

The logo consists of the word "SLUSIK" in a white, rounded, sans-serif font. A small yellow dot is positioned above the letter 'i'. The text is centered within a dark blue circle.

SLUSIK

The background features a light blue area in the top left corner with a grid of green dots. A large, light green organic shape is on the right side. The main text is in blue.

**SERVICE LEARNING
UPSCALING SOCIAL
INCLUSION FOR KIDS**

TOOLKIT

University of Granada team: Jose L. Arco-Tirado; Francisco D. Fernandez-Martín; Miriam Hervás-Torres; Vicente Ballesteros Alarcón; Juan A. Serrano Jiménez

University of Limerick team: Tracey Gleeson; Patrick Ryan; Anne Warren-Perkinson

The University College of Teacher Education in Vienna team: Rolf Laven; Michaela Steed-Vamos; Seyda Subasi Singh

Matej Bel University team: Alžbeta Brozmanová Gregorová; Zuzana Heinzová

Faculty of Humanities and Social Sciences of University of Rijeka team: Bojana Culum

Centre for European Volunteering - CEV team: Gabriella Civico; Kristijan Gjorgjieski

Out of the Box International team: Antonis Polydorou; Marko Paunovic

Graphic Design & Layout: Holly Draper

Publisher: Centre for European Volunteering - CEV, 2022 Brussels

Service Learning Upscaling Social Inclusion for Kids - SLUSIK

Project number: 621448-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



INHALTSÜBERSICHT

Über dieses Toolkit -----	1	Anhang 1: Unterrichtspläne im PLACE-Modell -----	27	
Einführung in das Service-Learning -----	1	Prepare -----	28	
Die PLACE-Modell Beschreibung -----	3	Link-----	29	
Nicht-formales Lernen -----	5	Action-----	32	
Die 5 Phasen des PLACE-Modells -----	7	Celebrate-----	38	
Hauptakteure im PLACE-Modell-----	8	Effect-----	41	
SchülerInnen der Sekundarstufe -----	8	Anhang 2: Vorgeschlagene Instrumente für die Umsetzung des PLACE-	Modells -----	43
Lehrende der weiterführenden Schule -----	9	Prepare -----	44	
Partner in der Gemeinschaft (Community Partner)-----	10	Link-----	53	
Vorbilder (Role Model)-----	11	Action-----	59	
PLACE-Modell Koordination-----	12	Celebrate-----	67	
Umsetzung des PLACE-Modells -----	13	Effect -----	69	
Vorbereitung (Prepare)-----	13	Auswertung der SL-Erfahrung-----	71	
Von der Lehrkraft zu erledigende Aufgaben-----	15	Anhang 3: Beispiele für Service-Learning-Projekte -----	77	
Erwartete Resultate -----	16	Anhang 4: Ausbildung von Rollenmodellen und Qualitätsmaßstäbe --	87	
Link -----	17	Anwerbung -----	88	
Von der Lehrkraft durchzuführende Aufgaben-----	17	Überprüfung -----	90	
Erwartete Resultate -----	18	Ausbildung-----	91	
Aktion -----	19	Zusammenstellung und Einleitung -----	93	
Von der Lehrkraft zu erledigende Aufgaben-----	19	Begleitung und Unterstützung -----	95	
Erwartete Resultate -----	22	Abschluss -----	97	
Zelebrieren (Celebrate)-----	23	Anhang 5: Erklärung des PLACE-Modell - Herausforderungen und	Antworten -----	99
Von der Lehrkraft durchzuführende Aufgaben-----	23	Anhang 6: "Ist meine Schule bereit?" Checklist -----	101	
Erwartete Resultate -----	23	Anhang 7: Liste der sozialen und staatsbürgerlichen Kompetenzen -	103	
Auswirkung -----	24	Anhang 8: Bewertungsinstrument für GemeinschaftspartnerInnen -	108	
Von der Lehrkraft durchzuführende Aufgaben -----	24	Anhang 9: Methoden zur Bewertung von SchülerInnenleistungen durch	Service Learning -----	110
Erwartete Resultate -----	26	Anhang 10: Glossar -----	113	

ÜBER DIESES TOOLKIT

Dieser Leitfaden dient dazu, die Lernmethode „Lernen durch Engagement“ („Service Learning“ – nachstehend abgekürzt mit SL) vermehrt in den Lehrplan von Lehrpersonen der Sekundarstufe einzubringen und die Lehrkräfte auf diesem Weg begleitend zu unterstützen.

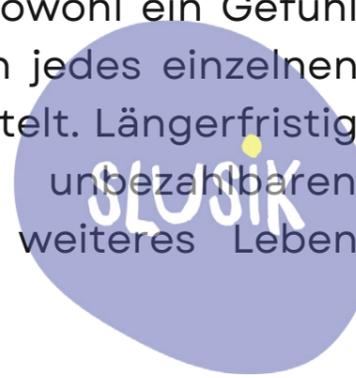
EINFÜHRUNG ZUR SERVICE LEARNING LERNMETHODE

Unter SL versteht man eine Lehr- und Lernstrategie, bei der sinnvolle Gemeinschaftsarbeit in Form von freiwilligem Engagement mit Denk- und Bildungsarbeit verschmilzt. Dabei wird SchülerInnen die Möglichkeit gegeben, sich für ihre örtliche Gemeinschaft einzusetzen, indem z.B. umweltbedingte und soziale Themen praxisbezogen ins wirkliche Leben eingebunden werden.

Auf diesem Weg wird sowohl ein Wertesystem aufgebaut als auch die soziale Eingliederung gefördert. Durch die enge Zusammenarbeit mit NGOs und ihren Mitmenschen entwickeln die SchülerInnen soziale und gemeinschaftliche Kompetenz und sammeln wertvolle Erfahrungen fürs Leben. Das Gefühl, etwas Gutes zu tun, Teil eines großen Ganzen zu sein und die Freude darüber, etwas bewegt zu haben, begleitet sie dabei.

Das dem Service Learning zugrundeliegende PLACE Konzept umfasst folgende Hauptaspekte:

- SL bietet die Möglichkeit zu einer im Vorhinein geplanten SchülerInnenenerfahrung, die auf spezifische Bedürfnisse der Gemeinschaft eingeht. Durch diesen neuartigen Problemlösungsansatz wird die Entwicklung eines progressiven Solidaritätskonzepts gefördert.
- In allen Projektphasen wird besonderes Augenmerk auf das aktive Mitwirken der SchülerInnen gelegt. Indem die SchülerInnen Eigenverantwortung übernehmen, sind sie direkt an der Umsetzung des Projekts beteiligt. Dabei wird Raum für metakognitive Prozesse und nicht-formale bzw. informelle Lernmethoden geschaffen.
- SL wird bewusst in den Lehrplan eingebunden. Dabei besteht ein klarer Zusammenhang zwischen dem Engagement der SchülerInnen und dem jeweiligen Bildungsziel und -inhalt. Die Methode kann sowohl in einem einzelnen Unterrichtsfach zum Einsatz kommen als auch fächerübergreifend unter Einbezug unterschiedlicher Lehrkräfte angewendet werden.
- Die SL Projektphasen unterliegen einer zeitlichen Abfolge, was SchülerInnen die Möglichkeit gibt, über ihre Lernerfahrung nachzudenken. Durch das Reflektieren erlangen die SchülerInnen ein tieferes Verständnis für das Konzept und können theoretische Inhalte im Zuge ihres Engagements direkt in Praxiswissen umwandeln.
- Das Ziel von SL besteht darin, dass SchülerInnen ein Verantwortungsgefühl innerhalb der Gemeinschaft entwickeln. Durch dieses Miteinander wird sowohl ein Gefühl für die Rolle unserer Gemeinschaft als auch jedes einzelnen Mitglieds als Teil dieser Gemeinschaft vermittelt. Längerfristig bauen die SchülerInnen einen unbezahlbaren Erfahrungsschatz auf, der sie durch ihr weiteres Leben begleitet.



BESCHREIBUNG DES PLACE KONZEPTS

Das PLACE Konzept basiert darauf, SchülerInnen der Sekundarstufe den Erwerb sozialer und gemeinschaftlicher Kompetenz zu ermöglichen und ein besseres Verständnis für das Wertesystem und die Grundrechte zu erlangen. Die SchülerInnen lernen auf diesem Weg, durch formale und nicht-formale Lernmethoden lokale und globale Herausforderungen des Alltags zu meistern.

Im Großen und Ganzen entwickeln sie dabei ein ausgeprägteres Bewusstsein für Integration und dafür, wie viel ihr eigenes Engagement im direkten Umfeld ihrer Gemeinschaft bewirken kann.

Das PLACE Konzept dient in weiterer Folge als Verbindungsglied zwischen Schulen der Sekundarstufe und Universitäten bzw. Hochschulen. StudentInnen, die bereits im universitären Bereich mit SL arbeiten, setzen ein Beispiel und geben ihr Wissen, ihre Erfahrungen und ihren Enthusiasmus an die SchülerInnen weiter. Weitere Informationen sind Anhang 1 zu entnehmen.

Wie umfangreich sich die Umsetzung des PLACE Konzepts gestaltet, kann ortsabhängig variieren. Dabei können die verschiedensten Themenkreise behandelt (z.B. Umwelt oder soziale Gerechtigkeit) oder auf ein spezifisches lokales Bedürfnis eingegangen werden (z. B. Krisenresilienz).



(Oben) Die Grafik des PLACE-Modells zeigt, wie die einzelnen Stufen des Modells miteinander interagieren.

Weitere Informationen zu den Stufen des PLACE-Modells finden Sie auf Seite 7, und eine weitere Erläuterung der Herausforderungen, die das PLACE-Modell aufgreift, finden Sie Anhang 5.

Nicht-formales Lernen

NFL ist zweckorientiertes Lernen, das in den unterschiedlichsten Umfeldern und Situationen zum Einsatz kommt. Dabei spielen neben dem Ziel, Wissen anzueignen und weiterzugeben, auch andere Aktivitäten eine bedeutende Rolle. Die NFL zugrundeliegende Methodik ist mit dem SL Konzept kompatibel und bestens kombinierbar.

Die Hauptmerkmale von NFL lauten wie folgt:

- Ein ausgewogenes Zusammenwirken von kognitiven, affektiven und praktischen Lerndimensionen.
- Ein Zusammenspiel von individuellem und sozialem Lernen; partnerschaftliche, solidarische und symmetrieorientierte Lehr- und Lernbeziehungen.
- Auf die SchülerInnen ausgerichtetes Lernen, das zum Mitmachen animiert.
- Lebensbezogene Lerninhalte; erfahrungsorientiertes Lernen, das zum eigenen Ausprobieren anregt; interkultureller Austausch und zwischenmenschliche Begegnungen als Lerninstrumente.
- Im Vordergrund stehen die Weitergabe und Umsetzung demokratischer Werte und Kompetenzen.

Eine der Hauptmethoden von NFL ist das eigene Ausprobieren („Learning by Doing“). Dabei stehen die Bedürfnisse und individuellen Eigenschaften des Lernenden im Vordergrund. Weitere nicht-formale Lernmethoden sind beispielsweise Simulationsübungen, Spiele, Outdoor-Aktivitäten, Reflexion, Gesprächsrunden, Selbsteinschätzung und -evaluation, Rollenspiele etc.

Die folgenden NFL Aktivitäten dienen zur Unterstützung der Lehrkräfte bei der Umsetzung des PLACE Konzepts und helfen den SchülerInnen bei der Erreichung ihrer Ziele.



DIE 5 PHASEN DES PLACE KONZEPTS

Prepare (VORBEREITUNG):

An erster Stelle steht die Gestaltung und Planung der SL Erfahrung. Vorrangig geht es darum, die Frage zu klären, ob Sie und Ihre Schule dazu bereit sind, die SL Methode umzusetzen bzw. durch welche Vorbereitungsarbeit die notwendigen Rahmenbedingungen geschaffen werden können.

Link (VERBINDUNG)

In weiterer Folge geht es darum, die SchülerInnen sowohl miteinander, mit den mitwirkenden StudentInnen als auch mit ProjektpartnerInnen innerhalb der Gemeinschaft in Kontakt zu bringen. Außerdem gilt es, die passenden gemeinschaftlichen Bedürfnisse optimal auf die jeweiligen Lernziele der SchülerInnen abzustimmen.

Action (HANDLUNG):

Diese Phase setzt sich zum Ziel, Lernerfahrungen mit sozialen, kulturellen, politischen und ökologischen Gemeinschaften im wirklichen Leben zu sammeln. Hierbei gilt es für die SchülerInnen aktiv zu werden und zu zeigen, dass sie erlernte Inhalte im realen Leben und in ihrer Gemeinschaft umzusetzen wissen. Ein wesentlicher Bestandteil ist auch die Reflexion über die gesammelten Erfahrungen.

DIE 5 PHASEN DES PLACE KONZEPTS

Celebrate (ZELEBRIEREN):

Als nächsten Schritt feiern die SchülerInnen ihre Erfolge und präsentieren bei einem öffentlichen Event, was sie durch die Zusammenarbeit mit ihrer Gemeinschaft lernen und bewirken konnten. Dazu sind sowohl Freunde, Familien und Entscheidungsträger eingeladen als auch Gemeinschaften, die für soziale, kulturelle, politische und ökologische Themen aktiv sind.

Effect (EFFEKT):

In der Abschlussphase wurden die Ideen der SchülerInnen wirkungsvoll umgesetzt, und es wird der durch formelle und informelle Lernmethoden erzielte Gesamterfolg und das geleistete Engagement zum Wohle der Gemeinschaft betrachtet.

Hauptakteure im PLACE-Modell

(Konzept)

SchülerInnen der Sekundarstufe:

SchülerInnen sammeln SL Erfahrungen in realen Lebenssituationen durch ihr Engagement für soziale, kulturelle, politische oder ökologische Gemeinschaften. Auf diese Weise erfahren sie praxisnah formellen und informellen Lernerfolg und vertiefen ihre soziale und gemeinschaftliche Kompetenz. Sie werden dazu bestärkt, mit anderen Menschen zusammenzuarbeiten und dabei selbst aktiv zu werden. Dadurch lernen sie sowohl mehr über sich selbst als auch über ihre Gemeinschaft.

Warum mitwirken?

- Das Selbstvertrauen durch die Zusammenarbeit auf Augenhöhe mit Erwachsenen stärken.
- Die soziale Kompetenz steigern, beispielsweise in den Bereichen Kommunikation und Empathie.
- Ein besseres Verständnis für kulturelle Unterschiede und für die Arbeit innerhalb der Gemeinschaft erlangen.

Was zu tun ist:

- Durch lebensnahe Situationen interaktive Lernerfahrungen mit ProjektpartnerInnen sammeln.
- Reflexionsarbeit leisten – sowohl in Bezug auf die Lernerfahrung als auch auf die Wirkung des eigenen Engagements.
- Mit Lehrkräften, StudentInnen und ProjektpartnerInnen zusammenarbeiten und dabei eigenständig Projektinhalte planen.
- Durch beziehungsbildende Aktivitäten mit anderen Menschen unterschiedlichster Altersgruppen und Funktionen ein Gefühl für Respekt und gegenseitiges Verständnis entwickeln.
- Auch größere Zusammenhänge auf EU-weiter und internationaler Ebene erfassen und globalen Themen verstärkte Aufmerksamkeit schenken.
- Gedanken, Erfahrungen und Erfolge mit anderen teilen.

Hauptakteure im PLACE-Modell

(Konzept)

Lehrkräfte der Sekundarstufe:

Mit Hilfe des PLACE Konzepts geben die Lehrkräfte den SchülerInnen eine Lernerfahrung mit, die strukturiertes, formales Lernen mit informellem Lernen innerhalb der Gemeinschaft verbindet.

Anhand von aus dem Leben gegriffenen Situationen befassen sich die SchülerInnen aktiv mit sozialen Veränderungen, neuen Lernperspektiven und gemeinschaftlichem Denken.

Warum mitwirken?

- Durch praxisnahe Erfahrungen den Lehrplan bereichern und dabei die soziale und gemeinschaftliche Kompetenz der SchülerInnen vertiefen.
- Durch die interaktive Lernumgebung statt der klassischen LehrerInnenrolle eine weitgehend führende und unterstützende Rolle einnehmen.
- Das Engagement der SchülerInnen fördern und sie verstärkt zu eigenständigem Handeln ermutigen.
- Eine Verbindung zwischen der Schule und potenziellen ProjektpartnerInnen innerhalb der Gemeinschaft schaffen, die für beide Seiten eine Bereicherung darstellt.

Was zu tun ist:

- Mit dem/der PLACE KoordinatorIn in Verbindung stehen in Bezug auf die SL Projektplanung und die Zusammenarbeit mit ProjektpartnerInnen.
- Die Unterrichtsplanung für die SchülerInnen vorbereiten und Lernziele definieren.

Lehrkräfte der Sekundarstufe:

- Ein Zusammentreffen zum gegenseitigen Kennenlernen mit StudentInnen und ProjektpartnerInnen organisieren.
- Die Rahmenbedingungen für Aktivitäten, Evaluation und Reflexion festlegen.
- Die SchülerInnen bei der Projektentwicklung dabei unterstützen, die Bedürfnisse der ProjektpartnerInnen zu erfüllen.
- Den Austausch und das Einholen von Informationen aus unterschiedlichen Quellen fördern.
- Den SchülerInnen Wertschätzung für ihre Erfolge zeigen und diese Errungenschaften mit der Öffentlichkeit und den ProjektpartnerInnen teilen.

Soziale, kulturelle, politische oder ökologische Gemeinschaften:

Hierbei kann es sich um jede gemeinnützige Organisation handeln, die eine wertvolle SL Erfahrung in einem lebensnahen Kontext bereitstellen kann. Dabei stehen immer die Bedürfnisse der Gemeinschaft und der Erwerb von sozialer und gemeinschaftlicher Kompetenz der SchülerInnen im Vordergrund. Derartige Gemeinschaften, die für soziale, kulturelle, politische und ökologische Themen aktiv sind, werden nachstehend als „ProjektpartnerInnen“ bezeichnet.

Warum mitwirken?

- Einen wertvollen Beitrag zur Ausbildung der nächsten Generation von Führungskräften leisten.
- Die Aufmerksamkeit junger Menschen auf aktuelle Themen lenken, die ihre Gemeinschaft betreffen.
- Gemeinschaftliche Finanzierungsmöglichkeiten, Problemlösungen und projektspezifische Verbesserungen erwirken und sich dabei für die Gemeinschaft engagieren.

Was zu tun ist:

- Den SchülerInnen sowohl das Ziel und die Vision des Unternehmens als auch der jeweiligen Gemeinschaft und des betreffenden Umfelds vermitteln.
- Konkrete Tipps zum Ablauf des SL Projekts geben, Herausforderungen erörtern und aufkommende Fragen klären.
- Tatkräftige Unterstützung durch praxisorientierte (Ein)schulungen und projektbegleitende Betreuung leisten.
- Bei der Evaluation des SL Projekts mitwirken.

Role Model/StudentIn mit Vorbildwirkung von einer Hochschule oder Universität:

Besonders hilfreich bei der Umsetzung des PLACE Konzepts sind StudentInnen, die bereits Erfahrungen im Bereich SL sammeln konnten und die SchülerInnen auf diesem Weg mit Rat und Tat unterstützen. Diese Vorbildwirkung trägt maßgeblich zum Konzept des sozialen Wandels bei.

Warum mitwirken?

- Einen Beitrag zu einem richtungsweisenden Projekt für Jugendliche leisten und damit die Bereitschaft für freiwilliges Engagement fördern.
- Darin geschult werden, SchülerInnen bei der Umsetzung von SL Projekten zu betreuen.
- Lehrkräften, SchülerInnen und ProjektpartnerInnen tatkräftige Unterstützung leisten, um örtliche Herausforderungen zu meistern.
- Das eigene Wissen auf Projekte im Bereich soziale Integration anwenden – sowohl im direkten Umfeld als auch im Hinblick auf die soziale Eingliederung in der EU und ebenso auf Ziele für nachhaltige Entwicklung.

Role Model/StudentIn mit Vorbildwirkung von einer Hochschule oder Universität:

Was zu tun ist:

- Den eigenen Erfahrungsschatz und Enthusiasmus an die SchülerInnen weitergeben.
- Unterstützung in den Projektphasen leisten – vom Erstkontakt zu den ProjektpartnerInnen über die Entwicklung und Umsetzung des Projekts bis hin zur öffentlichen Präsentation der Lösung(en).
- Den SchülerInnen auf ihrem Weg aktiv zur Seite stehen und sie durch ihre persönliche SL Erfahrung begleiten.

KoordinatorIn des PLACE Konzepts:

Die Hauptaufgabe besteht darin, sicherzustellen, dass das SL Konzept in allen Projektphasen reibungslos von den Lehrkräften und den ProjektpartnerInnen abgewickelt wird. Der/die KoordinatorIn kann direkt von Seiten des Bildungsinstitutes oder von anderen örtlichen Interessensgemeinschaften kommen und ist stets bemüht, zukünftige Möglichkeiten der Zusammenarbeit zu eröffnen.

