

Inklus^{ion}-Workshop

Sensibilisierung zum Thema Inklusion und Reflexion des eigenen Verhaltens

ab ca. 13 Jahren

Ca. 115 – 145 Min.

„Inklusion bedeutet, niemanden auszuschließen. Verständnis und Empathie sind die Grundlage eines Miteinanders auf Augenhöhe.“ Peer-Leader International

Soziale und emotionale Fähigkeiten sind gefragter denn je. Kaum ein gesellschaftlicher Bereich kommt mehr ohne sie aus. Umso wichtiger, diese in vertrauter Umgebung auszutesten und zu erlernen. Ein gezieltes Training kann helfen, Empathie zu erlernen und die Augen für die besonderen Lebenslagen verschiedener Menschen zu öffnen. Dieser Workshop vermittelt mit Hilfe von Alltagssituation, wie und wo wir soziale und emotionale Fähigkeiten, sowie die Zivilcourage sinnvoll einsetzen können. Denn: Gemeinsam sind wir einfach stärker!

- ✓ Min. 8 Teilnehmer
- ✓ Schals (Augenbinden)
- ✓ Markierungshilfe (z.B. Kreide)
- ✓ Große Papierbögen
- ✓ Bunte Klebepunkte, 5 Farben
- ✓ Stühle
- ✓ Spiegel
- ✓ „Schatzkiste“
- ✓ Ausreichend Platz
- ✓ Material aus dem Anhang
- ✓ Moderationskarten



Übersicht Ablauf

(Moderationshilfe)

Ablauf	Inhalt	Sozialform	Minuten
0.	Vorstellung Wir und Ihr	Plenum	5
1.	Bunte-Punkte-Spiel	Plenum	20
2.	Einstellungskriterien & Kompetenzen		
2.1	Vorstellungsgespräch #1	Plenum, Einzelarbeit	10
2.2	Vorstellungsgespräch #2	Plenum, Einzelarbeit	10
3.	Einzigartig anders		
3.1	The Privilege Walk	Plenum, Einzelarbeit	30
3.2	Der Schatz	Einzelarbeit	10
4.	Rollenspiel „Anmache im Bus“	Plenum	20
5.	Karikatur	Plenum	5
6.	Reflexion und Zusammenfassung	Kleingruppen, Plenum	25

*Zu Gunsten des Leseflusses verwenden wir das Generische Maskulinum.



0. HI!

Stellt euch, als Moderatoren des Workshops, kurz den Teilnehmern vor. Warum seid ihr da und was habt ihr vor? Sprecht kurz über den Ablauf des Workshops, damit jeder weiß, worauf er sich einstellen kann. Am besten bereitet ihr einen Ablaufplan auf einem großen Papierbogen (z.B. Flipchart-Papier) vor und hängt diesen für alle sichtbar auf.

1. BUNTE-PUNKTE-SPIEL



Bei diesem Spiel kommt es auf eure nonverbalen Fähigkeiten an, d.h. ihr müsst euch verständigen, ohne ein Wort zu sagen! Ihr benötigt Klebepunkte in fünf verschiedenen Farben – wobei ihr von einer Farbe lediglich einen einzigen Punkt benötigt. Warum? Das erklären wir euch jetzt:



In diesem Spiel geht es um die Wichtigkeit eines Gemeinschaftsgefühls und was es bedeutet, keinen Anschluss zu Freunden und einer Gruppe zu finden.

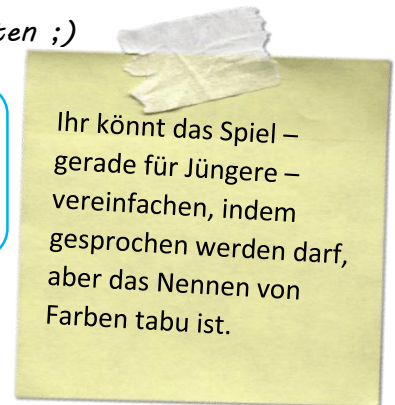


Die Moderatoren kleben den Teilnehmern jeweils einen farbigen Punkt auf die Stirn und zwar so, dass diese nicht sehen, welche Farbe ihr Punkt hat (z.B. indem alle Teilnehmer die Augen schließen sollen, bis sie einen Punkt haben)! Bevor ihr die Klebepunkte möglichst ausgewogen verteilt, sprecht deutlich die Regel aus, dass nicht mehr gesprochen werden darf! Denn wir wollen nicht, dass sich die Teilnehmenden gegenseitig bereits ihre Farbe verraten!

