



SKILLS#EU

Learning Mobility - Opening European Minds

TRAININGS- CURRICULUM

REISE NICHT EINFACH NUR,
ENTDECKE EUROPA NEU!

WWW.YOURSKILLS.EU

 SKILLS#EU



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

IO2 – Trainingscurriculum Skills#EU

Inhalt

- I. Einführung
- II. Kursstruktur
- III. Offline- und online-Training in der Phase vor, während und nach dem Auslandsaufenthalt:
die Trainingsmodule
- IV. Die Implementierung der Module in jeder Partnerorganisation
- V. Modul 1: Herausforderungen und Chancen als europäische Bürger*innen
- VI. Modul 2: Verhandlungsführung und Entscheidungsfindung in Europa
- VII. Modul 3: Interkulturelle Kommunikation

► License note:



If not stated otherwise this document is for free use under the Creative Commons Attribution-Share Alike: distribute of derivative works only under a license identical ("not more restrictive") to the license that governs the original work (CC BY-SA 4.0). To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Logos are excluded from free licensing.

I. EINFÜHRUNG

Mit dem Auslandsprogramm von Erasmus + für die berufliche Bildung haben eine große Anzahl junger Lernender zwischen 18 und 25 Jahren die Möglichkeit, mehrere Wochen in einem anderen europäischen Land zu leben und zu arbeiten. Die Auslandserfahrung soll ihre Begeisterung für das Gastland wecken und sowohl ihrer beruflichen Karriere als auch ihrem persönlichen Leben eine europäische Perspektive verleihen. Das übergeordnete Ziel des "Skills#EU"-Projekts besteht darin, nicht-formale zivile Bildungskomponenten in ihre Ausbildung aufzunehmen, die mit dem gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Kontext des Gastlandes und Europas im Allgemeinen zusammenhängen. Derzeit fehlt dieses Element weitgehend und die Ausbilder behandeln kaum europäische Staatsbürgerkunde. Daher sind die erste der beiden Hauptzielgruppen des Projekts Trainer, die mit einem Instrument ausgestattet werden müssen, um ihre Lernenden, die an Auslandsprogrammen teilnehmen, mit diesen europäischen Fähigkeiten auszustatten.

Das Projektkonsortium entwickelte daher ein neues Ausbildungsformat mit einem gemeinsamen, grenzüberschreitenden professionellen Verständnis, wie man die "europäische Idee" in die Arbeit der Trainer einbinden und mit entsprechenden Lehr- und Schulungsmaterialien unterstützen kann. So öffnet sich die Entsende-/ Aufnahme-/ Vermittlungsorganisation für EU-bezogene Themen und kann dieses Fachwissen nutzen, um zukünftige Auszubildende mit den Fähigkeiten auszustatten, die für die Teilnahme, interkulturelle Kommunikation und aktive Bürgerschaft erforderlich sind. Aber nicht nur die genannten Organisationen profitieren von diesem Trainingsformat. Es ist für fast jede Organisation anwendbar, die Vorbereitung und Unterstützung für die geografische Lernmobilität verschiedener Arten von Auszubildenden bereitstellt, seien es Lernende, Absolventen, Freiwillige oder Teilnehmer von Schulaustauschprogrammen.

II. KURSSTRUKTUR

Das Curriculum, das mithilfe eines Lernergebnisansatzes entwickelt wurde, enthält 3 in Einheiten gegliederte Module, um die Trainer bei der Schulung von Teilnehmern zu Mobilitätsprogrammen zu unterstützen.

Das Curriculum bildet den Rahmen für die Lernmodule 1-3 und ist daher stark mit den 3 Lernmodulen verbunden. Es beinhaltet die objektive und zeitnahe Struktur des Blended-Learning-Konzepts und die didaktischen sowie methodischen Empfehlungen für die Trainer. Das Curriculum ist durch die drei bereitgestellten Lernmodule strukturiert:

Modul 1: Herausforderungen und Chancen als europäischer Bürger

Modul 2: Verhandlungsführung und Entscheidungsfindung in Europa

Modul 3: Interkulturelle Kommunikation

Der Lehrplan beschreibt den Trainern auch, wie und wann sie mit Blended-Learning-Material arbeiten sollten. Es ist vorgesehen, sowohl Online- als auch Offline-Trainingsphasen für die Zeiträume vor, während

und nach dem Auslandsaufenthalt bereitzustellen. Am Ende besteht die Möglichkeit für die Lernenden, die eigene Verbesserung hinsichtlich der definierten europäischen Fertigkeiten selbst zu beurteilen. Jedes Modul enthält auch eine Trainingseinheit, in der die Lernenden nach ihrem Auslandsaufenthalt über Möglichkeiten für ein weiteres bürgerschaftliches Engagement diskutieren und entscheiden.

VOR DEM AUSLANDSAUFENTHALT

- Offline-Workshop in der Entsendeorganisation als Vorbereitungseinheit, Online-Lernangebote zur Förderung des Austauschs zwischen berufsbildenden Lernenden und zum Selbststudium.

WÄHREND DES AUSLANDSAUFENTHALTS

- Offline-Workshops bei den Aufnahmeorganisationen, Online-Lernaktivitäten, die die Offline-Workshops zu Inhalten / Bewusstseinsbildung begleiten.

NACH DEM AUSLANDSAUFENTHALT

- Offline-Workshop, Online-Lernaktivitäten, insbesondere Selbsteinschätzung und Möglichkeiten, den Geist ihrer europäischen, interkulturellen Erfahrung voranzubringen.

III. OFFLINE- UND ONLINE-TRAINING IN DER VOR-ABFAHRTS-VORBEREITUNGS-PHASE WÄHREND UND NACH DEM AUSLANDSAUFENTHALT: DIE TRAININGSMODULE

Die Skills#EU Schulungslösung zielt darauf ab, die Mobilitätsbeteiligten vor und während der Mobilitätsphase für die interkulturellen Kompetenzen und die nicht-formalen Elemente der politischen Bildung zu sensibilisieren. Der Schulungspfad wird durch die Teilnahme an Online-Schulungen vor Ort implementiert. Die Online-Komponenten werden vollständig auf einer LMS-Moodle-Plattform gehostet und bieten Richtlinien für Mobilitäts-Trainer und Lernende, einschließlich Tools, Ressourcen und Tipps.

Die Vor-Ort- und Online-Vorbereitung zielt darauf ab, das Bewusstsein der Mobilitätsbeteiligten für die Bedeutung von "interkulturellem und aktivem mobil-seins" während einer internationalen Erfahrung zu erhöhen, um den Aufenthalt im Ausland zu genießen und ihre interkulturelle Kompetenz während eines "Learning by Doing" -Ansatzes zu vertiefen.

Die Vor-Ort-Vorbereitung wird von einem Trainer insgesamt 23 Stunden lang kollektiv durchgeführt, wobei alle Komponenten der interkulturellen Kompetenz und aktiven Bürgerschaft erforscht werden.

Alle Ressourcen und Aktivitäten stehen auf der Moodle-Plattform zur Verfügung, um Mobility-Trainer zu unterstützen, die die Sitzungen durchführen. Am Ende der 3 Vor-Ort-Lernmodule gibt es einen entscheidenden Moment, in dem die Teilnehmer individuell ihren eigenen interkulturellen Lernplan definieren. Aus pädagogischer Sicht wurden die Module so konzipiert, dass die Teilnehmer während des gesamten Erfahrungszyklus lernen können, indem sie den Kontext kennenlernen, die



erfahrungsspezifischen Aktivitäten kennenlernen, über sie nachdenken, den Lernprozess extrahieren und planen, wie sie das Gelernte weiterentwickeln können.

Der Lernpfad wird durch eine Online-Sitzung für eine Dauer von bis zu 8 Stunden abgeschlossen. Insgesamt stehen 31 Stunden Training zur Verfügung, einige von ihnen können je nach Ausstattung online oder vor Ort unterrichtet werden.

Während des gesamten Online-Trainings möchten wir die Möglichkeit bieten, interkulturelle Kompetenz und aktive Bürgerschaft vor, während und nach der Mobilitätserfahrung im Ausland besser zu erforschen und zu vertiefen.

Die Online-Sitzung als Ergänzung zu den Vor-Ort-Schulungen hat das Hauptziel, Mobilitätsteilnehmer oder Auszubildende mit interkultureller Kompetenz und aktiver Bürgerschaft auszustatten, um ihren Auslandsaufenthalt zu erleichtern, sie bei Herausforderungen und Schwierigkeiten zu unterstützen und sie voll und ganz genießen zu lassen. Sowohl die persönliche und berufliche Erfahrung als auch das Lernen.

Alle drei Module haben das gleiche Format:

Anweisungen: Hier gibt es die Informationen über das Modul, die Lernergebnisse und -ziele, die Hauptthemen, die von den Modulen angegangen werden, und die Aktivitäten, die durchgeführt werden müssen.

Aktivitäten: In dieser Sitzung der Module werden Auszubildende aufgefordert, Aufgaben zu übernehmen, in denen sie ihre interkulturelle Kompetenz und ihre aktive Bürgerschaft vertiefen.

Evaluierung: Auch, wenn keine formale Bewertung und Evaluierung vorgesehen ist, liegt der Schwerpunkt darauf, die Lernenden dazu zu bringen, über die Themen nachzudenken und sie so auszurüsten, dass sie während der Workshops mit dem Trainer interagieren können. Konkrete Zeit für Reflexion und Gedankenbildung wird zugewiesen.

Weitere Informationen: Am Ende des Moduls finden Lernende und Ausbilder einige Links zu nützlichen Ressourcen, um die interkulturelle Kompetenz und aktive Bürgerschaft weiter zu erforschen.

Lern Modul	Titel	Stunden
1	Herausforderungen und Chancen als europäischer Bürger Einheit 1: Der EU-Integrationsprozess - Schritte und Erfolge Einheit 2: Rechte und Pflichten als europäischer Bürger Einheit 3: Mobilität als EU-Bürger - Lernen von Ihrem Auslandsaufenthalt	5 online 5 offline
2	Verhandlungsführung und Entscheidungsfindung in Europa	11 offline



	Einheit 1: Bereiten Sie sich auf die ERASMUS + -Mobilität vor Einheit 2: Follow-up - Rückblick auf die Mobilität von ERASMUS +	
3	Interkulturelle Kommunikation Einheit 1: Interkulturelle Kommunikation Einheit 2: Ein kultureller Schock - kulturelle Anpassung	3 online 7 offline
		Bis zu 8 online Bis zu 23 offline 31 Std. gesamt

IV. DIE UMSETZUNG DER MODULE IN JEDER PARTNERORGANISATION

Seit 2008 organisiert der Projektkoordinator **IHK-PROJEKTGESELLSCHAFT (IHKPG)** individuelle europäische Mobilitätserfahrungen für Auszubildende in beruflichen Ausbildungskontexten. Daher trägt die IHKPG, die ein wichtiger Akteur im deutschen Berufsbildungssystem ist, maßgeblich zur Internationalisierungsstrategie bei. Darüber hinaus hat die IHKPG zur Initiierung und Förderung der europäischen Zusammenarbeit im Rahmen der beruflichen Bildung verschiedene europäische Projekte im Bereich Innovationstransfer und strategische Partnerschaft konzipiert und durchgeführt. Aus diesem Grund beteiligt sich die IHKPG mit ihrem Netzwerk europäischer Einrichtungen, die sich mit beruflicher Bildung befassen, und ihrer Expertise aus der täglichen Arbeit und den verschiedenen europäischen Programmen.

Die Projektpartner **ALFMED (FR)**, **FOYLE INTERNATIONAL (UK)** und **HERMES (MT)** sind hingegen drei Partner aus diesem Netzwerk, die bereits in der Vergangenheit mit der IHKPG kooperiert haben. Genauer gesagt fungiert die IHKPG als Entsendeorganisation während diese als die jeweilige aufnehmende Organisation fungieren, die Praktikanten dabei unterstützen, während ihres Auslandsaufenthalts eine positive Erfahrung zu machen. ALFMED, FOYLE und HERMES arbeiten auch mit anderen Entsendeorganisationen in ganz Europa zusammen und sind daher auch gut mit anderen europäischen Ländern verbunden. Innerhalb des Skills#EU-Projekts sind die Trainer und die Mitarbeiter dieser drei empfangenden Organisationen die Hauptzielgruppe der Multiplikatoren. Auch ihre Trainer und Mitarbeiter tragen mit ihrem hohen Fachwissen dazu bei, das erweiterte Training für den Austausch der Lernenden einzurichten.

Der deutsche Partner **EUROSOC#DIGITAL** verfügt über eine hohe Expertise in der politischen Bildung mit einem starken europäischen Fokus und einer umfassenden Erfahrung bei der Kontaktaufnahme mit jenen Jugendlichen, die normalerweise von großen Bildungsprogrammen vernachlässigt werden. Darüber hinaus konzentriert sich die Organisation regelmäßig auf "Blended Learning" -Ansätze, die die Lücke zwischen Online- und Offline-Lernkomponenten schließen. Bisher ist es die einzige Partnerorganisation des Projekt Lehrplans, die nicht in Mobilitätsprogramme involviert ist, sowohl in der Einreisenden- als auch in der Ausreisenden-Perspektive.

Der österreichische Partner **AUXILIUM** gehört ebenfalls zum Netzwerk der nicht-formalen Bildungsträger der IHKPG und verfügt über umfangreiche Erfahrungen bei der Entwicklung von Konzepten und Trainingsprogrammen im Zusammenhang mit der europäischen Bürgerschaft und Partizipation. AUXILIUM koordiniert und beteiligt sich seit 2004 an verschiedenen Projekten, die von der EU unterstützt werden. Einige dieser Projekte widmen sich der Umsetzung von Mobilitätsprogrammen für Berufsschüler.

▪ **IHK-Projektgesellschaft: ERASMUS + Poolprojekt "Azubi-Mobil" und die Möglichkeiten zur Implementierung von Skills#EU-Modulen**

Im Projekt "Azubi-Mobil" (www.azubi-mobil.de) bietet die IHK-Projektgesellschaft (IHKPG) Dienstleistungen für duale Auszubildende an. Seit 2008 unterstützt es regelmäßig rund 100 Einzeleinsätze pro Jahr. Diese Zahl ist 2015 auf rund 200 Mobilitäten pro Jahr angestiegen. Die IHKPG arbeitet sehr erfolgreich als bundesweites Poolprojekt im Open-Flow-Management.

Eine Vielzahl von Auszubildenden interessiert sich kontinuierlich für das Mobilitätsprogramm der IHKPG. Besonders Praktika in englischen Zielländern (UK und Malta) sind gefragt. Die meisten Teilnehmer kommen aus dem Handel- und Bürobereich, aber auch aus Industrie, Tourismus, Hotellerie und Catering. Grundsätzlich ist Azubi-Mobil für Auszubildende aus den unterschiedlichsten Berufen und Branchen offen.

