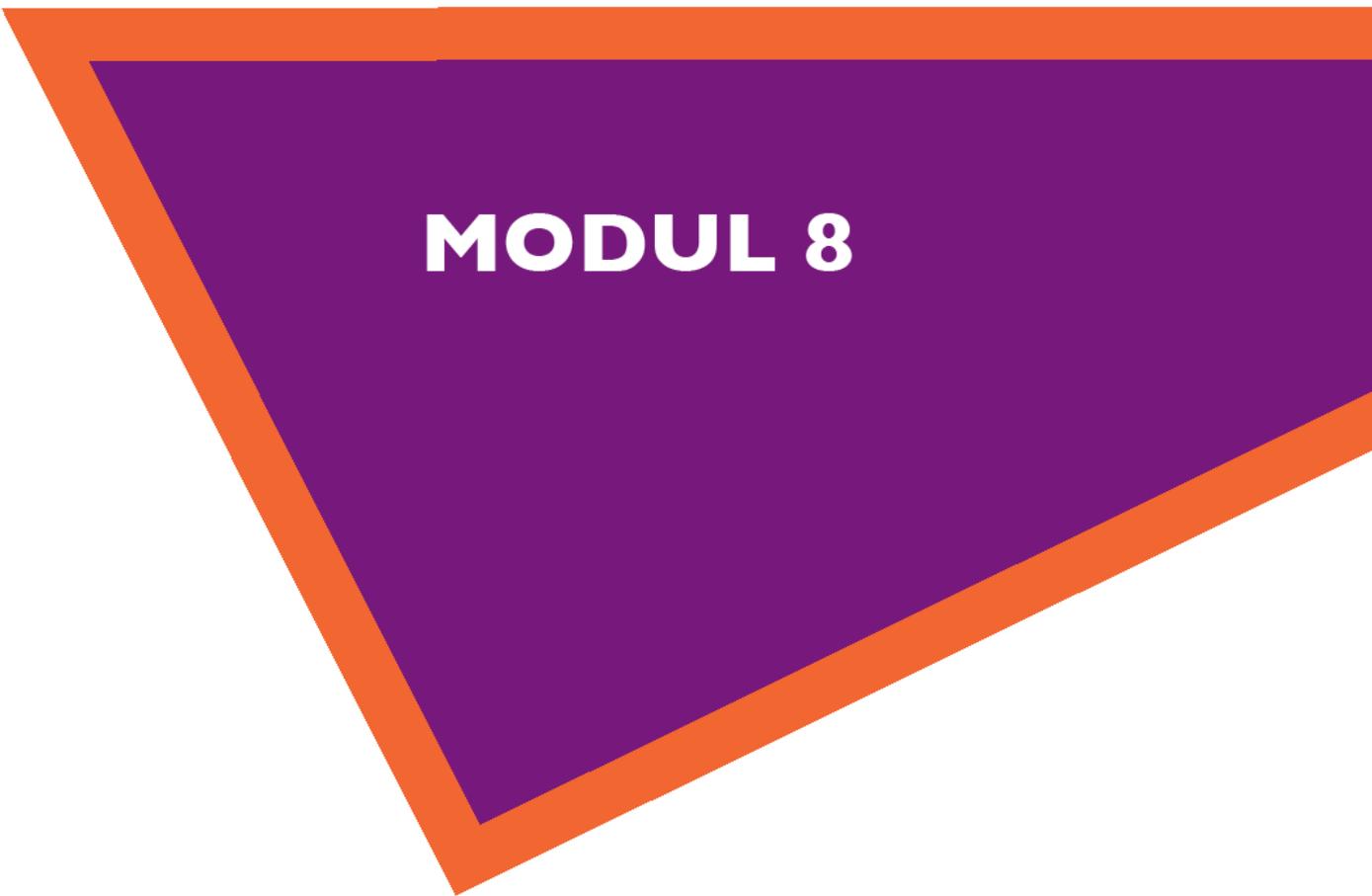
	<p>Kopie von R.5.11 für alle</p>	<p>sich die Gruppen verhalten haben und dann reflektieren die Gruppenmitglieder ihre Erfahrungen.</p> <p><i>Aktivität 2 (R.5.12)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Für diese Aktivität ernennt der Tutor einen der Teilnehmer als Moderator; der Tutor beobachtet den Moderator. ❖ Der Moderator (Freiwilliger) führt die Gruppe in die Aktivität wie in R.5.12 beschrieben ein. ❖ Zum Abschluss dieser Aktivität werden die Teilnehmer gebeten, sich vorzustellen, dass sie sich als Senior-Freiwillige um diese Flüchtlingsfamilie kümmern. ❖ Der Moderator teilt die Gruppe in Paare oder kleinere Gruppen ein und bittet jedes Paar oder jede Gruppe, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu üben, indem sie ein weiteres Beispiel durchführen. ❖ Der Moderator überwacht die Arbeit jedes Paares oder jeder Gruppe und berät die Teilnehmer bei Bedarf. ❖ Am Ende der Aktivität stellt der Moderator den Paaren oder Gruppen folgende Fragen und hält ihre Antworten auf einem Flipchart fest: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Wie sind Sie mit der Situation zurechtgekommen? ❖ Wie reagieren Sie darauf? ❖ Würden Sie Hilfe bei anderen suchen oder selbst versuchen, eine Lösung zu finden? ❖ Wenn Sie Hilfe von anderen bekommen möchten, wen würden Sie kontaktieren? ❖ Wie haben Sie die Gespräche mit den Partnern erlebt? 	
<p>20 Min.</p>	<p>Kopie des Arbeitsblattes R.5.12 für alle</p>	<p><i>A.5.7 – Zu lehren Englisch / andere Gastsprache und Menschen zu unterstützen, deren Muttersprache nicht Englisch / eine andere Gastsprache ist</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Für diese Aktivität ernennt der Tutor einen der Teilnehmer als Moderator; der Tutor beobachtet den Moderator. ❖ Der Moderator (Freiwilliger) führt die Gruppe in die Aktivität wie in R.5.13 beschrieben ein. ❖ Mit dieser Vorlage bereiten die Lernenden den Katalog vor - Hauptkategorien und 	<p>R.5.13</p>

		<p>Unterteilungen, die für verschiedene Gruppen wichtig sind</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Die Teilnehmer nutzen den Katalogs als Lernhilfe 	
15 Min.	<p>Projektor und Bildschirm;</p> <p>Internetzugang und Zugang zu YouTube;</p> <p>Laptop;</p> <p>Schreib- und Notizmaterial;</p>	<p><i>A.5.8– Vorbereitung des Selbststudiums</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor stellt der Gruppe verschiedene Möglichkeiten vor, wie sie das Erlernete auf ihren Alltag anwenden können. ❖ Tutor zeigt das kurze Video: https://youtu.be/4kyvjEpXuPg ❖ Im Anschluss an dieses Video führt der Tutor eine kurze Gruppendiskussion über die Bedingungen, Merkmale und Strategien für die motivierende Kommunikation. ❖ Die Teilnehmer nutzen diese Gelegenheit, um Unsicherheiten oder Hindernisse für ihre effektive Kommunikation zu klären. 	N/A
25 Min.	<p>Schreib- und Notizmaterial;</p> <p>Kopien R.5.13 für alle Teilnehmer</p> <p>Flipchart und Textmarker</p>	<p><i>A.5.9 – Zusammenfassung und Reflektion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schließt den Workshop mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Punkte ab. ❖ Selbstreflexionsübung in der Gruppe: Wie schätze ich meine Fähigkeiten in Kommunikation, Sprache und Arbeit in einer Gruppe ein? ❖ Der Tutor bittet die Gruppe, über den Inhalt und die Durchführung des Workshops nachzudenken und das Evaluierungsformular Flashlight auszufüllen (R. 5.14). Reflexion des gesamten Workshops ❖ Zum Schluss führt der Tutor eine kurze verbale Feedbacksitzung durch, indem er die Gruppe auffordert herauszufinden, welche Aspekte des Workshops sie als am schwierigsten empfunden haben und welche Aspekte sie in ihrer praktischen Arbeit mit Migranten nutzen werden? ❖ Tutor halt die Ergebnisse der verbalen Einschätzung auf dem Flipchart fest. 	R. 5.14
Assessment		N/A	
Weiterführende Literatur / Links		<p>Unterschied zwischen Kooperatives Lernen und Gruppenarbeit - https://youtu.be/7MwYjSSBN1A</p> <p>5 Elemente des kooperativen Lernens - https://youtu.be/lzk76RZO4j0</p> <p>https://esol.britishcouncil.org/sites/default/files/Language_issues_migration_integration_perspectives_teachers_learners.pdf</p>	

<https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/tips-teaching-english-arabic-speakers>

Wie erreichen wir bessere Kommunikationsfähigkeiten -
<https://youtu.be/4kyvjEpXuPg>





MODUL 8

Modul 8: Basis IT-Kenntnisse			
Lehrplan für Modul 8 Präsenzveranstaltung I			
Stunden	Präsenzveranstaltung		Selbststudium
9h	2.5h		6.5h
Lernergebnisse	<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior volunteers fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Die Hardware- und Softwarekomponenten zu verstehen, die nötig sind, um "online" zu sein (im Internet unterwegs zu sein); ❖ Sich sicher und reflektiert im Internet zu bewegen; ❖ Eine E-Mailadresse einzurichten und ein E-Mail mit Anhang zu versenden. 		
Zeit	Materials	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressource
45 Min.	<p>Trainingsort mit Zugang zu WLAN und Laptops / Computern</p> <p>Stifte und Notizmaterial für Lernende, um Wörter niederzuschreiben;</p> <p>Flipchart und Marker;</p> <p>Projektor und Bildschirm;</p> <p>PowerPoint-Folien 1-9.</p>	<p><i>A.8.0 – Begrüßung und Fähigkeiten-Check</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor begrüßt alle Lernenden im IT-Schulungsraum. ❖ Der Tutor fordert alle Lernenden auf, ihre früheren Erfahrungen mit der Verwendung von Computern für E-Mail, Networking und Online-Zugriff auf Informationen anzugeben. ❖ Der Tutor präsentiert dann eine Übersicht der heutigen Sitzung mit PPT-Folien. <p><i>Präsentation durch Tutor:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor stellt den Workshop als einführende Einheit für das IT-Training vor. ❖ Der Tutor stellt sicher, dass alle Laptops und Computer für die Lernenden eingerichtet und mit dem Internet verbunden sind. ❖ Unter Verwendung der PowerPoint-Folien 3-9 bietet der Tutor einen Überblick über die Software- und Hardwarekomponenten, die benötigt werden, um online zu sein. ❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts "Breitband oder Wi-Fi" (R.8.1) an alle Lernenden und geht gemeinsam das Handout durch, um alle Fragen zu beantworten. 	R.8.1
30 Min.	<p>Projektor und Bildschirm;</p>	<i>A.8.1 – Einführung in Internetsicherheit</i>	N/A

	<p>Laptop oder Computer; Stifte und Notizmaterial für Lernende; Flipchart und Marker; PowerPoint-Folien 10-16; Kopien der PowerPoint-Folien, die für jeden Lernenden gedruckt wurden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor verteilt Kopien der PowerPoint-Folien an alle Lernenden, damit sie dem Inhalt der Präsentation folgen und Notizen machen können. ❖ Mit den PowerPoint-Folien 10-16 bietet der Tutor einen Überblick über die Internetsicherheit. ❖ In dieser Präsentation wird der Tutor vorstellen, wie man mit Smartphones, Laptops und Computern sicher bleibt; und wird auch einige der Schlüsselbegriffe der Internetsicherheit erklären. ❖ Die Lernenden werden ermutigt, die ihnen unbekannte Terminologie zur Kenntnis zu nehmen und Fragen zu stellen, falls weitere Erklärungen benötigt werden. 	
<p>65 Min.</p>	<p>Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Stifte und Notizmaterial für Lernende; Flipchart und Marker; PowerPoint-Folien 17-21; Kopien der PowerPoint-Folien, die für jeden Lernenden gedruckt wurden</p>	<p><i>A.8.2 – Einrichtung eines E-Mail-Accounts auf G-Mail</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mithilfe der PowerPoint-Folien 17-21 führt der Tutor die Lernenden durch den Prozess der Einrichtung eines E-Mail-Kontos mithilfe von G-Mail. G-Mail wurde gewählt, weil es gratis ist und Lernende daher ermutigt werden, diese E-Mail-Adresse zu verwenden, wenn sie mit ihren Mentoring-Partnern im Rahmen des BRAMIR-Projekts interagieren. ❖ Die Lernenden folgen dem Inhalt der PowerPoint-Folien und richten bei Bedarf einen eigenen E-Mail-Account mit Unterstützung des Tutors ein. ❖ www.gmail.com <p><i>Einzelübung – E-Mails senden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schreibt seine berufliche E-Mail-Adresse auf ein Flipchart. ❖ Mit ihrem neuen E-Mail-Konto werden die Lernenden gebeten, eine E-Mail zu verfassen, ein Element von ihrem Laptop oder Computer anzuhängen und es an die E-Mail-Adresse des Lehrers zu senden. ❖ Der Tutor überprüft, ob er / sie von allen Lernenden eine E-Mail erhalten hat, um sicherzustellen, dass alle Lernenden diese Aufgabe effektiv ausführen können. 	<p>N/A</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor beantwortet alle Fragen, die sich aus dieser Aktivität ergeben können. 	
15 Min.	Flipchart und Marker	<p><i>A.8.3 – Abschluss und Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schließt den Workshop mit einer kurzen verbalen Feedbackrunde ab und hält das Feedback und die Kommentare der Lernenden auf einem Flipchart fest. ❖ Der Tutor sollte diese Gelegenheit nutzen, um alle Fragen zu beantworten, die die Lernenden über den Inhalt haben könnten. ❖ Tutor dankt allen Lernenden für ihre Teilnahme und Aufmerksamkeit während der gesamten Einheit. 	N/A
Überprüfung		N/A	
Weiterführende Quellen		N/A	

Modul 8: Basis IT-Kenntnisse			
Lehrplan für Modul 8 Präsenzveranstaltung 2			
Stunden		Präsenzveranstaltung	Selbststudium
6h		2.5h	3.5h
Lernergebniss		<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior Volunteers fähig sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Grundlegende IT-Kenntnisse nutzen, um online auf Informationen zuzugreifen; ❖ ihre Mentoring-Partner darüber zu beraten, wie sie online auf Informationen zugreifen können; ❖ Die Grundlagen des Online-Networking mit Kollegen und ihren Mentoring-Partnern zu verstehen. 	
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressource
20 Min.	Trainingsort mit Zugang zu WLAN und Laptops/ Computern; Projektor und Bildschirm; PowerPoint Folie 22	<p>A.8.4 – <i>Start der Einheit und Begrüßung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor begrüßt alle Lernenden im IT-Schulungsraum. ❖ Tutor stellt sicher, dass alle Laptops und Computer für die Lernenden eingerichtet und mit dem Internet verbunden sind. ❖ Tutor fasst die Inhalte der vorherigen IT-Sitzung zusammen und präsentiert einen Überblick über die heutige Sitzung mit PPT-Folie. 	N/A
50 Min.	Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Stifte und Notizmaterial für Lernende; Kopien der Folien zu R.8.2 und PowerPoint, die für jeden Teilnehmer als Leitfaden für die Online-	<p>A.8.5 – <i>Einführung in Internet Browser und Suchmaschinen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit den PowerPoint-Folien 23-33 bietet der Tutor Lernern eine Einführung in Internetbrowser und Suchmaschinen. Dieser Inhalt umfasst: <ul style="list-style-type: none"> ○ Was die verschiedenen Symbole bedeuten; ○ Was Cookies sind und wie sie funktionieren; ○ Wie eine effektive Suche nach Informationen online durchgeführt werden kann. ❖ Die Lernenden folgen den PowerPoint-Folien und suchen online nach Informationen während der Inhalt in der Präsentation behandelt wird. <p><i>Einzelübung – Google-Suche durchführen</i></p>	R.8.2

	Suche gedruckt werden; Flipchart und Marker; PowerPoint -Folien 23-33.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts "Google-Suche" (R.8.2) an alle Lernenden. ❖ Der Tutor liest das Handout mit Lernenden durch. ❖ Die Lernenden werden gebeten, das Handout zu lesen und einige Zeit damit zu verbringen, mit Hilfe der Suchmaschine relevante Informationen zu finden, die sie an ihre Mentoring-Partner weitergeben können. ❖ Die Lernenden werden ermutigt, im Rahmen ihres selbstgesteuerten Lernens den Zugang zu Informationen über öffentliche Dienstleistungen und Rechte und Ansprüche von Migranten in Deutschland bzw. Österreich zu üben. 	
50 Min.	Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Stifte und Notizmaterial für Lernende; Flipchart und Marker; PowerPoint -Folien 34-40; Kopien von PowerPoint -Folien und R.8.3 für alle Lernenden gedruckt	<p><i>A.8.6 – Auf Informationen online zugreifen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit den PowerPoint-Folien 34-40 bietet der Tutor einen Überblick darüber, wie online auf Informationen zugegriffen werden kann. Diese Informationen und die besuchten Webseiten sind länderspezifisch. ❖ Tutor stellt eine Reihe von Webseiten für Behörden und öffentliche Dienste vor, die nützliche Informationen für alle Einwohner Deutschlands bzw. Österreichs enthalten. ❖ Mit PowerPoint zeigt Tutor ein Beispiel für die Suche nach Informationen zu Rechten und Pflichten, die auf den jeweiligen Webseiten vorgestellt sind. ❖ Nach dieser Demonstration werden die Lernenden angewiesen, die Webseite des Bürgerinformationsdienstes zu besuchen und Informationen zu einem öffentlichen Dienst oder zu Berechtigungen, die für sie von Interesse / Relevanz sind, zu finden. <p><i>Einzelübung – Auf Informationen auf nützlichen Webseiten zugreifen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts "Nützliche Webseiten" (R.8.3) an alle Lernenden. ❖ Tutor liest das Handout mit Lernenden durch. ❖ Die Lernenden werden gebeten, das Handout zu lesen und einige Zeit damit zu verbringen, die Informationen auf der Webseite zu überprüfen und nützliche Informationen zu suchen, die sie an ihre Mentoring-Partner weitergeben können. 	R.8.3

