****

 **Beispiel für Aktivität**

|  |  |
| --- | --- |
| ZIELGRUPPEN | Geeignet für alle Arten von Zielgruppen. |
| **TITEL** | **INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTE** |
| LAUFZEIT | Hängt von der Auswahl der Aktivitäten ab, die der Lehrer gerade macht. Jede der beiden Aktivitäten hat eine Dauer von ca. 2 Stunden - inklusive Vorbereitung, Durchführung und Nachbesprechung. |
| LERNZIELE | Innerhalb des CULPEER-Kontexts können diese Übungen dazu verwendet werden, folgende Schlüsselkompetenzen zu erreichen:Eigeninitiative und Unternehmergeist: Die Fähigkeit, sich eine Situation vorzustellen und darauf aufzubauen, ist eine Voraussetzung für unternehmerisches Denken. Die vorgeschlagenen Übungen / Spiele bieten die Möglichkeit für ein sehr positives Ergebnis, das sich stark positiv auf das Vertrauen auswirken kann; Auch die Chance, sich zu präsentieren und gehört zu werden; Die Errungenschaften der Gruppe als Ganzes erhöhen das Selbstvertrauen ihrer Mitglieder.Kulturelles Bewusstsein und Ausdruck: kommt von der künstlerischen Ausdruckskraft, die für die Durchführung der vorgeschlagenen Übungen erforderlich ist. |
| MATERIALIEN | "Future perfect" erfordert Papier- und Zeichenstifte, Tische, an denen die Teilnehmer arbeiten und Boards zur Präsentation ihrer Ergebnisse.Die Aktivität "Dream Theater" erfordert Platz für Proben und dann für die Präsentation der entwickelten Skizzen. |
| VORBEREITUNG | Der Moderator sollte die Aktivitäten gut kennenlernen. Der Moderator sollte entscheiden, ob er oder sie Co-Moderatoren benötigt und verwendet, abhängig von der Gruppe der Teilnehmer. Der Moderator sollte die Materialien vorbereiten, die für die Übungen / Spiele (falls vorhanden) notwendig sind. |
| IMPLEMENTIERUNG | Im Folgenden werden zwei Aktivitäten vorgestellt, die im Unterricht verwendet werden können. Diese Aktivitäten sind interdisziplinär in dem Sinne, dass sie auch einen künstlerischen Hintergrund als Rahmen verwenden, um die Geschichten und Aktivitäten zu entwickeln und darauf aufzubauen. Diese Aktivitäten sind zunächst für Coaches gedacht und speziell für Coaches, die den lösungsorientierten Kurzcoaching-Ansatz nutzen. Wir dachten jedoch, dass dies ein inspirierendes Material für Lehrer sein könnte, um es als Grundlage für spielbasierte Aktivitäten zu nutzen.**Empfohlene Aktivität 01****Traumtheater 20XX**Die Aktivität kurz: Die Aktivität zielt darauf ab, den Menschen zu verdeutlichen, wie sie sich selbst und das Team / die Gemeinschaft, zu der sie gehören, in Zukunft sehen wollen. Es ist eine lustige, spielbasierte Aktivität, die viel Phantasie und Kreativität erfordert und daher als inspirierendes Material für Lehrer verwendet werden könnte, um es im Klassenzimmer anzuwenden.Ressource: 57 SF-Aktivitäten für Moderatoren und Berater, Herausgegeben von Peter Rohrig & Jenny Clarke, Solutions Books Editionen, 2008.Link: Find attached pdf – **DreamTheatre** (Page 130)**Vorgeschlagene Aktivität 02****Future Perfect: Dokumentation**Die Aktivität kurz: Die Aktivität hilft dabei, "Meilensteine" der gewünschten Zukunft zu schaffen, an die sie sich erinnern können. Diese Aktivität erfordert kollektive Arbeit, während jeder Teilnehmer seine Ideen einbringen und sich freier fühlen kann, wenn sie zur Entwicklung der Geschichte beitragen. Es wird vorgeschlagen, dass Lehrer diese Aktivität als Grundlage nutzen, um sie für bestimmte Zielgruppen anzupassen.Ressource: 57 SF-Aktivitäten für Moderatoren und Berater, Herausgegeben von Peter Rohrig & Jenny Clarke, Solutions Books Editionen, 2008.Link: Find attached pdf – **FuturePerfectDocumentary** (Page 156) |
| ROLLE DES LEHRERS | Der Lehrer kann die Eisbrecher- und Teambuilding-Übungen auswählen, die für eine bestimmte Gruppe von Schülern als am besten geeignet erachtet werden, und diese Übungen mit seinem / ihrem Team aus führenden Schülern besprechen, die später die Aktivitäten mit ihren Kollegen umsetzen. |
| MÖGLICHE RISIKEN UND WIE SIE SIE HANDHABEN | Überlegungen zu jeder einzelnen Aktivität sind in der spezifischen Beschreibung dargestellt. |
| FEEDBACK-INSTRUMENT | Debriefing-Fragen sind nach jeder ausgewählten Aktivität verfügbar. |