Die Vorbereitung der Teilnehmer*innen, die über ganz Deutschland verteilt sind, baut auf verschiedenen Säulen auf. Zunächst wird die E-Learning-Plattform "Moodle" genutzt, um den Lernenden umfassende Informationen zu allen praktischen Fragen wie ERASMUS+-Arbeiten, Tipps zu Sprachkursen, interkulturellen Vorbereitungskursen sowie allgemeines Wissen über die Partnerorganisation und die Gastgeberländer bereitzustellen.

Zweitens werden den Teilnehmern regelmäßig Vorbereitungsgespräche am Telefon sowie eine intensive Betreuung per E-Mail und Whatsapp angeboten. Diese persönlichen Gespräche helfen, einen besseren Einblick in die Motivation und den persönlichen Hintergrund der Lernenden zu bekommen.

Drittens wird eine intensive Sprachvorbereitung über Online Language Support (OLS) bereitgestellt. Diese neue Sprachlernplattform bietet auch die Möglichkeit, in die jüngsten politischen und kulturellen Themen des Gastlandes einzutauchen.

Viertens bieten sogenannte "Europasskonferenzen" die Möglichkeit, sich mit Teilnehmern der Region Berlin-Brandenburg zu treffen. Da die IHKPG zwei Veranstaltungen pro Jahr organisiert, können die Lernenden von diesen Treffen profitieren, sowohl für die Vorbereitung als auch für die Bewertung ihres Mobilitätsaufenthaltes.

Die Skills#EU-Ergebnisse werden zwei der oben genannten Arten der Vorbereitung direkt verbessern.

Zuerst werden Online-Einheiten aus den Modulen 1 und 3 in die Peer-Lernplattform eingefügt, die mit der bestehenden Moodle-Plattform verbunden wird. Dies bedeutet, dass die Lernenden von diesen Modulen für ihre Vorbereitung zu Hause profitieren werden. In Rückmeldungen und schriftlichen Rückmeldungen wird die IHKPG sicherstellen, dass die Lernenden aktiv mit dem Online-Material gearbeitet haben. Dies soll ihr Verständnis dafür vertiefen, was eigentlich der Hintergrund ihres Mobilitätsaufenthaltes ist.

Zweitens werden die Offline-Module als zusätzliche Seminare in die Europass-Konferenzen integriert. Sie werden einmal im Frühjahr und einmal im Herbst stattfinden und sollen die Lernenden, die hauptsächlich in den Sommermonaten reisen, auf ihre Lernerfolge nach ihrem Mobilitätsaufenthalt vorbereiten. Diese zukünftigen Skills#EU-Seminare können entsprechend den Bedürfnissen der konkreten Lerngruppe organisiert werden. Im Allgemeinen sind beide Mobilitätsströme, das heißt zukünftige Kandidaten und Alumni des Programms, in diesen Events vermischt. Es könnte jedoch ein spezielles Interesse an einem aktuellen Thema oder ähnlichem geben, die einem der Module Priorität gegenüber einem anderen Modul gibt.

Da alle entwickelten Skills#EU-Module sehr flexibel sind, können sie leicht an die konkreten Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden. Alle Module sind grundsätzlich auf alle Gruppen anwendbar. Durch die Möglichkeit des Online-Lernens können sich deutsche VET-Lernende sogar vor dem Treffen zu Hause vorbereiten, um dann vor Ort Zeit zu sparen. Dies ist notwendig, da deutsche Lernende, die als Auszubildende angestellt sind, eine begrenzte Zeit haben, um an solchen Kursen teilzunehmen. Alles muss sehr kompakt sein. Peer Learning ist ein zusätzlicher Wert dieser Seminare, da die Lernenden sich informell über ihre Erwartungen und Erfahrungen austauschen können.

▪ **ALFMED: „Hosting“ und Entsendung von Teilnehmer*innen im Rahmen von Mobilitätsprogrammen - Wege zur Umsetzung der Skills#EU-Module**

ALFMED führt im Rahmen des ERASMUS + Mobilitäts-Projekts Programme zum Hosting und zur Entsendung von Teilnehmer*innen durch. Zu den Aktivitäten und Zielen der letzten 12 Jahre gehörten Schulungspersonal in der Erwachsenenbildung, Mobilität von Lernenden, TLN-Mobilität im Rahmen des ESF, Teilnahme an Projekten zur Übertragung von Innovationen und strategische Partnerschaften.

Dank professioneller Schulungsmodule für Mitarbeiter und Lernende hat ALFMED Erfahrung in bestimmten Bereichen gesammelt und arbeitet daher eng mit Sprachschulen und mit Organisationen des „Best-practice-sharing“ wie Gründerverbände und Berufsschulen zusammen.

Als Ergebnis dieser Projekte und seiner akkreditierten professionellen Tätigkeit in der Sprachausbildung hat ALFMED Erfahrung gesammelt bei der Implementierung von:

- Bewertungsinstrumenten für die Validierung und Anerkennung von Lernergebnissen, einschließlich des Sprachniveaus, der beruflichen Fähigkeiten und Kompetenzen;
- Schulungsinstrumenten, die sich an Mentoren von Unternehmen richten, um die Qualitätssicherung während der Mobilität sicherzustellen;
- Schulungsinstrumenten, die sich auf die Teilnehmer konzentrieren, um ihre Arbeitsmarkterfahrung zu verbessern;
- Curriculum-Module für formelle/informelle Ausbildung, um die Transparenz und Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern und die europäische Mobilität zu verbessern;
- Sprachtrainingsmodule für bestimmte Sektoren;
- ECVET-Verfahren und ihre Förderung auf lokaler Ebene;
- Vernetzungsaktivitäten zwischen lokalen KMU und Institutionen, um geografische Mobilitätshindernisse für Lernende/Beschäftigte zu überwinden, Ergebnisse der auf EU-Ebene durchgeführten Projekte zu verbreiten.

Als ERASMUS + Hosting-Partner koordiniert das ALFMED-Personal die Aktivitäten der Teilnehmer bei jedem Schritt des Projekts. Es führt auch viele Aktivitäten als sendender Konsortiumspartner durch (CoProMob 2017-2019):

1. VOR DER MOBILITÄT:

- Professionelle Zielfindung (branchenspezifische Fragebögen);
- Sprachtest online;
- Skype-Interview zur Erleichterung des Matching-Prozesses (einschließlich Berücksichtigung von Soft Skills);
- Einführung in die Interkulturelle Kommunikation;
- Organisation von verschiedenen Workshops und Aktivitäten;
- Logistik: Reiserouten - Unterkunftsmöglichkeiten.

2. WÄHREND DER MOBILITÄT

- Ständige Betreuung der Lernenden: Einführungsworkshop zur französischen Etikette - Briefing über das Hostingunternehmen - Follow-up;
- Französischer Einführungskurs für das erste Interview;
- Einführung in die französische Arbeitskultur: Verstehen Sie kulturelle Unterschiede im nationalen Kontext;
- Soziales und kulturelles Kennen lernen, um das Verständnis für lokalen Besonderheiten zu erleichtern;
- Planung von Arbeitsbesuchen und Workshops zu bewährten Qualitätsverfahren in Bezug auf die Projektziele;
- Bewertung der Workshops und Arbeitsmodule in einem Qualitätssicherungsprozess;
- Zusammenarbeit mit dem Projektträger bei Management- und Finanzfragen.

3. NACH DER MOBILITÄT

- Gewährleistung der korrekten Validierungsverfahren, um die Anerkennung der von den Teilnehmern erworbenen Fähigkeiten zu ermöglichen: Zwischenbericht, Europass-Mobilitätszertifikat usw.

In dieser Art von Projekten bietet ALFMED Dienstleistungen für Auszubildende an. Seit 2009 unterstützt es regelmäßig rund 150 Teilnehmer*innen pro Jahr. Diese Zahl hat sich seit 2016 auf etwa 250 Mobilitäten pro Jahr erhöht. Seit 2015 bietet ALFMED auch Personalfortbildungsprogramme für Lehrer und Mitarbeiter an, die in Mobilitätsprojekte involviert sind und bereit sind, einen wertvollen Einblick über Mobilitätsprozesse zu erhalten.

Die Teilnehmer*innen kommen aus allen Ländern der EU und einer großen Bandbreite von Tätigkeitsbereichen wie Tourismus, Hotellerie und Catering, Betriebswirtschaft, Landwirtschaft, Handel, Einzelhandel, Wellness, Mechanik, Grafikdesign und anderen Sektoren.

Die Vorbereitung der ein- und ausgehenden Lernenden basiert auf verschiedenen Säulen. Die verwendeten Tools und Prozesse stammen aus der langjährigen Erfahrung von ALFMED und dem Qualitätssicherungszyklus. Ziel von ALFMED ist es, ein hohes Maß an Vorbereitung - vor und während der Mobilität - zu erreichen, um eine optimale Einarbeitung der Lernenden in den Arbeitsmarkt trotz niedriger Sprachkenntnisse zu gewährleisten.

Die Skills#EU-Ergebnisse werden zwei der oben genannten Vorbereitungszeiten direkt verbessern: vor und während der Mobilität.

- Zuerst werden Online-Einheiten aus den Modulen 1 und 3 in die Peer-Lernplattform eingefügt, die mit der bestehenden Moodle-Plattform verbunden wird. Dies bedeutet, dass die Lernenden von diesen Modulen für ihre Vorbereitung zu Hause profitieren werden. In Feedbackgesprächen und schriftlichen Rückmeldungen wird sichergestellt, dass die Lernenden aktiv an dem vorgeschlagenen Material gearbeitet haben. Dies soll ihr Verständnis darüber vertiefen, was tatsächlich der Hintergrund ihres Mobilitätsaufenthalts ist.
- Zweitens werden die Offline-Module als zusätzliche Seminare integriert, die entweder für Ausreisende (vor der Mobilität) und Einreisende (während der Mobilität) durchgeführt werden.

Diese Skills#EU-Workshops können entsprechend den Bedürfnissen der konkreten Lerngruppe arrangiert und vollständig in ALFMED-Einführungsprogramme integriert werden, wie es während der Pilotversuche getan wurde.

Da alle entwickelten Skills#EU-Module sehr flexibel sind, können sie leicht an die konkreten Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden. Alle Module sind prinzipiell auf diese Gruppe anwendbar. Dank der Möglichkeit des Online-Lernens können sich die Lernenden auch vor dem Treffen zu Hause vorbereiten, um Zeit zu sparen.

▪ **FOYLE INTERNATIONAL: Implementierungsverfahren der Skills#EU Module**

Foyle International ist eine überwiegend aufnehmende Organisation, die pro Jahr bis zu 1000 Praktikumsplätze anbietet. Es gibt Praktikanten aus den verschiedensten Berufen, je nach Erfahrung, Erwartungen, Fähigkeiten und Vorlieben.

Wenn Teilnehmer mit den Erasmus + Programmen anreisen, hat Foyle leider nur einen Tag Zeit, um sie auf ein Praktikum vorzubereiten, und sie beginnen am Tag darauf mit dem Praktikum. Die Vorbereitung besteht aus:

- Einführung in das Leben in Derry;
- Orientierungsaktivitäten (Schatzsuche);
- Gesundheits- und Sicherheitsaspekte;

- Vorbereitung auf das Praktikum mit: relevanter Erasmus-Dokumentation; mögliche Aufgaben/Kompetenzen; Kontaktinformationen des Unternehmens; Karten; Bus/zu Fuß; Fahrpläne; Dresscodes.

Das Mentoring von Foyle wird kontinuierlich angeboten. Die Organisation hat immer ein offenes Ohr für die Belange der Azubis. Sie ermutigt die Praktikanten, sich an das Personal zu wenden, wenn Fragen oder Probleme geklärt werden müssen. Foyle besucht regelmäßig Praktikanten am Arbeitsplatz von einem professionellen Aspekt Überwachungsaufgaben und Kompetenzentwicklung.

Aus der Perspektive von Foyle bietet es sich an, dass die Skills#EU-Module eher in Form eines Unterrichts als als E-Learning integriert werden sollten, die vor der Abreise umgesetzt werden könnten. Interaktive Module geben Praktikanten die Möglichkeit, Multikulturalismus zu erleben und Sprache, soziale und berufliche Kompetenzen zu verbessern. Die Module 1 und 2 bereiten die Abreise ins Ausland vor. Modul 3 wird hauptsächlich während der Mobilität empfohlen, da es das kulturelle Bewusstsein des Ziellandes und einige der Unterschiede zu anderen Ländern durch Spiele, Rollenspiele und reale Situationen widerspiegelt. Darüber hinaus ist Peer Learning in Skills#EU ist eine ausgezeichnete Methode, um den Auszubildenden zu helfen, Ideen auszutauschen und zu vertiefen und sie zu unterstützen.

Da Foyle die Praktikanten am Arbeitsplatz überwacht, kann dieses dritte Modul auch integriert, wenn Praktikanten besucht werden, um ihre Kenntnisse über neue Arbeitsmethoden oder kulturelle Unterschiede, die beobachtet wurden, zu systematisieren.

Vorrangig ist Foyle eine aufnehmende Organisation, aber sie hat geplant, neue Entsendungsmöglichkeiten zu entwickeln und damit auch verstärkt die Vorbereitungsmodule von 1 und 2 zu implementieren. Brit*innen sind relativ unwissend in Bezug auf Europa und denken oft nationalistisch (Inselmentalität). Dies hat sich nicht zuletzt im Ergebnis der Brexit-Abstimmung widerspiegelt. Foyle hat bereits Teilnehmer*innen ins Ausland geschickt. Bislang fehlte eine gute Basis zur Vorbereitung. Diese beiden Module regen den europäischen Denkprozess der Teilnehmer*innen besonders an, so dass sie über den Ursprung des Programms ERASMUS+, die damit verbundenen Aktivitäten, ihre Rollen, ihre Rechte und Pflichten als EU-Bürger*innen nachdenken. Die online verfügbaren Module von Skills#EU haben das Potential, den britischen „Tunnelblick“ ein Stück weit zu sprengen und Einzelpersonen die Möglichkeit geben, die Idee Europa mehr zu verbreiten.

- **HERMES: Das hohe Potenzial bei der Umsetzung der Skills#EU-Module unter Beteiligung seiner italienischen Schwester-Firma REATTIVA**

HERMES ist ein Berufsbildungsanbieter mit Sitz in Malta, dessen Ziel es ist, zur Verbesserung der Ausbildung und Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit beizutragen, indem politische Maßnahmen empfohlen und Initiativen umgesetzt werden. Auf diese Weise sollen Lernende und Arbeitssuchende zum Wiedereintritt in den Markt befähigt werden. HERMES hilft Arbeitgebern bei der Personalentwicklung durch Qualifizierungs- und Kompetenzentwicklung und bei ihren Rekrutierungs- und Ausbildungsbedürfnissen.

HERMES arbeitet auch mit einem Netzwerk von Schulen, anderen Berufsbildungsanbietern, Universitäten, Verbänden, sozialen Parteien und Unternehmen zusammen. Ihr Hauptziel ist die Umsetzung nationaler und europäischer Projekte.