<p>20 Min.</p>	<p>Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; PowerPoint-Folien 41-43; Kopien von PowerPoint-Folien und R.8.4 für alle Lernenden gedruckt</p>	<p><i>A.8.7 – “Netiquette” verstehen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit den PowerPoint-Folien 41-43 führt der Tutor die Lernenden in die Verhaltensregeln von Online-Kommunikation und -Netzwerken ein. ❖ Der Tutor verteilt Kopien des 'Netiquette'-Handouts (R.8.4) an alle Lernenden und gemeinsam mit den Lernenden durch. ❖ Die Lernenden folgen dem Inhalt der PowerPoint-Folien und der Netiquette-Handouts während sie Notizen machen, um ihren Lerneffekt zu unterstützen. 	<p>R.8.4</p>
<p>10 Min.</p>	<p>Flipchart und Marker</p>	<p><i>A.8.8 – Abschluss und Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schließt den Workshop mit einer kurzen verbalen Feedbackrunde ab und notiert das Feedback und die Kommentare der Lernenden auf einem Flipchart. ❖ Der Tutor nutzt diese Gelegenheit, um alle Fragen zu beantworten, die die Lernenden über den Inhalt haben könnten. ❖ Tutor dankt allen Lernenden für ihre Teilnahme und Aufmerksamkeit während der gesamten Einheit. 	<p>N/A</p>
<p>Überprüfung</p>		<p>N/A</p>	
<p>Weiterführende Quellen</p>		<p>Deutschland: Bundesregierung mit Links zu allen relevanten Zivilinformations Webseiten: https://www.bundesregierung.de Österreich: Bundeskanzleramt mit Links zu allen relevanten Zivilinformations Webseiten: https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public</p>	

<p>Modul 8: Basis IT-Kenntnisse</p>		
<p>Lehrplan für Modul 8 Präsenzveranstaltung 3</p>		
<p>Stunden 6h</p>	<p>Präsenzveranstaltung 2.5h</p>	<p>Selbststudium 3.5h</p>
<p>Lernergebnisse</p>	<p>Nach Abschluss dieses Workshops werden Senior volunteers fähig sein:</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ auf Informationen und Lernmaterialien über die BRAMIR-Plattform zuzugreifen; ❖ Online-Lernen über die BRAMIR-Plattform zu üben; ❖ Mentoring-Partner dabei zu unterstützen, online über die BRAMIR-Plattform auf Schulungsmaterialien zuzugreifen. 	
Zeit	Materialien	Lernaktivitäten / Empfehlung für Tutor	Ressourcen
10 Min.	Trainingsort mit Zugang zu WLAN und Laptops / Computern; Projektor und Bildschirm; PowerPoint Folie 44	<p>A.8.9 – <i>Eröffnung des Workshops und Begrüßung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor begrüßt alle Lernenden im IT-Schulungsraum. ❖ Tutor stellt sicher, dass alle Laptops und Computer für die Lernenden eingerichtet und mit dem Internet verbunden sind. ❖ Tutor fasst die Inhalte der vorherigen IT-Sitzungen zusammen und gibt einen Überblick über die heutige Sitzung mit PPT-Folie 44. 	N/A
50 Min.	Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Kopien der PowerPoint-Folien, gedruckt für jeden Lernenden; Flipchart und Marker; Zugang zur BRAMIR E-Learning-Plattform; PowerPoint-Folien XX-XX	<p>A.8.10 – <i>Vorstellung der BRAMIR E-learning Plattform</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor stellt den Workshop als Einführung in die BRAMIR E-Learning-Plattform vor. ❖ Mithilfe der BRAMIR E-Learning-Plattform demonstriert der Tutor einige der Funktionen und Funktionen der E-Learning-Plattform. ❖ Die Lernenden werden ermutigt, sich bei der E-Learning-Plattform von BRAMIR anzumelden und der Demonstration des Tutors zu folgen. <p><i>Einzelübung – Registrierung bei BRAMIR Plattform</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mithilfe von PowerPoint-Folien mit Screenshots der Plattform führt der Tutor die Lernenden durch den Registrierungsprozess und stellt sicher, dass alle Lerner auf der Plattform registriert sind. ❖ Die Lernenden werden den Inhalt der PowerPoint-Folien folgen und auf ihren Laptops / Computern üben. ❖ Die Lernenden werden gebeten, sich auf der BRAMIR E-Learning-Plattform registrieren. 	N/A
40 Min.	Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Kopien von	<p>A.8.11 – <i>Lernen auf der BRAMIR E-Learning Plattform</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mit der E-Learning-Plattform bietet der Tutor einen Überblick über einige der wichtigsten Funktionen des Online-Lernbereichs. <p><i>Einzelübung – Verwenden der Key Competence Acquisition</i></p>	N/A

	<p>PowerPoint -Folien für alle Lernenden gedruckt; Zugang zur BRAMIR E-Learning Plattform</p>	<p><i>Toolbox für Online-Lernen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Um die Lernenden mit den Schlüsselfunktionen der E-Learning-Plattform vertraut zu machen, lädt der Tutor Lernende ein, die digitalen Ressourcen in der "Key Competence Acquisition Toolbox" zu durchsuchen. ❖ Die Lernenden werden gebeten, 10-15 Minuten lang mit 2 bis 3 digitalen Ressourcen aus der Toolbox zuzugreifen, sie zu testen und zu üben. ❖ Im Anschluss an diese Übung führt der Tutor eine kurze Feedbackrunde durch, um zu bewerten und abzufragen, wie kompetent die Lernenden mit diesen Ressourcen umgehen. ❖ Die Lernenden werden diese Einheit nutzen, um ihre Kompetenz im Umgang mit der Online-Plattform zu testen, und werden alle Fragen, die sie an den Tutor stellen, beantworten. 	
<p>40 Min.</p>	<p>Projektor und Bildschirm; Laptop oder Computer; Kopien von PowerPoint -Folien für alle Lernenden gedruckt; Zugang zur BRAMIR E-Learning-Plattform.</p>	<p>A.8.12 – Online-Vernetzung über die BRAMIR E-Learning-Plattform</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Unter Verwendung der E-Learning-Plattform bietet der Tutor einen Überblick über einige der Hauptmerkmale von Online-Vernetzungsmöglichkeiten. <p><i>Einzelübung - Online-Vernetzung über die BRAMIR E-Learning-Plattform</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Um den Lernenden die Schlüsselfunktionen der Plattform näher zu bringen, die ihnen bei der Vernetzung und Kommunikation mit ihren Mentoring-Partnern helfen, lädt der Tutor die Lernenden dazu ein, ihr Profil auf der Plattform zu überprüfen - hier werden zusätzliche persönliche Informationen wie frühere Berufserfahrung, Hobbys und Interessen usw. abgefragt ❖ Um sicherzustellen, dass die Lernenden sich miteinander vernetzen können, lädt der Tutor die Lernenden ein, eine Nachricht zu schreiben und sie im Diskussionsforum zu veröffentlichen. ❖ Sobald alle Lernenden ihre Nachricht veröffentlicht haben, werden sie eingeladen, die Beiträge anderer Lerner zu überprüfen und auf ein oder zwei Beiträge zu antworten. ❖ Die Lernenden werden diese Sitzung nutzen, um ihre Kompetenz im Umgang mit der Online- 	<p>N/A</p>

		Plattform zu testen und alle Fragen, die sie an den Tutor stellen, werden sofort beantwortet.	
10 Min.	Flipchart und Marker	<p><i>A.8.13 – Abschluss und Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor schließt den Workshop mit einer kurzen verbalen Feedbackrunde ab und beantwortet alle Fragen, die die Lernenden zur BRAMIR E-Learning-Plattform haben könnten. ❖ Der Tutor notiert das Feedback und die Kommentare der Lernenden auf einem Flipchart. ❖ Tutor dankt allen Lernenden für ihre Teilnahme und Aufmerksamkeit während der gesamten Sitzung. 	N/A
Überprüfung		N/A	
Weiterführende Quellen		N/A	



**ARBEITSBLÄTTER
UND RESSOURCEN**

BRAMIR Toolkit of Train the Trainer Resources

Aktivitäts-Code	Titel
R.1.1	Speed Dating (Icebreaker)
Überblick	
Während des Speed Dating Spiels lernen sich Teilnehmer untereinander besser kennen und werden zu einer Gruppe. Die Übung ist wichtig, um eine wertschätzende Lernatmosphäre zu gewährleisten.	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor stellt zwei Reihen aus Stühlen bereit, die sich zugewandt sind. Die Teilnehmer werden gebeten, Platz zu nehmen und bekommen dann einen Bogen mit den untenstehenden Fragen ausgeteilt, die sie mit ihrem Gegenüber besprechen sollen. Die Paare müssen nicht alle Fragen beantworten, aber sie sollten 2-3 auswählen. ❖ Nach 3 Minuten gibt der Tutor das Signal zum Wechseln, wobei eine Reihe aufsteht und um einen Platz nach links weiter rückt. Die Person am Ende der Reihe geht zurück zum Anfang der Reihe. Dann werden die Fragen mit dem neuen Gegenüber erneut besprochen. ❖ Es ist nicht notwendig, das Spiel solange zu spielen, bis jeder mit jedem gesprochen hat. Der Tutor sollte die Zeit im Auge haben und das Spiel nach 15 Minuten stoppen. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wie heißen Sie? 2. Warum haben Sie sich für die Teilnahme an dem Kurs angemeldet? 3. Beschreiben Sie eines Ihrer Hobbies und erzählen Sie, warum sie das begeistert. 4. Welches Lied haben Sie kürzlich unter der Dusche gesungen/gesummt? 5. Was war Ihr liebstes Kinderspiel? Warum? 6. Wenn Sie ein Tier sein könnten, welches wäre das? Warum? 	
Erkenntnis für den Teilnehmer:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine wertschätzende Lernumgebung ist essentiell für jeden Trainingskurs, aber besonders wenn es um Senioren geht. Es ist wichtig, den Unterschied zwischen dem freiwilligen Training und einem schulischen Kontext hervorzuheben, da wahrscheinlich nicht alle Senioren positive Erinnerungen an ihre Schulzeit haben. Sie sollten das Gefühl haben, dass Lernen Spaß machen kann und soll! 2. Wenn sich fremde Menschen gegenseitig die obenstehenden Fragen stellen, entsteht eine sofortige Verbindung zwischen ihnen, indem sie (verlegen) lachen oder Interesse aneinander zeigen. Die Teilnehmer sollten spüren, dass sie in einer Gruppe mit anderen Personen auf Augenhöhe sind. Eine erste Annäherung mit Einzelnen macht es einfacher, sich auf die folgenden Übungen einzulassen. 	
Bewertung	
N/A	
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur	
N/A	

Aktivitäts-Code	Titel
R.1.2	Was ist Kultur?
Überblick	

<p>Diese Übung umfasst einen kurzen theoretischen Input. Es werden 6 Definitionen von Kultur vorgestellt und die Teilnehmer bekommen rund eine Minute, um sich für eine oder zwei Definitionen zu entscheiden und diese zu notieren, die ihrer Meinung nach auf Kultur zutreffen.</p>	
<p>Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ein sehr kurzer theoretischer Inhalt zur Einführung. ❖ Der Tutor präsentiert 6 Definitionen von Kultur via PowerPoint (Modul1_Ressource02_Was ist Kultur). ❖ Teilnehmer bekommen dann 1 Minute Zeit, jene Definition auszuwählen und zu notieren, die ihrer Meinung nach am besten zutrifft. ❖ Der Tutor löst auf, dass alle Definitionen zum Kulturbegriff gehören und schließt die Übung mit dem Eisbergmodell ab. 	
<p>Punkte für Diskussion/Aktivität</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor: „Kultur ist schwer zu fassen – manche Aspekte sind leicht zu beobachten (hier werden die Stichworte im oberen Teil des Eisbergs gezeigt). Was fällt Ihnen noch dazu ein?“ ❖ Tutor: „Auf der anderen Seite gibt es viele Aspekte, die zu unserem Verständnis einer Kultur gehören, die aber nicht so einfach in Worte zu fassen sind. Zum Beispiel (hier werden die Stichworte im unteren Teil des Eisbergs gezeigt). Fallen Ihnen noch weitere Beispiele ein?“ 	
<p>Erkenntnis für den Teilnehmer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der theoretische Input ist kurz und deutlich. Das Hauptziel ist es, Bewusstsein dafür zu schaffen, dass hinter klar beobachtbarem Verhalten, viele andere Aspekte stehen können. 2. So kurz der Input auch ist, er ist essentiell für die kommenden Übungen. 	
<p>Bewertung</p> <p>N/A</p>	
<p>Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur</p> <p>N/A</p>	

Aktivitäts-Code	Title
R.1.3	Mein Apfel
<p>Überblick</p> <p>Diese Übung dient dazu, das Bewusstsein gegenüber automatischer Verallgemeinerung und Stereotypen zu schärfen. Auf den ersten Blick sieht es aus, als wäre jede Frucht gleich und jede Person hat bestimmte Vorstellungen, wie ein Apfel oder eine Orange aussehen soll. Man kategorisiert sie automatisch im Kopf. Aber wenn man sich die Zeit nimmt und individuelle Merkmale entdeckt, wird die ausgewählte Frucht einzigartig in den Augen des Betrachters. Erste Annahmen spiegeln nicht die gesamte Persönlichkeit oder den Charakter wider, weder von einer Frucht und schon gar nicht von einer Person. Es steckt immer mehr dahinter als man denkt.</p>	
<p>Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor präsentiert einen Korb/eine Schale mit einer Art Frucht oder Gemüse und fragt die Teilnehmer, was sie sehen und was ihre ersten drei Assoziationen zu diesen Früchten sind (z.B.: Banane: gelb, länglich, weich). ❖ Die Teilnehmer bekommen ein paar Sekunden, um zu antworten, wobei es nicht wichtig ist, ob die Antworten richtig oder falsch sind. Dies ist eine Vor-Übung, die die Teilnehmer motivieren und involvieren soll. ❖ Nach rund 6 Assoziationen stoppt der Tutor die Teilnehmer und lässt sie jeweils eine Frucht auswählen. 	
<p>Punkte für Diskussion/Aktivität</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor: „Alle diese <Art der Frucht> sehen nahezu gleich aus, stimmt’s? Glauben Sie, Sie könnten Ihre <Frucht> wieder erkennen? Finden wir es heraus!“ 	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Teilnehmer bekommen ein paar Minuten Zeit, sich ihre jeweilige Frucht anzusehen und Acht darauf zu geben, was diese Frucht einzigartig macht. Dann sammelt der Tutor alle Früchte wieder in dem Korb/in der Schale ein. 3. Sobald alle Teilnehmer ihre Früchte wieder abgegeben haben, erklärt der Tutor, welche Auswirkungen Stereotypen auf eine Gruppe haben und dass der erste Eindruck in den meisten Fällen nicht die ganze Geschichte erzählt. Erst wenn man sich Zeit nimmt und einzelne Individuen kennenlernt, erfährt man Dinge, die man nie geahnt hätte. 4. Tutor: „Auf den ersten Blick sah es aus, als hätten wir hier eine homogene Gruppe <Früchte> und Unterschiede waren kaum erkennbar. Aber Sie haben sich eine <Frucht> ausgesucht und haben mehr über die individuellen Aspekte gelernt. Bitte versuchen Sie nun, Ihre <Frucht> wieder zu finden!“ 5. Die letzten Minuten dieser Übung sollten genutzt werden, die Teilnehmer nach ihren Erfahrungen zu fragen 6. Was haben Sie bei dieser Übung erwartet? 7. Was haben Sie herausgefunden? 8. Waren Sie überrascht, Ihre <Frucht> wieder zu finden?
<p>Erkenntnis für den Teilnehmer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diese einfache Übung lässt sich mit jeder Gruppe durchführen. Die Lektion ist, dass wir gewisse Annahmen und Kategorien in unserem täglichen Leben stets unbewusst verwenden (nicht nur für Obst und Gemüse, sondern leider auch für Personen). Wenn wir uns nicht die Zeit nehmen und entdecken was unter der Oberfläche liegt, versäumen wir die Besonderheiten die diese Menschen und Dinge einzigartig machen. 2. Diese Übung ist losgelöst von expliziten politischen, ethnischen oder kulturellen Themen. Daher ist es einfacher, der Übung und ihrer Botschaft offen gegenüber zu treten, ohne starke Emotionen in Bezug auf persönliche Meinungen hervorzurufen. (Es ist anzunehmen, dass kein Konflikt daraus entsteht, wie zwei Personen einen Apfel unterschiedlich wahrnehmen, aber ein Konflikt über politik- oder kulturbezogene Meinungen ist eher wahrscheinlich.)
<p>Assessment</p> <p>N/A</p>
<p>Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur</p> <p>Spielen Sie das folgende Video am Ende der Übung und schicken Sie die Teilnehmer mit ihrer gesunden Jause in die Pause:</p> <p>Die Zitronenübung. Interkulturelle Sensibilisierung für Stereotypen und Vorurteile. https://youtu.be/MWce9DFeLAo?t=1m58s</p> <p>Intercultural Training: How Self-Awareness leads to Cultural Awareness https://youtu.be/bkz_MmN0wQk (1:30 minutes)</p>

