



ACTIVATE

TOOLKIT MIT PRAKTISCHEN INSTRUMENTEN ZUR
FÖRDERUNG DER BETEILIGUNG VON ONLINE-
GEMEINSCHAFTEN



ACTIVATE

Das vorliegende Dokument wird erstellt von ACTIVATE, AKTIVETEILHABER DER GEMEINSCHAFTSCHULUNGEN UND RESSOURCEN FÜR MENSCHEN MIT FUNKTIONELLEN EINSCHRÄNKUNGEN

The project aims to promote the active participation and inclusion of people with disabilities in their communities, as well as their independent living and autonomy.

BEITRAGSZÄHLER

VIRTUAL CAMPUS LDA (Portugal) - Partner

ASPAYM BALEARES (Spain) - Partner

C.I.P. CITIZENS IN POWER (Cyprus) - Partner

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV (Germany) - Partner

STEP Institute (Slovenia) - Partner

ASOCIACIÓN MOVIÉNDOTE (Spain) - Partner



Kofinanziert von der Europäischen Union



Detta projekt har finansierats med stöd av ERASMUS + -projektet från Europeiska kommissionen. Denna publikation återspeglar endast författarnas perspektiv, och varken Europeiska kommissionen eller SEPIE kan hållas ansvariga för någon användning som kan göras av informationen i den.

Weitere Informationen über das Projekt finden Sie hier: <https://projectactivate.eu/de/home>

Diese Veröffentlichung ist unter einer Creative Commons Attribution 4.0 International Lizenz lizenziert: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

PARTNER



ÜBERSICHT

| | |
|--|----|
| EINFÜHRUNG | 4 |
| HINWEISE ZUR UNTERSTÜTZUNG BEI DER NUTZUNG DER PLATTFORM | 5 |
| EMPFEHLUNGEN ZUR DIDAKTISCHEN ARBEIT MIT DER ZIELGRUPPE | 7 |
| ABSCHNITT 1: PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM THEMA "DIGITALE GRUNDKENNTNISSE" | 10 |
| ABSCHNITT 2: PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM THEMA ONLINE- KOMMUNIKATION | 22 |
| ABSCHNITT 3: PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM THEMA DIGITALE FREIZEIT UND E-LEARNING | 39 |
| ABSCHNITT 4: PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM THEMA DIGITALE ONLINE-MÖGLICHKEITEN FÜR FREIWILLIGENARBEIT | 54 |
| ABSCHNITT 5: PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM THEMA ONLINE-BEFÜRWORDUNG/AKTIVISMUS | 72 |

EINFÜHRUNG

Ziel des Toolkits ist es, Trainer*innen, die mit Personen mit Behinderungen arbeiten, Tools an die Hand zu geben, die sie dabei unterstützen, Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sich Menschen mit Behinderungen mithilfe von **digitalen Tools** einbringen und **aktiv an der Gemeinschaft** beteiligen können, wie sie ihre Freizeit gestalten können, **soziale Beziehungen** aufbauen und physische Barrieren überwinden können.

Die **Tools** wurden so erstellt, dass sie dazu beitragen können, **Menschen mit Behinderungen** den benötigten **Motivationsschub** zu geben, sich aktiv in die Gemeinschaft **einzubringen**.

Das **Toolkit** enthält:

- **Praktische Tools und Ressourcen**, die mit der Zielgruppe genutzt werden können – beispielsweise Videos, bewährte Verfahren zur erfolgreichen aktiven Beteiligung und den dahinterstehenden Dynamiken.
- **Empfehlungen und Hinweise**, die Trainer*innen ermöglichen, die Materialien an die Dynamik in ihrer Zielgruppe anzupassen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erreichen.

Das Toolkit ist folgendermaßen **strukturiert**:

- Hinweise zur Vorbereitung;
- Aktivitäten;
- zusätzliche nützliche Ressourcen;
- Handlungspläne;
- Reflektion und Bewertung.

Es ist wichtig zu betonen, dass alle Tools so systematisiert und organisiert sind, dass sie in verschiedenen Situationen genutzt und in unterschiedlichen Umfeldern/Szenarien bezüglich der aktiven Beteiligung an der Gemeinschaft und damit zusammenhängenden Themen eingesetzt werden können.

HINWEISE ZUR UNTERSTÜTZUNG BEI DER NUTZUNG DER PLATTFORM

1. BEHINDERUNGEN DER NUTZER*INNEN ERKENNEN (WELCHE ART VON BEHINDERUNG HAT ER/SIE?)

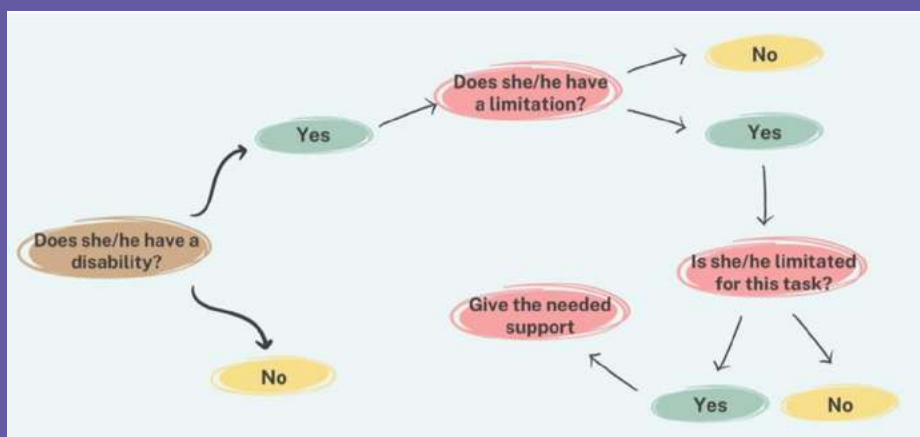
Zunächst ist es wichtig zu erklären, was bei einer Aktivität verlangt wird und was dafür nötig ist. Fragen Sie den/die Teilnehmende*n, welche Unterstützung er/sie vielleicht benötigen könnte, um die Aktivität durchzuführen. Es ist wichtig, keine voreiligen Schlüsse zu ziehen und davon auszugehen, dass eine Person Unterstützung benötigt, nur weil er/sie vielleicht den Anschein erweckt. Anders gesagt: die Person kann sehr wohl in der Lage sein, eine bestimmte Aktivität eigenständig durchzuführen. Anders herum kann es aber genauso sein, dass eine Person vielleicht eine Behinderung hat, die nicht sofort sichtbar ist. Aus diesem Grund ist es wichtig, offen zu kommunizieren, um die Situation richtig einschätzen zu können.

2. EINSCHÄTZEN, INWIEWEIT JEMAND UNTERSTÜTZUNG BENÖTIGT

Bezugnehmend auf das, was bereits im vorherigen Punkt besprochen wurde, ist es wichtig einzuschätzen, welche Art von Unterstützung – falls überhaupt – benötigt wird, um eine bestimmte Aufgabe umzusetzen.

Wenn man mit Menschen mit Behinderung arbeitet, besteht oft die Gefahr in eine Art „Bevormundung“ zu verfallen und nur wenig Selbstständigkeit zu ermöglichen. Es ist wichtig, dass Sie sich dessen bewusst sind und Sie sich eher um die tatsächlichen Barrieren kümmern.

Ein Beispiel dafür wäre der Fall, in dem eine Person eine eingeschränkte Mobilität in Armen und Händen hat, dennoch aber eigenständig das Touchpad nutzen und sich auf der Plattform umsehen kann, jedoch nicht in der Lage ist, einen Knopf zu drücken, aufgrund fehlender Kraft in den Händen. Es ist wichtig, dieser Person die Freiheit zu geben, sich selbst auf der Plattform umzuschauen und nur dann Unterstützung anzubieten, wenn es darum geht, auf einen Knopf zu drücken. Dabei sollten Sie es nicht übertreiben und nicht übermäßig – gar nicht benötigte – Unterstützung zur Verfügung stellen.



3. ANALYSIEREN, WIE UNTERSTÜTZUNG ANGEBOTEN WERDEN KANN

Wenn nötig, können zur einfacheren Nutzung der Plattform auch ergänzende Geräte genutzt werden.

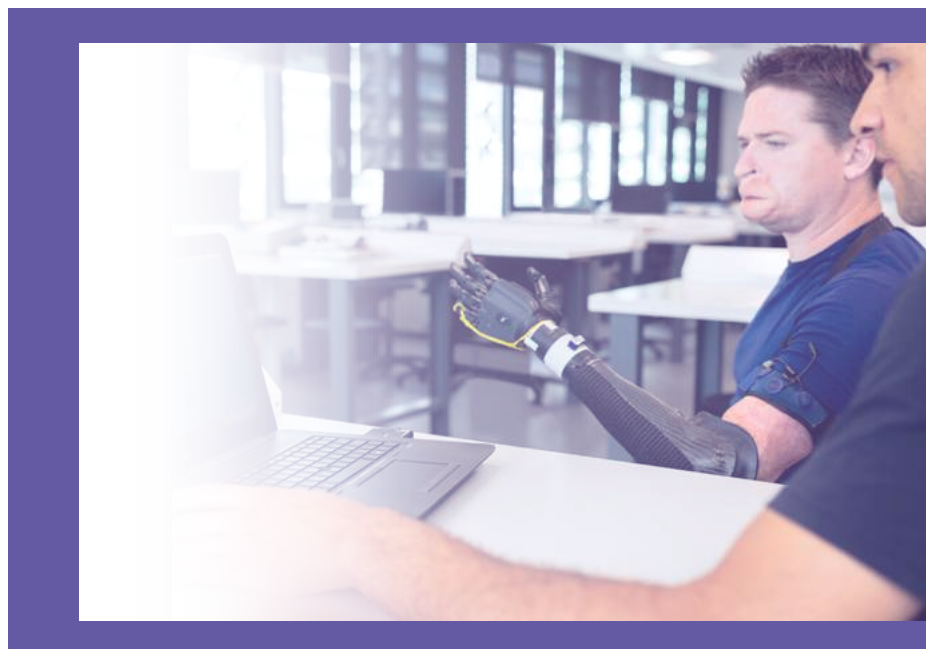
Ein einfaches Beispiel hierfür wäre etwa auszuprobieren, ob eine Person es angenehmer findet, mit einer klassischen Maus zu arbeiten oder mit einem speziellen Touchpad.

Oftmals stehen vielleicht keine ergänzenden Produkte zur Verfügung – dann ist mehr Unterstützung von Ihnen gefragt. So kann die Person – wenn auch vielleicht etwas weniger selbstständig – trotzdem teilnehmen.

4. DIE SELBSTSTÄNDIGKEIT DER TEILNEHMENDEN ANERKENNEN

Zu diesem Zeitpunkt kennen Sie bereits die Bedürfnisse der Teilnehmenden und haben sich mit ihnen abgesprochen, welche Art von Unterstützung sie benötigen. Nun übernehmen Sie diejenigen Aufgaben, bei denen der/die Teilnehmende Unterstützung benötigt, berücksichtigen dabei aber auch die Aufgaben, die die Person selbstständig umsetzen kann.

Ein Beispiel: eine Person ist in der rechten Körperhälfte in ihrer Mobilität eingeschränkt, ist aber Rechtshänder*in. Die Person kann ihren Arm und ihre Hand nicht bewegen. In diesem Fall übernehmen Sie das Touchpad, folgen aber den Anweisungen der Person, die sie unterstützen möchten. So bekommt die Person genau und auch nur die Unterstützung (Bedienen des Touchpads), die sie benötigt, aber ihre anderen Fähigkeiten (Entscheidungsfindung) werden respektiert.



EMPFEHLUNGEN ZUR DIDAKTISCHEN ARBEIT MIT DER ZIELGRUPPE

1. ORGANISATION DER VERANSTALTUNG

Bevor Sie mit der Umsetzung der Aktivitäten beginnen, sollten Sie Ihre **Zielgruppe** genau bestimmen. Beachten Sie vor allem, ob einige Personen vielleicht bestimmte Anforderungen haben oder ob es bestimmte Barrieren gibt, die es zu überbrücken gilt.

Legen Sie die erwartete **Dauer** und das **Format** der Aktivität fest – also überlegen Sie sich, ob die Veranstaltungen vor Ort, online oder in einer Kombination aus beidem stattfinden sollen.

Erstellen Sie eine Liste der benötigten Materialien.

Legen Sie die **Ziele** der geplanten Aktivitäten genau fest. Konkretisieren Sie die Ziele so genau wie möglich. Sie können dafür beispielsweise die SMART-Methode zur Hilfe nehmen.

Um sicherzustellen, dass Sie alle wichtigen Dinge berücksichtigt haben, können Sie einen „Workflow-Plan“ erstellen, bevor Sie mit der Veranstaltung beginnen. Dabei handelt es sich um ein Dokument, das Sie bei der Umsetzung unterstützen soll. Es beinhaltet Folgendes:

- Titel der Aktivität;
- Dauer;
- Inhalt;
- Lernziele;
- Methoden;
- Materialien.

Wenn Sie die Veranstaltung planen, denken Sie auch daran, **Zeitpuffer** einzubauen. Die Teilnehmenden haben vielleicht einen unterschiedlichen Kenntnisstand und beteiligen sich unterschiedlich stark an der Veranstaltung. Es ist immer eine gute Idee, etwas freie Zeit einzuplanen oder Aktivitäten, die neue Energie bringen. Gleichzeitig sollten Sie sich auch überlegen, an welcher Stelle sie gegebenenfalls kürzen können, ohne die Qualität der Veranstaltung zu beeinträchtigen.

Planen Sie zu Beginn der Veranstaltung etwas Zeit ein, **damit die Teilnehmenden sich untereinander kennenlernen können**. Das trägt entscheidend zur erfolgreichen Durchführung der Veranstaltung bei. Fragen Sie die Teilnehmenden, was sie **erwarten**, so können auch gemeinsam Ziele festgelegt werden.

Halten Sie auch immer **zusätzliche Materialien** bereit (z. B. Flipcharts für Veranstaltungen vor Ort, virtuelle Whiteboards für Online-Aktivitäten), falls die Teilnehmenden noch detailliertere Erklärungen benötigen.

2. NÜTZLICHE DIDAKTISCHE METHODEN

A. KENNENLERNSPIELE UND AKTIVITÄTEN FÜR MEHR ENERGIE

Kennenlernspiele sind eine Art Aufwärmübung, um den Teilnehmenden zu helfen, leichter ins Gespräch zu kommen und sie auf die bevorstehenden Aktivitäten vorzubereiten. Der Zweck von Aktivitäten für mehr Energie zwischendurch ist, die Motivation der Teilnehmenden wieder anzukurbeln.

Beispiel 1: **Geschichten von Gegenständen**

Diese Aktivität eignet sich gut für Veranstaltungen vor Ort. Wählen Sie einige Gegenstände im Raum aus und legen Sie sie alle in einen Beutel. Dabei kann es sich um Alltagsgegenstände handeln oder auch ungewöhnliche Dinge. Die Teilnehmenden sollen dann – einer nach dem/der anderen – jeweils einen Gegenstand aus dem Beutel ziehen. Sobald ein Gegenstand herausgezogen wurde, soll sich die Person eine Geschichte dazu ausdenken. Nachdem sie 20 Sekunden lang erzählt hat, ist die nächste Person an der Reihe – sie zieht auch wieder einen Gegenstand heraus und setzt die angefangene Geschichte fort. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis alle Teilnehmenden etwas zur Geschichte beigetragen haben.

Beispiel 2: **Stimmungswolke**

Die Aktivität kann mithilfe von Mentimeter oder Jamboard digital durchgeführt werden und ist leicht umzusetzen. Die Teilnehmenden werden gefragt, wie sie sich fühlen – jeder Beitrag ist anonym. Bevor die nachfolgenden Aktivitäten beginnen, steht also erst einmal eine Reflektion am Anfang. Sie können Ihren Gemütszustand als erstes äußern und dabei etwas „Kreativeres“ als glücklich oder traurig angeben, um die Teilnehmenden zu ermutigen, sich facettenreich zu äußern.

Beispiel 3: **Durcheinander zählen**

Die Aktivität kann für Veranstaltungen vor Ort oder für digitale Veranstaltungen genutzt werden. Die Aufgabe ist es, gemeinsam zu zählen, aber nicht gleichzeitig. Jemand startet mit „eins“ und dann wird gezählt. Dabei ist die Reihenfolge der Person, die als nächstes zählen soll beliebig. Ziel ist es, möglichst hoch zu zählen, ohne dass zwei Personen gleichzeitig die gleiche Zahl sagen. Wenn die Aktivität schwieriger sein soll, können die Teilnehmenden die Augen schließen.

B. DISKUSSIONSMETHODEN

Beispiel 1: **1-2-4-ALLE**

Mit dieser Methode nimmt die Diskussion zu einem Thema langsam Fahrt auf. Die Teilnehmenden bekommen eine Frage gestellt und haben dann eine Minute Zeit, sich eine Antwort zu überlegen. Anschließend diskutieren sie ihre Antworten mit einem bzw. einer Partner*in. Danach finden sich die Paare in Vierergruppen zusammen, bevor sie ganz zum Schluss in der ganzen Gruppe diskutieren. Zu jeder Runde können auch weitere Unterfragen hinzugefügt werden. Die Idee dahinter ist, dass jede einzelne Person involviert wird – das könnte bei einer sofortigen Diskussion in der großen Gruppe vielleicht nicht der Fall sein, weil manche Teilnehmende dabei vielleicht eher passiv bleiben.

Beispiel 2: **Traditionelle Debatte**

In einer traditionellen Debatte werden die Teilnehmenden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine argumentiert „pro“ die andere „kontra“ zu einem bestimmten Thema. Dabei kann es mehrere Runden geben, z. B. als erstes präsentiert der/die erste Gruppenvertreter*in seine/ihre Position, dann werden in vorgegebener Zeit Gegenargumente ausgearbeitet und präsentiert. Die Debatte sollte moderiert werden.

Beispiel 3: **Stimmen reihum**

Die Teilnehmenden teilen sich in Fünfergruppen ein. Jede Gruppe bekommt 3 Minuten Zeit, in denen sich jeder individuell Gedanken zum Thema machen kann. Danach bekommt jedes Gruppenmitglied drei Minuten Zeit, in der er/sie seine/ihre Meinung zum Thema kundtun kann, ohne unterbrochen zu werden. Erst anschließend äußern sich die anderen Teilnehmenden zum Gehörten.