Im weiteren Sinne trägt HERMES zur Verbesserung der Qualität und Innovation von Berufsbildungssystemen bei und unterstützt diejenigen, die an Weiterbildungsaktivitäten teilnehmen, um die folgenden Ziele zu erreichen:

- Erwerb und Nutzung von Wissen, Fähigkeiten und Qualifikationen;
- persönliche Entwicklung und Beschäftigungsfähigkeit;
- Teilnahme am europäischen Arbeitsmarkt.

HERMES fördert vor allem die internationale Mobilität und damit dem Erwerb von Schlüsselwissen und Kompetenzen für den Eintritt in den Arbeitsmarkt.

Im Rahmen nationaler und europäischer Programme zielt HERMES darauf ab, Lernende während ihres Lern- und Ausbildungsweges in Malta und im Ausland zu unterstützen. HERMES verfügt über ein umfangreiches Netzwerk von mehr als 350 lokalen Unternehmen, die in allen Wirtschaftssektoren und Berufsfeldern arbeitsplatzbasierte Lernmöglichkeiten anbieten.

HERMES war in den letzten sechs Jahren an einer Vielzahl von EU-Mobilitätsprojekten beteiligt, die mehr als 4.000 Teilnehmern (durchschnittlich 600 Lernende pro Jahr) Ausbildungs- /Lernpfade zur Verfügung gestellt haben, die aus allen europäischen Ländern kamen, einschließlich der Skill#EU-Partnerorganisationen.

Außerdem hat HERMES eine Schwesterfirma „REATTIVA“ mit Sitz in Italien (Florenz und Campobasso). Der Großteil der REATTIVA-Erfahrung basiert auf der Umsetzung von Mobilitätsprogrammen für Berufsschüler, sowohl im „Outgoing“- als auch im „Incoming“-Bereich. Die Zahl der ausreisenden Teilnehmer ist in den letzten 6 Jahren mit 4.500 sehr gestiegen. Die Zahl der ankommenden Teilnehmer beträgt 1.200. Darüber hinaus ist REATTIVA für den Zeitraum 2017-2019 Koordinator und/oder Partner von 9 VET Mobility Consortium, an dem 1.537 VET-Lernende teilnehmen, die Mobilitätserfahrungen in 6 verschiedenen EU-Länder sammeln sollen: Malta, Deutschland, Großbritannien, Frankreich, Spanien und Portugal. Weiterhin ist REATTIVA auch Partner von 2 VET Mobility Charter Consortium, das im Zeitraum 2018-2020 insgesamt 750 VET-Lernende umfassen wird, die in alle EU-Länder entsendet werden.

Das Potenzial, die Skills#EU-Module in die tägliche Arbeit beider Organisationen (HERMES und REATTIVA) zu integrieren, ist daher sehr hoch. Als Entsende- als auch repräsentieren sie die gesamte Kette der 3 Skills#EU Module: VOR, WÄHREND und NACH MOBILITÄT.

Es ist bereits geplant, dass alle zukünftigen teilnehmenden VET-Lernende sowohl an Skills#EU-Offline-Workshops in der HERMES- und REATTIVA-Zentrale als auch an den entsendenden Berufsschulen oder Organisationen als Vorbereitungssitzung teilnehmen und mit den Online-Lernangeboten (Moodle-Plattform) vertraut gemacht werden, um den Austausch zwischen den Auszubildenden in der Berufsbildung und für das Selbststudium zu fördern.

Das Modul 1, das darauf abzielt, den Lernenden ein Bewusstsein dafür zu vermitteln, was es bedeutet, ein(e) europäische(r) Bürger*in zu sein und welches die Herausforderungen und Möglichkeiten sind, wird den Lernenden angeboten, bevor sie sich zur Mobilitätserfahrung aufmachen.

Modul 2, das darauf abzielt, die Teilnehmer*innen für politische Prozesse in unseren demokratischen Gesellschaften zu sensibilisieren, wird den Lernenden vor der Mobilität (Unit 1) und am Ende des Auslandspraktikums (Unit 2) angeboten.

Modul 3 (Interkulturelle Kommunikation), das für die Teilnehmer eines der attraktivsten Themen ist, wird vor und während der Mobilität angeboten. Interkulturelle Kommunikation hilft den Lernenden konkret, offen für kulturelle Unterschiede zu sein, sie zu erkennen und zu verstehen und, am wichtigsten, durch kritische Bewertung, diese kulturellen Unterschiede in ihren Kontakten in ihrem eigenen Kontext oder zwischen verschiedenen Kontexten und Ländern zu schätzen und zu bewältigen.

▪ **EUROSOC#DIGITAL: Europäische staatsbürgerliche Bildung im Berufsbildungssektor**

EUROSOC#DIGITAL ist ein soziales Unternehmen, das sich für die Förderung demokratischer Werte in europäischen Gesellschaften und darüber hinaus einsetzt. Ihr Hauptziel ist es, die europäische Demokratie im 21. Jahrhundert neu zu überdenken und den europäischen Integrationsprozess zu fördern.

Daher konzipiert und implementiert EUROSOC#DIGITAL Seminare zur politischen Bildung mit einer spezifisch europäischen Perspektive. Diese Seminare richten sich sowohl an Schüler*innen/Student*innen als auch an Lehrer*innen/Ausbilder*innen. Insbesondere Lehrkräfte und Ausbilder*innen sollten befähigt

werden, eigene Kurse oder Module zur europäischen politischen Bildung ohne externe Dienstleister durchzuführen. Dies soll dazu beitragen, dass die europäische politische Bildung in die informellen Lehrpläne aufgenommen wird, ohne auf langwierige und komplizierte Anpassungen der zentralen Lehrpläne zu warten. Lehrer und Ausbilder können einfach ihre individuelle pädagogische Freiheit nutzen und entsprechende europäische Elemente in ihre Kurse integrieren. Das benötigte Material wird auch von EUROSOC#DIGITAL bereitgestellt.

EUROSOC#DIGITAL konzentriert sich besonders auf die Berufsbildung. Dies ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass Bildung im Bereich der politischen Bildung im Allgemeinen kaum in der Berufsbildung abgedeckt wird. Bürger- und Staatsbürgerkunde mit europäischem Schwerpunkt fehlt weitgehend vollständig. Entsprechend führt dies zu der sehr bedauerlichen Tatsache, dass fast 50% der deutschen Schulabsolvent*innen eine sinnvolle Ausbildung in dieser Hinsicht verpassen. Dies fördert definitiv nicht die Entwicklung einer europäischen Demokratie und einer Bevölkerung, die den europäischen Integrationsprozess generell unterstützt. Daher hat EUROSOC#DIGITAL seine Seminare und Kurse an den spezifischen Bildungshintergrund von Berufsschülern angepasst und richtet sich an Berufsschulen in ganz Deutschland.

Das Skills#EU-Projekt war der erste Versuch von EUROSOC#DIGITAL, die politische Bildung zu europäisieren und damit die europäische Berufsbildung zu erreichen. Dementsprechend wird das im Projekt von den Skills#EU-Projektpartnern entwickelte Material in das allgemeine Kursangebot von EUROSOC#DIGITAL einfließen und für zukünftige Projekte beworben werden. Alle Elemente werden auf einer eigenen Plattform für die europäische politische Bildung veröffentlicht, die Lehrer*innen und Ausbilder*innen speziell im Bereich der Berufsbildung Schulungsmaterialien zur Verfügung stellt. (<http://www.eurosoc-digital.org/de/leistungen/portal-fuer-lehrkraefte.html>).

Darüber hinaus wird EUROSOC#DIGITAL den Input und den Output des Skills#EU-Projekts in sein Ziel einbeziehen, sein Angebot weiter zu europäisieren und einen gemeinsamen europäischen Ansatz für die europäische politische Bildung zu erarbeiten.

- **AUXILIUM: Wie wir die Skills#EU-Module in die tägliche Arbeit integrieren**

AUXILIUM ist eine kleine gemeinnützige Organisation in der südöstlichen Region Österreichs. Hauptziele sind die Intensivierung und Förderung des Kultur- und Bildungsaustausches zwischen verschiedenen Regionen der Europäischen Union. AUXILIUM koordiniert und beteiligt sich aktiv an verschiedenen Projekten, die von der Europäischen Union seit 2004 unterstützt werden. Eines dieser Projekte ist der Umsetzung von Erasmus +, und dort spezifisch den Mobilitätsaufenthalten von Lernenden in der Berufsbildung, gewidmet. Dieses Mobilitätsprojekt wird "4x4 reloaded" genannt, da es Auszubildenden und Mitarbeitern aus vier Berufszweigen ermöglicht, einen Lernaufenthalt in einem von vier europäischen Ländern zu absolvieren. Das Projekt befindet sich seit Beginn 2014 im zweiten Durchgang. Projektpartnerländer sind Deutschland, Italien, Spanien und das Vereinigte Königreich. Aufgrund der Sprachkenntnisse ist letzteres das Hauptziel der Teilnehmer.

Da es in Österreich noch nicht allgemein bekannt ist, dass Lernende in der Berufsbildung die Möglichkeit haben, ein Erasmus + Praktikum im Ausland zu absolvieren, ist die Sensibilisierung der Teilnehmenden eines der Hauptziele von AUXILIUM in der Region. Jedes Jahr kontaktiert die Organisation lokale Unternehmen, Organisationen und Berufsbildungszentren und informiert sie über die Möglichkeit, einen Auszubildenden ins Ausland zu schicken. AUXILIUM betont auch die Vorteile für die Unternehmen und die Teilnehmer*innen und freut sich, dass die Nachfrage stetig wächst. Im nächsten Jahr wird sich die Anzahl der Mobilitäten verdoppeln. Es ist daher sehr wichtig, qualitativ hochwertige Materialien zur Verfügung zu haben, die vom Projekt Skills#EU bereitgestellt werden.

Während der Arbeit mit den Lernenden ist AUXILIUM in der Lage, die Projektmodule von Skills#EU vor allem während der Vorbereitung des Auslandsaufenthaltes zu nutzen. Da AUXILIUM oft Gruppen von Auszubildenden zusammen entsendet, wird immer ein Treffen zwei Wochen vor der Ausreise geplant.

Dabei werden sie informiert, was sie für ihren Auslandsaufenthalt und ihr Praktikum wissen müssen. Es ist darüber hinaus geplant, Vorbereitungsworkshops unter Verwendung der Inhalte der Skills#EU-Module weiterzuentwickeln. Dies wurde bereits getan, indem ein Teil des Curriculums mit der Projektpilotgruppe im August 2017 umgesetzt wurde. Im nächsten Jahr soll aufgrund des überwältigenden positiven Feedbacks der gesamte Skills#EU Kurs während der Vorbereitungsphase den kommenden Gruppen angeboten werden.

Der zusätzliche Vorteil der Skills#EU Module besteht darin, dass die Teilnehmer nicht nur über die unmittelbaren Umstände ihres Auslandsaufenthalts informiert werden, sondern auch mehr über den Hintergrund erfahren, der dies ermöglicht hat. Der Umgang mit der EU-Kritik ist in Österreich eine wirkliche Herausforderung, und es ist sehr wichtig, die positiven Aspekte der EU in den Köpfen junger Menschen bekannt zu machen. Es ist auch entscheidend, die Teilnehmer auf die kulturellen Besonderheiten vorzubereiten, denen sie begegnen werden, und Beispiele zur Verfügung zu stellen, wie interkulturelle Kommunikation erfolgreich funktionieren kann. AUXILIUM ist davon überzeugt, dass die drei Module des Skills#EU-Projekts sowie die E-Learning-Plattform bestens geeignet sind, um die Teilnehmer auf ihren Auslandsaufenthalt vorzubereiten und sie für europäische Herausforderungen und Chancen zu sensibilisieren.

V. MODUL 1

Modultitel	Herausforderungen und Chancen als EU-Bürger*innen
Titel der Einheiten	Einheit 1: Die Entstehung der EU – Schritte und Meilensteine Einheit 2: Ihre Rechte und Pflichten als europäische Bürger*innen Einheit 3: Mobilität als EU-Bürger*in – Von Auslandserfahrungen lernen
Zeitplan des Moduls	Zeitaufwand des Moduls: <u>Einheit 1:</u> 1 Stunde online (Übungsblatt) – 1 Stunde offline (Workshop) <u>Einheit 2:</u> 1 Stunde online (Übungsblatt) – 1 Stunde offline (Workshop) <u>Einheit 3:</u> 2 Stunden online
Inhalt	<p>In dem Modul wird den Teilnehmern vermittelt, was es bedeutet, ein Bürger der Europäischen Union zu sein und welche Herausforderungen und Möglichkeiten damit in Verbindung stehen. Das Modul ist in drei Einheiten gegliedert, welche sich jeweils auf einen Aspekt jener Herausforderungen und Möglichkeiten beziehen. Dabei wird sowohl Hintergrundwissen über die Entstehung der EU vermittelt als auch Raum zur Diskussion gegeben, was es in der heutigen Zeit bedeutet, EU-Bürger*in zu sein.</p> <p><u>Einheit 1</u> gibt eine kurze Einführung in die Geschichte der EU und beschreibt die wesentlichsten Schritte ihrer Entstehung und Entwicklung. Darüber hinaus werden die bedeutendsten Errungenschaften sowie die vier Freiheiten der EU aufgezeigt. Dabei liegt der Fokus darauf, aufzuzeigen, in welchen Bereichen sich der Alltag europäischer Bürgern durch die EU vereinfacht hat.</p> <p><u>Einheit 2</u> vermittelt Rechte, Pflichten und politische Beteiligung von EU-Bürgern und der Europäischen Union selbst. Nationale und europäische Identität werden im Hinblick auf Nationalismus, EU-Skepsis und Migration beleuchtet.</p> <p>In <u>Einheit 3</u> beschäftigen sich die Teilnehmer mit dem Aspekt des informellen Lernens im Rahmen des Auslandsaufenthaltes. Der Fokus liegt hierbei auf den allgemeinen Vorteilen eines Auslandsaufenthaltes und dem Einfluss, den auftretende Herausforderungen und Möglichkeiten in anderen EU-Ländern auf die Lernenden haben.</p>
Lernergebnisse	Am Ende des Trainingsmoduls können die Teilnehmer*innen: Kenntnisse:

	<ul style="list-style-type: none"> - Entstehung und Hintergründe der EU, sowie die weitere Entwicklung und positive Errungenschaften verstehen. - Den positiven Einfluss der EU auf unterschiedliche Bereiche des Alltags beschreiben. - Rechte und Pflichten als EU Bürger aufzählen und EU-Identität sowie EU-Skepsis abwägen. - Die Vorteile eines Auslandsaufenthaltes und dessen Einfluss auf das eigene Leben anerkennen. - Verständnis über informelles Lernen entwickeln und mit Hilfe der M_APP-App die Vorteile eines Auslandsaufenthaltes sichtbar machen. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Den positiven Einfluss der EU beschreiben. - Veränderungen durch die EU erfassen und diskutieren, in welcher Hinsicht sich das Leben der EU-Bürger dadurch gewandelt hat. - Gründe für die Einführung von Regeln und Regulierungen innerhalb der EU verstehen und den Einfluss auf den Alltag beschreiben. - Die M_APP-App zum Aufzeichnen von Lernschritten nutzen. - Herausforderungen und Möglichkeiten erkennen, die bei einem Auslandsaufenthalt auftreten könnten und wie diese genutzt werden können. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Gründung der EU und deren Auswirkungen kritisch reflektieren. - Die Aspekte von EU- und nationaler Identität einander gegenübergestellt diskutieren. - Den Nutzen von EU-Regulationen erklären. - Das Konzept informellen Lernens beschreiben. - Anhand eigener Erfahrungen Verständnis erlangen, was es bedeutet, EU Bürger zu sein.
<p>Trainingsmethoden und Organisation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Präsentationen, YouTube Videos, Cartoons • Workshops, Gruppenarbeit, Recherche
<p>Anforderungen an die Teilnehmer*innen</p>	<p>Zielgruppe der Teilnehmer*innen: Alter: 17-25 Jahre Ausbildungsniveau: Sekundärstufe, EQF 3-4 Grundkenntnisse: Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), Computerkenntnisse, sonstige Grundkenntnisse (Sprachen, Mathematik, wissenschaftlich-technologische, sozialgeschichtliche)</p>
<p>Beurteilung und Evaluation</p>	<p>Es ist keine formelle Beurteilung vorgesehen. Die Antworten sollten nicht nach richtig und falsch kategorisiert werden. Wesentlich ist, dass die Themen reflektiert und die Lernenden dabei unterstützt werden, im Workshop mit dem Trainer zu interagieren.</p>

	<p>Zeitraumen für Reflexion und Gedankenfindung:</p> <p><u>Einheit 1</u> – Den Teilnehmer*innen werden im Rahmen des selbstgesteuerten Lernens online Fragen gestellt. Die entsprechenden Antworten werden im ersten Teil des Workshops besprochen.</p> <p><u>Einheit 2</u> – Die Teilnehmer sollen Gedanken zum online Material formulieren und niederschreiben. Die Ergebnisse werden im ersten Teil des Workshops besprochen.</p> <p><u>Einheit 3</u> – Die Teilnehmer erstellen ein M_APP Profil und beginnen einen “Trip”. Durch die Selbstevaluation im “Trip” soll sich ein Verständnis über die Bedeutung von informellem Lernen bilden und Selbstreflexion angeregt werden.</p>
--	--

Titel der Einheit	<u>Einheit 1: Der EU-Integrationsprozess – Schritte und Errungenschaften</u>
Lernergebnisse	<p>Am Ende der Einheit können die Teilnehmer*innen:</p> <p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Geschichte der EU sowie die Gründe für Wachstum und Integration weiterer Länder verstehen. - Den Gedanken hinter der Gründung und Weiterentwicklung der EU sowie die daraus resultierenden positiven Entwicklungen beschreiben <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Den EU Integrationsprozess beschreiben. - Verständnis für den positiven Einfluss der EU gewinnen. - Durch die EU begründete Veränderungen analysieren, und diskutieren, in welchen Aspekten sich der Alltag ohne EU anders gestalten würde. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gründung und Einfluss der EU kritisch hinterfragen.
Tipps für den Trainer	<p>Recherchieren Sie die entsprechenden Themen mit Hilfe der angeführten Links, um so gut wie möglich informiert zu sein.</p> <p>Bauen Sie den Workshop soweit möglich auf Diskussion und Austausch auf.</p> <p>Nutzen Sie weitgehend die Inhalte des Moodle factsheets.</p> <p>Benutzen Sie ein Flipchart, um Stichworte und Schlüsselthemen festzuhalten, sowie um Überblick in die Diskussion zu bringen.</p> <p>Bereiten Sie Wege vor, um die Diskussion anzuregen, sollte die Gruppe ruhig oder zurückhaltend sein. Zusätzliche Inputs und Fragen aus dem Recherchematerial können dazu genutzt werden.</p>

Lernmethoden

Diese Einheit besteht aus zwei Teilen.

Einheit 1, Teil 1: E-Learning. (1 Stunde)

Die Anleitung zum folgenden E-Learning Format sind online zu finden.

Folgende Präsentationen stehen den Lernenden auf Moodle zur Verfügung:

1. Die Europäische Union – „Der Wandel Europas von einer konfliktreichen Zeit zu nachhaltigem Frieden.“
2. Die Europäische Union – „Wie der europäische Binnenmarkt Millionen von Europäern nützt.“
3. Die Europäische Union – „Wie Menschen, Unternehmen und Wirtschaft vom Euro profitieren.“

Die Teilnehmer sollen die Inhalte folgender Links durchlesen:

https://europa.eu/european-union/about-eu/history_en

Folgende YouTube Videos werden darin für die Teilnehmer verlinkt:

<https://www.youtube.com/watch?v=XgnXwrsMBUs>

<https://www.youtube.com/watch?v=xRwZyDTdCac&t=360s>

Zum Abschluss des Online-Abschnitts sollen die Teilnehmer drei Fragen beantworten, diese als Word Dokument auf Moodle hochladen und zusätzlich zum Workshop mitbringen.

Für diese Aufgabe sind etwa 15 Minuten (5 Minuten pro Frage) vorgesehen damit die Teilnehmer das Lernmaterial nochmals durchgehen können.

Einheit 1, Teil 2: Workshop (1 Stunde)

(5 min) Der Trainer beginnt den Workshop mit einem kurzen Video auf YouTube.

- Europe. Whenever you are ready.
https://youtu.be/NYX2Av1i_S4 (2:01)

(10 min) Anschließend werden die Teilnehmer gebeten, die Antworten der Onlineaufgabe vorzulesen und zu besprechen. Hier gibt es keine richtigen oder falschen Antworten – den Teilnehmern soll vielmehr die Gelegenheit gegeben werden, ihre Ansichten und Meinungen zu vermitteln. Die Schlüsselthemen werden vom Trainer auf dem Flipchart notiert.

(15 min) Ist die Diskussionsphase beendet, stellt der Trainer die erste Gruppenarbeit vor. Die Teilnehmer*innen werden in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe sollte Zugang zu einem Mobilgerät mit Internetverbindung haben, um jeweils eines der folgenden Videos anzusehen und die wichtigsten Punkte zu notieren.

	<ul style="list-style-type: none"> - We are Europe – Every Day – Once upon a time my life in Europe https://youtu.be/iBps5R81GE - We are Europe. Everyday – My name is Frank https://youtu.be/aqBg2_rMkK0 <p>(30 min) Anschließend wählt jede Gruppe einen Sprecher, der das Video zusammenfasst und dem Plenum präsentiert. Der Trainer notiert die wesentlichsten Punkte auf dem Flipchart. Im Anschluss werden die angesprochenen Punkte diskutiert, wobei mit Hilfe des Flipcharts das Hauptaugenmerk auf Interaktion, Brainstorming und Gedankenaustausch liegen soll. Folgende Fragen können dabei helfen, die Inhalte des Workshops zusammenzufassen und persönliches Interesse der Teilnehmer*innen zu fördern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was denken Sie über die EU? - Was wäre in Ihrem Leben anders, wäre die EU nie gegründet worden/ wäre Ihr Heimatland nie beigetreten?
<p>Ressourcen</p>	<p>Moodle, PowerPoint, Beamer, Flipchart und Stifte.</p> <p>Wichtigste Errungenschaften:</p> <p>http://www.europarl.europa.eu/atyourservice/en/displayFtu.html?ftuid=FTU_3.1.1.html</p> <p>http://www.europarl.europa.eu/ftu/pdf/en/FTU_3.1.1.pdf</p> <p>Tierschutz:</p> <p>http://ec.europa.eu/food/animals/welfare/main_achievements_en</p> <p>Grundfreiheiten</p> <p>http://www.europeanpolicy.org/en/european-policies/single-market.html</p>
<p>Quellenangaben</p>	<p>Links und Veröffentlichungen:</p> <p>http://www.euintheus.org/resources-learning/academic-resources/eu-lesson-plans-and-teaching-material/</p> <p>http://www.educazionedigitale.it/europanoi/en/</p> <p>http://europa.eu/publications/slide-presentations/index_en.htm</p> <p>http://nationalgeographic.org/encyclopedia/europe-human-geography/</p>

	<p>http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks3/history/20th_century/life_20th_century/revision/6/</p> <p>http://johnmccormick.eu/benefits-of-the-european-union/</p> <p>http://www.independent.co.uk/news/uk/politics/eu-what-has-european-union-done-for-us-david-cameron-brexit-a6850626.html</p> <p>http://www.culturalfoundation.eu/library/drawing-citizenship-all</p>
Zusätzliches Material	Moodle Präsentationen, Weblinks und YouTube als Onlinekomponenten. Die Teilnehmer*innen benötigen sowohl für die Online- als auch Offline-Abschnitte Stift und Papier.
Welche Materialien werden für den Werkzeugkoffer benötigt?	Computer/ Mobilgerät und Internetzugang
Titel der Einheit	<u>Einheit 2: Rechte und Pflichten als europäische Bürger*innen</u>
Lernergebnisse	<p>Am Ende der Schulung können die Teilnehmer:</p> <p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch die EU festgelegte Rechte und Pflichten verstehen. - Den positiven Einfluss der EU auf unterschiedliche Bereiche des täglichen Lebens erkennen. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Gründe für die Einführung von EU-Regeln und Regulierungen nachvollziehen. - Erfassen, was ohne Regeln und Regulierungen anders wäre. - Sich den positiven Einfluss bewusst machen, den die EU auf den persönlichen Alltag hat. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In einer Diskussion die Konzepte „EU“ und „Nationale Identität“ einander gegenüberstellen. - Erfassen, was es bedeutet, EU-Bürger zu sein und welche Rechte und Pflichten damit einhergehen. - EU-Regulationen mit dem eigenen Leben in Verbindung bringen.
Tipps für den Trainer	Recherchieren Sie die entsprechenden Themen mit Hilfe der angeführten Links, um so informiert wie möglich zu sein. Der Leitfaden zur Interpretation politischer Cartoons wird dahingehend besonders von Nutzen sein.

	<p>Bauen Sie den Workshop soweit wie möglich auf Diskussion und Austausch auf und nutzen Sie weitgehend die Inhalte der auf Moodle verfügbaren Anleitungen.</p> <p>Benutzen Sie ein Flipchart, um Stichworte und Schlüsselthemen festzuhalten, sowie um Überblick in die Diskussion zu bringen.</p> <p>Bereiten Sie Wege vor, um die Diskussion anzuregen, sollte die Gruppe ruhig oder zurückhaltend sein. Zusätzliche Inputs und Fragen aus dem Recherchematerial können dazu genutzt werden.</p>
Lernmethoden	<p>Diese Einheit besteht aus zwei Teilen.</p> <p>Unit 2, Teil 1: E-Learning. (1 Stunde)</p> <p>Teil 1 dieser Einheit ist als E-Learning Format aufgebaut. Auf Moodle werden unterschiedliche Präsentationen zur Verfügung gestellt, die den Teilnehmern als allgemeine Einleitung zu folgenden zwei Themen dienen sollen:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Die Europäische Union – „Inwieweit beeinflusst kulturelle Vielfalt politische Identität“.2. Eine Sammlung von Cartoons zum Thema EU. <p>Die Teilnehmer werden gebeten, ihre Gedanken zu jedem Cartoon zu verschriftlichen. Dabei sollte klar vermittelt werden, dass es hierbei keine richtigen oder falschen Antworten gibt und die Notizen zum Workshop mitgebracht werden sollen.</p> <p>Auf Moodle werden auch folgende Links verfügbar sein:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-6IDP3qCLWk</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v= saAjy-IRWA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JVPPrS68HYZs</p> <p>Unit 1, Teil 2: Workshop (1 Stunde)</p> <p>Teil 2 der Einheit ist als Workshop konzipiert.</p> <p>(20 min) Der Trainer geht mit den Teilnehmern die Cartoons des Online-Abschnitts durch und bittet um Wortmeldungen und Gedanken dazu. Dies ist eine gute Gelegenheit für den Start einer Diskussion, während welcher Schlüsselthemen und wichtige Punkte auf dem Flipchart notiert werden sollten. Der letzte Cartoon zielt auf die Frage ab, was es bedeutet, EU-Bürger zu sein. Verwenden Sie dieses Bild um die Diskussion wieder zum Thema Rechte und Pflichten von EU-Bürgern zu führen.</p> <p>(20 min) Anschließend an die Diskussion werden die Teilnehmer in Gruppen zu jeweils drei oder vier Personen eingeteilt. Jeder Gruppe wird ein Szenario zum</p>

	<p>Thema Rechte und Pflichten als EU-Bürger übertragen. Die Aufgabe ist es nun, mit Hilfe der angebotenen Links, Rechte und Pflichten in den unterschiedlichen Fallbeispielen herauszuarbeiten. Besagte Fallbeispiele sind auf Moodle als Word-Dokument verfügbar und können vom Trainer genutzt werden.</p> <p>(20 min) Die Teilnehmer präsentieren die Ergebnisse den anderen Gruppen. Im Anschluss gibt es erneut Zeit für Diskussion und Austausch. Die Zeitfenster sollten individuell angepasst werden – z.B. wenn es zu einer angeregten Diskussion über die Cartoons kommt.</p>
Ressourcen	<p>Moodle Plattform, Powerpoint Präsentationen, gut geeignete Factsheets zum Thema Bürger finden Sie hier: http://www.europarl.europa.eu/atyourservice/en/displayFtu.html?ftuld=theme2.html</p> <p>Allgemeine Informationen und Links zur Vorbereitung auf Workshop 2: http://cevug.ugr.es/africamideast/module_two_content.html</p> <p>Hilfestellungen zur Interpretation und Diskussion der Cartoons in Workshop 2: http://learning.blogs.nytimes.com/2015/09/17/drawing-for-change-analyzing-and-making-political-cartoons/?r=0 https://www.archives.gov/education/lessons/worksheets/cartoon.html http://www.crep.org/uploads/1/7/7/6/17760533/political_cartoons.pdf</p> <p>Zur Diskussion kultureller Identität in Einheit 2: http://cevug.ugr.es/africamideast/module_two/2-3.html</p>
Quellenangaben	<p>http://www.euintheus.org/resources-learning/academic-resources/eu-lesson-plans-and-teaching-material/</p> <p>http://ec.europa.eu/justice/citizen/files/10_eu_rights_en.pdf</p> <p>http://www.europarl.europa.eu/atyourservice/en/displayFtu.html?ftuld=FTU_2.1.1.html</p> <p>http://ec.europa.eu/justice/discrimination/rights/index_en.htm</p> <p>http://jeanmonnetprogram.org/archive/papers/97/97-06--IV.html#Heading20</p>

	https://europa.eu/european-union/law_en
Zusätzliches Material	Präsentationen und YouTube Videos auf Moodle, Flipchart Die Teilnehmer benötigen Stift und Papier sowohl für die offline als auch für die online Abschnitte.
Welche Materialien werden für den Werkzeugkoffer benötigt?	Es ist sinnvoll, die Präsentation der Cartoons auch in ausgedruckter Form vorzubereiten.
Titel der Einheit	<u>Einheit 3: Mobilität als EU-Bürger – Vom Auslandsaufenthalt lernen</u>
Learning outcomes	<p>Am Ende des Trainings können die Teilnehmer:</p> <p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich des immateriellen Wertes eines Auslandsaufenthaltes bewusst sein sowie des direkten Einflusses auf das eigene Leben. - Mittels M_APP-App Situationen dokumentieren und reflektieren – sowohl Herausforderungen als auch Möglichkeiten. Selbstreflexion und -evaluation spielen in diesem Prozess eine große Rolle. - Neue Fähigkeiten bei der Rückkehr präsentieren und vermitteln, wie und wodurch diese erlangt wurden. - Das Konzept informellen Lernens verstehen und Vorteile des Auslandsaufenthaltes erfassen. - Die M_APP-App nutzen und viele unterschiedliche Erfahrungen notieren. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die M_APP-App zum Aufzeichnen des Lernprozesses nutzen. - Herausforderungen erkennen, die im Ausland auf die Teilnehmer zukommen können und Möglichkeiten sehen, wie diese im Rahmen informellen Lernens genützt werden können. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Konzept des informellen Lernens verstehen. - Informelles Lernen auf die eigene Auslandserfahrung beziehen und diese Erfahrungen nutzen, um Verständnis dafür zu gewinnen, was es bedeutet, EU-Bürger zu sein.
Tips für den Trainer	Es ist wesentlich, sich mit der M_APP-App vertraut zu machen. Der Trainer sollte über ausgezeichnete Kenntnisse der M_APP-App verfügen. Diese sollten mit der Unterstützung von Auxilium vor dem Start angeeignet werden.
	Die Einheit soll den Teilnehmern eine Einführung zum Thema „Informelles Lernen“