Aktivitäts-Code	Title
R.1.4	Begrüßungsspiel
Überblick	
Diese Übung verfolgt gleich zwei Ziele. Zum einen wird die Gruppe in Subgruppen unterteilt, die für das nächste Spiel wichtig sind. Zum anderen erfahren die Teilnehmer verschiedene Begrüßungsstile anderer Kulturen der ganzen Welt. Teilnehmer lernen, dass es verschiedene Arten gibt, sich zu begrüßen und dass verschiedene Kulturen unterschiedliche Konzepte von z.B. persönlichen Distanzzonen haben, was zu Missverständnissen führen kann.	
Hinweise	
❖ Tutor: „Stellen Sie sich vor, sie sind an einem internationalen Flughafen. Sie wurden dorthin geschickt, um wichtige Geschäftspartner abzuholen, aber Sie haben keine Ahnung, wie diese	

Personen aussehen. Aber Sie wissen, dass sie alle derselben Kultur angehören; Sie werden also denselben Begrüßungsstil bevorzugen. Auf dem Flughafen ist es sehr laut und Sie können nicht verstehen, was die Leute sagen (=kein Sprechen während der Übung). Nun sehen Sie sich bitte Ihre Karte an, um zu erkennen, welcher Kultur sie angehören und welcher Begrüßungsstil für Sie typisch ist. Dann versuchen Sie, Ihre Gäste zu finden, indem Sie sich gegenseitig grüßen!“

- ❖ Tipp: Der genaue Prozess des Spiels hängt von der Teilnehmerzahl ab!
- ❖ Für das nächste Spiel werden mindestens 3 verschiedene Gruppen mit mindestens 3 Personen benötigt. Passen Sie die Auswahl der Begrüßungsziele daran und an die reelle Gruppengröße an. In dieser Anleitung sind die Begrüßungsstile von 7 Kulturen vorbereitet.
- ❖ Wählen Sie als Tutor jene Stile, die Ihnen am passendsten erscheinen, drucken sie diese Seiten in gewünschter Anzahl aus und schneiden Sie die Kärtchen zurecht. Versuchen Sie, die gegensätzlichsten Begrüßungen auszuwählen und fühlen Sie sich frei, selbst Begrüßungen hinzuzufügen.
- ❖ Falls Zeit übrigbleibt, besprechen Sie die gemachten Erfahrungen kurz mit den Teilnehmern. Diese sollten sonst am Ende des nächsten Spiels noch einmal aufgearbeitet werden.
- ❖ Erinnern Sie die Teilnehmer an die „Mein Apfel“-Übung. Natürlich werden in den genannten Kulturen auch andere Begrüßungsstile verwendet, nicht nur jene, die in dieser Übung vorgestellt werden. Versichern Sie sich, dass sich die Teilnehmer dessen bewusst sind, um die Bildung neuer Stereotype in Bezug auf diese Kulturen zu vermeiden!

Punkte für Diskussion/Aktivität

Die folgenden Begrüßungsstile sind hier vorbereitet:

- a) Japan (formale Verbeugung)
- b) Schweiz (3 angedeutete Küsse auf die Wange – links, rechts, links)
- c) Indien (Namaste)
- d) Westlicher Stil (Händeschütteln)
- e) Ägypten (angedeuteter Handkuss der älteren Person)
- f) Mexiko (festes Klopfen auf die Schulter während einer Umarmung)
- g) Surfer (Shaka)

Sie sind Teil der japanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, verbeugen Sie sich bitte formell zur Begrüßung.

**Männer halten die Arme bei der Verbeugung seitlich am Körper.
Frauen falten die Hände bei der Verbeugung über dem Schoß.**

Sie sind Teil der japanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, verbeugen Sie sich bitte formell zur Begrüßung.

**Männer halten die Arme bei der Verbeugung seitlich am Körper.
Frauen falten die Hände bei der Verbeugung über dem Schoß.**

Sie sind Teil der japanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, verbeugen Sie sich bitte formell zur Begrüßung.

Männer halten die Arme bei der Verbeugung seitlich am Körper.

Frauen falten die Hände bei der Verbeugung über dem Schoß.

Sie sind Teil der Schweizer Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Wange Ihres Gegenübers.

Deuten Sie das Küsschen zuerst auf der linken Wange,
dann rechts und dann noch einmal links an.

Sie sind Teil der Schweizer Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Wange Ihres Gegenübers.

Deuten Sie das Küsschen zuerst auf der linken Wange,
dann rechts und dann noch einmal links an.

Sie sind Teil der Schweizer Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Wange Ihres Gegenübers.

Deuten Sie das Küsschen zuerst auf der linken Wange,
dann rechts und dann noch einmal links an.

Sie sind Teil der indischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, falten Sie ihre Hände vor der Brust und
beugen Sie den Kopf leicht nach vorne.

Dieser Gruß ist durch die Popularität von Yogakursen sehr bekannt geworden
und nennt sich Namaste.

Sie sind Teil der indischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, falten Sie ihre Hände vor der Brust und beugen Sie den Kopf leicht nach vorne.

Dieser Gruß ist durch die Popularität von Yogakursen sehr bekannt geworden und nennt sich Namaste.

Sie sind Teil der indischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, falten Sie ihre Hände vor der Brust und beugen Sie den Kopf leicht nach vorne.

Dieser Gruß ist durch die Popularität von Yogakursen sehr bekannt geworden und nennt sich Namaste.

Sie sind Teil der westlichen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, schütteln Sie die Hände ihres Gegenübers.

Bieten Sie ihre rechte Hand mit der Handfläche nach innen zum Gruß auf Magenhöhe an und schütteln die die Hand des Gegenübers 2-3-mal moderat fest.

Sie sind Teil der westlichen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, schütteln Sie die Hände ihres Gegenübers.

Bieten Sie ihre rechte Hand mit der Handfläche nach innen zum Gruß auf Magenhöhe an und schütteln die die Hand des Gegenübers 2-3-mal moderat fest.

Sie sind Teil der westlichen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, schütteln Sie die Hände ihres Gegenübers.

Bieten Sie ihre rechte Hand mit der Handfläche nach innen zum Gruß auf Magenhöhe an und schütteln die die Hand des Gegenübers 2-3 mal moderat fest.

Sie sind Teil der ägyptischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Hände der älteren Person zur Begrüßung.

Ältere Personen verdienen Respekt. Daher wird statt einem Händeschütteln ein Kuss auf den Handrücken der anderen Person impliziert.

Aber keine Sorge, Sie müssen hierbei aber nicht ausrechnen, wer älter ist!

Sie sind Teil der ägyptischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Hände der älteren Person zur Begrüßung.

Ältere Personen verdienen Respekt. Daher wird statt einem Händeschütteln ein Kuss auf den Handrücken der anderen Person impliziert.

Aber keine Sorge, Sie müssen hierbei aber nicht ausrechnen, wer älter ist!

Sie sind Teil der ägyptischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, küssen Sie die Hände der älteren Person zur Begrüßung.

Ältere Personen verdienen Respekt. Daher wird statt einem Händeschütteln ein Kuss auf den Handrücken der anderen Person impliziert.

Aber keine Sorge, Sie müssen hierbei aber nicht ausrechnen, wer älter ist!

Sie sind Teil der mexikanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, umarmen Sie die andere Person und klopfen Sie auf deren Schulter.

Dieser Gruß ist für Bekannte. Oberkörper und Oberkörper (Sie dürfen gerne ein bisschen Abstand wahren, falls es für Sie unangenehm ist), beinahe umarmend, klopfen Sie beherzt auf die Schulter der anderen Person. Bitte achten Sie darauf, nicht zu enthusiastisch zu klopfen!

Sie sind Teil der mexikanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, umarmen Sie die andere Person und klopfen Sie auf deren Schulter.

Dieser Gruß ist für Bekannte. Oberkörper und Oberkörper (Sie dürfen gerne ein bisschen Abstand wahren, falls es für Sie unangenehm ist), beinahe umarmend, klopfen Sie beherzt auf die Schulter der anderen Person. Bitte achten Sie darauf, nicht zu enthusiastisch zu klopfen!

Sie sind Teil der mexikanischen Kultur.

Um Ihre Gäste zu finden, umarmen Sie die andere Person und klopfen Sie auf deren Schulter.

Dieser Gruß ist für Bekannte. Oberkörper und Oberkörper (Sie dürfen gerne ein bisschen Abstand wahren, falls es für Sie unangenehm ist), beinahe umarmend, klopfen Sie beherzt auf die Schulter der anderen Person. Bitte achten Sie darauf, nicht zu enthusiastisch zu klopfen!

Sie sind Teil der Surferkultur.



Um Ihre Gäste zu finden, machen Sie den Shaka-Gruß.

Um diesen Gruß durchzuführen, machen Sie eine Faust und strecken sie Daumen und kleinen Finger ab. Dann schütteln sie die Hand flink hin und her. Dabei sollte die Vorderseite der Hand zu Ihrem Gegenüber zeigen.

Sie sind Teil der Surferkultur.



Um Ihre Gäste zu finden, machen Sie den Shaka-Gruß.

Um diesen Gruß durchzuführen, machen Sie eine Faust und strecken sie Daumen und kleinen Finger ab. Dann schütteln sie die Hand flink hin und her. Dabei sollte die Vorderseite der Hand zu Ihrem Gegenüber zeigen.

Sie sind Teil der Surferkultur.



Um Ihre Gäste zu finden, machen Sie den Shaka-Gruß.

Um diesen Gruß durchzuführen, machen Sie eine Faust und strecken sie Daumen und kleinen Finger ab. Dann schütteln sie die Hand flink hin und her. Dabei sollte die Vorderseite der Hand zu Ihrem Gegenüber zeigen.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Das Spiel ist sehr simpel und Teilnehmer werden bei Spielen Spaß haben. Sie werden realisieren, dass selbst wenn Sie selbst versuchen, höflich zu sein, dass Gegenüber eine ganz andere Vorstellung von Höflichkeit haben kann.
2. Teilnehmer erfahren verschiedene Stile non-verbaler Kommunikation und sozialer Normen in unterschiedlichen Kulturen. Zudem werden variierenden Vorstellungen von Nähe und Distanz sowie persönlichem Raum thematisiert.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.1.5	BARNGA Spiel
Überblick	
<p>Im vorherigen Spiel wurden bereits mindestens 3 Kleingruppen erstellt. Diese sollten mindestens 3 Personen umfassen, wobei mehr Gruppen und mehr Personen problemlos möglich sind. Jede Kleingruppe sitzt an einem eigenen Tisch und bekommt ein Deck Karten sowie einen der</p>	

untenstehenden Instruktionbögen. Diese Bögen beinhalten die Regeln des Spiels „Fünf Tricks“. Alle Teilnehmer haben ein paar Minuten Zeit, um die Regeln zu studieren und sich diese zu merken. Sie dürfen in ihrer Gruppe auch gemeinsam üben. Sobald alle Kleingruppen die Regeln verstanden haben, werden die Instruktionbögen wieder vom Tutor eingesammelt. Bevor das Spiel losgeht, wird noch darauf hingewiesen, dass verbale Kommunikation für die Dauer des Spiels untersagt ist. Teilnehmer dürfen also gestikulieren und Bilder zeichnen, aber keine Wörter oder Zahlen schreiben oder sprechen. Das Spiel selbst ist simpel und kurzweilig, aber die künstliche Kommunikationsbarriere erfordert von den Spielenden einen hohen Level an Aufmerksamkeit und Kreativität. Der Punkt ist nämlich, dass Spieler über den Verlauf eines Turniers zwischen den Tischen wechseln. Dabei werden sie merken, dass irgendetwas nicht stimmt. Denn: Jeder Tisch hat besondere Regeln!

Hinweise

- ❖ Gruppen von 3-6 Personen sitzen gemeinsam an je einem Tisch, räumlich ein Stück voneinander getrennt.
- ❖ Die Gruppen erhalten dann eine Nummer (also Gruppe 1, Gruppe 2, usw.).
- ❖ Jede Gruppe erhält ein Deck Karten und den für ihre Gruppe gedachten Instruktionbogen.
- ❖ Jede Gruppe hat nun Zeit, die Regeln zu lesen und ein paar Übungsspiele zu probieren.
- ❖ Sobald alle verstanden haben, wie gespielt wird, sammelt der Tutor die Instruktionen wieder ein und kündigt an, dass das richtige Turnier nun beginnt. Dabei darf aber nicht verbal kommuniziert werden – weder durch Sprechen, noch durch Schreiben. Gestikulieren und das Malen von Bildern ist jedoch erlaubt.
- ❖ In dem Turnier bewegen sich Spieler zwischen den Tischen folgendermaßen:
 - ❖ Sobald ein Spiel abgeschlossen ist, wechselt der Spieler mit den meisten Tricks zum nächst-höheren Tisch (z.B.: bester Spieler von Tisch 1 wechselt zu Tisch 2).
 - ❖ Der Spieler mit den wenigsten Tricks wandert zum nächst-niedrigeren Tisch (z.B.: schlechtester Spieler wechselt von Tisch 2 zu Tisch 1).
 - ❖ Sollte ein Gleichstand erreicht sein, wechselt die Person deren Name im Alphabet zuerst kommt.

Punkte für Diskussion/Aktivität

Zusammenfassung der unterschiedlichen Regeln

Tisch #	Einbauen, falls erforderlich						
	1	2	3	4	5	6	7
Ass ist...	Hoch	Niedrig	Hoch	Niedrig	Hoch	Niedrig	Hoch
Trumpf ist ...	Pik	Karo	Herz	Kreuz	Karo	Herz	Kreuz

Instruktionbögen – einer pro Gruppe

Regeln für Tisch #1

<u>Kartengeber und Punkteähler</u>	Die älteste Person der Gruppe ist Kartengeber. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgeteilt. Es ist okay, wenn nicht alle gleichviele Karten bekommen. Die Person rechts vom Kartengeber ist der Punkteähler – er notiert alle gewinnenden Tricks der Mitspieler.
<u>Start</u>	Der Spieler links vom Kartengeber darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei jede Person eine Karte spielen darf. Das ist ein Trick.
<u>Farbe der Spielkarten</u>	Die erste Karte darf eine beliebige Farbe haben. Jeder folgende Spieler muss eine Karte derselben Farbe aus der Hand spielen. Hat er keine Karte dieser Farbe, darf eine andere Karte gespielt werden.
<u>Ass</u>	Das Ass ist die höchste Karte.

<u>Trumpf</u>	Kreuz ist der Trumpf. Sollte ein Spieler keine Karte der Startfarbe haben, darf ein Trumpf gespielt werden, um so einen Sieger-Trick zu spielen. Sogar eine niedrige 2 der Trumpffarbe schlägt eine höhere 7 der Startfarbe.
<u>Sieger-Tricks</u>	Die höchste gespielte Karte gewinnt den Trick. Der Sieger des Tricks sammelt alle Karten der Mitte und legt sie vor sich ab.
<u>Eine Runde</u>	Der Sieger eines Tricks spielt die erste Karte des nächsten Tricks. Eine Runde ist beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat.
<u>Ein Spiel</u>	Der Kartengeber sammelt alle Karten, mischt und teilt sie wieder an alle Spieler aus. DREI Runden beenden das Spiel. Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler mit den meisten Sieger-Tricks.

Regeln für Tisch #2

<u>Kartengeber und Punkteähler</u>	Die älteste Person der Gruppe ist Kartengeber. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgeteilt. Es ist okay, wenn nicht alle gleichviele Karten bekommen. Die Person rechts vom Kartengeber ist der Punkteähler – er notiert alle gewinnenden Tricks der Mitspieler.
<u>Start</u>	Der Spieler links vom Kartengeber darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei jede Person eine Karte spielen darf. Das ist ein Trick.
<u>Farbe der Spielkarten</u>	Die erste Karte darf eine beliebige Farbe haben. Jeder folgende Spieler muss eine Karte derselben Farbe aus der Hand spielen. Hat er keine Karte dieser Farbe, darf eine andere Karte gespielt werden.
<u>Ass</u>	Das Ass ist die niedrigste Karte.
<u>Trumpf</u>	Karo ist der Trumpf. Sollte ein Spieler keine Karte der Startfarbe haben, darf ein Trumpf gespielt werden, um so einen Sieger-Trick zu spielen. Sogar eine niedrige 2 der Trumpffarbe schlägt eine höhere 7 der Startfarbe.
<u>Sieger-Tricks</u>	Die höchste gespielte Karte gewinnt den Trick. Der Sieger des Tricks sammelt alle Karten der Mitte und legt sie vor sich ab.
<u>Eine Runde</u>	Der Sieger eines Tricks spielt die erste Karte des nächsten Tricks. Eine Runde ist beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat.
<u>Ein Spiel</u>	Der Kartengeber sammelt alle Karten, mischt und teilt sie wieder an alle Spieler aus. DREI Runden beenden das Spiel. Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler mit den meisten Sieger-Tricks.

Regeln für Tisch #3

<u>Kartengeber und Punkteähler</u>	Die älteste Person der Gruppe ist Kartengeber. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgeteilt. Es ist okay, wenn nicht alle gleichviele Karten bekommen. Die Person rechts vom Kartengeber ist der Punkteähler – er notiert alle gewinnenden Tricks der Mitspieler.
<u>Start</u>	Der Spieler links vom Kartengeber darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei jede Person eine Karte spielen darf. Das ist ein Trick.
<u>Farbe der Spielkarten</u>	Die erste Karte darf eine beliebige Farbe haben. Jeder folgende Spieler muss eine Karte derselben Farbe aus der Hand spielen. Hat er keine Karte dieser Farbe, darf eine andere Karte gespielt werden.
<u>Ass</u>	Das Ass ist die höchste Karte.
<u>Trumpf</u>	Pik ist der Trumpf. Sollte ein Spieler keine Karte der Startfarbe haben, darf ein Trumpf gespielt werden, um so einen Sieger-Trick zu spielen. Sogar eine niedrige 2 der Trumpffarbe schlägt eine höhere 7 der Startfarbe.
<u>Sieger-Tricks</u>	Die höchste gespielte Karte gewinnt den Trick. Der Sieger des Tricks sammelt alle Karten der Mitte und legt sie vor sich ab.