Tipp: Auf die Einhaltung der Schweige-Regel sollte ein Moderator achten ;)
Lediglich **einem** Teilnehmer klebt ihr eine ganz andere Farbe auf die Stirn!

Achtet darauf, dass ihr für die Rolle des Einzelgängers einen Teilnehmer auswählt, für den eine solche soziale Position wahrscheinlich nicht alltäglich ist! Sprecht hierzu vorher Lehrkräfte oder Gruppenleiter an, falls ihr die Gruppe noch nicht kennt!

Die Aufgabe an die Gruppe ist nun, OHNE miteinander zu sprechen, sich in eine farbliche Gruppe einzusortieren. Wie funktioniert das? Stell es dir vor: Du selbst kannst nicht wissen, welcher Farbgruppe du angehörst, aber andere können es sehen! So bist du auf Hilfe anderer angewiesen, die dich



zu der korrekten Farbgruppe führen, aber auch du kannst anderen helfen.



Nach und nach sortieren sich die Farben. Lediglich ein Teilnehmer scheint verloren – der Teilnehmer mit dem andersfarbigen Punkt! Dieser scheitert bei seinen Versuchen, niemand kann ihm helfen und er findet seine Gruppenzugehörigkeit nicht. Er weiß zunächst nicht, dass er hier eine einzigartige Rolle ausübt, bekommt es durch die Spieldynamik aber zu spüren! Stehen alle in ihren Grüppchen, solltet ihr, als Moderatoren, **das gerade Gesehene ...**

1. ... auflösen! Und euch bei dem unfreiwilligen Einzelgänger bedanken. Fordert die Gruppe auf, sich wieder als eine große Gruppe aufzustellen, denn niemand soll ausgegrenzt werden und wir möchten Diversität leben! Lasst das Spiel kurz von der Gruppe reflektieren. Fragt die Teilnehmer, wie sie sich gefühlt haben - *gab es Schwierigkeiten? Wie war es, helfen zu können oder nicht helfen zu können? Wie war es für den simulierten Außenseiter? Wie hat er sich gefühlt?*

2. ... als Anlass nutzen, das im Spiel Erlebte auf das Leben der Teilnehmenden zu übertragen. *Kennen sie Menschen oder Gruppen, die sich ausgeschlossen fühlen könnten oder haben die Teilnehmer persönlich bereits Ausgrenzung erfahren? Wie kommt es zu Situationen, in denen Menschen ausgeschlossen werden? Kann man daran etwas ändern? Wie kann man sich selbst und andere dazu bewegen, Ausgrenzung zu verhindern?*

Lasst hier Raum für Diskussionen, Ideen und moderiert ein wenig die Gesprächsführung.

2. EINSTELLUNGSKRITERIEN & KOMPETENZEN

Nach dem Einstieg mit dem Punktespiel geht es jetzt so richtig los! Als nächstes simulieren wir Vorstellungsgespräche.



2.1 VORSTELLUNGSGESPRÄCH #1

Die Ausgangssituation:

Der Kindergarten KunterBunt sucht zum 1. des nächsten Monats einen weiteren heilpädagogischen Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin. Für das Vorstellungsgespräch wurden zwei Bewerber eingeladen.

Tipp: Informiert euch über den Beruf des Heilerziehungspflegers und erklärt der Gruppe vorher, um welchen Beruf es sich handelt!

