



BETTER COOPERATE!

SE ENTREPRENEURSHIP PROGRAMME

Titel des Projekts: Besser kooperieren! Bildung durch und zu den Werten der Sozialwirtschaft als Weg zur Stärkung der Gesellschaft.

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

Sommario

Modul 1 - SE und der Vorrang der Werte vor dem Gewinn	4
Lektionsszenario: Anfänger	4
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	7
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	11
Modul 2: Ungleichheiten und Sozialwirtschaft	15
Lektionsszenario: Anfänger	15
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	21
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	26
Modul 3 - Lokale Entwicklung	32
Lektionsszenario: Anfänger	32
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	38
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	43
Modul 4 - Digitale Transformation	49
Lektionsszenario: Anfänger	49
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	51
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	54
Modul 5 - Alternde Gesellschaft	56
Lektionsszenario: Anfänger	56
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	59
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	61
Modul 6 - SE und Klimawandel	65
Lektionsszenario: Anfänger	65
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	70
Lektionsszenario: Fortgeschrittene.....	74

Modul 1 - SE und der Vorrang der Werte vor dem Gewinn

Lektionsszenario: Anfänger

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard und Stifte• Projektor und Laptop• Handouts mit wichtigen Informationen zur Sozialwirtschaft• Plakatwände, Stifte und anderes Kunstmaterial für die Gruppenarbeit• Zugang zum Internet (fakultativ für Forschungszwecke)• Notizbücher und Stifte für Schüler
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Verständnis der Grundsätze und Werte der Sozialwirtschaft (soziale Ziele, Solidarität, Zusammenarbeit, Gleichheit, Eingliederung, Nachhaltigkeit, demokratische Governance usw.)• Kritisches Denken und Analyse• Teamwork und Zusammenarbeit• Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten• Kreativität und Problemlösungsfähigkeit
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Einführung der Schüler in die Werte und Grundsätze der Sozialwirtschaft, Einbeziehung der Schüler in Aktivitäten, die diese Grundsätze veranschaulichen, und Entwicklung ihrer Fähigkeit, diese Konzepte in realen Situationen anzuwenden.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einführung

Dieser Workshop konzentriert sich auf das Verständnis der Werte und Prinzipien der Sozialwirtschaft. Der Workshop ist in zwei Segmente/Aktivitäten unterteilt, die sich auf die theoretische Ausbildung und die praktische Arbeit an der Entwicklung der Werte, die die Sozialwirtschaft repräsentiert, konzentrieren. Das Modul besteht aus theoretischen Vorlesungen, Einzel- und Gruppenarbeit, interaktiven Aktivitäten, Feldarbeit und gemeinsamen Projekten, durch die die Studenten praktische Erfahrungen sammeln und ihre Kreativität, ihr kritisches Denken, ihre effektive Kommunikation, ihre Teamarbeit und ihre Zusammenarbeit verbessern können.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Erläutern Sie kurz das Konzept der Sozialwirtschaft und ihre Bedeutung und stellen Sie die Grundwerte vor: Solidarität, Kooperation, Gerechtigkeit, Integration und Nachhaltigkeit. Nach dem kurzen Vortrag stellen Sie den Teilnehmern einige erfolgreiche Beispiele aus der Sozialwirtschaft vor (z. B.

Genossenschaften, Sozialunternehmen). Fügen Sie eine Mischung aus globalen und lokalen Beispielen ein, damit die Schüler einen besseren Bezug herstellen können. Im Rahmen der Präsentation kann ein kurzes Video mit Beispielen von Initiativen der Sozialwirtschaft gezeigt werden.

Beurteilung/ Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Aktivität 1: Lernen über Werte und Prinzipien in der Sozialwirtschaft

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Einführung der Teilnehmer in das Konzept der Sozialwirtschaft, ihre Werte und Grundsätze.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern durch Präsentationen, Gruppendiskussionen und interaktive Übungen helfen, die Grundwerte und Prinzipien der SW, ihre Bedeutung und ihre Anwendung in der Gemeinschaft und Gesellschaft zu verstehen.

Aufgabe 1: Brainstorming und Diskussion (30 Minuten):

- Schreiben Sie die Grundwerte der SW an die Tafel.
- Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein.
- Geben Sie jeder Gruppe ein Handout mit einer Zusammenfassung der Grundsätze der Sozialwirtschaft.
- Bitten Sie jede Gruppe, ein Brainstorming durchzuführen, was diese Werte für sie bedeuten, und Beispiele aus ihren eigenen Erfahrungen oder Gemeinschaften zu nennen.
- Bitten Sie sie, die folgenden Fragen zu diskutieren:
 - Was bedeuten diese Grundsätze für Sie?
 - Fallen Ihnen Beispiele aus Ihrer Gemeinde ein, die diese Grundsätze widerspiegeln?
- Nach 10 Minuten soll jede Gruppe ihre Gedanken mit der Klasse teilen.
- Moderieren Sie eine Diskussion, um die wichtigsten Punkte und gemeinsamen Themen hervorzuheben.

Aufgabe 2: Interaktive Gruppenarbeit (30 Minuten):

- Weisen Sie jeder Gruppe einen Grundsatz der Sozialwirtschaft zu (z. B. eine Gruppe konzentriert sich auf Solidarität, eine andere auf Integration).
- Bitten Sie die Gruppen, ein Plakat zu erstellen, auf dem das ihnen zugewiesene Prinzip erklärt und mit Beispielen oder einer Idee für ein Miniprojekt veranschaulicht wird (z. B. ein Gemeinschaftsgarten, ein Schulunternehmen, eine humanitäre Veranstaltung, eine kooperative Buchhandlung usw.).
- Stellen Sie das Material bereit und geben Sie den Kindern 20 Minuten Zeit, um die Aufgabe zu lösen.
- Erlauben Sie den Gruppen, ihre Poster der Klasse zu präsentieren und ihre Ideen zu erläutern. Statt einfacher Präsentationen können Sie auch einen Rundgang organisieren, bei dem die Schüler ihre Plakate im Raum ausstellen und die anderen Gruppen sie besuchen und diskutieren.
- Ermutigen Sie andere Schüler dazu, Fragen zu stellen und Feedback zu geben.
- Führen Sie eine Klassendiskussion darüber, wie diese Grundsätze in ihrer Schule oder Gemeinde angewendet werden können.

Aufgabe 3: Reflexion und Austausch (20 Minuten):

- Geben Sie den Schülern Denkanstöße (z. B. Was haben Sie über den Ihnen zugewiesenen Grundsatz gelernt? Wie kannst du dieses Prinzip in deinem Alltag anwenden?).

- Bitten Sie die Schüler, ihre Überlegungen 10 Minuten lang einzeln aufzuschreiben.
- Leiten Sie eine Gesprächsrunde ein, in der sich die Schüler freiwillig melden können, um ihre Überlegungen mit der Klasse zu teilen.

Aufgabe 4: Schlussfolgerung (10 Minuten):

- Fassen Sie die wichtigsten in der Lektion besprochenen Punkte zusammen.
- Bitten Sie die Schüler, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie sie diese Grundsätze in ihrem täglichen Leben anwenden können.

Optionale zusätzliche Aktivitäten:

- Organisieren Sie einen Besuch bei einem lokalen Sozialunternehmen oder einer Genossenschaft.
- Laden Sie einen Gastredner aus einem Sozialunternehmen ein, um über seine Erfahrungen zu berichten.

Aktivität 2: Durchführung eines gemeinnützigen Projekts

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Einführung der Teilnehmer in die praktische Umsetzung der SW-Werte in der Gemeinschaft.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern helfen, die Werte der Sozialen Marktwirtschaft durch die praktische Arbeit an Gemeinschaftsprojekten zu verstehen und anzuwenden.

Aufgabe 1: Brainstorming und Diskussion (30 Minuten):

- Diskutieren Sie mit den Schülern über die lokale Gemeinschaft und ermitteln Sie die Bedürfnisse der Gemeinschaft, z. B. in Bezug auf Ökologie und Sauberkeit in der Schule/Nachbarschaft/Stadt. Alternativ können Sie die Schüler vor dem Unterricht bitten, als Hausaufgabe eine kurze Umfrage in ihrer Gemeinde durchzuführen, um die Bedürfnisse zu ermitteln.
- Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein.
- Bitten Sie jede Gruppe, ein Brainstorming über diese Bedürfnisse durchzuführen und über ein Gemeinschaftsprojekt als Lösung nachzudenken.
- Nach 10 Minuten soll jede Gruppe ihre Ideen mit der Klasse teilen.

Aufgabe 2: Planung (30 Minuten):

- Nach der Präsentation wird abgestimmt und die beste Idee ausgewählt.
- Diskutieren Sie auf der Grundlage der ausgewählten Idee mit den Schülern über die Planung eines solchen Projekts.
- Teilen Sie die Schüler in Kleingruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe Aufgaben zu - Planung des Standorts, Ressourcen, Logistik, Zeitplanung, Personal, lokale Gemeinschaft/Nachbarschaft, Interessenvertreter (erstellen Sie eine Karte der Interessenvertreter, um alle Beteiligten und ihre Rollen zu identifizieren).

Aufgabe 3: Ausführung:

Führen Sie ein kleines Gemeinschaftsprojekt durch, z. B. die Reinigung eines bestimmten Ortes, und fördern Sie dabei Teamarbeit und kollektive Anstrengungen. Ermutigen Sie die SchülerInnen, ihren Projektprozess durch Fotos, Videos und ein Projekttagebuch zu dokumentieren.

Aufgabe 3: Reflexion und Austausch (20 Minuten):

- Geben Sie den Schülerinnen und Schülern Reflexionsanregungen (z. B. Haben Sie in Ihrem Gemeinschaftsprojekt einige der SE-Prinzipien erkannt? Wie habt ihr euch bei der Umsetzung des Projekts gefühlt?).
- Bitten Sie die Schüler, ihre Überlegungen 10 Minuten lang einzeln aufzuschreiben.
- Leiten Sie eine Gesprächsrunde ein, in der sich die Schüler freiwillig melden können, um ihre Überlegungen mit der Klasse zu teilen.
- Reflektieren Sie die Auswirkungen und Lehren aus dem Projekt.

Aufgabe 4: Schlussfolgerung (10 Minuten):

- Fassen Sie die wichtigsten in der Lektion besprochenen Punkte zusammen.
- Bitten Sie die Schüler, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie sie diese Grundsätze in ihrem täglichen Leben anwenden können.

Modul 1

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard und Stifte• Projektor und Laptop (für Präsentationen)• Handouts mit detaillierten Fallstudien• Karten für Rollenspielszenarien• Plakatwände, Stifte und anderes Kunstzubehör• Notizbücher und Stifte für Schüler
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Vertieftes Verständnis der Werte und Grundsätze der Sozialwirtschaft• Analytisches und kritisches Denken• Teamwork und Zusammenarbeit• Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten• Problemlösung und Projektplanung• Einfühlungsvermögen und Perspektivenübernahme
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Vertiefung des Verständnisses der Studierenden für die Werte und Grundsätze der Sozialwirtschaft durch Analyse, Rollenspiele, Projektplanung und Simulationsspiel, um ihre Fähigkeit zu verbessern, diese Konzepte in praktischen Szenarien anzuwenden.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einführung

Dieser Workshop konzentriert sich auf ein tieferes Verständnis der Werte und Prinzipien der Sozialwirtschaft. Der Workshop ist in zwei Abschnitte/Aktivitäten unterteilt, die sich auf Gruppenübungen und praktische Arbeiten wie Analyse, Rollenspiel, Projektplanung und Simulationsspiel konzentrieren. Das Modul besteht aus Diskussionen, Analysen, Einzel- und Gruppenarbeiten, interaktiven Aktivitäten und gemeinsamen Projekten,

durch die die Teilnehmer praktische Erfahrungen sammeln und ihr analytisches und kritisches Denken, ihre Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten, Teamarbeit und Zusammenarbeit, Kreativität, Problemlösung und Projektplanung verbessern können.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Gehen Sie kurz auf die Grundwerte und Prinzipien der Sozialwirtschaft ein (Solidarität, Kooperation, Gerechtigkeit, Inklusion, demokratische Führung, Nachhaltigkeit). Erklären Sie die Ziele der heutigen Lektion: Analyse von Beispielen aus dem wirklichen Leben, Rollenspiele, um verschiedene Perspektiven zu verstehen, Planung eines sozialwirtschaftlichen Projekts und Simulation der Arbeit einer Schülergenossenschaft.

Beurteilung/Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Aktivität 1: Lernen über Werte und Prinzipien in der Sozialwirtschaft durch praktische Übungen

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Vertiefung des Verständnisses des Konzepts der Sozialwirtschaft, ihrer Werte und Grundsätze und Vermittlung von Problemlösungs-, Empathie- und Geschäftskompetenzen in einem sozialen Kontext.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern helfen, das Verständnis für die Prinzipien und Werte der Sozialwirtschaft zu vertiefen, und zwar durch die Analyse und Diskussion von realen Beispielen erfolgreicher sozialer Unternehmen oder Genossenschaften, die Durchführung eines Rollenspiels, bei dem die Schüler Bedürfnisse ermitteln, Ideen entwickeln und/oder Probleme in sozialen Unternehmen lösen, die Planung von Projekten mit sozialem Zweck, die alle wichtigen Elemente enthalten, und die Simulation einer Schülergenossenschaft.

Aufgabe 1: Analyse der Fallstudie (25 Minuten):

- Geben Sie jedem Schüler ein Handout mit einer detaillierten Fallstudie über ein erfolgreiches soziales Unternehmen oder eine Genossenschaft.
- Bitten Sie die Schüler, die Fallstudie einzeln 10 Minuten lang zu lesen.
- Lassen Sie die Schüler in kleinen Gruppen 15 Minuten lang über die folgenden Fragen diskutieren:
 - Welche sozialwirtschaftlichen Grundsätze werden in dieser Fallstudie aufgezeigt?
 - Vor welchen Herausforderungen stand das Unternehmen und wie hat es diese gemeistert?
 - Welchen Nutzen hat das Unternehmen für die Gemeinschaft bzw. welchen Einfluss hat es auf die Gemeinschaft?
- Jede Gruppe stellt der Klasse eine Zusammenfassung ihrer Analyse vor.

Aufgabe 2: Rollenspiel-Übung (30 Minuten):

- Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe ein Rollenspielszenario zu, das mit einem sozialwirtschaftlichen Thema zu tun hat (z. B. Gründung einer Genossenschaft, Befriedigung von Gemeinschaftsbedürfnissen, Bewältigung eines Konflikts in einem Sozialunternehmen, Entwicklung einer Geschäftsidee zur Lösung eines sozialen Problems).
- Stellen Sie Szenariokarten mit Hintergrundinformationen und Rollen für jeden Schüler bereit.
- Geben Sie den Gruppen 15 Minuten Zeit für die Vorbereitung ihres Rollenspiels.
- Lassen Sie jede Gruppe ihr Rollenspiel 5 Minuten lang vor der Klasse aufführen.
- Die Studierenden können auch Online-Plattformen (z. B. Zoom-Breakout-Räume) für Rollenspiele nutzen, um Fernunterricht oder hybride Lernumgebungen zu ermöglichen.
- Leiten Sie eine Klassendiskussion über die verschiedenen Perspektiven und Lösungen ein, die in den Rollenspielen vorgestellt wurden.

Aufgabe 3: Projektplanung (25 Minuten):

- Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, in ihren Gruppen ein kleines Projekt zu planen, das den Grundsätzen der Sozialwirtschaft entspricht (z. B. ein schulisches Recyclingprogramm, eine gemeinnützige Initiative, eine humanitäre Veranstaltung).
- Stellen Sie Plakatwände und Malutensilien zur Verfügung, damit die Schüler einen Projektplan erstellen können, der Folgendes beinhaltet
 - Zielsetzungen und Ziele
 - Schritte zur Durchführung des Projekts
 - Benötigte Ressourcen
 - Mögliche Herausforderungen und Lösungen
- Erlauben Sie den Gruppen, ihre Projektpläne vor der Klasse zu präsentieren.

Aufgabe 4: Schlussfolgerung (10 Minuten):

- Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse aus den Fallstudien, Rollenspielen und Projektplänen zusammen.
- Bitten Sie die Schüler, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie sie diese Grundsätze in ihrem eigenen Leben anwenden können.

Optionale zusätzliche Aktivitäten:

- Verfolgen Sie mit den Schülern ihre Projektpläne und unterstützen Sie sie bei der Umsetzung ihrer Ideen.
- Ermuntern Sie die Studierenden, Interviews mit lokalen Führungspersonlichkeiten oder Sozialunternehmern zu führen, um tiefere Einblicke in die Praxis der Sozialwirtschaft zu gewinnen.

Aktion 2: Simulation einer Schülergenossenschaft

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Vertiefung des Verständnisses des Konzepts der Sozialwirtschaft, ihrer Werte und Vermittlung der Grundsätze der Zusammenarbeit, kollektiver/demokratischer Entscheidungsprozesse und des gemeinsamen Nutzens durch die Praxis.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern helfen, die Werte der Sozialen Marktwirtschaft durch die praktische Arbeit/Simulation einer Schülergenossenschaft zu verstehen und anzuwenden.

Aufgabe 1: Brainstorming, Diskussion und Planung (30 Minuten):

- Diskutieren Sie mit den Schülern über das Konzept der Schülerkooperation. Präsentieren Sie einige erfolgreiche Beispiele. Diskutieren Sie über die Bedürfnisse von Schule, Schülern und Gemeinde.
- Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein.
- Bitten Sie jede Gruppe, ein Brainstorming über diese Bedürfnisse durchzuführen und über eine Schulkooperation als Lösung nachzudenken.
- Nach 10 Minuten soll jede Gruppe ihre Ideen mit der Klasse teilen.
- Organisieren Sie die Abstimmung und die Auswahl der besten Idee.

Aufgabe 2: Einrichtung (30 Minuten):

- Bilden Sie eine Schüलगenossenschaft innerhalb der Klasse, z. B. ein kleines Unternehmen oder ein Projekt (z. B. einen Schulladen oder ein Veranstaltungskomitee).
- Wählen Sie ein Leitungsteam und weisen Sie den Schülern Rollen zu.
- Entwickeln Sie einen Geschäftsplan, der auf Zusammenarbeit und gegenseitigen Nutzen ausgerichtet ist. Stellen Sie den Schülern eine Vorlage für den Geschäftsplan zur Verfügung, um sicherzustellen, dass alle wichtigen Elemente berücksichtigt werden.

Aufgabe 3: Betrieb:

- Simulieren Sie die Funktionsweise der Genossenschaft, sprechen Sie über Rollen und Verantwortlichkeiten.
- Legen Sie die wichtigen Themen für die Zusammenarbeit fest und organisieren Sie eine Versammlung, auf der die Entscheidungen demokratisch getroffen werden, wobei jeder Schüler eine gleichberechtigte Stimme hat.
- Simulieren Sie die gerechte Aufteilung von Gewinnen oder Vorteilen unter den Teilnehmern.

Aufgabe 4: Reflexion und Austausch (20 Minuten):

- Geben Sie den Schülern Reflexionsanregungen (z. B. Haben Sie in Ihrer Schüलगenossenschaft einige der SE-Prinzipien erkannt? Wie habt ihr euch bei der Durchführung des Projekts gefühlt? Was sind die Vorteile und Herausforderungen einer demokratischen Führung?).
- Bitten Sie die Schüler, ihre Überlegungen 10 Minuten lang einzeln aufzuschreiben.
- Leiten Sie eine Gesprächsrunde ein, in der sich die Schüler freiwillig melden können, um ihre Überlegungen mit der Klasse zu teilen.
- Reflektieren Sie die Auswirkungen des Projekts und die daraus gewonnenen Erkenntnisse.

Aufgabe 4: Schlussfolgerung (10 Minuten):

- Fassen Sie die wichtigsten in der Lektion besprochenen Punkte zusammen.
- Bitten Sie die Schüler, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie sie diese Grundsätze in ihrem täglichen Leben anwenden können.

Modul 1

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard und Stifte• Projektor und Laptop (für Präsentationen)• Handouts mit fortgeschrittenen Fallstudien• Themenkarten und Leitlinien für Debatten• Plakatwände, Stifte und anderes Kunstzubehör für die Projektentwicklung• Notizbücher und Stifte für Schüler
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Fortgeschrittenes Verständnis der Grundsätze der Sozialwirtschaft und ihrer praktischen Anwendung• Kritisches Denken und analytische Fähigkeiten• Rhetorik und Debattenfähigkeit• Teamwork und Zusammenarbeit• Projektleitung und Planung• Forschung und Problemlösungskompetenz
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Förderung des Verständnisses der Studierenden für die Werte und Grundsätze der Sozialwirtschaft durch fortgeschrittene Analyse, Diskussion und Projektentwicklung, um sie in die Lage zu versetzen, diese Konzepte in komplexen, realen Situationen anzuwenden.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einführung

Dieser Workshop konzentriert sich auf ein tieferes Verständnis und fortgeschrittenes Lernen der Werte und Prinzipien der Sozialwirtschaft. Der Workshop ist in zwei Abschnitte/Aktivitäten unterteilt, die sich auf Gruppenübungen und praktische Arbeit wie Analyse, Debatte, Projektentwicklung und Wettbewerb von sozialen Geschäftsideen konzentrieren. Das Modul besteht aus Meinungs austausch, Analyse, Einzel- und Gruppenarbeit, interaktiven Aktivitäten und gemeinsamen Projekten, durch die die Studierenden praktische Erfahrungen sammeln und ihre Fähigkeiten in den Bereichen analytisches und kritisches Denken, Kommunikation und Rhetorik, Teamarbeit und Zusammenarbeit, Kreativität, Problemlösung und Projektmanagement verbessern können.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Gehen Sie kurz auf die Grundwerte und Prinzipien der Sozialwirtschaft ein (Solidarität, Kooperation, Gerechtigkeit, Inklusion, demokratische Führung, Nachhaltigkeit). Erläutern Sie die Ziele der heutigen Lektion: Analyse komplexer Fallstudien / Beispiele aus der Praxis, Beteiligung an einer strukturierten Debatte, Entwicklung eines umsetzbaren Projektplans und Erstellung konkreter sozialer Geschäftspläne in Form eines Abschlusses.