<u>Eine Runde</u>	Der Sieger eines Tricks spielt die erste Karte des nächsten Tricks. Eine Runde ist beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat.
<u>Ein Spiel</u>	Der Kartengeber sammelt alle Karten, mischt und teilt sie wieder an alle Spieler aus. DREI Runden beenden das Spiel. Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler mit den meisten Sieger-Tricks.

Regeln für Tisch #4

<u>Kartengeber und Punkteähler</u>	Die älteste Person der Gruppe ist Kartengeber. Die Karten werden gemischt und einzeln an die Mitspieler ausgeteilt. Es ist okay, wenn nicht alle gleichviele Karten bekommen. Die Person rechts vom Kartengeber ist der Punkteähler – er notiert alle gewinnenden Tricks der Mitspieler.
<u>Start</u>	Der Spieler links vom Kartengeber darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei jede Person eine Karte spielen darf. Das ist ein Trick.
<u>Farbe der Spielkarten</u>	Die erste Karte darf eine beliebige Farbe haben. Jeder folgende Spieler muss eine Karte derselben Farbe aus der Hand spielen. Hat er keine Karte dieser Farbe, darf eine andere Karte gespielt werden.
<u>Ass</u>	Das Ass ist die niedrigste Karte.
<u>Trumpf</u>	Herz ist der Trumpf. Sollte ein Spieler keine Karte der Startfarbe haben, darf ein Trumpf gespielt werden, um so einen Sieger-Trick zu spielen. Sogar eine niedrige 2 der Trumpffarbe schlägt eine höhere 7 der Startfarbe.
<u>Sieger-Tricks</u>	Die höchste gespielte Karte gewinnt den Trick. Der Sieger des Tricks sammelt alle Karten der Mitte und legt sie vor sich ab.
<u>Eine Runde</u>	Der Sieger eines Tricks spielt die erste Karte des nächsten Tricks. Eine Runde ist beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat.
<u>Ein Spiel</u>	Der Kartengeber sammelt alle Karten, mischt und teilt sie wieder an alle Spieler aus. DREI Runden beenden das Spiel. Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler mit den meisten Sieger-Tricks.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

- Das Schöne am BARNGA Spiel ist, dass es im ersten Moment so scheint als würden überall dieselben Regeln und Normen gelten. In Wahrheit ist auch alles nahezu gleich, doch dank winzigkleiner Unterschiede wird sich Verwirrung und Unsicherheit im Raum breit machen, Missverständnisse und Fehleinschätzungen sind vorprogrammiert. Selbst wenn einige Spieler herausfinden, dass jeder Tisch mit anderen Regeln spielt (was bestimmt passieren wird), ist ihnen nicht gleich klar, wo die Unterschiede liegen. Und selbst wenn sie auch das herausfinden, ist es ein Kunststück diese Erkenntnis anderen mitzuteilen, weil die Teilnehmer ja nicht verbal oder mit geschriebenen Worten kommunizieren dürfen.
Diese Konzepte entzünden die Energie, die durch das Spiel generiert wird, und so kommt die ganze Gruppe an einen wunderbaren Startpunkt für eine weiterführende Diskussion. Eine Diskussion über Beobachtungen, Missverständnisse und kreative Lösungsideen. Die gemachten Erfahrungen können als Metaphern verstanden werden, auf welcher Basis sich Missverständnisse und Fehlannahmen im realen Leben manifestieren.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

Alternative Regeln und Hinweise (besonders empfehlenswert ist der Teil "Auswertung"):

<https://bne-sachsen.de/materialien/barnga-%E2%80%93-eine-simulationskartenspiel>

Englisch: Why play this game? (further reading):

<https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/1059/1028>

Englisch: Rules, Process, Reflexion:

<https://youtu.be/j9KMksUIH2Q>

Aktivitäts-Code	Titel
R.1.6	Puzzle Reparieren!
Überblick	
Diese Ressource dient dazu, zwei Gruppen für das nächste Spiel zu generieren.	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Als Vorbereitung für diese Übung druckt der Tutor die beiden folgenden Bilder aus und schneidet diese in so viele Puzzleteile wie es Teilnehmer gibt. Daraus entstehen dann die Gruppe der Dorfbewohner (Derdianer) und die Gruppe der Architekten, welche für die nächste Übung gebraucht werden. ❖ Zum Beispiel: Sind insgesamt 9 Teilnehmer in der Gruppe, dann sollten am Ende 5 Derdianer und 4 Architekten zusammenfinden. Das Bild des Dorfes wird somit in 5 Teile und das Bild des Handwerkers in 4 Teile zerschnitten. ❖ Der Tutor sollte die Teilnehmergruppe kurz analysieren. Bei der Einteilung der Gruppen ist nämlich darauf zu achten, nahezu gleichviele Männer und Frauen auf beide Subgruppen zu verteilen. Um dieses Verhältnis auch wirklich zu erreichen, können die Puzzleteile zum Beispiel in zwei verschiedenen Schalen angeboten werden – eine für männliche und eine für weibliche Teilnehmer – wobei die Puzzleteile gleichmäßig auf beide Schalen verteilt sind. ❖ Sobald die Teilnehmer ihr Puzzleteil gezogen haben, sollten sie so schnell wie möglich ihr Team finden. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
Beide Bilder sind "free to use".	
Dorf: http://worldartsme.com/images/israel-village-clipart-1.jpg	
Handwerker: http://worldartsme.com/construction-work-clipart.html	





Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Dieses schnelle Spiel dient nur der Gruppeneinteilung für die nächste Übung.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.1.7	Derdianer Spiel
Überblick	
<p>Ein Architektenteam macht sich auf den Weg in ein fremdes Land, um den Einheimischen beizubringen, wie eine Brücke gebaut wird.</p> <p>In dieser Übung wird das Aufeinandertreffen zweier Kulturen simuliert. Ziel ist es, dass die Gruppe der Architekten das kulturelle Verhalten der Derdianer entschlüsselt und am Ende die Auswirkungen des Treffens analysiert.</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor teilt die Teilnehmer in zwei Gruppen, wobei in jeder Gruppe mindestens ein Mann und eine Frau sein sollten. Eine Gruppe spielt das Team der Architekten, die andere Gruppe spielt die einheimischen Derdianer (wurde bereits in der vorherigen Übung eingeteilt). ❖ Jede der beiden Gruppen erhält spezifische Hinweise zu dem Spiel, daher ist es empfehlenswert, die Gruppen räumlich zu trennen. Sie sollten die Hinweise der jeweils anderen Gruppe weder sehen noch hören! ❖ Die Gruppen sollten nicht mehr als 10 Personen umfassen, sollten also insgesamt mehr als 20 Personen involviert sein, können neutrale Beobachter eingeteilt werden, die Notizen machen. 	

Diese sollten jedoch keine Regeln erhalten, um unvoreingenommen das Geschehen beobachten zu können.

- ❖ Der Tutor sollte zwischen den Gruppen wechseln, und ggf. Regeln verdeutlichen, aber keine Tipps geben! Die Teilnehmer werden von dem Spiel aus ihrer Komfortzone gelockt und das darf auch kurz unangenehm sein. Am Ende werden das die augenöffnenden Lernmomente sein!

Punkte für Diskussion/Aktivität

ANLEITUNG FÜR DERDIANER

Die Ausgangssituation:

Sie leben im Land Derdia. Ihr Dorf ist weit abgelegen und von dem nächsten Dorf durch einen tiefen Graben getrennt. Um den Marktplatz zu erreichen, müssen Sie sich auf eine 3-Tagesreise begeben – wenn Sie doch nur eine Brücke über den Graben hätten! Dann wäre der Markt in nur zwei Stunden erreichbar. Daher hat Ihre Regierung eine Gruppe ausländische Architekten angeheuert, die nun in Kürze in Ihr Dorf kommen und Ihnen zeigen werden, wie man eine Brücke baut. Die Brücke wird aus Papier, Klebeband und Schnüren gebaut, mithilfe von Schere, Lineal und Stiften. Die Materialien sind in Derdia bekannt, aber Sie wissen noch nichts über den Bauprozess.

Soziales Verhalten:

Derdianer sind gewohnt, einander sehr nahe zu kommen, besonders wenn zwei Personen miteinander sprechen. Während dem Reden nicht nahe beieinander zu stehen, wird als sehr unhöflich wahrgenommen. Auch ein Gespräch in der Gruppe ist von dieser physischen Nähe geprägt. Es ist auch sehr wichtig, jede Person einzeln zu grüßen, wenn man sich trifft. Jede Konversation muss mit einer Vorstellung beginnen. Zum Beispiel: „Ich bin Ute aus Derdia. Ich finde, dass ...“. Wenn die andere Person nicht ähnlich antwortet, wird das als sehr unhöflich interpretiert.

Grüßen:

Derdianer grüßen sich, indem sie ihre rechten Ellenbogen berühren. Händeschütteln ist ein fürchterlicher Faux Pas! Derdianer sind zutiefst gekränkt, wenn sie nicht richtig begrüßt werden oder wenn eine Person beim Sprechen zu weit von ihnen entfernt steht. In der Sprache der Derdianer gibt es aber kein Wort für „Nein“, weshalb sie auch bei Verneinung „Ja“ sagen. Wenn ein Derdianer nun beleidigt ist, ruft er laut „JA!“. Dabei wird eindringlich mit dem Kopf genickt, wobei ein sehr ernstes/wütendes Gesicht gemacht wird.

Arbeitsverhalten:

Es gibt klare, geschlechtsspezifische Regeln für die Verwendung von Werkzeugen in Derdia:

- ❖ Scheren und Lineale dürfen nur von Männern berührt werden.
- ❖ Klebeband und Schnüre dürfen nur von Frauen berührt werden.
- ❖ Stifte und Papier dürfen von beiden Geschlechtern berührt werden.

Fremde Personen:

Derdianer mögen Gesellschaft. Aber sie sind auch sehr stolz auf ihre Kultur. Daher erwarten sie von Fremden, dass diese sich an ihre Kultur anpassen. Für die Derdianer ist ihr Verhalten ganz natürlich, daher können sie es den Fremden leider nicht erklären.

ANLEITUNG FÜR ARCHITEKTEN

Ausgangssituation

Sie sind eine Architektengruppe einer internationalen Baufirma. Ihre Chefs haben soeben einen sehr wichtigen Vertrag mit der Regierung von Derdia unterzeichnet und sich verpflichtet, den Einheimischen beizubringen, wie man eine Brücke baut. Sie müssen das möglichst schnell erledigen (Sie haben insgesamt nur 30 Minuten Zeit, um den Bauprozess den Derdianern zu erklären), sonst wird der Vertrag als ungültig erklärt.

Derdia ist eine sehr bergige Gegend. Die Bewohner brauchen im Moment mehrere Tage, um von einem Dorf ins nächste zu kommen und dort den Markt zu besuchen. Eine Brücke würde die Reisezeit auf nur 2 Stunden reduzieren.

Aber denken Sie daran: Sie dürfen die Brücke nicht bauen, sondern müssen den Derdianern beibringen, es selbst zu tun.

Ablauf der Simulation:

1. Lesen Sie die Regeln genau durch und besprechen Sie gemeinsam, wie Sie die Brücke bauen werden.
2. Zwei Mitglieder Ihres Architektenteams bekommen vorab die Erlaubnis, Derdia zu besuchen und sich 3 Minuten lang mit den Derdianern auszutauschen.
3. Sie haben dann 10 Minuten, um den Report der beiden zu analysieren.
4. Dann dürfen Sie alle nach Derdia reisen, um den Einheimischen beizubringen, wie man die Brücke baut.

Der Bau der Brücke:

Die Brücke soll zwei Stühle verbinden, die ca 80 cm voneinander entfernt stehen. Die Brücke muss so stabil sein, dass sie am Ende das Gewicht von Schere und Lineal halten kann. Die einzelnen Teile der Brücke müssen in Derdia vorbereitet, also abgemessen und ausgeschnitten, werden. Jedes Werkzeug muss verwendet werden. Nur so lernen die Derdianer den Bauprozess.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Dieses Spiel ist dazu gedacht, effektiv Stereotypen aufzubrechen und Unterschiede in kulturellem Verhalten zu reflektieren.

Bewertung:

ABSCHLUSSDISKUSSION:

- a) Was haben Sie über die beiden Kulturen gelernt?
- b) Welche Annahmen und Vorurteile hatten sie bei der Übung?
- c) Welche Annahmen haben sich als unwahr herausgestellt?
- d) Wie lassen sich die Erfahrungen in Derdia auf das reale Leben übertragen?

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

Regelwerk für beide Gruppen:

http://www.ziel.org/ik/Bei_den_Derdianen.pdf

Zusatzressource mit Ideen für die Abschlussreflexion:

https://www.dija.de/toolbox-interkulturelles-lernen/methodenbox-interkulturell/?no_cache=1&tx_fedijamethoden_pi1%5BshowUid%5D=9

Aktivitätscode	Titel
R.2.1	Karten für Übungen zum aktiven Zuhören
Überblick	
Diese Übung erlaubt Teilnehmern, aktives Zuhören auf leichte Art zu trainieren. Sie wird zeigen, dass man sich auf diese Fähigkeit konzentrieren muss.	
Anleitung	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Hören Sie gut zu bei der Geschichte, die ich erzählen werde. Ich werde am Ende eine einzige Frage stellen. Bereit? <p>Der Tutor sollte so schnell lesen wie er sonst auch spricht!</p>	
Fragen/Punkte für die Diskussion	
<p>Testen Sie Ihre Fähigkeiten zum Zuhören.</p> <p><i>Den Tutoren werden Karten mit den folgenden Texten zur Verfügung gestellt. Die Tutoren sollen diese so lesen, als würden sie tatsächlich eine Geschichte erzählen. Die Geschwindigkeit der Sprache sollte die gleiche sein, die die Tutoren auch im Alltag in Gesprächen mit anderen haben.</i></p>	

Karte 1: Mein Name ist Neil, ich bin 60 Jahre alt und habe 3 Kinder – Mary, John und Mick sowie zwei Enkel, Dylan und Amber. Dylan ist 6 Jahre alt und Amber ist erst eins. Dylan spielt gerne Fußball und fährt gerne Pro BMX und Pro Scooter, er ist ein lustiges und liebenswertes Kind. Amber ist erst eins, so sie interessiert sich für alles und alles ist neu für sie und sie liebt ihren großen Bruder sehr.

Frage: Wie ist mein Name?

Karte 2: Ich bin bei einem Abendessen, meine Frau und drei andere Paare sind dabei. Wir sind bei unseren Freunden zu Hause. Sie machen immer tolle Abendessen. Das letzte Mal als wir hier waren, trank Jane, Pete’s Frau so viel Wein, dass sie am Ende am Tisch einschlief während der Rest von uns weiter Wein trank und The Cube spielte, das hatte eins von Betty’s Kindern vom Weihnachtsmann bekommen. Ich muss sagen, es war so lustig, ich denke wir werden es heute Abend wieder spielen!

Frage: Wie viele Menschen waren auf der Party?

Karte 3: Die Kinder spielten auf der Straße, die Sonne schien an diesem Morgen und jeder war glücklich. Der Geruch von frisch gemähtem Rasen lag in der Luft und ich konnte die Rasenmäher in der Nähe hören. Ein Nachbarskind kam zu mir rüber. “Hi!” sagte sie. “Hallo” grüßte ich zurück. “Wie geht es Dir, Gran?” fragte sie. “Du bist groß geworden über den Winter, wie alt bist Du jetzt?” fragte ich sie. “Fünf” sagte sie. “Und wie alt bist Du?” fragte sie mich. Ich lachte und sagte “30”. “Niemals” sagte sie, “Du kannst noch nicht so alt sein. Wenn Du so alt wärst, wärst Du tot!” Kinder sind großartig!

Frage: Welche Tageszeit war es?

Vorteile durch die Nutzung dieses Materials für den Senioren in der Freiwilligenarbeit:

Die Übungen zeigen, dass aktives Zuhören bedeutet, dass man jedem Detail Aufmerksamkeit widmen muss!

Bewertung

Die Teilnehmer sollen eine Antwort auf die Frage geben. Wenn das nicht möglich ist, zeigt das dem Tutor, dass etwas nicht richtig ist. Wenn das der Fall ist, könnte der Tutor die Geschwindigkeit etwas verringern.