3. REFLEKTION

Die Reflektion zum Abschluss der Aktivitäten ist sehr wichtig. Unterstützen Sie die Teilnehmenden dabei zu reflektieren, **was sie gelernt haben und wie sie sich dabei gefühlt haben**. Es ist auch wichtig, dass Sie selbst die Veranstaltung reflektieren.

Für die Reflektion stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Eine interaktive Gruppentechnik kann genutzt werden – dabei findet Reflektion mithilfe einer abschließenden **Diskussion** statt. Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Teilnehmenden Fragebogen erhalten, die sie anonym **ausfüllen** können. Alternativ können auch **digitale Tools** genutzt werden (z. B. Mentimeter). Dort können alle ihre Antworten anonym eintragen werden, anschließend wird in der Gruppe darüber diskutiert.





ABSCHNITT 1

PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM
THEMA “DIGITALE GRUNDKENNTNISSE”

1.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 5 Unterrichtsstunden mit Pausen. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die digitale Grundkenntnisse erwerben wollen.



LERNZIELE:

Steigerung der Motivation für ehrenamtliche Tätigkeiten, Entwicklung eines proaktiven Ansatzes bei der Suche nach Möglichkeiten, Verständnis für die Vorteile einer grundlegenden digitalen Kompetenz und Förderung des Einzelnen durch Anerkennung seiner Stärken.



METHODOLOGIE:

Energizer, Gruppenarbeit, Diskussion, Aktionsplan und Bewertung.



AUSSTATTUNG:

A4-Papiere, farbige Marker, Stifte, Projektor, Computer und Internetzugang, Glocke/Stoppuhr, Materialien aus anderen Ressourcen und die für Modul 1 erstellten Vorlagen.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...)



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

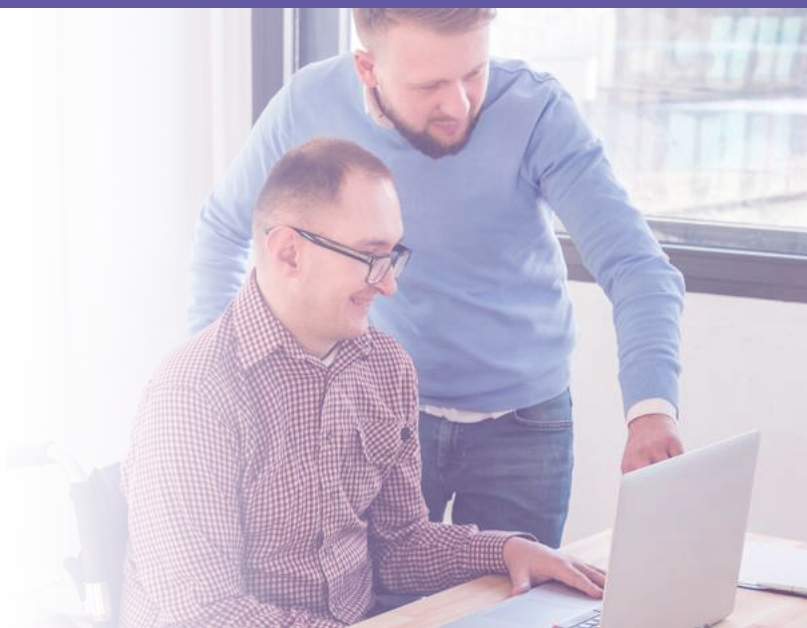
Modul auf der Online-Plattform: Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 1 der E-Learning-Plattform **AKTIVE TEILNAHME AN DER GEMEINSCHAFT – SCHULUNGEN UND RESSOURCEN FÜR MENSCHEN MIT BEHINDERUNG**, durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>.

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

1.2.1 - KENNENLERNSPIEL

Ziel dieser Aktivität ist es, die Lernenden zu motivieren und sie zum Nachdenken über das Thema anzuregen, indem sie eine allgemeinere und persönliche Frage stellen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|---|
| 10 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden) | <p>KENNENLERNSPIEL: „Digitale Grundkenntnisse. Einführung in das Konzept der virtuellen Möglichkeiten und deren Vorteile“</p> <ol style="list-style-type: none">1. Beginnen Sie damit, die Vorteile digitaler Kompetenzen zu diskutieren, wie beispielsweise die Flexibilität, die dadurch entsteht und die Möglichkeit, von Zuhause aus einen Beitrag leisten zu können.2. Recherchieren Sie anschließend virtuelle Möglichkeiten zur Online-Beteiligung und diskutieren Sie als Gruppe gemeinsam, welche Möglichkeiten es gibt, die zu den jeweiligen Interessen und Fertigkeiten der Teilnehmenden passen. <p>Die Teilnehmenden lernen, wie man virtuelle Möglichkeiten recherchiert, und verstehen die Vorteile grundlegender digitaler Fähigkeiten.</p> |



1.2.2 - EIN DIGITALES PROFIL ERSTELLEN

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 15 Minuten | <p>DIE BEDEUTUNG EINES ONLINE-PROFILS</p> <p>1. Beginnen Sie damit, die Bedeutung eines Online-Profiles und dessen Inhalt zu erläutern. Mehrere Tipps finden Sie im Abschnitt "Das gefällt mir! Lassen Sie die Teilnehmenden abschließend ihre Profile mit der Gruppe teilen und diskutieren, was sie gelernt haben.</p> <p><i>Die Teilnehmenden lernen, wie man ein Online-Profil erstellt, und erfahren, wie wichtig ein solches Profil ist.</i></p> |
| 45 Minuten | <p>ERSTELLEN EINES PROFILS</p> <p>2. Im Anschluss sollen die Teilnehmenden ihr eigenes Online-Profil erstellen mithilfe der Vorlage 1.2.2. Sie können Farben, Bilder und Schrifttypen bearbeiten und eigene Informationen hinzufügen. Das Profil kann für die Freiwilligenarbeit, die Arbeitssuche, die Teilnahme an Programmen usw. genutzt werden.</p> |
| 30 Minuten | <p>SHARING THE RESULTS</p> <p>3. Zuletzt präsentieren die Teilnehmenden ihre Profile in der Gruppe und diskutieren, was sie gelernt haben.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können die Vorlage für jede Gruppe auf Drive hochladen, so dass jedes Mitglied der Gruppe sie bearbeiten kann.</i></p> <p>4. Nachdem die Profile gezeigt wurden, können die Lernenden ein Gewinnerprofil wählen und es über ihre eigenen Social-Media-Kanäle teilen.</p> |

1.2.3 - DIGITALE SICHERHEIT UND GESUNDHEITSBEWUSSTSEIN

Ziel dieser Gruppenaktivität ist es, das Bewusstsein und das Verständnis für die digitalen Sicherheits- und Gesundheitsrisiken in der virtuellen Welt zu schärfen und zu zeigen, wie diese Risiken gemindert werden können.

Lernziele:

- die potenziellen digitalen Sicherheits- und Gesundheitsrisiken im Zusammenhang mit dem digitalen Umfeld zu verstehen;
- Entwicklung von Strategien zur Abschwächung dieser Risiken und zum Schutz persönlicher Daten;
- ein tieferes Verständnis für die Bedeutung von digitaler Sicherheit und Gesundheit erlangen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 5 Minuten | <p>ZWEI SZENARIEN</p> <p>In dieser Gruppenaktivität werden die Teilnehmenden gemeinsam potenzielle digitale Sicherheits- und Gesundheitsrisiken im Zusammenhang mit der Online-Welt sowie Möglichkeiten zur Minderung dieser Risiken ermitteln.</p> <p>1. Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen auf und es werden zwei verschiedene Szenarien gespielt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung einer Social-Media-Kampagne für einen örtlichen Wohltätigkeitsverein • Koordination einer Essensbestellung mithilfe von E-Mails |
| 20 Minuten | <p>GRUPPENDISKUSSION</p> <p>2. Anhand von hypothetischen Szenarien haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihr Wissen über digitale Sicherheit und Gesundheit auf reale Situationen anzuwenden. Durch Gruppendiskussionen und Feedback können die Teilnehmenden voneinander lernen und ein tieferes Verständnis für die Bedeutung von digitaler Sicherheit und Gesundheit in der Freiwilligenarbeit entwickeln.</p> <p>3. Jede Gruppe identifiziert potenzielle digitale Sicherheits- und Gesundheitsrisiken, die mit dem Szenario verbunden sind, und entwickelt ein Brainstorming, wie diese Risiken gemindert werden können.</p> |
| 20 Minuten | <p>ZEIT FÜR LÖSUNGEN!</p> <p>4. Jede Gruppe wird ihr Szenario und ihre Ergebnisse der größeren Gruppe zur Rückmeldung und Diskussion vorstellen.</p> |

1.2.4 - DIGITAL STORYTELLING

In dieser Gruppenaktivität erstellen die Teilnehmenden gemeinsam eine überzeugende digitale Geschichte, um sich für eine Freiwilligenarbeit zu bewerben. Durch die Entwicklung digitaler Storytelling-Fähigkeiten können die Teilnehmer ansprechende Inhalte erstellen, die potenzielle Personalverantwortliche ansprechen. Durch Gruppenfeedback und Diskussionen können die Teilnehmer ihre digitalen Geschichten verfeinern und von den Erfahrungen der anderen lernen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|-------------|--|
| 5 Minuten | <p>WIE MAN SICH FÜR EIN DIGITALE ANGEBOT BEWIRBT</p> <p>1. Teilen Sie die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein. In dieser Gruppenaktivität erstellen die Teilnehmenden gemeinsam eine überzeugende digitale Geschichte, mit der sie sich bei einer Vereinigung/einem Job/einer ehrenamtlichen Tätigkeit bewerben können.</p> |
| *30 Minuten | <p>EINE DIGITALE GESCHICHTE ERSTELLEN</p> <p>2. Jede Gruppe erstellt eine digitale Geschichte (mit Video-, Audio- oder Bildmaterial), die für ihre zuvor ausgewählte Gelegenheit wirbt.</p> <p>3. Die Teilnehmenden finden eine Vorlage mit den „4 Schlüsseln des Storytellings“ im Dokument 1.2.4. Es wird empfohlen, Modul 1 auf der Plattform zu lesen, um mehr über die Auswirkungen der sozialen Medien zu erfahren.</p> |
| 20 Minuten | <p>DISKUSSION UND BERATUNG MIT ANDEREN</p> <p>4. Jede Gruppe präsentiert ihre digitale Geschichte der größeren Gruppe für Feedback und Diskussion. Indem die Lernenden ihre digitalen Geschichten mit anderen teilen, reflektieren sie über die Effektivität des digitalen Storytellings und identifizieren Bereiche für Verbesserungen.</p> |

1.2.5 - HANDLUNGSPLAN

Ein Handlungsplan bzw. Aktionsplan ist ein schriftliches Dokument, das die Ziele, Vorgaben und Strategien für ein virtuelles Projekt oder eine virtuelle Initiative umreißt. Der Plan enthält in der Regel Details wie den Zweck des Projekts, das Zielpublikum, den Zeitplan, die benötigten Ressourcen und die spezifischen Aufgaben, die zu erledigen sind.

Die Erstellung eines Aktionsplans für ein virtuelles Projekt kann dazu beitragen, sicherzustellen, dass die Bemühungen gut organisiert, effizient und effektiv sind. Er kann auch dabei helfen, potenzielle Herausforderungen oder Hindernisse zu erkennen und Wege zu finden, diese zu überwinden. Insgesamt bietet ein Aktionsplan einen Fahrplan für ihre Aufgaben und kann ein nützliches Instrument für Freiwillige, Projektleiter*innen und Interessenvertreter*innen sein.

In dieser Aktivität werden die Teilnehmenden einen Aktionsplan erstellen, der das Wissen, das sie in diesem Dokument erworben haben, berücksichtigt. Indem sie digitale Fähigkeiten, Gesundheits- und Sicherheitsaspekte sowie Strategien für soziale Medien in ihren Plan einbeziehen, können die Teilnehmenden sicherstellen, dass sie effektiv, effizient und sicher arbeiten.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 10 Minuten | <p>WAS HABEN WIR GELERNT?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Überprüfen Sie die Informationen zu digitalen Fähigkeiten, Gesundheits- und Sicherheitsaspekten und Strategien für die Arbeit in sozialen Medien. 2. In Einzel- oder Kleingruppenarbeit einen Plan oder eine Aktion für ein virtuelles Projekt erstellen, der/die die folgenden Elemente beinhaltet. |
| 30 Minuten | <p>EINEN HANDLUNGSPLAN/PLAN FÜR FREIWILLIGENARBEIT ERSTELLEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anwendung digitaler Fähigkeiten bei der Planung und Umsetzung. 2. Einbeziehung von Gesundheits- und Sicherheitsaspekten in die Planung und Durchführung. 3. Entwicklung von Social-Media-Strategien für die Bekanntmachung und Förderung von Chancen. 4. Erstellen Sie einen umfassenden Aktionsplan, der die folgenden Elemente enthält. |

1.2.6 - REFLEKTION

Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden auf ihre gesamte Arbeit zurückblicken und auf interaktive Weise Feedback zum Erreichen bestimmter Lernergebnisse geben. Die Vorlage für diese Reflektion ist [1.2.6](#).

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 30 minutes | <p>Das Dokument ist in fünf Abschnitte unterteilt, und jeder Teil steht für ein Thema, zu dem die Lernenden Feedback geben.</p> <p>Die Themen sind:</p> <p>1. Selbsterkenntnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was haben Sie bei diesen Aktivitäten über sich selbst gelernt? How did you feel about your participation in these activities? • Wie haben Sie sich bei der Teilnahme an diesen Aktivitäten gefühlt? • Sind Sie während der Aktivitäten auf irgendwelche Herausforderungen gestoßen? Wie haben Sie diese gemeistert? <p>2. Lernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche spezifischen Kenntnisse oder Fähigkeiten haben Sie bei diesen Aktivitäten erworben? Were there any concepts or topics that were particularly difficult to understand? How did you address those challenges? • Gab es Konzepte oder Themen, die besonders schwer zu verstehen waren? Wie haben Sie diese Herausforderungen gemeistert? • Gibt es Bereiche, in denen Sie das Gefühl haben, dass Sie sich noch weiterentwickeln oder weiter erforschen müssen? <p>3. Anwendung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie können Sie das, was Sie bei diesen Aktivitäten gelernt haben, auf Ihre zukünftigen digitalen Fähigkeiten anwenden? • Inwiefern könnten die erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse für Ihre künftigen Berufswünsche von Bedeutung sein? • Wie könnten Sie das Gelernte in Ihr persönliches Leben einbauen? <p>4. Feedback und Verbesserung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Rückmeldungen haben Sie zu den von Ihnen durchgeführten Aktivitäten? • Was würden Sie anders machen, wenn Sie diese Aktivitäten wiederholen würden? • Wie können Sie das erhaltene Feedback nutzen, um Ihre Leistung in Zukunft zu verbessern? <p>5. Beteiligung an einer Sache, die mir wichtig ist</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. In Anbetracht der Antworten auf diese Fragen bewertet die Lernenden jeden Abschnitt mit 1 bis 3 Punkten, wobei 1 die schlechteste Bewertung und 3 die beste Bewertung ist. 2. Die Lernenden geben einen Stern für den Abschnitt, der ihnen am besten gefallen hat oder der ihnen am meisten aufgefallen ist. 3. Nachdem alle den Fragebogen ausgefüllt haben, kann eine Diskussion darüber stattfinden. Wenn die Lernenden etwas sagen möchten, können sie das tun. |

VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 1

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.

Digitales Profil



PERSÖNLICHES PROFIL

Wer bin ich? Name, Alter, Lebensziel, Interessen etc.



FERTIGKEITEN & STÄRKEN

Dieser Abschnitt ist eine gute Gelegenheit, sich selbst etwas besser zu präsentieren und auf Stärken hinzuweisen, mit denen Sie zum Wachstum des Unternehmens beitragen können.



ERFAHRUNGEN

Erzählen Sie von Erfahrungen, die Sie vielleicht schon gesammelt haben.

MOTIVATION

Es ist wichtig, herauszufinden, worin Ihre Motivation liegt.



ERWARTUNGEN

Was erwarten Sie von der Organisation, für die Sie sich bewerben?



ABSCHLUSSGEDANKEN

Abschließende Worte, die Ihr Engagement zeigen und mit denen Sie einen guten ersten Eindruck hinterlassen.

ACTIVATE

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

4 Schlüssel des Storytellings

01 Nachricht

- Motivation
- Überzeugung
- Neugierde

02 Konflikt

- Herausforderung
- Dualität
- Verbesserung

03 Charakter

- Empathie
- Verbindung
- Emotion

04 Handlung

- Inhalt
- Struktur
- Narrativ

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

Aktivität zur Selbstreflektion

| 1 | 2 | 3 | ★ | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Selbsterkenntnis |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Lernen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Anwendung |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Feedback & Verbesserung |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Beteiligung an einer Sache, die mir wichtig ist |

%

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



ABSCHNITT 2

**PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM
THEMA ONLINE- KOMMUNIKATION**

2.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 5 Unterrichtsstunden mit Pausen. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die mehr über Social Media und Kommunikation erfahren möchten.



LERNZIELE:

Nutzung von Social Media Profilen, um persönliche Meinungen, Interessen und Neuigkeiten aus dem Leben mitzuteilen und erfüllende soziale Netzwerkgemeinschaften zur Unterstützung zu finden. Mit Freunden und Familie über Instant Messaging, Sprachanrufe und Videoanrufe kommunizieren können.

Erkennen und Vermeiden von Cybermobbing, Hassreden, Betrügereien und Identitätsdiebstahlsversuchen. Erkennung und Vermeidung von Filterblasen, Echokammern und Falschinformationen in den sozialen Medien.



METHODOLOGIE:

Energizer activity, group work activities, discussion, action plan, and evaluation.



AUSSTATTUNG:

A4-Blätter, Flipcharts, Haftnotizen, farbige Marker, Stifte, Projektor, Computer mit Internetzugang, Glocke/Stoppuhr, Materialien aus den Ressourcen und die für Modul 2 erstellten Vorlagen.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...)