<p>Lernmethoden</p>	<p>in Zusammenhang mit ihrem Auslandsaufenthalt geben. Die Einheit besteht aus zwei Stunden online Arbeit mit einer offline Komponente (Ein Anleitungsblatt ist verfügbar).</p> <p>Die Teilnehmer sollen sich mit der M_APP-App vertraut machen, indem diese auf den Mobiltelefonen installiert wird. Es soll ein Profil erstellt und ausprobiert werden, welche Aufenthalte von anderen bereits dokumentiert und hochgeladen wurden. Weiters sollte der auf der App verfügbare “Leitfaden für Anerkennung” gelesen werden.</p> <p>Im Anschluss sollen die Teilnehmer für etwa eine halbe Stunde nach draußen gehen und einen Spaziergang machen, auf einen Kaffee gehen, etc. Währenddessen sollen Fotos gemacht werden. Sobald die Teilnehmer wieder zurück sind, soll ein Eintrag über den Aufenthalt auf die M_APP-App hochgeladen werden. Dabei sollten so viele Details wie möglich eingegeben werden. Anschließend soll jeder Teilnehmer eine Selbsteinschätzung mithilfe der M_APP-App durchführen, welche ein PDF Zertifikat hervorbringt. Dieses PDF wird an den Trainer gesendet.</p> <p>Eine Anleitung über die verschiedenen zu absolvierenden Schritte ist als Word Dokument auf Moodle verfügbar. Der Trainer könnte über Skype zur Verfügung stehen, sollte ein Teilnehmer Hilfe benötigen.</p>
<p>Resources available</p>	<p>Die M_APP-App</p>
<p>Bibliography (References)</p>	<p>http://mapp-project.eu/</p>
<p>Supporting material for teaching</p>	<p>http://mapp-project.eu/</p>
<p>Welche Materialien werden für den Werkzeugkoffer benötigt?</p>	<p>Mobiltelefon mit Internetzugang</p>

VI. MODUL 2

<p>Modultitel</p>	<p>Verhandlungsführung und Entscheidungsfindung in Europa</p>
<p>Titel der Einheit</p>	<p>Einheit 1: Vorbereitung auf die ERASMUS+-Mobilität Einheit 2: Follow-up - Rückblick auf die ERASMUS + Mobilität</p>

Stundenplan	Stunden des Moduls:	
	Inhalt Einheit 1	Dauer
	Vorbereitung auf die ERASMUS + Mobilität	2h
	Unterkategorie 1: Aufwärmen - Speed-Dating	30min
	Unterkategorie 2: Platzdeckchen-Reflexion – Wo bin ich und was mache ich hier?	30min
	Unterkategorie 3: Präsentation/Diskussion - ERASMUS + und die vier Freiheiten der EU	30min
	Unterkategorie 4: Illustrative Performance - Herausforderungen bei der Arbeit im Ausland	30min
	Inhalt Einheit 2	Dauer
	Follow-up - Rückblick auf die Mobilität mit ERASMUS +	3h30min
	Unterkategorie 1: Warm up – Nebeneinanderstellungen	30min
	Unterkategorie 2: Clustering - Herausforderungen bei der Arbeit im Ausland	30min
	Unterkategorie 3: Rollenspiel - Verhandlungen über das Budget des ERASMUS + - Programms	2h
	Unterkategorie 4: Platzdeckchen - Reflexion	30min
Inhalt	Modul 2 zielt darauf ab, die Teilnehmer*innen der Berufsbildungsmobilität für politische Prozesse in unseren demokratischen Gesellschaften zu sensibilisieren. Um die Jugendlichen zu aktivieren, motivieren wir sie, auf diese abstrakten Themen zu	

achten. Die wesentlichen Inhalte des Moduls sind eingebettet in ihren beruflichen und persönlichen Kontext, d.h. in ihre Ausbildung und die Mobilitätserfahrung. Das gesamte Modul folgt dieser Strategie. Die Teilnehmer werden in spielerische Übungen und Diskussionen über Themen, die für sie von Interesse sind, einbezogen. Dies wird mit relevanten politischen Inhalten verknüpft.

Daher werden sie zunächst nach ihren persönlichen Gefühlen und Einstellungen zu ihrem Praktikum gefragt. Dies aktiviert ihre reflektierenden Fähigkeiten und sensibilisiert sie für Themen, die für ihren Alltag relevant sind. Sobald ihr Interesse geweckt ist, erhalten die Jugendlichen einen erheblichen politischen Inhalt. Die Komplexität und das Abstraktionsniveau der Inhalte werden an das spezifische Hintergrundwissen der Teilnehmer angepasst.

Modul 2 ist in zwei Einheiten unterteilt:

Einheit 1 ist speziell dafür konzipiert, vor dem oder am Anfang einer ERASMUS + Mobilität eingesetzt zu werden. Es konzentriert sich auf Übungen zum Ausdruck von persönlichen Gefühlen und Einstellungen gegenüber dem bevorstehenden oder beginnenden Aufenthalt. Der politische Inhalt ist eher im Hintergrund. Daher wird in Einheit 1 der Tatsache Rechnung getragen, dass die meisten der ERASMUS + - VET-Mobilitätsbeteiligten recht jung sind und häufig ihre erste ausgedehnte Reise in ihrem Leben erleben. Sie sind gewöhnlich auf persönliche Themen und nicht auf politische Themen fokussiert. In Einheit 1 werden Fähigkeiten vermittelt, die für die Integrationsfähigkeit von Auszubildenden in einem neuen Arbeitsumfeld besonders in einem fremden Land von großer Bedeutung sind. Die Workshop-Teilnehmer üben Selbstreflexion, Ausdruck von Einstellungen und Meinungen, formulieren Forderungen und Bedürfnisse und kommunizieren diese professionell und kooperativ. Der politische Inhalt von Einheit 1 ist diesen Themen untergeordnet.

Einheit 1 - Unterkategorie 1: Aufwärmen - Speed-Dating: Dies ist eine klassische Einführungsübung, in der sich die Teilnehmer kennenlernen.

Einheit 1 - Unterkategorie 2: Tischset - Wo bin ich und was mache ich?

Die Gruppenarbeit "Placemat" lässt die Teilnehmer strukturiert über ihr Berufsleben nachdenken. Dies bezieht sich insbesondere auf ihr bevorstehendes Praktikum während der Mobilitätserfahrung. Sie üben ihre Ansichten, Meinungen, Sorgen und Hoffnungen. Zusätzlich üben sie Präsentationstechniken.

Einheit 1 - Unterkategorie 3: Präsentation / Diskussion - Die vier Freiheiten der EU:

Nachdem die Lernenden über ihren persönlichen beruflichen Kontext nachgedacht haben, werden sie für die politischeren Themen sensibilisiert. Die Präsentation

verstärkt diese Blickrichtung. Sie berührt die folgenden Punkte:

- Der europäische Binnenmarkt
- Die vier Freiheiten der EU
- Das ERASMUS + -Programm als unterstützendes Instrument zur Bewältigung der Herausforderungen eines europäischen Arbeitsmarktes

Einheit 1 - Unterkategorie 4: Illustrative Performance - Herausforderungen bei der Arbeit im Ausland:

Die Lernenden stehen vor der Herausforderung, während eines ERASMUS+-Mobilitätserlebnisses in einer Performance ein abstraktes Thema aus ihrem Alltag zu präsentieren. Sie bereiten die Aufführung in einer Gruppe vor und präsentieren sie vor den anderen Gruppen.

Einheit 2 ist speziell so konzipiert, dass sie am Ende oder nach einem Praktikum in der VET-Mobilität stattfindet. Politische Themen wie gemeinsame Entscheidungsfindung werden stärker betont, was eine Vorbedingung für alle demokratischen Entscheidungsprozesse ist. Insbesondere üben die Teilnehmer, wie sie zwischen verschiedenen Perspektiven verhandeln und in einem einfachen, aber hocheffektiven Rollenspiel zu einer gemeinsamen Entscheidung kommen. Dennoch müssen die Lernenden motiviert und aktiviert werden, um auf politische Themen zu achten. Daher beginnt in Einheit 2 mit Einführungsübungen, die sich mit dem persönlichen Kontext der Lernenden befassen: ihrer jüngsten ERASMUS + Mobilitätserfahrung. Sie werden durch einen Reflexionsprozess über ihre Einstellungen, Meinungen und Gefühle zu ihrer Erfahrung geführt und üben, diese auszudrücken und darzustellen. Sehr schnell werden die Lernenden jedoch gebeten, sich mit zukünftigen Problemen auseinanderzusetzen und möglicherweise ihre Erfahrungen und Fähigkeiten anzuwenden, die sie während ihres Auslandsaufenthalts entwickelt und verfeinert haben. Konkret werden sie gebeten, ein politisches Problem mit ihren Mitlernern in einem Rollenspiel zu verhandeln. Dabei üben sie ihre Problemlösungskapazitäten, die für Beruf und Privatleben gleichermaßen relevant sind.

Einheit 2 - Unterkategorie 1: Aufwärmen – Gegenüberstellungen

Dies ist ein klassisches Einführungsspiel, in dem die Lernenden aktiviert werden, indem sie ihre eigene Mobilitätserfahrung kommentieren und den Kommentaren ihrer Kameraden zuhören. Die Lernenden werden gebeten, sich körperlich im Raum zu bewegen. Dies aktiviert sie weiter und bricht die klassische Lehrer-Schüler-Struktur in einem Klassenzimmer auf.

Einheit 2 - Unterkategorie 2: Clustering - Herausforderungen bei der Arbeit im

Ausland

In der Übung "Clustering" werden die Teilnehmer*innen strukturiert über ihr aktuelles ERASMUS+-Mobilitäts-Erlebnis reflektieren. Die Lernenden können sich frei im Klassenzimmer bewegen und die Fragen nach ihrem eigenen Ermessen beantworten. Nach dieser Reflexionsphase kann der Trainer tiefere Fragen zu ihren Antworten stellen.

Einheit 2 - Unterkategorie 3: Rollenspiel über die zukünftige finanzielle Unterstützung im Rahmen einer ERASMUS + -Mobilität

Die Lernenden übernehmen die Rolle von Vertretern fiktiver Interessengruppen im Kontext der zukünftigen finanziellen Ausstattung des ERASMUS + -Programms / ERASMUS+-VET-Mobilität. Es ist ihre Aufgabe, mit ihren Kollegen eine Einigung über dieses Thema zu erzielen und die Differenzen ihrer Interessen zu überbrücken. Sie werden jedoch gebeten, so viel wie möglich von ihrem ursprünglichen Interesse in die endgültige Vereinbarung zu integrieren. Dies erfordert kreative Lösungen. Das Rollenspiel wird durch eine kurze Präsentation vorgestellt, in der alle Regeln und Verfahren erläutert werden.

Das Rollenspiel ist das anspruchsvollste Element des gesamten Moduls. Es erfordert, dass die Lernenden das Thema verstehen, ihre Interessen kommunizieren und einen Kompromiss finden. Sie müssen kreativ und strategisch denken und handeln. Gleichzeitig lernen sie ein politisches Thema kennen.

Einheit 2 - Unterkategorie 4: Reflexion

Die Reflexion muss in Kombination und als Schlussfolgerung des Rollenspiels betrachtet werden. Es führt die Teilnehmer aus ihrer Rolle heraus und führt sie durch den Reflexionsprozess. Die Distanz von der Rolle ebnet den Weg für kritisches Denken über ihr eigenes Verhalten und das Verhalten anderer. Kritisches Denken ermöglicht die Analyse der Ereignisse im Rollenspiel, welches die Vorbedingung des Lernprozesses ist. Dementsprechend müssen alle partizipatorischen pädagogischen Methoden (und insbesondere Rollenspiele) von einer Reflexionsphase gefolgt werden, in der das eigentliche Lernen stattfindet.

Am Ende des Trainingsmoduls werden die Lernenden:

Wissen:

- die politischen Grundlagen des ERASMUS + -Programms und die entsprechenden europäischen Institutionen kennen, die darüber entscheiden.
- die Perspektiven und sozialen Interessen im Rahmen des ERASMUS + Programms kennen.