Referenzen / Links zu ergänzender Literatur

https://www.youtube.com/watch?v=z_-rNd7h6z8&t=2s

Aktivitätscode	Titel
R.2.2	Die Busfahrer Übung
Überblick	
Diese Übung dient der Einschätzung der Fähigkeit der Teilnehmer, sich auf Details zu konzentrieren.	
Anleitung	
Sagen Sie der Gruppe, dass Sie Fragen stellen werden über das, was sie hören werden und dass sie sich Notizen machen können, wenn sie möchten.	
Fragen/Punkte für die Diskussion	
<p>Fangen Sie an, indem sie sagen “Du bist der Busfahrer”.</p> <p>Dann lesen Sie eine Busroute vor, zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Du bist der Busfahrer an Haltestelle Nummer 1, drei Personen steigen in den Bus ein, eine von ihnen trägt einen roten Hut. ❖ An der Haltestelle Nummer 2 steigen vier Personen ein und eine steigt aus. ❖ An der dritten Haltestelle steigen zwei Personen ein, eine davon trägt eine Tasche und die Person mit dem roten Hut steigt aus. <p>Sie fort mit diesem detaillierten Thema.</p> <p>Sie fertig sind fragen Sie:</p>	

Wie alt ist der Busfahrer? Die Mehrheit der Teilnehmer wird die erste Aussage "Du bist der Busfahrer." nicht gehört haben.
Vorteile durch die Nutzung dieses Materials für den Senioren in der Freiwilligenarbeit:
Dies ist eine lustige Übung zum aktiven Zuhören, in der der Teilnehmer in das Zentrum der Übung gerückt wird.
Bewertung
Die Gruppe sollte positiv auf die Übung reagieren. Ist das nicht der Fall, versichern Sie der Gruppe dass es nur eine Übung war und das noch weitere Übungen dieser Art folgen werden.
Referenzen/ Links für ergänzende Literatur
https://www.state.gov/m/a/os/66058.htm

Aktivitätscode	Titel
R.2.3	Die Busfahrer Übung
Überblick	
Das Ziel dieses Rollenspiels ist es, die fünf Säulen des aktiven Zuhörens zu identifizieren.	
Anleitung	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor fragt, ob es einen Freiwilligen gibt, der ihm/ihr hilft. ❖ Der Tutor gibt dem Freiwilligen ein Szenario vor, der Freiwillige spricht 5 min über die Situation. Dann demonstriert der Tutor die Fähigkeit des aktiven Zuhörens. 	
Fragen/Punkte für die Diskussion	
<p>Szenario: Sie denken darüber nach, Ihren Job zu kündigen. Sie und Ihr Ehepartner haben darüber schon eine Weile gesprochen. Es würde bedeuten, dass Sie Ihr Haus verkaufen und umziehen müssen, um da zu leben, wo die Lebenshaltungskosten nicht so hoch sind. Sie denken, sie möchten das machen aber zur gleichen Zeit fragen Sie sich, ob es auch das Beste für Sie und Ihren Ehepartner ist. Sie sprechen darüber mit Ihrem Kollegen. Übernehmen Sie ab hier!</p> <p>Nachdem der Freiwillige seine Rolle gespielt hat, sollte der Tutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ zusammenfassen, was gesagt wurde ❖ Feedback geben darüber, wie die Person die Situation interpretiert ❖ Feedback geben, wie sich die Person fühlt ❖ Feedback geben, welche Verpflichtungen die Person fühlt ❖ Den Freiwilligen fragen, ob die Punkte richtig erfasst wurden <p>Dann sollen die Teilnehmer diese fünf Schritte herausarbeiten.</p> <p>Wenn der Tutor noch Zeit hat, sollte er ein anderes Paar fragen, dass die Übung mit anderen Szenarios durchlaufen kann:</p> <p>Szenario Variante 1: Sie sind verärgert darüber, wie Sie von jemandem bei der städtischen Behörde behandelt wurden, als Sie eine Erlaubnis für einige Reparaturarbeiten an ihrem Haus einholen wollten. Sie sprechen darüber mit einem Freund.</p> <p>Szenario Variante 2: Sie sprechen mit Ihrem Kollegen. Sie sind sehr aufgeregt, weil Sie Ihren ersten</p>	

<p>Urlaub seit 5 Jahren planen. Sie reisen nächste Woche ab. Das einzige, worüber Sie sich Sorgen machen, sind die Kosten, weil es in der letzten Zeit finanziell etwas eng war.</p> <p>Szenario Variante 3: Sie sind in einem Dilemma und Sie fragen Ihren Freund, ob er ein paar Minuten Zeit hat zum Sprechen. Sie haben die Möglichkeit, einen neuen Job mit regulären Arbeitszeiten, Urlaub und freien Wochenenden anzunehmen. Gleichzeitig lieben Sie aber, was Sie tun und sind hin- und hergerissen.</p>
<p>Vorteile durch die Nutzung dieses Materials für den Senioren in der Freiwilligenarbeit:</p> <p>1. Diese Übung ermöglicht den Teilnehmern, aktives Zuhören in Alltagssituationen zu üben.</p>
<p>Bewertung</p> <p>Es unterstützt die Teilnehmer, aktives Zuhören zu üben und fördert das Einfühlungsvermögen.</p>
<p>Referenzen/ Links für ergänzende Literatur</p> <p>https://www.worcester.ac.uk/documents/5_Listening_Skills_-_activities.pdf</p>

Aktivitätscode	Titel
R.2.4	Praktische Übungen zu Emotionaler Intelligenz
Überblick	
Das folgende Material stellt fünf Übungen vor, die die fünf Fähigkeiten, die Emotionale Intelligenz ausmachen, trainieren.	
Anleitung	
Nehmen Sie sich Zeit für jede Übung. Sorgen Sie dafür, dass sich die Gruppe wohl fühlt. In einigen der folgenden Übungen werden die Teilnehmer gebeten, private Dinge über sich selbst preiszugeben, wenn es für sie in Ordnung ist. Deshalb empfehlen wir Ihnen, niemanden unter Druck zu setzen.	
Aktivität/Handout	
<p>Über Selbstwahrnehmung: Präsentieren-und-Erzählen: Der Tutor bittet die Gruppe, an einen persönlichen Gegenstand zu denken, der ihnen wichtig ist – ein Gegenstand, der etwas Bedeutendes über ihre Identität aussagt (in psychoanalytischem, selbstpsychologischem Verständnis ein "Selbstobjekt"). Nach einer Weile zeigt und erzählt jeder Teilnehmer. Die anderen geben ein Feedback dazu, was sie denken, was das Objekt über den Teilnehmer aussagt und welchen Bezug sie persönlich zu dem Präsentieren-und-Erzählen des Teilnehmers herstellen können.</p> <p>Über Empathie: Angst im Hut: Die Gruppenmitglieder schreiben ihre persönlichen Ängste anonym auf Blätter, die eingesammelt werden. Danach zieht jede Person ein Blatt und liest die Angst vor, die jemand aufgeschrieben hat und erklärt, wie sich die Person fühlen könnte. Diese Aktivität fördert das gegenseitige Einfühlungsvermögen.</p> <p>Über Selbst-Motivation: Etwas Schlechtes in etwas Gutes verwandeln: Teilen Sie die Teilnehmer in Paare auf. Bitten Sie jede Person, an etwas Schlechtes zu denken, was ihnen in letzter Zeit passiert ist. Es sollte etwas sein, was der Vergangenheit angehört und nicht ein noch laufendes Thema. Jeweils ein Teilnehmer erzählt dem anderen seine Erfahrungen. Der andere erzählt dann die gleiche Geschichte nochmal, wobei er alle positiven Aspekte der Erfahrung herausstellt. Beide Partner arbeiten dann gemeinsam, um die guten Aspekte der Geschichte zu entdecken und zusammenzufassen.</p> <p>Über das Managen von Gefühlen: Gefühle in der Musik: Der Tutor teilt die Teilnehmer in Paare auf. Er gibt ihnen eine Karte, auf der ein Gefühl steht und bittet jedes Paar, eine Musik auszusuchen, die</p>	

dieses Gefühl beschreibt. Nachdem das abgeschlossen ist, sammelt der Tutor die Karten ein, spielt ein Stück der Musik, die ausgewählt wurde und fragt die anderen, welches Gefühl durch die Musik beschrieben wird.

Gefühle: aufgeregt, ärgerlich, traurig, fröhlich, verrückt, entspannt, stolz, verlegen, ängstlich

Über den Umgang mit Beziehungen: 4 Wörter: Diese Aktivität ist die letzte der EI Lektion. Sie handelt von Konfliktlösung und ist gleichzeitig eine Zusammenfassung. Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Bitten Sie die Teilnehmer über das Thema, in diesem Fall Emotionale Intelligenz, nachzudenken. Bitten Sie die Teilnehmer über vier Wörter nachzudenken, die ihre Gedanken zu Emotionaler Intelligenz beschreiben. Teilen Sie die Teilnehmer in Dreiergruppen auf. Bitten Sie sie, zusammenzukommen und sich jeweils zu zeigen, welche Wörter sie ausgewählt haben. Wahrscheinlich wird jede Person andere Wörter gewählt haben. Erklären Sie jetzt, dass die Gruppe nun aus den 12 Wörtern vier auswählen soll, die das Thema am besten beschreiben. Jetzt bringen Sie alle Teilnehmer wieder zusammen und bitten Sie jede Gruppe, ihre vier Wörter zu präsentieren.

Vorteile durch die Nutzung dieses Materials für den Senioren in der Freiwilligenarbeit:

Diese Übung stärkt die Teilnehmer als Gruppe indem sie Erfahrungen teilen.

Bewertung

Die Gruppe sollte sich nach der Übung gestärkt fühlen, der Zusammenhalt sollte stärker sein, also zögern Sie nicht, den Teilnehmern zu gratulieren und ihre Freude zu zeigen, während Sie sie motivieren.

Referenzen/ Links zu weiterer Literatur

- https://en.wikipedia.org/wiki/Emotional_intelligence
- <http://www.ihhp.com/meaning-of-emotional-intelligence>
- <https://www.skillsyouneed.com/general/emotional-intelligence.html>
- <http://ei.yale.edu/>

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.1	Wahrnehmungsübung – Die Pinnwand
Überblick	
Das Ziel dieser Aktivität ist die Einführung der Teilnehmer in unterschiedliche Wahrnehmungsmuster sowie ihre Einstimmung auf das Thema.	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor begrüßt alle Teilnehmer zum Workshop und einen Blick auf das Bild zu werfen (unten) und zu sagen, was sie sehen. ❖ Jeder Teilnehmer beschreibt in 20-30 Sekunden was er sieht. ❖ In der anschließenden Gruppendiskussion wird herausgearbeitet, das verschiedene Menschen das gleiche Bild auf unterschiedliche Weise wahrnehmen können. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	



Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Diese Aktivität führt die Teilnehmer in die verschiedenen Wahrnehmungsmuster ein und zeigt, wie wir jedes Bild auf unterschiedliche Weise wahrnehmen.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.2	Wahrnehmung und Kommunikation – Aktivität 1
Überblick	
<p>Mit Hilfe der Übung „Wahrnehmung und Kommunikation“ können die Teilnehmer ihren bevorzugten Wahrnehmungskanal entdecken und für ihre motivierende und wertschätzende Kommunikation in Ihrer Arbeit mit Migranten nutzen. Ein bewusstes Training aller Sinneskanäle wird Ihre Wahrnehmung, Ihre Kommunikationsfähigkeit und Ihre Flexibilität steigern.</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor stellt jedem Teilnehmer eine Kopie des Selbsttests (unten) zur Verfügung und unterstützt sie, um die Selbstevaluation der Wahrnehmung in ihrer Kommunikation abzuschließen 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
<p style="text-align: center;">Selbsttest – Wahrnehmung und Kommunikation</p> <p>Bitte beantworten Sie die nachfolgenden Fragen. Bei manchen Fragen werden Sie vielleicht abwägen müssen, welche der Optionen am ehesten zutrifft. Daher die Empfehlung, die Aussagen spontan zu beantworten und in der Praxis den Gesamteindruck zu überprüfen.</p>	

- a. **Ich treffe wichtige Entscheidungen auf Grund von...**
 - a. Aufzeichnungen die einleuchten und anschaulich sind
 - b. Gesprächen und Aussagen bis es „klick“ macht
 - c. bewusstem Abwägen der Eindrücke und den Gefühlen im Bauch
- b. **Bei einer Auseinandersetzung...**
 - a. achte ich auf die Art und Weise wie mein Gegenüber aussieht und wie er seine Punkte veranschaulicht
 - b. höre ich aufmerksam zu, um den Gesprächspartner zu verstehen
 - c. achte ich vor allem auf die emotionale Beziehung, um dadurch einen Zugang zum Anderen zu finden
- c. **Bei Menschen fällt mir zuerst auf...**
 - a. wie sie auftreten und sich kleiden
 - b. wie sie klingen, wenn sie reden
 - c. wie sie sich bewegen und wie sensibel sie sind
- d. **Es fällt mir leicht...**
 - a. passende Farbkombination zusammen zu stellen
 - b. auf einer Party Stimmen heraus zu hören
 - c. komfortable Möbel auszuwählen
- e. **Betrete ich einen Raum, achte ich vorwiegend...**
 - a. auf das Gesamtbild wie Möbel, Farben und Helligkeit
 - b. auf die Geräuschkulisse, so dass zum Beispiel kein Lärm von außen zu hören ist
 - c. auf die Harmonie des Raumes. Ich muss mich einfach wohl fühlen können.
- f. **Lernen fällt mir am leichtesten, wenn ich...**
 - a. sehe, wie etwas funktioniert
 - b. es von jemandem erklärt bekomme
 - c. selber Hand anlegen kann und begreife wie es geht
- g. **Ich habe Freude an Zeitschriften...**
 - a. mit vielen Bildern (zum Beispiel: Focus, Gala, GEO)
 - b. die interessante Themen diskutieren (z. B.: Spiegel,
 - c. die Sport, Aktivitäten oder Handwerkliches zum Inhalt haben (zum Beispiel: Brigitte, Selbst ist der Mann)
- h. **Wenn ich viel erledigen muss...**
 - a. stelle ich eine Liste für mich auf und male mir aus, wie ich die einzelnen Dinge erledige
 - b. motiviere ich mich selber immer wieder indem ich mir gut zurede
 - c. fühle ich mich eingeeengt und bin froh, wenn der Druck weg ist
- i. **Ich wohne am liebsten in einer Umgebung...**
 - a. in der es gut aussieht, die zum Beispiel gepflegt ist, einen schönen Ausblick hat und wo es sauber ist
 - b. in der es sowohl vor als auch im Haus ruhig ist
 - c. in der ich mich wohl und sicher fühle
- j. **In meiner Freizeit...**
 - a. gehe ich am liebsten ins Kino oder sehe gerne fern
 - b. höre ich gerne Musik oder besuche ein Konzert
 - c. bin ich lieber sportlich, körperlich oder handwerklich aktiv

Auswertung:

Addieren Sie die Buchstaben von 1 – 10.

	Häufigkeit	Wahrnehmungskanal
a		Visuell

b		auditiv
c		kinästhetisch

Erkennen Sie Ihren bevorzugten *Wahrnehmungskanal*.

Die Häufigkeit des jeweiligen Buchstaben beschreibt, welcher Wahrnehmungskanal von Ihnen am häufigsten genutzt wird.

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Es ist wichtig für ältere Freiwillige sich ihres bevorzugten Wahrnehmungskanals bewusst zu sein. Das entscheidet mit darüber, wie sie Informationen verarbeiten, wie sie mit anderen kommunizieren und wie sie die Welt wahrnehmen.
2. Ihre Wahrnehmung ist nicht NUR visuell oder auditiv oder kinästhetisch. Jeder Mensch nutzt alle Sinne. Die Frage ist in welcher Häufigkeit, in welcher Situation und in welcher Reihenfolge Sie welchen Sinn vorwiegend nutzen.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.3	Wahrnehmung und Kommunikation – Aktivität 2
Überblick	
Mit Hilfe der Übung „Wahrnehmung und Kommunikation“ können die Teilnehmer ihren bevorzugten <i>Wahrnehmungskanal</i> entdecken und für ihre motivierende und wertschätzende Kommunikation in Ihrer Arbeit mit Migranten nutzen. Ein bewusstes Training aller Sinneskanäle wird Ihre Wahrnehmung, Ihre Kommunikationsfähigkeit und Ihre Flexibilität steigern	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor übergibt eine Kopie (unten) an alle Teilnehmer. ❖ Der beste Weg, den Test durchzuführen ist, sich die Begriffe langsam vorlesen zulassen und sich ihrer spontanen Assoziation dazu bewusst zu werden (Sehe, höre, spüre, rieche oder schmecke ich den Begriff zunächst?). ❖ Dann markieren die Teilnehmer ein Kreuz in der entsprechenden Spalte auf dem Handzettel und tragen die Ergebnisse zusammen. ❖ When evaluating the results of this activity, the senior volunteers should identify the preferred perceptual channel of their partner and then modifying your communication to fit better with this preference. ❖ Tutor should allow 10 minutes for completing the handout and 5-10 minutes for the practice between the pairs. ❖ After this, the tutor leads a short group discussion on how the senior volunteers found the activity to be. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	

Item	Ich sehe	Ich höre	Ich fühle	Ich rieche	Ich schmecke
Kaffee					
See					
Spielende Kinder					
Flieder					
Baum					
Flugzeug					
Gänsebraten					
Regen					
Kuhstall					
Kneipe					
Ferien					
Katze					
Seife					
Zitrone					
Unwetter					
Frisch gebackenes Brot					
Wasserfall					
Früher Morgen					
Kerze					
Sonnenuntergang					

Evaluation:

Welches ist Ihr bevorzugter *Wahrnehmungskanal*?

- ✓ Auditory
- ✓ Kinaesthetic
- ✓ Visual

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Es ist wichtig für ältere Freiwillige sich ihres bevorzugten Wahrnehmungskanals bewusst zu sein. Das entscheidet mit darüber, wie sie Informationen verarbeiten, wie sie mit anderen kommunizieren und wie sie die Welt wahrnehmen.
2. Ihre Wahrnehmung ist nicht NUR visuell oder auditiv oder kinästhetisch. Jeder Mensch nutzt alle Sinne. Die Frage ist in welcher Häufigkeit, in welcher Situation und in welcher Reihenfolge Sie welchen Sinn vorwiegend nutzen.