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 2 der E-Learning-Plattform, ONLINE-KOMMUNIKATION, durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

2.2.1 - KENNENLERNSPIEL

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|--|
| <p>10 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden)</p> | <p>KENNENLERNSPIEL:</p> <p>1. Diese Aktivität heißt „Zwei Wahrheiten und eine Lüge“. Sie bitten die Lernenden, drei Aussagen über sich selbst zu machen, zwei wahre und eine falsche Aussage. Sie können ihnen einige Beispiele geben, indem Sie den Anfang machen. Dann teilt jede*r Teilnehmer*in die Aussagen mit, und der Rest der Gruppe versucht, die Aussage zu finden, die nicht wahr ist. Nachdem jede*r Teilnehmer*in für die Aussage gestimmt hat, die deren Meinung nach nicht wahr ist, wird die richtige Antwort verraten und die Gewinner*innen werden ermittelt. Alle Teilnehmenden müssen ihre Aussagen machen.</p> <p>2. Für Teilnehmende vor Ort können Sie das bereitgestellte Material ausdrucken. Für virtuell Teilnehmende können Sie das Dokument 2.2.1_Icebreaker freigeben. Nach dem Spiel können Sie einen Preis für die kreativsten Aussagen verleihen, auch dazu gibt es eine Vorlage.</p> <p>Spielregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Machen Sie eine Kopie des Spielformulars, das Ihnen zur Verfügung gestellt wird, und füllen Sie es mit Ihrem Name, Ihrem Bild und Ihren 3 Aussagen aus – zwei Aussagen sind wahr, eine Aussage ist gelogen. b. Wenn Sie an der Reihe sind, teilen Sie Ihre drei Aussagen und lassen Sie Ihre Mitlernenden raten, welche Aussage gelogen ist. c. Haben Sie Spaß und seien Sie darauf vorbereitet, etwas zu den Aussagen zu erklären, wenn man Sie darum bittet! <p>3. Fragen Sie die Lernenden abschließend, welche Kommunikationsfähigkeiten sie während dieser Aktivität eingesetzt haben. Ermutigen Sie sie, so viele verschiedene Kommunikationsfähigkeiten aufzulisten, wie sie kennen. Sie sollten dabei auch an Online-Kommunikation und soziale Aktivitäten denken. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Sie müssen keine bestimmte Reihenfolge einhalten. Das Ziel ist es, so viele Ideen wie möglich zu sammeln. Sie können auch die hier angegebenen Beispiele nutzen.</p> <p>4. Versuchen Sie am Ende zusammenzufassen, was die Lernenden aufgelistet haben, und versuchen Sie, es mit der nächsten Aktivität oder dem Inhalt des Moduls in Verbindung zu bringen.</p> |

2.2.2 - SO NAH UND DOCH SO FERN

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 10 Minuten | <p>WAS IST KOMMUNIKATION?</p> <p>1. Da die Lernenden bereits über das allgemeine Wissen bezüglich der Online-Kommunikation in sozialen Medien verfügen, liefern Sie im nächsten Schritt nun im Unterkapitel „Vorsicht“ eine kurze Einführung, indem sie die Lernenden daran erinnern, worauf sie bei der Erstellung eines Online-Profiles achten müssen:</p> <p>2. Fragen Sie die Lernenden, was sie noch von der E-Learning-Plattform in Bezug auf die Kommunikation über Instant-Messaging-Apps wissen und ob sie sich bereits Gedanken dazu gemacht haben, welche Social-Media-Plattform zu ihnen passen könnte.</p> |
| 30 Minuten | <p>EIN KONTO FÜR DIE KOMMUNIKATION AUF SOCIAL MEDIA EINRICHTEN</p> <p>1. Die Lernenden sollten zunächst erörtern, welche Anwendung für sie am besten geeignet ist. Auf der Grundlage des Online-Trainings sollten sie in der Lage sein zu erkennen, welche Anwendung am besten für was genutzt wird und warum. Dann können sie die Lernenden bitten, die Apps auf ihr Gerät (Telefon/Tablet) herunterladen und eine praktischere Aktivität starten. Wenn ein*e Teilnehmer*in bereits ein Social-Media-Konto hat, kann er/sie eine*m andere*n Teilnehmer*in aus seiner/ihrer Gruppe helfen, sein/ihr Konto zu erstellen und ihn/sie bezüglich der Entscheidung für eine Anwendung unterstützen. Wenn alle Teilnehmenden ein Social-Media-Konto haben, können sie die Profile der anderen besuchen und sich gegenseitig zeigen, wie ihr Profil für einen Besucher aussieht. Die Teilnehmenden können die Profile der anderen kommentieren und sie warnen, falls zu viele Informationen sichtbar und öffentlich zugänglich sind.</p> <p>2. Jede*r sollte seine Privatsphäre-Einstellungen überprüfen und sein/ihr Profil einrichten, nachdem jede*r ein Konto hat. Dann können die Lernenden bitten, damit zu beginnen, durch die Apps zu navigieren und versuchsweise Videoanrufe miteinander zu führen.</p> <p>3. Es ist wichtig, dass die Lernenden bei dieser Aktivität zusammenarbeiten, um ihre Kommunikationsfähigkeiten sowohl für Online- als auch für „physische“ Zwecke einzusetzen.</p> <p>4. In kleineren Gruppen tauschen die Lernenden ihre meistgenutzten Kommunikationskanäle aus. Jede*r Lernende erzählt, wie er/sie das jeweilige Tool in seinen/ihren Alltag oder sein/ihr Berufsleben integriert. Ermutigen Sie die Lernenden, sehr konkrete Beispiele für die von ihnen verwendeten Kommunikationsmittel zu nennen und wie sie davon profitieren. In der zweiten Runde erklärt jede*r Lernende, wie er/sie das von ihm/ihr erstellte Konto zu nutzen gedenkt und wird ermutigt, dieses Konto mit der Gruppe zu teilen.</p> <p><i>*Tipp für digital Teilnehmende: Zoom und andere Online-Plattformen bieten Breakout-Räume, in denen die Lernenden Gruppenarbeit durchführen können. Es können Fragen im Chat gestellt werden, sodass alle sie sehen können.</i></p> |

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|---|--|
| 30 Minuten | <p>OPTIONEN AUF SOCIAL MEDIA ERKUNDEN</p> <p>1. In denselben Gruppen wie bei der vorherigen Aktivität erkunden die Lernenden verschiedene Optionen für die Online-Kommunikation in sozialen Medien. Diese Optionen können in den Ressourcen dieser Aktivität gefunden werden. Jede Gruppe soll 3 verschiedene Social-Media-Plattformen/Accounts oder Webseiten finden, die Online-Kommunikation anbieten, die den Zielen der Gruppe am meisten entsprechen. Sie können Computer, Handys, Tablets oder jedes andere Gerät verwenden, das ihnen während des Kurses zur Verfügung steht. Ermutigen Sie die Gruppen, über eine Plattform nachzudenken, die auch von ihren Familienmitgliedern (z.B. Enkelkindern) genutzt wird; es kann auch ein virtueller Raum sein.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können die Vorlage für jede Gruppe auf Drive hochladen, so dass jedes Gruppenmitglied sie bearbeiten kann.</i></p> <p>2. Nachdem sie drei verschiedene Optionen gefunden haben, wählt jede Gruppe die für sie interessanteste aus und erkundet sie eingehender. Sie bereiten mit Hilfe einer Vorlage eine Präsentation darüber vor. Ihre Aufgabe ist es, sie während des Prozesses zu unterstützen, indem sie von Gruppe zu Gruppe gehen und mögliche Fragen beantworten.</p> |
| 5 Minuten pro Gruppe, gefolgt von Q&A von anderen Gruppen | <p>MÖGLICHE KANÄLE ZUR KOMMUNIKATION AUF SOCIAL MEDIA TEILEN</p> <p>1. Jede Gruppe tauscht mit den anderen Gruppen Informationen über mögliche Online-Kommunikation aus und erklärt, warum diese ihren Interessen entspricht.</p> <p>2. Andere Gruppen und Sie als Trainer*in haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder der präsentierenden Gruppe Feedback zu geben.</p> |

NÜTZICHE RESSOURCEN:

Die gängigsten Online-Kommunikationsmittel:

- WhatsApp, Facebook Messenger, Telegram, Viber, Google Hangouts, Google Duo, Skype, Snapchat, Discord

Am häufigsten für Spiele oder Arbeitskommunikation verwendet:

- Gather Town ist eine Art Mischung aus Zoom und einem 8-Bit-Videospiel. Es ermöglicht Ihnen, thematische virtuelle Räume von Grund auf oder auf der Grundlage einer angemessenen Auswahl an Vorlagen zu erstellen, die Bürokomplexe, Konferenzräume, Schulen, Inseln, Schlösser und mehr umfassen: <https://www.gather.town/>
- Kumospace ist eine weitere beliebte Plattform für Arbeit und Spiel in einer virtuellen, aber realistischen Umgebung. Sie ermöglicht es Ihnen, benutzerdefinierte Räume von Grund auf zu erstellen oder vorgefertigte Vorlagen mit persönlichen Elementen wie Logos, Musik, Möbeln, YouTube-Videos und vielen anderen interessanten Elementen zu versehen: <https://www.kumospace.com/>

2.2.3 - TEILEN MACHT FREUDE

Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Übung durchzuführen. Wenn genügend Platz vorhanden ist, um sich zu bewegen, können Sie einen Hut und Post-it-Zettel verwenden. Wenn nur wenig Platz vorhanden ist und eine statische Durchführung bevorzugt wird, können Sie [Mentimeter](#). In diesem Fall ist es sinnvoll, die Aufgabe vorher auf der Mentimeter-Plattform vorzubereiten.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 20 Minuten | <p>ZEIT FÜR DEN AUSTAUSCH VON IDEEN UND BRAINSTORMING NACH DER VERANSTALTUNG!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fragen Sie die Lernenden, welche kreativen Ideen sie in Bezug auf das Posten auf Social Media Kanälen haben. Jede Person sollte sich drei Ideen für das Teilen von Posts überlegen und aufschreiben. 2. Sie als Trainer*in sollten einige Ideen im Anschluss an die Diskussion herausuchen und sie laut vorlesen (z. B. 9 Ideen, wenn es 4-5 Gruppen gibt). <p><i>*Digitaler Tipp: Wenn Sie die Mentimeter-Plattform verwenden, können Sie sich auf die Aufgaben konzentrieren, die am häufigsten geschrieben werden (und sich daher am häufigsten wiederholen).</i></p> <p><i>*Digitaler Tipp: Auf der Mentimeter-Plattform ist es am besten, die Aufgabe mit dem Werkzeug „Wortwolke“ zu erstellen. Auf diese Weise werden die Ideen grafisch dargestellt, und Sie sehen, welche Ideen bei den Lernenden am häufigsten vorkommen, da diese Wörter größer sind. Beispiel einer englischsprachigen Wortwolke.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Jede Gruppe sollte die Idee wählen, die sie am interessantesten findet. 4. Sie sollten die Lernenden dann in Gruppen ein Brainstorming durchführen lassen, um herauszufinden, welches Material sie für die Erstellung von Inhalten benötigen, und einen Plan für die Veröffentlichung von Ideen erstellen. 5. Sobald alle Gruppen ein paar Ideen haben, bitten Sie sie, eine auszuwählen und daran zu arbeiten. Sie sollen diese Idee in konkreten Schritten ausarbeiten, um den Beitrag zu erstellen. |
| 25 minutes | <p>ZEIT FÜR SOCIAL MEDIA PLANER*INNEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bei dieser Aktivität wird von den Lernenden erwartet, dass sie den Planer verwenden und ihre Strategie zum Teilen und Posten notieren. Die Lernenden werden ermutigt, sich ein Projekt vorzustellen, über das sie einen Beitrag schreiben möchten. Das Projekt muss nicht unbedingt imaginär sein. Sie können auch Beispiele aus ihrem Leben verwenden. Sie können sich zum Beispiel von ihren aktuellen oder früheren Arbeitsplätzen inspirieren lassen. 2. Am Ende können sie ihre Ideen untereinander austauschen und ihre Pläne diskutieren. 3. Diese Aktivität zielt darauf ab, die Arbeit zu verstehen und zu würdigen, die von Content Creators verlangt wird, um eine tägliche Posting-Routine aufrechtzuerhalten. Es handelt sich um eine Aktivität, die das reale Arbeitsumfeld eines Content Creators simuliert. |

2.2.4 - SICHERE NUTZUNG

Es ist wichtig, dass Sie als Trainer*in hervorheben, dass Cybermobbing bei der Nutzung sozialer Medien häufig vorkommt. Die fortlaufende Diskussion sollte sich darauf konzentrieren, wie man Cybermobbing und Hassreden überwinden kann. Für diese Aktivität sollten Sie die gesamte Gruppe zur gemeinsamen Teilnahme einladen.

Falls die Lernenden die Plattform nicht im Voraus durchgelesen haben, sollten Sie mit Hilfe des Moduls 2 ONLINE-KOMMUNIKATION erklären, was Cybermobbing und Hassreden sind.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 30 Minuten | <p>CYBERMOBBING</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Da die Lernenden bereits aufgeschrieben haben, was Cybermobbing ist, werden Sie mit Ihnen darüber diskutieren, was sie gelernt haben. 2. Sie fragen, ob sie die Unterschiede zwischen anderen Arten von Mobbing erkennen. Sie können die Vorlage verwenden, um die Diskussion fortzusetzen. 3. Sie fragen die Lernenden auch, wie sie Cybermobbing vermeiden wollen. 4. Zusätzlich wollen Sie von den Lernenden wissen, was sie noch von der E-Learning-Plattform über Cybermobbing wissen und was sie durch diese Aktivität gelernt haben. |
| 20 Minuten | <p>HATE SPEECH (dt. HASSREDE) BINGO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bei dieser Aktivität bitten Sie die Lernenden, Wörter aufzuschreiben, die sie als Hassrede betrachten. Das Ziel ist es, zu sehen, wie gut die Lernenden verstanden haben, was genau Hassrede ist. Nachdem sie die Felder ausgefüllt haben, beginnen sie mit der Diskussion über einige der aufgeschriebenen Wörter. 2. Nach der Diskussion bitten Sie die Lernenden, die besprochenen Wörter durch eine Maßnahme zu ersetzen, die ergriffen werden sollte, um Hassreden zu unterbinden. Um ein Wort zu ersetzen, entfernen die Lernenden Sie als Trainer*in den ersten Post-it-Zettel und schreiben dann ihren Ersatz darunter. Das Ersetzen von drei bis vier Wörtern sollte ausreichend sein. <p><i>*Digitaler Tipp: Für digitale Gruppen können Sie den Canva-Link verwenden und online aufschreiben.</i></p> |

2.2.5 - WEISE NUTZUNG

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 20 Minuten | <p>WAS IST EINE ABHÄNGIGKEIT VON SOZIALEN MEDIEN UND WIE ERKENNT MAN SIE?</p> <p>1. Gehen Sie die entsprechende Trainingseinheit durch und identifizieren Sie die möglichen Abhängigkeiten von sozialen Medien. Fragen Sie anschließend die Lernenden, ob sie sich mit einer dieser Suchtpotenziale identifizieren können. Die folgende Diskussion kann beinhalten, ob sie sehen, dass Mitglieder ihrer Familie vielleicht eine ähnliche Sucht haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Immer mehr Zeit in den sozialen Medien zu verbringen 2. Zunehmender Wunsch, soziale Medien zu überprüfen 3. Nutzung sozialer Medien zur Flucht vor Problemen im wirklichen Leben 4. Gefühl der Aufregung, wenn man nicht in der Lage ist, soziale Medien zu nutzen 5. Gestörte Schlafgewohnheiten und geringere Produktivität aufgrund von sozialen Medien 6. Gescheiterte Versuche, die Nutzung sozialer Medien einzustellen |
| 30 Minuten | <p>WIE KANN MAN DIE SUCHT NACH SOZIALEN MEDIEN ÜBERWINDEN?</p> <p>1. Geben Sie allgemeine Tipps zur Überwindung der Abhängigkeit von sozialen Medien und bitten Sie die Lernenden, einen aktiven Plan zu erstellen, wie sie diese nutzen wollen. Die Lernenden können in Gruppen aufgeteilt werden und diese Schritte und deren Bezug zu ihrem Alltag diskutieren. Weisen Sie die Lernenden an, eine gesunde Beziehung zu sozialen Medien und der virtuellen Welt aufzubauen und zu pflegen.</p> <p>2. Ermutigen Sie die Teilnehmenden auch, über andere Wege nachzudenken, um die Abhängigkeit von sozialen Medien zu bekämpfen.</p> |

2.2.6 - REFLEKTION

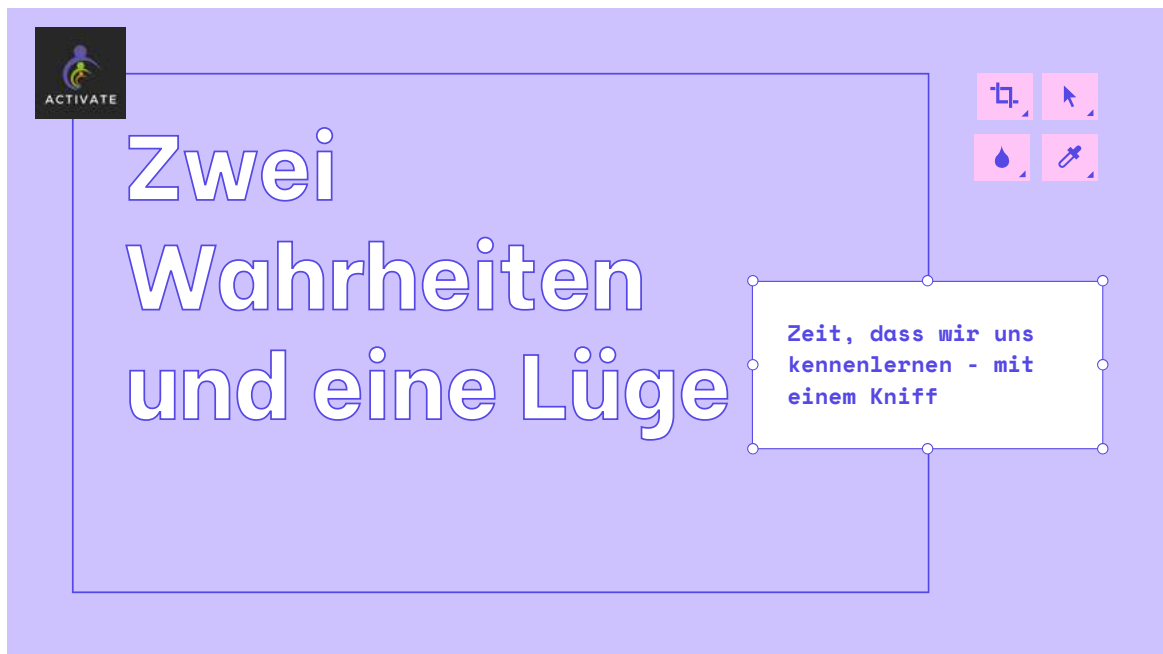
Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden auf die gesamte Arbeit, die sie geleistet haben, zurückblicken und auf interaktive Weise Feedback zum Erreichen bestimmter Lernergebnisse geben. Die Vorlage für diese Reflektion ist: [Reflektion_Vorlage](#).