Beurteilung/ Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Aktivität 1: Lernen durch praktische Übungen und Meinungs austausch

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Vertiefung des Verständnisses des Konzepts der Sozialwirtschaft, ihrer Werte und Grundsätze sowie Vermittlung von analytischen Fähigkeiten, Projektmanagement, kritischem Denken, öffentlichem Reden und ethischem Denken.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern helfen, das Verständnis für die Grundsätze und Werte der Sozialwirtschaft zu verbessern, indem sie reale Beispiele erfolgreicher Sozialunternehmen oder Genossenschaften analysieren und diskutieren, Meinungen austauschen, öffentliche Reden halten und Debatten führen sowie konkrete Projekte, Geschäftspläne und Modelle mit sozialem Zweck entwickeln.

Aufgabe 1: Fortgeschrittene Fallstudienanalyse (25 Minuten):

- Geben Sie jedem Schüler ein Handout mit einer fortgeschrittenen Fallstudie über ein soziales Unternehmen oder eine Genossenschaft, die sich großen Herausforderungen gestellt und bemerkenswerte Erfolge erzielt hat. Stellen Sie mehrere Fallstudien zur Auswahl, um unterschiedliche Interessen zu berücksichtigen und den Schülern die Möglichkeit zu geben, verschiedene Sektoren der Sozialwirtschaft zu erkunden. Verwenden Sie visuelle Hilfsmittel wie Infografiken oder Videos, um die Fallstudien ansprechender zu gestalten.
- Bitten Sie die Schüler, die Fallstudie 10 Minuten lang einzeln zu lesen.
- Lassen Sie die Schüler in Kleingruppen 20 Minuten lang die folgenden Fragen diskutieren:
 - Welche sozialwirtschaftlichen Grundsätze werden in dieser Fallstudie aufgezeigt?
 - Mit welchen Herausforderungen sah sich das Unternehmen konfrontiert und wie hat es diese bewältigt?
 - Haben Sie einen Meilenstein in der Unternehmensführung erkannt?
 - Welche innovativen Lösungen, Strategien oder Geschäftsmodelle wurden eingesetzt?
 - Wie hat das Unternehmen seine Wirkung gemessen?
- Jede Gruppe stellt der Klasse eine Zusammenfassung ihrer Analyse vor.

Aufgabe 2: Aussprache (25 Minuten):

- Teilen Sie die SchülerInnen in zwei Gruppen auf, um eine Debatte über interessante Themen im Zusammenhang mit der Sozialwirtschaft zu führen (z. B. "Sollten Sozialunternehmen den Profit oder die soziale Wirkung in den Vordergrund stellen?" oder "Sollten sich Sozialunternehmen eher auf die Beschäftigung oder die Lösung von Problemen der Gemeinschaft/Gesellschaft konzentrieren?")

- Stellen Sie Themenkarten und Leitlinien für eine strukturierte Debatte bereit.
- Geben Sie jeder Gruppe 10 Minuten Zeit, um ihre Argumente und Gegenargumente vorzubereiten. Geben Sie den Schülern etwas Zeit, um schnell zu recherchieren oder auf vorbereitete Materialien zuzugreifen, um ihre Argumente zu untermauern.
- Führen Sie die Debatte durch, indem jede Gruppe ihre Argumente und Gegenargumente vorbringt, gefolgt von einer Diskussion in der Klasse.
- Moderation einer Diskussion über die verschiedenen Standpunkte und deren Bezug zu den Grundsätzen der Sozialwirtschaft. Anregung des kritischen Denkens und Verbesserung des öffentlichen Auftretens und der ethischen Argumentation.

Aktivität 2: Projektentwicklung (30 Minuten):

- Bitten Sie die Schüler, in ihren Gruppen ein Brainstorming durchzuführen und einen detaillierten Projektplan für ein soziales Unternehmen, eine Genossenschaft oder eine Gemeinschaftsinitiative zu entwickeln, die sich mit einem lokalen, nationalen oder globalen Problem befasst.
- Stellen Sie Vorlagen für die Projektplanung und Geschäftsmodelle zur Verfügung, damit die Schüler ihre Ideen effektiv strukturieren können. Stellen Sie Plakatwände und Malutensilien zur Verfügung, damit die SchülerInnen einen Projektplan erstellen können, der Folgendes beinhaltet:
 - Zielsetzungen - operativ und strategisch
 - Detaillierte Schritte zur Durchführung des Projekts - Phasen und Aktivitäten
 - Erforderliche Ressourcen (personell, finanziell, logistisch) und potenzielle Partnerschaften (Interessengruppen)
 - Wettbewerb, Markt, Marketing und Management.
 - Risikobewertung und Strategien zur Risikominderung
 - Metriken zur Erfolgsmessung
- Unterstützung der Schüler bei der Entwicklung ihres Projekts/Geschäftsplans - Anleitung zum Nachdenken und zu Schlussfolgerungen, Beratung, Leitung und Gestaltung des Abschlussdokuments.
- Geben Sie den Gruppen die Möglichkeit, ihre Projektpläne der Klasse vorzustellen und Feedback zu erhalten.

Schlussfolgerung (10 Minuten):

- Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse aus den Fallstudien, der Debatte und der Entwicklung von Projektplänen zusammen.
- Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie sie diese Grundsätze in ihrem eigenen Leben und in ihrem künftigen Berufsleben anwenden können.

Aktivität 2: Organisation eines sozialen Businessplan-Wettbewerbs / Pitch-Wettbewerbs / Hackathons

Dauer: 90 Minuten

Ziel: Vertiefung des Verständnisses des Konzepts der Sozialwirtschaft, ihrer Werte und Grundsätze durch praktische Übungen, die sich auf Zusammenarbeit, Kreativität und schnelle Problemlösungen konzentrieren.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern helfen, die Werte der Sozialen Marktwirtschaft durch die praktische Arbeit / Vorbereitung konkreter sozialer Geschäftspläne zu verstehen und anzuwenden.

Aufgabe 1: Einführung (20 Minuten):

- Erinnern Sie die Schüler kurz an das zuvor Gelernte im Bereich der Sozialwirtschaft.
- Erklären Sie die Regeln und Ziele des Wettbewerbs.
- Brainstorming mit Schülern über mögliche soziale Geschäftspläne - Ideenfindung.

- Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein. Erlauben Sie den Schülern, Teams zu bilden, oder teilen Sie sie in Gruppen ein, die eine Mischung von Fähigkeiten und Interessen gewährleisten.

Aufgabe 2: Umsetzung (30 Minuten):

- Die Studierenden arbeiten in Teams, um innerhalb eines begrenzten Zeitraums innovative Lösungen für soziale Probleme zu entwickeln.
- Jede Gruppe erstellt einen Geschäftsplan für ein soziales Unternehmen, das auf ein bestimmtes Bedürfnis der Gemeinschaft eingeht und dabei das Feedback der Lehrer berücksichtigt.
- Die Pläne sollten den sozialen Auftrag, die Zielgruppen und die Art und Weise, wie das Unternehmen nachhaltig arbeiten wird, enthalten, wobei soziale Ziele Vorrang vor Gewinnen haben.
- Ermutigen Sie die Teams, einfache Prototypen oder Modelle ihrer Produkte/Dienstleistungen zu erstellen.

Aufgabe 3: Präsentation (30 Minuten):

- Die Teams bereiten ihre Präsentationen vor und konzentrieren sich dabei auf die wichtigsten Aspekte ihrer Geschäftspläne und Prototypen.
- Die Gruppen stellen ihre Pläne der Klasse und einer Jury (Lehrer oder lokale Unternehmer, führende Persönlichkeiten der Gemeinde) vor, die sie auf der Grundlage ihrer potenziellen sozialen Auswirkungen und nicht auf der Grundlage finanzieller Vorteile bewertet.
- **Die Juroren** berücksichtigen Kriterien wie Durchführbarkeit, Wirkung, Innovation und Übereinstimmung mit den SE-Grundsätzen. Die Juroren bewerten die Präsentationen anhand vordefinierter Kriterien wie Innovation, soziale Auswirkungen, Durchführbarkeit und Präsentationsfähigkeiten.
- Nach jeder Präsentation stellen die Juroren Fragen, um die Tiefe des Verständnisses und die Machbarkeit der Pläne zu bewerten. Die Juroren geben nach jeder Präsentation konstruktives Feedback, damit die Schüler lernen und sich verbessern können.
- Nachdem die Jury ihre Entscheidung getroffen hat, geben Sie die Gewinner bekannt und überreichen allen Teilnehmern Preise oder Urkunden. Beziehen Sie das Publikum mit ein, indem Sie es für einen "People's choice"-Preis abstimmen lassen und so die Gemeinschaft mit einbeziehen.
- Erstellen Sie optional eine Präsentation aller Geschäftspläne und Prototypen, die von der Schulgemeinschaft eingesehen werden kann.

Aufgabe 4: Reflexion und Austausch (10 Minuten):

- Geben Sie den Schülern Reflexionsanregungen (z. B.: Halten Sie diese Lernerfahrung für interessant, praktisch und wertvoll? Wie haben Sie sich während der Durchführung des Projekts gefühlt? Welche Fähigkeiten wurden durch diese Übung verbessert?).
- Bitten Sie die Schüler, ihre Überlegungen 10 Minuten lang einzeln aufzuschreiben.
- Leiten Sie eine Gesprächsrunde ein, in der sich die Schüler freiwillig melden können, um ihre Überlegungen mit der Klasse zu teilen.
- Reflektieren Sie die Auswirkungen und Lehren aus dem Projekt.

Modul 2: Ungleichheiten und Sozialwirtschaft

Lektionsszenario: Anfänger

Titel: Mietshaus

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Laptop, PPT und Bildschirm Flipchart und Stifte. Lernressourcen: Rad der Ungleichheiten; Zeichenblätter
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Kommunikationsfähigkeit Anpassungsfähigkeit Lösung von Problemen Emotionale Intelligenz Verhandlungen Entscheidungsfindung
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Die Teilnehmer der Arbeit werden lernen: <ul style="list-style-type: none">• Was sind Ungleichheiten und woher kommen sie?• Welche Auswirkungen haben die Ungleichheiten für den Einzelnen und die lokale Gemeinschaft?• mögliche Wege zur Lösung der durch Ungleichheiten verursachten Probleme.

Einführung

Dieses Szenario ist für einen Workshop über soziale Ungleichheiten gedacht. Während des Kurses lernen die Teilnehmer, was Ungleichheiten sind und welche Folgen sie für den Einzelnen und die Gemeinschaft, in der er lebt, haben. Sie lernen auch Vorschläge kennen, um Ungleichheiten entgegenzuwirken, darunter Assoziierung und Solidarität. Sie werden darüber nachdenken, was die Konzepte der sozialen Gerechtigkeit, der Solidarität und der Gemeinschaft bedeuten.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Erklären Sie, dass sich die Schulung auf Ungleichheiten und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft und die Lebensqualität jedes Einzelnen beziehen wird. Vereinbaren Sie dann einen Arbeitszeitvertrag, der folgende Punkte enthält: Regeln, Informationen über Pausen und Arbeitsweise.

Dauer: 10 Minuten

Aktivität 1: Treffen wir uns!

Dauer: 10 Minuten

Ziel: Auseinandersetzung mit der Geschichte des Mietshauses und der Gemeinschaft. Vertrautmachen mit Charakterbögen.

Beschreibung: Willkommen in unserem Mietshaus! Verteilen Sie zufällige Charakterbögen mit der Nummer des Mietshauses innerhalb der Gruppe (siehe Anhang). Bitten Sie die Teilnehmer, sich mit dem zugewiesenen Charakterblatt vertraut zu machen. Geben Sie Ihrer Figur einen Namen und einen Nachnamen und denken Sie an eine Sache, die sie gerne tut - ein Ritual, vielleicht eine Leidenschaft: z.B. geht sie gerne ein paar Mal in der Woche joggen oder geht jeden Samstag in ein nahe gelegenes Café zum Kaffee trinken. Überlegen Sie anhand der Informationen, die Sie haben: Was könnte Ihre Figur mögen? Spielen Sie mit Assoziationen.

Regeln: Jede Person liest die Charakterkarte in Ruhe durch und erstellt dann eine kleine Visitenkarte für den Charakter: Vorname und Nachname und auf der anderen Seite eine kurze Beschreibung oder Zeichnung des gewählten Rituals/der gewählten Passion.

Fragen an die Gruppe / Vertiefungsfragen - Inspiration für den Moderator:

Stellen Sie sich den Tag, den Samstag, den Sonntag Ihres Charakters vor, basierend auf den Daten, die Sie haben....

Anlage: Charakterbögen

Aktion 2: Das Schicksal nimmt seinen Lauf!

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Veränderung der Perspektive und der Art und Weise, wie Sie Ihre Figur wahrnehmen

Beschreibung: Drehen Sie das Rad und erfahren Sie mehr über Ihre Figur. Sehen Sie: wie alt sie ist, ihr körperlicher Zustand, ihre Beziehungen, ihr Beruf, ihre finanziellen Herausforderungen. Machen Sie sich in aller Stille mit ihr vertraut. Während jeder die Informationen aufnimmt, gibt es einen Moment zum Austausch.

Regeln: Jede Person zieht aus dem Rad individuelle Daten über: Alter, körperliche Verfassung, Beziehungen, Beruf, Honorar/Haushalt, Herausforderungen ihrer Person. Er/sie liest sie in Ruhe vor. Ergänzt die Charakterbeschreibung.

Zusätzliche Fragen - Anregungen für den Moderator:

Wie hat sich die Figur verändert? Wie hat sich Ihre Vorstellung von der Figur verändert?

Kann das gewählte Ritual / die gewählte Leidenschaft den Charakter aktuell machen? Warum ja/nein?

Was hat Sie überrascht?

Beilage: Rad der Ungleichheit

Aktion 3: Alltag, oder... gemeinsame Herausforderungen im Mietshaus

Dauer: 60 Minuten (20 Minuten/jede Herausforderung)

Ziel: Benennung von Ungleichheiten in der Praxis, Entwicklung von Solidarität, sozialem Verhalten, gemeinsamen Interessen und Empathie.

Beschreibung: Wir lösen die Herausforderungen eine nach der anderen. Der Moderator erzählt/liest jede Herausforderung vor und gibt Zeit zum Nachdenken. Es folgt ein Gespräch und eine einfache Abstimmung:

Hier stehen die Menschen für JA:

Hier stehen die Menschen für NEIN:

Hier stehen Leute mit einer neuen Idee: maximal zwei Leute!

Zusätzliche Fragen - Anregungen für den Moderator:

Dies ist kein Spiel, bei dem Summen gewinnen. Wir führen, indem wir herausfordern - durch Gespräche, durch Argumente, durch das Abstellen der Fragen der Gruppe - die Ebenen der Ungleichheit in Form von Konzepten zu benennen.

Es lohnt sich, die Abstimmung dynamisch zu gestalten, die Gruppe kann sich bewegen, es gibt viele Emotionen, lassen Sie das zu. Achten Sie darauf, die Diskussion so zu strukturieren, dass jeder und jede gehört wird. Fassen Sie die Etappen zusammen!

Regeln:

Diskussion, Diskussion + Abstimmung + Debatte. Es folgen Schlussfolgerungen und die Einführung von Konzepten durch den Moderator. Vertiefende Fragen werden unter jeder Herausforderung gestellt.

Anhänge: Beschreibungen der Aufgaben (siehe unten).

Beschreibungen der Herausforderungen:

Herausforderung Nr. 1: Aufzug benötigt!

In Ihrem Wohnhaus gibt es keinen Aufzug, und es gibt Leute unter Ihnen, die sich daran stören.

Zum Glück gibt es ein innovatives Angebot auf dem Markt - die Stadt gibt Ihnen eine Mitfahrgelegenheit, wenn Sie die ganze Straße das ganze Jahr über sauber halten - hier gibt es noch 5 weitere Mietshäuser. Das bedeutet: Schnee schaufeln, 4 x pro Woche die Gehwege säubern, Bäume und Büsche beschneiden, die Mülltonnen so hinstellen, dass der Müllwagen sie bequem abtransportieren kann, die Mülltonnen wieder zurückstellen. Letztes Jahr hat die Stadt diese Art von Service mit einem anderen Stein durchgeführt, es hat sehr gut funktioniert, die Anwohner haben sich solidarisch um ein Stück Straße gekümmert. Wie wird es für Sie sein?

Hier stehen die für YES:

Hier stehen die Menschen für NEIN:

Hier stehen die Leute mit einer neuen Idee: maximal zwei Leute! Entscheiden Sie, wem Sie Ihre Stimme geben.

Folgefragen:

Was denken Sie darüber? Was ist hier wichtig? Worum muss sich gekümmert werden? Können sich alle beteiligen und wie?

Diskussion und Moderation von Schlussfolgerungen.

Herausforderung #2

Einer der Bewohner hat ein Problem mit der Zahlung seiner Miete. Er ist der Bewohner, der am längsten hier lebt, so lange er fit ist: Er hat den Garten gepflegt, den Schnee geschippt, obwohl ihn niemand dafür bezahlt hat, er hat es aus eigenem Willen und seiner Verbundenheit, seiner Liebe zu dem Ort getan, an dem er geboren wurde, seinem Leben.

Er hat darum gebeten, dass seine Miete um einen bestimmten Betrag reduziert wird, damit ich die Miete regelmäßig zahlen kann. Die Genossenschaft, die Ihr Gebäude verwaltet, steht diesem Vorschlag positiv gegenüber und wird ihm zustimmen, allerdings unter der Bedingung, dass die Bewohner des Erdgeschosses und des ersten Stocks etwas mehr zahlen. Sie haben die größten Wohnungen mit dem besten Licht. Was halten Sie von dieser Lösung?

Hier stehen die Befürworter des JA:

Hier stehen die Menschen für NEIN:

Hier stehen die Leute mit einer neuen Idee: maximal zwei Leute! Entscheiden Sie, wem Sie Ihre Stimme geben.

Folgefragen: Sollte jeder den gleichen Betrag für die Miete zahlen? Warum ja/nein? Sollten die von der Person ausgeführten zusätzlichen Aufgaben einen Unterschied bei der Miete machen?

Diskussion und Moderation von Schlussfolgerungen.

Herausforderung #3

Ein Bauunternehmer möchte Ihr Stadthaus kaufen. Er wird alles schön renovieren und sicherlich den Standard erhöhen,

aber er stellt ein paar Bedingungen. Die Miete für alle Bewohner wird um 30 % erhöht. Die Zahlungstermine sind nicht verlängerbar - wenn jemand ein paar Tage zu spät kommt, wird er sofort rausgeworfen. Der neue Eigentümer bietet außerdem an, anstelle des Gartens eine große Garage zu vermieten. Was werden Sie tun?

Hier sind die Personen, die für ein JA stehen:

Hier stehen die Befürworter von NEIN:

Hier stehen die Leute mit einer neuen Idee: maximal zwei Leute! Entscheiden Sie, wem Sie Ihre Stimme geben.

Folgefragen: Wird es sich jeder leisten können, in dem renovierten Gebäude zu wohnen? Gibt es eine andere Lösung? Wenn ja, welche? Wie wird sich die Situation Ihrer Gemeinschaft ändern, wenn die Genossenschaft das Haus verkauft?

Diskussion und Moderation von Vorschlägen

Zusammenfassung:

Die Situation, in der wir uns befinden, wird von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst, die wir nicht immer unter Kontrolle haben. Diese Faktoren führen sehr oft zu sozialen Ungleichheiten. Das bedeutet, dass wir nicht alle den gleichen Zugang zu materiellen Ressourcen (z. B. Wohnraum) oder immateriellen Ressourcen (z. B. Prestige) haben, die in der Gesellschaft erwünscht und manchmal einfach zum Leben notwendig sind. Weisen Sie die Teilnehmer darauf hin, dass ein Einzelner wenig Einfluss hat, aber als Gruppe können Sie viel mehr erreichen.

Aktion 4: Sprechen wir über die Zukunft

Dauer: 40 Minuten (20 Minuten/jede Herausforderung)

Ziel: Benennung von Ungleichheiten in der Praxis, Entwicklung von Solidarität, sozialem Verhalten, gemeinsamen Interessen und Empathie.

Beschreibung: Wir lösen die Herausforderungen eine nach der anderen. Der Moderator erzählt/liest jede Herausforderung vor und gibt Zeit zum Nachdenken.

Herausforderung Nr. 4: Was gut für mich ist, ist auch gut für dich?

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Jeder kann eine Veränderung für das Mietshaus vorschlagen, die das Leben seiner/ihrer Figur verbessern würde.

Beschreibung: Überlege dir, welche Veränderung für deinen Charakter in Bezug auf die Wohnsituation und die Beziehungen im Mietshaus gut wäre. Schlage eine Lösung vor, die für deine Figur im Forum gut wäre. Beschreibe sie im Detail und zeige die Vorteile dieser Lösung auf. Könnte sie auch für jemand anderen gut sein?