Warum mitwirken?

- Dazu beitragen, dass das PLACE Konzept erfolgreich und im Einklang mit den zugrundeliegenden SL Leitsätzen umgesetzt wird.
- SL Verbesserungen in Schulen erwirken – sowohl im projektspezifischen Bereich als auch auf zwischenmenschlicher Ebene. Unsicherheiten entgegenwirken und in beratender Funktion neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit erschließen.
- Die Zusammenarbeit, Qualität und Termineinhaltung optimieren und gleichzeitig die Flexibilität des Konzepts fördern. Dies betrifft den Projektumfang und etwaige Veränderungen sowohl vor Ort als auch auf europäischer Ebene.

- Erfahrungswerte und Erfolgsmethoden („Best Practices“) innerhalb der PLACE Community teilen, um Risiken zu minimieren.

Was zu tun ist:

- Sicherstellen, dass sämtliche Anforderungen des Lehrplans und juristischer Natur im jeweiligen örtlichen Umfeld erfüllt sind.
- Regelmäßige PLACE Zusammenkünfte koordinieren.
- Das PLACE Konzept interessierten Lehrkräften näherbringen und bei der anfänglichen Umsetzung in der Schule beratend und begleitend mitwirken.
- Beispiele für „Best Practice“ geben und die Zusammenarbeit mit ProjektpartnerInnen fördern.
- StudentInnen mit an Bord holen, die in ihrer Vorbildwirkung Lehrkräfte und SchülerInnen unterstützen.
- Die Schulen unter Berücksichtigung ihres strategischen Schwerpunkts bei der Auswahl möglicher SL Projekte beraten und etwaige Fragen der Lehrkräfte beantworten.
- (Ein)schulungen organisieren, sofern StudentInnen oder Lehrkräfte Unterstützung bei der Projektumsetzung benötigen.



UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

Eine detaillierte Beschreibung des PLACE Konzepts und der erforderlichen Handlungsschritte der Mitwirkenden sind Anhang 2 zu entnehmen. Dieser Abschnitt des Leitfadens führt Schritt für Schritt aus der Perspektive der Sekundarstufen-Lehrkraft durchs PLACE Konzept.



VORBEREITUNG

An erster Stelle stehen die Gestaltung und Planung der SL Erfahrung. Vorrangig geht es darum, die Frage zu klären, ob Sie und Ihre Schule dazu bereit sind, die SL Methode umzusetzen bzw. durch welche Vorbereitungsarbeit die notwendigen Rahmenbedingungen geschaffen werden können.

Bevor Sie das PLACE Konzept an Ihrer Schule umsetzen können, ist es von großer Wichtigkeit, einige Hauptpunkte abzuklären. Um erfolgreich durchstarten zu können, wird folgende Herangehensweise empfohlen:

- Der erste Schritt ist Ihre innere Überzeugung, dass die Umsetzung des PLACE Konzepts als moderne Lernmethode eine Bereicherung für alle Beteiligten darstellt (für Sie selbst, die Schule, die SchülerInnen und die Gemeinschaft).
- Wenden Sie sich an die Schulleitung, um das PLACE Konzept in Ihr Schulsystem einzubinden, an die Lehrkräfte, um es in deren Unterrichtsfach umzusetzen und an die Elternschaft, um die Vorteile für die SchülerInnen aufzuzeigen.
- Lassen Sie sich durch bereits umgesetzte SL Projekte inspirieren, und bauen Sie eine Zusammenarbeit mit einer Person, Institution oder Organisation auf, in der SL bereits erfolgreich zur Anwendung kommt.

Die Grundvoraussetzung für die erfolgreiche Umsetzung des PLACE Konzepts ist eine Atmosphäre, die alle Beteiligten dazu anregt, Hilfsbereitschaft und Interesse für ihr Umfeld zu zeigen. Dabei ist wichtig, dass das freiwillige Engagement der SchülerInnen in der Gemeinschaft gefördert und geschätzt wird.

Es ist nicht gesagt, dass ein derartiges Arbeitsklima von vornherein besteht, wobei dies durchaus zu einem der Ziele des PLACE Konzepts werden kann. Aufgrund von mangelnden Erfahrungswerten in diesem Bereich kann es unter Umständen schwierig sein, die Schulleitung, die Lehrkräfte und andere KollegInnen für dieses Projekt zu begeistern, was wiederum Auswirkungen auf die Motivation der SchülerInnen hat. Seien Sie darauf vorbereitet, dass nicht alle Beteiligten von Anfang an positiv reagieren werden.

Befassen Sie sich mit folgenden Fragen:

1. Welche Einstellung haben die Schulleitung, der Lehrkörper und die Eltern in Bezug auf freiwilliges Engagement der SchülerInnen innerhalb der Gemeinschaft? Gibt es dazu Erfahrungswerte?
2. Wodurch ist es möglich, die Schulleitung, andere Lehrkräfte und die SchülerInnen zu motivieren, bei diesem Projekt mitzuwirken?
3. Wie stehe ich selbst dem Thema SL gegenüber und wie viel Zeit kann bzw. möchte ich meinem Engagement widmen?

UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

VORBEREITUNG

Aufgaben der Lehrkraft:

1. Beschäftigen Sie sich mit der Frage, was die konkreten Bedürfnisse und Ziele im Zuge der Umsetzung des PLACE Konzepts an Ihrer Schule sind und welche positive Wirkung das SL Projekt mit sich bringen sollte.
2. Gehen Sie die „Ist meine Schule bereit für SL“ Checkliste in Anhang 3 durch.
3. Überlegen und entscheiden Sie, in welchem Unterrichtsfach das Konzept angewendet werden soll und ob dies in nur einem Gegenstand oder fächerübergreifend erfolgen soll.
4. Finden Sie andere Lehrkräfte, die Sie bei der SL Umsetzung unterstützen. Dies ist besonders von Vorteil, wenn mehrere Unterrichtsfächer in das Projekt einbezogen werden.
5. Fördern Sie die Zusammenarbeit zwischen Ihrer Schule und der Universität, von der die mitwirkenden StudentInnen kommen.
6. Entscheiden Sie, wer im Zuge dieses SL Projekts als PLACE KoordinatorIn fungieren soll.



7. Legen Sie fest, aus welchen sozialen und gemeinschaftlichen Kompetenzen das Lernziel bestehen soll (eine detaillierte Liste ist Anhang 4 zu entnehmen).

8. Als nächsten Schritt holen Sie die SchülerInnen und StudentInnen ins Boot, um gemeinsam die Themenauswahl zu treffen (z.B. Umwelt, Kultur, Armut).

9. Dann suchen Sie nach passenden ortsansässigen Organisationen für die Zusammenarbeit (bei dieser Auswahl kann Anhang 5 hilfreich sein).

10. Werden Sie Teil der PLACE Community und wenden Sie sich mit Ihren Fragen, Ideen und Bedenken im online Erfahrungsaustausch an Gleichgesinnte. <http://www.slusik.eu/registration-page/>

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

Die SchülerInnen entwickeln ein Verständnis für das SL Konzept und sind motiviert, mit ProjektpartnerInnen zusammenzuarbeiten. Sie definieren ihre persönlichen Lern- und Entwicklungsziele und setzen Regeln für die Teamarbeit fest.

1. Die Lehrkraft plant, ein Vermittler von Wissen zu werden, den SchülerInnen eine neue Lernerfahrung anzubieten, bei der sie die Möglichkeit erhalten, zu Mitgestaltern und Mitproduzenten von Wissen zu werden.
2. Vorbilder werden identifiziert und dann geschult, wie sie den Lehrenden am besten unterstützen und mit den SchülerInnen in Kontakt zu treten. (Für Anleitungen zur Ausbildung von Vorbildern und die Aufgaben von Vorbildern im PLACE Modell, siehe Anhänge 1, 2 und 4)
3. Die Unterrichtsinhalte werden entwickelt, um die SchülerInnen über verschiedene Aspekte ihres Gemeinschaftsprojekts zu informieren, sollte das Engagement mit Partnern und Vorbildern den SchülerInnen die Möglichkeit geben, die Lerninhalte intensiver zu nutzen, um den Lernstoff zu vertiefen.
4. Die SchülerInnen sind sich des Konzepts der SL bewusst und sind motiviert, mit Partnern aus der Gemeinschaft zu arbeiten.
5. Die SchülerInnen legen ihre persönlichen Lernziele fest.

UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

LINK



In weiterer Folge geht es darum, die SchülerInnen sowohl miteinander, mit den mitwirkenden StudentInnen als auch mit ProjektpartnerInnen innerhalb der Gemeinschaft in Kontakt zu bringen. Außerdem gilt es, die passenden gemeinschaftlichen Bedürfnisse optimal auf die jeweiligen Lernziele der SchülerInnen abzustimmen.

AUFGABEN DER LEHRKRAFT:AUFGABEN DER LEHRKRAFT:

- Übernehmen Sie eine führende Rolle, und fördern Sie mit Hilfe der StudentInnen die Zusammenarbeit mit ProjektpartnerInnen.
- Planen Sie Gruppendiskussionen zum Thema gemeinschaftliche Bedürfnisse, und geben Sie den SchülerInnen die Möglichkeit, sich durch diesen Gedankenaustausch gegenseitig zu bereichern.
- Helfen Sie den StudentInnen beim Erstkontakt mit den SchülerInnen, organisieren Sie ein Treffen zum gegenseitigen Kennenlernen, und stellen Sie die SchülerInnen neben den StudentInnen auch ProjektpartnerInnen vor.
- Unterstützen Sie die SchülerInnen dabei, ein Verständnis für die Bedarfsanalyse zu entwickeln und die Planung dafür zu erstellen.
- Stellen Sie sicher, dass der/die PLACE KoordinatorIn Vereinbarungen zwischen der Schule, Universität / Hochschule und den örtlichen ProjektpartnerInnen inklusive einer Definition der jeweiligen Verantwortungsbereiche getroffen hat.

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

- Die SchülerInnen treffen die StudentInnen und lernen diese kennen.
- Die SchülerInnen unterschreiben die Vereinbarung über das freiwillige Engagement inklusive der Risikomanagementrichtlinien.
- Die SchülerInnen werden von der Lehrkraft befragt, um mit der Planung der Bedarfsanalyse zu beginnen.



UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

HANDLUNG

Diese Phase setzt sich zum Ziel, Lernerfahrungen mit sozialen, kulturellen, politischen und ökologischen Gemeinschaften im wirklichen Leben zu sammeln. Hierbei gilt es für die SchülerInnen aktiv zu werden und zu zeigen, dass sie erlernte Inhalte im realen Leben und in ihrer Gemeinschaft umzusetzen wissen. Ein wesentlicher Bestandteil ist auch die Reflexion über die gesammelten Erfahrungen.

AUFGABEN DER LEHRKRAFT:

- Begleiten und bewerten Sie die Entwicklung des SL Projekts, und besprechen Sie den Projektablauf regelmäßig mit dem/der KoordinatorIn.
- Unterstützen Sie die SchülerInnen bei der Bedarfsanalyse und geben Sie ihnen Feedback.
- Laden Sie StudentInnen zu den betreffenden Unterrichtsstunden in Ihre Schule ein.
- Organisieren Sie ein Treffen zwischen den ProjektpartnerInnen und den SchülerInnen, bei dem die Bedarfsanalyse präsentiert wird.
- Tragen Sie aktiv zur Optimierung der SL Gesamterfahrung und zur Weiterentwicklung der SchülerInnen bei.
- Definieren Sie in dieser Phase wiederholt klar und deutlich die Verpflichtungen, Erwartungen und Aufgaben im Zusammenhang mit dem SL Projekt.
- Behalten Sie Lern- und Entwicklungsziele im Auge. Schaffen Sie einen Zusammenhang zwischen dem aktiven Engagement der SchülerInnen und dem letztendlichen Lernziel, z.B. durch wiederholte Reflexion.

- Ein anderes Umfeld und neue Aufgaben können zu einer Herausforderung für die SchülerInnen werden. Unterstützen Sie diese bei ihrem Engagement, indem Sie ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen.
- Fördern Sie zwischenmenschliche und interkulturelle Erfahrungen, die durch den Kontakt mit Menschen unterschiedlicher Altersgruppen, sozialer und ethnischer Herkunft ermöglicht werden.
- Greifen Sie den SchülerInnen unter die Arme, wenn nicht alles wie geplant abläuft. Gehen Sie effektiv und kreativ mit Veränderungen um, wenn sich der ursprünglich erhoffte Erfolg nicht einstellt. Denn auch aus Misserfolgen kann man lernen.
- Geben Sie den SchülerInnen ein Gefühl von Sicherheit, indem Sie diese verlässlich begleiten und regelmäßig bewerten. Im Falle von Drohungen oder Problemen sollte die Lehrkraft als Ansprechperson fungieren.
- Leisten Sie den SchülerInnen informelle Unterstützung bei der Erfüllung ihrer Aufgaben und Erreichung ihrer Ziele, indem Sie Energie und Enthusiasmus versprühen.



UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

HANDLUNG

- Dokumentieren Sie Erfahrungen, und legen Sie Wert auf Reflexionsarbeit. Folgende Methoden dienen als Anregung für die SchülerInnen, über ihr freiwilliges Engagement zu reflektieren:
- Fragen Sie die SchülerInnen, was sie tun, warum sie es tun, was sie dabei lernen und was sie verwirrt oder beunruhigt.
- Ermutigen Sie die SchülerInnen, ihre Erfahrungen, Gefühle oder Lernabläufe stichwortartig zu Papier zu bringen.
- Stellen Sie bei Gruppenprojekten sicher, dass eine Person bestimmt wird, die verantwortlich für Foto- und Videoaufnahmen ist.
- Bestärken Sie die SchülerInnen, tagebuchartige Aufzeichnungen zu machen und andere Reflexionsmethoden anzuwenden.
- Wirken Sie aktiv mit. Wenn die SchülerInnen beispielsweise in einer Betreuungseinrichtung für Senioren Hilfe leisten, dann seien Sie mit dabei und bringen sich ein.
- Übernehmen Sie keine Verantwortung für die Ideen, SL Aktivitäten oder Projekte der SchülerInnen. Diese sollen spüren, dass es sich um ihr eigenes Projekt handelt. Nehmen Sie daher eine weitgehend beratende Funktion ein, und gehen dabei nicht davon aus, wie ein Erwachsener denken, planen oder handeln würde.

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

1. Die SchülerInnen führen Bedarfsanalysen durch und verfassen einen Bericht mit den Ergebnissen.
2. Die SchülerInnen treffen sich mit den ProjektpartnerInnen und präsentieren die Ergebnisse der Bedarfsanalyse. In weiterer Folge werden gemeinsam mögliche Lösungsansätze gesucht und Feedback gegeben.
3. Die SchülerInnen reflektieren über die Ergebnisse der Bedarfsanalyse und entscheiden sich für eine Herausforderung, die sie gerne bewältigen würden.
4. Die SchülerInnen setzen gemeinsam mit den ProjektpartnerInnen das Ziel des SL Projekts fest und planen Aktivitäten.
5. Die SchülerInnen setzen das SL Projekt in die Praxis um. Dabei wird angemessene Zeit zur Evaluation und Reflexion eingeplant.
6. Die SchülerInnen treffen sich mit den StudentInnen, um ihre bisherigen Erfahrungen zu teilen.
7. Die SchülerInnen entwickeln ein Bewusstsein für die Verantwortung für ihr eigenes Handeln auf die Umwelt und andere.
8. Der Maßnahmenplan in Bezug auf die Lehrkräfte wurde wie geplant durchgeführt (Treuekonzept in der Programmevaluation).
9. Der Maßnahmenplan in Bezug auf die SchülerInnen wurde wie geplant abgeschlossen
10. Der Maßnahmenplan in Bezug auf die Vorbilder wurde wie geplant abgeschlossen
11. Der Maßnahmenplan in Bezug auf die Gemeinschaftspartner wurde wie geplant abgeschlossen.
12. Der Maßnahmenplan in Bezug auf den Koordinator wurde wie geplant abgeschlossen.

UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

ZELEBRIEREN



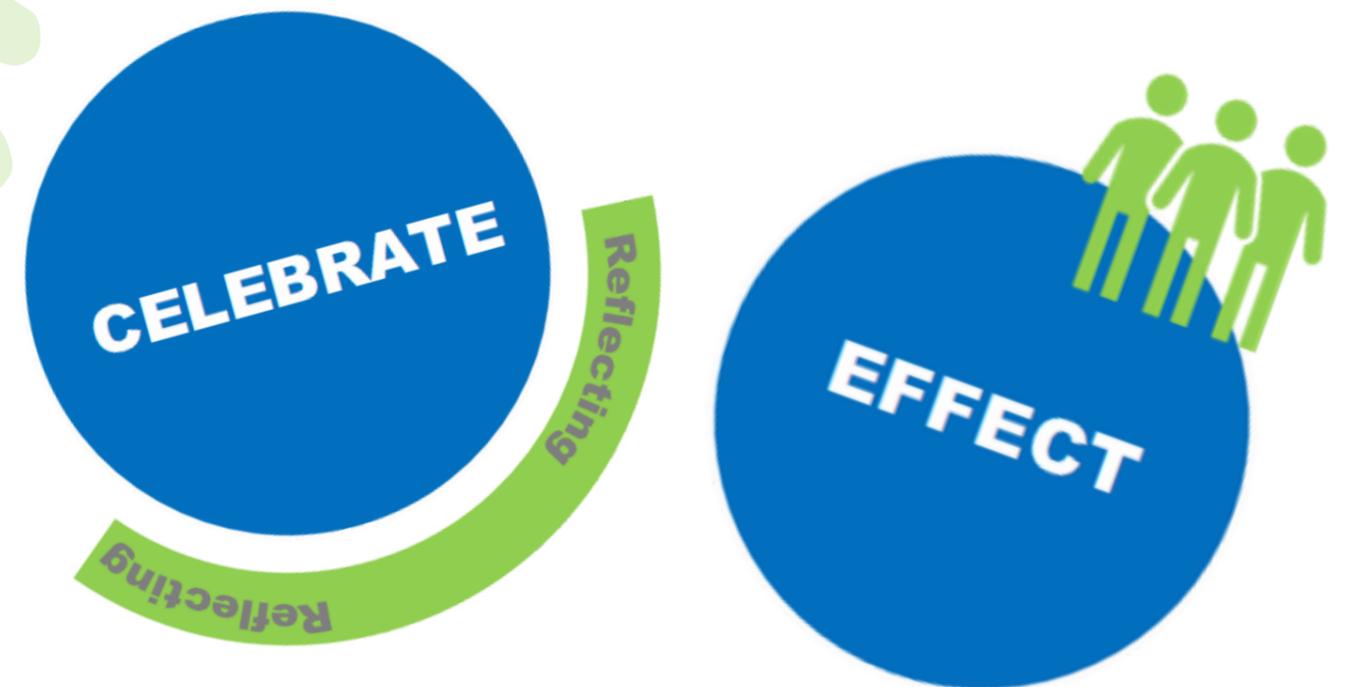
Als nächsten Schritt feiern die SchülerInnen ihre Erfolge und präsentieren bei einem öffentlichen Event, was sie durch die Zusammenarbeit mit ihrer Gemeinschaft lernen und bewirken konnten. Dazu sind sowohl Freunde, Familien und Entscheidungsträger eingeladen als auch Gemeinschaften, die für soziale, kulturelle, politische und ökologische Themen aktiv sind.

AUFGABEN DER LEHRKRAFT:

- Den SchülerInnen bei der Organisation eines Events helfen, bei dem sie ihre Erfolge feiern und präsentieren.
- ProjektpartnerInnen und StudentInnen in das Event einbeziehen.
- Die öffentliche Aufmerksamkeit verstärkt auf die Projekterfolge lenken.
- Die SchülerInnen bei der Vorbereitung der Abschlusspräsentation unterstützen und Feedback dazu geben.
- Die SchülerInnen zur Selbstreflexion über die Wirkung ihres Projekts anregen.
- Bei der Erstellung des Berichts und Aufbereitung der Projektergebnisse (Fotos, Poster, Websiteinhalt) helfen, sodass diese auch in der Schule als Musterbeispiel für zukünftige Projekte dienen können.

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

1. Die SchülerInnen planen, wie sie ihre Projektergebnisse und -erfolge zelebrieren werden.
2. Die SchülerInnen übernehmen die Organisation mit Unterstützung der Lehrkraft und StudentInnen.



EFFEKT



In der Abschlussphase wurden die Ideen der SchülerInnen wirkungsvoll umgesetzt, und es wird der durch formelle und informelle Lernmethoden erzielte Gesamterfolg und das geleistete Engagement zum Wohle der Gemeinschaft betrachtet.

Tasks to be done by the Teacher:

- Sorgen Sie für regelmäßige Reflexionsarbeit in der Schule, um die Wirkung des SL Projekts zu verstärken und das Bewusstsein der SchülerInnen für diese Art von Aktivität zu schärfen.
- Ermutigen Sie die SchülerInnen zum Erfahrungsaustausch mit der gesamten Schulgemeinschaft.
- Begleiten und bewerten Sie die Lernerfolge der SchülerInnen im Hinblick auf Lernziele und auf ihre soziale und gemeinschaftliche Kompetenz.
- Informieren Sie die SchülerInnen in den kommenden Schuljahren über die Langzeiterfolge in der örtlichen Gemeinschaft.