Assessment

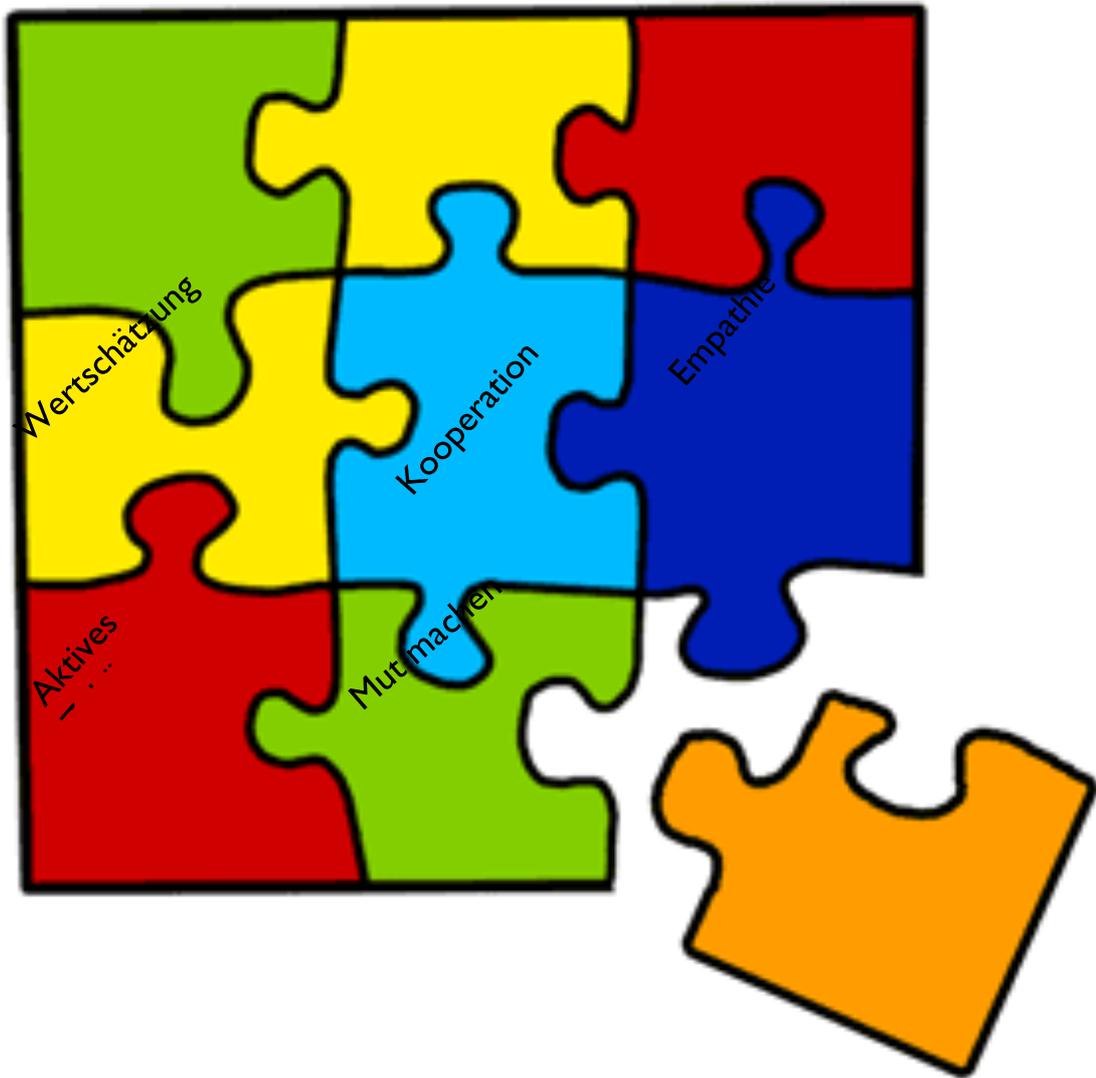
N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.4	Motivierende Kommunikation
Überblick	
<p><i>Zweck:</i> Herausarbeiten der Bedingungen und Merkmale der motivierenden Kommunikation.</p> <p><i>Zeit:</i> 15 Minuten</p> <p><i>Benötigte Ressourcen:</i> Der Tutor erstellt ein Puzzle (siehe unten), das an die Teilnehmer verteilt wird. Das Puzzle enthält einige vordefinierte Schlüsselwörter und einige leere Felder. Die vordefinierten Schlüsselwörter sind Überschriften für die Merkmale und Voraussetzungen für eine gute Kommunikation zwischen älteren Freiwilligen und Migranten.</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor verteilt das zuvor geteilte Puzzle (in mehreren Versionen) an die Teilnehmer. Das Puzzle kann an jede einzelne Person oder an mehrere kleine Gruppen verteilt werden. <ol style="list-style-type: none"> a) Schritt 1: Das Puzzle wird zusammengebaut. b) Schritt 2: Die vorhandenen Schlüsselwörter werden von den Arbeitsgruppen oder den Teilnehmern analysiert und diskutiert (z.B. was bedeutet Empathie?) Warum ist Empathie wichtig? c) Schritt 3: Die Freiräume werden durch die Arbeitsgruppen oder die Teilnehmer ergänzt und erklärt. d) Danach führt der Tutor eine kurze Gruppendiskussion: Welche Schlüsselwörter sind für meine ehrenamtliche Arbeit relevant und warum? Der Tutor bittet die Teilnehmer, kurze Beispiele zu geben. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	

Puzzle



Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Durch diese Aktivität erarbeiten die Teilnehmer die Bedingungen und Merkmale, die sie entwickeln oder weiter ausprägen müssen, um effektiv mit Migranten zu kommunizieren.

Assessment

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.5	Fragetechnik – Aktivität 1
Überblick	
Zweck: Die Teilnehmer arbeiten paarweise, um die Fragetechnik zu üben und zu verstehen, was der andere meint. Mit diesen Fragen generieren die Teilnehmer Emotionen und initiieren Denkprozesse.	

Sie üben, wie sie sich beruhigen, motivieren, die Kommunikation lenken, um sicherzustellen, dass sie vermitteln, was sie beabsichtigen, und sich auf Probleme konzentrieren, wenn sie auftauchen.

Zeit: 25-30 Minuten

Hinweise

- ❖ Tutor teilt die Gruppe in Paare und verteilt Kopien der Fragen (unten) an jedes Paar.
- ❖ Tutor gibt den Lernenden dann 15 Minuten Zeit, um mit so vielen Fragen wie möglich zu üben.
- ❖ Tutor rät den Lernenden zu versuchen, die geschlossenen Fragen in offene Fragen zu verwandeln und zu versuchen, Interrogativpronomen wie "was", "wie", "was" und "könnte" zu verwenden.
- ❖ Schließlich werden die Lernenden gebeten, sich während eines Gesprächs selbst zu beobachten und die folgenden Fragen mit der ganzen Gruppe zu beantworten:
 - a) Welche Frageform verwenden Sie am häufigsten?
 - b) Was können, was sollten Sie ändern, um Ihre Gesprächsziele besser zu erreichen?

Punkte für Diskussion/Aktivität

Liste mit Fragen:

Geschlossen: Sind Sie über das Mittelmeer nach Europa gekommen?

Offen:

Geschlossen: Haben Sie ein Problem damit, sich in Ihrer neuen Umgebung einzugewöhnen?

Offen:

Geschlossen: Gehen Sie gerne zum Kurs, um die Sprache zu lernen?

Offen:

Geschlossen: Entspricht der Kurs ihren Vorstellungen?

Offen:

Geschlossen: Haben Sie schon einmal überlegt, welche Arbeit Sie gerne machen möchten?

Offen:

Geschlossen: Warum haben Sie Ihrem Nachbarn nicht geholfen?

Offen:

Geschlossen: Gefallen Ihnen die sozialen Netzwerke?

Offen:

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Die Lernenden üben verschiedene Fragetechniken, um sicherzustellen, dass sie effektiv mit ihrem Partner kommunizieren.

Assessment

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.6	Fragetechnik – Aktivität 2
Überblick	
<p><i>Zweck:</i> Die Teilnehmer arbeiten mit einem Partner. Sie üben das Fragen stellen in der Gruppe, damit Sie Ihren Gesprächspartner besser verstehen können. Sie erzeugen mit ihren Fragen Emotionen und</p>	

lösen Denkprozesse aus. Sie beruhigen, motivieren, lenken den Blick auf das Ziel oder kreisen Probleme ein. Zeit: 5-10 Minuten
Hinweise
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor erklärt die Aktivität der Gruppe (wie unten beschrieben). ❖ Der Tutor bittet die Gruppe um einen Freiwilligen, der für die Fragen zur Verfügung steht und einen Freiwilligen, der die Art und Häufigkeit der Fragen der anderen Gruppenmitglieder überwacht. ❖ Diese Aktivität kann mit anderen Freiwilligen wiederholt werden, wenn die Zeit es erlaubt.
Punkte für Diskussion/Aktivität
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ein Teilnehmer aus der Gruppe stellt eine Person vor. (Es soll jemand Bekanntes aus dem öffentlichen Leben sein.) ❖ Die anderen Teilnehmer in der Gruppe müssen erraten, wen sich der Teilnehmer ausgesucht hat. Das können sie tun, indem sie Fragen stellen ❖ Der Teilnehmer, der sich jemanden ausgesucht hat, darf nur ausführlicher auf die Fragen antworten, wenn sie als <i>offene Fragen</i> formuliert wurden. ❖ Wenn die Frage nur mit einem Ja, Nein oder einem Wort beantwortet werden kann, also eine geschlossene Frage ist, antwortet sie nur mit Ja, nein oder einem Wort ohne mehr dazu zu sagen. ❖ Ein Teilnehmer beobachtet und achtet genau auf die Fragen. ❖ In der Auswertung wird zusammengefasst, welche Fragen am häufigsten gestellt wurden, damit der Unterschied von offenen und geschlossenen Fragen deutlich wird.
Erkenntnisse für den Teilnehmer:
1. Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, Fragetechniken zu üben, um sicherzustellen, dass sie effektiv mit einer Gruppe kommunizieren.
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.7	Aktives Zuhören - Aktivität 1
Überblick	
<p><i>Zweck:</i> Die Teilnehmer arbeiten mit einem Partner. Sie üben aktives Zuhören und lernen dadurch, mehr Informationen über die Motive und die Hintergründe des Gesprächspartners zu bekommen. Sie bauen schneller Vertrauen zum Gesprächspartner auf und vermeiden Missverständnisse und Konflikte während des Gesprächs.</p> <p>Zeit: 10 Minuten</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor divides the group into pairs and explains the activity to the group (as described below). ❖ One member of each pair describes their problem and the other practices active listening. 	

❖ After 5 minutes, ask the volunteers to swap roles.
Punkte für Diskussion/Aktivität
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Suchen Sie sich bitte in Ihrer Gruppe einen Gesprächspartner und bitten ihn, ein einfaches Problem aus seiner Arbeit mit Migranten zu erzählen. ❖ Reagieren Sie als „aktiver Zuhörer“. Wiederholen Sie verbal, was Sie verstanden haben. Dabei ist zu beachten, nicht die gleichen Wörter wie der Gesprächspartner zu verwenden, sondern mit eigenen Worten die Aussage wiederzugeben. ❖ Hilfreich sind am Satzanfang folgende Redewendungen: <ul style="list-style-type: none"> a) „Habe ich Dich richtig verstanden...“ b) „Du meinst also...“ c) „Für Dich heißt das sozusagen...“ d) „Wenn ich Dich richtig verstehe, dann...“ usw. ❖ Wenn der Gesprächspartner ihrer verbalen Wiederholung zustimmt, können Sie sicher sein, ihn richtig verstanden zu haben. ❖ Der Teilnehmer, der die Geschichte erzählt, sollte dem Zuhörer nach dem Gespräch ein Feedback geben und ergänzen, wie er die Situation und ihre Reaktion wahrgenommen hat.
Erkenntnisse für den Teilnehmer:
1. Die Teilnehmer erhalten Gelegenheit, ihre Fähigkeiten im aktiven Zuhören zu üben und sofortiges Feedback von ihren Kollegen zu erhalten.
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.8	Aktives Zuhören - Aktivität 2
Überblick	
<p>Zweck: Die Teilnehmer üben aktives Zuhören.</p> <p>Benötigtes Material: Geschichte “Der Hund und das Pferd”; Schreib- und Notizmaterial für alle Teilnehmer.</p> <p>Zeit: 20 Minuten</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Tutor verteilt Kopien der Geschichte “Der Hund und das Pferd” an alle Teilnehmer. ❖ Der Tutor liest der Gruppe die Geschichte laut vor. ❖ Zuvor weist der Tutor die Teilnehmer drauf hin, beim Vorlesen auf Folgendes zu achten: <ul style="list-style-type: none"> a) Charaktere – Persönlichkeit, Qualitäten, Verlauf; b) Umfeld; c) Reihenfolge; d) Hinweise, die von den Hmong-Leuten und ihrer Lebensweise erzählen. ❖ Nachdem die Geschichte vorgelesen wurde, beantworten die Teilnehmer mündlich oder schriftlich folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> a. Wer waren die Charaktere in der Geschichte? 	

<ul style="list-style-type: none"> b. Welches sind die Probleme der Farmer? c. Wann ist das Problem aufgetreten? d. Warum tat der Hund nichts, um dem Bauern zu helfen? e. Wie hat das Pferd dem Bauern geholfen? f. Wie hat der Bauer das Pferd gelobt? g. Was ist die Moral dieser Geschichte? h. Was bedeutet diese Moral für Sie?
Punkte für Diskussion/Aktivität
<p>Geschichte "Der Hund und das Pferd"</p> <p>Es war einmal ein Bauer mit einem Hund und einem Pferd. Eines Tages betrat ein Einbrecher das Haus des Farmers, aber der Hund tat nichts dagegen. Er ließ den Dieb alle Sachen des Bauern stehlen. Am Morgen, als der Bauer kam, um seine Sachen zu überprüfen, war alles weg. Er wandte sich an den Hund und fragte, ob er in der Nacht zuvor jemanden gesehen hat, der seine Sachen gestohlen hat. Der Hund bestritt, etwas gesehen zu haben. Am Abend fragte das Pferd den Hund, warum er dem Dieb in der Nacht zuvor nichts getan hatte. Der Hund antwortete: "Ich habe letzte Nacht nichts getan, weil ich viele Male die Diebe weggejagt habe, aber der Bauer gab mir nie etwas zu fressen. Er lässt mich immer noch sehr hungern." "Das Pferd sagte: "Wenn du nichts machen willst, wenn ein Dieb kommt, lass es mich tun." Der Hund stimmte zu, und das Pferd fuhr fort: "Wenn ich einen Dieb kommen sehe, der Dinge stehlen will, werde ich ein lautes Geräusch machen und der Bauer wird kommen, um den Dieb zu fangen." Am Abend kam der Dieb wieder, also machte das Pferd ein lautes Geräusch. Der Bauer kam angerannt, aber statt das Pferd für seine gute Tat zu loben, hob der Bauer ein Brett auf und schlug dem Pferd in den Mund, um ihn ruhig zu machen. Der Hund, der das beobachtet hatte, sprach mit dem Pferd: "Ich habe es dir schon gesagt, aber du hast mir nicht geglaubt. Jetzt weißt du, dass ich recht hatte." Das arme Pferd antwortete: "Ich hoffte, der Bauer würde das nicht tun. Ich weiß nicht, warum er mir das angetan hat." "Das Pferd half dem Bauern nie wieder. Die Moral der Geschichte ist: "Zwinge deine Hilfe nicht jemandem auf, der sie nicht möchte."</p>
Erkenntnisse für den Teilnehmer:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Teilnehmer erhalten Gelegenheit, ihre Fähigkeiten im aktiven Zuhören zu üben
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

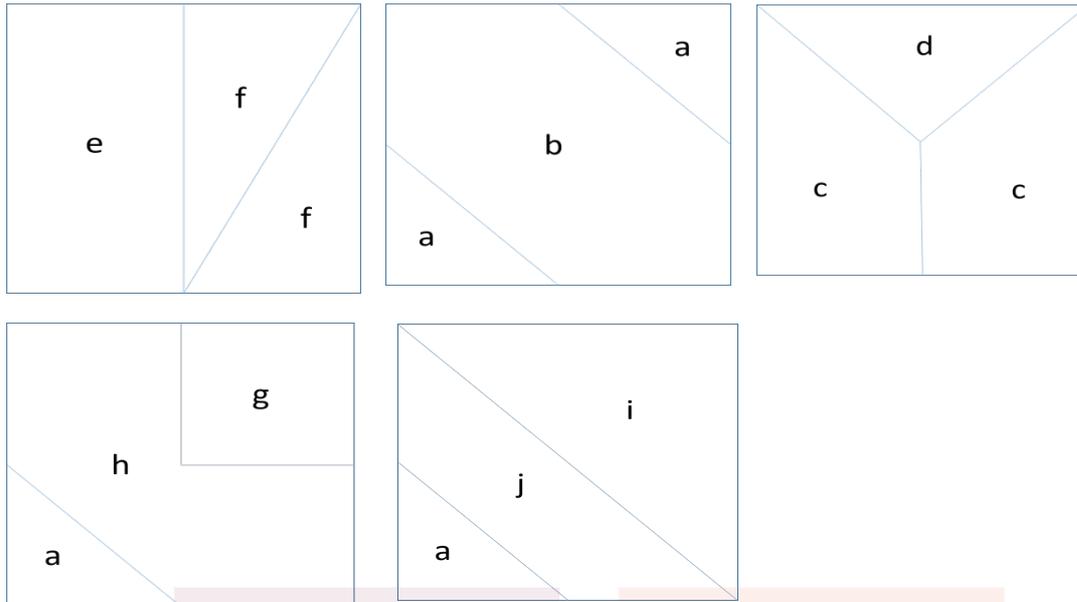
Aktivitäts-Code	Titel
R.3.9	"Ich" Botschaften
Überblick	
<p>Zweck: Teilnehmer üben „Ich“-Botschaften im Gespräch zu formulieren.</p> <p>Benötigte Materialien: Arbeitsblatt mit Beispielen; Schreib- und Notizmaterial für alle Teilnehmer, Kopie des Arbeitsblattes mit „Du“-Botschaften für alle Teilnehmer.</p> <p>Zeit: 20 Minuten</p>	
Hinweise	

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor teilt die Gruppe in Paare. ❖ Teilnehmer arbeiten paarweise und wandeln die “Du” Botschaften in “Ich” Botschaften um. ❖ Nach Abschluss dieser Aktivität werden die Teilnehmer gebeten zu überprüfen, was Ihnen am meisten Schwierigkeiten gemacht hat.
Punkte für Diskussion/Aktivität
<p>‘Du’ Botschaft und ‘Ich’ Botschaft</p> <p>a) Du machst immer so viel Dreck.</p> <p>b) Du machst es Dir immer ganz schön einfach.</p> <p>c) Ich fühle mich total verletzt, weil Du mich schon wieder belogen hast.</p> <p>d) Du nervst mich total.</p> <p>e) Ich habe das Gefühl, Du könntest das auch sorgfältiger machen.</p> <p>f) Mir kommt es so vor, als kannst Du einfach nicht pünktlich sein.</p> <p>g) Du bist immer so toll.</p> <p>h) Das hast du schöngemacht.</p> <p>i) Mach doch deinen Kram alleine.</p> <p>j) Du könntest auch mal was dazu sagen.</p> <p>k) Du stellst dir das ganz schön einfach vor.</p> <p>l) Du hast zwei linke Hände.</p> <p>m) Das hätte ich mir ja denken können.</p>
Erkenntnisse für den Teilnehmer:
1. Senior volunteers get the opportunity to practice formulating ‘I’ messages.
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.10	Umgang mit Killerphrasen
Überblick	
<p>Zweck: Killerphrasen in der Praxis sofort erkennen und sie konstruktiv formulieren.</p> <p>Benötigte Materialien: Arbeitsblatt mit Killerphrasen; Schreib- und Notizmaterial für alle Teilnehmer.</p> <p>Zeit: 20 Minuten</p>	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor teilt die Gruppe in Paare und erklärt die Aktivität (wie unten beschrieben) ❖ Die Teilnehmer arbeiten paarweise und vervollständigen das Arbeitsblatt ❖ Learners work together in pairs and complete the worksheet. 	

