

2019-1-AT01-KA202-051516

ACCESSIBLE WORK 4 ALL

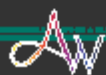


INFORMATION IST EMPOWERMENT

MODUL 0
AUFWÄRM- UND
FEEDBACK-
ÜBUNGEN

TRAININGS MATERIALIEN

www.accessiblework4all.eu





MODUL 0 – AUFWÄRM- UND FEEDBACKÜBUNGEN






Kapitel 0.1 Einander kennen lernen

Modul 0 kann im Präsenzen und Onlineunterricht durchgeführt werden. Im Zentrum des Moduls steht Gruppenarbeit.

- **Kapitel 0.1 – Einander kennen lernen**
- Kapitel 0.2 – Wach bleiben!
- Kapitel 0.3 - Feedback

Ablauf:

Steckbrief - Kennenlernspiel

<p>Video</p> 	Kein Video
<p>Durchführung</p> 	Onlineunterricht / Präsenzunterricht
<p>Art der Aktivität</p> 	Gruppenarbeit
<p>Dauer</p> 	15 Minuten
<p>Kurze Beschreibung der Aktivität</p> 	<p>Die Teilnehmenden am Kurs sollen sich zu Beginn näher kennenlernen. Gleichzeitig wird durch ein Kennenlernspiel die Atmosphäre aufgelockert und damit ein gutes Lernklima geschaffen. Die Kursleitung sollte kurz vormachen, wie es geht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Steckbrief (offline): Es wird für alle Teilnehmenden am Kurs ein leerer Steckbrief (siehe im Anschluss) ausgedruckt. Nachdem die leeren Steckbriefe ausgeteilt wurden, werden 2er-Gruppen gebildet. Nun interviewt eine Person eine andere, füllt deren Steckbrief aus und zeichnet das Gegenüber. Im Anschluss kommt die Gruppe wieder zusammen und alle Teilnehmenden stellen



anhand des Steckbriefes ihrer/ihrer Interviewpartner_in vor. Die vorgestellte Person hat die Möglichkeit, Ergänzungen anzubringen. Online Workshops leiden darunter, dass man keine Zeit für Small-Talk in den Pausen hat und es wenig Gelegenheit gibt, sich kennenzulernen. Durch dieses kurze Kennenlernspiel erfahren die Teilnehmenden zumindest ein wenig über ihre Gegenüber im Online-Workshop.

- **Steckbrief (online):** Alle Teilnehmenden am Kurs halten einen Stift und ein leeres Blatt Papier bereit. Die Kursleitung zeigt die Vorlage für den Steckbrief, die von den Teilnehmenden auf ihr leeres Blatt Papier skizziert wird. Die Teilnehmenden werden in Zweiergruppen in kurze Breakout-Sessions entlassen (5 Minuten Zeit). Nun interviewt eine Person die andere, füllt deren Steckbrief aus und zeichnet ihr Gegenüber. Im Anschluss kommt die Gruppe wieder zusammen und alle Teilnehmenden stellen anhand des Steckbriefes ihres/ihrer Interviewpartner_in vor. Die vorgestellte Person hat die Möglichkeit, Ergänzungen anzubringen.

- **Das Schreibtisch-Kennenlernspiel (online):** Ziel des Spiels ist es, dass jede_r etwas Persönliches von sich erzählt und einen kleinen Einblick in seine/ihre direkte physische Umgebung gibt – dies ist oft der Schreibtisch.

Alle Teilnehmenden suchen sich einen Gegenstand aus, den sie am Arbeitsplatz direkt griffbereit haben. Dann stellen sie den Gegenstand den anderen Teilnehmenden vor und erläutern, warum sie diesen Gegenstand gewählt haben. Das ist lustig, weil man auf den ersten Blick nicht denkt, dass man etwas Passendes findet – am Ende funktioniert es aber meist.

Mit einem Beispiel, das die Kursleitung gibt, kann man die Ernsthaftigkeit des Spiels steuern. Ein Beispiel, das nicht zu ernsthaft ist verdeutlicht, dass es erstmal um ein Kennenlernen und Warmwerden geht.




Beispiele:

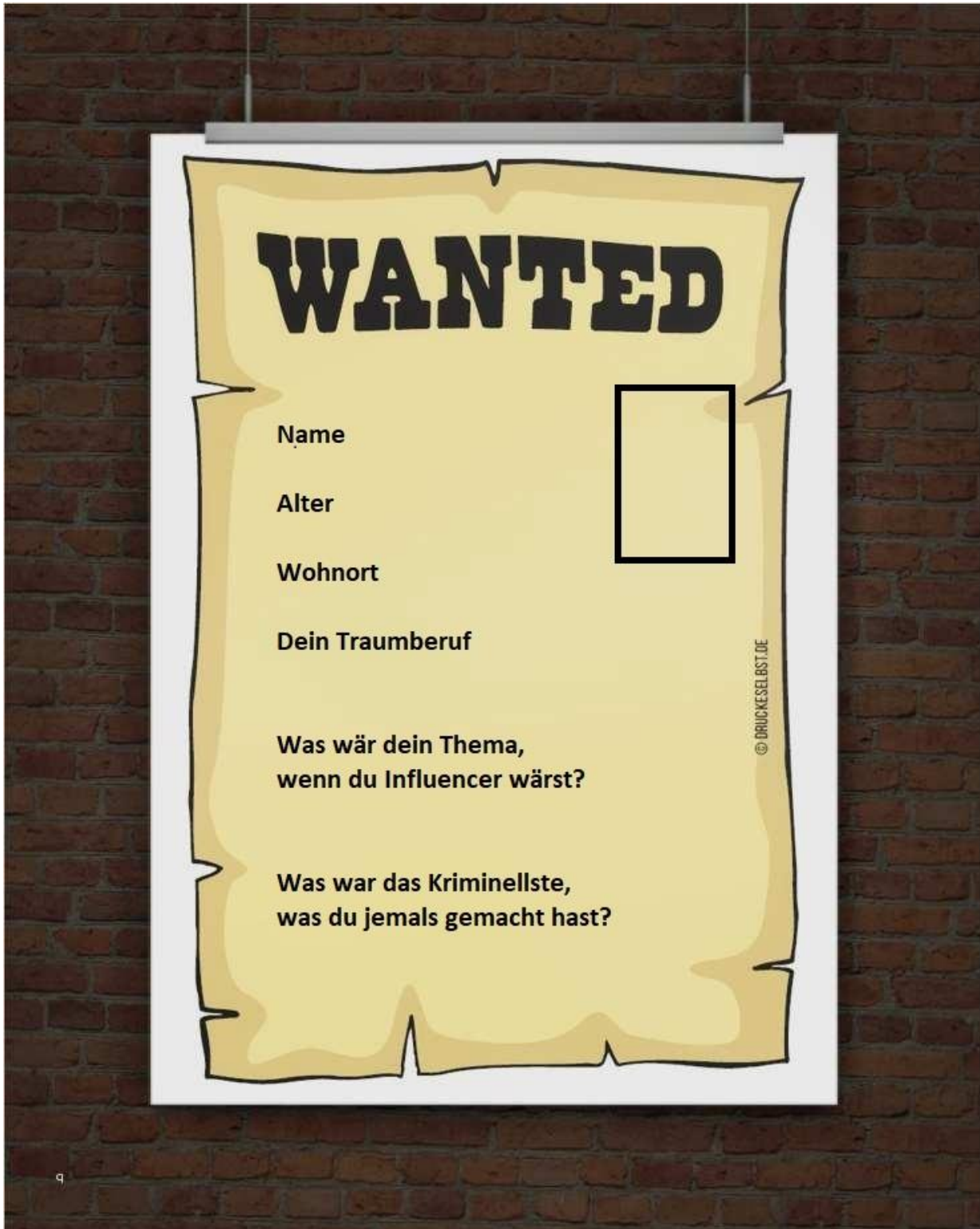
Dieser Kaffee ist warm, stark und tut gut. Ich habe ihn ausgewählt, weil er mir den Einstieg in den Workshop einfach macht.

Diese Büroklammer liegt schon seit Ewigkeiten hier. Nun kann ich sie vielleicht gebrauchen, um meine Workshop-Unterlagen zu bündeln.

Das ist mein Lieblingskuscheltier. Es sitzt hier auf meinem



	<p>Schreibtisch, macht mich fröhlich und begleitet mich durch den Alltag.</p> <p>Ich habe hier meine To-do-Liste. Ich habe sie ausgewählt, weil ich dann vielleicht endlich einmal all diese unerledigten Dinge mache.</p>
<p>Vokabeln</p> 	Für dieses Kapitel gibt es keine Vokabeln
<p>Landesspezifischer Teil</p> 	Für dieses Kapitel gibt es keinen landesspezifischen Teil.
<p>Quellen und weitere Informationen</p> 	Für dieses Kapitel gibt es keine Quellen und weitere Informationen.





Kapitel 0.2 – Wach bleiben

Modul 0 kann im Präsenz und Onlineunterricht durchgeführt werden. Im Zentrum des Moduls steht Gruppenarbeit.

- **Kapitel 0.1 – Einander kennen lernen**
- Kapitel 0.2 – Wach bleiben!
- Kapitel 0.3 - Feedback

Ablauf:

Gegenstand einer Farbe – Emoji Gesichtsgymnastik – Kippsesselmethode – Verwirrte_r
Lehrer_in

<p>Video</p> 	Kein Video
<p>Durchführung</p> 	Präsenzunterricht / Onlineunterricht
<p>Art der Aktivität</p> 	Gruppenarbeit
<p>Dauer</p> 	einige Minuten
<p>Kurze Beschreibung der Aktivität</p> 	<p>Die Teilnahme an einem Workshop ist anstrengend und manchmal stellt die Kursleitung fest, dass bei den Teilnehmenden eine gewisse Ermüdung einsetzt. Die folgenden Spiele können unterstützen, dass alle Teilnehmenden wieder ganz bei der Sache sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbe-Gegenstand (online): Die Kursleitung gebärdet eine Farbe in die Kamera. Alle Teilnehmenden müssen nun einen Gegenstand in dieser Farbe finden und in die Kamera halten. Wer als letztes etwas findet, sagt die nächste Farbe an. • Emoji Gesichtsgymnastik (online): Die Kursleitung teilt ihren Bildschirm und zeigt verschiedene Emojis (z. B. mit diesem Emoji-