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|---|--|
| <p>Allowing 20 to 30 minutes is the perfect amount of time for this activity.</p> | <p>REFLEKTION</p> <p>Anweisungen zur Reflektionsaktivität</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teilen Sie den Lernenden das erste Handout aus und bitten Sie sie, die Abschnitte einzeln auszufüllen: <ol style="list-style-type: none"> a. Meine heutige Lieblingsaktivität war: b. Heute habe ich gelernt: c. Mein Feedback ist: d. Meine Ziele für morgen sind: 2. Nach Abschluss der ersten Aktivität teilen Sie die Teilnehmenden in kleine Gruppen von je 4 bis 6 Personen ein, je nach Größe der Gruppe. 3. Geben Sie jeder Gruppe von Teilnehmenden einen Satz von Karten, z. B. 20, mit Wörtern, Zahlen, Bildern (Emojis) oder Aussagen. Gegebenenfalls können Sie auch Gegenstände verteilen, die sie diesen Karten zuordnen müssen (einen weiteren Satz von Karten, eine Karte usw.). 4. Erklären Sie ihnen, ob sie die Karten in Gruppen von Begriffen sortieren, eine Rangfolge erstellen oder sie mit anderen Gegenständen vergleichen müssen. 5. Sprechen Sie jedes Thema an und die Gruppen heben die Karten, die sie sortiert/zugeordnet/eingereiht haben. <p>*Geben Sie den Lernenden 10 Minuten Zeit (oder etwas mehr, je nach Komplexität der Konzepte).</p> <p>Bitten Sie jede Gruppe, mit den anderen Teilnehmenden zu besprechen, wie sie die Konzepte zugeordnet oder eingeordnet haben.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können für diese Übung Miro oder Jamboard verwenden. Wenn Sie Miro oder Jamboard nutzen, können die Lernenden statt der Symbole Notizen in verschiedenen Farben verwenden.</i></p> |

VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 2

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



Mit einfachen Schritten zum Kommunikationsprofi



Eine Beziehung aufbauen

Wenn ein Kommunikationsprofi auf eine*n Mitarbeiter*in zugeht, nimmt er sich die Zeit, "Guten Morgen" zu sagen und "Wie geht es Ihnen heute?" Die Wirkung dieser beziehungsfördernden Floskeln ist unermesslich. Der/die Redner*in zeigt, dass er/sie, egal wie beschäftigt oder überlastet er/sie ist, Zeit hat, sich um andere zu kümmern.



Wissen, worum es geht

Kommunikationsprofis erwerben das Wissen, die Einsicht und die vorausschauende Fähigkeit, die notwendig sind, um sich den Respekt ihrer Kolleg*innen und Bekannten zu verdienen. Die Kolleg*innen werden nicht zuhören, wenn sie nicht glauben, wenn kein Wissen eingebracht wird oder das eingebrachte Wissen keinen Mehrwert für sie hat.



Die Motivation einer Person erkennen

Wenn jemand anderes spricht, verbringen Kommunikationsprofis keine Zeit damit, ihre Antworten vorzubereiten. Stattdessen stellen sie Fragen zur Klärung und um sicherzugehen, dass sie wirklich verstehen, was die andere Person sagt, und konzentrieren sich auf das Zuhören und Verstehen.



Nonverbale Kommunikation

Nonverbale Kommunikation ist eine starke Stimme in jeder Interaktion. Der Tonfall der Stimme, die Körpersprache und die Mimik sprechen bei vielen Kommunikationsvorgängen lauter als die verbale Kommunikation oder die eigentlichen Worte.



Offen sein für neue Ideen

Der Erfolg neuer Ideen wird bereits in der ersten Kommunikation entschieden. Mit den anderen hier vorgestellten Kommunikationsfähigkeiten können Sie eine neue Idee im Handumdrehen zum Blühen bringen oder scheitern lassen. Anstatt eine neue Idee, einen neuen Ansatz oder eine neue Denkweise sofort zu verwerfen, halten Kommunikationsprofis inne und prüfen die Möglichkeiten.



2.2.2 - SO NAH UND DOCH SO FERN AKTIVITÄT



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



Arten von Mobbing

Körperliches Mobbing

Schlagen,
Treten,
Spucken,
Schieben,
Stolpern,
Blockieren.

Stehlen oder
Zerstören von
fremdem
Eigentum.

Verbales Mobbing

Necken,
Beleidigungen,
Witze,
Verspottung,
gemeine
Kommentare,
Bedrohung.

Kommentare
über den
Körper oder die
körperlichen
Merkmale einer
Person

Soziales Mobbing

Ignorieren,
Gerüchte
verbreiten,
jemanden in
Verlegenheit
bringen,
über jemanden
lügen.

Informationen
oder Bilder
weitergeben,
die eine
schädliche
Wirkung auf
die andere
Person haben.

Cyber-Mobbing

Online-
Drohungen
aussprechen,
verletzende
Dinge posten,
Kommentare
oder Gerüchte
verbreiten.

Das Teilen von
verletzenden
Texten, Bildern,
Videos oder E-
Mails über
jemanden.





bingo

Hate-Speech-Wörter/Phrasen-
Beispiele durch eine Maßnahme
zu ihrer Beseitigung ersetzen.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



SOCIAL MEDIA SUCHT ÜBER- WINDEN



ENTFERNEN SIE ANWENDUNGEN ODER DEAKTIVIEREN SIE BENACHRICHTIGUNGEN ÜBER SOZIALE MEDIEN

Die meisten Menschen checken soziale Medien gedankenlos. Schaffen Sie also eine kleine Barriere, indem Sie die Benachrichtigungen ausschalten. Wenn Sie das nächste Mal, wenn Sie Ihr Telefon in die Hand nehmen, kein Symbol oder keine Benachrichtigung für soziale Medien sehen, sind Sie weniger geneigt, dort Zeit zu verbringen.



NEUE HOBBIES ODER AKTIVITÄTEN AUSPROBIEREN

Ein neues Interesse oder eine neue Aktivität könnte die Nutzung der sozialen Medien reduzieren. Sie werden weniger Zeit für soziale Medien haben und mehr Zeit, um persönlich anwesend zu sein und Kontakte zu knüpfen.



HERAUSFORDERUNG: KEIN SOCIAL MEDIA

Fordern Sie sich selbst heraus, eine bestimmte Zeit lang keine sozialen Medien zu nutzen, sei es für ein paar Stunden oder eine ganze Woche.





GRENZEN SETZEN UND EINHALTEN

Mit den meisten Handys und Tablets können Sie sehen, wie viel Zeit Sie mit bestimmten Apps verbracht haben. Setzen Sie sich ein Zeitlimit und halten Sie sich daran, oder verwenden Sie eine App, die soziale Medien sperrt, sobald Sie Ihr Limit erreicht haben.



2.2.6 - REFLEKTION

MEINE REFLEKTION

ACTIVATE   Co-funded by the European Union

MEINE HEUTIGE LIEBLINGSAKTIVITÄT WAR:

HEUTE HABE ICH GELERNT:

MEINE ZIELE FÜR MORGEN SIND:

MEIN FEEDBACK IST:

Lassen Sie den Tag Revue passieren!

wir lernen jeden Tag etwas dazu! Was haben Sie gelernt?

Ziele zu setzen ist wichtig, damit wir weiter lernen können

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



ABSCHNITT 3

**PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM
THEMA DIGITALE FREIZEIT UND E-LEARNING**

3.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 5 Unterrichtsstunden mit Pausen. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die mehr über digitale Freizeitgestaltung und E-Learning erfahren möchten.



LERNZIELE:

Auswahl von Freizeitaktivitäten und Teilnahme daran, Austausch und Verbreitung von Online-Angeboten innerhalb von Gemeinschaften, Suche nach E-Learning-Angeboten, Teilnahme an E-Learning-Angeboten und Erwerb neuer Kenntnisse und Fähigkeiten sowie Suche nach Online-Unterhaltungsangeboten für eine erfüllte Freizeit.



METHODOLOGIE:

Energizer-Aktivität, Gruppenarbeit, Diskussion, Aktionsplan und Reflektion.



AUSSTATTUNG:

A4 papers, flipcharts, sticky notes, colour markers, pens, projector, computer(s) and internet access, bell/timer, materials from the resources.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...)



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 3 der E-Learning-Plattform, DIGITALE FREIZEIT UND E-LEARNING durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

3.2.1 - KENNENLERNSPIEL

Das Ziel dieser Aktivität ist es, die Lernenden zu motivieren und sie zum Nachdenken über das Thema anzuregen, indem Sie eine allgemeinere und persönliche Frage stellen. Die Aktivität kann mit Flipcharts, Post-its und Markern oder digitalen Tools durchgeführt werden. Im Falle einer physischen Umsetzung sollten Sie zunächst Formen auf das Flipchart zeichnen, wie Sie sie in der Vorlage [3.2.1 Kennenlernspiel_Vorlage](#) finden können. Alternativ dazu kann jede*r Nutzer*in das Jamboard auf seinem/ihrer Computer öffnen und ausfüllen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|---|
| <p>10 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden)</p> | <p>KENNENLERNSPIEL:</p> <p>„Wie viel Freizeit haben Sie am Tag zur Verfügung? Was machen Sie in dieser Zeit?“</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bitten Sie die Lernenden, darüber nachzudenken, wie viel Freizeit sie pro Tag zur Verfügung haben, und lassen Sie sie das Kreisdiagramm ausfüllen. Optional können die Lernenden auch die anderen Stunden des Diagramms ausfüllen und angeben, was sie in ihrer „Nicht-Freizeit“ tun. 2. Zusätzlich sollte jede Person eine Liste mit Dingen erstellen, die sie normalerweise in ihrer Freizeit macht. Diese Liste muss nicht in einer bestimmten Reihenfolge erstellt werden, sondern es sollte einfach aufgeschrieben werden, was einem in den Sinn kommt. 3. Versuchen Sie am Ende, die Listen der Lernenden zu vergleichen und zusammenzufassen. Diskutieren Sie auch darüber, was Freizeit für sie bedeutet (z.B. zählen sie schlafen und essen als Freizeit?) <p><i>*Digitaler Tipp: Bei Jamboard ist es einfacher, wenn die Lernenden für jede Runde eine andere Farbe verwenden. Wenn der Platz nicht ausreicht, können Sie auch mehrere Kopien der Jamboards anfertigen.</i></p> |

3.2.2 - FREIZEIT 3.0 ENTDECKEN

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|--|
| 20 Minuten | <p>FREIZEIT 3.0</p> <p>1. Da die Lernenden bereits Grundkenntnisse darüber haben, was Freizeit ist und wie sie definiert werden kann, sehen sie sich als nächstes ein Video zum Thema „Freizeit“ an 3.0“ an: https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g. Die Lernenden können sich Notizen machen, während sie das Video ansehen.</p> <p><i>*Falls Sie keinen Zugriff auf das Video haben, können Sie die schriftliche Abschrift des Videos verwenden (3.2.2_Freizeit 3.0_Transkript)</i></p> <p>2. Besprechen Sie mit den Lernenden auch, was sie von der Plattform über die Definition von Freizeit wissen.</p> |
| 40 Minuten | <p>Wir ändern unser Verhalten nicht, nur weil wir jetzt Möglichkeiten haben. Veränderung braucht Zeit.“</p> <p>1. Das Video gibt viele interessante Informationen zum Thema Freizeit, obwohl es schon 10 Jahre alt ist. Versuchen Sie, die Fragen (3.2.3_Leisure time 3.0_template) auf der Grundlage der im Video präsentierten Informationen zu beantworten und diskutieren Sie Ihre Antworten mit anderen Lernenden in kleinen Gruppen.</p> <p>2. In dem Video, das aus dem Jahr 2013 stammt, gibt der Sprecher einige Vorhersagen über die Zukunft der Freizeit. Fragen Sie die Lernenden: Was denken Sie aus Ihrer heutigen Erfahrung: Hat er Recht? Die Lernenden verwenden die Vorlage 3.2.3_Freizeit 3.0 Transkript (Aktivität 2) um ihre Gedanken zu notieren.</p> <p>3. Fragen Sie Ihre Lernenden anschließend: Wie könnte die Freizeit in der Zukunft aussehen? Die Lernenden diskutieren in der Gruppe.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Zoom und andere Online-Plattformen bieten Breakout-Räume, in denen die Lernenden die Gruppenarbeit erledigen können. Sie können Fragen in den Chat stellen, so dass alle sie sehen können.</i></p> |
| 15 Minuten pro Gruppe, gefolgt von Q&A von anderen Gruppen | <p>TEILEN SIE IHRE GEDANKEN</p> <p>1. Jede Gruppe teilt die Informationen über die Ansichten zur Freizeit.</p> <p>2. Beteiligen Sie sich ebenfalls an der Diskussion und motivieren Sie alle Teilnehmenden, sich einzubringen.</p> |

NÜTZLICHE RESSOURCEN:

- Freizeit heute und in der Zukunft: https://www.kfv.at/wp-content/uploads/2018/09/Studie_Zukunftsinstitut-KFV_Die-Zukunft-der-Freizeitgestaltung.pdf
- Freizeit in OECD-Ländern: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/37072/umfrage/freizeitanteil-an-einem-durchschnittlichen-tag-in-der-oecd-nach-laendern/>
- Einfluss von Corona auf die Freizeitgestaltung: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1139357/umfrage/einfluss-von-corona-auf-die-freizeitgestaltung/>

3.2.3 - ONLINE-AKTIVITÄTEN – FREIZEIT ODER LERNEN?

Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Aktivität durchzuführen. Wenn genügend Platz vorhanden ist, um sich zu bewegen, können Sie einen Hut und Post-it-Zettel verwenden. Wenn der Platz begrenzt ist und Sie eine statische Durchführung bevorzugen, können Sie Mentimeter oder eine Tafel/Papier verwenden. In diesem Fall ist es sinnvoll, die Aufgabe vorher auf der [Mentimeter](#)-Plattform vorzubereiten. Bei beiden Optionen bereiten Sie die Flipcharts für den zweiten Teil der Aktivität vor.

Die Aktivität wird in Gruppen durchgeführt, idealerweise mit 4 Personen in jeder Gruppe. Wenn die Lernenden aufgrund einer vorherigen Aufgabe bereits in Gruppen eingeteilt sind, können sie in der gleichen Gruppe bleiben.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 15 Minuten | <p>WIE VIEL ZEIT VERBRINGEN SIE ONLINE UND WAS MACHEN SIE IN DIESER ZEIT?</p> <p>1. Fragen Sie die Lernenden, was sie tun, wenn sie ihre Freizeit online verbringen. Jede Person muss mindestens drei Dinge nennen.</p> <p>Wenn Sie die Aktivität mit einem Hut durchführen, lassen Sie jeden Lernenden eine Aktivität auf ein Post-it schreiben (jeder auf ein anderes Blatt Papier) und legen Sie es in den Hut. Wenn Sie Menti gewählt haben, benötigen die Lernenden einen Computer oder ein Telefon. Sie sollten ihre Aktivitäten in die von Ihnen vorbereitete Aufgabe schreiben.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Auf der Mentimeter-Plattform ist es am besten, die Aufgabe mit dem Tool „Wortwolke“ zu erstellen. Auf diese Weise werden die Aktivitäten grafisch dargestellt, und Sie sehen, welche Aktivitäten bei den Lernenden am häufigsten vorkommen, da diese Wörter größer sind. Beispiel einer Wortwolke.</i></p> |
| 5 Minuten | <p>GRUPPENAKTIVITÄTEN</p> <p>1. Ziehen Sie ein paar Aktivitäten aus einem Hut und lesen Sie sie laut vor (z.B. 9 Aktivitäten, wenn es 4-5 Gruppen gibt). Diskutieren Sie mit den Lernenden.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Wenn Sie die Mentimeter-Plattform verwenden, können Sie sich auf die am häufigsten geschriebenen (und daher am häufigsten wiederholten).</i></p> |
| 20 Minuten | <p>DENKEN SIE NOCHMAL NACH!</p> <p>1. Jede Gruppe sollte sich überlegen, ob die ausgewählten Aktivitäten einen Erholungseffekt haben oder als Lernaktivitäten eingestuft werden können.</p> <p>2. Lesen Sie das Zitat von Augusts T. Jones (dem Darsteller von Jake Harper in der Serie Two and a Half Men) vor: „Alles ist eine Lernerfahrung.“ Die Lernenden sollten dieses Zitat in Bezug auf ihre vorherige Klassifizierung diskutieren. Kann man vielleicht auch aus Freizeitaktivitäten lernen, die nicht speziell auf das Lernen ausgerichtet sind? Diskutieren Sie.</p> |

NÜTZLICHE RESSOURCEN:

- Lebenslanges Lernen: <https://www.ibb.com/info/lebenslanges-lernen>
- So merken Sie sich alles: <https://www.spiegel.de/wissenschaft/medizin/lernen-so-merken-sie-sich-alles-a-1165487.html>

3.2.4 - EINEN PASSENDEN KURS FINDEN

Heutzutage haben Sie online Zugang zu so vielen Materialien, dass Sie im Grunde jede Kompetenz, die Sie lernen möchten, online erwerben können. Die ACTIVATE-Plattform hat Ihnen bereits die Vorteile des Online-Lernens erklärt und Ihnen einige Beispiele gegeben, wo und wie Sie geeignete Online-Aktivitäten finden, die Ihren Lernbedürfnissen entsprechen.