UMSETZUNG DES PLACE KONZEPTS

EFFEKT



Da bei SL Projekten sowohl Lernziele als auch freiwilliges Engagement im Vordergrund stehen, müssen auch beide Aspekte in die Evaluation einfließen. Demnach ist sowohl die Aneignung als auch die Umsetzung von Kompetenz und Wissen zu bewerten (Regina, Ferrara, 2017). Dabei werden zum einen die Lernerfolge im akademischen Sinne und zum anderen die SL Erfolge auf formaler und nicht-formaler Bildungsebene bewertet. In jedem Fall stehen die Lernergebnisse im Vordergrund und nicht die eingebrachte Arbeitszeit. Zusätzlich trägt auch das Feedback der verschiedenen Mitwirkenden am SL Projekt bei. Es handelt sich also um keine rein inhaltliche Bewertung im klassischen Sinne, sondern um ein Gesamtbild der vollständigen SL Erfahrung (Brozmanova Gregorova et. al, 2020).

Die Evaluation kann sich wie folgt gestalten:

- a. SchülerInnen evaluieren Lehrkräfte und ProjektpartnerInnen;
 - b. ProjektpartnerInnen evaluieren SchülerInnen und Lehrkräfte;
 - c. Lehrkräfte evaluieren ProjektpartnerInnen;
 - d. Lehrkräfte führen auf Basis aller vorgeschlagenen Evaluationen eine Selbstevaluation durch
- (Brozmanova Gregorova et all, 2020).

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

1. Die SchülerInnen erstellen gemeinsam mit der Lehrkraft und den StudentInnen einen Bericht über das SL Projekt.
2. Die Gemeinschaftspartner sind mit der Teilnahme der Schülerinnen und Schüler zufrieden und geben der Schule und dem Koordinationsteam Rückmeldung.
3. Zwischenmenschliche Entwicklung wie Teamarbeit, Führungsqualitäten und Kommunikationsfähigkeiten sind bei den SchülerInnen verbessert.
4. Die SchülerInnen sind zufriedener mit der Schule und der Gemeinschaft und sind motiviert, weiter zu lernen.
5. Die SchülerInnen haben ein größeres Gefühl für soziale Verantwortung und verbesserte staatsbürgerliche Fähigkeiten, die die soziale Ausgrenzung verringern werden.
6. Die Schulen haben eine stärkere Bindung an die Universität, die ihnen die die Rollenvorbilder gestellt haben.
7. Die Gemeinschaftspartner erhalten Unterstützung von jungen Menschen und und bieten ihnen Möglichkeiten zum Engagement.



ANNEX 1

LEHRPLÄNE IM PLACE MODELL

SLUSIK

UNTERRICHTSSTUNDE 1 Einführung zum Thema SL und Festsetzen meiner persönlichen Ziele

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

- Einführung zum Thema SL.
- Was kann durch SL gemeinsam bewirkt werden? Ein oder mehrere StudentInnen präsentieren ihre SL Erfahrungen, um die SchülerInnen in ihrer Vorbildwirkung begleitend zu unterstützen.
- Reflektieren über die persönlichen Ziele der SchülerInnen
- Definieren von Erwartungen und Ängsten.
- Festsetzen der Regeln für die Teamarbeit.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Ist den SchülerInnen klar, was SL bedeutet und was sie zu tun haben?
2. Hatten die SchülerInnen die Möglichkeit, ihren Erwartungen und Bedenken Ausdruck zu verleihen?
3. Wurden persönliche Entwicklungsziele und Regeln für die Teamarbeit festgelegt?
4. Haben die Erzählungen der StudentInnen die gewünschte Vorbildwirkung erzielt?

ERGEBNISSE DES UNTERRICHTS FÜR DIE SCHÜLERINNEN:

1. Die SchülerInnen entwickeln ein Verständnis für das SL Konzept und sind motiviert, mit ProjektpartnerInnen zusammenzuarbeiten.
2. Sie definieren ihre persönlichen Lern- und Entwicklungsziele und setzen Regeln für die Teamarbeit fest.

UNTERRICHTSSTUNDE 2 Bedarfsanalyse - Konzept und Methoden

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Die Bedarfsanalyse wird noch vor Projektstart in Absprache mit den ProjektpartnerInnen durchgeführt. Auf diese Weise werden auch die Personengruppen oder Organisationen in die Projektgestaltung eingebunden, denen das SL Projekt zugutekommen soll.

Am Anfang jedes SL Projekts sollten die zu erfüllenden Bedürfnisse klar und deutlich formuliert

werden. Dabei ist auch wichtig, den SchülerInnen den genauen Unterschied zwischen einer Aktivität und einem Bedürfnis zu erklären.

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

1. Die SchülerInnen verstehen das Konzept und die Wichtigkeit der Bedarfsanalyse und wie diese durchzuführen ist.
2. Ihnen ist der Unterschied zwischen den Bedürfnissen der Gemeinschaft und gemeinschaftlich orientierten Aktivitäten bzw. Engagement klar.

UNTERRICHTSSTUNDE 3A Zusammenkunft und erste Schritte mit den StudentInnen

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Strategien für eine erfolgreiche Mentorenbeziehung beinhalten:

- Die gegenseitige Abstimmung der Eigenschaften von SchülerInnen und den ihnen zugeteilten StudentInnen.
- Die Organisation eines Treffens zum gegenseitigen Kennenlernen, bei dem die SchülerInnen den StudentInnen vorgestellt werden und die Mentorenbeziehung begründet wird. Es können NFL Methoden zur Anwendung gebracht werden, um „das Eis zu brechen“.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Haben Sie die Eigenschaften der StudentInnen und SchülerInnen analysiert und aufeinander abgestimmt?
2. Haben Sie ein erstes Treffen zwischen den StudentInnen und SchülerInnen organisiert und dokumentiert?
3. Wurde eine Vereinbarung über das freiwillige Engagement unterzeichnet und Feedback zu eventuellen Wunschkonstellationen zwischen SchülerInnen und StudentInnen eingeholt?
4. Haben Sie sichergestellt, dass sowohl StudentInnen als auch SchülerInnen im direkten Anschluss dazu bereit sind, ihre Funktion auszuüben?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

1. Die SchülerInnen treffen die StudentInnen und lernen diese kennen.
2. Die SchülerInnen unterschreiben die Vereinbarung über das freiwillige Engagement inklusive der Risikomanagementrichtlinien.
3. Die SchülerInnen werden von der Lehrkraft befragt, um mit der Planung der Bedarfsanalyse zu beginnen.

UNTERRICHTSSTUNDE

3B

Plan zur

Bedarfsanalyse

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

- Erstellung des Plans für die Bedarfsanalyse unter aktivem Einbezug der SchülerInnen.
- Unterstützung von Seiten der StudentInnen bei der Planung der Bedarfsanalyse.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Wurde ein Plan für die Bedarfsanalyse erarbeitet?
2. Ist den SchülerInnen die Aufgabenverteilung für die Durchführung der Bedarfsanalyse klar?



33

AKTION

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

1. Die SchülerInnen treffen eine Entscheidung in Bezug darauf, mit welchen Hilfsmitteln die Bedürfnisse der Gemeinschaft genauer eruiert werden sollen.
2. Die SchülerInnen teilen die Verantwortlichkeiten für die Durchführung der Bedarfsanalyse untereinander auf.

UNTERRICHTSSTUNDE 4 Durchführung der Bedarfsanalyse.

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Die SchülerInnen führen Bedarfsanalysen durch und verfassen einen Bericht. StudentInnen und Lehrkräfte können bei der Datenerhebung und Berichterstellung Unterstützung leisten.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Wie lauten die Ergebnisse der Bedarfsanalysen?
2. Sind uns die Bedürfnisse, Probleme und Herausforderungen bekannt, die zur Grundlage des SL Projekts werden?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen führen Bedarfsanalysen durch und verfassen einen Bericht mit den Ergebnissen.

34

UNTERRICHTSSTUNDE 5 Besprechung der Ergebnisse der Bedarfsanalyse

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Als erster Schritt wird ein Bedürfnis oder Problem der örtlichen Gemeinschaft ermittelt. Das SL Projekt sollte sowohl Entwicklungsziele für die mitwirkenden SchülerInnen beinhalten als auch einen sinnvollen Beitrag für die örtliche Gemeinschaft leisten. Anhand der Ergebnisse der Bedarfsanalysen besprechen die SchülerInnen, welches Bedürfnis oder Problem sie gerne konkret in das Projekt einbinden möchten.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Welches Problem oder welche Herausforderung ist interessant für die SchülerInnen?
2. Was wissen die SchülerInnen über das betreffende Problem?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen reflektieren über die Ergebnisse der Bedarfsanalyse und entscheiden sich für eine Herausforderung, die sie gerne bewältigen würden.

UNTERRICHTSSTUNDE 6 Treffen mit den ProjektpartnerInnen

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Treffen mit den ProjektpartnerInnen, um die Ergebnisse der Bedarfsanalyse zu besprechen und Feedback einzuholen.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Wie stehen die ProjektpartnerInnen zur erhobenen Bedarfsanalyse?
2. Wurde der Bedarf in der Gemeinschaft bestmöglich ermittelt, und handelt es sich dabei um ein essenzielles Bedürfnis?
3. War die Gemeinschaft an der Bedarfsanalyse beteiligt?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen treffen sich mit den ProjektpartnerInnen und präsentieren die Ergebnisse der Bedarfsanalyse. In weiterer Folge werden gemeinsam mögliche Lösungsansätze gesucht und Feedback gegeben.



UNTERRICHTSSTUNDE 7 Planung des SL Projekts

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

In dieser Phase sollte das genaue Projektziel definiert sein. Die Aktivitäten sollten direkt mit Vertretern der örtlichen Gemeinschaft geplant werden oder mit Personen, die mit dem betreffenden Bedürfnis vertraut sind. Sobald Thematik und Projektumfang feststehen, geht es in die Vorbereitungsphase. Diese umfasst folgende Punkte: Definition und Aufteilung der Aufgaben, Kommunikation innerhalb der Gruppe, Vorbereitung des Projektzeitplans und Budgetplanung.

Guiding Questions for the Teachers

1. Wurden sowohl die Lernziele als auch die Ziele, die durch das Engagement erreicht werden sollen, definiert?
2. Hängen sowohl die Bedürfnisse der Gemeinschaft als auch die Lernziele mit den Zielen, die durch das Engagement erreicht werden sollen, zusammen?
3. Besteht generell ein Zusammenhang zwischen den Zielen und den geplanten Aktivitäten?
4. Wurden Verantwortlichkeiten innerhalb des Teams sowie ein Zeitplan definiert?
5. Wurde ein Budget für die geplanten Aktivitäten bestimmt und stehen genug Ressourcen für die Umsetzung zur Verfügung?
6. Gibt es einen Plan für die Begleitung und Evaluation des Projekts?
7. Gibt es einen Plan für eine Projektförderung?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen setzen gemeinsam mit den ProjektpartnerInnen das Ziel des SL Projekts fest und planen Aktivitäten.

UNTERRICHTSSTUNDE 8-12 Durchführung des SL Projekts, Umsetzung des Engagements in die Praxis, Entwicklung von Kompetenz.

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Der nächste Schritt beinhaltet die tatsächliche Aktivität, auf die sich die SchülerInnen vorbereitet haben. Manchmal ist diese aktive Phase kürzer als die Vorbereitungszeit. Ein längerfristiges Engagement ist empfehlenswert, da es zur Nachhaltigkeit von SL Projekten beiträgt. Arten von Engagement:

- Direktes Engagement: z.B. Nachhilfe geben, Reinigungsarbeit etc.
- Indirektes Engagement: z.B. Verteilen von Lebensmitteln oder Kleidung, Beteiligung anderer Personen, Fachleute oder Organisationen etc.
- Engagement durch Anwartschaft: Lobbying, Interessensvertretung, Kampagnen etc.

Wenn es sich um eine wiederholte Aktivität handelt, bietet dies die Möglichkeit, zwischenzeitlich zu reflektieren und Lernprozesse, Schwierigkeiten, Lösungsansätze und Änderungsvorschläge zu besprechen.

Die Reflexion ist die wichtigste Methode bei der Umwandlung der SL Aktivität in eine Lernerfahrung. Dadurch wird das Bewusstsein geschärft und die Möglichkeit für persönliche Veränderung und sozialen Wandel geschaffen (Jacoby, 2015).

Reflexion kann auf unterschiedliche Weise angeregt werden. Die Lehrkraft kann durch ein Gruppen- oder Einzelgespräch mit den SchülerInnen in die Tiefe gehen. Auch können diverse Reflexionsmethoden zur Anwendung kommen.

Künstlerische oder kreative Denkprozesse sind bei Reflexionsarbeit mit jungen Menschen hilfreich, z.B. in Form von Bildern, Fotos, Musik, Erzählungen oder Gedichten. Selbstreflexion kann durch die Gestaltung von Collagen, Comics, Zeichnungen, Blogs oder Videos angeregt werden.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Tragen Sie aktiv zur Optimierung der SL Erfahrung während der Umsetzungsphase bei?
2. Haben Sie Verpflichtungen, Erwartungen und Aufgaben klar definiert?
3. Behalten Sie die Entwicklungsziele der SchülerInnen im Auge?
4. Unterstützen Sie die SchülerInnen durch Ihren persönlichen Einsatz während der Aktivität bzw. des Projekts?
5. Geben Sie den SchülerInnen regelmäßige Anweisungen und bestärken Sie diese dabei, einander gegenseitig Hilfe zu leisten?
6. Unterstützen Sie die SchülerInnen dabei, zwischenmenschliche und kulturelle Erfahrungen zu sammeln?
7. Helfen Sie den SchülerInnen dabei, mit Veränderungen während der Umsetzung des SL Projekts umzugehen?
8. Sorgen Sie für ein Gefühl von Sicherheit?
9. Würden sich die SchülerInnen im Fall von Schwierigkeiten an Sie wenden?
10. Verstehen Sie es, Energie und Enthusiasmus unter den SchülerInnen zu versprühen und diese zu motivieren?
11. Dokumentieren Sie die durch die Aktivität gewonnene Erfahrung?
12. Binden Sie Reflexionsarbeit in das Projekt ein, indem Sie die SchülerInnen direkt befragen, und arbeiten Sie auch mit weiteren Reflexionstechniken?

ZELEBRIEREN

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen setzen das SL Projekt in die Praxis um. Dabei wird angemessene Zeit zur Evaluation und Reflexion eingeplant. Die SchülerInnen treffen sich mit den StudentInnen, um ihre bisherigen Erfahrungen zu teilen.

UNTERRICHTSSTUNDE 13 Ideen für das Abschlussevent sammeln

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Das Zelebrieren des SL Projekts ist ein bedeutsamer Moment für die SchülerInnen, in dem sie ihre Errungenschaften mit allen teilen können.

Wie die SchülerInnen ihre Erfolge feiern möchten, bleibt ihnen überlassen, jedoch sollten folgende Aspekte nicht dabei fehlen:

Eine Präsentation der Projekterfolge, die Wertschätzung des Engagements der Mitwirkenden

(Zertifikate kommen sehr gut an) und Danksagungen an alle Beteiligten. Zusätzlich ist es empfehlenswert, noch weitere projektbezogene Aktivitäten einzubinden und damit mehr Menschen für das Abschlussevent zu begeistern, z.B. eine Ausstellung mit Projektfotos, eine Videopräsentation oder eine künstlerische Darbietung.

Stellen Sie sicher, dass Sie ein Event planen, das die Gesamterfahrung zu einem gebührenden Ende bringt und die Erfolge entsprechend honoriert.

Bei der Planung ziehen Sie folgende Punkte in Betracht: Zeitrahmen, Ablauf, Örtlichkeit und Organisationsteam.

LEITFRAGEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Ist die Eventplanung abgeschlossen und steht fest, wer diesem beiwohnen wird?
2. Sind die konkrete Gestaltung und der genaue Ablauf definiert?
3. Bietet das Event Raum für Projekterfolge, Wertschätzung und Danksagungen?
4. Sind die Rollenverteilungen und Verantwortlichkeiten für den Eventablauf festgelegt?

LERNERGEBNIS DER UNTERRICHTSSTUNDE FÜR DIE SCHÜLERINNEN

Die SchülerInnen planen, wie sie ihre Projektergebnisse und -erfolge zelebrieren werden.



UNTERRICHTSSTUNDE 14 Zeit zu zelebrieren

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Für die SchülerInnen ist dies ein Moment der Reflexion und Wertschätzung ihrer Lernerfolge. Für mögliche PartnerInnen, SponsorInnen oder Organisationen ist es ein Moment der Erkenntnis, was ihr Engagement für die Gemeinschaft bedeutet. Für die Menschen, denen das Projekt zugutekommt, ist es ein würdiger Abschluss. Für den Organisator des Events – entweder die Schule oder eine gemeinnützige Organisation – bietet sich dadurch eine Gelegenheit, ihre Projektinhalte, -entwicklungen und -erfolge mit der Öffentlichkeit zu teilen.

Ergebnisse der Lektion

Die SchülerInnen organisieren und genießen die Feier mit Unterstützung von Lehrkräften und Rollenvorbildern.



UNTERRICHTSSTUNDE 15 Abschlussevaluation der SL Erfahrung

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

In die Evaluation fließen sowohl die Lernziele im akademischen Sinne als auch das Engagement der SchülerInnen auf formaler und nicht-formaler Bildungsebene ein. Hierbei spielt nicht nur die Aneignung, sondern auch die Umsetzung von Wissen eine Rolle. Im Vordergrund steht das Lernergebnis der gesamten SL Erfahrung. Unabhängig vom Unterrichtsfach basiert der Lernprozess immer auf dem Zusammenwirken von Wissen und Erfahrung. Das Feedback der am SL Projekt mitwirkenden Personen rundet das Gesamtbild ab. Demnach gibt es auch mehrere Aspekte, die in die Evaluation einfließen können: die SchülerInnen, die Zusammenarbeit mit der Organisation, die Gemeinschaft, das geleistete Engagement, die Schule und die Umsetzung des SL Konzepts.

Leitfragen für die Lehrkräfte

1. Was haben die SchülerInnen gelernt und inwiefern haben sie ihre Lernziele erreicht?
2. Inwieweit hat der Vorbereitungsprozess mit der tatsächlichen Umsetzung der Aktivitäten übereingestimmt?
3. Wurde das Problem letztendlich gelöst?
4. Wäre es sinnvoll, die Aktivität in Zukunft zu wiederholen?
5. Müsste man dann Änderungen daran vornehmen?
6. Wie gestaltet sich die Evaluation des SL Projekts von Seiten der SchülerInnen, ProjektpartnerInnen und Lehrkräften?

UNTERRICHTSSTUNDE 16 Verfassen eines Abschlussberichts zum SL Projekt

ZUSAMMENFASSUNG DES LERNINHALTS

Verfassen des Berichts



ANHANG 2

VORGESCHLAGENE INSTRUMENTE FÜR DAS PLACE MODELL UMSETZUNG

SLUSIK

Einführung in Service Learning

Ziele:

- Lernen, was SL ist und was es beinhaltet
- Bewusstsein für die Werte von SL für sich selbst und für die Gesellschaft schaffen
- In der Lage sein, SL vor Gleichaltrigen zu präsentieren

Zeit: 1 Stunde

Materialien: Projektor und Internetzugang, A2-Blätter, Marker

Anweisungen:

Die Lehrkraft stellt das Konzept vor, indem sie "Service-Learning" an die Tafel schreibt an die Tafel schreibt und den SchülerInnen ankündigt, dass sie sich zwei Videos ansehen:

[Service Learning: Real-Life Applications for Learning](#)

[Definition von Service-Learning](#)

Der Lehrer fordert die Schüler dann auf, Wörter vorzuschlagen, die sich auf die sich auf SL beziehen, vorzuschlagen und eine Mindmap an der Tafel zu erstellen. Erklären Sie, dass SL ein Prozess ist, der fünf verschiedene Phasen umfasst, und fordert die Schüler auf ein weiteres Video anzuschauen:

[Stufen des Service Learning](#)

Die Lehrkraft bittet die Schüler, sich in Gruppen aufzuteilen, und jede Gruppe erhält ein großes Blatt Papier und Stifte. Jede Gruppe hat die Aufgabe, eine Infografik zu erstellen, die auf klare und unterhaltsame Weise erklärt, was SL ist und warum es wichtig ist. Wenn sie fertig sind, präsentieren sie ihre Infografik vor der Klasse. Die Mitschülerinnen und Mitschüler kommentieren dann die Präsentation in einem von der Lehrkraft moderierten Prozess.