Zwei Teilnehmer bewerben sich als Heilerziehungspfleger mit einem vorgegebenen Zeugnis. Hierzu stellen die Moderatoren zwei Stühle an einen Tisch und wählen Freiwillige für das Rollenspiel aus (1x Chef, 2x Bewerber). Um Unsicherheiten zu nehmen, können hier zu Beginn auch Moderatoren als Chef oder Bewerber einspringen. Bevor das Bewerbungsgespräch beginnt, erhalten die Freiwilligen ihre Rollenkarten und lesen sich eine Minute ein. Alle anderen Teilnehmer erhalten währenddessen einen Beobachtungsbogen. Hier sollen die Zuschauer notieren, was ihnen in den Gesprächen auffällt. Das erste Vorstellungsgespräch (Bewerber 1 + Zeugnis 1) wird nun entlang einiger Fragen aus dem Anhang durchgespielt.

[Anhang I, II, III]

10

Moderatorenwissen – nicht verraten!

Die Zeugnisse der Bewerber sind so gewählt, dass ein Bewerber zwar gute Noten, dafür eher weniger soziale und emotionale Kompetenzen oder Erfahrungen hat, die für diesen Beruf jedoch sehr wichtig sind. Das zweite Zeugnis glänzt zwar nicht durch Bestnoten, der Bewerber kann aber durch sein soziales Engagement punkten. Wie entscheidet sich wohl der Chef des Kindergartens?

2.2 VORSTELLUNGSGESPRÄCH #2

Direkt im Anschluss wird das Rollenspiel mit dem zweiten Bewerber und dem zweiten Zeugnis entlang der Fragen durchgeführt und von den restlichen Teilnehmern beobachtet.

Nach dem Rollenspiel bedanken sich die Moderatoren bei der gesamten Gruppe und weisen darauf hin, dass die gemachten Notizen später Relevanz haben werden, nun jedoch beiseitegelegt werden sollten. [Anhang I, II, IV]



Weiterführende
Diskussionmöglichkeit:
Wie hat sich eigentlich der Chef verhalten? War er fair und freundlich? Wie würdet ihr euch wünschen, in einer solchen Situation behandelt zu werden?

10

3. EINZIGARTIG ANDERS

Du bist anders als ich! Du bist anders aufgewachsen als ich, hast andere Erfahrungen gemacht und möglicherweise andere Bedürfnisse als ich! Inwiefern man das Anderssein jedes einzelnen respektieren und in sein Handeln und Denken einbeziehen sollte, lässt dich mit dem ‚Privilege Walk‘ darstellen. Anschließend geht es um einen Schatz!

3.1 THE PRIVILEGE WALK

‚Privilegiert sein‘ bedeutet so viel wie, dass man ohne eigenes Zutun bessere Bedingungen im Leben hat, als andere – vielleicht einfach, weil man in diese ‚hineingeboren‘ wurde. Bei dem ‚Gang der Privilegierten‘ soll die Gruppe für die Lebensumstände der jeweiligen anderen Teilnehmer sensibilisiert werden und über das Zustandekommen dieser Lebenssituationen nachdenken. Dies kann zur mehr Verständnis für sich und seine

Umwelt führen. Grundlegende Aussagen, die die Lebenssituation betreffen, helfen, die eigene Perspektive zu hinterfragen und eventuell zu überdenken.

Was Ihr nun braucht, ist PLATZ! Am besten, ihr führt eure Workshop-Teilnehmer nach draußen auf eine größere Fläche oder nutzt einen großen Raum, wie z.B. eine Pausenhalle.



Die Teilnehmenden stellen sich zusammen in einer Reihe an einer Linie auf. Ihr könnt diese Linie mit Gegenständen, Kreide oder Ähnlichem markieren. Lasst die Teilnehmer ihre Augen schließen oder verbindet sie mit Schals, damit Aussagen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Aber Vorsicht: Mit geschlossenen Augen das Gleichgewicht zu halten und die Orientierung zu bewahren, ist nicht immer einfach. Sollten Teilnehmer damit im Verlauf Probleme haben, dürfen sie die Augen öffnen!