Regeln: Zuerst schreibt jede Person einen Vorschlag auf ein Blatt Papier und spricht darüber. Es können Fragen gestellt werden. An die Wand hängen, dann abstimmen. Wählt zwei - gemeinsam durch Abstimmung: Jeder hat zwei Punkte und setzt sie neben die Lösung. Bei Gleichstand: Es wird so lange abgestimmt, bis die beiden Vorschläge mit den meisten Stimmen übrig bleiben.

Zusätzliche Fragen:

Was hat gewonnen? Was bedeutete "besser"? Was bestimmt schlechter, was besser? Was ändert sich dadurch im Leben der einzelnen Bewohner? Wie korrespondieren die gewählten Lösungen mit früheren Herausforderungen und getroffenen Entscheidungen? Wirkt sich das, was für meine Figur gut/schlecht ist, auf andere Figuren aus?

Ist jemand von Ihnen mit den getroffenen Entscheidungen nicht einverstanden? Warum?

Wer von Ihnen ist ein glühender Befürworter / Verfechter ihrer Einführung? Warum? Warum nicht?

Herausforderung #5: Glücklicher Zufall!

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Diskussion über Ungleichheiten im Kontext von Mietwohnungen, Bedürfnissen und Charakteren

Beschreibung: Das Schicksal ändert manchmal alles und manchmal auch nicht... Lass uns herausfinden, was im Leben deiner Figur passiert ist und wie es sie beeinflusst. Lassen Sie uns diese Ereignisse auch im Kontext des realen, statistischen Lebens darstellen.

Regeln: Jede und jeder zieht einen Glücksfall für eine Figur. Dann schreibt er oder sie auf: Was verändert er?

Folgefragen: Was denken Sie über glückliche Zufälle? Wie hängt das mit Ungleichheiten zusammen? Was ist Ihrer Figur passiert, das Sie überrascht, traurig oder erfreut hat?

Beilage: Liste der glücklichen Zufälle

(→ siehe Anhang mit didaktischen Materialien für weitere Aufgabenkarten)

Zusammenfassung:

Erinnern Sie noch einmal an die Definition von Ungleichheit. Machen Sie die Teilnehmer darauf aufmerksam, dass unsere Situation von vielen Faktoren beeinflusst wird, auf die wir keinen Einfluss haben, und dass Ungleichheit nicht nur zu einer schlechteren Lebensqualität für den Einzelnen führt, sondern auch für die Gemeinschaft als Ganzes.

Dauer: 10 Minuten

Bewertung

Dauer: 10 Minuten

Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Eindrücke von der Aktivität zu schildern. Verteilen Sie einen zusammenfassenden Fragebogen oder stellen Sie Fragen:

- Welche wichtigen Dinge habe ich während der Aktivität für mich entdeckt?

- Was mache ich gut (was kann ich tun)?
- Woran muss ich arbeiten und wie kann ich dies erreichen (woher bekomme ich die Informationen)?

Bitten Sie die SchülerInnen, sich nach dem Ausfüllen des Fragebogens zu zweit zusammzusetzen und ihre Antworten auszutauschen. Bitten Sie sie, den ausgefüllten Fragebogen zu behalten.

Fragebogen und heften Sie ihn zusammen mit den anderen Workshop-Materialien in eine Mappe.

Modul 2

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Titel: Das Beste!

Dauer	180 Minuten
Erforderliche Ausrüstung	Laptop, PPT und Bildschirm Flipchart und Stifte. Didaktische Materialien: Kartencharaktere (Anhang Nr. 1), Situationen (Anhang Nr. 2). Bildungsprogramm, Modul: Ungleichheiten und Sozialwirtschaft
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Die Teilnehmer werden ihr Wissen über folgende Themen erweitern: Ungleichheiten. Fertigkeiten: <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit • Teamarbeit • Kommunikation • Einfühlungsvermögen
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> • mehr über Ungleichheiten und ihre Auswirkungen sowie über die Haltung, die wir ihnen gegenüber einnehmen können, zu erfahren.

Einführung

In diesem Szenario geht es um Ungleichheiten, ihre Auswirkungen und die Haltungen, die wir in Bezug auf sie einnehmen können. Während des Kurses werden die Teilnehmer lernen, was Ungleichheiten sind und welche Folgen sie für den Einzelnen und die Gemeinschaft, in der er lebt, haben. Sie werden auch Vorschläge kennen lernen, wie man Ungleichheiten entgegenwirken kann, einschließlich Assoziation und Solidarität. Sie werden darüber nachdenken, was die Konzepte der sozialen Gerechtigkeit, der Solidarität und der Gemeinschaft bedeuten.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Erklären Sie, dass sich die Schulung auf Ungleichheiten und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft und die Lebensqualität jedes Einzelnen beziehen wird. Vereinbaren Sie dann einen Arbeitszeitvertrag, der folgende Punkte enthält: Regeln, Informationen über Pausen und Arbeitsweise.

Dauer: 10 Minuten

Aktivität Nr.1 : Lernen wir uns gegenseitig kennen

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Kennenlernen der Figur

Beschreibung: Verteilen Sie zufällige Charaktere in der Gruppe (siehe Anhang Nr.1). Bitten Sie die Teilnehmer, sich mit dem zugewiesenen Charakterblatt vertraut zu machen. Geben Sie Ihrer Figur einen Namen und einen Nachnamen und denken Sie an eine Sache, die sie gerne tut - ein Ritual, vielleicht eine Leidenschaft: z.B. geht sie gerne ein paar Mal in der Woche joggen oder geht jeden Samstag in ein nahegelegenes

Café zum Kaffee trinken
. Überlegen Sie anhand der Informationen, die Sie haben: Was könnte Ihre Figur mögen? Spielen Sie mit Assoziationen.

Regeln: Jede Person liest die Charakterkarte in Ruhe durch und erstellt dann eine kleine Visitenkarte für den Charakter: Vorname und Nachname und auf der anderen Seite eine kurze Beschreibung oder Zeichnung des gewählten Rituals/der gewählten Passion.

Aktivität Nr. 2: Verlust am Anfang

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Einüben von Entwicklung, Kontext und Charaktermöglichkeiten

Beschreibung: Wir spielen hier Charakterkarten. Alle stehen in einer Reihe, der Trainer liest einige Fakten vor, die den Charakter betreffen könnten. Wenn sie zutreffen: Die Person macht einen Schritt nach vorne. Nachdem alle vorgelesen wurden, wird überprüft, wer am weitesten ist und wer feststeckt.

Folgefragen: Wer ist vorne? Wer bleibt zurück? Welche Frage war schwierig?

Beilage: Situationsbeschreibungen (siehe Anhang Nr.2)

Aktivität Nr. 3: Das Beste!

Dauer: 20 Minuten

Ziel: Überprüfen: Was bedeutet *das Beste* insgesamt? Worüber lohnt es sich am Ende zu sprechen, was ist das Gegenteil? Welche Stereotypen kommen zum Vorschein?

Beschreibung: Bitten Sie jeden Teilnehmer, sich *das Beste unter den Menschen* vorzustellen. Und dann beschreiben oder zeichnen Sie es auf Ihr Papier. Stellen Sie sich "den Besten unter den Menschen" vor. Dies sollte eine Person sein, die weithin respektiert wird - von Eltern, Lehrern, Freunden oder der ganzen Gesellschaft. Versuchen Sie, sich diese Person vorzustellen. Überlege, wie sie aussieht, wo sie wohnt, wo sie arbeitet, welche Hobbys sie hat, wie ihr Tag aussieht. Nehmen Sie eine Karte. Versuchen Sie nun, diese Person zu beschreiben. Du kannst sie zeichnen, ihr einen Namen geben.

Fragen zur Nachbereitung: Wenn die Zeichnungen und Beschreibungen fertig sind, fragen Sie die Gruppe nach ihrem "Besten". Hängen Sie das vorbereitete Blatt an die Tafel. Schreiben Sie die Antworten an die Tafel (bei Unstimmigkeiten stimmen Sie kurz ab und notieren das Ergebnis):

- Welches ist sein/ihr Geschlecht?
- Wie alt ist er/sie?
- Welche Staatsangehörigkeit hat er/sie?
- Welche Sprache sprechen sie?
- Welche Hautfarbe hat er?
- Sind sie reich?
- Ist er gebildet?
- Wo wohnt er - auf dem Land oder in einer Stadt? (Welche Art von Stadt?)
- Geht er in die Kirche?
- Welche Religion hat er oder sie? -

- Welche politischen Ansichten könnte er haben? -
- Kennt er seine Eltern?
- Ist er körperlich und geistig fit?
- Was ist seine sexuelle Orientierung?
- Ist er oder sie attraktiv?
- Sind sie in einer Beziehung?

Zusammenfassung:

Dauer: 10 Minuten

Überlegen Sie, ob Ihre Vorstellungen von der besten Person ähnlich oder unterschiedlich sind? Wenn sie ähnlich waren, fragen Sie sich, warum? Überlegen Sie, ob es für uns zu leicht ist, Menschen aufgrund von Faktoren zu beurteilen, die sich ihrer Kontrolle entziehen? Und verbinden wir das Wort "am besten" zu leicht mit jemandem, der erfolgreich ist? Diskussion Versuchen Sie anhand Ihrer gemeinsamen Antworten, gemeinsam über die "beste" Person nachzudenken

Aktivität Nr. 4: Arbeit mit der Mehrheit

Dauer: 20 Minuten

Beschreibung: Zwei Personen, die gehen wollen, gehen aus dem Raum, der Rest der Gruppe bleibt. Diejenigen, die gehen, warten in einem anderen Raum oder in einem solchen Abstand - so dass sie nicht wissen, was mit der Mehrheitsgruppe geschieht. Die größere Gruppe legt einen Code/ihre eigene Kommunikationssprache fest, z. B.

- Das Wort Haus bedeutet Schuhe,
- wenn jmd. "Schule" sagt, klatscht man
- wenn jmd. "und" sagt, springt man auf
- wenn jemandem "aber" sagt, macht man eine bestimmte Geste im Schweigen

Die Mehrheitsgruppe entscheidet sich für min. Die Mehrheitsgruppe überlegt sich mind. 3 solcher Regeln aus und fängt an, miteinander zu reden, um sie so oft wie möglich anzuwenden - ein bestimmtes Thema kann vorgegeben werden (z. B. "Haus", wobei "Haus" für Schuhe steht). Wenn zwei Personen hinzukommen, ist die Gruppe bereits mit dem Gespräch beschäftigt. Die Aufgabe der neu hinzugekommenen Personen ist es, sich in das Gespräch einzuschalten, Kontakt aufzunehmen.

Fragen zur Nachbereitung: Was war schwierig? Welche Strategien haben die Menschen, die sich angeschlossen haben, angewandt? Ist es ihnen gelungen, mitzumachen? Wie haben sich die Mitglieder der Mehrheitsgruppe gefühlt? Wer fühlte sich unwohl und warum?

Anlage - nicht anwendbar

Aktivität Nr. 5: Wir machen es gemeinsam!

Ziel: Zusammenarbeit für ein gemeinsames Ziel

Beschreibung: Jede Gruppe (wir arbeiten in Untergruppen: 4-5 Personen) zieht: Ressourcen, Beschränkungen, Möglichkeiten und eine weiße leere Karte. Was sie haben - ermöglicht es ihnen, sich darauf zu einigen, was für sie als Gruppe erreichbar ist. Wir überprüfen dann im Forum, ob wir uns einigen können - wir erarbeiten gemeinsam eine Vorgehensweise.

Fragen zur Nachbereitung: Was war schwierig? Welche Strategien haben die Menschen, die sich angeschlossen haben, angewandt? Ist es ihnen gelungen, mitzumachen? Wie haben sich die Mitglieder der Mehrheitsgruppe gefühlt? Wer hat sich unwohl gefühlt und warum?

Anlagen: Zettel mit Ressourcen, Zwängen, Möglichkeiten und ein weißes Blatt + Format zum Arbeiten.

Zusammenfassung:

Dauer: 10 Minuten

Wir sind alle unterschiedlich: Wir haben einen anderen Hintergrund, andere Erfahrungen, Fähigkeiten und Kompetenzen. Wir sind auch unterschiedlich, wenn es um die verschiedenen Ressourcen geht. Wenn wir zusammenarbeiten, können wir die Ziele erreichen, die wir alleine nicht erreichen könnten.

Bewertung

Dauer: 10 Minuten

Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Eindrücke von der Aktivität zu schildern. Verteilen Sie einen zusammenfassenden Fragebogen oder stellen Sie Fragen:

- Welche wichtigen Dinge habe ich während der Aktivität für mich entdeckt?
- Was mache ich gut (was kann ich tun)?
- Woran muss ich arbeiten und wie kann ich dies erreichen (woher bekomme ich die Informationen)?

Bitten Sie die SchülerInnen, sich nach dem Ausfüllen des Fragebogens zu zweit zusammzusetzen und ihre Antworten auszutauschen. Bitten Sie sie, den ausgefüllten Fragebogen zu behalten.

Fragebogen und heften Sie ihn zusammen mit anderen Workshop-Materialien in einen Ordner.

Modul 2

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Titel: Reden wir über Ungleichheiten

Dauer:	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Laptop, PPT und Bildschirm Flipchart und Stifte, Arbeitsblätter (siehe Anhang)
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Fertigkeiten: <ul style="list-style-type: none">• Entwicklung der Fähigkeit zu kritischem Denken• Entwicklung der Fähigkeit zu analytischem Denken und zum Ziehen von Schlussfolgerungen• Entwicklung der Fähigkeit von Arbeitsgruppen
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Sie lernen die Hauptgründe für die Ungleichheit zwischen den Menschen kennen• Sie analysieren die Folgen sozialer, wirtschaftlicher und politischer Ungleichheiten;• Sie werden das Konzept der sozialen Gerechtigkeit untersuchen• Möglichkeiten zur Beseitigung von Ungleichheiten zu untersuchen, einschließlich der Ziele der Genossenschaftsbewegung• Sie werden über folgende Begriffe nachdenken: Gemeinschaft und Solidarität

Einführung

Dieses Szenario ist für eine Unterrichtseinheit über soziale Ungleichheiten gedacht. Während des Kurses werden die Teilnehmer lernen, was soziale Ungleichheiten sind und welche Folgen sie für den Einzelnen und die Gemeinschaft, in der er lebt, haben. Sie lernen auch Vorschläge zur Bekämpfung von Ungleichheiten kennen, darunter die Grundlagen der Genossenschaftsbewegung. Sie werden überlegen, was die Begriffe soziale Gerechtigkeit, Solidarität und Gemeinschaft bedeuten.

Ausführliches Material zu diesen Themen finden Sie im Bildungsprogramm für soziales Unternehmertum, im Modul: Sozialwirtschaft und Ungleichheit.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Teil I: Ungleichheiten: die Gründe

Workshop-Eröffnung: (Beispiel)

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Erklären Sie, dass sich die Schulung auf Ungleichheiten und die Rolle der Sozialwirtschaft bei der Lösung des Problems der Ungleichheiten beziehen wird.

Aktion 1: Alle Menschen, alle gleich?

Dauer: 10 Minuten

Brainstorming. Fragen Sie die Teilnehmer, ob alle Menschen gleich sind? Haben wir alle Zugang zu den gleichen Gütern und Möglichkeiten? Warum nicht? Notieren Sie an der Tafel die Gründe, warum manche Menschen mehr Chancen haben als andere. Die Teilnehmer können bei dieser Aktivität auf ihre eigenen Erfahrungen zurückgreifen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht urteilen.

Lassen Sie die Tafeln mit den schriftlichen Beispielen für Ungleichheit an einem sichtbaren Ort stehen.

Zusammenfassung.

Legen Sie die Definition von Ungleichheit dar.

Soziale Ungleichheit - ein bestimmtes Kollektiv oder Individuum verfügt über mehr gesellschaftlich geschätzte Güter als andere. Ihr Erwerb erfordert Anstrengungen. Die häufigsten sind: Reichtum, Macht und Prestige. Auch Bildung, Gesundheit und körperliche Fitness werden unterschieden.

Erklären Sie den Teilnehmern, dass die soziale Ungleichheit von einigen Wissenschaftlern als eine der wichtigsten globalen Herausforderungen betrachtet wird. Viele NRO und Forscher, die sich mit der Überwachung dieser Situation befassen, schlagen Alarm, dass sich die ohnehin schon sehr schwierige Situation durch die COVID-19-Pandemie noch verschlimmert hat. Und das geplante Ziel kann nicht erreicht werden. Die Daten, die sie gesammelt haben, sind alarmierend. Werfen Sie einen Blick auf einige von ihnen:

- Seit 2020 haben die reichsten fünf Männer der Welt ihr Vermögen verdoppelt. Im gleichen Zeitraum sind weltweit fast fünf Milliarden Menschen ärmer geworden. (Oxfam)

- Die reichsten 10 % der Menschheit besitzen derzeit mehr als 50 % des Einkommens und 76 % des weltweiten Vermögens. Die andere Hälfte sind die 50 % Ärmsten, die nur 8 % des Einkommens besitzen und deren Vermögen 2 % des gesamten Vermögens der Menschheit ausmacht (Inequality Lab).
- Während der Coronavirus-Pandemie verdoppelte sich der Reichtum der 10 reichsten Menschen der Welt; gleichzeitig fielen mehr als 160 Millionen Menschen in Armut. (Oxfam).

Aktion 2: Geschichten hinter den Zahlen:

Dauer: 20 Minuten

Teilen Sie die Teilnehmer in mehrere kleinere Gruppen von 4-5 Personen ein. Jede Gruppe erhält dann ein Arbeitsblatt mit einer kurzen Biografie einer Person. Notieren Sie die Faktoren, die Ihrer Meinung nach ihr Schicksal bestimmen könnten. Versuchen Sie, die Fragen zu beantworten: 1) welche Ziele und 2) welche Träume jede dieser Personen haben könnte.

Arbeitsblätter

Maria - die jüngste Tochter - hat 7 Geschwister. Die Familie wurde von ihrem Vater - einem Fahrer - unterstützt. Maria wollte sich weiterbilden, doch leider wird in ihrem Land die Sekundarschulbildung bezahlt. Und es war notwendig, der Familie zu helfen. Maria lebt in einem kleinen Dorf, weit weg von den großen Metropolen. Maria malt wunderschön. Sie arbeitet täglich in einer Bekleidungsfabrik und kümmert sich auch um ihre ältere Großmutter.

George - ist ein Unternehmer und Investor. Er kommt aus New York. Seine Eltern sind Professoren an der dortigen Universität. Im Alter von 10 Jahren bekam er seinen ersten Computer, mit dem er programmieren lernte. Im College absolvierte er ein Praktikum in der IT-Abteilung einer Bank. Er teilt sein Leben zwischen den USA und Europa auf - er ist ein großer Liebhaber von Italien, wo er ein Haus besitzt. George leidet an Typ-1-Diabetes und muss jeden Tag Insulin nehmen.

Alexandra - eine Ärztin. Sie stammt aus einer nicht sehr wohlhabenden Familie, aber dank eines staatlichen Stipendiums und Fleißes hat sie ihr Medizinstudium abgeschlossen und eine Stelle als Ärztin in einer kleinen Grenzstadt angetreten. Vor kurzem bekam sie einen Kredit, um sich ihre erste Wohnung zu kaufen. Leider brach kurze Zeit später der Krieg aus und Aleksandra musste mit ihren beiden Kindern aus dem Land fliehen. Da sie die Sprache nicht beherrscht, kann sie in ihrer Position nicht arbeiten. Um ihre Miete und Rechnungen zu bezahlen, arbeitet sie als Haushaltshilfe.

Zusammenfassung

Überlegen Sie, ob die genannten Personen die gleichen Chancen haben? Was könnte ihr zukünftiges Leben bestimmen? Haben sie einen Einfluss auf jeden der Faktoren? Könnten diese Menschen die gleichen Chancen und Wünsche haben? Warum ja? Warum nicht?

Erklären Sie den Teilnehmern, dass wir leider nicht alle die gleichen Möglichkeiten haben, ein anständiges Leben zu führen. Beachten Sie, dass vieles nicht von uns abhängt, sondern von externen Faktoren, auf die der Einzelne nur wenig

oder gar keinen Einfluss hat. Überlegen Sie, welche Auswirkungen die mit der Ungleichheit verbundenen Faktoren auf das Leben Ihrer Figuren haben könnten.

Teil II - Auswirkungen

Aktion 1: Über Konsequenzen sprechen

Dauer: 20

Wirtschaftswissenschaftler sind sich einig, dass Ungleichheit mehr Nachteile als Vorteile hat. Nachfolgend finden Sie Beispiele für die negativen Auswirkungen der Ungleichheit. Versuchen Sie, sie den entsprechenden Gruppen zuzuordnen: Individuum/Gesellschaft/Welt. Sind Sie mit diesen Vorschlägen einverstanden? Würden Sie neue Beispiele hinzufügen? Oder würden Sie einige von ihnen streichen? Warum ja/nicht?

Auswirkungen für den Einzelnen: kürzere Lebenserwartung, eingeschränkter Zugang zu grundlegenden Dienstleistungen wie Gesundheitsfürsorge, Bildung, Wasser, Abwasserentsorgung, fehlender Zugang zur Justiz, Einschränkung der Menschenrechte durch Diskriminierung und Missbrauch; Armut

Auswirkungen auf die Gesellschaft: wirtschaftliche Instabilität, geringere soziale Mobilität, Zunahme von Eigentums- und Gewaltdelikten, Verlangsamung der lokalen Entwicklung, Kriminalität, höhere Sozialausgaben, höhere Kindersterblichkeit, geringes Glücksniveau, gesellschaftlicher Abbau von Vertrauen, Solidarität und sozialem Zusammenhalt, geringere Bereitschaft der Menschen, sich für das Gemeinwohl einzusetzen, geringe soziale Mobilität

Auswirkungen auf die Welt - Migrationskrise, Erosion des sozialen Zusammenhalts, politische Polarisierung und geringeres Wirtschaftswachstum.