Motivation, Ängste und Erwartungen - Rollenmodell Geschichtenerzählen

Ziele:

- Direktes Feedback anhand von Beispielen aus der Praxis erhalten
- Reflektieren der eigenen Einstellungen, Motivationen und Erwartungen an die Teilnahme an einem SL-Projekt

Zeit: 1 Stunde

Materialien: A2-Blätter, Post-it-Zettel, Stifte

Anweisungen:

Sie beschreiben ihre anfänglichen Ängste, Erwartungen und Einstellungen, als sie ihre Reise begannen, die Emotionen, die sie während des Prozesses erlebten, und was sie aus ihren Erfahrungen gewonnen haben. Am Ende beantworten sie alle Fragen der SchülerInnen haben. Die Lehrkraft hängt dann drei A2-Papierbögen an die Wand. Jedes Blatt ist wie folgt betitelt:

Gelb: Meine Einstellung zur Freiwilligenarbeit/ frühere Erfahrungen.

Blau: Meine Motivation für die Umsetzung der SL. Warum möchte ich engagieren?

Grün: Was ich von der Beteiligung an einem SL-Projekt erwarte?

Die Lehrkraft verteilt farbige Post-it-Zettel und gibt den SchülerInnen 10 Minuten Zeit, um ihre Antwort auf jede Aussage aufzuschreiben. Die SchülerInnen tragen dann abwechselnd ihre Gedanken vor. Die Lehrkraft fasst die Antworten zusammen und hebt die häufigsten Antworten unter den drei Aussagen und fordert die ermutigt die SchülerInnen, die Ergebnisse zu kommentieren.

Die Brücke - Teambildende Aktivität

Ziele:

- Reflexion der Gruppendynamik in Bezug auf Kooperation und Wettbewerb durch Teamarbeit
- Verbesserung der Zuhörfähigkeiten der SchülerInnen während der Aktivität zur Entwicklung nonverbaler Kommunikation

Zeit: 1 Stunde

Materialien: Schere, Papierbögen, Bleistifte, Pappbecher, Pappe, Kleber, etc. Ein offener Raum (ein Korridor/ein großer Raum), um die beiden Teams zu trennen

Anweisungen:

Zwei Teams werden eingeteilt, um eine Brücke zu bauen, die einen mit Wasser gefüllten Pappbecher tragen kann. Jedes Team muss einen Teil der Brücke bauen, der den Teil des gegenüberstehenden Teams ergänzen muss. Beide Teams wählen zu Beginn des Spiels eine anführende Person, die die Gruppe vertritt. Während des Baus der Brücke finden alle 5 Minuten Besprechungen zwischen den beiden LeiterInnen statt. Die beiden Teams können nur während dieser Besprechung miteinander kommunizieren und über ihre Aufgabe sprechen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, bringen beide Teams ihre Brückenteile in die Mitte des Raumes und versuchen, die beiden Teile zu vereinen. Die Lehrkraft testet die Stärke der Brücke, indem sie einen mit Wasser gefüllten Pappbecher aufstellt. Nachbesprechung und Auswertung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis und erklären nacheinander, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. Die Lehrkraft kann fragen: Wie könnt ihr eure Position im Team definieren? Was denkt ihr über die Kommunikation zwischen den Mitgliedern der einzelnen Gruppen? Wie hat euch die Haltung des Leitenden gefallen? usw.

Die Brücke - Teambildende Aktivität (Fortsetzung)

Tipps für Lehrkräfte:

- Es ist sehr wichtig, den Zeitplan des Spiels einzuhalten. Die Dauer ist begrenzt und hat Auswirkungen auf die Dynamik der Zusammenarbeit/des Wettbewerbs innerhalb des Teams.
- Um die Geschehnisse während des Spiels besser beurteilen zu können, brauchen Sie mindestens zwei Personen, die jede Gruppe beobachten und die Zeit kontrollieren.
- Sie können den Teams während des Spiels nicht helfen; die Teilnehmer müssen ihre Arbeit selbst verstehen und organisieren. Die Art und Weise, wie sie sich organisieren und mit den Schwierigkeiten umgehen, auf die sie stoßen, ist Teil des Reflexions- und Bewertungsteils des Spiels.

Variationen: Es können zwei Variationen des Brückenspiels verwendet werden.

- Der Beobachtende: Eine Person hat die Aufgabe, beide Teams zu beobachten und das Verhalten der Teilnehmenden zu bemerken.
- In jeder Gruppe hat ein Teilnehmender (der Unruhestifter) die Aufgabe, den Prozess des Brückenbaus zu behindern. Ein anderer (der Vermittler) hat die Aufgabe, die Verbindungen innerhalb des Teams zu erleichtern. Jede Art von verbaler Kommunikation ist verboten, nur die LeiterInnen dürfen während der Sitzungen sprechen.

Ideen für Aktionen: Nehmen Sie sich genügend Zeit für die Nachbesprechung. Die Teilnehmenden sind oft frustriert, wenn sie die Brücke nicht bauen konnten/ fühlen sich durch die kurze Zeit gestresst.

Drei Affen - Teambildende Aktivität

Ziele:

- Gemeinsame Arbeit an einem Ziel, Steigerung der Kreativität

Zeit: 15 Minuten für die Gruppenarbeit, 20 Minuten für die Reflexion

Materialien: Augenbinden, Ohrstöpsel

Anweisungen:

Teilen Sie die Schüler in Gruppen zu je drei Personen ein. Jede Gruppe muss einen Ausflug planen (z. B. zu einem Ort in der Nähe oder in einem Gebäude, in dem man sich befindet). Ein wichtiger Teil des Spiels ist, dass jeder Teilnehmende jeder Gruppe eine Fähigkeit hat: einer kann nur hören, ein anderer nur sehen und der dritte nur sprechen. Auf diese Weise versuchen die Teilnehmenden, so viele Fragen zu ihrer Reise wie möglich zu besprechen. Für diese Reisevorbereitung stehen nur 7 Minuten zur Verfügung, und anschließend wird überprüft, wie viele Fragen beantwortet wurden. Hat es jemand aus der Gruppe geschafft, eine Reise zu planen?

Fragen für Gruppen:

- Wohin geht die Reise?
- Wo werden sie übernachten?
- Wann fahren sie los?
- Was müssen sie mitbringen?
- Was werden sie dort tun?

Marshmallow-Herausforderung - Teambildende Aktivität

Ziele:

- Üben von Gruppenkommunikation, Führungsdynamik, Zusammenarbeit, Innovation und Problemlösung

Zeit: 30-40 Minuten

Materialien: 20 Spaghetti, 1 Meter Klebeband, 1 Meter Schnur und 1 Marshmallow, Maßband zum Ausmessen der Konstruktionen am Ende der Aktion

Anweisungen:

Schritt 1: Erstellen Sie für jedes Team einen Bausatz (Marshmallow-Challenge-Kit), der aus den oben genannten Materialien besteht. Die Zutaten sollten in einer Papiertüte/einem Briefumschlag untergebracht werden, um die Verteilung zu vereinfachen und den Inhalt zu verbergen, was den Überraschungseffekt erhöht. Organisieren Sie die Gruppe in Teams von 3-6 Personen. Jedes Team sollte im gleichen Raum arbeiten.

Schritt 2: Geben Sie die Anweisungen klar und deutlich: Baut das höchste freistehende Bauwerk. Es gewinnt das Team mit dem höchsten Bauwerk, gemessen von der Tischoberfläche oder dem Boden bis zur Spitze des Marshmallows. Das Bauwerk darf nicht an einer höheren Konstruktion, wie einem Stuhl oder der Decke, aufgehängt sein. Das gesamte Marshmallow muss oben liegen - das Abschneiden oder Essen eines Teils des Marshmallows führt zur Disqualifikation des Teams. Verwenden Sie so viel oder so wenig

vom Bausatz wie nötig. Die Mannschaft darf die Papiertüte/den Umschlag nicht als Teil ihrer Konstruktion verwenden. Es steht den Teams frei, die Spaghetti zu zerbrechen oder das Klebeband und die Schnur zu zerschneiden, um ihre Strukturen zu bauen. Die Herausforderung dauert 18 Minuten: Wenn die Zeit abläuft, dürfen die Teams nicht an der Struktur festhalten, sonst werden sie disqualifiziert. Vergewissern Sie sich, dass alle die Regeln verstanden haben, wiederholen Sie sie gegebenenfalls und fragen Sie, ob jemand Fragen hat, bevor Sie beginnen.

Schritt 3: Starten Sie die Countdown-Uhr und die Musik zu Beginn der Herausforderung. Erinnern Sie die Teams an die Zeit: Rufen Sie die Zeit bei 12 Minuten, 9 Minuten (Halbzeit), 7 Minuten, 5 Minuten, 3 Minuten, 2 Minuten, 1 Minute, 30 Sekunden und einem zehnstündigen Countdown auf. Rufen Sie aus, wie die Teams vorankommen, so dass die gesamte Gruppe weiß, wie die Teams vorankommen. Rufen Sie jedes Mal, wenn ein Team ein stehendes Bauwerk errichtet, um eine freundschaftliche Rivalität aufzubauen. Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich umzuschauen, und scheuen Sie sich nicht, die Energie und den Einsatz zu erhöhen. Erinnern Sie die Teams daran, dass ‚Halte‘ disqualifiziert werden: Einige Teams werden den Wunsch haben, ihre Struktur am Ende festzuhalten, um sie zu stabilisieren, weil das Ablegen des Marshmallows auf der Spitze die Struktur zum Einknicken bringen würde. Die Endstruktur muss stabil sein.

Schritt 4: Nachdem die Zeit abgelaufen ist, bitten Sie alle im Raum, sich so hinzusetzen, dass alle die Strukturen sehen können. Messen Sie die Konstrukte aus und nennen Sie die Höhen. Ermitteln Sie das Gewinnerteam.

Marshmallow-Herausforderung - Teambildende Aktivität

Schritt 5: Die Teams reflektieren, wie sie abgeschnitten haben. Lasst die Teams zusammensitzen und besprechen ihr Vorgehen. Stellt die folgenden Fragen, um die bei ihrer Reflexion zu helfen:

- Wie haben wir als Gruppe gearbeitet?
- Welche Rolle habe ich eingenommen? Wie habe ich mich eingebracht? Gibt es etwas, das ich nicht gemacht habe? Und warum?
- Wer hat die Führung in der Gruppe übernommen? Wie hat sich das in verschiedenen Momenten gezeigt?
- Was habe ich über mich und mein Verhalten gelernt? Über andere Menschen und ihr Verhalten? Über das Verhalten von Gruppen?
- Welche Erkenntnisse kann ich aus dieser Erfahrung mitnehmen, die ich in anderen Kontexten anwenden könnte?

Die Insel - Aktivität zum Festlegen von Regeln

Ziele:

- Die TeilnehmerInnen einigen sich auf eine Reihe von Richtlinien für das Leben auf einer hypothetischen Insel, die dann auf das Verhalten innerhalb des SL-Programms übertragen werden sollen

Zeit: 20 Minuten

Anweisungen:

Stellen Sie sich vor, dass die Klasse auf einer einsamen Insel gefangen ist. Die SchülerInnen müssen ihre eigenen Grundprinzipien für das Leben auf dieser Insel finden, die dann auf die SL-Erfahrung übertragen werden

Schritte:

1. Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen von etwa 5-6 Personen aufgeteilt.
2. Stellen Sie vor, dass sich jede Gruppe nun auf einer kleinen und isolierten Insel befindet
3. Innerhalb von 20 Minuten muss jede Gruppe eine Reihe von Richtlinien formulieren und aufschreiben, die das Leben auf der Insel definieren.
4. In einer Plenarsitzung stellen die InselbewohnerInnen ihre Regeln vor, gefolgt von einer Gruppendiskussion: "Was sind die Regeln für unser SL-Programm?" Dieser Teil dauert etwa 30 Minuten.

Reflexion:

- Welche Aspekte kamen schnell zur Sprache?
- Worauf konnte man sich leicht einigen und warum?
- Was war etwas schwieriger zu lösen?
- Auf welche der Regeln können wir uns alle für die Dauer des SL-Programms einigen?

Setzen von persönlichen Entwicklungszielen

Ziele:

- Legen Sie die persönlichen Entwicklungsziele der SchülerInnen fest.

Materialien: Bertelsmann-Stiftung Kompetenzkarten

Anweisungen:

Diese Karten wurden ursprünglich entwickelt, um die Identifizierung von Kompetenzen bei Menschen mit Migrationshintergrund zu unterstützen. Sie sind jedoch auch ein nützliches Hilfsmittel, um in einer Reflexionsübung zu überlegen, welche Kompetenzen für die persönlichen Entwicklungsziele Ihrer Schüler am wichtigsten sein könnten.



Bedarfsanalyse in der lokalen Gemeinschaft

Ziele:

- Lerne die Geographie und den Grundriss deines lokalen Gebietes kennen.
- Bestimme die Bedarfsbereiche für Menschen, Tiere und die Umwelt.
- Identifiziere Ressourcen, die die Bemühungen zur Erfüllung der Bedürfnisse der Gemeinde unterstützen können

Zeit: 2 Stunden

Materialien: A4-Papier, Stifte, Marker, Google Maps, große Papierbögen, Klebeband

Anweisungen:

Teil 1: Einführung - Beobachtung meiner Gemeinde. Die Lehrkraft zeichnet einen Brainstorming-Starter mit 3 Kernbegriffen (Menschen, Tiere, Umwelt) an die Tafel. Dann werden die Teilnehmenden gebeten, an ihre Gemeinde und an die Menschen, Tiere und die Umwelt in diesem Gebiet zu denken und sich an die Vorzüge ihrer Gemeinde zu erinnern z.B.:

- Menschliche Vorzüge (Schulen, Bibliotheken, Krankenhäuser usw.)
- Tierische Vorzüge (Lokale Tierarten, Hundeparks, Tierschutzgebiete usw.)
- Umweltvorzüge (Berge, Strände, Recyclinganlagen usw.)

Die Lehrkraft schreibt die Antworten der Jugendlichen auf.

Teil 2: Vorbereiten der Karte. Die SchülerInnen teilen sich in 5er-Gruppen auf und betrachten mit Hilfe von Google Maps (oder einer anderen Online-Kartenressource) ihre Gemeindegkarte und zeichnen sie auf ein großes Blatt Papier, wobei sie jede der ermittelten Antworten auf der Karte markieren. Sie können die drei Kategorien auf der Karte unterscheiden, indem sie jeder Kategorie

eine Kennzeichnung zuweisen (Farbe, Form, Aufkleber usw.). Am Ende stellt jede Gruppe abwechselnd ihre Karte vor und beantwortet Fragen.

Reflexionsübung: Jede Gruppe erhält eine Liste mit Leitfragen zur Reflexion und 20 Minuten Zeit, um zu diskutieren und ihre Antworten vorzubereiten. Sie werden gebeten, ihre Antworten auf kreative und unterhaltsame Weise zu formulieren. Jede Gruppe präsentiert ihre Antworten vor der Klasse. Durch die Mapping-Aktivität sollten die SchülerInnen mehrere Ideen für ihr potenzielles Serviceprojekt haben. Der Lehrer informiert die Schülergruppen darüber, dass sie sich für ein Projektthema entscheiden und zur nächsten Unterrichtsstunde mit einem gemeinsam vereinbarten Thema kommen sollen.

Beispielfragen Liste:

- Dienen einige der oben markierten Güter mehr als nur einer Kategorie? (Mensch, Tier und Umwelt), z.B. ein Recyclingzentrum dient der Umwelt, aber auch den Menschen
- Welche der oben genannten Güter unterstützen die Menschen, andere Tiere und den Lebensraum in Ihrer Gemeinde?
- Welche Dinge gefallen Ihnen an Ihrer Gemeinde?
- Eine Eigenschaft Ihrer Gemeinde, die sie zu einem großartigen Lebensraum für Menschen/Tiere/Umwelt macht?
- Was macht Sie besonders stolz (glücklich?), in Ihrer Gemeinde zu leben?
- Erfüllt Ihre Gemeinde die Grundbedürfnisse von Menschen und Tieren?
- Ist Ihr Gemeinwesen ökologisch nachhaltig?
- Welche Dinge könnten in Ihrer Gemeinde verbessert werden?
- Eine Eigenschaft, die Ihre Gemeinde verbessern könnte, um sie zu einem besseren
- Lebensraum für Menschen/Tiere/Umwelt zu machen?

Problembaum - Untersuchen des Problems

Ziele:

- Erlangung eines 360°-Verständnisses der zu behandelnden Probleme
- Identifizierung von Ursachen und Auswirkungen
- Nachdenken über mögliche Lösungen

Zeit: 1 Stunde

Materialien: A3-Papier, Stifte

Anweisungen: Die Lehrkraft bittet die Gruppen, das gewählte Thema ihres Projekts zu nennen und zu erklären, warum sie ein bestimmtes Thema ausgewählt haben. Die Lehrkraft erklärt, dass sie ihren ‚Problembaum‘ erstellen werden, eine Aktivität, die ihnen helfen wird, das Thema, mit dem sie sich beschäftigen, besser zu verstehen. Bei dieser Aktivität stellen die Jugendlichen einen Baum dar, der drei Komponenten eines Problems repräsentiert:

Das Problem (Stamm) - Was ist das Problem oder die Herausforderung, die wir angehen?

Die Ursachen (Wurzeln) - Was sind die Gründe für die Existenz dieses Problems?

Die Auswirkungen (Äste) - Was sind die Folgen des Problems?

Die Lehrkraft gibt die folgenden Anleitungen, um den SchülerInnen zu helfen, ihr Problem gründlich zu untersuchen:

Schritt 1: Zeichne den Stamm Ihres Baumes und schreiben Sie das Problem in das Innere des Baumstammes. Denkt daran, unterhalb und oberhalb des Stammes genügend Platz für die Wurzeln und Äste eures Baumes zu lassen.

Schritt 2: Als nächstes muss die Ursache des Problems bestimmt werden. Die Ursachen des Problems werden durch die Wurzeln des Baumes dargestellt. Für jede einzelne Ursache ziehe eine einzelne Wurzel aus dem Baumstamm.

Schritt 3: Oft hat die Ursache eines Problems noch andere, tiefer liegende Ursachen. Frage für jeden Fall, den du identifiziert hast, nach dem ‚Warum‘, um die zugrunde liegenden Ursachen zu ermitteln. Schreibe jede zugrunde liegende Ursache als zusätzliche Wurzel auf, die von der ursprünglichen Wurzel abzweigt. Je mehr du nach dem ‚Warum‘ fragst, desto tiefer werden die Wurzeln deines Baumes.

Schritt 4: Als nächstes bestimme die Auswirkungen des Problems. Die Auswirkungen des Problems werden als Äste des Baums dargestellt. Für jede einzelne Auswirkung zeichne einen einzelnen Ast vom Baumstamm ab. Die Auswirkungen eines Problems haben oft noch weitere Folgen. Um zusätzliche Auswirkungen zu finden, frage für jede Auswirkung: ‚Was passiert dann?‘. Schreibe jede zusätzliche Auswirkung als einen Zweig oder ein Blatt vom Hauptzweig ab. Je öfter du fragst: ‚Was passiert dann?‘, desto mehr Äste und Blätter wird Ihr Baum haben. Die SchülerInnen haben 20 Minuten Zeit, um ihren ‚Problembaum‘ zu diskutieren und zu zeichnen. Wenn die Zeit vorbei ist, stellt jede Gruppe ihren ‚Problembaum‘ der Klasse vor und beantwortet Fragen.



"Speed Dating" mit den Vorbildern

Ziele:

- Förderung der Kommunikation zwischen Role Models und SchülerInnen
- Gegenseitiges Kennenlernen
- Das Eis brechen

Zeit: 30-45 Minuten

Materialien: Kleine Zettel, auf die Fragen geschrieben sind, entsprechend der Gruppenzahl

Anweisungen: Die Gruppe bildet zwei gleich große Reihen und jede Person steht sich auf der anderen Seite der Reihe gegenüber. Jede/r erhält einen Zettel mit einer Frage darauf. Eine Reihe wird ausgewählt, um ihre Fragen zuerst zu stellen, und sie werden diejenigen sein, die sich zwischen den Fragen bewegen werden. Jede Person in dieser Reihe stellt der Person, die ihr gegenübersteht, eine Frage. Der/die Gefragte hat 1 Minute Zeit zu antworten. Dann sagt der Lehrende ‚wechseln‘ und der andere Schüler stellt eine Frage. Eine Minute später sagt der Lehrer ‚rotieren‘ und eine Reihe geht einen Schritt nach unten zur nächsten Person, während die Person am Ende der Reihe zum Anfang rotiert. So geht es immer wieder weiter, bis alle Personen in einer Reihe mit allen anderen in der anderen Reihe gesprochen haben. Nachdem die Aktivität beendet ist, setzt sich die Gruppe in einen Kreis und reflektiert in der Gruppe darüber, was sie durch die Aktivität gelernt hat. Die Lehrkraft stellt Fragen, um die Teilnehmenden zu ermutigen, ihre Erfahrungen mitzuteilen (interessanteste Antwort, unerwartetste Antwort usw.).