Für den Fall, dass die Lernenden die Plattform nicht im Voraus durchgelesen haben, sollten Sie einige Beispiele nennen und auch über die Vorteile der Teilnahme am Online-Lernen sprechen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 25 Minuten | <p>HABEN SIE EINEN RAT?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Da die Lernenden bereits die ACTIVATE-Plattform durchlaufen haben, verfügen sie schon über grundlegende Kenntnisse über Online-Lernen (erinnern Sie sie an das Stichwort „Engagement“ und die Vorteile des Online-Lernens: z. B. Flexibilität, Vielfalt, Zugänglichkeit, Anpassung, Kosteneffizienz, schnelles Feedback) und darüber, wie man einen geeigneten Kurs findet (Grad der Beteiligung, eigene Interessen, Art des Lernens, z. B. Apps oder Plattformen). Um zu sehen, woran sich die Lernenden erinnern, erhalten sie Charakterbeschreibungen von Personen, die ihr Lernen in einem bestimmten Bereich verbessern möchten. Zunächst wählt jede Gruppe (z.B. 4-5 Personen) eine Karte mit einer Charakterbeschreibung aus und macht sich mit der Person vertraut, siehe Vorlage 3.2.4. Charakterkarten_Vorlage.2. In einem nächsten Schritt erhalten die Lernenden die Vorlage für Mindmaps, die auch in der bereits erwähnten Vorlage enthalten ist. Ohne die Hilfe des Internets müssen sie über Ideen diskutieren, wie sie den richtigen Online-Kurs für diese Person finden können, indem sie die entsprechenden Abschnitte auf der Mindmap ausfüllen (einzugebende Schlüsselwörter, zu verwendende Plattformen, zu kontaktierende Institutionen usw.)3. Nach dem Ausfüllen der Vorlagen werden einige von ihnen in der Gruppe vorgestellt und diskutiert. |
| 35 Minuten | <p>GOOGLEN SIE!</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dieser nächste Teil wird digital durchgeführt. Die Lernenden werden gebeten, ihre Plakate mit Hilfe des Internets zu ergänzen.2. Nun sollen die Lernenden reale Kurse finden, die sie ihren Charakteren vorschlagen würden, um daran teilzunehmen. Innerhalb derselben Gruppen werden die Lernenden gebeten zu erklären, warum sie einen bestimmten Kurs gewählt haben. <p><i>*Digitaler Tipp: Zoom und andere Online-Plattformen bieten Breakout-Räume, in denen die Lernenden die Gruppenarbeit erledigen können. Sie können Fragen in den Chat stellen, so dass alle sie sehen können.</i></p> |

| | |
|------------|---|
| 20 Minuten | <p>DISKUSSION UND BERATUNG MIT ANDEREN</p> <p>1. Am Ende findet eine Diskussion in der gesamten Gruppe statt. Jede Gruppe stellt mindestens zwei Optionen für Kurse vor, die sie gefunden hat, und erklärt, warum sie entschieden hat, dass diese perfekt für die Person auf ihrer Charakterkarte wären.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Gruppen können Präsentationsprogramme wie PowerPoint oder Canva verwenden, um ihre Gedanken zu teilen.</i></p> |
|------------|---|

NÜTZLICHE RESSOURCEN:

- Den richtigen Online-Kurs finden: <https://abenteuerhomeoffice.at/2020/09/onlinekurs-finden/>
- Kursangebote durchsuchen: <https://www.volkshochschule.de/kurswelt/online-lernen/index.php>



3.2.5 - HANDLUNGSPLAN

Diese Aktivität wird am Ende durchgeführt und kombiniert die Kompetenzen, die die Lernenden durch die vorangegangenen spezifischen Aktivitäten erworben haben. Diese Aktivität unterstützt die Lernenden dabei, eine neue Freizeitaktivität für sich zu finden, indem sie einen Online-Lernkurs starten, der ihren Bedürfnissen entspricht.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 10 Minuten | <p>LERNEN SIE ONLINE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zeigen Sie den Lernenden die Plattform EU Academy: https://academy.europa.eu/. Auf dieser Webseite gibt es viele Möglichkeiten, online zu lernen. 2. Die Lernenden erkunden die Plattform individuell, um die verfügbaren Möglichkeiten zu sehen. |
| 30 Minuten | <p>AN EINEM E-LEARNING-KURS TEILNEHMEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Lernenden wählen einen Kurs, der ihren Lernbedürfnissen entspricht. 2. Jede*r Lernende stellt kurz den Kurs vor, den er/sie gewählt hat, und erklärt, warum er/sie sich für die Teilnahme an diesem Kurs entschieden hat. |
| 30 Minuten | <p>E-LEARNING IN DER PRAXIS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede*r Lernende beginnt mit dem Kurs, den er/sie gewählt hat, und beendet die ersten Lernabschnitte. 2. Nach der Lernerfahrung besprechen Sie mit den Lernenden, ob ihnen die Kurse gefallen haben. Wenn ja, werden sie aufgefordert, den Kurs fortzusetzen und einen Plan zu erstellen, wann sie dies in ihrer Freizeit tun wollen (siehe Übung 1 mit den im Kreis eingefügten Stunden). Die Lernenden müssen diesem Kurs einen bestimmten Zeitraum innerhalb ihrer Freizeit zuordnen. Wenn ihnen der gewählte Kurs nicht gefallen hat, müssen sie erklären, was ihnen daran nicht gefallen hat, und ihre Aufgabe ist es, einen anderen Kurs zu finden, den sie in der Zukunft machen könnten. |

3.2.6 - REFLEKTION

Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden auf ihre gesamte Arbeit zurückblicken und auf interaktive Weise Feedback zum Erreichen bestimmter Lernergebnisse geben. Die Vorlage für diese Reflektion lautet [3.2.5_reflektion_Vorlage](#).

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 25 Minuten | <p>REFLEKTION – 3-2-1</p> <p>Das folgende Dokument 3.2.5_Reflection_Vorlage für ein Beispiel beinhaltet 3 verschiedene Teile, die von jeder bzw. jedem Lernenden eigenständig ausgefüllt werden können.</p> <p>Anschließend diskutieren die Lernenden ihre Antworten mit einem Partner bzw. einer Partnerin.</p> <p>Die Themen sind:</p> <p>3 DINGE, DIE ICH GELERNT HABE – Die Lernenden schreiben 3 Aufzählungspunkte über bestimmte Dinge, an die sie sich erinnern (nicht nur Überschriften wie “E-Learning”, sondern eher etwas Konkretes wie “Die EU-Akademie-Plattform bietet viele verschiedene E-Learning-Kurse an, wie z. B....”).</p> <p>2 DINGE, IN DENEN ICH GUT WAR – Die Lernenden sollen darüber nachdenken, welchen Beitrag sie heute zum Lernen geleistet haben oder worin sie gut waren. Ermutigen Sie die Lernenden, positive Dinge über sich und Ihre Stärken zu sagen.</p> <p>1 SACHE, DIE ICH VERBESSERN KANN – Fragen Sie die Lernenden, ob sie bestimmte Aspekte gefunden haben, an denen Sie weiter arbeiten müssen? Die Lernenden sollen sich überlegen, wie sie das, was sie in diesem Modul gelernt haben, anwenden können und wie es ihnen helfen wird, ihre Kompetenzen zu verbessern. Dabei kann es sich entweder um Soft Skills (z. B. Teamarbeit, mehr Offenheit) oder um Hard Skills (z. B. in dem von Ihnen gewählten Studiengang) handeln.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können für diese Übung Miro oder Jamboard verwenden. Wenn Sie Miro oder Jamboard nutzen, können die Lernenden Notizen in verschiedenen Farben verwenden.</i></p> |

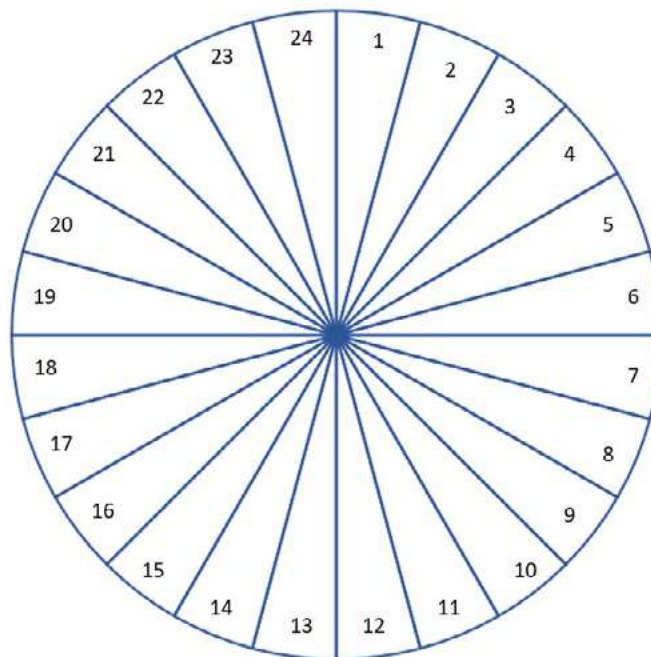
VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 3

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.

3.2.1. KENNENLERNSPIEL: „Wie viel Freizeit haben Sie am Tag zur Verfügung? Was machen Sie in dieser Zeit?“

Unten sehen Sie ein Tortendiagramm mit den Stunden des Tages. Färben Sie die Stunden ein, die Sie für Ihre Freizeit zur Verfügung haben.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



3.2.2. Freizeit 3.0 – Transkript

„Leisure Time 3.0“ – TEDx Talks, Sprecher: **Prof. Dr. Ulrich Reinhardt | TEDxBerlin**

Video Link: <https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g>

Für das englische Original: Transkription: Nadine Hennig; Rezensentin: Elisabeth Buffard

[HINWEIS: Das Original-Transkript in englischer Sprache ist im Anschluss an die deutsche Übersetzung zu finden]

Deutsche Übersetzung des Transkripts:

Meine Damen und Herren,

was sehen Sie hier? Können wir das Licht dafür dimmen? Gibt es etwas, das Sie sehen? Schlamm. Eine Kuh. Die Erde von oben. Nichts. Kühe. Wie viele von Ihnen sehen tatsächlich eine Kuh? Oh, das ist ziemlich gut. Die anderen denken wahrscheinlich: Na ja, da wo die herkommen, müssen die Kühe anders aussehen. (Gelächter). Ich möchte Ihnen einen kleinen Tipp geben. Aah! Die Kuh ist jetzt ganz offensichtlich. Oder? Eigentlich ist es so ziemlich dasselbe, wenn wir über die Zukunft der Freizeit sprechen.

Die Zukunft der Freizeit ist absolut offensichtlich. Wir haben in Deutschland dieses alte Sprichwort, dass man manchmal den Wald vor lauter Bäumen nicht sieht. Nun, das stimmt nicht, ich meine, die Dinge sind offensichtlich, und so ist es auch mit der Freizeit. Menschen haben bestimmte Bedürfnisse, wir sind alle Menschen. Wir mögen bestimmte Dinge. Wir verbringen unsere Zeit gerne mit anderen Dingen wie zum Beispiel Geselligkeit. Und dass wir unser Verhalten sicher nicht ändern, nur weil wir neue Möglichkeiten haben.

Eine Verhaltensänderung braucht Zeit, und Zeit ist sehr, sehr begrenzt. Was bedeutet diese Zahl für uns? 8.760. Das ist die Anzahl der Stunden, die uns pro Jahr zur Verfügung stehen. Die große Frage ist nun, wie verbringen wir diese enorme Menge an Zeit, die uns zur Verfügung steht? Verbringen wir sie mit Arbeit? Verbringen wir sie mit etwas, das wir in unserer Freizeit gerne tun? Oder gibt es vielleicht etwas dazwischen?

Wenn wir diese Zeit aufteilen, können wir sie in drei Abschnitte unterteilen. Der erste ist natürlich die Arbeitszeit.

Wenn Sie vollzeitbeschäftigt sind, arbeiten Sie jedes Jahr etwa 20 % Ihrer Zeit, 1.618 Stunden, um genau zu sein. Sie haben 29 Tage Urlaub und sind 7,6 Tage krank. Verpflichtungszeit: Dann haben wir dieses große Feld, das etwa 55 % Ihrer Zeit in Anspruch nimmt. Nun, es ist keine Arbeitszeit, aber es ist auch keine Freizeit. Es ist etwas dazwischen. Wir nennen es „Verpflichtungszeit“. Dort tut man eigentlich Dinge, weil man sie mehr oder weniger tun muss. Nehmen Sie zum Beispiel das Schlafen. Im Durchschnitt schlafen Sie 7 Stunden und 14 Minuten. Das ist etwa ein Drittel Ihrer Lebenszeit, in der Sie nicht wach sind. Sie liegen in Ihrem eigenen Bett. Oder nehmen Sie die Zeit, die Sie brauchen, um zur Arbeit zu kommen, die Zeit, um sich zu waschen oder Ihr Haus zu reinigen. Die Zeit, die Sie brauchen, um sich um jemand anderen zu kümmern. Auch das kostet Zeit. Und natürlich haben wir diese große Verschmelzung zwischen Arbeit und Freizeit. Ich meine, wann haben wir das letzte Mal



3.2.3. FREIZEIT 3.0 ENTDECKEN

1. In welche drei Bereiche können wir unsere Zeit einteilen?

2. Wie definiert der Sprecher Freizeit?

3. Beschreiben Sie kurz, wie sich die Freizeit im Laufe der Zeit verändert hat.

3.2.4. Charakterkarten:



Anna

- 29 Jahre alt
- studiert Wirtschaftswissenschaften
- interessiert sich für: Zahlen, Kalkulation, rechnen
- arbeitet in der Unternehmensberatung (Vollzeit)



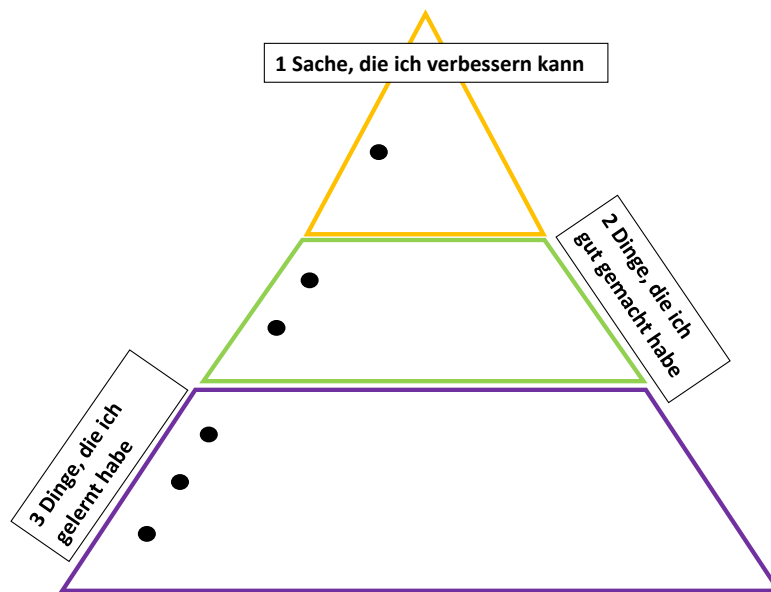
Leon

- 43 Jahre alt
- hat eine Ausbildung im Bereich Fremdsprachen absolviert
- interessiert sich für: lesen und schreiben
- arbeitet in einer Agentur für Kommunikation und Marketing (Teilzeit)

3.2.5. -FREIZEIT - REFLEKTION



3.2.5. Reflektion



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



ABSCHNITT 4

**PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN
ZUM THEMA ONLINE-MÖGLICHKEITEN FÜR
FREIWILLIGENARBEIT**

4.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 5 Unterrichtsstunden mit Pausen. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die mehr über Möglichkeiten für Freiwilligenarbeit im Online-Umfeld lernen möchten.



LERNZIELE:

Steigerung der Motivation für Freiwilligenarbeit, Entwicklung eines proaktiven Ansatzes bei der Suche nach Freiwilligenangeboten, Verständnis für die Vorteile einer Freiwilligentätigkeit und Stärkung des Einzelnen durch Anerkennung seiner Stärken.



METHODOLOGIE:

Energizer, Gruppenarbeit, Diskussion, Aktionsplan und Bewertung.



AUSSTATTUNG:

A4-Papiere, Flipcharts, Haftnotizen, farbige Marker, Stifte, Projektor, Computer und Internetzugang, Glocke/Stoppuhr, Materialien aus den Ressourcen und die für das Modul 4 erstellten Vorlagen.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...).