Ungleichheiten - Folgen		
Einzelne	Lokales	Global

Aktivität 2: SPENT

Dauer: 15 Minuten

Spielen Sie das Spiel unter diesem Link: <https://playspent.org/> Teilen Sie Ihre Ergebnisse mit dem Rest der Gruppe. Habt ihr gewonnen/verloren? Fandet ihr es einfach? Und warum? Warum nicht?

Zusammenfassung:

Fassen Sie die Übungen zusammen. Beachten Sie, wie viele negative Faktoren direkt mit Ungleichheit verbunden sind. Sagen Sie, dass es heute einen globalen, länderübergreifenden Konsens darüber gibt, dass Ungleichheit bekämpft werden muss. Die Verringerung von Ungleichheiten ist sogar eines der von der UNO festgelegten Ziele für nachhaltige Entwicklung. Sie können hinzufügen, dass es sich bei den SDGs um eine Reihe von 17 Zielen handelt, die 2015 von den UN-Mitgliedsstaaten angenommen wurden und darauf abzielen, globale Herausforderungen zu bewältigen und eine nachhaltige Entwicklung bis 2030 zu fördern.

Dies ist jedoch sehr schwierig. Warum ist das Ihrer Meinung nach so?

Wie dieses Problem gelöst werden kann, werden wir im dritten Teil des Workshops besprechen.

Teil III LÖSUNGEN

Aktivität 1: Brainstorming

Dauer: 10 Minuten

Erklären Sie den Teilnehmern, was der Gini-Index ist.

Der Gini-Koeffizient - er misst den Grad der sozialen Ungleichheit auf einer Skala von 0 bis 1, wobei 0 der Zustand ist, in dem alle das Gleiche haben, und 1 der Zustand, in dem eine Person alles hat. Im Jahr 2024 war die Ungleichheit in Dänemark mit 0,24 am geringsten (und in den anderen skandinavischen Ländern) und in Namibia mit 0,74 am höchsten. (Der Gini-Index für die ganze Welt, der auf einem Vergleich der Einkommen aller Einwohner beruht, beträgt 0,70).

Überlegen Sie gemeinsam, was getan werden kann, um die Ungleichheit zu verringern und somit dieses Verhältnis in Ihrem Land/Ihrer Gemeinde zu reduzieren. Schreiben Sie Beispiele für Lösungen an die Tafel und kommen Sie am Ende der Stunde auf diese zurück.

Aktion 2: Schleier der Unwissenheit

Dauer: 20 Minuten

Teilen Sie die Teilnehmer in mehrere kleinere Gruppen ein. Verteilen Sie Karten mit bestimmten Charakteren an die Teilnehmer, aber sagen Sie ihnen, dass sie diese nicht aufdecken dürfen, bevor sie die Aufgabe gelöst haben. Zuvor sollte

jede Gruppe eines der folgenden Dilemmas lösen:

1) Sie sind Mitglieder der örtlichen Gemeinde. Sie haben 100 000 Euro in Ihrem Haushalt. Sie können das Geld verwenden, um Altenpfleger einzustellen oder ein großes Fest zu organisieren und einen Prominenten einzuladen. Was tun Sie?

2) Sie sind Mitarbeiter in einem großen Unternehmen. Das Unternehmen hat ein gutes Jahr hinter sich. Die Geschäftsleitung macht Ihnen folgendes Angebot: Die Büroangestellten erhalten eine Lohnerhöhung von 15 %, die Lagerarbeiter 5 %. Oder erhalten alle jeweils 8%? Wie entscheiden Sie sich?

3) Sie sind die Mitglieder der örtlichen Gemeinschaft. Ihrer Stadt wurde eine Investition angeboten, die neue Arbeitsplätze schaffen könnte. Sie ist jedoch an die Bedingung geknüpft, dass der einzige Park der Stadt abgeholzt wird. Was tun Sie?

Jede Gruppe präsentiert die Ergebnisse ihrer Aktivität. Die Teilnehmer überprüfen dann ihre Karten. Die Gruppen haben weitere 10 Minuten Zeit, um ihre Entscheidungen zu diskutieren.

Zusammenfassung: Ist Ihre Diskussion anders verlaufen, wenn Sie Ihre Figuren kannten? Warum ja? Nein?

Machen Sie die Teilnehmer mit dem Konzept des Schleiers der Unwissenheit vertraut, das der Theorie der sozialen Gerechtigkeit des amerikanischen politischen Philosophen John Rawls zugrunde liegt. Wir sollten versuchen, so zu handeln", sagt Rawls, "als wüssten wir nicht, welche Rolle wir in der Gesellschaft spielen werden. Lesen Sie mehr über den Schleier der Unwissenheit und sehen Sie sich den Film an, der im Bildungsprogramm verfügbar ist.

Aktivität 3: Genossenschaften bekämpfen Ungleichheit: Co-opoly/BC-Spiel

Dauer: 90 Minuten

Schauen Sie sich noch einmal die Tafel mit Ihren Vorschlägen zur Bekämpfung von Ungleichheiten an. Beachten Sie, dass sie sich grob in zwei Arten unterteilen lassen - eine erfordert systemische Änderungen, die vom Staat von oben nach unten eingeführt werden. Eine davon kann die Notwendigkeit beinhalten, die Steuern für bestimmte Teile der Gesellschaft zu erhöhen. Und auf diese Veränderungen haben wir nur einen indirekten Einfluss.

Erklären Sie, dass ein indirekter Einfluss auf die Verringerung der Ungleichheit auch durch kollektives Handeln möglich ist - und dies ist die Grundlage von Genossenschaften.

Spielen Sie das Spiel - das Spiel und die Anleitung finden Sie unter diesem Link: <https://store.tesacollective.com/products/co-opoly-the-game-of-co-operatives>

Zusammenfassung: Weisen Sie die Teilnehmer auf die Bedeutung von Zusammenarbeit und Gemeinschaft hin. Indem sie sich gegenseitig unterstützten, konnten sie das Spiel gewinnen. In diesem Spiel war der Mensch wichtiger als der Profit. Eine ähnliche Annahme ist die Grundlage von Genossenschaften. In Genossenschaften sind alle gleichberechtigt, und jedes Genossenschaftsmitglied hat unabhängig von seiner Herkunft oder finanziellen Situation das gleiche Stimmrecht (eine Stimme). Die genossenschaftlichen Grundsätze finden Sie im Bildungsprogramm.

Sozialen Unternehmen, einschließlich sozialer Genossenschaften, kommt eine besondere Rolle zu. Ihr Ziel ist es, Menschen mit besonderen Schwierigkeiten, die sie vom Arbeitsmarkt und von der Gesellschaft entfernen, die gleichen Bedingungen zu bieten.

Aktivität 4: Fallstudie

Dauer: 20 Minuten

Einführung der Teilnehmer in die Geschichte der Brauereigenossenschaft (Bildungsprogramm). Überlegen Sie gemeinsam, mit welchen Problemen sich diese Initiative befasst? Wie würden Sie das Hauptziel der Initiative definieren?

Zusammenfassung: 10 Minuten

Soziale Ungleichheit ist ein Phänomen, das mit dem ungleichen Zugang zu gesellschaftlich erwünschten Gütern und immateriellen Ressourcen zusammenhängt. Obwohl das Bewusstsein dafür wächst, dass soziale Ungleichheiten zu einer Reihe negativer sozialer und wirtschaftlicher Auswirkungen führen, bleibt die Bewältigung des Problems eine Herausforderung. Unter den Vorschlägen zur Lösung dieses Problems nehmen die Genossenschaftsbewegung und die Sozialwirtschaft einen wichtigen Platz ein. Dabei handelt es sich um Aktivitäten, bei denen der Gedanke des Zusammenkommens für ein gemeinsames Ziel im Mittelpunkt steht und der Mensch wichtiger ist als der Profit.

Modul 3 - Lokale Entwicklung

Lektionsszenario: Anfänger

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Materialien: Präsentationsfolien, Videos • Analoge Materialien: Papier, Stifte, Flipcharts, Marker • Haftnotizen, Whiteboard oder Kreidetafel
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<p>Die Teilnehmer entwickeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsfähigkeit: Effektive verbale und nonverbale Kommunikation, aktives Zuhören und durchsetzungsfähige Kommunikation.

	<ul style="list-style-type: none"> • Teamarbeit: Zusammenarbeit, gemeinsame Verantwortung und Unterstützung der Teammitglieder. • Problemlösung: Analysieren von Problemen, Entwickeln von Lösungen und Treffen von Entscheidungen. • Führungsqualitäten: Teams leiten, andere inspirieren und Konflikte lösen. • Projektleitung: Planen, Organisieren und Durchführen von Projekten.
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Ziel dieses Moduls ist es, die Teilnehmer mit den Soft Skills auszustatten, die sie benötigen, um erfolgreich zu lokalen Entwicklungsprojekten beizutragen. Am Ende dieser Schulung werden die Teilnehmer nicht nur die Bedeutung von Soft Skills verstehen, sondern auch in der Lage sein, diese in realen Szenarien anzuwenden, was sowohl ihre persönliche als auch ihre berufliche Entwicklung fördert.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einführung

Dies ist ein Workshop über die Entwicklung von Soft Skills für die lokale Entwicklung. Ziel dieses Moduls ist es, den Teilnehmern ein umfassendes Verständnis der wesentlichen Soft Skills und deren Anwendung im Kontext der lokalen Entwicklung zu vermitteln. Durch interaktive Aktivitäten, Rollenspiele und ein gemeinsames Projekt werden die Teilnehmer praktische Erfahrungen sammeln und ihre Fähigkeiten zur effektiven Kommunikation, Problemlösung, Führung und Teamarbeit verbessern.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Am Ende dieser Lektion haben die Teilnehmer ein grundlegendes Verständnis von Soft Skills, praktische Erfahrung in der Anwendung dieser Fähigkeiten durch Rollenspiele und Teamarbeit durch ein gemeinsames Projekt. Dieser umfassende Ansatz stellt sicher, dass die Teilnehmer Soft Skills nicht nur theoretisch lernen, sondern auch verstehen, wie sie diese in realen lokalen Entwicklungsszenarien anwenden können.

Beurteilung/Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Aktivität 1: Entwicklung von Soft Skills für die lokale Entwicklung

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Einführung der Teilnehmer in das Konzept der Soft Skills und deren Bedeutung für die lokale Entwicklung.

Beschreibung: Diese Aktivität soll den Teilnehmern durch Präsentationen, Gruppendiskussionen und interaktive Übungen helfen zu verstehen, was Soft Skills sind, welche Bedeutung sie haben und wie sie im lokalen Entwicklungskontext angewendet werden.

Regeln:

1. Beginnen Sie mit einer kurzen Präsentation zur Definition von Soft Skills.
2. Hervorhebung wichtiger Soft Skills wie Kommunikation, Teamarbeit, Problemlösung und Führung.
3. Erörtern Sie, warum diese Fähigkeiten für die persönliche und berufliche Entwicklung, insbesondere bei lokalen Entwicklungsprojekten, von wesentlicher Bedeutung sind.
4. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen von 3-4 Personen ein.
5. Jede Gruppe diskutiert, welche Soft Skills ihrer Meinung nach am wichtigsten sind und warum.
6. Die Gruppen tauschen dann ihre Gedanken mit der größeren Gruppe aus.
7. Spielen Sie ein Video über die Bedeutung von Kommunikation und Teamarbeit ab (externe Ressourcen: [Durchsetzungsfähige und gewaltfreie Kommunikation](#)).
8. Moderieren Sie nach dem Video eine Diskussion über die wichtigsten Erkenntnisse.
9. Ermutigen Sie die Teilnehmer, persönliche Erfahrungen mitzuteilen, bei denen sie Soft Skills erfolgreich eingesetzt oder beobachtet haben.

Erläuterung:

1. Die Sitzung beginnt mit einer 15-minütigen Präsentation zur Einführung in das Konzept der Soft Skills. In dieser Präsentation sollten Definitionen und Beispiele für wichtige Soft Skills wie Kommunikation, Teamarbeit, Problemlösung und Führung behandelt werden. Der Moderator sollte die Bedeutung dieser Fähigkeiten in lokalen Entwicklungsprojekten und ihre Rolle bei der Förderung der persönlichen und beruflichen Entwicklung hervorheben.
2. Die Teilnehmer werden für eine 20-minütige Diskussion in kleine Gruppen von 3-4 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe identifiziert und diskutiert, welche Soft Skills ihrer Meinung nach am wichtigsten sind, und begründet ihre Wahl. Nach der Diskussion stellt jede Gruppe ihre Erkenntnisse der größeren Gruppe vor, um ein kollektives Verständnis für die Bedeutung der verschiedenen Soft Skills zu fördern.
3. Es folgt eine 25-minütige interaktive Übung, die mit einem Video beginnt, das die Bedeutung von Kommunikation und Teamarbeit unter Verwendung externer Ressourcen wie Assertive und Non-Violent Communication hervorhebt. Im Anschluss an das Video leitet der Moderator eine Diskussion über die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Video und ermutigt die Teilnehmer, persönliche Geschichten zu erzählen, in denen sie Soft Skills effektiv eingesetzt oder beobachtet haben. Diese Übung zielt darauf ab, die gelernten Konzepte zu vertiefen und praktische Beispiele für Soft Skills in der Praxis zu liefern.

Aktion 2: Rollenspielszenarien

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Verbesserung der Soft Skills der Teilnehmer durch praktische Anwendung in Rollenspielen.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in Rollenspielen ihre Soft Skills in simulierten lokalen Entwicklungssituationen üben und entwickeln.

Regeln:

1. Erklären Sie das Konzept und die Vorteile von Rollenspielen bei der Entwicklung von Fähigkeiten.
2. Geben Sie Richtlinien für effektive Rollenspiele vor, wobei Sie auf aktive Teilnahme und konstruktives Feedback Wert legen.
3. Teilen Sie die Teilnehmer in Paare oder kleine Gruppen ein.
4. Weisen Sie jeder Gruppe ein Szenario zu, das mit der lokalen Entwicklung zu tun hat, z. B. die Organisation einer Gemeindeveranstaltung, die Lösung eines Konflikts zwischen Teammitgliedern oder die Vorlage eines Entwicklungsvorschlags bei den lokalen Behörden. ***
5. Jede Gruppe verbringt 15 Minuten mit der Vorbereitung ihres Rollenspiels.
6. Die Gruppen führen dann ihre Rollenspiele vor dem Rest der Klasse auf.
7. Fördern Sie Kreativität und Realismus in ihren Darbietungen.

Erläuterung:

1. Die Sitzung beginnt mit einer 10-minütigen Erklärung des Rollenspiels, in der seine Vorteile für die Entwicklung von Fähigkeiten hervorgehoben werden. Der Moderator stellt Richtlinien für effektive Rollenspiele zur Verfügung, wobei er die Bedeutung der aktiven Teilnahme und des konstruktiven Feedbacks hervorhebt.
2. Die Teilnehmer werden für 10 Minuten in Paare oder Kleingruppen aufgeteilt und erhalten Szenarien, die für die lokale Entwicklung relevant sind. Diese Szenarien könnten die Organisation einer Gemeindeveranstaltung, die Lösung eines Teamkonflikts oder die Vorlage eines Vorschlags bei den örtlichen Behörden umfassen. Der Moderator stellt sicher, dass jede Gruppe ihr Szenario und ihre Ziele verstanden hat.
3. Die Gruppen verbringen 15 Minuten mit der Vorbereitung ihres Rollenspiels und achten dabei auf Kreativität und Realismus. Anschließend führt jede Gruppe ihr Szenario vor der gesamten Klasse auf. Die Gesamtzeit für diesen Abschnitt beträgt 30 Minuten, so dass jede Gruppe ausreichend Zeit hat, sich zu präsentieren und mit dem Publikum in Kontakt zu treten.
4. Nach den Rollenspielen folgt eine 10-minütige Nachbesprechung. Der Moderator leitet die Diskussion und gibt positives Feedback und konstruktive Kritik. Die Teilnehmer besprechen, was in den einzelnen Rollenspielen gut gelaufen ist, und identifizieren verbesserungswürdige Bereiche, um ein Lernumfeld zu schaffen und ihr Verständnis und ihre Anwendung von Soft Skills zu verbessern.

***** SCENARIOS, die für diese Aktivität verwendet werden**

Szenario 1: Organisieren einer Gemeinschaftsveranstaltung

Beschreibung: Ihre Gruppe ist verantwortlich für die Organisation einer Gemeinschaftsveranstaltung zur Förderung der lokalen Kultur und Kunst. Ihr müsst die Veranstaltung planen, mit lokalen Künstlern koordinieren, einen Veranstaltungsort sichern und die Veranstaltung in der Gemeinde bekannt machen. Rollen:

- Organisator der Veranstaltung: Überwacht die Planung und Durchführung der Veranstaltung.
- Lokale Künstler: Benötigt Zusicherung und Details über ihre Teilnahme.
- Leiter des Veranstaltungsortes: Bespricht die Logistik der Nutzung des Veranstaltungsortes.
- Mitglied der Gemeinschaft: Gibt Feedback zu Werbung und Inhalt der Veranstaltung.

Szenario 2: Lösung eines Konflikts zwischen Teammitgliedern

Beschreibung: Ihr lokales Entwicklungsteam sieht sich mit internen Konflikten zwischen Mitgliedern mit unterschiedlichen Meinungen zu Projektprioritäten konfrontiert. Sie müssen die Situation schlichten und eine Lösung finden, die es dem Team ermöglicht, produktiv voranzukommen. Rollen:

- Teamleiter: Schlichtet den Konflikt und moderiert die Diskussion.
- Teammitglied 1: ist der Meinung, dass sich das Projekt auf unmittelbare Infrastrukturverbesserungen konzentrieren sollte.
- Teammitglied 2: ist der Meinung, dass das Projekt langfristigen Bildungsprogrammen Vorrang einräumen sollte.
- Neutraler Beobachter: Bietet eine unvoreingenommene Perspektive und schlägt Kompromisslösungen vor.

Szenario 3: Entwicklung eines Programms zum Engagement junger Menschen

Beschreibung: Ihre Gruppe hat die Aufgabe, ein Programm zu entwickeln, das Jugendliche in der Gemeinde an Aktivitäten und Führungsmöglichkeiten beteiligt. Ihr müsst das Programm entwerfen, die Finanzierung sichern und die Unterstützung der Gemeinde gewinnen. Rollen:

- Programmentwickler: Entwirft das Programm und skizziert seine Aktivitäten.
- Lokaler Geschäftsinhaber: Potenzieller Sponsor, der vom Wert des Programms überzeugt werden muss.
- Schulleiter: Erörtert, wie das Programm in die schulischen Aktivitäten integriert werden kann.
- Vertreter der Jugend: Bietet Einblicke in die Aktivitäten, die für die örtliche Jugend attraktiv und nützlich sind.

Szenario 4: Vorlage eines Entwicklungsvorschlags bei den lokalen Behörden

Beschreibung: Ihre Gruppe hat einen Vorschlag für einen neuen Gemeindepark entwickelt. Ihr müsst diesen Vorschlag dem Gemeinderat vorstellen und dabei auf mögliche Bedenken eingehen und die Vorteile

hervorheben. Rollen:

- Projektmoderator: Leitet die Präsentation und spricht die wichtigsten Punkte an.
- Mitglied des Gemeinderats: Fragt nach der Durchführbarkeit und Finanzierung des Projekts.
- Umweltexperte: Unterstützt den Vorschlag mit Daten zum Umweltnutzen.
- Befürworter der Gemeinschaft: Betont den sozialen Nutzen und die Unterstützung der Gemeinschaft.

Aktivität 3: Projekt zur Teambildung

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Förderung von Teamwork und Zusammenarbeit durch die Arbeit an einem kleinen lokalen Entwicklungsprojekt.

Beschreibung: Die Teilnehmer arbeiten gemeinsam an einem kleinen Projekt und setzen ihre Soft Skills ein, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Regeln:

1. Erläutern Sie das Projekt zur Teambildung: Planung eines Gemeinschaftsgartens oder Organisation eines örtlichen Aufräumtages.
2. Besprechen Sie die Ziele, die erwarteten Ergebnisse und die Rollen innerhalb des Teams.
3. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams von 4-5 Personen ein.
4. Jedes Team erstellt einen Plan für sein Projekt, einschließlich der Aufgabenzuweisung, des Zeitplans und der erforderlichen Ressourcen.
5. Ermutigen Sie die Teams zur effektiven Kommunikation und Entscheidungsfindung.
6. Jedes Team stellt seinen Projektplan dem Rest der Gruppe vor.
7. Andere Teams und der Ausbilder geben Feedback und Vorschläge.
8. Leiten Sie eine Gruppendiskussion darüber, was sie über Teamarbeit und Zusammenarbeit gelernt haben.
9. Ermutigen Sie die Teilnehmer, darüber nachzudenken, wie sie ihre Soft Skills während des Projekts eingesetzt haben.

Erläuterung:

1. Die Sitzung beginnt mit einer Erläuterung des Teambildungsprojekts. Die Teilnehmer werden über die Projektoptionen informiert, wie z. B. die Planung eines Gemeinschaftsgartens oder die Organisation eines örtlichen Aufräumtages. Ziele, erwartete Ergebnisse und individuelle Rollen innerhalb des Teams werden besprochen, um Klarheit und Abstimmung zu gewährleisten.
2. Die Teilnehmer werden in kleine Teams von 4-5 Mitgliedern eingeteilt. Jedes Team hat die Aufgabe, einen detaillierten Plan für sein Projekt zu erstellen, einschließlich der Aufgabenzuweisung, des Zeitplans und der erforderlichen Ressourcen. In dieser Phase wird die Bedeutung einer effektiven Kommunikation, Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung betont.