Lernergebnisse

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ die Kernelemente des ERASMUS + Programms erkennen. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fähigkeit zur Verbesserung der Selbstreflexion und der Ausdrucksform besitzen. ▪ Fähigkeit zur Verbesserung der arbeitsbezogenen Soft Skills erlernt haben. Dies betrifft insbesondere Kommunikation, Kooperation, Zusammenarbeit und Problemlösung. ▪ eine Vorstellung davon haben, wie Sie strukturiert verhandeln können. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ verbesserte Bürgerkompetenzen haben, die notwendig sind: <ul style="list-style-type: none"> - für die Anpassung an neue berufliche und arbeitsbezogene Umstände; - um politische Prozesse in demokratischen Gesellschaften verstehen (analytische Kompetenz); - und am wichtigsten, um den Grundstein für ein richtiges politisches urteilen und Handeln zu legen.
<p>Trainingsmethoden und Trainingsorganisation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Offline-Workshops, Gruppenarbeit, Recherche, Übungen
<p>Lerner Anforderungen</p>	<p>Profil des Lernenden: Alter: 17-25 Jahre alt Bildungsniveau: Sekundarstufe, EQR 3-4 Grundkenntnisse: IKT-Technologie, PC-Nutzer, Grundkompetenzen (Sprachen, Mathematik, wissenschaftlich-technologisch, historisch-sozial)</p>
<p>Prüfung und Evaluierung</p>	<p>Eine formale Bewertung und Bewertung ist nicht vorgesehen. Es sollte keine richtigen und falschen Antworten geben. Der Fokus liegt darauf, die Lernenden dazu zu bringen, sich über die Themen Gedanken zu machen und sie während der Workshops mit dem Trainer auszurüsten.</p>

MODUL 2 – EINHEIT 1

<p>TITEL DER EINHEIT</p>	<p>Vorbereitung auf die ERASMUS+-Mobilität</p>
<p>Lernergebnisse</p>	<p>Die Lernenden werden für die politischen Themen sensibilisiert, indem sie zeigen, wie stark sie durch politische Entscheidungen im Kontext von ERASMUS +</p>

beeinflusst werden. Sie trainieren auch, wie sie mit anderen (Fremden) reflektieren, kommunizieren und präsentieren können.

Am Ende des Trainings werden die Lernenden:

Wissen:

- die politischen Grundlagen des ERASMUS + Programms verinnerlichen.
- die Hauptelemente des ERASMUS + Programms kennengelernt haben.
- das Wissen gewinnen, woher das unterstützende Geld kommt und warum sie die Chance haben, in ein anderes europäisches Land zu reisen.

Fähigkeiten:

- in der Lage sein, über ihre persönlichen und beruflichen Umstände nachzudenken.
- in der Lage sein, ihre persönlichen und beruflichen Umstände zu kommunizieren.
- in der Lage sein, anderen Personen ihre persönliche und berufliche Situation zu vermitteln.

Kompetenz:

- die Fähigkeit besitzen, die Verbindung zwischen Politik und realem Leben zu verstehen und in der Lage zu sein, dieses Wissen in andere politische Kontexte zu übertragen.
- die Arbeitsbeziehungen zu Kollegen und Vorgesetzten besser managen können.

Unterkategorie 1: Aufwärmen - Speed-Dating

Die Lernenden lernen sich kennen und verlieren ihre Schüchternheit. Darüber hinaus bricht die Übung die typische Schulumgebung eines Lehrers / Trainers an der Front und der Lernenden hinter Schulbänken auf. Dies hilft, eine fruchtbare, offene Lernumgebung zu schaffen. Nach der Übung können sie leichter motiviert werden, sich zu äußern und sich vor der ganzen Gruppe zu präsentieren.

Unterkategorie 2: Platzdeckchen - Wo bin ich und was mache ich?

Die Tischset-Übung stärkt die reflektierenden, kommunikativen Fähigkeiten des Lernenden sowie seine Präsentationsfähigkeiten.

Fähigkeiten:

- Die Lernenden sind in der Lage, über ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse nachzudenken.
- Die Lernenden sind in der Lage, ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse zu kommunizieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, anderen Personen Botschaften über ihre

persönliche und berufliche Situation zu vermitteln.

Kompetenz:

- Die Lernenden sind in der Lage, Gedanken, Meinungen, Bedürfnisse und Forderungen in anderen Bereichen als ihren gewohnten Umständen zu formulieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, mit Kollegen und Vorgesetzten zu kommunizieren und neue Ideen und Vorschläge zu präsentieren.

Unterkategorie 3: Präsentation / Diskussion - ERASMUS + und die vier Freiheiten der EU

Die Lernenden verstehen den politischen Hintergrund des ERASMUS + Programms. Da sie durch ihre Mobilitätserfahrung direkt von ERASMUS + betroffen sind, stellen sie eine intellektuelle Verbindung zwischen politischen Entscheidungen und ihrem persönlichen Leben her. Sie sind ein praktisches Beispiel dafür, wie Politik unser tägliches Leben beeinflusst.

Wissen:

- Die Lernenden können die Grundlagen des europäischen Binnenmarkts benennen: die vier Freiheiten der EU.
- Die Lernenden erkennen, dass die vier Freiheiten der EU die Grundlage des europäischen Arbeitsmarktes sind.
- Die Lernenden erkennen, dass das ERASMUS + -Programm ein unterstützendes Instrument zur Umsetzung des europäischen Arbeitsmarktes ist.

Kompetenz:

- Die Lernenden werden für die Beziehung zwischen politischen Prozessen, politischen Entscheidungen und dem Alltag von „Durchschnittsbürger*innen“ sensibilisiert. So können sie besser verstehen, was sie von der Politik verlangen können und was nicht.

Unterkategorie 4: Illustrative Performance - Herausforderungen bei der Arbeit im Ausland

Die Lernenden gehen ihre reflexiven Fähigkeiten noch einen Schritt weiter und kombinieren sie mit kreativen Kompetenzen. Sie üben, wie man alternative Kommunikationswege und kreative Problemlösungen findet.

Fähigkeiten:

- Die Lernenden sind in der Lage, strukturiert über ihre persönlichen und

	<p>beruflichen Verhältnisse nachzudenken.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lernenden sind in der Lage, ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse zu kommunizieren. ▪ Die Lernenden sind in der Lage, anderen Personen Botschaften über ihre persönliche und berufliche Situation zu vermitteln. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lernenden sind in der Lage, kreative Antworten auf Herausforderungen und Probleme zu finden. ▪ Die Lernenden sind in der Lage, mit Kolleg*innen zusammenzuarbeiten, um Probleme zu lösen und Herausforderungen zu meistern.
<p>Ratschläge für den Trainer</p>	<p>Die Unterkategorien 1, 2, 4 sind besonders stark partizipatorisch gestaltet, um die Teilnehmer herauszufordern und sie zu ermutigen, sich zu äußern und auszudrücken. Dementsprechend ist es nicht ratsam, dass die Trainer ständig Kontrolle übernehmen und sich einmischen. Hier nimmt der Trainer eher eine Moderationsrolle ein. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten - der Fokus liegt auf dem freien Ausdruck und nicht auf konkreten Fakten.</p> <p>Als das einzige faktenbasierte Element kann Unterkategorie 3 in einem traditionellen Lehrer-zentrierten Format durchgeführt werden, in dem der Trainer den Inhalt präsentiert. Ein Skript führt den Trainer durch die Präsentation. Referenzen liefern Hintergrundinformationen für die Vorbereitung. Es ist jedoch ratsam, die Präsentation hin und wieder zu unterbrechen und die Lernenden nach ihren Vorkenntnissen zu fragen. Die entsprechenden Momente sind im Skript markiert.</p>
<p>Lernmethoden</p>	<p>Unterkategorien 1, 2, 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernerzentriertes Lernen mit partizipativen Elementen ▪ Methoden der Start- / Aktivierungsmethoden ▪ Lernen durch Dialog und Spiele ▪ Makro-Methode: Rollenspiel / Simulationsspiel <p>Unterkategorie 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentation und Diskussion
<p>Ressourcen zur Verfügung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsausstattung: Computer, Projektor usw. ▪ Presenter-Equipment: Flipcharts, Tafeln, großformatige Papierbögen zur Vorbereitung des "Platzdeckchens".
<p>Bibliographie (Quellen)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Goll, Thomas: Projekte im (Politik)Unterricht – Hoffnungen und Realitäten in: Juchler, Ingo (Hrsg.): Projekte in der politischen Bildung. Bonn 2013. S. 16-28.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Gruber, Elke: Lehren und Lernen von Erwachsenen. Methoden, die das erwachsenengerechte Lernen fördern. Graz. 3. Henkenborg, Peter: Kompetenzorientiert unterrichten: Politische Bildung zwischen Tradition und Innovation. Vortrag vom 11.01.2011, Marburg. 4. Juchler, Ingo: Politische Begriffe der Außenpolitik. Konstituenten von Fachkonzepten und <i>Political Literacy</i> in: Weißeno: Politikkompetenz. S. 169-183. 5. Landeszentrale für politische Bildung: Demokratie (er-)leben. Ein Prinzip in Gesellschaft und Politik in: Politik & Unterricht. Zeitschrift für die Praxis der politischen Bildung Heft 2/3–2006. 2./3. Quartal. 32. Jahrgang. Villingen-Schwenningen 2006: Neckar-Verlag GmbH. 6. Landeszentrale für politische Bildung: Methoden im Politikunterricht. Beispiele für die Praxis in: Politik & Unterricht. Zeitschrift für die Praxis der politischen Bildung. Heft 1/2 – 2015, 1./ 2. Quartal, 41. Jahrgang. Villingen-Schwenningen 2015: Neckar-Verlag GmbH. 7. Lösch, Bettina: Projektarbeit und ihre spezifischen Rahmenbedingungen in der außerschulischenpolitischen Bildungsarbeit in: Juchler, Ingo (Hrsg.): Projekte in der politischen Bildung. Bonn 2013, pp. 29-42. 8. Oberle, Monika: Chancen und Probleme projektorientierter politischer Bildung an Schulen in: Juchler, Ingo (Hrsg.): Projekte in der politischen Bildung. Bonn 2013, S. 101-114. 9. Patzelt, Werner: Ein Bildungskanon für die politische Systemlehre in: Weißeno: Politikkompetenz. S. 108-121. 10. Pohl, Kerstin: Schulischer Fachunterricht in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014. S. 484-492. 11. Reinhardt, Sibylle: Moralisches Lernen in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014. S. 484-492. 12. Sander, Wolfgang: Politische Bildung im 21. Jahrhundert – Herausforderungen und Perspektiven in: Sander/Steinbach: Politische Bildung in Deutschland. S. 242-271. 13. Scholz, Lothar: Spiele in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014. S. 484-492. 14. Scholz, Lothar: Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014. S. 484-492.
<p>Lehrmaterial für den Unterricht</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trainerunterstützung in der "Methodenbox": Anweisungskarten für jede Unterkategorie, Skripte für Präsentationen, Memory Sticks mit den Präsentationen. ▪ Skills#EU-Peer-Learning-Plattform, die das gesamte Material zur Ausführung des Modulinhalts enthält. Dies beinhaltet die PowerPoint-Präsentationen, Skripte der Präsentationen und die Instruktionkarten für Trainer.
<p>Welches Material wird für die Toolbox = "Koffer" benötigt?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ "Anleitungskarten" - gedruckt und laminiert ▪ Präsentationsskripte - gedruckt und laminiert ▪ USB-Sticks mit allen Powerpoint-Präsentationen ▪ Großformatige Blätter

MODUL 2 – EINHEIT 2

Titel der Einheit	Follow-up - Rückblick auf die ERASMUS + Mobilität
Lernergebnisse	<p>Die Lernenden verfeinern ihre Reflektions-, Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten. Am wichtigsten ist, dass sie ihre Problemlösungskapazitäten besser kennen lernen. Darüber hinaus erwerben sie Kenntnisse über das politische System der EU und das Programm ERASMUS +. Am Ende des Trainings werden die Lernenden:</p> <p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kenntnisse über die politischen Grundlagen des ERASMUS + -Programms erworben haben. ▪ sich mit den wichtigsten Elementen des ERASMUS + Programms vertraut gemacht haben. ▪ wissen, woher das unterstützende Geld kommt und warum sie die Chance haben, in ein anderes europäisches Land zu reisen. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ in der Lage sein, strukturiert über ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse nachzudenken. ▪ in der Lage sein, ihre persönlichen und beruflichen Umstände zu kommunizieren. ▪ in der Lage sein, anderen Personen Nachrichten über ihre persönliche und berufliche Situation zu vermitteln. ▪ in der Lage sein, mit Kollegen zusammenzuarbeiten, um ein bestimmtes Problem zu lösen. ▪ ein Gespür für die Feinheiten der formellen politischen Verhandlungen und der Entscheidungsfindung haben. <p>Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Fähigkeit haben, die Komplexität der demokratischen Entscheidungsfindung und den Wert/die Bedeutung dieser Verfahren zu verstehen. ▪ die Fähigkeit haben, ein Problem aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und andere (vielleicht entgegengesetzte) Interessen zu respektieren.

- die Fähigkeit haben, realistische Forderungen an politische Entscheider zu formulieren.
- die Fähigkeit haben, im beruflichen Kontext realistische Anforderungen an Vorgesetzte zu formulieren.

Unterkategorie 1: Aufwärmen - Gegenüberstellung

Die Lernenden verlieren ihre Schüchternheit, sich zu äußern und sich vor einander zu präsentieren. Darüber hinaus bricht die Übung die typische Schulumgebung eines Lehrers/Trainers an der Tafel und der Lernenden hinter Schulbänken auf. Dies unterstützt eine offene Lernumgebung. Die Lerner*innen werden für eine fruchtbare Teilnahme im späteren Verlauf aktiviert.

Fähigkeiten:

- Die Lernenden gewöhnen sich daran, sich vor anderen Menschen zu äußern.

Unterkategorie 2: Clustering - Herausforderungen bei der Arbeit im Ausland

Die Lernenden reflektieren ihre jüngste Mobilitätserfahrung und sortieren ihre Meinungen, Einstellungen und Gefühle und tauschen sie aus. Dies ist die Voraussetzung für einen effektiven Lernprozess.

Fähigkeiten:

- Die Lernenden sind in der Lage, strukturiert über ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse nachzudenken.
- Die Lernenden sind in der Lage, ihre persönlichen und beruflichen Verhältnisse zu kommunizieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, anderen Personen Botschaften über ihre persönliche und berufliche Situation zu vermitteln.

Kompetenz:

- Die Lernenden sind in der Lage, Gedanken, Meinungen, Bedürfnisse und Forderungen zu formulieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, mit Kollegen und Vorgesetzten zu kommunizieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, andere Erfahrungen und Gedanken zu bewerten.
- Die Lernenden sind in der Lage, neue Ideen und Vorschläge vorzustellen.

Unterkategorie 3: Rollenspiel über die künftige finanzielle Ausstattung des ERASMUS + -Programms

Die Lernenden üben eine anspruchsvolle strategische Interaktion aus. Selbst wenn es der Gruppe nicht gelingt, ein Verhandlungsergebnis zu erzielen oder das Ergebnis von geringerer Qualität ist, üben die Lernenden demokratische Entscheidungsfindung und kooperative Maßnahmen aus.

Wissen:

- Die Lernenden lernen die politischen Grundlagen des ERASMUS +

Programms kennen.

- Die Lernenden kennen die Hauptelemente des ERASMUS + Programms.
- Die Lernenden wissen, woher das Geld zur Unterstützung kommt und warum sie die Chance haben, in ein anderes europäisches Land zu reisen.