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tutor erklärt den Teilnehmern folgendes Beispiel, das er am Flipchart festhält: <i>Beispiel:</i> Negative Killerphrase: “Der Vorschlag ist nicht zu realisieren.“ Positive Formulierung: “Wahrscheinlich ist es nicht einfach, diesen Vorschlag zu realisieren, da ...” ❖ Dieses Beispiel unterstützt die Teilnehmer dabei, das Arbeitsblatt zu vervollständigen.
Punkte für Diskussion/Aktivität
Arbeitsblatt
<p>Es wird nicht funktionieren ...</p> <p>Wir haben nicht die Zeit ...</p> <p>Wir haben nicht die Manpower ...</p> <p>Es ist nicht im Budget ...</p> <p>Das haben wir schon mal ausprobiert ...</p> <p>Wir haben es noch nie so gemacht ...</p> <p>Es wird nicht funktionieren ...</p> <p>Wir haben nicht die Zeit ...</p> <p>In der Theorie gut, aber können Sie es in die Praxis umsetzen? Zu akademisch ...</p> <p>Zu modern ...</p> <p>Du verstehst unser Problem nicht ...</p> <p>Dafür sind wir zu klein ...</p> <p>Wir haben jetzt zu viele Projekte ...</p> <p>Das ist nicht unser Problem ...?</p>
Erkenntnisse für den Teilnehmer:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, Schlagfertigkeit und Kontertechniken bei Killerphrasen zu trainieren.
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.11	Quadratbau
Überblick	
<p>Zweck: Effektives Arbeiten in einer Gruppe üben.</p> <p>Benötigte Materialien: Umschläge mit vorbereiteten Quadraten; Schreibmaterial für die Beobachter. 5 Quadrate werden nach den folgenden Zeichnungen beschriftet und auseinandergeschnitten.</p>	



Die Quadrate bzw. Sechsecke haben eine Seitenlänge von 15 cm und müssen sehr genau ausgeschnitten werden.

Zeit: 25 Minuten

Hinweise

- ❖ Tutor teilt die Gruppe in Dreiergruppen auf. Übriggebliebene Teilnehmer haben Beobachterstatus und verteilen sich auf die Gruppen.
- ❖ Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch, auf dem fünf Umschläge jeweils mit verschiedenen Einzelteilen von Quadraten liegen.
- ❖ Die Gruppe ist erst dann fertig, wenn jedes Mitglied ein vollständiges Quadrat vor sich liegen hat.
- ❖ Beobachter haben die Aufgabe, auf die Einhaltung der Regeln und auf die Reaktionen der Beteiligten zu achten – dazu können sie Notizen machen.
- ❖ Nach der Beendigung der Aktivität: Die Beobachter werden zuerst nach ihren Eindrücken gefragt. Dann erzählen die Gruppenmitglieder, wie sie die Übung erlebten.

Punkte für Diskussion/Aktivität

Es gelten folgende Regeln während der Aktivität:

- Niemand darf sprechen
- Niemand darf um ein Teil bitten oder sonst wie signalisieren, dass er ein bestimmtes Teil braucht.
- Niemand darf direkt in die Figur eines anderen eingreifen – aber Teile dürfen in die Mitte des Tisches gelegt oder weitergegeben werden.
- Jeder darf Teile von der Mitte des Tisches nehmen, jedoch dürfen die Teile nicht in der Mitte zusammengefügt werden.

Mögliche Fragen:

- Was machte Spaß, was war schwierig?
- Haben alle Gruppenmitglieder gleichberechtigt zusammengearbeitet? Falls einzelne dominierten: warum, wie ging es den anderen dabei?
- Wie kann man jemandem helfen, ohne gleich die Aufgabe für ihn zu erledigen?

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, sich in effektiver Gruppenarbeit zu üben.
Assessment
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.12	Praktische Beispiele
Überblick	
Zweck: Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, ihre in Modul 5 erworbenen Fähigkeiten anzuwenden. Zeit: 15-20 Minuten	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Für diese Aktivität benennt der Tutor einen der Teilnehmer als Moderator; er selbst beobachtet den Moderator. ❖ Der Moderator (Freiwilliger) führt die Gruppe wie beschrieben in R.5.11 ein. ❖ Für die Bearbeitung dieser Beispiele stellen sich die Teilnehmer vor, sie betreuen diesen Flüchtling / diese Flüchtlingsfamilie als Senior Volunteer. ❖ Der Moderator teilt die Gruppe in Paare oder kleinere Gruppen ein und bittet jedes Paar oder jede Gruppe, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu üben, indem sie ein anderes Beispiel aus den unten aufgeführten Beispielen nimmt. ❖ Der Moderator überwacht die Arbeit jedes Paares oder jeder Gruppe und berät sie bei Bedarf. ❖ Am Ende der Aktivität stellt der Moderator den Paaren oder Gruppen die folgenden Fragen und hält ihre Antworten auf einem Flipchart fest: <ol style="list-style-type: none"> a) Wie gehen Sie mit der jeweiligen Situation um? b) Wie reagieren Sie darauf? c) Würden Sie sich fremde Hilfe holen oder erst einmal selber versuchen, eine Lösung zu finden? d) Wenn Sie fremde Hilfe holen würden, an wen wenden Sie sich? e) Wie haben Sie die Gespräche mit den Partnern erlebt? 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
<p>Beispiel 1</p> <p>Das erste Beispiel befasst sich mit den Erfahrungen von Senior Volunteers, dass (besonders afrikanische) Flüchtlinge in Praktikumseinrichtungen wichtige Termine nicht oder sehr unpünktlich eingehalten haben. Die Praktikumseinrichtungen reagieren verärgert auf dieses Verhalten.</p> <p>Beispiel 2</p> <p>Das zweite Beispiel bezieht sich auf die Beratung einer jungen afghanischen Mutter, die Schwierigkeiten mit ihrem Ehemann hat. Dieser ist mit ihrem selbstständigen Lebenswandel in Deutschland nicht einverstanden.</p> <p>Beispiel 3</p> <p>Das dritte Beispiel bezieht sich auf die Beobachtung von Senior Volunteers, dass Mädchen aus Syrien Schwierigkeiten haben, selbstständig für sich Entscheidungen zu treffen.</p> <p>Dem eher allgemein formulierten Beispiel liegen verschiedene Gesprächssituationen zugrunde, in denen die Mädchen nach ihrer Meinung gefragt wurden und, statt dementsprechend zu antworten, oft einfach schwiegen oder mitteilten, dass sie es nicht wüssten.</p>	

Beispiel 4:

Amir (11 Jahre alt) geht seit geraumer Zeit nicht mehr regelmäßig zur Schule. Sein Klassenlehrer hat diesbezüglich schon mit den Eltern Kontakt aufgenommen. Die Eltern versuchen vergeblich auf Amir positiv einzuwirken. Hinzu kommt eine auffällige Verhaltensänderung von Amir. Der sonst eher lebhafteste Junge wirkt verschlossen und zieht sich immer zurück. Er nimmt nicht mehr an den Mahlzeiten teil und vermeidet Körperkontakt.

Beispiel 5:

Mayla (5 Jahre alt) lebt allein mit ihrer Mutter in einer Zwei-Zimmer-Wohnung. Beim Mittagessen erzählt sie, dass ihre Mutter über Nacht weg gewesen ist. Auf Nachfragen wird deutlich, dass das schon öfter vorgekommen ist.

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, die Fähigkeiten, die sie im Modul 5 entwickelt haben, zu üben. Ein Teilnehmer erhält die Gelegenheit zu üben, die Gruppe als Moderator zu begleiten.

Assessment

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.3.13	Hauptausdrücke in verschiedenen Sprachen (Basis Begriffe)
Überblick	
Zeit: 15-20 Minuten	
Hinweise	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Der Moderator entscheidet mit der Gruppe, in welcher Sprache die Grundbegriffe übersetzt werden (abhängig von der Sprache der von ihnen betreuten Migranten). ❖ Für diese Aktivität ernannt der Tutor einen anderen Lernenden, der die Gruppe wie unten beschrieben in die Aktivität einführt. ❖ Der Moderator teilt die Gruppe in Paare oder kleinere Gruppen und bittet jedes Paar oder jede Gruppe, einen Teil des Katalogs zu vervollständigen. ❖ Der Tutor und die Gruppe entscheiden gemeinsam, welchen Teil des Katalogs sie ausfüllen. ❖ Der Moderator überwacht die Arbeit jedes Paares oder jeder Gruppe und berät die Teilnehmer bei Bedarf. ❖ Nach der Fertigstellung präsentieren die Paare ihr Ergebnis für alle. 	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
Vervollständigen Sie bitte den Katalog mit den Begriffen, die für Sie notwendig sind:	
Englisch	Bosnien Serbien-Kroatien (oder andere Sprache)
Hallo Guten Morgen	Dobro Jutro
Wie geht es dir?	Kako ste?
Mein Name ist ____.	Mode ime je ____.

Ausdrücke im Klassenraum

Englisch	Bosnien Serbien-Kroatien (oder andere Sprache)
Lehrer	Ucitelj
Papier	Papir
Schreibstift	Heijska
Bleisstift	Olovka
Stuhl	Stolica
Tisch	Sto
Wasser	Voda
Tür	Vrata
Bus	autobus

Anweisungen

Englisch	Bosnien Serbien-Kroatien (oder andere Sprache)
hören	Slusaj
gib mir	Dajmi
lesen	da se cita
sprechen	da se prica
schreiben	da se pise
zeichnen	da se crta

Farben

Englisch	Bosnien (oder andere Sprache)	Albanien (oder andere Sprache)
rot	crvena	e kuge
grün	zelena	jeshil
gelb	zuta	e verddhe
braun	smeda	Kafe
blau	plava	blu

Nummern

Englisch	Bosnien (oder andere Sprache)	Vietnam (oder andere Sprache)	Albanien (oder andere Sprache)
1	jeden	mot	Nje
2	dva	hai	Dy
3	tri	ba	Tre
9	devet	chin	Nente
10	deset	muoi	dhje

Erkenntnisse für den Teilnehmer:

1. Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, den Katalog zu vervollständigen, um gängige Ausdrücke zu identifizieren, die in verschiedenen Sprachen benötigt werden.
2. Teilnehmer sind in der Lage, Grundbegriffe für den Kontakt mit Migranten zu verstehen
3. Dies ist eine gute Ressource für die Teilnehmer, um eine schnelle Beziehung zu den Migranten aufzubauen.

Assessment
N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel				
R.3.14	Blitzlicht				
Überblick					
Zweck: Eine einfache und schnelle Überprüfung und Bewertung des Workshop-Inhalts von jedem Teilnehmer					
Zeit: 5-10 Minuten					
Hinweis					
❖ Der Tutor übergibt jedem Teilnehmer eine Kopie des Evaluationsblattes.					
Punkte für Diskussion/Aktivität					
		Ich lernte im Workshop			
Wie fühlten Sie sich im Workshop?		... eine Menge	... genug	... nicht so viel	... nichts
	😊				
	😐				
	😞				

<p>Bitte geben Sie ein kurzes Feedback zu folgenden Punkten.</p> <p>Sind Sie mit dem Workshop zufrieden? – Warum?</p> <p>Was haben Sie gelernt – Was nehmen Sie mit nach Hause?</p> <p>Welcher Teil des Workshops war für Sie wichtig; welcher war nicht so wichtig? – Warum?</p> <p>Gibt es einen Punkt, worüber Sie mehr erfahren möchten?</p> <p>Wie zufrieden sind Sie mit der Organisation des Workshops? – Warum?</p>					
Erkenntnisse für den Teilnehmer:					
1. Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, ihr Feedback zu den Inhalten des Workshops und des Moduls zu geben.					
Assessment					
N/A					
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur					
N/A					

Aktivitäts-Code	Titel
R.4.1	Breitband oder Wi-Fi
Überblick	
Der Zweck dieses Handouts ist es, einen tiefen Überblick über die verschiedenen Optionen und die Infrastruktur zu geben, die Senior Volunteers zur Verfügung stehen, um sich mit dem Internet zu verbinden. Dieses Handout wurde in einer zugänglichen Sprache geschrieben, so dass Senior Volunteers es in den Einheiten verfolgen können und es auch in ihrer eigenen Zeit lesen können.	
Hinweise	
❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts (unten) an alle Lernenden und liest die Handouts mit ihnen durch und beantwortet alle Fragen, sobald sie auftauchen.	

Punkte für Diskussion/Aktivität

Breitband oder Wi-Fi

Es gibt eine Reihe von Wegen ins Internet und jeder hat seine Vorteile. Möglicherweise sind Sie jedoch darauf beschränkt, je nachdem welche Möglichkeiten in Ihrer Region verfügbar sind. Sie müssen sich für Ihre Prioritäten entscheiden. Kosten, Flexibilität und Zuverlässigkeit sind Schlüsselfaktoren für die meisten Menschen.

Was ist Breitband?

Breitband ist eine direkte Verbindung zum Internet, die über Ihre Telefonleitung oder über Kabel, Satellit oder ein drahtloses Netzwerk wie 3G oder einige TV-Kabelunternehmen wie Sky bereitgestellt wird. Obwohl das Breitband immer eingeschaltet ist und möglicherweise über die Telefonleitung verbunden ist, hat es keinen Einfluss auf die Fähigkeit, Telefonanrufe zu tätigen oder zu empfangen. Der Hochgeschwindigkeits-Internetzugang und die ununterbrochenen Telefonverbindungen ermöglichen, dass Unternehmen produktiv und effizient sein können.

Das Arbeiten mit einem verkabelten Netzwerk (LAN) führt aber auch zu Einschränkungen. Die direkte Verbindung bedeutet, dass Sie von einem festen Punkt ausarbeiten müssen und die Anzahl der Geräte, die potenziell mit Ihrem Netzwerk verbunden werden können, von der Anzahl der installierten Zugriffspunkte abhängt. Wenn Sie Ihr Netzwerk erweitern möchten, müssen Sie bereit sein, zusätzliche Breitband-LAN-Zugriffspunkte zu bezahlen und zu installieren.

In letzter Zeit sind die meisten Tablets und Smartphones auf dem Markt nur für "Wi-Fi" geeignet, was bedeutet, dass Ihr drahtgebundenes Netzwerk erweitert werden muss, um kabellos (Wi-Fi bzw. WLAN) durch Hinzufügen eines oder mehrerer WLAN-Zugangspunkte zu unterstützen.

Vorteile: Schneller und allgemein zuverlässiger Zugriff.

Nachteile: Kann nur von einem fixen Punkt im Haus benutzt werden. Moderne Laptops und Tablets werden nur mit "Wi-Fi"-Verbindungsmöglichkeit hergestellt, was bedeutet, dass Ihr Breitband nur eingeschränkt genutzt werden kann, es wird ein Wi-Fi-Modem benötigt.

Was ist Wi-Fi?

Wi-Fi ist eine Netzwerktechnologie, die Radiowellen verwendet, um Ihnen den Zugriff auf ein lokales Netzwerk oder den Zugriff auf das Internet über Hochgeschwindigkeits-Breitband zu ermöglichen, sobald Sie Ihren Router an Ihr lokales Netzwerk ohne Kabel oder mit Kabel anschließen, egal ob zu Hause oder im Büro. Die meisten Unternehmen nutzen diese Technologie, indem sie ein lokales Netzwerk (Local Area Network = LAN) erstellen, um ihre Computer und Geräte drahtlos zu verbinden, um Daten zu teilen, auf das Internet zuzugreifen und sich über einen kleinen lokalen Bereich mit Druckern und anderen externen Geräten zu verbinden.