	<p>Generator: https://www.workshop-spiele.de/dieses-online-warm-up-spiel-ist-kurz-und-lustig-mit-emojis/). Die Teilnehmenden haben die Aufgabe, die Emojis möglichst gut mimisch nachzuahmen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kippsessel-Methode (offline): Alle Teilnehmenden stellen sich hinter ihren Sessel. Die Sessel des Kurses bilden einen engen Kreis. Alle Teilnehmenden kippen nun ihren Sessel mit einer Hand an der Rückenlehne nach hinten, also zu sich hin. Ziel ist, jeweils einen Sessel weiterzurücken und am Ende wieder am eigenen Sessel anzulangen. Allerdings darf kein Sessel mit zwei Händen berührt werden. Dieses Spiel kann mit und ohne Zeitlimit durchgeführt werden. Die Gruppe der Teilnehmenden darf während des Spieles kommunizieren, allerdings nur mit der jeweils freien Hand.• Verwirrter Lehrer (on/offline): Die Kursleitung gibt Anweisungen, denen die Teilnehmenden folgen müssen. Alle Teilnehmenden sollten stehen, damit sie sich bewegen können. Zunächst gibt die Kursleitung gestische Anweisungen, wie vor (ein Schritt vor), zurück (ein Schritt zurück), nach rechts (ein Schritt nach rechts) und nach links (ein Schritt nach links). Die Gruppe der Teilnehmenden (oder jede_r Einzelne vor dem Bildschirm) folgt den Anweisungen. Im Laufe des Spiels kann die Kursleitung das Tempo der Anweisungen erhöhen. Außerdem kann die Kursleitung im Laufe des Spieles neue Befehle einführen: Klatschen bedeutet die Teilnehmenden müssen Klatschen Schnipsen mit den Fingern bedeutet einmal hochspringen. Für Fortgeschrittene: Nun werden alle Befehle umgedreht. Geste nach links bedeutet Schritt nach rechts. Klatschen bedeutet hochspringen,
<p>Vokabeln</p> 	<p>Für dieses Kapitel gibt es keine Vokabeln</p>
<p>Landesspezifischer Teil</p>	<p>Für dieses Kapitel gibt es keinen landesspezifischen Teil.</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



	
<p>Quellen und weitere Informationen</p> 	



Kapitel 0.3 Feedback

Modul 0 kann im Präsenzen und Onlineunterricht durchgeführt werden. Im Zentrum des Moduls steht Gruppenarbeit.




- **Kapitel 0.1 – Einander kennen lernen**
- Kapitel 0.2 – Wach bleiben!
- Kapitel 0.3 - Feedback

Ablauf:

- Streichholzmethode – Ich packe meinen Koffer

<p>Video</p> 	Kein Video
<p>Durchführung</p> 	Präsenzunterricht / Onlineunterricht
<p>Art der Aktivität</p> 	Einzelarbeit / Gruppenarbeit
<p>Dauer</p> 	15 Minuten
<p>Kurze Beschreibung der Aktivität</p> 	<p>Im Gegensatz zur „Kritik“ werden bei Feedback-Methoden alle Aspekte einer Sache gesammelt: Pro & Kontra stehen sich gleichwertig gegenüber. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass spontanes Feedback mitunter misslingt, beispielsweise das Thema verfehlt, einseitige Lobhudelei oder gar destruktive Kritik hervorbringt. Um Feedback erfolgreich geben zu können, ist es empfehlenswert, sich erprobter Feedback-Methoden zu bedienen. Sie stellen einen vorher festgelegten Rahmen bereit, innerhalb dessen konstruktives Feedback gezielt gefördert wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Streichholz-Methode (on/offline): Alle Teilnehmenden müssen ein Streichholz und eine Streichholzschachtel bereithalten. Im



	<p>offline-Setting reicht eine gefüllte Streichholzschachtel aus, die im Kreis herumgegeben wird. Nun zündet der erste Teilnehmende sein Streichholz an und kann so lange Feedback zum Kurs geben, bis das Streichholz abgebrannt ist. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Diese Feedbackrunde sollte per Video aufgezeichnet werden!</p> <ul style="list-style-type: none">• Ich packe meinen Koffer ... (on/offline): Die Teilnehmenden packen zum Ende des Kurses einen Koffer. Sie äußern ihr Feedback durch: „Ich packe in meinen Koffer ... ein“ und signalisieren damit, was sie aus der Veranstaltung Interessantes mitnehmen.
<p>Vokabeln</p> 	<p>Für dieses Kapitel gibt es keine Vokabeln</p>
<p>Landesspezifischer Teil</p> 	<p>Für dieses Kapitel gibt es keinen landesspezifischen Teil.</p>
<p>Quellen und weitere Informationen</p> 	<p>Für dieses Kapitel gibt es keine Quellen und weitere Informationen.</p>