3. Jedes Team stellt seinen Projektplan dem Rest der Gruppe vor. Dies ermöglicht den Teilnehmern, ihre Präsentationsfähigkeiten zu üben und konstruktives Feedback von ihren Kollegen und dem Ausbilder zu erhalten. Die Feedback-Sitzung fördert das kritische Denken und die Verbesserung.
4. Die Aktivität schließt mit einer Gruppendiskussion ab, in der die Erfahrung der Teamarbeit und Zusammenarbeit reflektiert wird. Die Teilnehmer tauschen ihre Einsichten und Erkenntnisse über die Anwendung von Soft Skills während des Projekts aus und fördern so ein tieferes Verständnis und eine größere Wertschätzung für diese Fähigkeiten.

Modul 3

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Materialien: Präsentationsfolien, Videos • Analoge Materialien: Papier, Stifte, Flipcharts, Marker • Haftnotizen, Whiteboard oder Kreidetafel
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<p>Die Teilnehmer entwickeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartierung der Gemeinschaft und Bedarfsanalyse: Verstehen des aktuellen Zustands der Gemeinschaft, Identifizierung der wichtigsten Vorteile und Bedarfsbereiche. • Zusammenarbeit mit Interessenvertretern: Effektive Kommunikation und Verhandlung mit verschiedenen Interessengruppen der Gemeinschaft. • Entwicklung einer integrativen Strategie: Erstellung umsetzbarer Pläne zur Überwindung von Hindernissen für eine integrative Beteiligung an lokalen Entwicklungsprojekten.
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<p>Ziel dieses Moduls ist es, die Teilnehmer mit den Fähigkeiten und dem Wissen auszustatten, die sie benötigen, um effektiv mit ihren Gemeinden zusammenzuarbeiten und eine integrative und nachhaltige lokale Entwicklung zu fördern. Am Ende dieser Schulung werden die Teilnehmer in der Lage sein, die Ressourcen der Gemeinschaft zu erfassen, mit Interessenvertretern zusammenzuarbeiten und Strategien zu entwickeln, um eine inklusive Beteiligung zu gewährleisten.</p>
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einleitung:

Dies ist ein Workshop auf mittlerem Niveau zum Thema Engagement in der Gemeinschaft und lokale Entwicklung. Dieses Modul soll Ihr Verständnis für die Dynamik des Gemeinwesens vertiefen und Ihre Fähigkeiten zur Förderung nachhaltiger und integrativer Entwicklungsinitiativen verbessern. Durch praktische Übungen und gemeinsame Diskussionen erhalten Sie wertvolle Einblicke und Werkzeuge, um effektiv zum Wachstum und Wohlergehen Ihrer Gemeinschaft beizutragen.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Diese Aktivitäten sollen den Teilnehmern auf mittlerem Niveau helfen, ihr Verständnis und ihre Fähigkeiten in Bezug auf kommunales Engagement und lokale Entwicklung zu verbessern. Durch praktische Übungen und gemeinsame Diskussionen werden die Teilnehmer besser gerüstet sein, um zu nachhaltigen und integrativen Entwicklungsinitiativen in ihren Gemeinden beizutragen.

Beurteilung/ Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Tätigkeit 1: Kartierung der Gemeinschaft und Bedarfsermittlung

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Den Teilnehmern zu helfen, den aktuellen Zustand ihrer Gemeinde zu verstehen und Bereiche zu identifizieren, die durch Gemeindegartierung und Bedarfsanalyse verbessert werden müssen.

Beschreibung: Die Teilnehmer erstellen in Kleingruppen eine visuelle Karte ihrer Gemeinde, in der die wichtigsten Vorteile, Ressourcen und Bedarfsbereiche hervorgehoben werden. Anschließend führen sie eine Bedarfsanalyse durch, um die zu entwickelnden Bereiche zu priorisieren und potenzielle Hindernisse für eine inklusive Beteiligung zu identifizieren.

Regeln:

1. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen (4-5 Personen) ein.
2. Geben Sie jeder Gruppe ein großes Blatt Papier, Marker und Haftnotizen.
3. Bitten Sie die Gruppen, eine Karte ihres Gemeinwesens zu zeichnen, auf der Sehenswürdigkeiten, wichtige Ressourcen und Problembereiche verzeichnet sind.
4. Ermutigen Sie die Teilnehmer, die Stärken und Schwächen ihrer Gemeinde zu diskutieren und zu notieren.
5. Sobald die Karte fertiggestellt ist, führt jede Gruppe eine Bedarfsanalyse durch, indem sie die Bereiche

identifiziert und priorisiert, die entwickelt oder verbessert werden müssen.

6. Die Gruppen präsentieren ihre Karten und Bewertungen vor der Klasse.

Erläuterung:

1. Erklären Sie zunächst, wie wichtig es ist, den aktuellen Zustand der Gemeinde zu verstehen, um effektive Entwicklungsinitiativen zu planen.
2. Geben Sie einen Überblick über das Community Mapping und seine Vorteile bei der Visualisierung von Werten und Bedürfnissen.
3. Führen Sie die Teilnehmer durch den Prozess des Zeichnens ihrer Gemeindegarte und stellen Sie sicher, dass sie alle wichtigen Elemente einbeziehen.
4. Erörtern Sie den Prozess der Bedarfsermittlung und betonen Sie, wie Sie die Bereiche nach Dringlichkeit und Auswirkungen priorisieren können.
5. Lassen Sie die Gruppen an ihren Karten und Einschätzungen arbeiten und geben Sie bei Bedarf Unterstützung.
6. Moderation der Präsentationen, Förderung von Feedback und Diskussion über die Ergebnisse der einzelnen Gruppen.

Aktivität 2: Rollenspiele zur Zusammenarbeit mit Stakeholdern

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer in Bezug auf die Zusammenarbeit und Kommunikation mit Interessengruppen durch die Simulation eines lokalen Entwicklungsprojekts mit verschiedenen Interessengruppen der Gemeinde.

Beschreibung: Die Teilnehmer nehmen an einem Rollenspiel teil, bei dem sie in die Rollen verschiedener Interessenvertreter der Gemeinde schlüpfen (z. B. lokale Regierungsvertreter, Geschäftsinhaber, Anwohner, Jugendvertreter) und gemeinsam ein lokales Entwicklungsprojekt planen.

Regeln:

1. Weisen Sie jedem Teilnehmer eine Rolle zu, die einen anderen Interessenvertreter der Gemeinschaft repräsentiert.
2. Stellen Sie ein kurzes Szenario für ein lokales Entwicklungsprojekt vor (z. B. den Bau eines Gemeindezentrums).
3. Jeder Stakeholder sollte spezifische Interessen und Anliegen im Zusammenhang mit dem Projekt haben.
4. Führen Sie eine simulierte Sitzung durch, in der die Teilnehmer das Projekt diskutieren, verhandeln und versuchen, einen Konsens zu erzielen.
5. Führen Sie nach dem Treffen eine Nachbesprechung mit der ganzen Klasse durch, um die Herausforderungen und Erfolge der Zusammenarbeit zu diskutieren.

Erläuterung:

1. Einführung in das Konzept der Zusammenarbeit von Interessengruppen und dessen Bedeutung für die lokale Entwicklung.
2. Erläutern Sie das Szenario und verteilen Sie Rollenkarten an jeden Teilnehmer, auf denen die Interessen und Anliegen der jeweiligen Figur aufgeführt sind.
3. Schaffen Sie die Voraussetzungen für das Treffen, indem Sie die Teilnehmer ermutigen, für den Standpunkt ihres Interessenvertreters einzutreten und gleichzeitig eine gemeinsame Basis zu suchen.
4. Leiten Sie die Diskussion und stellen Sie sicher, dass jeder zu Wort kommt und dass die wichtigsten Punkte angesprochen werden.
5. Führen Sie nach dem Rollenspiel eine Nachbesprechung durch, um die Erfahrung zu reflektieren und zu diskutieren, was gut funktioniert hat und was in realen Szenarien verbessert werden könnte.

Aktivität 3: Entwicklung von Strategien zur Inklusion

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, Strategien zur Förderung einer integrativen Beteiligung an lokalen Entwicklungsprojekten zu entwickeln.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in Gruppen arbeiten, um Strategien zu entwickeln, die Hindernisse für eine integrative Beteiligung an der lokalen Entwicklung angehen. Sie werden kulturelle, sprachliche, wirtschaftliche und soziale Barrieren in Betracht ziehen und umsetzbare Lösungen vorschlagen, um diese Herausforderungen zu überwinden.

Regeln:

1. Bilden Sie kleine Gruppen (je 4-5 Personen).
2. Jede Gruppe wählt ein bestimmtes Hindernis, auf das sie sich konzentrieren möchte (z. B. kulturell, sprachlich, wirtschaftlich).
3. Die Gruppen werden ein Brainstorming durchführen und eine detaillierte Strategie zur Überwindung des von ihnen gewählten Hindernisses entwickeln, einschließlich spezifischer Maßnahmen, benötigter Ressourcen und möglicher Ergebnisse.
4. Jede Gruppe stellt ihre Strategie vor der Klasse vor.
5. Moderieren Sie eine Diskussion über die vorgeschlagenen Strategien und ermutigen Sie zu Feedback und Verbesserungsvorschlägen.

Erläuterung:

1. Beginnen Sie mit einer kurzen Diskussion über die Bedeutung einer inklusiven Beteiligung an der lokalen Entwicklung und die gemeinsamen Hindernisse, denen man begegnet.
2. Erklären Sie die Aktivität und nennen Sie Beispiele für verschiedene Arten von Barrieren.
3. Lassen Sie die Gruppen ihren Schwerpunktbereich wählen und beginnen Sie mit dem Brainstorming von Lösungen.
4. Ermutigen Sie die Gruppen, kreativ zu denken und unterschiedliche Perspektiven in ihren Strategien zu

berücksichtigen.

5. Geben Sie den Gruppen Zeit, um ihre Strategien zu entwickeln und ihre Präsentationen vorzubereiten.
6. Moderieren Sie die Präsentationen, geben Sie konstruktives Feedback und ermutigen Sie die Teilnehmer zu einer gegenseitigen Bewertung.

Modul 3

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">• Digitale Materialien: Präsentationsfolien, Videos• Analoge Materialien: Papier, Stifte, Flipcharts, Marker• Haftnotizen, Whiteboard oder Kreidetafel
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Die Teilnehmer entwickeln: <ul style="list-style-type: none">• Fortgeschrittenes Community Mapping und Bedarfsanalyse: Techniken zur Identifizierung und Priorisierung von Gemeindebedürfnissen.• Zusammenarbeit und Engagement mit Interessenvertretern: Effektive Methoden zur Kommunikation und Verhandlung mit verschiedenen Interessengruppen.• Innovative Projektgestaltung: Fähigkeiten zur Schaffung nachhaltiger und integrativer kommunaler Entwicklungsprojekte.
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	Ziel dieses Moduls ist es, die Teilnehmer mit den notwendigen Werkzeugen und Kenntnissen auszustatten, um nachhaltige und integrative lokale Entwicklungsinitiativen zu leiten und zu fördern. Durch die Analyse erfolgreicher Projekte, die Anwendung fortgeschrittener Techniken zur Einbindung von Stakeholdern und die Konzeption innovativer Projekte werden die Teilnehmer in die Lage versetzt, positive Veränderungen in ihren Gemeinden voranzutreiben.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Einführung

Dies ist ein Workshop für Fortgeschrittene zum Thema Gemeinschaftsentwicklung. Dieses Modul wurde entwickelt, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Verständnis für nachhaltige Gemeindeentwicklung zu vertiefen. Durch praktische Übungen, Fallstudienanalysen und gemeinsame Diskussionen werden Sie besser gerüstet sein, um zu wirkungsvollen Entwicklungsinitiativen in Ihren Gemeinden beizutragen.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Workshop-Eröffnung: (Beispiel)

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung. Diese Aktivitäten sollen den Teilnehmern auf fortgeschrittenem Niveau helfen, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der nachhaltigen Kommunalentwicklung zu vertiefen. Durch die Analyse erfolgreicher Projekte, die Anwendung fortgeschrittener Techniken zur Einbindung von Stakeholdern und die Konzeption innovativer Projekte werden die Teilnehmer besser in der Lage sein, wirkungsvolle Entwicklungsinitiativen in ihren Gemeinden zu leiten und zu unterstützen.

Beurteilung/Bewertung

Die Teilnehmer werden auf der Grundlage ihres Engagements und ihrer Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten bewertet, um sicherzustellen, dass sie einen aktiven Beitrag leisten und die während des Workshops erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Aktivität 1: Fortgeschrittene Strategien für eine nachhaltige Kommunalentwicklung

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Kritische Analyse erfolgreicher kommunaler Entwicklungsprojekte in der ganzen Welt und Gewinnung von Schlüsselstrategien und Lehren, die auf lokale Gegebenheiten übertragen werden können.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden detaillierte Fallstudien erfolgreicher kommunaler Entwicklungsprojekte studieren, die verwendeten Strategien identifizieren und die Anwendbarkeit dieser Strategien in ihren eigenen Gemeinden diskutieren.

Regeln:

1. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen (4-5 Personen) ein.
2. Geben Sie jeder Gruppe eine Fallstudie über ein erfolgreiches kommunales Entwicklungsprojekt.
3. Jede Gruppe wird ihre Fallstudie analysieren und sich dabei auf die folgenden Aspekte konzentrieren:
 - Projektziele und Zielsetzungen
 - Beteiligte Hauptakteure
 - Verwendete Strategien und Ansätze
 - Herausforderungen und umgesetzte Lösungen
 - Ergebnisse und Auswirkungen
4. Die Gruppen werden dann diskutieren, wie diese Strategien an ihre eigenen Gemeinschaftsprojekte angepasst werden können.
5. Jede Gruppe präsentiert ihre Ergebnisse und Ideen vor der Klasse.

Zu verwendende Fallstudien:

1. Makoko Floating School, Nigeria:

Quelle: [Kunlé Adeyemi, NLÉ](#) Architekten

ArchDaily

2. Kibera Public Space Project, Kenia:

Quelle: [Kounkuey Design Initiative \(KDI\)](#)

KDI

3. Favela-Bairro-Projekt, Brasilien:

Quelle: [Inter-Amerikanische Entwicklungsbank \(IDB\)](#)

IDB

4. Ökotourismusprojekt Gurara Falls, Nigeria:

Quelle: [Afrikanische Entwicklungsbank \(AfDB\)](#)

AfDB

Erläuterung:

1. Erläutern Sie zunächst, wie wichtig es ist, von erfolgreichen Projekten zu lernen, und wie Fallstudien wertvolle Erkenntnisse liefern können.
2. Geben Sie einen Überblick über die zu analysierenden Fallstudien und verteilen Sie diese an die Gruppen.
3. Führen Sie die Teilnehmer durch den Analyseprozess und stellen Sie sicher, dass sie alle wichtigen Aspekte abdecken.
4. Geben Sie den Gruppen Zeit, ihre Präsentationen zu diskutieren und vorzubereiten.
5. Moderation der Präsentationen, Förderung kritischer Diskussionen und Vergleiche zwischen den Fallstudien und den eigenen Kontexten der Teilnehmer.

Aktivität 2: Fortgeschrittene Techniken zur Einbeziehung von Stakeholdern

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Die Teilnehmer sollen fortgeschrittene Techniken zur Einbindung von Interessengruppen in kommunale Entwicklungsprojekte erlernen, einschließlich Konfliktlösung und Konsensbildung.

Beschreibung: Die Teilnehmer nehmen an einem Workshop über fortgeschrittene Techniken zur Einbeziehung von Interessengruppen teil. Sie lernen und üben in Rollenspielen und Simulationen Methoden zur effektiven Kommunikation, Konfliktlösung und Konsensbildung.

Regeln:

1. Beginnen Sie mit einem kurzen Vortrag über fortgeschrittene Techniken zur Einbeziehung von Stakeholdern.
2. Teilen Sie die Teilnehmer in Paare oder kleine Gruppen ein.

3. Jeder Gruppe wird ein Szenario vorgegeben, das einen Konflikt zwischen Interessengruppen oder eine komplexe Verhandlung im Rahmen eines kommunalen Entwicklungsprojekts beinhaltet.
4. Die Teilnehmer spielen das Szenario im Rollenspiel und wenden die erlernten Techniken an, um Konflikte zu lösen und einen Konsens herzustellen. ****
5. Nach dem Rollenspiel reflektiert jede Gruppe die Erfahrung und diskutiert, welche Strategien am effektivsten waren.

Erläuterung:

1. Sie erhalten einen detaillierten Überblick über fortgeschrittene Gesprächstechniken, darunter aktives Zuhören, Mediation und Verhandlungsgeschick.
2. Erläutern Sie die Bedeutung dieser Techniken für das Management der Beziehungen zu den Stakeholdern und die Gewährleistung eines erfolgreichen Projektergebnisses.
3. Verteilen Sie die Szenarien und führen Sie die Teilnehmer durch die Rollenspiele.
4. Moderieren Sie das Rollenspiel und bieten Sie bei Bedarf Feedback und Unterstützung an.
5. Führen Sie eine Nachbesprechung durch, in der Sie die Teilnehmer ermutigen, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse mitzuteilen.

****** SZENARIO FÜR DAS ROLLENSPIEL**

Szenario 1: Renovierung eines Parks in der Nachbarschaft

Beschreibung: Ihr Team hat den Auftrag, einen örtlichen Park zu renovieren. Es gibt jedoch einen Konflikt zwischen jungen Erwachsenen, die einen Skatepark wollen, und Eltern, die einen sicheren Spielbereich für Kinder bevorzugen. Beide Gruppen sind leidenschaftlich und haben starke Meinungen.

Die Rollen:

Projektleiter: Er moderiert die Diskussion und fördert den Konsens.

Vertreter der jungen Erwachsenen: Befürworter des Skateparks.

Vertreter der Eltern: Befürworter des Spielplatzes für Kinder.

Neutrales Mitglied der Gemeinschaft: Bietet eine ausgewogene Perspektive und schlägt Kompromisslösungen vor.

Szenario 2: Kommunale Gesundheitsklinik

Beschreibung: Eine neue kommunale Gesundheitsklinik ist in Planung, aber es herrscht Uneinigkeit über ihren Standort. Eine Gruppe bevorzugt einen zentralen Standort in der Nähe öffentlicher Verkehrsmittel, während eine andere Gruppe sie näher an unterversorgten Gebieten haben möchte.

Die Rollen:

Projektleiter Gesundheit: Er moderiert die Verhandlungen und versucht, einen Konsens zu erreichen.

Befürworter öffentlicher Verkehrsmittel: Unterstützt die zentrale Lage.

Vertreter einer unterversorgten Gemeinde: Unterstützt den Standort in der Nähe unterversorgter Gebiete.

Beamter der lokalen Regierung: Bietet Einblicke in die Machbarkeit und Vorschriften.

Szenario 3: Lokaler Business Improvement District

Beschreibung: Es wurde der Vorschlag gemacht, einen Business Improvement District (BID) einzurichten, um die lokale Wirtschaft wiederzubeleben. Kleinunternehmer sind besorgt über höhere Steuern, während größere Unternehmen den Vorschlag wegen der möglichen Vorteile unterstützen.

Die Rollen:

BID-Koordinator: Leitet die Diskussion und vermittelt zwischen den Parteien.

Kleinunternehmer: lehnt den Vorschlag aufgrund von Kostenbedenken ab.

Inhaber eines Großunternehmens: Unterstützt den Vorschlag wegen der wirtschaftlichen Vorteile.

Experte für wirtschaftliche Entwicklung: Stellt Daten und potenzielle Auswirkungen zur Verfügung, um die Diskussion zu unterstützen.

Szenario 4: Entwicklung von erschwinglichem Wohnraum

Beschreibung: Ein Plan zum Bau erschwinglicher Wohnungen in einem Viertel stößt auf den Widerstand von Anwohnern, die sich Sorgen um die Immobilienwerte und den Charakter der Gemeinde machen. Die Befürworter argumentieren, dass dies für die Bewältigung der Wohnungskrise unerlässlich ist.

Die Rollen:

Bauträger für Wohnprojekte: Vermittelt die Diskussion und setzt sich für das Projekt ein.

Besorgter Einwohner: Ist gegen das Projekt, weil er sich Sorgen um die Grundstückswerte und den Charakter der Gemeinde macht.

Befürworter des Wohnungsbaus: Unterstützt das Projekt zur Bewältigung der Wohnungskrise.

Stadtplaner: Bietet Einblicke in die Zoneneinteilung, Auswirkungen auf die Gemeinschaft und mögliche Kompromisse.

Aktivität 3: Entwurf innovativer Entwicklungsprojekte

Dauer: 60 Minuten

Ziel: Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer zur Gestaltung innovativer und nachhaltiger kommunaler Entwicklungsprojekte, die auf spezifische lokale Bedürfnisse eingehen.

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in Gruppen arbeiten, um ein kommunales Entwicklungsprojekt zu entwerfen, das innovative Ansätze und Nachhaltigkeitsprinzipien einbezieht. Sie werden detaillierte Projektvorschläge erstellen, die Ziele, Strategien, Ressourcen und erwartete Ergebnisse beinhalten.