Die Nützlichkeit einer Wi-Fi-Verbindung besteht darin, dass Sie im Haus herumlaufen können, ohne durch Drähte und Kabel eingeschränkt zu sein. Sie können das Internet unterwegs auf Ihrem Gerät verwenden (vorausgesetzt, Sie befinden sich innerhalb des Access Points-Bereichs), und ohne Kabel überall Zugriff haben. Außerdem kann sich eine größere Anzahl von Geräten mit einem einzigen Wi-Fi-Zugangspunkt verbinden. Beachten Sie, dass die

Bandbreitenauslastung pro Benutzer abnimmt, wenn der Datenverkehr auf dem Zugriffspunkt zunimmt.

- Vorteile:** Leichter Zugang
 Kann mehrere Benutzer auf dem einen System zulassen
 Freier Zugang in bestimmten Umkreis, flexible Arbeitsplätze
- Nachteile:** Verbindung kann manchmal schwach und langsam sein

Mobiles Internet (USB-Stick):

Dieser kleine USB-Stick kann einfach an einem Computer, Laptop oder Tablet angesteckt werden und verbindet das Gerät mithilfe einer SIM-Karte mit dem Internet.

- Vorteile:** Überall einsetzbar
 Relativ günstig, abhängig vom Mobilfunkanbieter
- Nachteile:** Ein USB-Port muss am Gerät verfügbar sein
 Abhängigkeit von Mobilfunknetzanbieter und -abdeckung

Andere Optionen

Öffentliche Wi-Fi Hotspots: Es gibt viele WLAN-Hotspots, mit denen Sie sich oft kostenlos verbinden können, damit Sie unterwegs online sind. Geschwindigkeiten können jedoch unterschiedlich sein, und Sie können nicht immer garantieren, dass es einen Hotspot in der Nähe gibt. Wenn Sie einen gefunden haben, zum Beispiel in Ihrer örtlichen Bibliothek, können Sie hier auf Ihrem Laptop oder einem anderen Gerät üben, während Sie sich entscheiden, welcher Internetanbieter der richtige für Sie ist.

Smartphone: So gut wie alle Smartphones können sich mit mobilem Breitband verbinden, vorausgesetzt, Sie haben 4G- oder 3G-Daten in Ihrem Mobilfunkvertrag. Einige können sogar in WLAN-Hotspots umgewandelt werden, so dass Ihr Computer sich dadurch mit dem Internet verbinden und dieses nutzen kann. Behalten Sie Ihre Nutzung jedoch genau im Auge, wenn Sie dies tun, um nicht aus Versehen ein Datenvolumen zu überschreiten, was zu hohen Zusatzkosten führen kann.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Dieses Handout bietet Senior Volunteers zusätzliche Informationen zu den verschiedenen Optionen, die ihnen zur Verfügung stehen, damit sie online gehen können.
2. Dieses Handout erläutert die Vor- und Nachteile der primären Technologie-Infrastruktur, die Senior Volunteers nutzen können, um mit dem Internet eine zugängliche Sprache und Fachsprache zu verbinden. Es ist daher ein nützliches Handout für Senior Volunteers, um ihr Wissen zu diesem Thema zu verbessern.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.4.2	Google Suche
Überblick	
Der Zweck dieses Handouts ist es, Lernende durch den Prozess der erfolgreichen Suche mit der Google-Suchmaschine zu führen. Es wurde entwickelt, damit der Tutor es im Unterricht	

verwenden kann, um die Lernenden durch die Aktivität zu führen, aber auch, damit Lernende dieses Handout zu Hause verwenden können, um sie bei der Durchführung von Google-Suchen als Teil ihres selbstgesteuerten Lernens zu unterstützen.

Hinweise

- ❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts (unten) an alle Lernenden und liest die Handouts mit ihnen durch und beantwortet alle Fragen, sobald sie auftauchen.
- ❖ Der Tutor führt die Lernenden durch die Schritte und unterstützt sie bei der Suche nach Informationen mithilfe der Google-Suchmaschine.

Punkte für Diskussion/Aktivität

Google Suche

1. Öffnen Sie den Browser auf Ihrem Laptop oder Computer.
2. Der Startbildschirm Ihres Browsers sollte bereits auf Google festgelegt sein. Wenn dies nicht der Fall ist, können Sie die Google-Suchseite aufrufen, indem Sie www.google.com in der Adressleiste oben auf dem Bildschirm eingeben.
3. Wenn die Google-Suchseite geladen wurde und Sie mit der Suche beginnen möchten, geben Sie einfach das gesuchte Wort in die Suchleiste ein und klicken Sie auf das Vergrößerungsglas auf der rechten Seite (oder die „ENTER“-Taste).
4. Für die Zwecke des Tutorials werden wir nach der Webseite der Deutschen Bahn suchen.
5. Um eine Liste der Suchergebnisse anzuzeigen, geben Sie einfach „deutsche Bahn“ in die Suchleiste ein.
6. Sobald die Ergebnisse angezeigt wurden, können Sie den für Sie am besten geeigneten Link auswählen.
7. *Tipp: Nicht alle über Google gefundenen Suchergebnisse beziehen sich direkt auf das, wonach Sie gesucht haben. Einige werden Werbung sein und einige Ergebnisse können zusätzliche Dienste sein, für die die von Ihnen gesuchte Webseite sorgt, z. B. Ticketpreise oder Fahrpläne. Der relevanteste Link zu Ihrer Suche ist normalerweise der erste, der auf der Seite angezeigt wird.*
8. Wenn Sie auf den gewünschten Link geklickt haben, gelangen Sie auf die Seite, nach der Sie gesucht haben. Sie können die Seite nach Ihren Wünschen durchsuchen.

Beachten Sie, dass Sie immer wieder zur Google-Suche zurückgehen können, indem sie www.google.com in die Adressleiste eingeben, wie im Schritt 2 dieses Handouts beschrieben (oder auf den Pfeil „Zurück“ klicken, der meist rechts oben im Browser zu finden ist).

Einige weitere Tipps, die Ihnen helfen, das zu finden, was Sie online suchen:

1. Beginnen Sie mit den Grundlagen - Egal was Sie suchen, beginnen Sie mit einer einfachen Suche wie "Abfahrten Berlin Hauptbahnhof". Sie können bei Bedarf immer ein paar beschreibende Wörter hinzufügen.

Wenn Sie an einem bestimmten Ort nach einem bestimmten Ort oder Produkt suchen, fügen Sie den Ort hinzu. Zum Beispiel „Bäckerei Berlin“

<p>2. Wörter sorgfältig auswählen - Wenn Sie entscheiden, welche Wörter in das Suchfeld eingefügt werden sollen, wählen Sie Wörter aus, die auf der gesuchten Webseite erscheinen. Zum Beispiel, anstelle von "mein Kopf tut weh" könnten Sie "Kopfschmerzen" plus „Hausmittel“ oder „Ursache“ eingeben, diese Wörter finden Sie eher auf den gewünschten Webseiten.</p> <p>3. Machen Sie sich keine Sorgen um die kleinen Dinge - Google Rechtschreibprüfung verwendet automatisch die gebräuchlichste Schreibweise eines bestimmten Wortes, unabhängig davon, ob Sie es richtig buchstabieren oder nicht.</p> <p>4. Finden Sie schnelle Antworten - Für viele Suchen wird Google die harte Arbeit für Sie erledigen und Ihnen eine Antwort auf Ihre Frage in den Suchergebnissen zeigen:</p> <p><i>Wetter</i> – suchen Sie nach „Wetter“, um die Wettervorhersage an einem gewünschten Standort zu sehen oder fügen Sie dazu einen Ortsnamen hinzu, wie „Wetter Berlin“, um das Wetter für einen bestimmten Ort zu finden.</p> <p><i>Wörterbuch</i> - setze "definiere" vor jedes Wort, um seine Definition zu sehen. Sehr empfehlenswert ist hier auch zum Beispiel direkt „Duden“ (Rechtschreibung und Grammatik) dazu einzugeben oder auch „Wikipedia“ (Wortherkunft, Hintergrundwissen). Auch Übersetzungen sind kinderleicht, geben Sie dazu das gesuchte Wort und die gewünschte Sprache ein, zum Beispiel: „Baum Spanisch“</p> <p><i>Einheitenumrechnungen</i> - geben Sie eine Einheitenumrechnung ein, wie „3 Dollar in Euro“</p> <p><i>Schnelle Fakten</i> - suchen Sie nach dem Namen eines Prominenten, Ortes, Films, Liedes usw., um verwandte Informationen zu finden</p>
Erkenntnis für den Teilnehmer:
<p>1. Mithilfe dieses Handouts können Senior Volunteers Online-Suchanfragen mithilfe der Google-Plattform durchführen sowie Fehlen und häufigen Fehlannahmen, die ihre Bemühungen behindern könnten, online auf zuverlässige und relevante Informationen zuzugreifen, vermeiden – sowohl für sich selbst als auch für ihre Mentoring-Partner.</p>
Bewertung
N/A
Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur
N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.4.3	Nützliche Webseiten
Überblick	
<p>Der Zweck dieses Handouts besteht darin, den Lernenden einen Überblick über einige der relevantesten und nützlichsten Webseiten zu geben, die sie für den Online-Zugriff auf Informationen verwenden können. Diese Webseiten enthalten in der Regel Informationen und Ratschläge, die ihren Mentoring-Partnern nützlich sein können.</p>	
Hinweise	
<p>❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts (unten) an alle Lernenden und liest die Handouts mit ihnen durch und beantwortet alle Fragen, sobald sie auftauchen.</p>	

- ❖ Der Tutor ermutigt die Lernenden dann, den Zugriff auf diese Webseiten zu üben und nützliche Informationen auf diesen Webseiten zu finden.

Punkte für Diskussion/Aktivität

Nützliche Webseiten

Die folgenden Webseiten könnten für Sie von Interesse sein. Sie sind eine gute Möglichkeit, um im Internet zu üben.

Sie können auf zwei Arten auf Webseiten zugreifen. Sie können die Adresse der Webseite in die Adressleiste eingeben oder den Typ der gesuchten Webseite in das Suchfeld von Google eingeben.

Zum Beispiel, wenn Sie die Deutsche Bahn nachschlagen möchten, ist die Adresse www.bahn.de. Alternativ könnten Sie "deutsche Bahn" bei Google eingeben. Dies wird 1 600 000 Ergebnisse bringen. Die Hauptauswahlmöglichkeiten in Ihren Suchergebnissen umfassen verschiedene Teilbereiche der Webseite wie zum Beispiel Ticketinformation und –buchung sowie Fahrpläne und Kontaktmöglichkeiten.

Über Internetadressen bzw. URLs

Das Suffix, also der Teil, der nach dem "Punkt" (oft "dot" ausgesprochen) kommt, gibt Ihnen eine Vorstellung davon, wo sich die Seite befindet oder welcher Organisationstyp sie betreibt.

Zum Beispiel:

- ❖ .com – ursprünglich nur für Unternehmen, inzwischen frei zugänglich
- ❖ .org – ursprünglich für nichtkommerzielle Organisationen (Non-Profit-Organisationen), inzwischen frei zugänglich
- ❖ .edu – ausschließlich für Bildungseinrichtungen
- ❖ .net – ursprünglich für Netzverwaltungseinrichtungen, frei zugänglich
- ❖ .info – für Informationsanbieter, frei zugänglich
- ❖ .de – Endung für Deutschland
- ❖ .at – Endung für Österreich
- ❖ .eu – Endung für europäische Webseiten

Interessante Internetseiten

Es folgen einige Beispiele interessanter Webseiten, jedoch ist das Potential unerschöpflich:

- ❖ www.bramir.eu – Die BRAMIR Projektwebseite
- ❖ www.wikipedia.org – Wikipedia ist eine frei zugängliche und stetig wachsende Internetenzyklopädie
- ❖ www.duden.de – Deutsches Onlinewörterbuch
- ❖ www.europa.eu – Webseite der Europäischen Union
- ❖ www.chefkoch.de – Eine Webseite, auf der Nutzer unterschiedliche Rezepte austauschen können
- ❖ www.earth.google.com/web - Browserversion von Google Earth. Perfekte Gelegenheit, um den Umgang mit der Computermaus zu üben und dabei die ganze Erde zu bereisen – aus der Nähe und aus dem Weltall. Dieser Link sollte im Browser „Chrome“ geöffnet werden, da nur dieser diese Webseite unterstützt.

Deutschland:

- ❖ www.bamf.de/DE/Infothek/infothek-node.html - Infothek des Bundesamts für Migration und Flüchtlinge.
- ❖ www.senioren-ratgeber.de/aktiv-im-alter - Interessante Webseite mit Tipps für Senioren

- ❖ www.zeit.de – Wie viele andere Zeitungen, ist auch die Zeit mit einer großen Auswahl an Artikeln online verfügbar

Österreich:

- ❖ www.orf.at – Österreichischer Rundfunk mit aktuellen Nachrichten
- ❖ www.help.gv.at – Österreichisches Bundesministerium mit Links zu allen interessanten Webseiten der Regierung
- ❖ www.bmeia.gv.at – Webseite des Bundesministeriums für Europa, Integration und Äußeres.
- ❖ www.migration.gv.at/de/willkommen - Leben und Arbeiten in Österreich, betrieben von dem Bundesministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit und Konsumentenschutz

Mögliche Probleme und Lösungen

- Wenn die Webseite nicht wie erwartet angezeigt wird, haben Sie möglicherweise die Adresse falsch eingegeben. Probieren Sie es noch einmal und stellen Sie sicher, dass die Adresse korrekt ist.
- Webseiten sind manchmal wegen Wartungsarbeiten außer Betrieb oder werden nicht mehr verwendet.
- Wenn Sie die Webseite nicht über die Adresse finden können, verwenden Sie stattdessen das Feld "Suchen" oder suchen Sie direkt über Google.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Mit diesem Handout haben Senior Volunteers Zugang zu den nützlichsten Webseiten, auf denen sie Informationen über Rechte und Ansprüche für sich selbst und für ihre Mentoring-Partner finden können.

Bewertung:

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A

Aktivitäts-Code	Titel
R.4.4	Netiquette
Überblick	
Es ist wichtig, dass Senior Volunteers eine "gute Netiquette" beibehalten, wenn sie sich mit ihren Kollegen und Mentoringpartnern online über die BRAMIR-Plattform vernetzen. Dieses Handout bietet Senior Volunteers eine Liste von Grundregeln, die beachtet werden müssen, um eine effektive und höfliche Kommunikation zwischen allen Benutzern der BRAMIR E-Learning-Plattform sicherzustellen.	
Hinweise	
❖ Der Tutor verteilt Kopien des Handouts (unten) an alle Lernenden und liest die Handouts mit ihnen durch und beantwortet alle Fragen, sobald sie auftauchen.	
Punkte für Diskussion/Aktivität	
Grundregeln für 'Netiquette'	

1. Seien Sie höflich und zeigen Sie Respekt - denken Sie daran, dass die Leute, die auf das Diskussionsforum zugreifen, auch Menschen sind. Respektieren Sie ihre Meinungen, ihren Glauben und ihre Kultur.
2. Unterlassen Sie es, missbräuchliche oder abfällige Sprache zu verwenden - Sie können selbstverständlich bei einer Meinungsverschiedenheit diese auch zum Ausdruck bringen, achten Sie jedoch darauf, den anderen Nutzern gegenüber respektvoll zu bleiben.
3. Schreiben Sie klar und prägnant - da die Benutzer auf der BRAMIR-Seite keine englischen Muttersprachler sind, vermeiden Sie Dialekt und besondere Ausdrücke, die sie vielleicht nicht verstehen.
4. Denken Sie daran, dass Ihre Beiträge öffentlich sind - sie können von Kollegen, Projektpartnern, Online-Mediatoren, anderen Mentoring-Partnern usw. gelesen werden.
5. Bleiben Sie beim Thema und stellen Sie sicher, dass das, was Sie veröffentlichen, genau und relevant für Ihre Mentoring-Partner ist.
6. Spam gehört nicht in das Forum – Spam ist ein Ausdruck für unerwünschte, sich wiederholende Beiträge, oft auch Werbung. Für Sie bedeutet das, bitte nicht immer die gleiche Nachricht im Forum ohne Antwort zu posten. Warten Sie auf eine Antwort von anderen Benutzern, sie überprüfen nicht ständig das Forum. Andere Nutzer werden antworten, sobald sie Zeit haben.
7. Verwenden Sie das Forum nicht für Werbung für Produkte oder Dienstleistungen - die BRAMIR-Site hat strenge und spezifische Regeln für das Posten von Werbung.
8. Wenn Sie das Forum zum ersten Mal besuchen oder wenn das Forum eine Weile nicht besucht haben, kann es hilfreich sein, ein paar Minuten damit zu verbringen, die Beiträge auf der Webseite zu lesen, bevor du dich entscheidest, mitzumachen.
9. Wie bei allem anderen Aktionen im Internet gilt: seien Sie vorsichtig, wie viele persönliche Informationen Sie teilen! Informationen, die einmal im World Wide Web eingetragen sind, lassen sich kaum wieder für immer entfernen.

Erkenntnis für den Teilnehmer:

1. Mit diesem Handout werden Senior Volunteers die grundlegenden Regeln verstehen, die höfliche und effektive Kommunikation online ausmachen.

Bewertung

N/A

Referenzen / Links zur weiterführenden Literatur

N/A



In association with

S V E B ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
Fédération suisse pour la formation continue
F S E A ■ Federazione svizzera per la formazione continua
Swiss Federation for Adult Learning



Erasmus+

With the support of the Erasmus+ programme of the European Union

Project Number 2016-1-DE02-KA204-003275

SPONSORED BY THE



Federal Ministry
of Education
and Research

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.