Beispielfragen:

- Wo sind Sie aufgewachsen? Wie war das so?
- Was ist etwas, das Sie leidenschaftlich gerne machen?
- Können Sie mir ein paar Dinge über Ihre Familie erzählen?
- Was machen Sie am liebsten in der Stadt?
- Sind Sie eher ein Morgen- oder ein Nachtmensch?
- Wenn Sie irgendeinen Ort auf der Welt besuchen könnten, wohin würden Sie gehen und warum?
- Was ist etwas, über das Sie am besten Bescheid wissen?
- Was ist etwas Gutes, das dir in den letzten Tagen passiert ist?
- Welcher ist dein Lieblingsfilm/welche Lieblingsserie und warum?
- Was ist etwas, das du in der heutigen Welt gerne ändern könntest?
- Was sind die kleinen Dinge, die Sie in Ihrem Alltag glücklich machen?
- Was machst du am liebsten mit deinen Freunden?
- Was war ein peinlicher Moment in Ihrem Leben?
- Was ist Ihre lustigste Kindheitserinnerung?
- Was ist eine Sache, die Sie absolut nicht ausstehen können?

Meine Projektleinwand - Projektentwurfsaktivität

Ziele:

- Lernen, was ein Leinwand-Modell ist und welchen Zweck es erfüllt
- Visualisierung der Hauptelemente des Projekts
- Entwicklung von Teamwork-Fähigkeiten

Zeit: 2 Stunden

Anweisungen: Das Leinwand-Modell ist eine nützliche Aktivität, die den SchülerInnen hilft, ihre Projektidee zu visualisieren und ihr Projekt in einer zusammenfassenden, grafischen und umfassenden Weise zu präsentieren. Die Leinwand besteht aus 9 Kästchen, von denen jedes mit den anderen verbunden ist. In diesen Kästchen sollen die SchülerInnengruppen verschiedene Aspekte ihres Projekts kurz und präzise darstellen. Für die Durchführung eines SL-Projekts enthält die Leinwand die folgenden Felder:

1. Soziale Wertschöpfung: Dieses Kästchen stellt dar, was das Projekt für die Gemeinschaft leisten wird. Dies sollte als positive Aussage und nicht als Problem ausgedrückt werden, und es sollte klar umrissen werden, worum es bei dem Projekt geht. z.B. Bau eines Schulgewächshauses zur Versorgung mit frischem Gemüse und Obst für die Schulspeisung.

2. Zielgruppe der Gemeinschaft: In diesem Feld werden die Mitglieder der Gemeinschaft genannt, mit denen Maßnahmen durchgeführt werden sollen und die von der Durchführung des Projekts profitieren werden. z. B. Schüler der Grundschulen in der Gemeinde.

3. Spezifische Aktionen: Dieses Feld enthält die Maßnahmen, die durchgeführt werden sollen, um die Zielgruppen zu erreichen und das angestrebte Ergebnis zu erzielen. Sie sollten keine Planungs- oder Vorbereitungsaktivitäten einschließen, sondern nur solche,

die zur Verwirklichung des Projekts beitragen. Diese Aktionen müssen zeitlich und räumlich definiert werden. z.B. Täglich 5 Kisten Grünzeug an jede Schule liefern

4. Kommunikation und Vernetzung: In diesem Feld werden die Kommunikationskanäle beschrieben, die genutzt werden sollen, z. B. Social Media Seiten, E-Mails.

5. Wichtige Ressourcen: In diesem Feld werden die (personellen und materiellen) Ressourcen beschrieben, die für die Entwicklung des Projekts unerlässlich sind. z.B. Baumaterialien, Erde, Wasserleitungen, Pflanzen usw.

6. Wichtige Aktivitäten und Maßnahmen: Wenn die Projektziele erreicht werden sollen, müssen eine Reihe von Aktivitäten in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden, z.B. Treffen mit potenziellen UnterstützerInnen und SponsorInnen, Organisation von Schulungen für LandwirtschaftsschülerInnen, Lieferung des Baumaterials für das Gewächshaus usw.

7. Wichtige PartnerInnen: Dies sind die PartnerInnen, ohne deren Beteiligung die Erreichung der Ziele gefährdet ist, z. B. Schulbehörde, örtlicher Baumarkt, WeinbauexpertInnen usw.

8. Herkunft der Ressourcen: Wie werden Sie die für das Projekt benötigten Mittel beschaffen? z.B. Fundraising Schulfest, SponsorInnen, freiwillige Eltern usw.

9. Kostenstruktur und Zeitplan: Neben der Frage, wie Sie die benötigten Ressourcen beschaffen wollen, müssen Sie auch festlegen, wie sie verwendet werden und welche Ressourcen wie oft erneuert werden müssen. z.B. Wasserrechnung X 12 Monate, ... kg Kompost, ... kg ökologischer Dünger pro 3 Monate usw.

Meine Projektleinwand - Projektentwurfsaktivität

Der Plan wird sich im Laufe des Projekts verändern und weiterentwickeln. Die SchülerInnen haben eine Stunde Zeit, um den Entwurf ihrer Leinwand zu entwickeln und ihre Präsentation vorzubereiten. Danach tauscht jede Gruppe ihre Leinwand mit einer anderen Gruppe aus, und ihre Leinwand wird 15 Minuten lang auf einem Blatt Papier von Gleichaltrigen begutachtet. Anschließend stellt jede Gruppe ihr eigenes Bild vor und die bewertende Gruppe gibt Kommentare ab. Die SchülerInnen der anderen Gruppen können während der Diskussion ebenfalls Kommentare abgeben. Auf der Grundlage der erhaltenen Kommentare passt jede Gruppe ihr Bild entsprechend an.

Aktionsplan - Projektplanungsaktivität

Ziele:

- Verknüpfung von Aktivitäten mit Zielen
- Verantwortlichkeiten zuweisen
- Zeitrahmen festlegen

Zeit: 2 Stunden

Materialien: A4-Papier, Stifte

Anweisungen: Die Lehrkraft erklärt, dass jedes Ziel normalerweise eine Reihe von verschiedenen Aktivitäten erfordert und jede Aktivität in eine Reihe von Aufgaben unterteilt werden kann, damit die Gruppenmitglieder zu verfolgen, was getan werden muss. Zum Beispiel:

Ziel 1: Verringerung der Gewaltverbrechen in Gotham City

Ziel 2: Erhöhung der Anzahl der in Gotham lebenden Superhelden um 100% bis zum Ende des Jahres

Aktivität 1: Veranstaltung eines erstklassigen Treffens und einer Tour durch Gotham City für jeden Superhelden der Welt

Aktivität 2: Zusammenarbeit mit Immobilienmaklern in Gotham zur Entwicklung eines attraktiven Angebots für Superhelden.

Die Gruppen nehmen sich 1 Stunde Zeit, um eine Tabelle zu erstellen, in der sie für jedes Ziel eine Anzahl von Aktivitäten und für jede Aktivität eine Anzahl von Aufgaben, die umgesetzt werden müssen. Für jede Aufgabe wird eine verantwortliche Person zugewiesen, spezifische benötigte Materialien und eine Frist. Die Lehrkraft geht um die Gruppen herum und erleichtert den Prozess, indem er Kommentare abgibt, gibt Feedback und hilft den Jugendlichen bei der Überwindung möglicher Hindernisse. Am Ende dieser Aktivität sollten die SchülerInnen eine klare Vorstellung von ihrem Aktionsplan haben und wissen, was nötig ist, um ihre Projektaktivitäten umzusetzen.

Ziele definieren - Zielsetzungsaktivität

Zielsetzungen:

- Lerne über Ziele und ihre Bedeutung in der Projekt-Planungsphase
- Lerne, wie man SMART-Ziele festlegt.
- Verknüpfung von Zielen mit Aktivitäten

Zeit: 2 Stunden

Materialien: A2-Papier, Stifte

Anweisungen: Die Leinwand (Projektplanungsaktivität, Seite 59) bietet einen umfassenden Überblick über Ihr Projekt. Da jedoch viele Details nicht im Canvas enthalten sind, ist es notwendig, eine Reihe von Zielen zu erstellen, um zu klären, wie die Ziele erreicht werden sollen. Ziele beschreiben, was Sie tun werden, um Ihr Ziel zu erreichen. Wenn alle Ziele erfolgreich umgesetzt werden, haben Sie Ihr Ziel erreicht. Denken Sie daran: ein Ziel = mehrere Ziele. Intelligente Ziele setzen: Zielsetzungen sollten SMART sein! Das Ziel muss deutlich genug formuliert sein, damit Sie wissen, was Sie tun müssen. Wenn es gut formuliert ist, hilft es Ihnen auch, Ihren Erfolg nach Abschluss des Projekts zu messen. Ein SMARTes Ziel ist:

- Spezifisch - es ist sehr klar und präzise formuliert
- Messbar - es enthält Ziele, die Sie zu erreichen versuchen
- Erreichbar - es ist etwas, wozu Sie die Fähigkeiten/Ressourcen haben
- Realistisch - es ist praktisch und machbar
- Rechtzeitig - er enthält einen Zeitplan für die Zielerreichung

Die Gruppe nimmt sich 30 Minuten Zeit, um die Ziele ihres Projekts zu formulieren. Danach nehmen sie sich weitere 30 Minuten Zeit, um eine Infografik zu erstellen, die ihre Ziele klar darstellt. Jede Gruppe stellt ihre Infografik vor und holt sich das Feedback des Publikums ein.

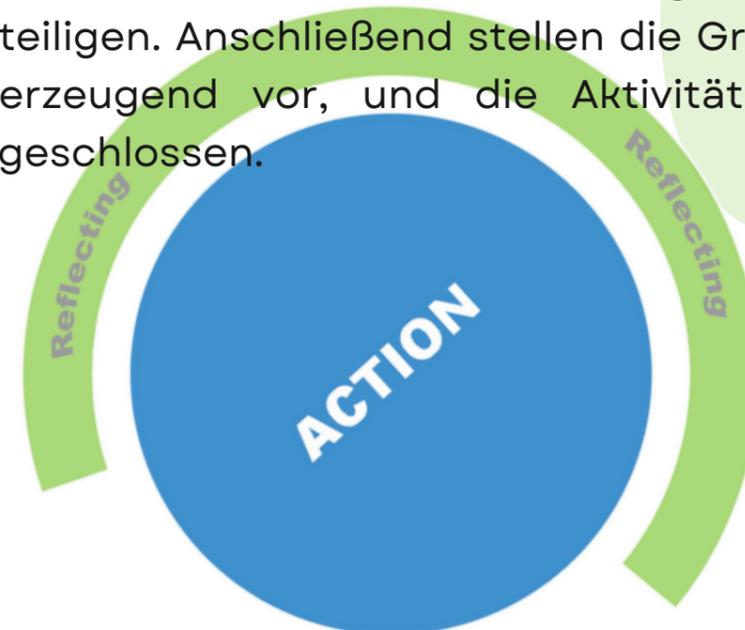
Elevator Pitch (Kurzpräsentation) - Präsentation und Auftritt Aktivität

Ziele:

- Eigene Ideen an andere ‚verkaufen‘
- Sich darin üben, in kurzer Zeit effektive Präsentationen zu halten
- Präsentation von Projektideen vor GemeindepartnerInnen
- Überzeugungsfähigkeiten entwickeln
- Präsentationsfähigkeiten üben

Zeit: 45-50 Minuten

Anweisungen: Ein Elevator Pitch ist eine kurze, überzeugende Rede, mit der Sie das Interesse an Ihrer Organisation wecken und die so lange wie eine Aufzugfahrt dauert. Sie können ihn auch verwenden, um Interesse an einem Projekt, einer Idee oder einem Produkt zu wecken. Nach einer kurzen Einführung durch die Lehrkraft versammelt sich jede Gruppe und hat 20 Minuten Zeit, um einen kurzen Vortrag (nicht länger als 3 Minuten) über ihre Projektidee und deren Hauptbestandteile vorzubereiten, um die Partner in der Gemeinschaft davon zu überzeugen sich an ihrem Projekt zu beteiligen. Anschließend stellen die Gruppen ihre Ideen der Klasse überzeugend vor, und die Aktivität wird mit einer Reflexion abgeschlossen.



World Café: Treffen mit GemeinschaftspartnerInnen

Ziele:

- Präsentation der Projektidee vor Partnern aus der Gemeinde
- Entwicklung von Überzeugungsfähigkeiten
- Übung ihrer Präsentationsfähigkeiten

Zeit: 1 Stunde

Materialien: Papier, Stifte, Getränke und Snacks, Kerzen, Spiele, Musik und Lautsprecher, Teller, etc.

Anweisungen:

Teil 1: Jede Gruppe trägt den bereits im Unterricht vorbereiteten Elevator Pitch vor und beantwortet kurze Fragen aus dem Publikum.

Teil 2: Stellt Tische und Stühle im Café-Stil auf. Fügt Kerzen und sanftes Licht hinzu, um eine entspannte Atmosphäre zu schaffen. (Die Vorbereitungen sollten vor Beginn der Veranstaltung abgeschlossen sein). Die Lehrkraft fungiert als Angestellte/r des Cafés und serviert Getränke und Snacks, während sie bei Bedarf erklärt und erläutert. An jedem Tisch wird ein anderes Projekt besprochen. Auf jedem Tisch befindet sich die zuvor erstellte SL-Leinwandtafel und die Infografik zum Ziel. Die SchülerInnen diskutieren mit den PartnerInnen aus der Gemeinde ausführlicher über das Projekt und holen sich deren Feedback ein. Ein zuvor bestimmtes Mitglied an jedem Tisch macht sich Notizen.

Die PartnerInnen aus der Gemeinschaft und die Vorbilder können an jedem Tisch frei ein- und ausgehen und ihre eigenen Beiträge entsprechend ihren Erfahrungen einbringen. Am Ende bittet die Lehrkraft jeden Tisch, die wichtigsten Ergebnisse zu präsentieren und die Lernerfolge der Aktivität zu teilen.

Fünf Fingers - Aktivität zur persönlichen Reflexion

Ziele:

- Die SchülerInnen sollen über ihre Erfahrungen nachdenken
- Die SchülerInnen bewerten ihren eigenen Lernerfolge

Zeit: 30 Minuten

Materialien: A4-Papier, Stifte

Anweisungen: Um ein Feedback von den Teilnehmenden zu erhalten, helfen Sie ihnen, zusammenzufassen, was jeder von Ihnen Neues gelernt hat. Die Bewertungsaktivität "Fünf Finger" kann eine nützliche Methode sein, um alle Schülerinnen und Schüler in die Diskussion einzubeziehen.

Der Lehrkraft bittet die Gruppe, ihre Hand auf ein Blatt Papier zu zeichnen. Für jeden Finger der Hand gibt es eine spezifische Frage zu dem, was sie bisher gelernt und erfahren haben:

- Was hat dir am besten gefallen?
- Was hat dir nicht gefallen?
- Was ist das Wichtigste, das du gelernt hast?
- Haben Sie etwas Neues über sich selbst entdeckt? Wenn ja, was ist es?
- Kleine Details, die dich berührt haben.

Nach der Beantwortung der Fragen sind alle eingeladen, sich über ihre Antworten auszutauschen und darüber nachzudenken.

Ein Projekt auf Rädern - Projektreflexionsaktivität

Ziele:

- Analytisches Denken entwickeln
- Förderung der Analyse der Projektausrichtung und der Einführung relevanter Änderungen
- Förderung von Führungsqualitäten der SchülerInnen

Zeit: 1 Stunde

Anweisungen: Die Lehrkräfte leiten die Aktivität ein, indem sie darauf hinweisen, dass es wichtig ist, während der Entwicklung des Projekts Raum für geplante Reflexionsaktivitäten zu schaffen, um die geleistete Arbeit wirkungsvoll zu gestalten und im Prozess auch schnelle Anpassungen vornehmen zu können. Die SchülerInnen werden gebeten, sich das Projekt als ein Auto vorzustellen und die Komponenten ihres Projekts den einzelnen Teilen des Autos zuzuordnen. Jede Gruppe nimmt sich ein Blatt Papier und Stifte und bespricht die folgenden Fragen, die ihnen helfen sollen, ihr Projektauto zu zeichnen:

- Wie ist das Auto beschaffen: groß, klein, fest, instabil?
- Was sehen die Räder des Autos aus? Wodurch wird es bewegt?
- Was ist der Treibstoff/die Energiequelle? Hat es genug davon?
- Wohin fährt das Auto?
- Wer reist darin? Wer fährt und welche Rolle spielen die anderen?
- Welche Hindernisse gibt es auf der Straße?
- Gibt es andere Autos auf der gleichen Straße? Wie sind sie beschaffen?

Ein Projekt auf Rädern - Projektreflexionsaktivität

- Welches Gepäck nehmen wir im Auto mit?
- Welche Sicherheitsvorkehrungen gibt es im Auto? Was ist im Erste-Hilfe-Kasten enthalten/gibt es Airbags?
- Welche Stopps sollten wir auf dem Weg einlegen?
- Welche Dinge brauchen dringend mechanische Hilfe?

Nach 30 Minuten stellt jede Gruppe ihr Auto der Klasse vor.

Galerie-Spaziergang - Vorbereitung der Abschlussveranstaltung

Ziele:

- **Diskussion über die Abschlussveranstaltung**
- **Teamarbeit entwickeln**

Zeit: 1-2 Stunden

Materialien: A4-Papier, Stifte, Klebeband

Anweisungen: Diese Diskussionstechnik ermöglicht es den SchülerInnen, sich aktiv zu beteiligen, während sie durch das Klassenzimmer gehen. Sie arbeiten in kleinen Gruppen zusammen, um Ideen auszutauschen und auf sinnvolle Fragen, Dokumente, Bilder, Problemlösungssituationen oder Texte zu reagieren. Diese Aktivität wird als Instrument zur Ideenentwicklung für die abschließende Demonstration/ Feier verwendet.

1. Schreiben: Erstellen Sie 6 Fragen oder Aufforderungen zur Abschlusspräsentation/-feier und schreiben Sie jeden Vorschlag auf ein Blatt Papier. Hängen Sie die Aufforderungen an verschiedenen Stellen im Klassenzimmer auf, um 6 Stationen zu schaffen.

Leitfragen:

- WER wird an der Veranstaltung beteiligt sein?
- WANN und WO wird die Veranstaltung stattfinden?
- WIE wird die Veranstaltung aussehen?
- WELCHE Aktivitäten werden Teil der Veranstaltung sein?

2. Anfang: An der ersten Station lesen die Gruppen, was auf dem Plakat steht, und ein Jugendlicher schreibt die Antworten, Gedanken und Kommentare der Gruppe auf das Papier.

Es bietet sich an, jede Gruppe mit verschiedenfarbigen Stiften zu kennzeichnen.

3. Wechsel: Nach 5 Minuten wechseln die Gruppen zur nächsten Station. Die Schüler lesen und diskutieren die Antworten der vorherigen Gruppe und fügen eigene Inhalte hinzu. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die Gruppen jede Station besucht haben.

4. Überprüfung: Es ist wichtig, dass die Lehrkraft die Stationen beaufsichtigt, während die Schülerinnen und Schüler teilnehmen. Es kann auch notwendig sein, zu klären oder Hinweise zu geben, wenn die Schüler nicht verstehen oder falsch interpretieren, was an ihrer Station steht.

5. Reflektion: Die SchülerInnen gehen zu ihren vorherigen Stationen zurück und lesen alles, was zu ihrer ersten Antwort hinzugefügt wurde. Anschließend kommt die Klasse wieder zusammen, um den Inhalt der Abschlussveranstaltung zu besprechen und zu vereinbaren, die Verantwortlichkeiten zu verteilen und einen Zeitplan für die Durchführung festzulegen.



Auswertung der Mentimeter-Veranstaltung

Anweisungen: Mentimeter.com ist eine kostenlose Online-Präsentationsplattform, die Funktionen für die Erstellung interaktiver Präsentationen und die Datenerfassung von den Teilnehmenden über Mobilgeräte bietet.

Um das Feedback der SchülerInnen zur Feier zu sammeln, organisiert der/die LehrerIn eine Mentimeter-Umfrage mit den folgenden Fragen:

- Was ist gut gelaufen, was würdet ihr bei zukünftigen Projekten gerne wiederholen?
- Was ist nicht gut gelaufen, was ihr bei zukünftigen Projekten vermeiden wollt?
- Habt ihr euer Ziel erreicht?
- Sind die Ergebnisse so ausgefallen, wie ihr es erwartet habt?
- Wurden alle Anforderungen erfüllt/ Aufgaben erledigt?
- Wie zufrieden seid ihr mit eurem Beitrag? Wie zufrieden seid ihr auf einer Skala von 1 bis 10 mit der Veranstaltung insgesamt?

Nach jeder Frage bittet die Lehrkraft die Teilnehmenden, die Ergebnisse der Umfrage zu kommentieren und ihre Erklärungen abzugeben.

6 Denkticker - Projektabschlussevaluation

Ziele:

- Reflektiere die Aktivitäten, die während der Projektplanung und -durchführung stattgefunden haben, und bewerten Sie sowohl die Gruppenarbeit als auch den individuellen Beitrag.

Zeit: 1 Stunde

Materialien: Flipchart-Papier, Marker, Post-it-Zettel in verschiedenen Farben

Anweisungen: 6 Denkticker ist eine Bewertungsübung, die auf der Methode der 6 Denkhüte von De Bono basiert. Diese Übung kann sowohl als Einzel- als auch als Gruppenselbsteinschätzung verwendet werden.