Fähigkeiten:

- Die Lerner verbessern ihr Leseverständnis.
- Die Lernenden verbessern ihre Präsentationsfähigkeiten.
- Die Lernenden üben gemeinsame Aktionen aus.
- Die Lernenden üben Verhandlungsprozesse aus.
- Die Lernenden üben ihre strategischen Denkfähigkeiten aus.

Kompetenz:

- Die Lernenden werden für die Feinheiten der einvernehmlichen und der mehrheitlichen Entscheidungsfindung sensibilisiert. Dies ermöglicht es den Teilnehmern, Politik aus einer neuen Perspektive zu betrachten und ihnen zu helfen, die Natur der Politik zu verstehen. Dies ist die Grundlage für eine sinnvolle politische Partizipation.

Unterkategorie 4: Reflexion

Die Lernenden distanzieren sich von ihren bisherigen Rollen und können so ihre Handlungen und das Handeln ihrer Mitmenschen rational reflektieren. Sie analysieren den Verhandlungsprozess und lernen von ihrem Handeln.

Fähigkeiten:

- Die Lernenden verbessern ihre Reflexionsfähigkeit.

Kompetenz:

- Die Lernenden erfassen die Feinheiten der politischen Entscheidungsfindung und verstehen daher das Wesen der demokratischen Entscheidungsfindung. Nach der Übung (in Kombination mit dem Rollenspiel) sind sie weniger anfällig für populistische Argumentationen.

Ratschläge für den Trainer

Alle Unterkategorien sind sehr partizipatorisch. Sie sind so konzipiert, dass sie die Teilnehmer herausfordern und ermutigen, sich zu äußern und auszudrücken. Dementsprechend ist es nicht ratsam, dass die Trainer ständig Kontrolle übernehmen und sich einmischen. Hier nimmt der Trainer eher eine Moderationsrolle ein. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten - der Fokus liegt auf dem freien Ausdruck und nicht auf konkreten Fakten.

Dies bezieht sich auch auf das Rollenspiel, das sowohl für die Lernenden als auch für den Trainer eine Herausforderung darstellt. Auch hier ist es ratsam, die Lernenden die Arbeit machen zu lassen und nur Impulse zu geben, wo sie gebraucht werden. Wenn es keine Lernenden gibt, die in der Lage wären, die Verhandlungen als Präsident zu führen, muss der Trainer eingreifen und diese Rolle übernehmen. Befolgen Sie deshalb die Anleitung und das Rollenprofil der Präsidentschaft. Letzteres enthält insbesondere wichtige Informationen zur Organisation und Leitung der Verhandlungen.

Lernmethoden	<p>Unterkategorien 1, 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernerzentriertes Lernen mit partizipativen Elementen. ▪ Methoden der Start- / Aktivierungsmethoden. ▪ Lernen durch Dialog und Spiele. <p>Unterkategorie 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Makro-Methode: Rollenspiel / Simulationsspiel. <p>Unterkategorie 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexion als moderierte Diskussion.
Ressourcen zur Verfügung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsausstattung: Computer, Projektor usw. ▪ Presenter-Equipment: Flipcharts, Tafeln, großes Papierformat für die Übung "Clustering".
Bibliographie (Quellen)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dierßen, Benedikt & Rappenglück, Stefan: Europabezogene Planspiele und ihre Wirkungen, Bildungsarbeit in: Oberle, Monika (Hrsg.): Die Europäische Union erfolgreich vermitteln. Wiesbaden 2015. S. 223-234. 2. Hartmann, Judith & Weber, Iris: Planspiel EU-Emissionshandel – zur Praxis außerschulischer politischer Bildungsprojekte an Schulen in: Juchler, Ingo (Hrsg.): Projekte in der politischen Bildung. Bonn 2013. S. 136-151. 3. Landeszentrale für politische Bildung: Wosteht Europa? Die Europäische Union nach Lissabon in: Politik & Unterricht. Zeitschrift für die Praxis der politischen Bildung. Heft 1 – 2012. 1. Quartal. 38. Jahrgang. Villingen-Schwenningen 2012: Neckar-Verlag GmbH. 4. Massing, Peter: Institutionenkundliches Lernen in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014, S. 484-492. 5. Nielebock, Thomas & Rittberger, Volker: Wie die Welterfassen? Basiskonzepte der Internationalen Beziehungen in: Weißeno: Politikkompetenz. S. 133-149. 6. Petrik, Andreas & Rappenglück, Stefan (Hgs.): Handbuch Planspiele in der Politischen Bildung, Schwalbach 2017. 7. Raiser, Simon & Warkalla, Björn: Auf das Lernziel kommt es an – Planspiele in der europapolitischen Bildungsarbeit in: ebd., S. 235-247. 8. Rappenglück, Stefan: Europabezogenes Lernen in: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach 2014. S. 484-492. 9. Schöne, Immerfall: EU-Bildung in der Schule – Erfahrungen und Desiderate in: Oberle, Monika (Hrsg.): Die Europäische Union erfolgreich vermitteln. S. 67-80. 10. Stratenschulte, Eckart: (Neue) Ansätze in der europapolitischen Bildung in: Oberle, Monika (Hrsg.): Die Europäische Union erfolgreich vermitteln. S. 213-223.
Lehrmaterial für	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trainerunterstützung in der "Methodenbox": Anweisungskarten für jede

den Unterricht	Unterkategorie, Skripte für Präsentationen, Memory Sticks mit den Präsentationen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Skill#EU-Onlineplattform, die das gesamte Material für die Ausführung des Modulinhalts enthält. Dies beinhaltet die PowerPoint-Präsentationen, Skripte der Präsentationen und die Instruktionkarten für Trainer. ▪ Dekoration für das Rollenspiel der Unterkategorie 3: Tischschilder und Abzeichen, die die Interessengruppe angeben.
Welches Material wird für die Toolbox = "Koffer" benötigt?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ "Anleitungskarten" - gedruckt und laminiert ▪ Präsentationsskripte - gedruckt und laminiert ▪ USB-Sticks mit allen Powerpoint-Präsentationen ▪ großformatige Papierbögen ▪ Tischschilder ▪ Abzeichen

VII. MODUL 3

Modultitel	Interkulturelle Kommunikation
Titel der Einheiten	Einheit 1: Interkulturelle Kommunikation Einheit 2: Ein kultureller Schock - kulturelle Anpassung
Stundenplan	Stunden des Moduls: Einheit 1: 2 Stunden online - 4 Stunden offline (Workshop) Einheit 2: 2 Stunden offline (Workshop) Einheit 3: 1 Stunde online - 1 Stunde offline (Workshop)
Inhalt	Aus der Kenntnis der verschiedenen kulturellen Dimensionen (nach Hofstede), die sich in jeder Kultur auf einzigartige Weise "verbinden", können wir wichtige Informationen über die verschiedenen Handlungsweisen und Interaktionen innerhalb einer Kultur lernen. Mit diesem Wissen können wir Beziehungen aufbauen und geeignete Verhaltensstrategien für die kulturelle Vielfalt implementieren, um alle Prozesse zu erleichtern.
Lernergebnisse	Am Ende des Trainings werden die Teilnehmer in der Lage sein: Einheit 1: <ul style="list-style-type: none"> ▪ in einem Kontext zu kommunizieren, der verschiedene Kommunikationscodes, Regeln und Stile verwendet. ▪ entdecken, wie sie sich in unbekanntem und unsicheren Situationen verhalten. ▪ ihr Verhalten währenddessen analysieren und reflektieren. ▪ eine andere Kultur treffen. ▪ zu fühlen, was Empathie in einem "fremden Kontext" bedeutet.

	<p>Einheit 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Erleben, was Diversität bedeutet. ▪ Schwierigkeiten bei der Anpassung in einem neuen kulturellen Kontext überwinden.
Trainingsmethoden und Trainingsorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Offline Training • Online Modul
Anforderungen an den Lernenden	<p>Profil der Lernenden: Alter: 17-25 Jahre alt Bildungsniveau: Sekundarstufe, EQR 3-4 Grundkenntnisse: IKT-Technologie, PC-Nutzer, Grundkompetenzen (Sprachen, Mathematik, wissenschaftlich-technisch, historisch-sozial)</p>
Prüfung und Evaluation	<p>Eine formale Bewertung und Bewertung ist nicht vorgesehen. Es sollte keine richtigen und falschen Antworten geben. Der Schwerpunkt liegt darauf, die Lernenden dazu zu bringen, sich über die Themen Gedanken zu machen und sie so auszurüsten, dass sie während der Workshops mit dem Trainer interagieren können.</p>

MODUL 3 – EINHEIT 1

Einheiten Titel	Interkulturelle Kommunikation
Lernergebnisse	<p>Am Ende des Trainings werden die Lernenden:</p> <p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Elemente, die eine Kultur charakterisieren, definieren können. ▪ die Elemente, die die Vielfalt einer Kultur kennzeichnen, zu definieren wissen. ▪ die verschiedenen Arten der Kommunikation (verbal, non-verbal und paraverbal) kennen. ▪ das Konzept der Empathie und des aktiven Zuhörens verstehen. ▪ die verschiedenen Kommunikationsstile und –codes kennen. ▪ die Elemente, die zum Abbruch in einen Kommunikationsfluss führen können. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Unterschiede innerhalb und innerhalb einer Kultur erkennen können. ▪ die verschiedenen Stile und Kommunikationscodes erkennen können.

	<ul style="list-style-type: none">▪ die Körpersprache lesen können.▪ eigenen Emotionen vor einer anderen Kultur erkennen können. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ effektives Verhalten in der Mehrdeutigkeit und der Unsicherheitsinformation implementieren.▪ verschiedene Codes und Kommunikationsstile angemessen und effektiv verwenden.▪ emotionale Fähigkeiten und ein größeres Wissen über sich selbst und die Reaktionen in Bezug auf eine andere Kultur entwickeln.▪ empathische Fähigkeiten und aktives Zuhören entwickeln.
<p>Ratschläge für den Trainer</p>	<p>Übung 1</p> <p>Film "L'Auberge espagnole" - Cédric Klapisch</p> <p>Nach dem Anschauen des Films (bzw. einiger Szenen aus dem Film) bespricht der Trainer mit der Gruppe die Frage, wie sie ihn empfunden hat und versucht dabei das Bewusstsein für interkulturelle Kommunikation zwischen den Lernenden zu schärfen.</p> <p>Um die Diskussion zu öffnen, kann er/sie diese Feedback-Fragen an die Teilnehmer*innen weiterleiten:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Welche Szene ist ein gutes Beispiel für einen Mangel an interkultureller Kommunikation?▪ Wie würdest du in der gleichen Situation reagieren?▪ Mit welchem Charakter konntest du dich am meisten identifizieren? Warum? <p>Übung 2</p> <p>Das „DERDIANER-Spiel“</p> <p>Das „DERDIANER-Spiel“ ist ein Simulationsrollenspiel. Zwei personell etwa gleichstarke Spielergruppen treffen aufeinander: Das „Team der internationalen Ingenieure“ unterweist die <i>Derdianer</i>, ein fiktives Volk der „Dritten Welt“, im Bau einer Brücke. Beide Gruppen sollten etwa gleichgroß sein.</p> <p>Wenn Sie zu viele Menschen in den beiden Gruppen der <i>Derdianer</i> haben, können Sie eine dritte Gruppe von Beobachtern in Betracht ziehen, die nur beobachten und sich Notizen darüber machen, was in beiden Gruppen und in ihren Interaktionen passiert. Diese Beobachter sollten nicht vorher in die <i>Derdianer</i>-Kultur eingeführt werden, also durchlaufen sie die Vorbereitungsphase nur mit den Ingenieuren.</p> <ul style="list-style-type: none">- Während des Briefings können Sie die Fragen überarbeiten und an die Gruppe und ihre Bedürfnisse anpassen.- Vielleicht möchten Sie den Teilnehmern mehr Materialien wie spezielle Papiersorten, Markierungen usw. zur Verfügung stellen, um die Kreativität der Ingenieure beim Bau der Brücke anzuregen.

Lernmethoden	Simulation
Ressourcen zur Verfügung	Zwei getrennte Räume, zwei Stühle im Raum der Derdianer
Bibliographie (Quellen)	T-Kit Interkulturelles Lernen www.traininig-youth.net Bildungspaket http://www.coe.int/compass
Lehrmaterial für den Unterricht	Anweisungen für Derdianer - Anhang 1 Anweisungen für Ingenieure - Anhang 2 ANWEISUNGEN Karten müssen gedruckt werden (Koffer) für; - TEXT: die Situation (4 Sprachen) - BILDER für: Soziale Kommunikation - Begrüßungsrituale - Ja / Nein - Arbeit – Umgang mit Fremden
Welches Material wird für die Toolbox = "Koffer" benötigt?	Kleber - Schere - Lineal - Bleistift – versch. Papiersorten - starkes Papier (Karton) - Kopien der Spielbeschreibungen für die beiden Gruppen: Der Derdianer und die Ingenieure (4 Sprachen) DERDIANER: einfarbiger Schal INGENIEURE: verschiedenfarbige Caps

Modul 3 - Annex 1: Anleitung für Derdianer

Das Spiel

Sie leben in einem Land namens "Derdia". Um den Markt von Ihrem Wohnort aus zu erreichen, müssen Sie für zwei Tage gehen, da der Markt in einem tiefen Tal liegt. Wenn es eine Brücke über das Tal geben würde, könnte man in 5 Stunden dorthin gelangen. Die Regierung von Derdia hat einen Vertrag mit einer ausländischen Firma geschlossen, um in Ihr Dorf zu kommen und Ihnen beizubringen, wie man eine Brücke baut. Die Brücke wird aus Papier mit Bleistiften, Linealen, Scheren und Kleber gebaut. Sie kennen die Materialien und Werkzeuge, aber Sie kennen die Konstruktionstechniken nicht. Ihre Leute werden die ersten Ingenieure von Derdia sein. Nachdem Sie diese erste Brücke mit den ausländischen Experten gebaut haben, können Sie überall in Derdia Brücken bauen, um das Leben anderer Menschen zu erleichtern.

Regeln

1. Berühren beim Sprechen

Die Derdianer müssen sich gegenseitig berühren, wenn sie sprechen (während des Sprechens sich nicht zu berühren gilt als unhöflich).

Sie müssen jedoch nicht in direktem Kontakt sein. Wenn Sie einer Gruppe beitreten, halten Sie einfach an einem Mitglied fest und Sie werden sofort in die Konversation einbezogen.