Regeln:

1. Bilden Sie kleine Gruppen (je 4-5 Personen).
2. Jede Gruppe wählt ein bestimmtes lokales Bedürfnis oder Problem, das sie mit ihrem Projekt angehen will.
3. Die Gruppen werden ein Brainstorming durchführen und einen detaillierten Projektvorschlag ausarbeiten, der sich auf folgende Punkte konzentriert:
 - Projektziele und Zielsetzungen
 - Innovative Strategien und Ansätze
 - Überlegungen zur Nachhaltigkeit
 - Anforderungen an die Ressourcen
 - Zeitplan für die Umsetzung
 - Erwartete Ergebnisse und Auswirkungen
4. Jede Gruppe präsentiert ihren Projektvorschlag vor der Klasse.
5. Moderieren Sie eine Diskussion über die vorgeschlagenen Projekte und geben Sie Feedback und Verbesserungsvorschläge.

Erläuterung:

1. Beginnen Sie mit einer Einführung in innovative und nachhaltige Entwicklungspraktiken und stellen Sie erfolgreiche Beispiele vor.
2. Erläutern Sie, wie wichtig es ist, durch maßgeschneiderte Projekte auf lokale Bedürfnisse einzugehen.
3. Führen Sie die Teilnehmer durch den Projektplanungsprozess und betonen Sie dabei die Notwendigkeit von Innovation und Nachhaltigkeit.
4. Geben Sie den Gruppen Zeit für ein Brainstorming und die Ausarbeitung ihrer Projektvorschläge.
5. Moderieren Sie die Präsentationen, geben Sie konstruktives Feedback und ermutigen Sie die Teilnehmer zu einer gegenseitigen Bewertung.

Modul 4 - Digitale Transformation

Lektionsszenario: Anfänger

Zeitplan (Minuten)	150 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Papier, Marker, Haftnotizen, Projektor, Laptop/Tablet.
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Digitale Gemeinschaften, kreatives Denken, Problemlösung
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Identifizieren Sie digitale Lücken.• die theoretischen Konzepte hinter den digitalen Gemeinschaften zu verstehen.• Lernen Sie Strategien zum Aufbau und zur Erhaltung digitaler Gemeinschaften.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	2 1/2 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung.

Aktivität 1: Eisbrecher

Digitale Identitätskennzeichen erstellen (15 Minuten):

Jeder Teilnehmer erstellt eine digitale Identitätsmarke auf einem Blatt Papier. Dieses Etikett sollte Folgendes enthalten:

- Einen Benutzernamen (lustig und kreativ)
- Eine Lieblings-App oder ein digitales Tool, das sie verwenden
- Eine interessante Tatsache über sich selbst, die mit Technologie zu tun hat (z. B. ein beliebtes Online-Spiel, ein denkwürdiges Online-Erlebnis usw.)

Austausch (10 Minuten): Die TeilnehmerInnen bilden Paare und teilen ihre digitalen Identitätsmarken miteinander. Nach ein paar Minuten wechseln sie sich ab und teilen sie mit einer anderen Person.

Aktivität 2: Nachdenken über digitale Ausgrenzung (45 Minuten)

Zielsetzung: Den Teilnehmern helfen, die Gründe für die digitale Ausgrenzung zu verstehen und Lösungen zu finden.

Benötigte Materialien: Whiteboard, Marker, Haftnotizen.

Anweisungen:

1. Brainstorming-Sitzung (10 Minuten): Bitten Sie die Teilnehmer, über Gründe nachzudenken und diese aufzulisten, warum Menschen digital ausgegrenzt werden könnten. Jeder Teilnehmer schreibt seine Ideen auf Klebezettel und klebt sie auf eine Tafel.

2. Diskussion (20 Minuten): Ordnen Sie die Haftnotizen in Kategorien (z. B. fehlender Zugang, fehlende Fähigkeiten, finanzielle Hindernisse). Diskutieren Sie jede Kategorie und fragen Sie die Teilnehmer nach Beispielen oder Geschichten aus dem wirklichen Leben, die sie kennen könnten.
3. Lösungs-Brainstorming (15 Minuten): In kleinen Gruppen erarbeiten die Teilnehmer Lösungen, um ein oder zwei der besprochenen Hindernisse zu überwinden. Die Gruppen teilen ihre Ideen mit allen.

Aktivität 3: Gestaltung einer digitalen Gemeinschaft (60 Minuten)

Zielsetzung: Einbindung der Teilnehmer in die Gestaltung einer digitalen Gemeinschaft, die darauf abzielt, digital ausgegrenzte Personen einzubeziehen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen und digitale Geräte, falls vorhanden.

Anweisungen:

1. Einführung (10 Minuten): Erläutern Sie die Schritte zur Gestaltung einer digitalen Gemeinschaft und betonen Sie die Bedeutung der Inklusivität.
2. Gruppenaktivität (40 Minuten): Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein. Jede Gruppe entwirft eine digitale Gemeinschaft mit den folgenden Schritten:
 - Definieren Sie das Zielpublikum und seine Bedürfnisse.
 - Wählen Sie die zu verwendende(n) digitale(n) Plattform(en).
 - Planen Sie die Inhalte und Aktivitäten für die Gemeinschaft.
 - Entwicklung von Strategien zur Förderung der digitalen Eingliederung (z. B. Bereitstellung von Schulungen zur digitalen Kompetenz, Zusammenarbeit mit lokalen Organisationen).
3. Präsentation (10 Minuten): Jede Gruppe präsentiert ihren Entwurf für eine digitale Gemeinschaft vor der größeren Gruppe.

Aktivität 4: Nachbereitung und Reflexion (30 Minuten)

Zielsetzung: Reflexion über die Aktivitäten und Diskussion der Ergebnisse.

Anweisungen:

1. Reflexionskreis (15 Minuten): Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis und teilen eine wichtige Erkenntnis aus der Sitzung mit. Ermuntern Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie das Gelernte in ihren Gemeinden anwenden können.
2. Feedback (10 Minuten): Führen Sie eine kurze Feedbackrunde durch, in der die Teilnehmer mitteilen können, was ihnen gefallen hat und was verbessert werden könnte.
3. Schlussbemerkungen (5 Minuten): Fassen Sie die wichtigsten diskutierten Punkte zusammen und danken Sie den Teilnehmern für ihr Engagement.

Modul 4

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Laptop, PPT und Bildschirm Flipchart und Stifte.
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Digitale Gemeinschaften, kreatives Denken, Problemlösung
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Identifizieren Sie digitale Lücken.• die theoretischen Konzepte hinter den digitalen Gemeinschaften zu verstehen.• Lernen Sie Strategien zum Aufbau und zur Erhaltung digitaler Gemeinschaften.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Eröffnung des Workshops:

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung.

Die Teilnehmer stellen kurz ihren Namen, ihre Herkunft und den Grund ihrer Anwesenheit vor.

Aktivität 1: Eisbrecher-Aktivität - "Digital Story Chain" (20 Minuten)

Zielsetzung: Förderung von Kreativität und Teamarbeit bei der Einführung digitaler Konzepte.

Benötigte Materialien: Papier, Stifte, digitale Geräte (falls vorhanden).

Anweisungen:

1. Einführung (5 Minuten): Erläutern Sie kurz die Aktivität und ihren Zweck.
2. Erfinden einer Geschichte (10 Minuten): Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis. Der Moderator beginnt mit einer Geschichte, die mit der digitalen Transformation zu tun hat (z. B. "Es war einmal in einer Welt, in der sich die Technologie schnell veränderte..."). Jeder Teilnehmer fügt der Geschichte ein paar Sätze hinzu, die Elemente der digitalen Transformation oder sozialer Unternehmen enthalten.
3. Austausch (5 Minuten): Nachdem die Geschichte fertiggestellt ist, liest ein Freiwilliger die gesamte Geschichte laut vor der Gruppe vor.

Aktivität 2: Brainstorming-Sitzung - "Future Tech Brainstorm" (40 Minuten)

Zielsetzung: Förderung des kreativen Denkens über Zukunftstechnologien und ihre Auswirkungen auf Sozialunternehmen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen.

Anweisungen:

1. **Einleitung (5 Minuten):** Erläutern Sie den Zweck der Aktivität, die sich auf die Vorstellung zukünftiger Technologien und ihrer möglichen Anwendungen in Sozialunternehmen konzentriert.
2. **Individuelles Brainstorming (10 Minuten):** Jeder Teilnehmer schreibt so viele Zukunftstechnologien auf, wie ihm einfallen, die sich auf Sozialunternehmen auswirken könnten (z. B. KI, Blockchain, moderne Robotik).
3. **Gruppendiskussion (15 Minuten):** In kleinen Gruppen diskutieren die Teilnehmer ihre Ideen und wählen die drei vielversprechendsten Technologien aus.
4. **Präsentation (10 Minuten):** Jede Gruppe stellt die von ihr gewählten Technologien vor und erklärt, wie sie soziale Unternehmen verändern könnten.

Aktivität 3: Nachdenken über digitale Ausgrenzung - "Barrier Mapping" (40 Minuten)

Zielsetzung: Identifizierung und Reflexion von Gründen für die digitale Ausgrenzung und Brainstorming von Lösungen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen.

Anweisungen:

1. Einführung (5 Minuten): Erläutern Sie kurz die digitale Ausgrenzung und ihre Auswirkungen.
2. Identifizierung von Barrieren (10 Minuten): Die Teilnehmer machen ein Brainstorming über die Gründe für die digitale Ausgrenzung und schreiben sie auf Klebezettel.
3. Barriere-Mapping (15 Minuten): Die TeilnehmerInnen kleben ihre Haftnotizen auf ein großes Blatt Papier und gruppieren ähnliche Ideen zusammen.
4. Lösungs-Brainstorming (10 Minuten): In kleinen Gruppen wählen die Teilnehmer ein Hindernis aus und überlegen sich kreative Lösungen, um es zu überwinden.
5. Austausch (5 Minuten): Die Gruppen teilen ihre Lösungen mit der größeren Gruppe.

Aktivität 4: Kreative Problemlösung - "Entwurf einer digitalen Gemeinschaft" (60 Minuten)

Zielsetzung: Einbindung der Teilnehmer in die Gestaltung einer digitalen Gemeinschaft, die darauf abzielt, digital ausgegrenzte Personen einzubeziehen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen und digitale Geräte, falls vorhanden.

Anweisungen:

1. Einführung (10 Minuten): Erläutern Sie die Schritte zur Gestaltung einer digitalen Gemeinschaft und betonen Sie die Bedeutung der Inklusivität.
2. Gruppenaktivität (40 Minuten): Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein. Jede Gruppe entwirft eine digitale Gemeinschaft mit den folgenden Schritten:
 - Definieren Sie das Zielpublikum und seine Bedürfnisse.
 - Wählen Sie die zu verwendende(n) digitale(n) Plattform(en).
 - Planen Sie die Inhalte und Aktivitäten für die Gemeinschaft.
 - Entwicklung von Strategien zur Förderung der digitalen Eingliederung (z. B. Bereitstellung von Schulungen zur digitalen Kompetenz, Zusammenarbeit mit lokalen Organisationen).
3. Präsentation (10 Minuten): Jede Gruppe präsentiert ihren Entwurf für eine digitale Gemeinschaft vor der größeren Gruppe.

Aktivität 5: Nachbereitung und Reflexion (20 Minuten)

Zielsetzung: Reflexion über die Aktivitäten und Diskussion der Ergebnisse.

Benötigte Materialien: Keine.

Anweisungen:

1. Reflexionskreis (10 Minuten): Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis und teilen eine wichtige Erkenntnis aus der Sitzung mit. Ermuntern Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie das Gelernte in ihren Gemeinden anwenden können.
2. Feedback (5 Minuten): Führen Sie eine kurze Feedbackrunde durch, in der die Teilnehmer mitteilen können, was ihnen gefallen hat und was verbessert werden könnte.
3. Schlussbemerkungen (5 Minuten): Fassen Sie die wichtigsten diskutierten Punkte zusammen und danken Sie den Teilnehmern für ihr Engagement.

Modul 4

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Laptop, PPT und Bildschirm Flipchart und Stifte.
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	Digitale Gemeinschaften, kreatives Denken, Problemlösung
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Identifizieren Sie digitale Lücken.• die theoretischen Konzepte hinter den digitalen Gemeinschaften zu verstehen.• Lernen Sie Strategien zum Aufbau und zur Erhaltung digitaler Gemeinschaften.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Workshop-Eröffnung: (Beispiel)

Beginnen Sie mit der Begrüßung der Teilnehmer und stellen Sie alle vor. Erklären Sie den Zweck und die Lernergebnisse der Schulung.

Die Teilnehmer stellen kurz ihren Namen, ihre Herkunft und den Grund ihrer Anwesenheit vor.

Aktivität 1: Fortgeschrittene Eisbrecher-Aktivität - "Tech Innovation Pitch" (30 Minuten)

Zielsetzung: Förderung der Kreativität, des öffentlichen Redens und der Teamarbeit bei gleichzeitiger Einführung in fortgeschrittene digitale Konzepte.

Benötigte Materialien: Papier, Stifte, digitale Geräte (falls vorhanden).

Anweisungen:

1. Einführung (5 Minuten): Erläutern Sie kurz die Aktivität und ihren Zweck.
2. Teambildung (5 Minuten): Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams von 3-4 Personen ein.
3. Vorbereitung des Innovationspitches (15 Minuten): Jedes Team hat eine innovative Technologieidee, die soziale Unternehmen verändern könnte. Sie bereiten eine kurze Präsentation vor, in der sie das Problem, das sie löst, ihre Funktionsweise und ihre potenziellen Auswirkungen beschreiben.
4. Pitch-Präsentation (5 Minuten): Jedes Team stellt seine Idee der Gruppe vor. Optional können die Teilnehmer über die innovativste Idee abstimmen.

Aktivität 2: Vertieftes Brainstorming - "Auswirkungen neuer Technologien" (45 Minuten)

Zielsetzung: Erforschung der tieferen Auswirkungen neuer Technologien auf Sozialunternehmen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen.

Anweisungen:

1. Einführung (5 Minuten): Erläutern Sie die Aktivität und konzentrieren Sie sich dabei auf die Auswirkungen von aufkommenden Technologien wie KI, Blockchain und IoT und deren Beziehungen zu digital marginalisierten Menschen.
2. Individuelles Brainstorming (10 Minuten): Die TeilnehmerInnen notieren mögliche Auswirkungen dieser Technologien auf Klebezettel.
3. Gruppendiskussion (20 Minuten): In kleinen Gruppen kategorisieren die Teilnehmer die Auswirkungen in Chancen und Herausforderungen.
4. Präsentation (10 Minuten): Jede Gruppe stellt ihre kategorisierten Auswirkungen vor und erörtert potenzielle Strategien für Sozialunternehmen zur Nutzung von Chancen und zur Abschwächung von Herausforderungen.

Aktivität 3: Nachdenken über digitale Ausgrenzung - "Persona Mapping" (45 Minuten)

Zielsetzung: Identifizierung und Reflexion der Gründe für digitale Ausgrenzung anhand detaillierter Personas und Brainstorming von Lösungen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen.

Anweisungen:

1. Einführung (5 Minuten): Erläutern Sie kurz die digitale Ausgrenzung und ihre Auswirkungen.
2. Erstellung von Personas (15 Minuten): Die Teilnehmer erstellen detaillierte Personas, die verschiedene digital ausgegrenzte Gruppen repräsentieren (z. B. ältere Menschen, Menschen mit niedrigem Einkommen, Menschen aus ländlichen Gebieten).
3. Identifizierung von Hindernissen (10 Minuten): Für jede Persona identifizieren die Teilnehmer spezifische Barrieren, mit denen sie in Bezug auf die digitale Integration konfrontiert sind.
4. Lösungs-Brainstorming (10 Minuten): In kleinen Gruppen erarbeiten die Teilnehmer maßgeschneiderte Lösungen für eine oder zwei Personas.
5. Austausch (5 Minuten): Die Gruppen teilen ihre Lösungen mit der größeren Gruppe.

Aktivität 4: Fortgeschrittene Problemlösung - "Entwurf einer umfassenden Strategie zur digitalen Eingliederung" (60 Minuten)

Zielsetzung: Die Teilnehmer sollen eine umfassende Strategie zur digitalen Eingliederung für ein soziales Unternehmen entwerfen.

Benötigte Materialien: Große Papierbögen, Marker, Haftnotizen und digitale Geräte, falls vorhanden.

Anweisungen:

1. Einführung (10 Minuten): Erläutern Sie die Schritte zur Entwicklung einer umfassenden Strategie zur digitalen Eingliederung und betonen Sie die Bedeutung der Inklusivität.
2. Gruppenaktivität (40 Minuten): Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein. Jede Gruppe entwirft eine digitale Eingliederungsstrategie mit den folgenden Schritten:
 - Definieren Sie das Zielpublikum und seine spezifischen Bedürfnisse.
 - Wählen Sie die geeignete(n) digitale(n) Plattform(en) und Werkzeuge.
 - Entwickeln Sie einen detaillierten Plan für Inhalte, Schulungen und Aktivitäten zur Einbindung der Gemeinschaft.
 - Entwicklung von Strategien zur Überwachung und Bewertung der Wirksamkeit der Eingliederungsbemühungen.

3. Präsentation (10 Minuten): Jede Gruppe stellt der größeren Gruppe ihre Strategie zur digitalen Eingliederung vor, gefolgt von einer kurzen Frage- und Antwortrunde.

Aktivität 5: Nachbereitung und Reflexion - "Zukünftiger Aktionsplan" (20 Minuten)

Zielsetzung: Reflexion der Aktivitäten, Diskussion der Erkenntnisse und Entwicklung eines persönlichen Aktionsplans.

Benötigte Materialien: Papier, Stifte.

Anweisungen:

1. Reflexionskreis (10 Minuten): Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis und teilen eine wichtige Erkenntnis aus der Sitzung mit. Ermuntern Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie das Gelernte in ihren Gemeinden anwenden können.
2. Aktionsplan (5 Minuten): Jeder Teilnehmer schreibt einen persönlichen Aktionsplan auf, in dem er darlegt, wie er die gewonnenen Erkenntnisse nutzen wird, um die digitale Integration in seiner Gemeinde zu fördern.
3. Feedback und Schlussbemerkungen (5 Minuten): Führen Sie eine kurze Feedbackrunde durch, in der die Teilnehmer mitteilen können, was ihnen gefallen hat und was verbessert werden könnte. Fassen Sie die wichtigsten diskutierten Punkte zusammen und danken Sie den Teilnehmern für ihr Engagement.

Modul 5 - Alternde Gesellschaft

Lektionsszenario: Anfänger

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Post-it, A3-Papiere, Tafel, Marker, Stifte , ausgedruckte Schablone der Werkzeuge
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ● generationenübergreifende Teamarbeit ● aktives Zuhören ● Einfühlungsvermögen ● Design-Thinking-Ansatz
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<ul style="list-style-type: none"> ● die Reflexion über das Thema der alternden Gesellschaft zwischen generationenübergreifenden Gruppen von Teilnehmern zu fördern ● Anregung zur Selbstreflexion über Bedürfnisse und Fähigkeiten und wie sie sich im Laufe der Zeit verändern können ● Einfühlungsvermögen und aktives Zuhören als Mittel zur Überwindung der Kluft zwischen den Generationen
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1- Lernen wir uns kennen:: Superkräfte, Achillesferse und Träume

Dauer: 30 Minuten

Ziele: Anregung der Selbstreflexion der Teilnehmer über sich selbst, Einführung in die Themen der

Schritt für Schritt:

- Geben Sie jedem Teilnehmer drei Post-its in drei verschiedenen Farben
- Bitten Sie sie, auf jedes Post-it zu schreiben:
 - **1 Superkraft:** eine Sache, in der sie sich besonders gut fühlen/ein Talent
 - **1 Achillesferse:** eine Schwachstelle, etwas, bei dem sie sich unsicher fühlen/eine Quelle von Stress/etwas, von dem sie glauben, dass sie mehr üben müssen
 - **1 Traum:** Bitten Sie sie, die Frage zu beantworten: "*Was wolltest du machen, als du aufgewachsen bist?*"

- Die Teilnehmer haben 10 Minuten Zeit, um die drei Post-it
- Jeder Teilnehmer stellt sich dem Rest der Gruppe anhand dieser drei Post-its vor.
Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Antworten ein wenig zu vertiefen, während sie sich der Gruppe vorstellen.
Jeder Teilnehmer hat 3 Minuten Zeit.

Aktivität 2- Bedarfsanalyse

Teil 1

Dauer: 30 Minuten

Ziele: Selbstreflexion über Bedürfnisse, aktives Zuhören, Verständnis für Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Bedürfnisse innerhalb der Gruppe

Schritt für Schritt:-

- Geben Sie jedem Teilnehmer 3 Post-it
- Bitten Sie sie, 2 Bedürfnisse aufzuschreiben, die sie zu haben glauben. Sie können sich auf ihr persönliches Leben beziehen und darauf, wie es mit wichtigen gesellschaftlichen Themen zusammenhängt - wie Arbeit, Bildung, Umwelt, Wirtschaft.
- Bitten Sie sie, das Post-it auf eine Tafel zu kleben.
- Beginnen Sie, die Post-its nach Ähnlichkeiten zu gruppieren.
- Beginnen Sie, die verschiedenen Bedürfnisgruppen laut vorzulesen und bitten Sie die Teilnehmer, aufzustehen, wenn sie hören, dass ihr Post-it vorgelesen wird.
- Erleichterung des gemeinsamen Nachdenkens über die Gemeinsamkeiten der Bedürfnisse.