Teil 1: Die Lehrkraft bereitet ein großes Papier vor (6 Flipcharts, die aneinander geklebt werden) und bereitet 6 verschiedenfarbige Aufkleber vor: weiß, rot, gelb, rosa, grün und blau.

Die Lehrkraft legt die Flipcharts und die farbigen Aufkleber auf den Boden und schreibt die Bedeutungen der Aufkleber an die Tafel:

Weiß: Daten, Informationen, Fakten - Auf die weißen Sticker schreiben die TeilnehmerInnen Fakten, an die sie sich erinnern können.

Rot: Gefühle und Emotionen - Welche Gefühle und Emotionen haben sie während des SL- Projekts gehabt?

Gelb: Positive Dinge - Die TeilnehmerInnen beantworten die Frage: Welche positiven Dinge sind während des Projekts passiert?

Rosa: Beitrag - Welchen Beitrag haben sie während des Projekts geleistet?

Grün: Kreatives Denken und Ideen - Was war das Interessanteste/Neueste für sie, das sie beschäftigt hat?

Blau: Zusammenfassungen, Schlussfolgerungen - Zu welcher Schlussfolgerung sind sie nach dem Training gekommen? Wie sie es für sich selbst zusammengefasst haben. Die Lehrkraft gibt den Teilnehmern 20-30 Minuten Zeit, um jede Farbe auszufüllen und die Aufkleber auf die Wörter auf dem Flipchart zu kleben.

Wenn alle Teilnehmenden ihre Aufgabe erledigt haben, hängt der Lehrende zusammen mit den Freiwilligen das Flipchart an die Wand, um allen zu zeigen, was für ein buntes und vielfältiges Bild sie gemeinsam geschaffen haben.

Teil 2: Die Lehrkraft verteilt Bewertungsbögen an die Schülerinnen und Schüler und gibt ihnen 15 Minuten Zeit, diese auszufüllen, wobei sie diese bei Bedarf unterstützt.



VORGESCHLAGENE INSTRUMENTE

ZUR AUSWERTUNG DER SL-ERFAHRUNG



Teilnahme am SL-Projekt

Durch die Teilnahme an dem SL-Projekt...

1 = stimme überhaupt nicht zu, 2 = stimme eher nicht zu, 3 = Weder stimme ich zu noch stimme ich zu, 4 = stimme einigermaßen zu, 5 = stimme voll und ganz zu

Ich habe ein tieferes Verständnis für die Dinge, die ich gelernt habe, gewonnen	1	2	3	4	5
Ich habe gelernt, Konzepte auf reale Situationen anzuwenden	1	2	3	4	5
Ich verstehe die Rolle der Fachleute in diesem Bereich besser	1	2	3	4	5
Ich habe mehr Interesse an einer Karriere in der Gemeinwesenarbeit entwickelt	1	2	3	4	5
Ich habe etwas über das Gemeinwesen gelernt	1	2	3	4	5
Ich habe gelernt, verschiedene Kulturen zu schätzen	1	2	3	4	5
Ich habe gelernt, soziale Probleme auf eine neue Art zu sehen	1	2	3	4	5

Ich bin mir der Gemeinschaft, zu der ich gehöre, stärker bewusst geworden	1	2	3	4	5
Ich plane, mich in Zukunft mit Freiwilligenarbeit zu beschäftigen	1	2	3	4	5
Ich plane, in Zukunft weitere SL-Projekte durchzuführen	1	2	3	4	5

Dank der Teilnahme am SL-Projekt habe ich...

1 = stimme überhaupt nicht zu, 2 = stimme eher nicht zu, 3 = Weder stimme ich zu noch stimme ich zu, 4 = stimme einigermaßen zu, 5 = stimme voll und ganz zu

Fähigkeit, besser zu kommunizieren	1	2	3	4	5
Fähigkeit, mit Informationen zu arbeiten	1	2	3	4	5
Fähigkeit, anderen aktiv zuzuhören	1	2	3	4	5
Fähigkeit, sich an einer Diskussion zu beteiligen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, sich in einer Fremdsprache zu verständigen	1	2	3	4	5

SUGGESTED TOOLS

EVALUATION OF THE SL EXPERIENCE



Dank der Teilnahme am SL-Projekt habe ich... (Forts.)

1 = stimme überhaupt nicht zu, 2 = stimme eher nicht zu, 3 = Weder stimme ich zu noch stimme ich zu, 4 = stimme einigermaßen zu, 5 = stimme voll und ganz zu

PC- und Internetkenntnisse	1	2	3	4	5
Kritische Haltung zu verfügbaren Informationen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, Probleme wahrzunehmen, zu analysieren und sie selbständig und kreativ zu lösen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, eine Entscheidung zu treffen und kritisch zu denken	1	2	3	4	5
Fähigkeit zur Stressbewältigung und zur Arbeit in schwierigen Situationen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, neues Wissen anzuwenden	1	2	3	4	5
Eigenmotivation zum Lernen	1	2	3	4	5
Fähigkeit zur Entwicklung und Steuerung der eigenen Persönlichkeit	1	2	3	4	5

Selbstachtung und Selbstvertrauen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, im Team zu arbeiten	1	2	3	4	5
Anpassungsfähigkeit und Flexibilität	1	2	3	4	5
Verantwortung und Zuverlässigkeit	1	2	3	4	5
Fähigkeit, andere zu tolerieren	1	2	3	4	5
Unternehmerische Einstellung und Denken	1	2	3	4	5
Fähigkeit, Projekte zu managen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, etwas zu präsentieren und zu bewerben	1	2	3	4	5
Zeitmanagement	1	2	3	4	5
Fähigkeit, die eigene Arbeit zu planen und zu organisieren	1	2	3	4	5

SUGGESTED TOOLS

EVALUATION OF THE SL EXPERIENCE



1 = stimme überhaupt nicht zu, 2 = stimme eher nicht zu, 3 = Weder stimme ich zu noch stimme ich zu, 4 = stimme einigermaßen zu, 5 = stimme voll und ganz zu

Fähigkeit, sich an die Arbeitsbedingungen anzupassen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, eine Sitzung zu leiten	1	2	3	4	5
Fähigkeit, andere Menschen zu führen	1	2	3	4	5
Fähigkeit, sich auf einen Kunden zu konzentrieren	1	2	3	4	5
Respektieren von Regeln und Vorschriften	1	2	3	4	5
Fähigkeit, in kritischen Situationen Hilfe zu leisten	1	2	3	4	5
Schutz der kulturellen Traditionen	1	2	3	4	5
Schutz der Umwelt	1	2	3	4	5

Fähigkeit, sich an den Bedürfnissen von Einzelpersonen, Gruppen und Gemeinschaften zu orientieren	1	2	3	4	5
Fähigkeit, sich aktiv an der Lösung von Gemeinschaftsproblemen zu beteiligen	1	2	3	4	5
Persönliche Verantwortung und Verantwortung für andere	1	2	3	4	5



Wie viel Zeit haben Sie mit der Vorbereitung, Durchführung und Auswertung des SL-Projekts insgesamt aufgewendet?

Bitte bewerten Sie die Zusammenarbeit mit dem Jugendarbeitende als Betreuenden Ihres SL-Projekts.

Welche Unterstützung haben Sie erhalten?

Was haben Sie vermisst?

Bitte versuchen Sie, Ihre Teilnahme an dem SL-Projekt insgesamt zu bewerten:

a. Wenn Ihre Erfahrung ausgezeichnet oder gut war, was hat sie so gemacht?

b. Wenn Ihre Erfahrung durchschnittlich war, was hat sie dazu gemacht?

c. Wenn Ihre Erfahrung schlecht oder furchtbar war, was war der Grund dafür?

ANHANG 3

BEISPIELE FÜR SERVICE- LEARNING-PROJEKTE, DIE WÄHREND SLUSIK DURCHGEFÜHRT WURDEN


 SLUSIK

Ein Team von sechs SchülerInnen der Schule Coláiste Iósaef in Limerick war daran interessiert, die Ungleichheit und das Stigma in der Schule zu bekämpfen. Nach einigen Nachforschungen stellte das Team fest, dass einige MitschülerInnen keinen Zugang zu Hygieneartikeln haben, was dazu führen kann, dass sie sich schämen und von den Schulaktivitäten ausgeschlossen werden. Sie erkannten, dass dies ein Thema ist, über das kaum gesprochen wird, und versuchten, die Diskussion im weiteren Umfeld der Schule zu normalisieren. Verschiedene pädagogischen Präsentationen zielten darauf ab, Peers über reproduktive Gesundheit aufzuklären.

Vorteile des Projekts

- Die SchülerInnen erhielten die Zustimmung des Schulleiters, dass in den Schultoiletten grundlegende Hygieneartikel kostenlos zur Verfügung gestellt werden sollten.
- Die LehrerInnen spendeten, und das Team wandte sich an mehrere örtliche Geschäfte, um Sponsoren zu gewinnen und der Schule Hygieneartikel zu geben, wodurch das Bewusstsein in der breiteren Gemeinschaft geschärft wurde.
- Ihr Projekt war so erfolgreich, dass Coláiste Iósaef sie für die Young Social Innovators Awards vorschlug und die SchülerInnen zu einem Interview mit einer lokalen Radiosendung eingeladen wurden.

Lernen vom Projekt:

- Einfühlungsvermögen und Bewusstsein für andere
- Inklusive Verhaltensweisen
- Zwischenmenschliche Fähigkeiten

Herausforderungen während des Projekts:

- Das Ausmaß des Problems zu verstehen, da es den Menschen zu peinlich ist, offen darüber zu sprechen.
- Einen geeigneten Weg finden, um die Botschaften zu vermitteln.
- Lösungen zu finden, die erschwinglich und leicht umsetzbar sind.

Zitate

"Der Höhepunkt für mich war wahrscheinlich das Projekt, bei dem wir durch die Klassenzimmer gingen.

Es war großartig, die Leute einzubeziehen... es war einfach schön zu sehen, wie sich die Leute für eine Sache engagieren, die ihnen eigentlich sehr am Herzen liegt" Schüler, Coláiste Iósaef

"Am besten hat mir gefallen, das Bewusstsein für unser Thema zu schärfen und zu sehen, wie es unserer Gemeinschaft zugutekommt" Schülerin, Coláiste Iósaef



Ein Team von vier SchülerInnen der Schule Coláiste Mhichíl in Limerick City ließ sich von einem Treffen mit ihrem Partner aus der Gemeinde inspirieren, der über die Auswirkungen von Alltagsgegenständen auf die Umwelt sprach und darüber, was die Urban Co-op unternimmt, um diese in der Region zu verringern. Als das Team zuhörte und feststellte, dass sie und andere SchülerInnen unwissentlich dazu beitrugen, beschloss es, in der gesamten Schule das Bewusstsein für die Bedeutung des Recyclings zu schärfen und etwas zu unternehmen.

Vorteile des Projekts:

- Die SchülerInnen reagierten auf die Notwendigkeit, das Recycling in der Schule zu verbessern, indem sie eigene Sammelstellen für ihre MitschülerInnen entwarfen und einrichteten, an denen sie ihre gebrauchten Plastikflaschen und Chips-Packungen recyceln konnten. Diese Initiative wurde von der Schulleitung genehmigt und hat das Bewusstsein für die Bedeutung des Recyclings in der gesamten Schule gestärkt.
- Die SchülerInnen waren überrascht, wie schnell sie in der Praxis etwas bewirken konnten. Nach dem ersten Erfolg wollte das Team seine Sammlungen fortsetzen.

Lernen vom Projekt:

- Sensibilisierung für lokale Umweltprobleme
- Die Fähigkeit, soziale Veränderungen zu bewirken
- Einfühlungsvermögen und inklusive Verhaltensweisen

Förderung des Recyclings von Flaschen und Chips-Packungen- IRLAND

Herausforderungen während des Projekts:

- Zeitmangel aufgrund der Pandemie, die das Schuljahr verkürzt.
- Es war nicht so einfach wie gedacht, Wege zu finden, um die Botschaft weiterzugeben.

Zitate

"Wenn die Leute ihre Flaschen und Knusperpäckchen nirgendwo hinstellen und einfach wegwerfen, hat das einen schlechten Einfluss auf die Gesellschaft." Schüler, Coláiste Mhichíl

"Ich wusste nichts vom Klimawandel und dass Lebensmittel diesen Effekt haben können. Ich finde es wirklich gut, etwas für die Umwelt zu tun." Schülerin, Coláiste Mhichíl

"Bei den meisten Projekten saßen wir nur am Computer, aber bei diesem Projekt haben wir praktisch mitgemacht, wir haben die Tonnen und die Flaschen und die Knusperpakete eingesammelt, also war es anders als bei anderen Projekten." Schüler, Coláiste Mhichíl

Referendum! - Kroatien

Nachdem sie sich mit den drei Zweigen der Regierung vertraut gemacht hatten, beschlossen die SchülerInnen, ein Problem ihrer Gemeinde - ihrer Schule - in Angriff zu nehmen. Sie trafen sich mit VertreterInnen einer Jugendorganisation, der Association Delta, die sich dafür einsetzt, dass aktive junge BürgerInnen in ihren Gemeinden anerkannt und respektiert werden. Nach einigem Brainstorming und Diskussionen waren sich die Schüler einig, dass die Schultoiletten ihr Problem sind. Daraufhin formulierten sie eine Referendumsfrage: "Wollt ihr, dass die Toiletten getrennt werden" Sie bereiteten die Kampagne vor und verteilten Plakate und Ankündigungen. Sie trafen sich auch mit dem Schulleiter und kommunizierten mit anderen Schulangestellten. Nachdem sie an nur einem Tag die erforderlichen Unterschriften gesammelt hatten, fertigten die SchülerInnen ihre eigenen Wahlurnen an. 60% der Schülerschaft stimmten ab. Davon sprachen sich 64% für eine Änderung der Schultoiletten aus. Die SchülerInnen brachten die Ergebnisse zum Schulleiter, der das entsprechende Verfahren einleitete.

Vorteile des Projekts:

Die SchülerInnen konnten ihre Fähigkeiten in den Bereichen Teamarbeit und Kommunikation verbessern. Sie lernten ihre Schule und die Schulangestellten besser kennen. Außerdem wurden sie selbstbewusster, und einige wurden motiviert, an anderen Projekten teilzunehmen oder eigene Projekte zu starten. Die Zielgruppe waren andere SchülerInnen, die miterleben konnten, wie ihre (jüngeren!) Peers eine grundlegende Veränderung an der Schule bewirkten. Sie nahmen an einem Referendum teil und bekamen bessere Toiletten mit Hygieneartikeln. Der kommunale Partner hatte die Möglichkeit, eine neue Methode zur Aktivierung von Jugendlichen auszuprobieren und zu entwickeln.

Die Schulen profitierten von den besseren Toiletten, aber viel mehr noch von der Veränderung der Schulkultur und der Atmosphäre. Es kommt nicht jeden Tag vor, dass sich SchülerInnen mit ProfessorInnen und SchulleiterInnen auf strukturierte Weise auseinandersetzen und ihre Rechte einfordern!

Lernen vom Projekt:

- Beschreiben die Rolle der Verfassung der Republik Kroatien,
- Den Zweck des Referendums beschreiben und die Schritte zur Organisation des Referendums auflisten
- Die Bedürfnisse der Gesellschaft analysieren und sie in einer Referendumsfrage formulieren
- Ihre Rolle und ihren Beitrag zur Initiierung des Referendums in der Schule beschreiben

Die SchülerInnen erreichten die Lernergebnisse durch eine Kombination aus Vorlesungen und praktischer Arbeit.

Herausforderungen während des Projekts

Das Referendum war langwierig, und aufgrund von COVID-19 nahmen einige SchülerInnen nicht von Anfang bis Ende daran teil. Es war auch zeitaufwändig, und einige hatten das Gefühl, dass sie mit einer Vorlesung besser dran gewesen wären. Die Partner und die Role Models waren der Meinung, dass die SchülerInnen von mehr Zeit für die einzelnen Aktivitäten und der Konzentration auf gruppenbildende Maßnahmen profitieren würden.

Zitate

Laura, 15: "Was ich nützlich fand, war, die Ergebnisse meiner Arbeit zu sehen. Wenn ich in der Schule bin, ist das normalerweise nicht so wichtig."

Zitate

Sonja, Lehrerin: "Die größte Wirkung haben die Beispiele aus der Praxis hinterlassen, die Art und Weise, wie SchülerInnen durch Probleme lernen, die in ihrer Gemeinschaft auftreten. Die SchülerInnen haben das Gefühl, dass ihre Aktionen die Schule verändern - sie sind stolz und fühlen sich der Schulgemeinschaft verbundener!"

Mit Hilfe der NGO "Kinderschuhe für Osteuropa" bereiten SchülerInnen unter Anleitung von Role Models, Boxen mit Schulmaterialien für Kinder in osteuropäischen Ländern vor. Die Schulmaterialien in diesen Boxen wurden alle von den SchülerInnen selbst hergestellt.

Vorteile des Projekts:

Dank des Projekts hat sich die Kommunikation unter den SchülerInnen verbessert. Sie hatten neue Themen, über die sie sich austauschen konnten, und sie gaben an, dass dies für sie etwas Neues war. Über Themen der Gesellschaft oder der Wohltätigkeit zu sprechen, war für sie nicht alltäglich. Sie erkannten diese Veränderung im Klassenzimmer. Dank des Projekts hatten sie auch die Möglichkeit, mit Peers zu arbeiten, mit denen sie sich nicht so gut verstanden. Die SchülerInnen waren auch froh, dass sie während des Projekts bestimmte Aufgaben erhielten. Jeder hatte einige Schritte zu durchlaufen und Aufgaben zu erledigen. Sie konnten als Team arbeiten und Teil eines Teams sein. Jeder war für seine eigenen Aufgaben verantwortlich, aber gleichzeitig auch für den Erfolg des Teams.

Lernen vom Projekt:

Die SchülerInnen freuten sich darüber, dass sie Kompetenzen als aktive Bürgerinnen und Bürger entwickelten und eine Perspektive hatten, die über ihr eigenes Leben hinausging. Ein weiterer Punkt, den sie entwickelt haben, ist die Art und Weise, wie sie andere Peers, die nicht so viel Interesse zeigen, ermutigen.

Herausforderungen während des Projekts:

Die Kommunikation zwischen LehrerInnen und Role Models funktionierte nicht wirklich gut. Die LehrerInnen erwähnten, dass die Einbeziehung von Role Models in die Projekte nicht wirklich notwendig sei und dass die Schritte des Projekts auch ohne Role Models durchgeführt werden könnten.

Dies führte zu einer gewissen Schwierigkeit in Bezug auf die erforderliche Zusammenarbeit und Harmonie zwischen den beteiligten Personen.

Zitate:

"Es war schön, mit anderen über dieses Thema zu sprechen. Normalerweise tun wir das nicht" Schüler

"In einem Team zu arbeiten bedeutet, dass man mit Leuten zusammenarbeitet, die man vorher nicht kannte." Schülerin

"Ich finde es sehr gut, dass unsere Kinder wissen, dass es irgendwo in einem anderen Teil der Welt Kinder gibt, die grundlegende Dinge brauchen, die unsere Kinder sowieso haben." NGO

"Die Arbeit mit der NGO kann die Kinder motivieren, sich auch in Zukunft in diesem Bereich zu engagieren." NGO

Aufforstung & Großmutter's Rezepte - Spanien

Die erste Aktion (SLUSIK Aufforstung) konzentrierte sich auf das Umweltbewusstsein. Die SchülerInnen nahmen Kontakt zu einer lokalen NGO auf, die sich mit Naturräumen und Aufforstungen beschäftigt. Die SchülerInnen bauten ein Gewächshaus für das Gymnasium mit einheimischen Bäumen und führten eine Wiederaufforstung auf einem verbrannten Hügel in der Nähe des Gymnasiums durch. Bei der zweiten Aktion (Recetas de la Abuela) ging es darum, mit älteren Menschen in Kontakt zu treten, damit sie Zeit mit den SchülerInnen verbringen und Erfahrungen austauschen können. Für diese Aktion setzten sich die SchülerInnen mit dem Nachbarschaftsverein in Verbindung, der die SchülerInnen und pensionierte Nachbarn ohne Verwandte oder ein aktives soziales Leben in Kontakt brachte. Die SchülerInnen erarbeiteten ein Skript für die Befragung der ehrenamtlich tätigen Nachbarn, und die Interviews fanden in der Schule statt.

Vorteile des Projekts:

- Die Ziele des Projekts wurden von den SchülerInnen erreicht.
- Die Schule hat in Bezug auf das Engagement an Popularität gewonnen.
- Die LehrerInnen haben eine andere Art der Unterrichtsgestaltung kennen gelernt und werden diese auch anwenden.