2. Mit jemandem in Kontakt treten
Ein Derdianer wird NIEMALS mit einem anderen Mann in Kontakt kommen, es sei denn, eine Frau stellt ihn vor. Es spielt keine Rolle, ob die Frauen Derdianerinnen sind oder nicht.
3. Als Gruß gilt ein gegenseitiger Schulterkuss
Sie müssen sich grüßen, wenn Sie sich treffen, selbst wenn Sie nur an jemandem vorbei laufen. Die traditionelle Begrüßung ist ein Kuss auf die Schulter. Die Person, die die Grüße beginnt, küsst die andere auf die rechte Schulter. Der andere küsst dann auf der linken Schulter. Jede andere Form des Küssens ist beleidigend! Händeschütteln ist eine der größten Beleidigungen in Derdia. Wenn ein Derdianer jemals beleidigt wird, indem man nicht begrüßt oder berührt wird, beginnt er, laut zu schreien.
4. JA / NEIN: Verwenden Sie immer "Ja"
Derdianer benutzen das Wort NEIN nicht. Sie sagen immer JA, wenn sie jedoch NEIN meinen, begleiten sie das JA mit einem empathischen Kopfnicken (Sie sollten das vorher gut üben).
5. Arbeitsverhalten: Werkzeuge sind geschlechtsspezifisch
Scheren = MÄNNLICH | Stifte und Lineale = WEIBLICH | Kleber/Papier = Beide
Männer berühren niemals einen Bleistift oder Lineal. Das gleiche gilt für Frauen und Scheren.
6. Ausländer
Derdianer sind sehr stolz auf sich selbst und ihre Kultur. Sie erwarten, dass sich die Ausländer an ihre Kultur anpassen. Aber da ihr eigenes Verhalten natürlich für sie ist, können sie es den Experten nicht erklären (dieser Punkt ist SEHR wichtig).

Modul 3 – Annex 2 – Anleitung für Ingenieure

Das Spiel

Sie sind eine Gruppe von internationalen Ingenieuren, die für eine multinationale Baufirma arbeiten. Ihr Unternehmen hat gerade einen sehr wichtigen Vertrag mit der Regierung von Derdia unterzeichnet, in dem es sich verpflichtet hat, Derdianer beizubringen, eine Brücke zu bauen. Die Brücke wird aus Papier mit Bleistiften, Linealen, Scheren und Kleber gebaut.

Gemäß dem unterzeichneten Vertrag ist es sehr wichtig, dass Sie die vereinbarte Frist einhalten, andernfalls wird der Vertrag gekündigt und Sie sind arbeitslos. Derdia ist ein sehr bergiges Land mit vielen Canyons und tiefen Tälern, aber keine Brücken. Es dauert daher immer viele Tage, bis sich Derdianer von den Dörfern zum Markt in der Hauptstadt begeben. Es wird geschätzt, dass die Derdianer mit der Brücke nur 5 Stunden anstelle von zwei Tagen für die Reise brauchen würden.

Phasen des Spiels

1. Start des Spiels
Zuerst sollten Sie sich die Zeit nehmen, diese Anweisungen sorgfältig zu lesen und gemeinsam darüber zu entscheiden, wie Sie die Brücke bauen (15 min).
2. Erste Einführung

Nach einer bestimmten Zeit (Sie werden informiert!), dürfen zwei Mitglieder Ihres Teams 5 Minuten mit dem Dorf Derdia in Kontakt treten, wo die Brücke gebaut wird (z. B. um die natürlichen und materiellen Bedingungen zu überprüfen, den Kontakt mit den Derdianern, etc.).

3. Analysieren und vorbereiten

Sie haben dann 15 Minuten Zeit, um ihren Bericht zu analysieren und die Vorbereitungen zu treffen.

4. Das ganze Team geht nach Derdia

Jetzt haben Sie 25 Minuten Zeit um mit dem ganzen Team nach Derdia zu gehen und den Derdianern beizubringen, wie man die Brücke baut.

Die Brücke

Eine Papierbrücke symbolisiert die Brücke. Die Brücke verbindet zwei Stühle über eine Strecke von ca. 80 cm. Sie muss stabil sein. Am Ende des Bauprozesses sollte sie das Gewicht der verwendeten Schere und des Klebers tragen. Die Stücke der Brücke können nicht einfach in Derdia herausgeschnitten und zusammengebaut werden, weil sonst die Derdianer nicht lernen würden, es selbst zu tun. Sie müssen alle Phasen der Konstruktion lernen. Jedes Stück muss mit Bleistift und Lineal gezeichnet und dann mit der Schere ausgeschnitten werden.

Materialien

Die Brücke wird mit Papier / Pappe hergestellt. Sie können für die Planung und den Bau verwenden: Papier, Klebstoff, Schere, Lineale, Bleistifte.

Zeit

Für die Planungsvorbereitung:

Insgesamt 45 Minuten, für den Unterricht der Derdianer zum Bau der Brücke: 25 Minuten.

MODUL 3 – EINHEIT 2

TITEL DER EINHEIT	Kulturschock - kulturelle Anpassung
Lernergebnisse	<p>Am Ende des Trainings werden die Lernenden:</p> <p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die wichtigsten Merkmale des interkulturellen Schocks kennen. ▪ die Eigenschaften ihrer eigenen Kultur kennen. ▪ die bekannten Elemente einer neuen Kultur erkennen. ▪ die Stadien des Anpassungsmodells kennen. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Elemente des interkulturellen Schocks erkennen können. ▪ von der neuen Kultur lernen. ▪ in der Lage sein, die kulturellen Werte zu erkennen, die das Verhalten der neuen Kultur unterstreichen. ▪ sich ein Urteil bilden. ▪ die Eigenschaften ihrer eigenen Kultur erkennen. ▪ bekannte Elemente der neuen Kultur erkennen. ▪ die Stadien des Anpassungsmodells erkennen. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufgeschlossenheit entwickeln. ▪ Neugier entwickeln. ▪ ethnozentrische Haltungen verlassen. ▪ ihr Verhalten zur Problembewältigung ändern.
Ratschläge für den Trainer	<p>WORKSHOP “Profilkarten”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stellen Sie die Ziele der Aktivität vor und initiieren Sie die Interaktion der Teilnehmer mit kulturellen Unterschieden und Gemeinsamkeiten. Fassen Sie die Ergebnisse der Gruppe zusammen (15 Minuten). ▪ Bitten Sie die Teilnehmer, sich die Anweisungen anzuhören, stellen Sie ihre Rollen vor und geben Sie ihnen eine Kartenbeschreibung (10 Minuten). ▪ Sobald sie ihre Rolle erhalten haben, sollten sie anfangen, sich entsprechend ihrer Profilkarte auszutauschen und zu kommunizieren (25 Minuten). ▪ Am Ende bitten Sie die Teilnehmer, ihre Rolle zu verlassen und für die Nachbesprechung zum Kreis zurückzukehren. <p>Vielleicht möchten Sie die folgenden Fragen befolgen, um die Nachbesprechung zu erleichtern: Wie fühlst du dich? Hast du dich in deiner Rolle wohl gefühlt? Was war schwierig? Oder einfach? War es leicht, einander zu verstehen? Welche Lektionen können für unser Mobilitätsprojekt gelernt werden? (30 Minuten).</p>
Lernmethoden	Simulationsspiel / Rollenspiel
Ressourcen zur Verfügung	<p>Instrumente oder Technologien, die für das Training notwendig sind:</p> <p>Spielkarten "Profilkarten" - Overheadprojektor - PPT Präsentationsfolien - Computer</p>

	– europäische Landkarte
Bibliographie (Quellen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “Cultures and Organisations : Software of the Mind” from Geert Hofstede- Gert Jan Hofstede- Michael Minkov. Revised edition 2010 ISBN 0-07-166418-1 ▪ www.geert-hofstede.com ▪ T-Kit Intercultural learning www.traininig-youth.net (Eisberg Modell)
Lehrmaterial für den Unterricht	Anhang 1: Anleitung für den PROFILKARTEN-Workshop Anhang 2: Profil-Karten zum Ausdrucken
Welches Material wird für die Toolbox = "Koffer" benötigt?	Ein größerer Raum/ Plenarsaal - Stühle für alle Teilnehmer*innen - Papier + Bleistift - EU-Karte

Modul 3 – Übung 1 – Anhang 1: Anleitung für PROFILKARTEN

Anhang 1 - Beschreibung der "Profilkarten"

Jede Karte beschreibt das Profil des Teilnehmers:

Seite 1 illustriert mit Fotos

- Meine Nationalität (Flagge)
- Mein Berufsfeld
- Anleitung während des Spiels (Verhalten)

Seite 2: Logo Skills#EU

Es gibt 28 verschiedene Karten; jede von ihnen hat eine andere EU-Flagge / Nationalität.

Verhaltensbeispiele:

Schauen Sie nicht auf Ihren Gesprächspartner in den Augen – Sprich laut - Sprich leise - Halt mindestens 2 Meter Abstand - Steh sehr nah an deinem Gesprächspartner - Berühre deinen Gesprächspartner so viel wie du kannst - Lächele die ganze Zeit – Lächele gar nicht - Beweg dich von einem Fuß auf den anderen - Berühre dein Ohr.

Berufsfelder:

Mechatroniker*in – Köch*in – Kellner*in – Verkäufer*in – Bürokauf* - Krankenschwester/Krankenpfleger – Bäcker*in – Laborant*in – Maler*in – Elektriker*in - Kfz-Mechaniker*in – Rezeptionist*in – Friseur*in – Gärtner*in – Kosmetiker*in – Eventassistent*in – Verkäufer*in – Sozialpädagoge*in – Sprachassistent*in – Tourismuskaufräu/mann – Fußballtrainer*in – Kindergartenhelfer*in – Zahnarztshelfer*in —

Landarbeiter*in - IT-Assistent*in – Vertreter*in –Techniker*in Erneuerbare Energien– Konditor*in –
Mediengestalter*in- Metzger*in- Buchhalter*in.

Jede Karte soll von Teilnehmern verdeckt werden, nur Seite 2 ist sichtbar.

Modul 3 – Anhang 2: Anleitung für das Spiel „Profilkarten“

Die Vorbereitung

Es gibt insgesamt 28 Karten (da jede Person eine andere EU-Flagge / Nationalität haben muss). Jeder von ihnen hat seine Nationalität, Beruf und ein bestimmtes Verhalten. Alle Teilnehmer müssen im Raum im Kreis bleiben. Jeder der Teilnehmer*innen muss eine der "Profilkarten" auswählen und darf sie den anderen nicht zeigen. Der/die Teilnehmer*in muss sich seine Karte merken und sie um den Hals hängen (der Trainer stellt ein Schlüsselband zur Verfügung). Jeder hat 1 Minute vorzubereiten.

Das Spiel

Alle Teilnehmer*innen können sich im Raum vermischen und dürfen untereinander Gespräche führen. Nur Einzelgespräche zwischen zwei Personen sind erlaubt.

Jede(r) Teilnehmer(in) muss das Profil (Nationalität + Berufssektor) von zwei anderen Teilnehmern erraten ohne direkte Fragen zu stellen. Während der Gespräche muss er sich dabei wie auf der Karte angeben verhalten.

Derjenige, der auf die Frage antwortet, darf auch keine direkte Antwort geben (zum Beispiel darf er sein Land nicht direkt sagen).

Zum Beispiel:

- Aus welchem Land kommst du / Welchen Job hast du / Wie verhältst du dich/ ...

VERBOTEN

- In welchem Teil von Europa lebst du / Welche Muttersprache sprichst du / Wie ist dein Job /...

ERLAUBT

Zeit: 20 Minuten

Nach dem Spiel

Alle Teilnehmer*innen setzen sich im Kreis zusammen, während der Trainer ihnen Fragen zu ihrer Erfahrung stellt.

Zum Beispiel:

Die Teilnehmer*innen decken die Identitäten zweier Mitspieler auf (Nationalität + Berufssektor)

Fiel es dir leicht, ein Gespräch zu starten?

- Was war am schwierigsten für dich? Wie bist du mit den Schwierigkeiten umgegangen?

- Hast du dich in deiner Rolle wohl gefühlt?



Nach dieser Diskussion stellt der Trainer die Hofstede-Theorie vor.

MODUL 3 – EINHEIT 3

EINHEITEN TITEL	Ein kultureller Schock - kulturelle Anpassung
Lernergebnisse	<p>Am Ende des Trainings werden die Lernenden:</p> <p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die wichtigsten Aspekte interkultureller Unterschiede kennen. ▪ die Eigenschaften jeder Kultur in einem beruflichen Kontext kennen. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Elemente einer anderen Kultur erkennen können. ▪ aus beruflichen Situationen und Reaktionen lernen. ▪ in der Lage sein, die kulturellen Werte zu erkennen, die das Verhalten der neuen Kultur unterstreichen. ▪ Sich ein Urteil bilden können. ▪ die Eigenschaften ihrer eigenen Kultur erkennen. ▪ bekannte Elemente der neuen Kultur erkennen. ▪ die Stadien des Anpassungsmodells erkennen. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufgeschlossenheit entwickeln. ▪ Neugier entwickeln. ▪ ethnozentrische Haltungen verlassen. ▪ ihr Verhalten zur Problembewältigung ändern.
Ratschläge für den Trainer	<p>HOFSTEDE THEORIE PPT Präsentation, die alle Einblicke in HOFSTEDE Mind Mapping im multikulturellen Kontext gibt.</p>
Lernmethoden	Offline Presentations Workshop
Ressourcen zur Verfügung	<p>Instrumente oder Technologien, die für das Training notwendig sind:</p> <p>Overhead-Projektor - PPT-Präsentationsfolien - Computer - HOFSTEDE-Score-Mapping der 28 EU-Länder</p>

Bibliographie (Quellen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “Cultures and Organisations: Software of the Mind” from Geert Hofstede- Gert Jan Hofstede - Michael Minkov. Revised edition 2010 ISBN 0-07-166418-1 ▪ www.geert-hofstede.com ▪ T-Kit Intercultural learning www.training-youth.net (Eisberg Modell)
Lehrmaterial für den Unterricht	<p>Anlage 1: HOFSTEDE-Länderranking pro Dimension Anhang 3: Für hohe und niedrige Punktzahl: die Merkmale und die "Tipps", die in einem professionellen Umfeld zu berücksichtigen sind (PPT-Kommentare) Link zum Online-Spiel Hofstede: www.geert-hofstede.com/countryname</p>
Welches Material wird für die Toolbox = "Koffer" benötigt?	<p>Ein Plenarsaal - Stühle für alle Teilnehmer - A4-Papier HOFSTEDE Kartenabmessung einschließlich Kurzbeschreibung</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A3 HOFSTEDE Score-Karten der 28 EU-Länder (5 Kopien) ▪ Link zum Online-Spiel Hofstede: www.geert-hofstede.com/countryname

Modul 3 – EINHEIT 3- Anhang 1: HOFSTEDE Presentation

Die Hofstede Theorie Presentation enthält:

- Der EU-Kontext der Hofstede-Theorie: Warum sollten Erasmus + -Studierende etwas über HOFSTEDE erfahren?
- Jede Dimension im Detail mit Beispielen für kritische Situationen, sowie höchste und niedrigste Punktzahlen in Europa.
- Das Hofstede-Score-Mapping (28 EU-Länder) wird von Erasmus + -Teilnehmern verwendet, um die Punktedifferenz zwischen ihrem Heimatland und dem Land, in dem sie die Mobilität durchführen, darzustellen. Es sollte ihr Bewusstsein bezüglich der Unterschiede zwischen den Ländern erhöhen.