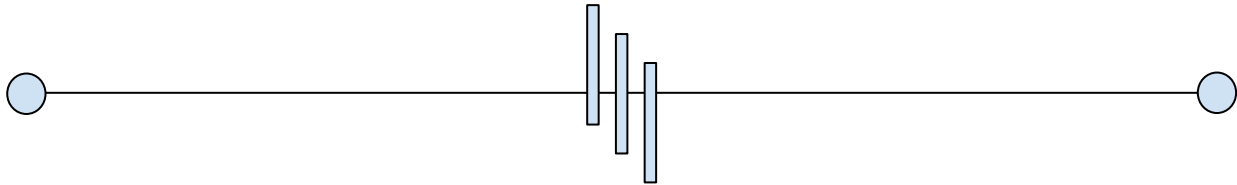
Teil 2

Dauer: 45 Minuten

Ziele: Bedarfsermittlung, Selbstreflexion über die Bedürfnisse, gemeinsame Reflexion über verschiedene Bedürfnisse: wie sich diese im Laufe der Zeit verändern und welche Faktoren sich verändern

Schritt für Schritt:

- Geben Sie jedem Teilnehmer ein Blatt Papier und bitten Sie ihn, ein ähnliches Schema wie dieses zu zeichnen:



Bitten Sie sie in Übereinstimmung mit Punkt A, drei Bedürfnisse aufzuschreiben, von denen sie glauben, dass sie sie in der Vergangenheit hatten.

Sie können sich auf ihr persönliches Leben beziehen und darauf, wie es mit wichtigen gesellschaftlichen Themen zusammenhängt - wie Arbeit, Bildung, Umwelt, Wirtschaft.

Bitten Sie sie, in Übereinstimmung mit Punkt B aufzuschreiben, wie dieses Bedürfnis erfüllt wurde und zu welcher aktuellen Situation es geführt hat.

Bitten Sie sie, in die Mitte der Linie den Wendepunkt/das Werkzeug/die Lösung zu schreiben, die sie gefunden haben, um von Punkt A nach Punkt B zu gelangen.

Beispiel. "Einen Job finden, der mit meinem Studium übereinstimmt" ---- Praktikum -- "Als Grafikdesigner arbeiten"

- Bitten Sie jeden Teilnehmer, seinen Zeitplan dem Rest der Gruppe vorzustellen.

Aktivität 3- User Journey Erfahrung

Dauer: 1 Stunde

Ziele: Reflexion über verschiedene Arten der Erfahrung von Dienstleistungen/Produkten, Reflexion über die praktische Anwendung der Bedarfsanalyse, Verbesserung des aktiven Zuhörens und der Empathie

Schritt für Schritt:

- Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein (Jugendgruppen/Seniorengruppen; jede Gruppe sollte mindestens 3 Teilnehmer umfassen)
- Wählen Sie eines der Bedürfnisse aus, die in Teil 1 von Aktivität 2 ermittelt wurden.
1 Gruppe von Jugendlichen und 1 Gruppe von Senioren arbeitet an demselben Bedürfnis. Wenn es mehr als 2 Gruppen gibt, wählen Sie mehr Bedürfnisse (1 Bedürfnis x 2 Gruppen)
- Geben Sie jeder Gruppe eine "User Journey Map" und bitten Sie sie, diese mit Blick auf das zugewiesene Bedürfnis auszufüllen. Ausgehend von dem Bedürfnis müssen sie sich die verschiedenen Schritte vorstellen, die zur Erfüllung dieses Bedürfnisses führen können.
- Jede Gruppe hat 5 Minuten Zeit, um die Karte den anderen Gruppen zu präsentieren.

Bewertung und Rückmeldungen

Mögen & Wünschen

Bitte Sie die Teilnehmer, ein "Gefällt mir" zu hinterlassen - eine Sache, die ihnen an dem Workshop besonders gut gefallen hat, und einen "Wunsch" - etwas, das ihrer Meinung nach gefehlt hat und von dem sie sich wünschen, dass es in den Workshop aufgenommen/mehr berücksichtigt wird

Modul 5

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Post-it, A3-Papiere, Tafel, Marker, Stifte gedruckte Vorlage der Werkzeuge
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	(Zum Beispiel: Wissen über die Gesellschaft, Klimawandel, Soft Skills usw.)
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	(Nennen Sie drei Ziele, die die Teilnehmer am Ende jeder Lektion erreichen werden)
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1- Wir lernen uns kennen - Menschen-Bingo

Dauer: 30 Minuten

Ziele: einander auf aktive und unkonventionelle Weise begegnen, sich der Eigenschaften der Gruppen bewusst werden, Interaktion anregen

Die Menschen-Bingo-Karte besteht aus einem 5 x 5 Quadrat-Raster. Jedes Feld enthält menschliche Eigenschaften, Persönlichkeiten und Lebensfakten.

Tipp: Versuchen Sie, an Merkmale/Fakten zu denken, die mit dem Thema/der Besonderheit der Gruppe zusammenhängen. In diesem Fall zum Beispiel die Tatsache, dass wir eine generationsübergreifende Gruppe sind

Sie können Ihre individuelle Human Bingo Card hier erstellen: <https://myfreebingocards.com/human-bingo/human-bingo/edit>

- Geben Sie jedem Teilnehmer eine menschliche Bingokarte und einen Stift
- Die Teilnehmer gehen herum und fragen sich gegenseitig, ob sie einem der Merkmale in der Box entsprechen. Wenn sie eines finden, schreiben sie den Namen der Person auf und fahren mit dem Rest der Gruppe fort (Namen auf mehreren Kästchen zählen nicht - diese Regel gilt nicht für Gruppen mit weniger als 10 Personen).
- Der Teilnehmer, der zuerst alle Kästchen gefüllt hat, gewinnt und erklärt das Spiel für beendet.

Aktivität 2 - Rollenspiel zum Einfühlungsgespräch

Dauer: 1H15

Ziele: aktives Zuhören, Selbstreflexion durch Empathie, Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Gruppe

Bevor Sie mit der Aktivität beginnen, besprechen Sie mit der Gruppe ein Thema von Interesse, das im Mittelpunkt des Interviews stehen wird. Das Thema kann ein Produkt, eine Dienstleistung oder ein Projekt sein. Es kann sehr spezifisch sein (z. B. der Gemeinschaftsgarten des örtlichen Parks) oder sehr allgemein (z. B. die Digitalisierung der öffentlichen Dienste).

- Aufteilung der Teilnehmer in Paare von 1 jungen Teilnehmer / 1 älteren Teilnehmer
- Geben Sie jedem Teilnehmer eine Empathie-Interview-Canva und bitten Sie ihn, sie mit der Antwort seines Paares zu füllen (30 Minuten).
- Nun stellt jeder Teilnehmer dem Rest der Gruppe die Person, die er interviewt hat, so vor, als wäre er diese Person.

Aktivität 3- In deinen Schuhen: User Journey umkehren

Dauer: 45 Minuten

Ziele: Projektion auf die "anderen" Bedürfnisse, Umsetzung der Mittel für aktives Zuhören, Umsetzung der Bedarfsanalyse in die Praxis

Ausgehend von den Erkenntnissen aus den Empathie-Interviews bitten Sie nun die Teilnehmer, die User Journey so zu gestalten, als wären sie die Person, die sie interviewt haben.

- Bitten Sie die Teilnehmer, die Vorlage für die User Journey auszufüllen und sich dem Thema (Produkt/Dienstleistung/Projekt, das vor den Interviews festgelegt wurde) so zu nähern, als wären sie die Person, die sie interviewt haben.
- Die Teilnehmer überprüfen nun die von ihrem Interviewpartner erstellte User Journey und diskutieren, ob sie sich durch diese repräsentiert fühlen bzw. welche Schritte sie anders gemacht hätten und welche richtig sind.

Beurteilung/ Bewertung

Fokusgruppe

Bitten Sie die Teilnehmer, in einer Gruppe über vier Hauptthemen zu diskutieren. Bitten Sie sie, ihre Antworten in drei Hauptbegriffen zusammenzufassen, die von der ganzen Gruppe geteilt werden.

- Was junge Menschen über ältere Teilnehmer gelernt haben
- Was ältere Teilnehmer über junge Teilnehmer gelernt haben
- Was uns an den Aktivitäten gefallen hat/was uns nicht gefällt.
- Welche Aktivität kann im Workshop hinzugefügt/vertieft werden?

Modul 5

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Post-it, A3-Papiere, Tafel, Marker, Stifte , ausgedruckte Schablone der Werkzeuge
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	(Zum Beispiel: Wissen über die Gesellschaft, Klimawandel, Soft Skills usw.)
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	(Nennen Sie drei Ziele, die die Teilnehmer am Ende jeder Lektion erreichen werden)
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Zur Erinnerung: Für das fortgeschrittene Unterrichtsszenario schlagen wir vor, die Gruppe an einem echten Projekt arbeiten zu lassen. Idealerweise sollte es sich um ein gemeinschaftliches/soziales Projekt handeln, das unter dem Gesichtspunkt der Generationenvielfalt neu überdacht werden muss.

Beschreibung der Lernaktivitäten

Dauer: 45 Minuten

Ziele: aktives Zuhören, Kartierung der Fähigkeiten der Gruppe, gegenseitiges Kennenlernen auf persönlicher und beruflicher Ebene

Aktivität 1 - Lernen wir uns kennen - Capacity Building Mapping

- Aufteilung der Teilnehmer in Paare von 1 jungen Teilnehmer / 1 älteren Teilnehmer
- Geben Sie jedem Teilnehmer eine Karte zum Kapazitätsaufbau und bitten Sie sie, sich gegenseitig zu interviewen und die Karte mit der Antwort ihres Paares zu füllen (30 Minuten).
- Schreiben Sie die Kategorien der Capacity Building Card auf eine Tafel.
- Bitten Sie nun jeden Teilnehmer, die Antworten des Paares zu den verschiedenen Kategorien auf einem Post-it zusammenzufassen und an die Tafel zu schreiben
- Erleichtern Sie die Reflexion über die Zuordnung der verschiedenen Fähigkeiten, Erwartungen, Ziele und Stressfaktoren der Gruppe, um sie für die Vielfalt der Persönlichkeiten und die nützlichen Fähigkeiten, die jeder in das Projekt einbringen kann, zu sensibilisieren.

Aktivität 2- Benutzer-Personas

Dauer: 45 Minuten

Ziele: Selbstdarstellung, Einschätzung der Bedürfnisse und Herausforderungen, Einfühlungsvermögen

Das **User Personas** Tool ist eine Darstellung eines typischen oder idealen Nutzers des zu entwickelnden Dienstes. Jede Persona ist mit einem Namen, einer Lebensgeschichte, Zielen und spezifischen Erfahrungen ausgestattet, die sie zu einem einzigartigen Individuum machen. Personas werden erstellt, um die Bedürfnisse, Motivationen, Wünsche und Herausforderungen der Nutzer besser zu verstehen.

- Teilen Sie die Teilnehmer in gemischte Gruppen ein. Bitten Sie sie, 2 User Personas zu erstellen, eine für jede "Generation" - mit Blick auf das Projekt, an dem sie gerade arbeiten.
- Jede Gruppe stellt ihre User Personas Canvas dem Rest der Gruppe vor.

Aktivität 3- Gemeinsame Basis: Vergleich der User Journey

Dauer: 1H30

Ziele: Umsetzung der Bedarfsanalyse in die Praxis, Selbstreflexion "in den Schuhen der anderen", Reflexion über Gemeinsamkeiten, Verständnis für die Bedürfnisse der anderen

- Bitten Sie die Gruppe, zwei User Journeys zu erstellen, eine für jede von ihnen erstellte User Persona.
- Sobald sie die beiden User Journeys erstellt haben, bitten Sie sie, eine dritte zu erstellen, in der sie eine gemeinsame Basis zwischen den jungen/älteren User Experience des Projekts finden.
- Jede Gruppe präsentiert die "Common Ground User Journey" dem Rest der Gruppe

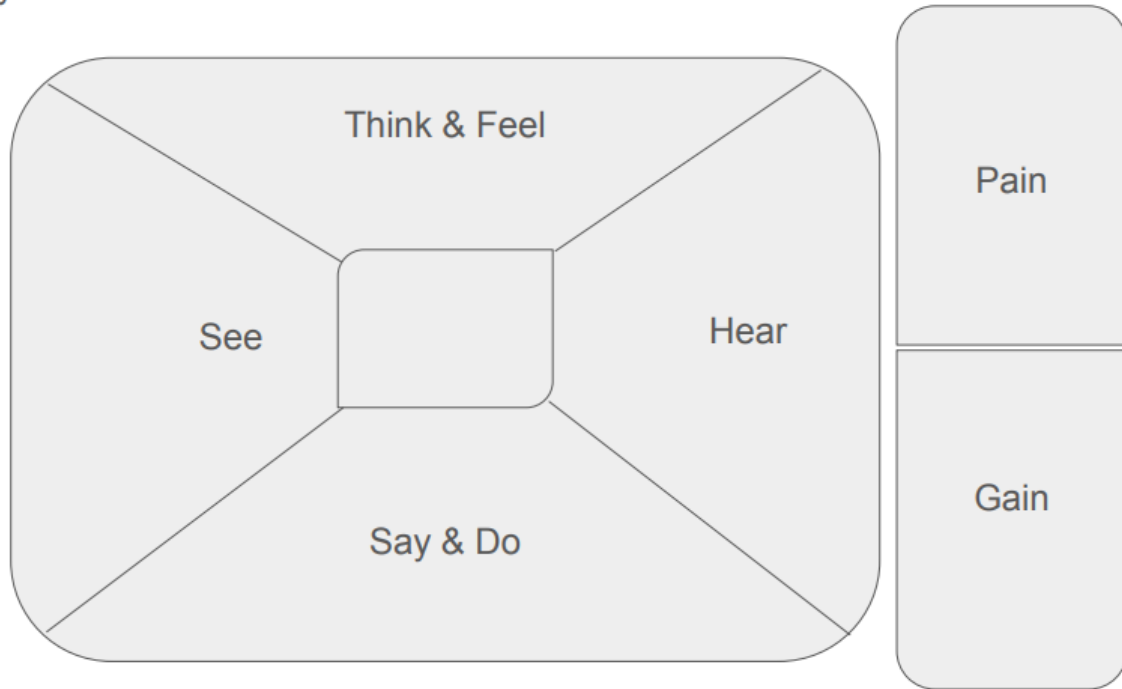
Beurteilung/ Bewertung

Rückblickend

Bitten Sie die Teilnehmer, alle Materialien, die während dieser Reise entstanden sind, zu sammeln und als Kunst-Retrospektive zu arrangieren, um der Öffentlichkeit den Prozess und die Überlegungen, die zur Schaffung einer generationenübergreifenden User Experience Journey geführt haben, zu zeigen.

Bitten Sie sie, an einer Tafel zu sammeln, was sie über die "andere Generation" gelernt haben und wie einige dieser Erkenntnisse ihnen bei ihren eigenen Erfahrungen helfen können.

Empathy Interview



Capacity Building Card

Who?
name, age, 1 thing he/she is passionate about

Hard Skills

Soft Skills

Stress Factors

Expectations about the project

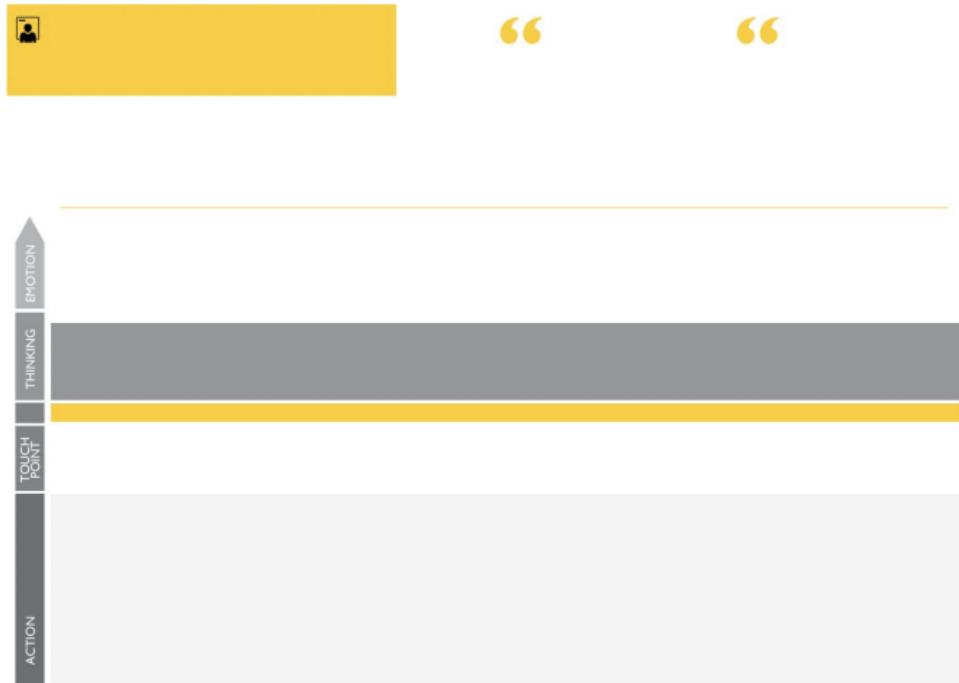
What I can bring

Goal: What I want to achieve in the project?

User Personas Canva

<p>Stakeholder</p> 	<p>What does he/she like?</p> 	<p>What does he/she hate?</p> 				
<p>Name</p> <p>Age</p> <p>Profession</p> <p>City</p> <p>Lifestyle</p> <p>Typical quote</p> <p>“</p> <p>”</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="656 480 1084 722"> <p>Needs</p> <p>What needs/challenges he/she has that we can address?</p> </td> <td data-bbox="1089 480 1521 722"> <p>Competences</p> <p>What skills and competences can he/she share to solve the challenge?</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="656 728 1084 961"> <p>Goals</p> <p>What goals/scopes he/she has that we can support?</p> </td> <td data-bbox="1089 728 1521 961"> <p>Resources</p> <p>What material and unmaterial resources can he/she share to solve the challenge?</p> </td> </tr> </table>		<p>Needs</p> <p>What needs/challenges he/she has that we can address?</p>	<p>Competences</p> <p>What skills and competences can he/she share to solve the challenge?</p>	<p>Goals</p> <p>What goals/scopes he/she has that we can support?</p>	<p>Resources</p> <p>What material and unmaterial resources can he/she share to solve the challenge?</p>
<p>Needs</p> <p>What needs/challenges he/she has that we can address?</p>	<p>Competences</p> <p>What skills and competences can he/she share to solve the challenge?</p>					
<p>Goals</p> <p>What goals/scopes he/she has that we can support?</p>	<p>Resources</p> <p>What material and unmaterial resources can he/she share to solve the challenge?</p>					

User Journey Experience Map



Modul 6 - SE und Klimawandel

Lektionsszenario: Anfänger

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">• Karten mit umweltfreundlichen Aktionen• Recycelte Materialien (z. B. Pappkartons, Plastikflaschen, alte Zeitschriften, Eierkartons, leere Dosen usw.)• Schere• Kleber oder Klebeband• Marker, Farben und anderes Bastelmaterial• Kleine Töpfe oder Behälter• Blumenerde• Saatgut oder Setzlinge (z. B. Kräuter, Blumen, Gemüse)• Gießkannen oder Sprühflaschen• Gartenhandschuhe (optional)• Etiketten oder Marker zum Beschriften von Töpfen• Schürzen oder alte Hemden zum Schutz der Kleidung• Tische oder Arbeitsstationen für die Bepflanzung• Laptop• Projektor
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<p>Fertigkeiten: Kommunikation, Teamarbeit, kritisches Denken, Problemlösung, Kreativität, Befolgung von Anweisungen, Selbstreflexion, Empathie, soziale Verantwortung und Initiative, Präsentationsfähigkeiten</p> <p>Lernergebnisse: Sozialwirtschaft (Definition und Unterschied zu traditionellen Unternehmen), umweltfreundliches Handeln, Auswirkungen des Klimawandels, Upcycling, Pflanzung und Pflanzenpflege, tägliches umweltfreundliches Handeln.</p>

Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<p>Erläuterung des Konzepts der sozialen Verantwortung und seiner Verbindung zur Umwelt. Am Ende der Stunde können die Kinder erklären, wie Unternehmen oder Einzelpersonen Entscheidungen treffen können, die sowohl den Menschen als auch dem Planeten zugute kommen.</p> <p>Aufzeigen von Möglichkeiten, einen nachhaltigeren Lebensstil zu führen. Durch verschiedene Aktivitäten lernen die Kinder, was sie in ihrem täglichen Leben tun können, um die Umweltbelastung zu verringern.</p> <p>Demonstration von Kreativität und Einfallsreichtum bei der Lösung von Umweltproblemen. Das Lernszenario ermutigt Kinder, kreativ zu denken und ihren Einfallsreichtum zu nutzen, um Lösungen für Umweltprobleme zu finden.</p>
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Workshop-Eröffnung: Öko-Scharade (15 Minuten)

Eco Charades ist eine lustige Abwandlung des klassischen Spiels, bei dem die Kinder statt Worten umweltfreundliche Handlungen vorspielen, die von ihren Mitspielern erraten werden müssen! Dies ist eine großartige Möglichkeit, den Lernstoff des Programms Sozialwirtschaft und Klimawandel auf lebendige und interaktive Weise zu vertiefen.

Materialien:

- Karten mit umweltfreundlichen

Aktionen Anleitung:

1. Teilen Sie die Kinder in zwei oder mehr Gruppen ein.
2. Ein Spieler aus jedem Team kommt nach vorne. Die Lehrkraft teilt jedem Spieler eine umweltfreundliche Aktionskarte aus (z. B. einen Baum pflanzen, Fahrrad fahren, das Licht ausschalten).
3. Der Spieler spielt leise die Handlung vor, die sein Team innerhalb eines bestimmten Zeitlimits (etwa 30 Sekunden sind ein guter Ausgangspunkt) erraten muss.
4. Ihre Teammitglieder rufen so lange, bis sie die richtige Antwort gefunden haben.
5. Das Team, das innerhalb des Zeitlimits richtig rät, erhält Punkte.