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 4 der E-Learning-Plattform, **ONLINE-MÖGLICHKEITEN FÜR FREIWILLIGENARBEIT** durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

4.2.1 - KENNENLERNSPIEL

Das Ziel dieser Aktivität ist es, die Lernenden zu motivieren und sie zum Nachdenken über das Thema anzuregen, indem Sie eine allgemeinere und persönliche Frage stellen. Die Aktivität kann mit Flipcharts, Post-its und Markern oder digitalen Tools durchgeführt werden. Im Falle einer physischen Durchführung sollten Sie zunächst Kreise auf das Flipchart zeichnen, wie im Material mit dem Titel [4.2.1_Kennenlernspiel_Vorlage](#). Alternativ dazu kann jeder Teilnehmende das Jamboard auf seinem/ihrer Computer öffnen und ausfüllen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|---|
| 10 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden) | <p>KENNELERNSPIEL: „Was bedeutet Freiwilligenarbeit bzw. Ehrenamt für Sie?“</p> <p>1. Fragen Sie die Lernenden, was Freiwilligenarbeit/Ehrenamt für sie bedeutet. Ermutigen Sie sie, so viele verschiedene Zusammenhänge bzw. auch konkrete Organisationen wie möglich aufzulisten. Sie sollten darüber nachdenken, was es für sie persönlich, auf lokaler, nationaler und globaler Ebene bedeutet. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Sie müssen sich nicht an eine bestimmte Reihenfolge halten. Das Ziel ist es, so viele Ideen wie möglich zu sammeln. Auch Sie als Trainer*in können auch eine eigene Assoziation einbringen.</p> <p>Versuchen Sie am Ende zusammenzufassen, was die Lernenden aufgelistet haben, und versuchen Sie, es mit der nächsten Aktivität oder dem Inhalt des Moduls zu verbinden.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Es ist einfacher für Jamboard, wenn die Lernenden für jede Runde eine andere Farbe verwenden (wie im Beispiel). Wenn der Platz nicht ausreicht, können Sie auch mehrere Kopien der Jamboards anfertigen.</i></p> |

4.2.2 - CHARAKTERSTÄRKEN UND MÖGLICHKEITEN ZUR FREIWILLIGENARBEIT ERKUNDEN

Als Vorbereitung auf diese Aktivität wird empfohlen, dass die Lernenden den Fragebogen zu den persönlichen Stärken im Voraus lösen. Der Link zum Fragebogen ist auf der E-Learning-Plattform im Modul 4 verfügbar, oder sie können ihn direkt über diesen Link aufrufen: <https://viacharacter.org/account/register>

| TIME | DESCRIPTION OF EACH PART OF THE ACTIVITY |
|------------|---|
| 10 Minuten | <p>WAS SIND CHARAKTERSTÄRKEN?</p> <p>1. Da die Lernenden bereits das allgemeine Wissen über die Charakterstärken aus den Materialien des „Onlinemöglichkeiten für Freiwilligenarbeit“, Unterkapitel „Meine Stärken erkunden“ haben, bieten Sie eine kurze Einführung an, indem sie die Lernenden daran erinnern, was 24 Charakterstärken und 6 Tugenden sind, sowie ihre Bedeutung durch dieses Video vertiefen: https://www.youtube.com/watch?v=kq-rOelLciE&t=88s</p> <p>Verwenden Sie die Option der automatischen Übersetzung des Videos, die Sie im Abschnitt Untertitel in den Einstellungen finden können.</p> <p>2. Fragen Sie die Lernenden, was ihnen von der E-Learning-Plattform noch zu den Charakterstärken einfällt.</p> |
| 30 Minuten | <p>NUTZEN SIE IHRE CHARAKTERSTÄRKEN</p> <p>1. Die Lernenden teilen die Ergebnisse ihrer wichtigsten Charakterstärke mit, die aus der Umfrage über die Charakterstärken hervorgegangen sind. Jede der Stärken ist Teil einer bestimmten Tugend. Mit ihrer Hilfe überlegt jede*r, was die Charakterstärken und Tugenden der gesamten Gruppe sind. Später werden die Lernenden in Gruppen von 3 bis 5 Lernenden aufgeteilt. Diejenigen, die mehr ähnliche Top-Stärken haben, die zu den gleichen oder ähnlichen Tugenden passen, arbeiten zusammen. Sie können die Klassifizierung der Charakterstärken und Tugenden zeigen, die hier verfügbar ist: https://viacharacter.org/resources/activities, um die Gruppen einfacher einteilen zu können.</p> <p>2. In kleineren Gruppen teilen die Lernenden ihre größten Stärken mit. Jede*r Lernende erzählt, wie sich diese Stärke in seinem Alltag oder Berufsleben zeigt. Ermutigen Sie die Lernenden, ganz konkrete Beispiele für ihr Verhalten zu nennen, die ihre größten Stärken unterstützen. In der zweiten Runde teilt jede*r Lernende mit, wie er/sie mit seinen/ihren Top-Stärken einen Beitrag für die Gesellschaft und andere Menschen leisten kann. Machen manche Lernende das bereits?</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Zoom und andere Online-Plattformen bieten Breakout-Räume, in denen die Lernenden die Gruppenarbeit erledigen können. Sie können Fragen im Chat stellen, so dass alle sie sehen können.</i></p> |

| | |
|--|--|
| <p>30 Minuten</p> | <p>MÖGLICHKEITEN FÜR FREIWILLIGENARBEIT ERKUNDEN</p> <p>1. In denselben Gruppen wie bei der vorherigen Aktivität erkunden die Lernenden verschiedene Möglichkeiten der Online-Freiwilligenarbeit mit Hilfe der Vorlage, die ausgedruckt werden kann: 4.2.2. Freiwilligenmöglichkeiten_Vorlage, die in den Ressourcen zu finden sind. Jede Gruppe findet 3 verschiedene Organisationen oder Webseiten, die Online-Freiwilligenarbeit anbieten, die den wichtigsten Charakterstärken und Tugenden der Gruppe entspricht. Sie können Computer, Handys, E-Learning-Plattformen und andere nützliche Ressourcen nutzen.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können die Vorlage für jede Gruppe auf Drive hochladen, so dass jedes Mitglied der Gruppe sie bearbeiten kann.</i></p> <p>2. Nachdem sie drei verschiedene Optionen gefunden haben, wählt jede Gruppe die für sie interessanteste aus und erforscht sie genauer. Sie bereiten mit Hilfe einer Vorlage eine Frontalpräsentation darüber vor. Unterstützen Sie sie während des Prozesses, indem sie von Gruppe zu Gruppe gehen und mögliche Fragen beantworten.</p> |
| <p>5 Minuten pro Gruppe, gefolgt von Q&A von anderen Gruppen</p> | <p>MÖGLICHKEITEN FÜR FREIWILLIGENARBEIT TEILEN</p> <p>1. Jede Gruppe tauscht mit den anderen Gruppen Informationen über mögliche Online-Freiwilligeneinsätze aus und erklärt, warum diese zu ihren persönlichen Stärken passen.</p> <p>2. Andere Gruppen und Sie als Trainer*in haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder der präsentierenden Gruppe Feedback zu geben.</p> |

WEITERE RESSOURCEN IN ENGLISCHER SPRACHE:

- Science of Character, dt. Wissenschaft des Charakters - VIA Institute: <https://www.youtube.com/watch?v=kq-rOelLciE&t=88s>
- Aktivitäten & Übungen zum Thema Stärken: <https://viacharacter.org/resources/activities>
- Virtuelle Freiwilligenarbeitsprogramme im Ausland: <https://www.gooverseas.com/volunteer-abroad/online>

4.2.3 - ÄNGSTE & LÖSUNGEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Aktivität durchzuführen. Wenn genügend Platz vorhanden ist, um sich zu bewegen, können Sie einen Hut und Post-it-Zettel verwenden. Wenn der Platz begrenzt ist und Sie eine statische Aufführung bevorzugen, können Sie Mentimeter verwenden. In diesem Fall ist es sinnvoll, die Aufgabe auf der Plattform [Mentimeter](#) vorab vorzubereiten. Bereiten Sie für beide Optionen die Flipcharts für den zweiten Teil der Aktivität vor.

Die Aktivität wird in Gruppen durchgeführt, idealerweise mit 4 Personen in jeder Gruppe. Wenn die Lernenden aufgrund einer früheren Aufgabe bereits in Gruppen sind, können sie in derselben Gruppe bleiben.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 5 Minuten | <p>WELCHE ÄNGSTE HABEN SIE?</p> <p>1. Fragen Sie die Lernenden, welche Ängste sie haben, wenn sie an einer Freiwilligentätigkeit teilnehmen. Jede Person sollte sich drei Ängste überlegen und aufschreiben.</p> <p>Wenn Sie die Aktivität mit einem Hut durchführen, lassen Sie jeden Lernenden die Ängste auf ein Post-It schreiben (jeder auf ein anderes Stück Papier) und in den Hut stecken. Wenn Sie Menti gewählt haben, benötigen die Lernenden einen Computer oder ein Telefon. Sie sollten ihre Ängste in die von Ihnen vorbereitete Aufgabe schreiben.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Auf der Mentimeter-Plattform ist es am besten, die Aufgabe mit dem Werkzeug "Wortwolke" zu erstellen. Auf diese Weise werden die Ängste grafisch dargestellt, und Sie sehen, welche Ängste bei den Lernenden am häufigsten vorkommen, da diese Wörter größer sind. Beispiel einer Wortwolke.</i></p> |
| 5 Minuten | <p>GRUPPEN-ÄNGSTE</p> <p>1. Ziehen Sie einige Ängste/Bedenken aus dem Hut und lesen Sie sie laut vor (z.B. 9 Ängste, wenn es 4-5 Gruppen gibt).</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Wenn Sie die Mentimeter-Plattform verwenden, können Sie sich auf diejenigen konzentrieren, die am häufigsten geschrieben werden (und daher am häufigsten wiederholt werden).</i></p> |
| 20 Minuten | <p>ZEIT FÜR LÖSUNGEN</p> <p>1. Jede Gruppe sollte die Angst bzw. das Bedenken wählen, die/das sie am interessantesten findet. Sie sollten gemeinsam als Gruppe demokratisch über die Angst entscheiden, die sie gewählt haben.</p> <p>2. Anschließend sollten die Lernenden in Gruppen ein Brainstorming durchführen, um so viele Lösungen wie möglich zu finden, um dieser Angst zu begegnen. Bitten Sie sie, die Lösungen auf ein Flipchart zu schreiben.</p> <p>3. Wenn alle Gruppen einige Lösungen gefunden haben, bitten Sie sie, sich für eine zu entscheiden und diese zu bearbeiten. Sie können sich mit den Fragen auf der Vorlage helfen. Ihre Aufgabe ist es, diese Lösung in konkreten Schritten auszuarbeiten.</p> |

| | |
|------------|--|
| 20 Minuten | <p>DISKUSSION UND BERATUNG MIT ANDEREN</p> <p>1. Am Ende findet eine Diskussion in der gesamten Gruppe statt. Ihre Rolle, die Diskussion zu leiten, ist hier sehr wichtig. Kleinere Gruppen können ihre gewählten Ängste und Lösungen mitteilen, wenn sie dies wünschen. Es ist nicht notwendig, dass alle berichten. Die anderen Lernenden sollten dann Feedback zu den gewählten Lösungen geben und ihre eigenen Ideen hinzufügen. Das Hauptziel dieses Teils ist es, die Lernenden zu befähigen, Lösungen für ihre Ängste zu finden. Die Lernenden können auch mitteilen, wie sie die Suche nach Ängsten/ Lösungen erlebt haben, ob sie Probleme hatten...</p> |
|------------|--|

NÜTZLICHE RESSOURCEN IN ENGLISCHER: SPRACHE:

- Warum Sie Ihre Ängste und nicht Ihre Ziele definieren sollten | Tim Ferriss: <https://www.youtube.com/watch?v=5J6jAC6XxAI>
- Mögliche zusätzliche Aktivität: [Crumpled Reminder](#)



4.2.4 - ERSTELLUNG EINES LEBENSLAUFS (CV) UND EINES MOTIVATIONSSCHREIBENS (ML)

Da die meisten Unternehmen daran gewöhnt sind, viele Motivationsschreiben zu erhalten, ist es wichtig zu erkennen, dass sich die Personaler*innen in der Regel mehr auf die Bewerbungen konzentrieren, die sich von der Mehrheit unterscheiden. Der Zweck dieser Übung ist es, die Lernenden anzuleiten, gute Lebensläufe und Motivationsschreiben zu verfassen. Für diese Aktivität sollten Sie die Lernenden in kleinere Gruppen einteilen, die ähnlich wie bei den vorherigen Aktivitäten sein können. Falls die Lernenden die Plattform nicht im Voraus durchgelesen haben, können Sie mit Hilfe des Moduls 4 der E-Learning-Plattform Tipps zum Verfassen eines guten Lebenslaufs oder eines Motivationsschreibens geben.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|-------------|---|
| 30 Minuten | <p>GUT ODER SCHLECHT?</p> <p>1. Da die Lernenden bereits einen Lebenslauf und ein Motivationsschreiben geschrieben haben, als sie eine E-Learning-Plattform durchliefen, haben sie bereits einige Kenntnisse über die wichtigen Aspekte. In dieser Aktivität erhält jede Gruppe eine Kombination aus Lebenslauf und Motivationsschreiben von einer imaginären Person. Sie entscheiden, ob die Gruppe am Lebenslauf oder an einem Motivationsschreiben arbeiten soll. Das andere Dokument ist nur als Unterstützung für die Arbeit am Feedback gedacht. Es wird empfohlen, dass einige Gruppen am Motivationsschreiben arbeiten und die anderen am Lebenslauf. Die Beispiele für Lebensläufe und Motivationsschreiben finden Sie in den Vorlagen 4.2.4. und 4.2.5.</p> <p>2. Ziel ist es, dass jede Gruppe eines der vorgegebenen Dokumente verbessert und ein Feedback zu drei Stärken und drei Schwächen des Dokuments gibt, sowie konkrete Vorschläge zur Behebung der Schwächen macht. Es wird empfohlen, Modul 4 auf der Plattform zu besuchen, um eine Anleitung zu erhalten, was bei der Korrektur der vorgegebenen Dokumente wichtig ist.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Bei der Online-Arbeit mit einer Gruppe können die Lernenden Fehler korrigieren, indem sie Kommentare in ein Word-Dokument schreiben.</i></p> <p>3. Fragen Sie die Lernenden, an was sie sich noch von der E-Learning-Plattform in Bezug auf die Erstellung von Lebensläufen und Motivationsschreiben erinnern und was sie durch diese Aktivität gelernt haben.</p> |
| *15 Minuten | <p>ERARBEITUNG</p> <p>Dieser Teil der Aktivität ist optional, je nachdem, wie viel Zeit Sie haben.</p> <p>1. Sammeln Sie die korrigierten Dokumente ein und lassen sie im Kreis herumgehen. Die Gruppen müssen drei weitere Schwächen und Stärken des Dokuments ausarbeiten und angeben. Die Schwächen müssen verbessert werden.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Zoom und andere Online-Plattformen bieten Breakout-Räume, in denen die Lernenden die Gruppenarbeit erledigen können. Sie können Fragen in den Chat stellen, so dass alle sie sehen können.</i></p> |

| | |
|------------|--|
| 20 Minuten | <p>DISKUSSION UND BERATUNG MIT ANDEREN</p> <p>1. Am Ende findet eine Diskussion in der gesamten Gruppe statt. Jede Gruppe stellt das Feedback und die Verbesserungen vor, die sie (entweder in der ersten oder in der zweiten Runde) vorgenommen hat.</p> <p>2. Gemeinsam mit Ihnen entwerfen die Lernenden eine Liste mit 10 Tipps für das Schreiben eines Lebenslaufs und 10 Tipps für das Schreiben eines Motivationsschreibens.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Gruppen können Mentimeter verwenden, um die 10 wichtigsten Tipps für die Erstellung eines Lebenslaufs oder einer ML auszuwählen.</i></p> |
|------------|--|

NÜTZLICHE RESSOURCEN:

- Vorlage zur Erstellung eines Lebenslaufs: <https://europa.eu/europass/de/create-europass-cv>
- Tipps zur Erstellung eines Lebenslaufs in Canva: https://www.canva.com/de_de/erstellen/lebenslauf/



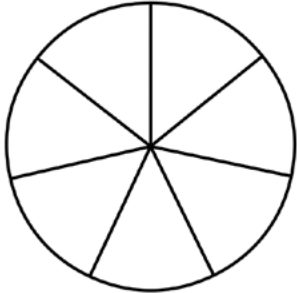
4.2.5 - HANDLUNGSPLAN

Diese Aktivität wird am Ende durchgeführt und kombiniert die Kompetenzen, die die Lernenden durch die spezifischen Aktivitäten davor erworben haben. Diese Aktivität wird individuell durchgeführt, mit dem Ziel, dass jeder Lernende einen Lebenslauf und ein Motivationsschreiben für sich selbst schreibt oder aktualisiert (falls er es bereits mit Hilfe der E-Learning-Plattform erstellt hat). Vor Beginn der Aktivität sollten Sie die Lernenden bitten, ein Beispiel ihres eigenen Lebenslaufs und ihres Motivationsschreibens mitzubringen, das sie bereits erstellt haben (sie können es auch vorab in einen Drive-Ordner hochladen). Die Aktivität kann auch zu Hause durchgeführt werden und später mit Ihnen als Trainer*in überprüft werden.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 10 Minuten | <p>WOMIT BESCHÄFTIGT SICH DIE ORGANISATION?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bitten Sie die Lernenden, eine Organisation auszuwählen, bei der sie ehrenamtlich arbeiten möchten, und sich über das Unternehmen zu informieren. Es kann eine der Organisationen sein, die sie in den vorherigen Aktivitäten gefunden haben. 2. Erklären Sie den Lernenden, dass Recherchen wichtig sind, um herauszufinden, was die Hauptziele und Werte von Organisationen sind. Auf diese Weise können sie wirklich darüber nachdenken, ob die Organisation zu ihnen passen würde und was sie der Organisation durch ihre Freiwilligenarbeit geben könnten. |
| 30 Minuten | <p>EINEN LEBENSLAUF ERSTELLEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie allgemeine Tipps für die Erstellung des Lebenslaufs sowie ein gutes Beispiel. Die Lernenden überlegen individuell, welche Vorlage sie verwenden wollen und welche Tipps ihnen beim Verfassen eines Lebenslaufs für die von ihnen gewählte Organisation helfen können. Wenn sie ihren Lebenslauf bereits im Voraus erstellt haben, sollten sie ihn mit dem Wissen, das sie während der Schulung erworben haben, verbessern. 2. Der/die Lernende wählt seine Stärken und Referenzen aus und nimmt sie in seinen Lebenslauf auf. 3. Sehen Sie sich den schriftlichen Lebenslauf an und geben Feedback und Hinweise, wie man ihn noch weiter verbessern kann. |
| 30 Minuten | <p>DAS MOTIVATIONSSCHREIBEN VERFASSEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Motivationsschreiben sollte ein Begleiter für einen guten Lebenslauf sein. Geben Sie allgemeine Tipps für das Verfassen eines Motivationsschreibens sowie ein gutes Beispiel. Die Lernenden überlegen individuell, welche Vorlage sie verwenden und welche Tipps ihnen beim Verfassen eines Motivationsschreibens für die von ihnen gewählte Organisation helfen können. Wenn sie ihren Lebenslauf bereits im Voraus erstellt haben, sollten sie ihn mit dem Wissen, das sie während der Schulung erworben haben, verbessern. 2. The learner picks their strengths and includes them in the ML. Der/die Lernende wählt seine/ihre Stärken aus und baut sie in das Motivationsschreiben ein. 3. Sehen Sie sich die schriftlichen Motivationsschreiben an und geben Sie Feedback und Hinweise, wie man sie noch weiter verbessern kann. |

4.2.6 - REFLEKTION

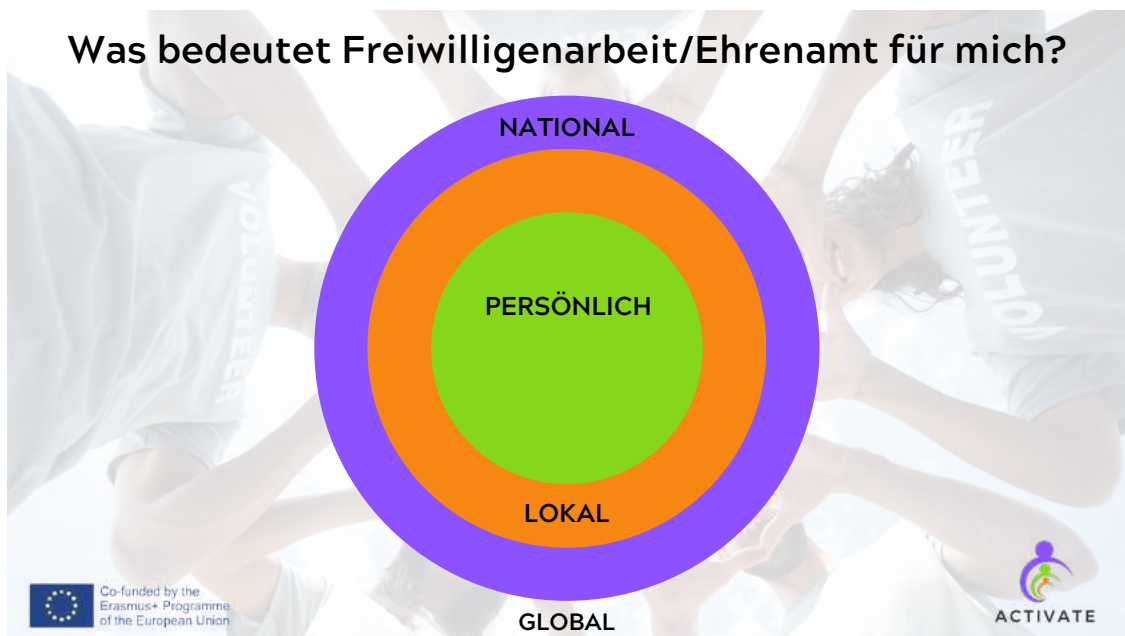
Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden auf ihre gesamte Arbeit zurückblicken und auf interaktive Weise Feedback zum Erreichen bestimmter Lernergebnisse geben. Die Vorlage für diese Reflektion lautet [4.2.6_Reflektion_Vorlage](#).