Aufforstung & Großmutter's Rezepte - Spanien

- Die SchülerInnen haben ihre sozialen Fähigkeiten weiterentwickelt, da sie von Anfang an proaktiv an den Aktivitäten teilgenommen haben, und ihre Motivation für das Projekt ist mit den Sitzungen gestiegen. Sie haben an ihren Verhandlungs- und Kommunikationsfähigkeiten gearbeitet und ihre Fähigkeit verbessert, die Meinungen und Ideen anderer zu hören und zu verstehen.

Lernen vom Projekt:

Das Programm hat sich positiv auf das sozio-emotionale Lernen der SchülerInnen, ihre sozialen Fähigkeiten und ihre bürgerlichen Kompetenzen ausgewirkt. Das Engagement wuchs mit den Projektphasen, da es einige Zeit dauerte, bis die SchülerInnen das Endziel des Projekts verstanden und das Gefühl hatten, dass es ihr eigenes Projekt war und nicht nur "ein weiteres Schulprojekt". Die Einbindung der Mentoren trug definitiv zum Prozess bei, da sie zwar eine pädagogische Referenz darstellten, aber nicht Teil des Schulpersonals waren, und dieser Kontrast trug wirklich zur Bindung bei.

Herausforderungen während des Projekts:

- Die LehrerInnen missverstanden ihre Rolle im Projekt, da sie nicht von Anfang an klar erkennen konnten, wie sich ihre Arbeit von der Arbeit der Role Models im Klassenzimmer unterscheiden würde.
- Die mangelnde Motivation der SchülerInnen zu Beginn führte dazu, dass sie das Projekt als Vorwand zum Schwänzen des Unterrichts betrachteten, so dass einige Sitzungen von einer bestimmten Gruppe von SchülerInnen absichtlich verlangsamt wurden und sie nicht klar erkennen konnten, dass es sich nicht um ein weiteres Schulprojekt handelte.
- Die Schwierigkeit, das Projekt in den Lehrplan der Schule zu integrieren, war ein ständiger Kampf, der noch nicht vollständig gelöst werden konnte.
- Die mangelnde Beteiligung der älteren Menschen in der Gemeinde aufgrund von Vokaleffekten.

Zitate:

"Das Projekt hat dazu beigetragen, dass wir uns gegenseitig und uns selbst besser kennengelernt haben, und jetzt fühlen wir uns dem Rest der Klasse sehr nahe." María, Schülerin der Sekundarstufe

"Wir haben bei den Mädchen, die zu Beginn des Schuljahres so ruhig und schüchtern waren, unerwartete Führungsqualitäten beobachtet. Das Projekt schuf den Kontext, den sie brauchten, um ihr Potenzial tatsächlich auszuschöpfen." Antonio, Lehrer

Im Rahmen des Projekts organisierten die SchülerInnen mehrere Aktivitäten zum Thema Entwicklung der Lesekompetenz. Eine Schülergruppe organisierte eine besondere Veranstaltung - die Nacht der Literatur, bei der in der Schule aus verschiedenen Büchern gelesen wurde. Eine andere Gruppe besuchte Senioren in einer Sozialeinrichtung und las mit ihnen aus Büchern vor. Die SchülerInnen probten auch Theater für die jüngeren Klassen und lasen in dem neu eröffneten Bücherraum der Schule.

Vorteile des Projekts:

Das Projekt förderte die Entwicklung der Lesekompetenz in der Schulgemeinschaft und der Beziehungen innerhalb der Schule und in der weiteren Schulgemeinschaft. Die SchülerInnen lernten, ihre Freizeit effektiv zu nutzen, und entwickelten eine Kultur des Lesens. Innerhalb der Gemeinschaft der Senioren trug das Projekt zu ihrem Gefühl der Nützlichkeit bei, förderte aber auch ihre sozialen Beziehungen und schuf einen Raum für die Weitergabe der Erfahrungen der älteren Generation an die jüngere. Das Projekt trug auch zur Sichtbarkeit der neuen Bibliothek und des Lesesaals bei, die den SchülerInnen der Schule offenstehen.

Ein weiterer Nutzen des Projekts: gesteigertes Interesse der SchülerInnen an Büchern und am Lesen, größere Selbstständigkeit bei der Organisation kultureller Veranstaltungen, Fertigkeiten bei der Aufnahme von Fotos und Videos von Veranstaltungen, Selbstständigkeit der Schüler bei der Auswahl von Beispielen, Arbeit mit einem literarischen Text, Akzeptanz der Freiwilligenarbeit als natürlicher Bestandteil der schulischen Aktivitäten.

Spojová verbindet - Spojová Nacht der Literatur und Leseaktivitäten - Slowakei

Lernen vom Projekt:

Die aktive Teilnahme der SchülerInnen an einzelnen Aktivitäten verbesserte den allgemeinen Überblick über die Weltliteratur. Gleichzeitig wurden die Soft Skills - Kommunikation, Präsentation, kritisches Denken, Empathie und soziale Kompetenz - gestärkt.

Herausforderungen während des Projekts:

- unzureichende Schätzung des Zeitrahmens
- Kommunikationsprobleme bei der Fertigstellung einiger Details, unzureichende Kommunikation zwischen einigen Teammitgliedern
- In einigen Fällen ließen sich die SchülerInnen zu sehr von der Lehrkraft beeinflussen und trugen nicht genügend Verantwortung für die Aspekte der Aktivität, die sie selbst umsetzen konnten

Zitate:

"Es hat mir einen Einblick in die Zivilgesellschaft gegeben", Maria, Schülerin, 13

"Es hat auf jeden Fall die Beziehung zwischen den LehrerInnen verändert." Jan, Schüler, 14

"Jeder ist ein Teil der Gesellschaft und sollte irgendwie dazu beitragen", Anna, Schülerin, 13

ANHANG 4

ROLLENMODELL AUSBILDUNG & QUALITÄT MASSNAHMEN ROLLENMODELL- SCHULUNG

SLUSIK

AUSBILDUNG VON ROLLENMODELLEN

Für ein wirksames Mentoring sind sechs Kernstandards für die Praxis erforderlich:

1. Anwerbung
2. Überprüfung
3. Ausbildung
4. Zusammenführung und Initiierung
5. Überwachung und Unterstützung
6. Beendigung

Diese Standards decken die Aspekte von Role Model-Programmen ab, die ihre Mentoring-Beziehungen zu den SchülerInnen und Schulen direkt unterstützen.

1 - Anwerbung

Bei der Anwerbung potenzieller Rollenvorbildern von Universitäten für SL-Programme, die in Sekundarschulen durchgeführt werden, ist es wichtig, dass die Schule realistische Erwartungen an eine Role Model-Beziehung und an das, was sie erreichen kann, stellt. Rollenmodellprogramme müssen auf ihrem positiven Ruf und Image aufbauen, um das Engagement als Rollenmodell und die Betreuung anderer als eine überzeugende und lohnende Aktivität zu fördern.

Die Rekrutierungsmaterialien müssen so gestaltet werden, dass sie geeignete Zielgruppen ansprechen, deren Fähigkeiten und Motivationen am besten zu den Zielen und der Struktur des Programms passen. Die Bedeutung der Rolle kann einem breiten Spektrum von Universitätsstudierenden aus verschiedenen Fachrichtungen vermittelt werden.

Die folgenden Vorgaben werden vorgeschlagen:

- Das Programm wendet Rekrutierungsstrategien an, die den Nutzen, die Praktiken, die Unterstützung und die Herausforderungen der Tätigkeit als Rollenmodell im SL-Programm realistisch darstellen.
- Das Programm wendet Anwerbungsstrategien an, die positive Einstellungen und Emotionen gegenüber der Tätigkeit als Rollenvorbildern.
- Das Programm rekrutiert Rollenvorbilder, deren Fähigkeiten, Motivationen und Hintergründe am besten zu den Zielen und der Struktur des SL-Programms passen
- Das Programm ermutigt die Rollenmodelle, bei der Auswahl mitzuhelfen, indem sie ihnen Ressourcen zur Verfügung stellt, um Personen, die sie kennen und die die Eignungskriterien des Programms erfüllen, zu bitten, ebenfalls Rollenmodelle zu werden.
- Das Programm informiert die Vorbilder darüber, wie sie von ihrer Tätigkeit als Rollenmodell in Mentoring und Freiwilligenarbeit profitieren können.
- Das Programm verfügt über eine öffentlich zugängliche schriftliche Erklärung, in der die Voraussetzungen für die Teilnahme von Rollenmodellen am SL-Programm beschrieben werden.
- Das Programm setzt verschiedene Strategien ein, um fortlaufend Rollenmodelle zu werben (z. B. direkte Anfragen, soziale Medien, traditionelle Methoden der Massenkommunikation, Präsentationen, Empfehlungen).
- Das Programm führt Sensibilisierungs- und Informationsveranstaltungen für potenzielle Rollenmodelle durch.

Das Auswahlverfahren für potenzielle Vorbildpersonen dient dazu, festzustellen, ob sie über die Zeit, das Engagement und die persönlichen Qualitäten verfügen, die für eine sichere und wirksame Ausübung ihrer Rolle erforderlich sind.

Die folgenden Kriterien werden vorgeschlagen:

- Das Programm hat Kriterien für die Aufnahme von Rollenmodellen in das Programm sowie Kriterien für den Ausschluss von ungeeigneten BewerberInnen festgelegt
- Potenzielle Rollenmodelle füllen eine schriftliche Bewerbung aus, die Fragen enthält, mit deren Hilfe ihre Sicherheit und Eignung für die Betreuung junger Menschen beurteilt werden kann.
- Das Programm führt mit jedem potenziellen Vorbild mindestens ein persönliches Gespräch, in dem Fragen gestellt werden, die dem Programm helfen sollen, die Eignung für die Betreuung eines jungen Menschen zu beurteilen.
- Das Programm führt eine umfassende Überprüfung des strafrechtlichen Hintergrunds der angehenden Rollenmodelle durch.
- Potenzielle Rollenvorbilder erklären sich schriftlich mit einem Mindestzeitaufwand einverstanden, der für das SL-Programm erforderlich ist.
- Potenzielle Rollenvorbilder erklären sich schriftlich bereit, an persönlichen Treffen mit den ihnen zugewiesenen SchülerInnen der Sekundarstufe in der vom SL- Programm geforderten Mindesthäufigkeit und Stundenzahl teilzunehmen.
- Das Programm verwendet evidenzbasierte Auswahlinstrumente und -verfahren, um Personen zu identifizieren, die Einstellungen und Überzeugungen haben, die sichere und effektive Beziehungen zwischen den Rollenmodellen unterstützen.

Schulung angehender Rollenmodelle in den grundlegenden Kenntnissen, Einstellungen und Fähigkeiten, die für den Aufbau einer wirksamen und sicheren Mentoring-Beziehung erforderlich sind, unter Verwendung kulturell angemessener Sprache und Methoden. Die folgenden Kriterien werden vorgeschlagen:

Das Programm bietet mindestens zwei Stunden persönliches Training für Rollenmodelle vor der Vermittlung an.

Das Programm sieht eine Schulung für die Rollenmodelle zu den folgenden Themen vor:

1. Programmanforderungen (z. B. Dauer des Treffens, Häufigkeit des Treffens, Dauer der Besuche, Protokolle für Versäumnisse/ Verspätungen bei Treffen und Beendigung des Treffens)
2. Ziele und Erwartungen der Teilnehmenden an die Beziehung zum Rollenmodell
3. Verpflichtungen der Teilnehmenden und angemessene Rollen
4. Entwicklung und Aufrechterhaltung der Beziehung
5. Ethische und sicherheitsrelevante Fragen, die im Zusammenhang mit der Beziehung zum Rollenmodell auftreten können
6. Effektive Beendigung der Role Model-Beziehung
7. Verfügbare Hilfsquellen zur Unterstützung von Rollenmodellen
8. Chancen und Herausforderungen im Zusammenhang mit der Betreuung bestimmter Gruppen von Jugendlichen (z. B. Kinder mit einem inhaftierten Elternteil, Jugendliche, die in das Jugendstrafsystem involviert sind, Jugendliche in Pflegefamilien, Schulabbrecher), falls relevant
9. Anbahnung der Rollenmodellbeziehung

Das Programm bietet den Rollenmodellen vor der Aufnahme der Beziehung eine Schulung zu den folgenden Risikomanagementmaßnahmen an, die auf das Programmmodell, die Umgebung und die betreute Zielgruppe abgestimmt sind:

1. Angemessener Körperkontakt
2. Kontakt mit dem SL-Programm (z. B. wer ist zu kontaktieren, wann ist zu kontaktieren)
3. Anforderungen an die Beziehungskontrolle (z. B. Reaktionszeit, Häufigkeit, Zeitplan)
4. Genehmigte Aktivitäten
5. Meldepflicht bei Verdacht auf Kindesmisshandlung oder -vernachlässigung, Suizidalität und Homizidalität
6. Vertraulichkeit und Anonymität
7. Nutzung digitaler und sozialer Medien
8. Besuche mit Übernachtung und Reisen außerhalb der Stadt: Geld, das für SekundarschülerInnen- und MentorInnenaktivitäten ausgegeben wird
9. Verkehrsmittel
10. Verfahren für Notfälle und Krisensituationen
11. Gesundheit und medizinische Versorgung
12. Disziplinarverfahren
13. Drogenmissbrauch
14. Einbeziehung anderer in Spieltreffen (z. B. Geschwister, Freunde des Sekundarschülers der Schülerin)
15. Verwendung von Fotos und Bildern
16. Auswertung und Verwendung von Daten
17. Beschwerdeverfahren
18. Sonstige programmrelevante Themen

Hier geht es darum, Rollenmodelle und SekundarschülerInnen zusammenzubringen, und die Anbahnung der Beziehung zwischen den Rollenvorbildern mit Strategien, die die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass die Mentoring-Beziehung von Dauer und effektiv sind, ist wichtig.

Die folgenden Eckpunkte werden vorgeschlagen:

- Das Programm berücksichtigt die Merkmale der Rollenmodellen und SekundarschülerInnen (z. B. Interessen, Nähe, Verfügbarkeit, Alter, Geschlecht, Rasse, ethnische Zugehörigkeit, Persönlichkeit, ausdrückliche Vorlieben von Rollenmodell, Sekundarschüler und Eltern oder Erziehungsberechtigten, Ziele, Stärken, bisherige Erfahrungen), wenn Herstellung von Übereinstimmungen
- Das Programm arrangiert und dokumentiert ein erstes Treffen zwischen dem Rollenmodell und den Jugendlichen.
- Die MitarbeiterInnen des Programms sollten beim ersten Treffen zwischen dem Rollenmodell und dem Schüler/der Schülerin der weiterführenden Schule vor Ort anwesend sein.
- Das Rollenmodell, die SekundarschülerInnen und MitarbeiterInnen des SL-Programms treffen sich persönlich, um eine Verpflichtungsvereinbarung zu unterzeichnen, in der sie den Regeln und Anforderungen des Programms zustimmen (z. B. Häufigkeit, Intensität und Dauer der Betreuungstreffen, Rollen aller an der Mentoring-Beziehung beteiligten Personen, Häufigkeit des Kontakts mit dem Programm) sowie den Richtlinien zum Risikomanagement
- Das Programm bringt SekundarschülerInnen mit einem Vorbild zusammen, das mindestens drei Jahre älter ist.

- Das Programm sponsert eine Gruppenveranstaltung, bei der potenzielle Rollenvorbilder und SekundarschülerInnen sich treffen und austauschen können und dem Programm ein Feedback zu ihren Präferenzen geben können.
- Das Programm stellt sicher, dass das erste Treffen in der Schule stattfindet.
- Die ProgrammmitarbeiterInnen bereiten die Rollenmodelle auf das erste Treffen vor, nachdem die Übereinstimmung festgestellt wurde (z.B. geben sie den Rollenmodellen Hintergrundinformationen über die potenziellen SekundarschülerInnen, erinnern die Rollenmodelle an die Vertraulichkeit, besprechen die potenziellen Chancen und Herausforderungen im Zusammenhang mit der Betreuung und Unterstützung der vorgeschlagenen SekundarschülerInnen).
- Die ProgrammmitarbeiterInnen bereiten die SekundarschülerInnen auf das erste Treffen nach der Auswahl des geeigneten Modells vor (z.B. indem sie den SchülerInnen Hintergrundinformationen über das ausgewählte Rollenmodell geben).

Bei der Überwachung der Fortschritte in der Beziehung zwischen den Rollenmodellen und der Sicherheit und Unterstützung der Jugendlichen sollten Sie für die Dauer der Beziehung kontinuierliche Beratung, Problemlösung, Schulung und Zugang zu Ressourcen anbieten.

Es werden die folgenden Richtwerte vorgeschlagen:

- Das Programm nimmt mindestens x-mal pro Monat Kontakt zu den Role Models und den Schülern der Sekundarstufe auf (wie vereinbart)
- Bei jedem Kontakt mit den Rollenmodellen und SekundarschülerInnen nach einem standardisierten Verfahren befragen. Bei jedem Betreuungskontakt mit den SekundarschülerInnen sollte im Programm die Jugendlichen über die Betreuungsaktivitäten, die Ergebnisse der SekundarschülerInnen, Fragen der Sicherheit der Jugendlichen, die Qualität der Betreuungsbeziehung und die Auswirkungen der Betreuung auf die SekundarschülerInnen mit Hilfe eines standardisierten Verfahrens befragt werden.
- Das Programm folgt einem evidenzbasierten Protokoll, um von den Rollenmodellen und den SekundarschülerInnen eine eingehendere Bewertung der Qualität ihrer Betreuungsbeziehungen zu erhalten, und verwendet wissenschaftlich getestete Instrumente zur Bewertung der Beziehungen.

- Das Programm kontaktiert einen verantwortlichen Erwachsenen im Leben jedes Jugendlichen der Sekundarstufe (z. B. ein Elternteil, einen Vormund oder einen Lehrer) mindestens zweimal pro Monat während des ersten Monats der Partnerschaft und danach einmal pro Monat.
- Das Programm bewertet regelmäßig alle Begegnungen, um festzustellen, ob sie beendet oder fortgesetzt werden sollten. Das Programm dokumentiert Informationen über jedes Treffen zwischen Rollenvorbild und SekundarschülerInnen, in Hinblick auf Datum, Dauer und der Beschreibung der durchgeführten Aktivitäten.
- Das Programm bietet den Rollenmodellen Zugang zu relevanten Ressourcen (z. B. Expertenrat von ProgrammmitarbeiterInnen oder anderen Veröffentlichungen, webbasierte Ressourcen, erfahrene Rollenmodellen), um den Vorbildern bei der Bewältigung von Herausforderungen in ihren Betreuungsbeziehungen zu helfen, wenn diese auftreten.
- Das Programm bietet SchülerInnen und Lehrenden der Sekundarstufe Zugang zu relevanten Ressourcen (z. B. fachkundige Beratung durch ProgrammmitarbeiterInnen oder andere, Veröffentlichungen, webbasierte Ressourcen, Verweise auf verfügbare soziale Dienste), um sie bei der Bewältigung der auftretenden Bedürfnisse und Herausforderungen zu unterstützen.
- Das Programm bietet eine oder mehrere Gelegenheiten zur Nachschulung von Vorbildern

- Das Programm gibt den Rollenmodellen regelmäßig Feedback zu den Ergebnissen und den Auswirkungen des Betreuungsprogramms auf ihre Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe, um die Ergebnisse kontinuierlich zu verbessern und die Bindung der Rollenmodelle zu fördern.
- Das Programm führt mindestens ein persönliches Betreuungs- und Unterstützungsgespräch mit den Rollenmodellen, den Sekundarschülerinnen und den Lehrkräften durch.
- Das Programm veranstaltet eine oder mehrere Gruppenaktivitäten für Spielpartner und/oder bietet Informationen über Aktivitäten an, an denen diese zusammen teilnehmen könnten.
- Das Programm veranstaltet eine oder mehrere Gruppenaktivitäten für die TeilnehmerInnen und die Familien der SekundarschülerInnen. Das Programm bedankt sich bei den Vorbildern und würdigt ihren Beitrag zu einem bestimmten Zeitpunkt in jedem Jahr der Mentoring-Beziehung, bevor das Projekt abgeschlossen wird.

Erleichterung des Abschlusses des Projekts in einer Art und Weise, die die Beiträge des Rollenmodells und der Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe bestätigt und ihnen die Möglichkeit gibt, sich auf den Abschluss vorzubereiten und die Erfahrung zu bewerten.