6. Nach jeder Runde kommt ein neuer Spieler aus jedem Team nach vorne, um eine neue Aktion auszuführen. Fahren Sie fort, bis alle Spieler an der Reihe waren oder bis 15 Minuten vergangen sind.

Wiederholung der wichtigsten Konzepte (40

Minuten) Materialien:

- Laptop
- Anweisung

gen für den

Projektor:

1. Geben Sie einen kurzen Überblick über die Konzepte der Sozialwirtschaft und des Klimawandels in einfacher Sprache und mit nachvollziehbaren Beispielen.
2. Leiten Sie eine Gruppendiskussion mit Fragen wie "Welche Unternehmen kennen Sie, die sich für die Menschen oder die Umwelt einsetzen?" und "Worin unterscheiden sich Ihrer Meinung nach soziale Unternehmen von normalen Unternehmen?"
3. Nutzen Sie interaktive Online-Quizze (15-20 Fragen) oder Apps, um Fakten und Auswirkungen des Klimawandels auf unterhaltsame und ansprechende Weise zu erkunden.

Upcycling-Workshop (60 Minuten)

Materialien:

- Recycelte Materialien (z. B. Pappkartons, Plastikflaschen, alte Zeitschriften, Eierkartons, leere Dosen usw.)
- Schere
- Kleber oder Klebeband
- Marker, Farben und anderes Bastelmaterial.

Anweisungen:

1. Teilen Sie die Kinder in kleine Gruppen von 3-4 Personen auf.
2. Zeigen Sie den Kindern die Sammlung von recycelten Materialien, die Sie gesammelt haben. Erklären Sie, dass Upcycling bedeutet, dass wir alte oder ungewollte Dinge in etwas Neues und Nützliches verwandeln!
3. Fordern Sie jede Gruppe auf, gemeinsam etwas Nützliches oder Künstlerisches aus den bereitgestellten Recyclingmaterialien herzustellen. Beispiele für Projekte sind:
 - Vogelfutterhäuschen aus Plastikflaschen
 - Bleistifthalter aus Blechdosen

- Bilderrahmen oder Wandkunst aus Pappkartons
 - Dekorative Körbe aus Zeitschriftenseiten
 - Instrumente oder Kostüme aus verschiedenen recycelten Materialien spielen
 - Käfer Hotels
4. Fördern Sie die Zusammenarbeit und kreative Problemlösung innerhalb der Gruppen. Lassen Sie sie Ideen sammeln, Entwürfe skizzieren und sich gegenseitig helfen.
 5. Wenn die Zeit abgelaufen ist, darf jede Gruppe ihre erstaunlichen Upcycling-Kreationen dem Rest der Klasse präsentieren!

Pflanzparty! (45 Minuten)

Materialien:

- Kleine Töpfe oder Behälter
- Blumenerde
- Saatgut oder Setzlinge (z. B. Kräuter, Blumen, Gemüse)
- Gießkannen oder Sprühflaschen
- Gartenhandschuhe (optional)
- Etiketten oder Marker zum Beschriften von Töpfen
- Schürzen oder alte Hemden zum Schutz der Kleidung
- Tische oder Arbeitsstationen für die

Bepflanzung Anweisungen:

1. Einführung
 - Rufen Sie die Kinder zusammen und erklären Sie ihnen, dass sie heute ihre eigenen Pflanzen in Töpfe pflanzen werden.
 - Betonen Sie die Bedeutung von Pflanzen für die Umwelt und wie die Pflege von Pflanzen einen positiven Einfluss auf unseren Planeten haben kann.
2. Demonstration der Bepflanzung
 - Führen Sie eine kurze Demonstration durch, wie man Samen oder Setzlinge in Töpfe pflanzt.
 - Zeigen Sie ihnen, wie man die Töpfe mit Erde füllt, ein Loch für die Samen oder Setzlinge macht, sie vorsichtig in die Erde setzt und mit einer dünnen Schicht Erde bedeckt.
3. Praktische Anpflanzung
 - Teilen Sie die Kinder in kleine Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe einen Arbeitsplatz mit den erforderlichen Materialien zu.

- Leiten Sie die Kinder an, wenn sie ihre ausgewählten Samen oder Setzlinge in die Töpfe pflanzen, und ermutigen Sie sie, zusammenzuarbeiten und sich abzuwechseln.
 - Helfen Sie ihnen und beantworten Sie alle Fragen, die sie zum Pflanzen oder zur Pflege von Pflanzen haben.
4. Personalisierung von Topfetiketten
- Geben Sie den Kindern nach dem Bepflanzen Etiketten oder Stifte, damit sie ihre Töpfe individuell gestalten können.
 - Ermutigen Sie sie, den Namen der Pflanze, die sie gepflanzt haben, aufzuschreiben oder die Etiketten mit Zeichnungen oder Aufklebern zu verzieren.
5. Pflege von Pflanzen
- Besprechen Sie kurz, wie wichtig es ist, ihre Pflanzen regelmäßig zu gießen und zu pflegen.
 - Zeigen Sie ihnen, wie sie ihre Pflanzen vorsichtig mit Gießkannen oder Sprühflaschen gießen können, und erinnern Sie sie daran, ihre Töpfe an einen sonnigen Platz zu stellen.

Selbstreflexion (10 Minuten)

Stellen Sie den Kindern Fragen, um sie zum Nachdenken über das Gelernte anzuregen:

- Was war heute Ihre Lieblingsbeschäftigung?
- Was haben Sie über Sozialwirtschaft und Klimawandel gelernt?
- Hat Sie etwas überrascht?
- Was können Sie in Ihrem täglichen Leben tun, um umweltfreundlicher zu werden?

Auswertung der Aktivität (10 Minuten)

Die Lehrkraft nennt die folgenden Aspekte der Aktivität und jedes Kind bewertet, was es davon hält, von 1 bis 3.

1. Öko-Scharaden
2. Upcycling-Workshop
3. Pflanzungsparty!
4. Das Verhalten der Klasse
5. Der Lehrer

Nach jedem Aspekt kann die Lehrkraft einige Kinder (insbesondere diejenigen, die eine niedrigere Punktzahl vergeben haben) nach ihrer Meinung fragen und begründen, warum sie diese Punktzahl vergeben haben.

Modul 6

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">● Liste der zu findenden umweltfreundlichen Gegenstände oder Maßnahmen (z. B. wiederverwertbare Materialien, energiesparende Geräte, nachhaltige Praktiken)● Klemmbretter● Stifte oder Bleistifte● Preis für das Siegerteam● Laptop● Projektor● Whiteboard● Marker/Stifte● Smartphones/Tablets (mit Videoaufnahmefunktion)
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<p>Soft Skills: Kommunikation, Teamarbeit, kritisches Denken, Problemlösung, Kreativität, Befolgung von Anweisungen, Selbstreflexion, Forschung, Führung, Entscheidungsfindung, Zeitmanagement, Empathie, soziale Verantwortung und Initiative</p> <p>Lernergebnisse: Sozialwirtschaft (Definition und Unterschied zu traditionellen Unternehmen), umweltfreundliche Maßnahmen, Auswirkungen des Klimawandels, Upcycling.</p>
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<p>Erläuterung des Konzepts der sozialen Verantwortung und seiner Verbindung zur Umwelt. Am Ende der Stunde können die Kinder erklären, wie Unternehmen oder Einzelpersonen Entscheidungen treffen können, die sowohl den Menschen als auch dem Planeten zugute kommen.</p> <p>Aufzeigen von Möglichkeiten, einen nachhaltigeren Lebensstil zu führen. Durch verschiedene Aktivitäten lernen die Kinder, was sie in ihrem täglichen Leben tun können, um die Umweltbelastung zu verringern.</p>

	Demonstration von Kreativität und Einfallsreichtum bei der Lösung von Umweltproblemen. Das Lernszenario ermutigt Kinder, kreativ zu denken und ihren Einfallsreichtum zu nutzen um Lösungen für Umweltprobleme zu finden.
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Workshop-Eröffnung: Öko-Schnitzeljagd (30 Minuten)

Materialien:

- Liste der zu findenden umweltfreundlichen Gegenstände oder Maßnahmen (z. B. wiederverwertbare Materialien, energiesparende Geräte, nachhaltige Praktiken)
- Klemmbretter
- Stifte oder Bleistifte
- Preis für das Siegerteam

Anweisungen:

1. Teilen Sie die Kinder in kleine Teams ein.
2. Geben Sie jedem Team eine Liste mit umweltfreundlichen Gegenständen oder Aktionen, die es in einem bestimmten Gebiet (z. B. Schulgelände, örtlicher Park) finden soll.
3. Legen Sie ein Zeitlimit für die Schnitzeljagd fest (etwa 20 Minuten).
4. Die Teams müssen zusammenarbeiten, um jeden Punkt oder jede Maßnahme auf ihrer Liste zu finden und zu dokumentieren.
5. Das Team, das innerhalb des Zeitlimits die meisten Gegenstände findet oder die meisten Aktionen durchführt, gewinnt einen Preis.
6. Versammeln Sie die Teams nach der Schnitzeljagd, um ihre Ergebnisse zu besprechen und alle neuen umweltfreundlichen Praktiken, die sie entdeckt haben, mitzuteilen.

Wiederholung der wichtigsten Konzepte (15

Minuten) Materialien:

- Laptop
- Anweisun

gen für den

Projektor:

1. Geben Sie einen kurzen Überblick über die Konzepte der Sozialwirtschaft und des Klimawandels in einfacher Sprache und mit nachvollziehbaren Beispielen.
2. Leiten Sie eine Gruppendiskussion mit Fragen wie "Welche Unternehmen kennen Sie, die sich für die Menschen oder die Umwelt einsetzen?" und "Worin unterscheiden sich Ihrer Meinung nach soziale Unternehmen von normalen Unternehmen?"

Filmemachen für den Klimaschutz (120 Minuten)

Materialien:

- Whiteboard oder Projektor
- Marker/Stifte
- Smartphones/Tablets (mit Videoaufnahmefunktion)

Anweisungen:

1. Brainstorming und Recherche (45 Minuten):
 - Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein.
 - Führen Sie ein kurzes Brainstorming auf einer Tafel oder einer projizierten Leinwand durch. Fragen Sie: "Auf welche Weise wirkt sich der Klimawandel auf verschiedene Gemeinschaften aus?" Ermuntern Sie zu einem Schnellfeuer, bei dem alle Ideen aufgelistet werden.
 - Lassen Sie jede Gruppe auf der Grundlage der in einem Brainstorming zusammengetragenen Ideen einen bestimmten Aspekt des Klimawandels und dessen Auswirkungen auf eine bestimmte Gemeinde auswählen. Leiten Sie die SchülerInnen dazu an, ihre Handys/Tablets zu benutzen, um dieses Thema online oder aus vorbereiteten Quellen zu recherchieren.
2. Drehbuchschreiben und Storyboarding (45 Minuten):
 - Die Schüler schreiben in ihren Gruppen ein kurzes Skript. Ermuntern Sie sie, darüber nachzudenken:
 - Wen versuchen sie zu erreichen (z. B. ihre Generation, die lokale Gemeinschaft)?
 - Was soll den Zuschauern vor allem in Erinnerung bleiben (z. B. dass der steigende Meeresspiegel die Küstengemeinden bedroht)?
 - Konzentrieren Sie sich auf eine klare Botschaft, die durch einen einprägsamen Slogan, eine kurze Erzählung oder eindrucksvolles Bildmaterial vermittelt wird.
 - Storyboarding (optional): Lassen Sie die Gruppen ein einfaches Storyboard auf Papier erstellen, in dem sie die Schlüsselszenen skizzieren, die sie für ihren Film drehen wollen.
3. Dreharbeiten und Produktion (45 Minuten):
 - Die Schüler verwenden ihre Smartphones/Tablets, um ihren Film auf der Grundlage ihres Drehbuchs und Storyboards zu filmen. Fördern Sie den kreativen Umgang mit der Umgebung, verfügbaren Requisiten (Kleidung, Schilder) und kurzen Einstellungen.

4. Austausch und Diskussion (30 Minuten):

- Lassen Sie jede Gruppe ihren Film vor der Klasse präsentieren. Ermuntern Sie sie, ihr gewähltes Thema und die Botschaft, die sie vermitteln wollen, kurz zu erläutern.
- Leiten Sie eine Klassendiskussion über die verschiedenen Filme ein. Diskutieren Sie die Bedeutung kollektiven Handelns, mögliche Lösungen und Möglichkeiten, sich zu engagieren.

Selbstreflexion (10 Minuten)

Stellen Sie den Kindern Fragen, um sie zum Nachdenken über das Gelernte anzuregen:

- Was war heute Ihre Lieblingsbeschäftigung?
- Was haben Sie über Sozialwirtschaft und Klimawandel gelernt?
- Hat Sie etwas überrascht?
- Was können Sie in Ihrem täglichen Leben tun, um umweltfreundlicher zu werden?

Auswertung der Aktivität (5 Minuten)

Die Lehrkraft nennt die folgenden Aspekte der Aktivität und jedes Kind bewertet, was es davon hält, von 1 bis 3.

1. Öko-Schnitzeljagd
2. Filmmachen für den Klimaschutz
3. Das Verhalten der Klasse
4. Der Lehrer

Nach jedem Aspekt kann die Lehrkraft einige Kinder (insbesondere diejenigen, die eine niedrigere Punktzahl vergeben haben) nach ihrer Meinung fragen und begründen, warum sie diese Punktzahl vergeben haben.

Modul 6

Lektionsszenario: Fortgeschrittene

Zeitplan (Minuten)	180 Minuten
Erforderliche Materialien/Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none">● Whiteboard oder Projektor● Marker oder Stifte● Große Papierbögen (Flipchartpapier oder Bastelpapier)● Marker, Buntstifte, Farbstifte (für die Gestaltung des Logos)● Optional: Zeitschriften, Zeitungen (für Collage-Elemente im Logodesign)● Zeitschaltuhr● Haftnotizen● Baupapier (verschiedene Farben)● Schere● Klebestifte● Fakultativ: Internetzugang für Recherchen (zu bestimmten Materialien)
Entwickelte Kenntnisse und Fertigkeiten	<p>Soft Skills: Kommunikation, Teamarbeit, Kreativität, Problemlösung, kritisches Denken, Forschung, Führungsqualitäten, öffentliches Reden, Entscheidungsfindung, Zeitmanagement, Einfühlungsvermögen, soziale Verantwortung und Initiative.</p> <p>Lernergebnisse: Sozialwirtschaft (Definition und Unterschied zu traditionellen Unternehmen), umweltfreundliches Handeln, Auswirkungen des Klimawandels, Unternehmertum.</p>
Lektionsszenario: Umfang/Ziel	<p>Erläuterung des Konzepts der sozialen Verantwortung und seiner Verbindung zur Umwelt. Am Ende der Stunde können die Kinder erklären, wie Unternehmen oder Einzelpersonen Entscheidungen treffen können, die sowohl den Menschen als auch dem Planeten zugute kommen.</p> <p>Aufzeigen von Möglichkeiten für einen nachhaltigeren Lebensstil. Durch verschiedene Aktivitäten lernen die Kinder, was sie in ihrem täglichen Leben tun können, um ihre Umweltbelastung zu verringern.</p>

	<p>Auswirkungen auf die Umwelt.</p> <p>Demonstration von Kreativität und Einfallsreichtum bei der Lösung von Umweltproblemen. Das Lernszenario ermutigt Kinder, kreativ zu denken und ihren Einfallsreichtum zu nutzen, um Lösungen für Umweltprobleme zu finden.</p>
Gesamtdauer der Unterrichtsstunde	3 Stunden

Beschreibung der Lernaktivitäten

Workshop-Eröffnung: Zwei Wahrheiten und eine Öko-Lüge (15

Minuten) Anweisungen

1. Wir stellen das Spiel "Zwei Wahrheiten und eine Öko-Lüge" vor.
2. Erklären Sie, dass sich jeder Schüler drei Aussagen über sich selbst ausdenken soll: zwei, die wahr sind, und eine, die eine Lüge ist, sich aber auf die Umwelt bezieht.
3. Die Lüge sollte glaubhaft sein und sich auf Handlungen, Verhaltensweisen oder Interessen der Umwelt beziehen.
4. Geben Sie den Schülern ein paar Minuten Zeit, um ihre Aussagen zu formulieren.
5. Wenn sie fertig sind, können die Schüler abwechselnd ihre drei Aussagen vor der Klasse präsentieren.
6. Nachdem jeder Schüler erzählt hat, versucht die Klasse zu erraten, welche Aussage die Lüge ist.

Öko-Innovatoren Profi! (150 Minuten)

Aufruf an alle Öko-Krieger! Bei diesem Wettbewerb sind die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, ihre Kreativität und ihren Geschäftssinn einzusetzen, um ein soziales Unternehmen zu entwickeln, das sich mit Umweltfragen befasst.

Materialien:

- Whiteboard oder Projektor
- Marker oder Stifte
- Große Papierbögen (Flipchartpapier oder Bastelpapier)
- Marker, Buntstifte, Farbstifte (für die Gestaltung des Logos)
- Optional: Zeitschriften, Zeitungen (für Collage-Elemente im Logodesign)
- Zeitschaltuhr
- Haftnotizen
- Baupapier (verschiedene Farben)

- Schere
- Klebestifte
- Optional: Internetzugang für Recherchen (zu bestimmten

Materialien) Anleitung

1. Bilden Sie Ihr grünes Team (5 Minuten): Wir beginnen mit der Bildung von Teams aus 4-5 Umweltchampions.
2. Recherchieren und wählen Sie Ihren Auftrag (45 Minuten):
 - Ermutigen Sie die Schüler, im Internet oder in Lehrbüchern nach kritischen Umweltproblemen zu suchen. Sie können auch über Probleme in ihrer eigenen Gemeinde nachdenken.
 - Die Schülerinnen und Schüler diskutieren ihre Recherchen und stimmen darüber ab, welches Umweltthema ihr Team angehen wird.
 - Die Schüler entscheiden, wem ihr soziales Unternehmen am meisten zugute kommt.
3. Brainstorming (40 Minuten):
 - Die Jugendlichen machen ein Brainstorming über das Herzstück ihres Sozialunternehmens: Welches Produkt oder welche Dienstleistung werden sie anbieten? Wie wird es das gewählte Umweltproblem direkt angehen?
 - Wie werden sie die Nachricht über ihr erstaunliches Unternehmen verbreiten? Regen Sie eine Diskussion über Marketingstrategien an, um die Aufmerksamkeit der Zielgruppe zu gewinnen.
 - Es ist an der Zeit, ihr soziales Unternehmen finanziell tragfähig zu machen! Wie werden sie ihr Produkt/ihre Dienstleistung bepreisen? Wer sind ihre potenziellen Partner?
4. Vorbereitung der Unternehmenspräsentation (30 Minuten): Jedes Team bereitet eine Präsentation vor, um dem Rest der Klasse seine Unternehmensidee vorzustellen. Sie können einen einfachen Prototyp ihres Produkts oder ihrer Dienstleistung bauen. Dabei kann es sich um ein physisches Modell, eine Attrappe einer Website oder ein Skript zur Demonstration einer Dienstleistung handeln.
5. Pitch Perfect Präsentationen (45 Minuten):

Jedes Team hat 5-7 Minuten Zeit, um sein soziales Unternehmen vor der Klasse zu präsentieren. Achten Sie darauf, dass Sie dies tun:

- Das Umweltproblem, das sie angehen.
- Ihr Zielpublikum.
- Ihr Produkt/Dienstleistung und sein Prototyp.
- Ihre Marketingstrategie und ihr Geschäftsmodell.
- Ihr Logo und ihre Markenidentität.

Denken Sie daran, dass eine klare Kommunikation und eine fesselnde Präsentation den Unterschied ausmachen können! Nach jeder Präsentation gibt es Zeit für Fragen aus der Klasse.

6. Abstimmen & Feiern (30 Minuten):

Es ist an der Zeit, das siegreiche Sozialunternehmen zu wählen! Jeder Schüler und jede Schülerin wird anonym für die Idee stimmen, die er/sie für die wirkungsvollste und am besten entwickelte hält. Der Gewinner wird bekannt gegeben

Selbstreflexion (10 Minuten)

Erleichterung der Reflexion über die verschiedenen Ideen und die Kraft des sozialen Unternehmertums zur Bewältigung von Umweltproblemen.

Auswertung der Aktivität (5 Minuten)

Die Lehrkraft nennt die folgenden Aspekte der Aktivität und jedes Kind bewertet, was es davon hält, von 1 bis 3.

1. Öko-Innovatoren Pro!
2. Das Verhalten der Klasse
3. Der Lehrer

Nach jedem Aspekt kann die Lehrkraft einige Kinder (insbesondere diejenigen, die eine niedrigere Punktzahl vergeben haben) nach ihrer Meinung fragen und begründen, warum sie diese Punktzahl vergeben haben.

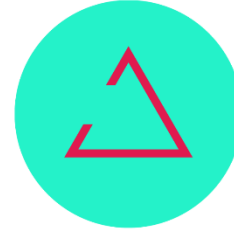


Co-funded by
the European Union



Better
Cooperate

Partners:



Comparative Research Network:



Funded by the EU. The views and opinions expressed are solely those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Executive Agency for Education and Culture (EACEA). Neither the European Union nor the EACEA is responsible for them.

Project number: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