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|--|
| 30 Minuten | <p>REFLEKTION – SCHWERKRAFT</p> <p>Der Kreis ist in sieben Teile unterteilt und jeder Teil steht für ein Thema, zu dem die Lernenden ihr Feedback abgeben. Nutzen Sie dazu das Dokument 4.2.6_Reflektion_Vorlage für ein Beispiel.</p> <p>Die Themen sind:</p> <p>NUTZEN – Wie nützlich waren diese Aktivitäten für Sie? Haben Sie etwas Neues gelernt? Werden Sie das Wissen auch in Zukunft nutzen?</p> <p>ZEITMANAGEMENT – Waren Sie mit der Zeit, die Sie für jede Aufgabe hatten, zufrieden? War die Dauer der Schulung für Sie angemessen?</p> <p>BETEILIGUNG – Waren Sie in der Lage, sich so sehr an den Aktivitäten zu beteiligen, wie Sie es wollten?</p> <p>VERMITTLUNG – Wie war die Moderation? Waren Sie mit der Arbeit des/der Trainer*in zufrieden?</p> <p>GRUPPENDYNAMIK – Wie haben Sie die Gruppendynamik empfunden? Hatten Sie das Gefühl, ein wertvoller Teil der Gruppe zu sein?</p> <p>INTERAKTION – Wie war die Interaktion zwischen Ihnen und den anderen Lernenden?</p> <p>WOHLFÜHLFAKTOR – Hat der/die Trainer*in Ihnen einen sicheren Raum geboten, damit Sie sich ausdrücken und voll an der Aktivität teilnehmen konnten?</p>  <p>1. Jeder Lernende wählt ein Symbol und zeichnet es auf die Tafel. Je mehr ihnen das Thema gefällt, desto weiter in die Mitte ziehen sie ihr Symbol („je mehr Sie von der Schwerkraft angezogen werden“).</p> <p>2. Nachdem jede*r sein/ihr Symbol zu allen Themen gezeichnet hat, kann eine Diskussion darüber geführt werden. Wenn die Lernenden etwas sagen möchten, können sie das tun.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können für diese Übung Miro oder Jamboard verwenden. Wenn Sie Miro oder Jamboard verwenden, können die Lernenden statt der Symbole Notizzettel in verschiedenen Farben verwenden.</i></p> |

VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 4

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



NENNEN SIE 3 ORGANISATIONEN, DIE SIE ONLINE MIT FREIWILLIGENARBEIT/EHRENAMTLICH UNTERSTÜTZEN KÖNNTEN:

Führen Sie hier Organisationen auf. Achten Sie darauf, dass Sie berücksichtigen, wie Sie als Freiwillige*r Ihre charakterlichen Stärken bei der jeweiligen Organisation entwickeln oder einsetzen können.

- ORGANISATION 1:
- ORGANISATION 2:
- ORGANISATION 3:

DIE AUSGEWÄHLTE ORGANISATION VORSTELLEN

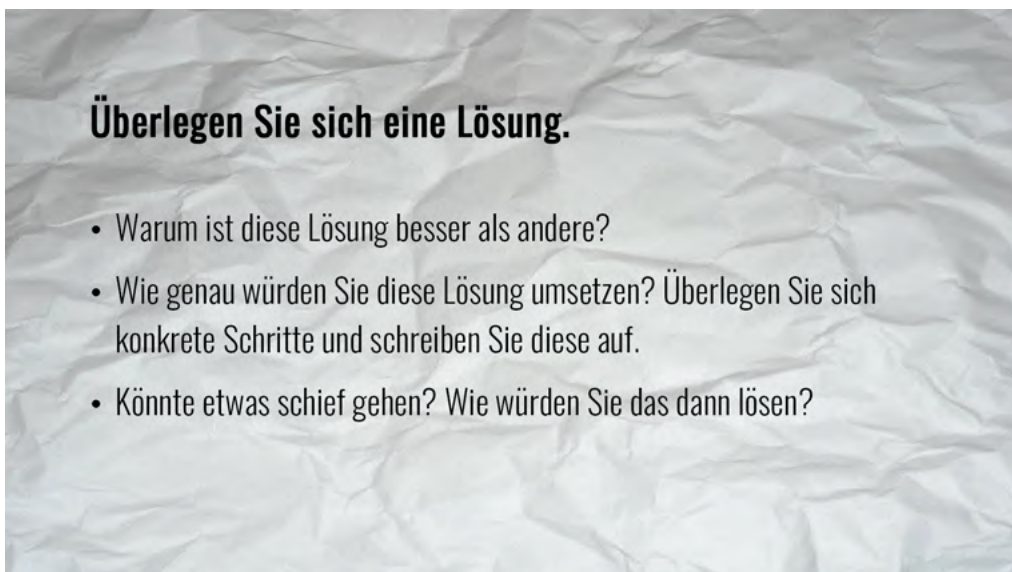
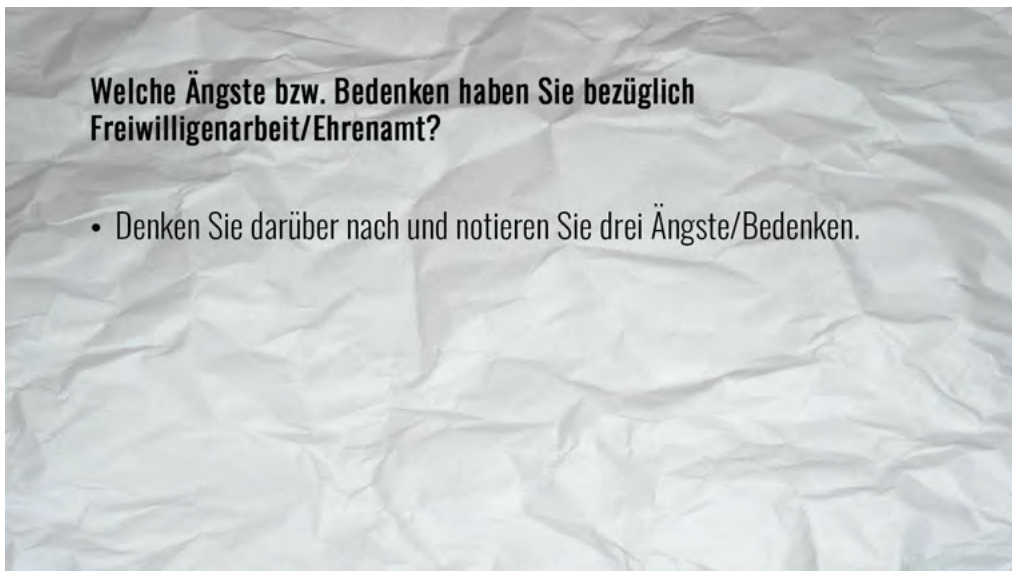
Wählen Sie eine Organisation aus, die Ihren Bedürfnissen am besten entspricht, und beschreiben Sie sie ausführlicher.

- NAME DER ORGANISATION, WEBSEITE
- WAS MACHT SIE? FÜR WEN? WAS IST IHRE VISION?
- WAS ZEICHNET DIESE ORGANISATION AUS?
- KURZE BESCHREIBUNG DER ORGANISATION
- WELCHE CHARAKTERSTÄRKEN WERDEN GEFÖRDERT? WIE?

FREIWILLIGENTÄTIGKEITEN/EHRENAMT BEI DER ORGANISATION

- WELCHE ART VON FREIWILLIGENARBEIT BIETET DIE ORGANISATION AN?
- KANN DIE FREIWILLIGENARBEIT BZW. DAS EHRENAMT ONLINE GELEISTET WERDEN? WAS IST MIT OFFLINE?
- WIE KANN EIN*E FREIWILLIGE*R SIE UNTERSTÜTZEN, WENN SIE NOCH KEINE MÖGLICHKEITEN ZUR FREIWILLIGENARBEIT HABEN?
- WIE KÖNNEN SIE MIT DIESER ORGANISATION IN KONTAKT TRETEN?

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

Margarete Schmitt

Koordinatorin für Freiwilligenarbeit und ehrenamtliche Tätigkeiten

662-241-7824

margareteschmitt@gmail.com

linkedin.com/in/marga_schmitt

Zusammenfassung

Enthusiastische, motivierte Freiwilligenkoordinatorin mit mehrjähriger Erfahrung. Hat eine Gruppe von Freiwilligen-Netzwerken mit über 700 Mitgliedern aufgebaut. Setzt ihre organisatorischen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten ein, um den Alltag in der Zusammenarbeit mit Freiwilligen/Ehrenamtler*innen zu koordinieren.

Erfahrung

Koordination Freiwilligenarbeit und Ehrenamt

Universitätsklinikum München

Februar 2015 – März 2019

- Betreuung von mehr als 1000 ehrenamtlichen Hospizhelfer*innen bei der Bereitstellung von emotionaler Unterstützung und Entlastung.
- Entwicklung und Verteilung umfassender Broschüren über Hospizarbeit und Freiwillige!
- Initiierung und Aufbau einer Netzwerkgruppe für ehrenamtliche Mitarbeiter*innen mit mehr als 700 Mitgliedern durch aktive Kontaktaufnahme mit einer breiten Palette von Einrichtungen,
- Durchführung regelmäßiger Schulungen für kirchliche Organisationen und Bürgerinitiativen zu Fragen der Sterbebegleitung und der Rekrutierung von Freiwilligen.

Herausragende Leistung: Gestaltung und Koordinierung von Kampagnen für öffentliche Dienste für 15000 Fachleute und Pflegeheime.

Bildung

Bachelor: Biomedizinische Technik

Universität Stuttgart

2013

Kurse und Zertifikate

- Zertifikat für internationale Freiwilligenarbeit »Internationale Freiwillige HQ«, 2014

Fertigkeiten

- Kommunikation
- Management
- Teamwork

Jonathan Raab

Meine Straße 52, Schwabing,

80538 München

raabj@gmail.com

08979999777

Als frischgebackener Absolvent eines Archäologie-Studiums verfüge ich über Fähigkeiten und Eigenschaften, die ich bei der Freiwilligenarbeit in der Raumfahrtindustrie einbringen kann. Zu meinen Kompetenzen gehören Kaffeekochen, Verständnis für Politikwissenschaft, Kulturnavigation, Teamarbeit und Archäologie. Ich bin sehr daran interessiert, in einem Graduiertenprogramm zu lernen und einen Beitrag zur Organisation zu leisten.

Bildung

Universität München (2017-2020)

BA Archäologie 2:1

Weiterführende Schule, München (2009-2016)

Abitur: Geschichte, Englisch, Französisch. Leistungskurs: Geographie

Zusatzseminare einschließlich Mathe und zwei Naturwissenschaften.

Fertigkeiten

Arbeit als Einzelperson

- Mitarbeiter bei Starbucks, der Bestellungen ausführt und einen hervorragenden Kundenservice bietet
- Projektassistent für Dig NW, der mit dem Projektteam zusammenarbeitet, um die Summer-Dig-Veranstaltungen zu planen und den reibungslosen Tagesablauf zu gewährleisten
- Redaktion und Veröffentlichung des Newsletters für die Südliche Zweigstelle des Berliner Archäologiezentrums

Organisation

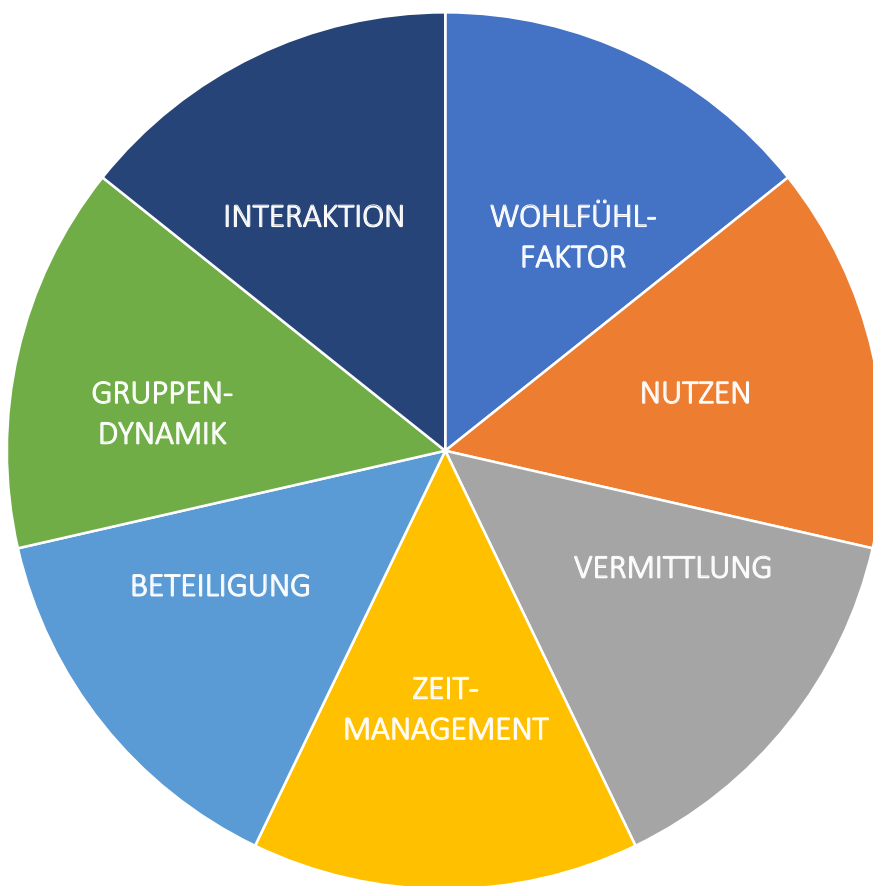
- Erfolgreiche Kombination von Studium, Teilzeitarbeit, Freiwilligenarbeit und außerschulischen Aktivitäten
- Koordination von gut angenommenen archäologischen Veranstaltungen für Dig NW und die Archäologische Gesellschaft der Universität. Teilnehmer der Summer Dig sagten: „Was für ein gut organisierter Tag. Er hat mein Interesse an der Archäologie neu geweckt. Es war so aufregend, echte Stücke antiker Töpferwaren zu finden. Jonathan hat mir gezeigt, wie man die gefundenen Töpferwaren interpretiert und pflegt.“

Verbale Kommunikation

- Verfassen von Berichten als Projektassistent bei Dig NW Summer Digs

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

4.2.6 - REFLEKTION



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



ABSCHNITT 5

**PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM
THEMA ONLINE-BEFÜRWORDUNG/AKTIVISMUS**

5.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 6-7 Unterrichtsstunden. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die mehr über Online-Befürwortung/Aktivismus erfahren möchten.



LERNZIELE:

Verstehen, was Online-Aktivismus als eine neue Form der kollektiven Mobilisierung ist und wie hoch die Beteiligung ist. Kennenlernen verschiedener Methoden des Online-Aktivismus und die wichtigsten Arten, die es gibt. Verstehen der Risiken und Chancen von Aktivismus in sozialen Netzwerken und Kennenlernen erfolgreicher Fälle als Modelle für die Praxis.



METHODOLOGIE:

Energizer, Gruppenarbeit, Diskussion, Aktionsplan und Bewertung.



AUSSTATTUNG:

A4-Blätter, Flipcharts, Haftnotizen, farbige Marker, Stifte, Projektor, Computer mit Internetzugang, Glocke/Stoppuhr, Materialien aus den Ressourcen und die für Modul 5 erstellten Vorlagen.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...)