Die folgenden Eckpunkte werden vorgeschlagen:

- Das Programm verfügt über ein Verfahren zum Umgang mit erwarteten und unvorhergesehenen Abschlüssen, bei dem die Mitglieder des Projekts bereit und in der Lage sind, sich auf den Abschlussprozess einzulassen.
- Das Programm verfügt über ein Verfahren zum Umgang mit dem Abschluss, wenn ein Mitglied des Projekts nicht in der Lage oder nicht willens ist, sich am Abschlussprozess zu beteiligen.
- Das Programm führt Abschlussgespräche mit Vorbildern und SekundarschülerInnen durch.
- Das Programm verfügt über eine schriftliche Strategie und gegebenenfalls ein Verfahren für den Umgang mit einer erneuten Zusammenführung.
- Das Programm dokumentiert, dass die Abschlussverfahren befolgt wurden

- Unabhängig vom Grund für die Beendigung des Programms sollte das SL-Programm ein Gespräch mit den Rollenmodellen führen, in dem die folgenden Themen besprochen werden: Erörterung der Gefühle der Rollenmodelle in Bezug auf die Beendigung; Erörterung der Gründe für die Beendigung, falls zutreffend; Erörterung positiver Erfahrungen in der Mentoring-Beziehung; Verfahren für das Rollenmodell, um den SekundarschülerInnen und deren Eltern/Erziehungsberechtigte, falls zutreffend, rechtzeitig vor dem voraussichtlichen Beendigungstreffen zu benachrichtigen, damit genügend Zeit bleibt, um den SekundarschülerInnen angemessen auf die Beendigung vorzubereiten; Überprüfung der Programmregeln für den Kontakt nach der Beendigung; Erstellung eines Plans für den Kontakt nach der Beendigung, falls zutreffend; Erstellung eines Plans für das letzte Anpassungstreffen, falls zutreffend; und Erörterung einer möglichen Wiederanpassung, falls zutreffend.
- Unabhängig vom Grund für die Beendigung sollte das SL-Programm eine Diskussion mit den SekundarschülerInnen führen, die die folgenden Gesprächsthemen umfasst: Erörterung der Gefühle des Jugendlichen im Hinblick auf die Beendigung; Erörterung der Gründe für die Beendigung (falls zutreffend); Erörterung positiver Erfahrungen in der Mentoring-Beziehung; Verfahren zur Benachrichtigung des Rollenmodells über den Zeitpunkt der Beendigung (falls zutreffend); Überprüfung der Programmregeln für den Kontakt nach der Beendigung; Erstellung eines Plans für den Kontakt nach der Beendigung (falls zutreffend); Erstellung eines Plans für das letzte Treffen mit dem Mentor (falls zutreffend); und Erörterung einer möglichen Wiederanpassung (falls zutreffend)

- Das Programm verfügt über eine schriftliche öffentliche Erklärung für Eltern oder Erziehungsberechtigte, falls zutreffend, sowie für Vorbilder und Schüler der Sekundarstufe, in der die Bedingungen für die Beendigung der Übereinkunft und die Richtlinien für den Kontakt zwischen Vorbildern und SchülerInnen nach Beendigung der Übereinkunft dargelegt werden (z. B. auch für den Kontakt über digitale oder soziale Medien)
- Das Programm veranstaltet ein abschließendes Treffen oder eine Veranstaltung für die Vorbilder und die SchülerInnen, um den Fortschritt und den Übergang zu markieren oder Veränderungen in der Mentoring-Beziehung anzuerkennen.
- Die MitarbeiterInnen des SL-Programms schulen und unterstützen die SchülerInnen und die Vorbilder sowie ggf. die Eltern oder Erziehungsberechtigten darin, wie die Jugendlichen natürliche Vorbilder in ihrem Leben finden und mit ihnen in Kontakt treten können.

ANHANG 5

ERKLÄRUNG DES PLACE MODELLS HERAUSFORDERUNGEN UND ANTWORTEN



Die Herausforderung: Immer mehr junge Menschen in Europa sind vom politischen und sozialen Leben in ihren Gemeinden ausgeschlossen, was oft zu einem Gefühl der Isolation von der Gesellschaft insgesamt führt. Die Erfahrungen in der Bildung spielen eine wichtige Rolle im Lebenslauf eines Menschen. Ein frühzeitiger Schulabbruch kann zu geringeren Beschäftigungsmöglichkeiten und einer geringeren kulturellen und sozialen Teilhabe an der Gemeinschaft führen.

Die Antwort: SL in der Sekundarstufe zielt darauf ab, das Risiko der Ausgrenzung zu verringern. Das PLACE-Modell ermöglicht sowohl formales als auch nicht-formales Lernen in einem ‚lebensnahen‘ Kontext, der darauf abzielt, positive Veränderungen im Leben junger Menschen zu bewirken. Das SLUSIK-Projekt hat ein Modell entwickelt, das darauf abzielt, die soziale Eingliederung junger Menschen in Europa zu verbessern.

ANHANG 6 - „IST MEINE SCHULE BEREIT FÜR SERVICE LEARNING“ CHECKLISTE

SLUSIK

IST MEINE SCHULE BEREIT FÜR SERVICE LEARNING

1. Unterstützt Ihre Schulleitung die Umsetzung von SL Projekten?
2. Ist ein engagierter und kompetenter Lehrkörper vorhanden, um SL aktiv an Ihrer Schule einzubinden und umzusetzen?
3. Hat Ihre Schule eine(n) SL KoordinatorIn ernannt und die betreffende Person zu diesem Zweck entsprechend freigestellt?
4. Hat Ihre Schule einen Kreis von Zuständigen gebildet, um richtungsweisende Arbeit an dem SL Projekt an Ihrer Schule zu leisten?
5. Ist eine Vision und Definition für die Gestaltung von SL an Ihrer Schule entwickelt worden?
6. Haben die Lehrkräfte darüber nachgedacht, welche Bereiche ihres bestehenden Unterrichts ohne großen Mehraufwand zu SL Erfahrungen weiterentwickelt werden können?
7. Hat Ihre Schule den Zeitaufwand für die Planung und Entwicklung der einzelnen Arbeitsschritte zur erfolgreichen Gesamtumsetzung des SL Projekts realistisch betrachtet?
8. Hat Ihre Schule konkrete Zielvorgaben im Zeitraum von einem Jahr, zwei Jahren, längerfristig?
9. Hat Ihre Schule die fachliche Weiterentwicklung der Mitarbeiter in Form von Besprechungen und Fortbildungstagen geplant?

ANHANG 7

LISTE SOZIALER UND GEMEINSCHAFTLICH ORIENTIERTER KOMPETENZEN

SLUSIK

LISTE SOZIALER UND GEMEINSCHAFTLICH ORIENTIERTER KOMPETENZEN

Soziale Kompetenzen (Interaktion und zwischenmenschliche Kommunikation):

1. Konstruktive Zusammenarbeit mit anderen
2. Zwischenmenschliche Beziehungen
3. Verständnis der allgemein akzeptierten Verhaltensregeln in verschiedenen Gesellschaften und Umgebungen (z. B. Anpassung von Verhalten an lokale und externe Situationen, Berücksichtigung kultureller Vielfalt)
4. Verständnis der in verschiedenen Gesellschaften und Umfeldern allgemein akzeptierten Kommunikationsregeln (z. B. Anpassung von Sprache und Kommunikation an lokale und externe Situationen)
5. Empathie (z. B. Rücksichtnahme auf die Schwierigkeiten und Grenzen anderer)
6. Verständnis für unterschiedliche Standpunkte (z. B. Anhören der Beiträge und Vorschläge anderer Beiträge und Vorschläge anderer anhören, ihre Gültigkeit respektieren und berücksichtigen)
7. Toleranz gegenüber anderen zeigen
8. Verhandlungsgeschick (z. B. die Fähigkeit, die eigenen Ziele zu überdenken und konstruktiv eine Vereinbarung zu treffen)
9. Konfliktfähigkeit (z.B. die Fähigkeit, in einer Konfliktsituation mit unterschiedlichen Interessen und Standpunkten in einer konfliktreichen Situation umzugehen, um eine vernünftige und faire Lösung zu finden)
10. Fähigkeit zur Zusammenarbeit in Teams (z. B. die Fähigkeit, die Arbeitsbelastung und Kommunikation bei geteilten Aufgaben)
11. Vertrauen schaffen (z. B. Anerkennung der Werte und Beiträge anderer und Beiträge anderer, Bereitschaft und Verständnis zeigen)

LISTE SOZIALER UND GEMEINSCHAFTLICH ORIENTIERTER KOMPETENZEN

12. Einstellung zur Zusammenarbeit (z. B. die Initiative, mit den persönlichen Fähigkeiten und der vorhandenen Zeit einen Beitrag zu leisten)

13. Durchsetzungsvermögen (z. B. den eigenen Standpunkt, die eigenen Ziele oder Interessen in konstruktiver Weise und unter Berücksichtigung der Situation anderer Situationen)

14. Kompromissbereitschaft (z. B. Einhalten von Vereinbarungen mit Partnern, Arbeitgebern und Kollegen)

Die Bürgerkompetenzen wurden in die Aspekte Verantwortung, Bewusstsein und Beteiligung unterteilt. Diese Kompetenzen umfassen Schlüsselwissen, -fähigkeiten und -einstellungen für die Entwicklung von Werten im Rahmen einer aktiven Bürgerschaft. Die Ergebnisse des erlernten individuellen und kollektiven Handelns sind an die Verbesserung der Nachhaltigkeit, die Stärkung der Demokratie und ein besseres Zusammenleben innerhalb von Gemeinschaften.

a) Verantwortung: Persönliche Handlungen, die einen Beitrag leisten zur Förderung der sozialen Werte

1. Aktive Unterstützung der Gleichstellung der Geschlechter
2. Unterstützung eines nachhaltigen Lebensstils (z. B. Hinterfragen von Konsummustern Konsumverhalten)
3. Förderung einer Kultur des Friedens und der Gewaltlosigkeit (z. B. Unterstützung von Finanzunternehmen, die nicht in Waffen investieren)
4. Bereitschaft, die Privatsphäre anderer zu respektieren (z. B. datenschutzfreundliches Verhalten in sozialen Netzwerken)
5. Bereitschaft, Verantwortung für die Umwelt zu übernehmen (z. B. Teilnahme an Initiativen zum Schutz der Umwelt)

b) Beteiligung: Kollektive Aktionen, die einen Beitrag leisten zur Förderung der sozialen Werte

1. Engagement mit anderen im gemeinsamen oder öffentlichen Interesse (z. B. Teilnahme an Aktionsnetzwerken, politischen Parteien oder Interessen Gruppen)
2. Fähigkeiten zur Entwicklung einer konstruktiven Beteiligung an gemeinschaftlichen Aktivitäten (z. B. freiwillige gemeinnützige Arbeit, Teilnahme an Initiativen auf Nachbarschaftsebene)
3. Fähigkeit, Zugang zu traditionellen Medien zu haben, diese kritisch zu verstehen und mit ihnen zu interagieren (z. B. Zeitungen, Zeitschriften, Fernsehen, unabhängig von der gedruckten oder digitalen Version)
4. Fähigkeit zum Zugang zu, zum kritischen Verständnis von und zur Interaktion mit neuen Medienformen (z. B. digitale soziale Netzwerke, Blogs)
5. Bereitschaft zur Teilnahme an der demokratischen Entscheidungsfindung auf allen Ebenen und an staatsbürgerlichen Aktivitäten (z. B. Nutzung bestehender Mechanismen zur Beeinflussung der offiziellen Politik)

LISTE SOZIALER UND GEMEINSCHAFTLICH ORIENTIERTER KOMPETENZEN

C) Sensibilisierung: Interesse und Verständnis für bürgerschaftsbezogene Rahmenbedingungen und Phänomene zeigen

1. Kenntnis grundlegender Konzepte und Phänomene in Bezug auf Einzelpersonen, Gruppen, Arbeitsorganisationen, Gesellschaft, Wirtschaft und Kultur
2. Kenntnis der Ziele, Werte und Strategien von politischen und sozialen Bewegungen
3. Kenntnis des Klimawandels auf globaler Ebene und seiner zugrundeliegenden Ursachen
4. Bewusstsein für den demografischen Wandel auf globaler Ebene und dessen zugrundeliegenden Ursachen
5. Kenntnisse über die europäische Integration
6. Verständnis für die multikulturellen und sozioökonomischen Dimensionen der europäischen Gesellschaften (z. B. Kenntnis der demografischen Vielfalt anderer europäischer Gesellschaften hinsichtlich Sprache, ethnischer Zugehörigkeit, Religion usw.)
7. Verständnis für die Rolle und die Funktionen der Medien in demokratischen Gesellschaften
8. Kritisches Denken (z. B. kritischer Medienkonsum, kritisches Verständnis und Übernahme von anderen Standpunkten)
9. Interesse an politischen Entwicklungen
10. Interesse an sozioökonomischen Entwicklungen
11. Interesse an den Geisteswissenschaften

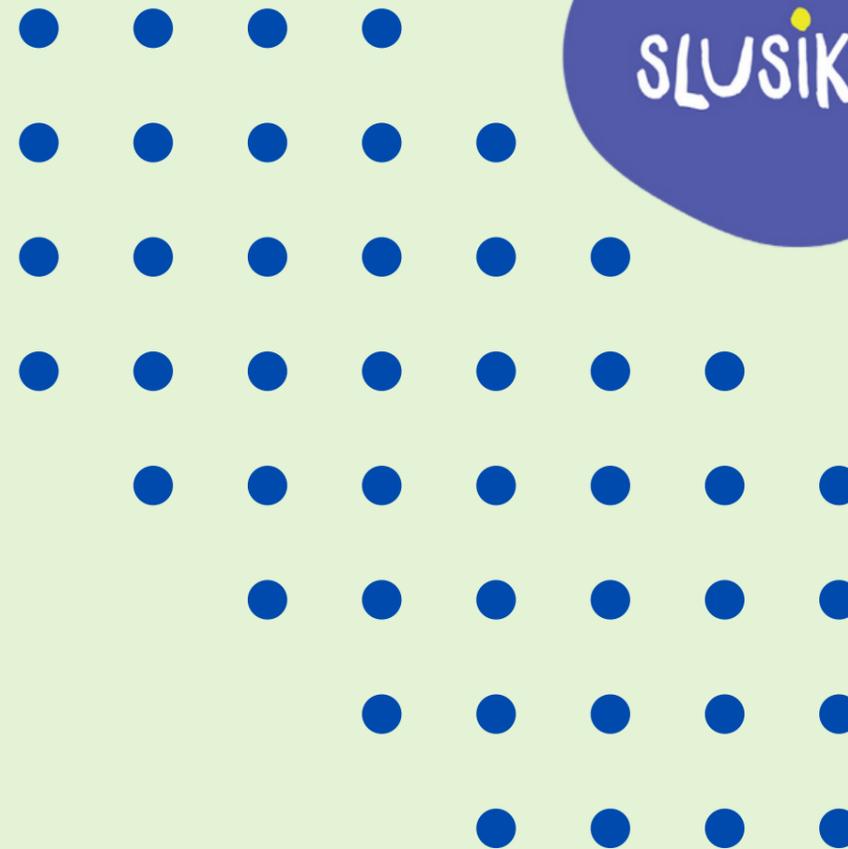
LISTE DER SOZIALEN UND STAATSBÜRGERLICHEN KOMPETENZEN

Die gemeinsamen europäischen Werte sind in der Charta der Grundrechte der Europäischen Union aufgeführt und umfassen:

- Menschenwürde
- Freiheit
- Demokratie
- Gleichheit
- Rechtsstaatlichkeit
- Menschenrechte
- Minderheitenrechte
- Pluralismus
- Toleranz
- Gerechtigkeit
- Solidarität



ANHANG 8 COMMUNITY- PARTNER BEWERTUNGSI NSTRU MENT



COMMUNITY-PARTNER BEWERTUNGSINSTRUMENT

Bewertungsformular für Community-Partner

1. Haben Sie bereits Erfahrung mit der Durchführung von SL-Projekten?

- a) Ja
- b) Nein

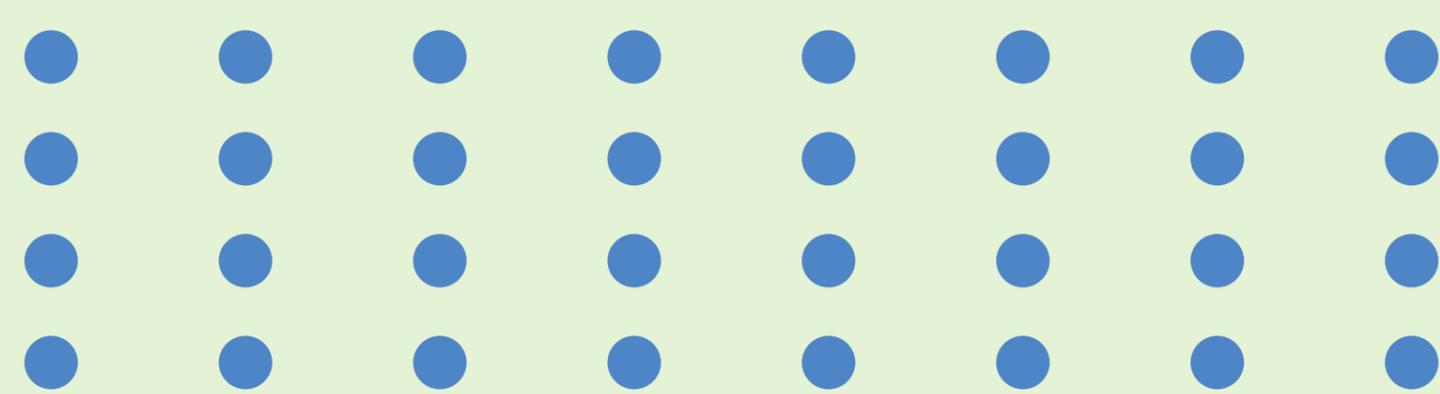
2. Bitte versuchen Sie zu beurteilen, ob das Problem oder der Bedarf, auf den das Projekt reagiert hat, ausreichend gelöst wurde!

- a) Überhaupt nicht gelöst wurde
- b) Teilweise
- c) Vollständig

3. War das Projekt bewältigbar im Hinblick auf die Ressourcen in Ihrer Organisation?

4. Beschreiben Sie den Nutzen des Projekts für Ihre Organisation bzw. für deren Begünstigten!

5. Beschreiben Sie, was Sie in das Projekt anders einsetzen würden, wenn Sie es erneut durchführen würden!



ANHANG 9

METHODEN ZUR BEWERTUNG DER SCHÜLERINNENLEISTUNG DURCH SERVICE- LEARNING



SLUSIK

METHODEN ZUR BEWERTUNG DER SCHÜLERINNENLEISTUNG DURCH SERVICE-LEARNING

Wurzel- und Sprossen (Roots and Shoots)-Toolkit
(Rootsandshoots.org)

Problembaum-Projekt (Digital Promise)

Arbeitsbuch zur Projektplanung (Maine.gov)

Werkzeug für Jugendarbeit und Projekte (SALTO Youth)

Methoden zur Evaluierung von SchülerInnenleistungen durch Service Learning
(Digital Commons)



ANHANG 10 BEGRIFFSERLÄUTERUNG



Best Practice: Eine Erfolgsmethode, die effektive Ergebnisse erzielt und daher als optimale Vorgehensweise im Vergleich zu sämtlichen Alternativen gilt.

Gemeinschaftliche und soziale Kompetenz: Eine Kombination aus Kenntnissen, Fähigkeiten und Wertvorstellungen, die eine Person dazu befähigt, konkrete Aufgabenstellungen im gemeinschaftlichen Umfeld zu erfüllen und dadurch integraler Teil der Gemeinschaft zu sein.

Gemeinschaftliche Verantwortung: Handlungen und Ansichten im Zusammenhang mit demokratischer Regierungsführung und freiwilligem Engagement. Diese Haltung spiegelt sich in politischen, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen, umweltbezogenen und lebensqualitätsbezogenen Angelegenheiten wider.

Bedarfsanalyse: Ein formaler, systematischer Prozess zur Ermittlung und Evaluierung von notwendigen Schulungsmaßnahmen oder spezifischen Bedürfnissen.

Nicht-formales Lernen: Gezieltes aber freiwilliges Lernen, das in den unterschiedlichsten Umfeldern und Situationen zum Einsatz kommt. Im Vordergrund stehen nicht nur die Weitergabe und Aneignung von Wissen, sondern auch andere Aktivitäten.

Schule der Sekundarstufe: Bildungsinstitut für SchülerInnen der Sekundarstufe im Alter von 11- 16 Jahren.

Service Learning: Eine Lehr- und Lernstrategie, bei der sinnvolle Gemeinschaftsarbeit mit denk- und bildungsarbeit verschmilzt.

Service Learning Projekt: Ein Projekt, das Lernerfolge durch freiwilliges Engagement erzielt und die Entwicklung gemeinschaftlicher und sozialer Kompetenz fördert.

Service Learning Curricula: Unterricht und akademische Inhalte, die in einer Schule oder einem speziellen Kurs oder SL Programm gelehrt werden.

Soziale Eingliederung: Die Verbesserung der Bedingungen, unter denen Einzelpersonen und Gruppen an der Gesellschaft teilhaben. Bei diesem Vorgang werden die Fähigkeiten, Möglichkeiten und die Würde von Personen gestärkt, die aufgrund ihrer Identität oder Situation benachteiligt sind.

Soziale Ausgrenzung: Der Prozess, bei dem Einzelpersonen von verschiedenen Rechten, Möglichkeiten und Ressourcen ausgeschlossen werden (oder ihnen der volle Zugang dazu verwehrt wird), die normalerweise für Mitglieder einer anderen Gruppe verfügbar sind.

Upscaling: Die Möglichkeit oder der Prozess der Neugestaltung, um die Wirksamkeit und Reichweite zu erhöhen.