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 5 der E-Learning-Plattform, ONLINE-BEFÜRWORDUNG/AKTIVISMUS durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

5.2.1 - KENNENLERNSPIEL: DAS SPINNENNETZ

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|--|---|
| <p>30 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden)</p> | <p>KENNENLERNSPIEL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diese Aktivität wird „Das Spinnennetz“ genannt. Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Einer von ihnen nimmt das Wollende eines Garnknäuels (oder einer Schnur oder etwas Ähnlichem) und wirft das Garnknäuel, ohne es loszulassen, mit der anderen Hand einem Partner zu, während er/sie etwas Positives sagt, das er/sie an der Person mag oder schätzt, der er/sie es zuwirft. 2. Die Person, die das Garnknäuel erhält, nimmt den Faden auf und wirft das Knäuel, ebenfalls ohne es loszulassen, einem anderen Partner zu, wobei sie etwas sagt, was sie an ihm/ihr mag oder schätzt. Und so weiter, bis alle Teilnehmenden ein Stück Faden aufheben, während sie eine bunte Figur in Form eines Spinnennetzes bilden. 3. Zum Schluss wirft der/die letzte Teilnehmer*in, der/die das Garnknäuel erhalten hat, es dem ersten zu. Auf diese Weise schließt sich der Kreis und jeder hat etwas Positives über jemanden gesagt und gleichzeitig hat jemand etwas Positives über sich selbst gesagt. 4. Erläutern Sie am Ende, welches Ziel Sie mit dieser Übung verfolgt haben: Selbstwertgefühl, Kommunikationsfähigkeit, Stärkung der Gruppenbindung usw. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Sie müssen sich nicht an eine bestimmte Reihenfolge halten. Das Ziel ist es, so viele Ideen wie möglich zu sammeln. |

5.2.2 - WAS IST ONLINE-AKTIVISMUS?

Das Ziel dieser Dynamik ist es, das Bewusstsein für erfolgreiche Online-Aktivismus-Kampagnen zu schärfen und die Nutzung neuer Technologien zu fördern. Wichtig ist auch, dass dank dieser Übung die kreativen Fähigkeiten der Teilnehmenden sowie ihre Kommunikationsfähigkeiten verbessert werden.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 15 Minuten | <p>EINFÜHRUNG: WAS IST ONLINE-AKTIVISMUS?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie eine kurze Einführung darüber, was Online-Aktivismus ist, die Arten und Methoden des Aktivismus, die Ziele, die er umfasst und warum er für Gemeinschaften wichtig sind. 2. Die Teilnehmenden werden in einer kurzen Fragerunde gebeten mitzuteilen, ob eine*r von ihnen schon einmal an einer Sensibilisierungskampagne oder einer ähnlichen Aktion teilgenommen hat. |
| 20 Minuten | <p>SICH ONLINE-AKTIVISMUS-KAMPAGNE GENAUER ANSEHEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Lernenden werden in Gruppen von 4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein großes Blatt Pappe/Papier mit farbigen Stiften. 2. Jedes Team sollte sicherstellen, dass es mindestens ein Gerät mit Internetzugang hat. Ideal wäre ein Computer oder ein Tablet, damit alle den Bildschirm sehen können, aber wenn die Lernenden kein solches Gerät haben, können sie auch ein Mobiltelefon verwenden. 3. Jedes Team recherchiert einige erfolgreiche Online-Aktivismus-Kampagnen der letzten Jahre und macht sich Notizen zu ihnen. Gemeinsam entscheiden sie, welche sie für eine mündliche Präsentation vor den anderen Gruppen auswählen werden. 4. Es ist wichtig, dass Sie ein Auge auf die Kampagne haben, die jede Gruppe auswählt, um Wiederholungen zwischen den Gruppen zu vermeiden. |
| 30 Minuten | <p>VORBEREITUNG DER PRÄSENTATION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sobald die Kampagne ausgewählt wurde, entscheidet das Team, wie es sie der restlichen Gruppe vorstellen will: mit Pappe/Papier und Stiften, mit einer Skizze, einer Zeichnung oder einfach mit Worten. Dies ist eine freie und kreative Übung! 2. Wenn die Lernenden ihre Präsentationsplakate entworfen haben, müssen sie kurz proben, wie sie sie den anderen Lernenden präsentieren werden. Es kann vorkommen, dass nur einer von ihnen spricht, oder dass sie die Präsentation in mehrere Teile aufteilen, was ideal wäre, um die Kommunikationsfähigkeiten jedes Einzelnen zu fördern und das Lampenfieber zu überwinden. |

**Denken Sie daran, dass es Teilnehmende mit Kommunikationsschwierigkeiten geben kann. Es ist wichtig, dass sie auf die gleiche Weise teilnehmen wie die anderen, sich ihrem Tempo anpassen, ihnen zuhören und sicherstellen, dass sie die gleichen Möglichkeiten haben wie ihre Mitschüler.*

| | |
|-------------------------|---|
| 5-10 Minuten pro Gruppe | <p>MÜNDLICHE PRÄSENTATIONEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sobald die Recherchephase beendet ist, stellen die Teilnehmenden ihre Ergebnisse gruppenweise den übrigen Teilnehmenden vor. Sie sollten sich ein Zeitlimit setzen, z.B. 5-10 Minuten. 2. Zum Abschluss wird es eine Fragerunde geben, um zu reflektieren, wie sie diese Dynamik erlebt haben. |
|-------------------------|---|

5.2.3 - EINE EIGENE AKTIVISMUS-KAMPAGNE ERSTELLEN

Diese Übung hilft uns, die Kreativität der Teilnehmenden durch die Erstellung ihrer eigenen Sensibilisierungskampagne zu fördern und die Teamarbeit zu unterstützen.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|------------|---|
| 20 Minuten | <p>ZEIT FÜR DEN AUSTAUSCH VON IDEEN UND BRAINSTORMING NACH DER VERANSTALTUNG!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Teilnehmenden machen gemeinsam ein Brainstorming über Sensibilisierungskampagnen, die online durchgeführt werden könnten. 2. Für je 5 Personen, die ein Team bilden, wird ein Thema ausgewählt. Mit anderen Worten: Wenn 20 Personen in der Gruppe sind, werden 4 Themen ausgewählt. Wenn 10 Personen anwesend sind, werden 2 Themen ausgewählt. 3. Die Gruppe wird in Untergruppen von 5 Personen aufgeteilt. |
| 45 Minuten | <p>ZEIT ZUM NACHDENKEN UND ZUR GESTALTUNG DER KAMPAGNE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Gruppe wird ihre eigene Online-Aktivismus-Kampagne erstellen. Dabei sollen die Lernenden dieses Dokument nutzen: Ihre eigene Kampagne. 2. Abhängig von der Kampagne, die jedem Team zugewiesen wurde, denken die Lernenden über die folgenden Punkte nach und verfassen ein Dokument, in dem jedes Team diese definiert: <ol style="list-style-type: none"> a) Rechtfertigung der Kampagne (erkannter Bedarf). b) Zielsetzung des sozialen Anliegens. c) Slogan und Logo zur Identifizierung der Kampagne d) Verbreitungsstrategie. <p>Verwenden Sie das folgende Dokument als Leitfaden für die Übung für die Lernenden.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>5-10 Minuten pro Team und 15 Minuten für die Abstimmung</p> | <p>AUSTAUSCH (UND ABSTIMMUNG)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anschließend werden die von den einzelnen Teams vorgeschlagenen Kampagnen vorgestellt. 2. Sie können zusammen mit der Gruppe darüber abstimmen, welche Kampagne die auffälligste oder notwendigste ist, und sie vielleicht sogar in die Tat umsetzen! |
|--|--|

5.2.4 - FREIWILLIGENARBEIT/EHRENAMT

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|-------------------|---|
| <p>10 Minuten</p> | <p>FREIWILLIGENARBEIT/EHRENAMT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie einen kurzen Überblick, was Freiwilligenarbeit ist und in welchen Bereichen Online-Freiwilligenarbeit bzw. Ehrenamt stattfinden kann. |
| <p>20 Minuten</p> | <p>VORTEILE VON FREIWILLIGENARBEIT/EHRENAMT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Machen Sie mit der ganzen Gruppe ein Brainstorming über die Vorteile, die die Freiwilligenarbeit bzw. das Ehrenamt ihrer Meinung nach haben kann. Zu diesem Zweck erhalten die Teilnehmenden Haftnotizen, auf die sie jeweils einen Nutzen schreiben sollen. Die Lernenden haben etwa 10 Minuten Zeit, um ihre Ideen aufzuschreiben. 2. Nach Ablauf der Zeit, in der sie ihre Ideen aufschreiben, verteilen sie die Zettel nach folgenden Kriterien: <ol style="list-style-type: none"> a) Persönlicher Nutzen (für die Person, die sich freiwillig engagiert). b) Nutzen für die Person, die davon profitiert. c) Nutzen für die Gesellschaft im Allgemeinen. <p>Zu diesem Zweck kleben Sie die Plakate dieses Dokuments an die Wand oder die Tafel und die Teilnehmenden kleben ihre Ideen darunter. (einfach entlang der gestrichelten Linie ausschneiden): Vorteile</p> |
| <p>20 Minuten</p> | <ol style="list-style-type: none"> 3. Nach dem Einkleben der Haftnotizen in die entsprechenden Abschnitte halten Sie als Trainer*in eine kurze Präsentation mit den Schlussfolgerungen, an der ich alle Lernenden beteiligen. Sie können dafür dieses Dokument zur Hilfe nehmen: List mit Vorteilen. |

5.2.5 - DEN IDEALEN FREIWILLIGENDIENST BZW. DAS IDEALE EHRENAMT FINDEN

Für die Durchführung dieser Übung ist es erforderlich, dass alle Teilnehmenden über ein Mobiltelefon mit Internetzugang verfügen, aber auch andere Geräte (z. B. ein Computer oder ein Tablet) können verwendet werden, falls vorhanden.

| ZEIT | BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT |
|----------------------|--|
| 10 Minuten | <p>ÜBER IHRE INTERESSEN NACHDENKEN</p> <p>1. Jede*r Teilnehmer*in nimmt sich einen Stift und Papier und schreibt darauf, welche Interessen er/sie in seinem/ihrer Leben hat und wie er/sie diese in der Online-Freiwilligenarbeit einsetzen könnte. Zum Beispiel könnte jemand ein*e Tierliebhaber*in sein und aufgrund dieses Interesses an eine Form der Freiwilligenarbeit im Zusammenhang mit Tieren denken.</p> |
| 30-40 Minuten | <p>SUCHEN SIE NACH IHREM IDEALEN ONLINE-FREIWILLIGENDIENST</p> <p>1. Nachdem alle Lernenden über ihre persönlichen Interessen nachgedacht haben, müssen sie im Internet recherchieren, um herauszufinden, welche Online-Freiwilligenarbeit sie leisten können bzw. an welchem Ehrenamt sie sich beteiligen können. Wenn es mehr als eine Option gibt, sollen sie versuchen, sich für diejenige zu entscheiden, die am besten zu ihnen passt, und prüfen, welche Schritte sie unternehmen sollten, falls sie sich tatsächlich einbringen möchten.</p> <p>2. Die Lernenden schreiben ihre Schlussfolgerungen auf das Blatt, mit ihrer Entscheidung, sich freiwillig zu engagieren und den Schritten, die sie dazu unternehmen müssen (zumindest den ersten Schritt).</p> <p>3. Anschließend schreiben die Lernenden auf, welche Vorteile ihnen die ausgewählte Freiwilligenarbeit bzw. das ausgewählte Ehrenamt bringen könnte.</p> |
| 5 Minuten pro Person | <p>DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN MIT DER GRUPPE TEILEN</p> <p>1. Schließlich präsentiert jede*r Lernende den anderen sein Interesse und die Art der Online-Freiwilligenarbeit, die diesem Interesse entspricht.</p> |

VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 5

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.

VORTEILE DER DYNAMIK DES SPINNENNETZES



1 Selbstwertgefühl

Verbessert das Selbstwertgefühl der Lernenden, indem sie positive Rückmeldungen über sich selbst erhalten.



2 Selbsterkenntnis

Erhöht die Selbstwahrnehmung, indem er/sie einen Kommentar erhält, den die Person vielleicht noch nicht über sich selbst wusste.



3 Konzentrieren Sie sich auf die positiven Dinge

Hilft, das Leben mit einer positiven Mentalität zu betrachten und die positiven Dinge anderer Menschen zu sehen!



4 Komplimente machen und annehmen

Vielen Menschen ist es peinlich, Komplimente zu bekommen, oder sie wissen nicht, wie sie sie aussprechen sollen, wenn sie sie machen wollen. Das ist also ein gutes Training für soziale Kompetenzen!

5 Kommunikationsfähigkeit

Verbale und nonverbale Kommunikation, öffentliches Reden, Ausdruck von Ideen usw. werden angewendet.



6 Zusammenhalt der Gruppe

Trägt dazu bei, die Bindungen zwischen den Teilnehmenden zu verbessern und zu stärken, sich gegenseitig mehr zu schätzen und das Gefühl der Zugehörigkeit zu verbessern.



7 Arbeitsumfeld

All dies sorgt für ein viel bereichernderes und produktiveres Arbeitsumfeld!!

POSITIVE VIBES



Wie Sie Ihre eigene Sensibilisierungskampagne entwerfen



1. Begründen

Es ist wichtig, dass Sie den Bedarf ermitteln, den Sie decken wollen, und dass die Kampagne sinnvoll und gerechtfertigt ist.



2. Ziel definieren

Sobald Sie wissen, was Sie brauchen, müssen Sie das Ziel definieren, das Sie erreichen wollen. Es muss klar und realistisch sein. Versuchen Sie, sie immer in einem positiven Format zu formulieren und mit einem starken Verb zu beginnen, das zum Handeln auffordert.



3. Die Nachricht

Konzentrieren Sie sich auf die Botschaft, die Sie vermitteln wollen. Sie sollte kohärent und zielgerichtet sein.



4. Kreativ werden

Verwenden Sie einen Slogan und ein Logo, das die Kampagne kennzeichnet. Identität ist sehr wichtig! Seien Sie originell und denken Sie anders! Sie können Aktionen durchführen, damit sie viral gehen und die Leute sie in den sozialen Netzwerken bekannt machen.



5. Mit Netzwerken teilen

Überlegen Sie, welche Netzwerke am ehesten geeignet sind, die Verbreitung Ihrer Kampagne zu fördern. Und laden Sie sie hoch!



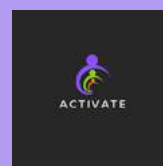
6. Unterstützung sichern

Bitten Sie die Ihnen nahestehenden Personen um Unterstützung für die anfängliche Verbreitung der Information, dass Sie sich gerne einbringen möchten.

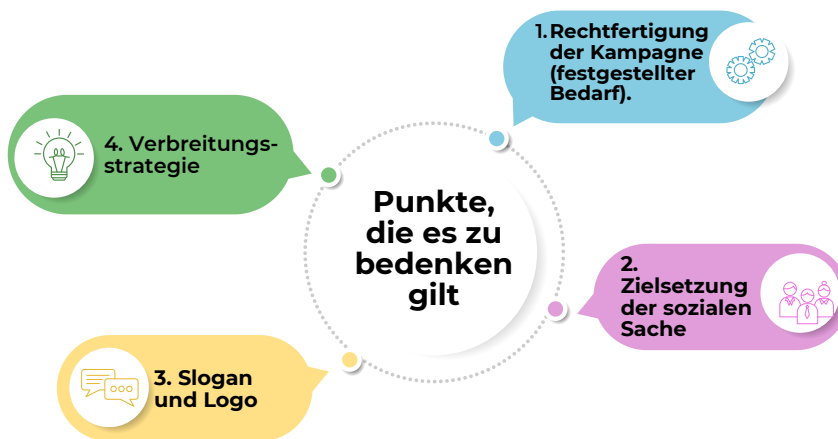


7. Soziale Organisationen und NRO

Sie können auch mit Verbänden und Organisationen Kontakt aufnehmen, die Ihnen helfen können, Ihre Kampagne bekannt zu machen, oder die mit Ihnen zusammenarbeiten möchten.

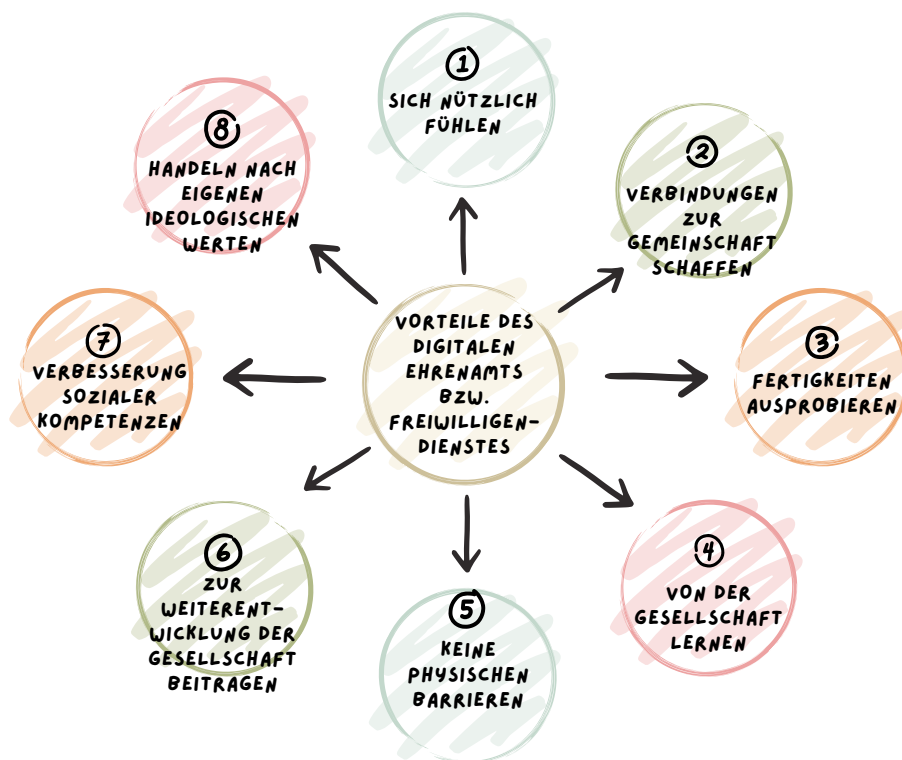


Gestalten Sie Ihre Sensibilisierungskampagne!



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

5.2.4. - BRIEF LIST OF BENEFITS



(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

**VORTEILE FÜR DEN/DIE
FREIWILLIGE*N BZW. DEN/DIE
EHRENAMTLER*IN**

**VORTEILE FÜR DIEJENIGEN, DIE
VON DER
FREIWILLIGENTÄTIGKEIT BZW.
DEM EHRENAMT PROFITIEREN**

**VORTEILE FÜR DIE
GESELLSCHAFT**

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung des ERASMUS+-Projekts der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung spiegelt ausschließlich die Sichtweisen ihrer Autoren wider und weder die Europäische Kommission noch die SEPIE können für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.