Nun lesen die Moderatoren die Aussagen laut vor. Bei jeder Aussage, die auf die einzelnen Teilnehmer zutreffen, machen diese einen großen Schritt nach vorn. Teilnehmer, auf die die Aussage nicht zutreffen, bleiben stehen. So wird nach und nach sichtbar, wie unterschiedlich die Teilnehmer in ihren Lebensgeschichten sind.

Anschließend dürfen alle ihre Augen öffnen und sich umsehen – die Gruppe, die einst in einer Reihe gestartet ist, steht nun verstreut. Während die Teilnehmer stehenbleiben, zieht als Moderatoren eine optische Linie des weitesten zurückgelegten Weges als auch ungefähr in der Mitte. Die Teilnehmer, die über die Mittellinie hinausgekommen sind, drehen sich zu ihren anderen Gruppenmitgliedern um.



Nun dürfen alle eine kurze Reflexion abgeben – wie haben sie sich gefühlt? Danach sollen die, die weiter vorne stehen (vor der Mittellinie), sich Möglichkeiten überlegen, wie sie den Hintanstehenden (hinter der Mittellinie) Hilfen anbieten können, damit sie auch Schritte nach vorne machen können.

Da ein jeder Mensch, der in seinem Leben anderen Hilfe und Unterstützung zukommen lässt, auch gleichermaßen seine Zeit investiert und Privilegien teilt, bringt es nicht nur die Hilfebedürftigen einen Schritt nach vorn, sondern rückt beide Seiten näher zusammen.

Die Teilnehmer sollen nun also auch wortwörtlich ‚aufeinander zugehen‘: Nach jeder geäußerten Unterstützungsidee (die bestenfalls alle bejahen) gehen beide Seiten einen Schritt aufeinander zu – so lange, bis alle Teilnehmer wieder in einer Linie stehen!

Ihr findet die Aussagen sowie Moderationshilfen zu der Reflexionsaufgabe und den Unterstützungsideen im Anhang! [Anhang V]

30

3.2 DER SCHATZ

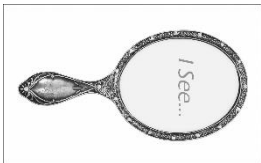
Nachdem die Workshop-Teilnehmer den Privilege Walk absolviert haben und darüber nachdenken mussten, was im Umgang miteinander wichtig ist, fragt, ob sie eigentlich wissen, was das absolut Wichtigste in IHREM Leben ist und sagt sinngemäß Folgendes:

„WIR (die Moderatoren) haben uns dazu schon im Vorfeld Gedanken gemacht und wissen ganz genau, was das jeweils Wichtigste im Leben jedes Einzelnen ist! Dafür bitten wir euch nacheinander und auf ein Zeichen den Raum/die Klasse wieder zu betreten“



Warum das Ganze, fragt ihr euch?

Weil **DU** das Wichtigste in **DEINEM** Leben bist! Wir vergessen oft, achtsam mit uns selbst umzugehen oder gar, dass wir wichtig sind. Deshalb erwartet jeden Teilnehmer dieselbe Schatztruhe, in welcher er einen Spiegel vorfindet und sich selbst erblickt! Dieser überraschende Moment der Selbsterkenntnis zaubert garantiert erstaunte und lachende Gesichter!



Hierzu solltet ihr im Vorfeld eine Truhe/Kiste mit einem Spiegel ausstatten und z.B. im Workshop-Raum platzieren. Einzeln treten die Teilnehmer herein (Tür vor den neugierigen Teilnehmern schließen!) und dürfen ihren Schatz erblicken.

„Das ist dein größter Schatz!“

10

4. „ANMACHE IM BUS“

Bitte anschnallen – wir fahren Bus! In diesem Rollenspiel stellen wir eine Busfahrt nach. Dabei bekommt jeder Fahrgast eine bestimmte Rolle. Durch das aktive Darstellen können sich eure Workshop-Teilnehmer besonders gut in die unterschiedlichen Rollen und die schwierige Situation einfühlen. In der anschließenden Reflektion sollen sinnvolle aktive und passive Integrationsstrategien und Möglichkeiten der Umsetzung herausgearbeitet und diskutiert werden, so dass die Teilnehmer ihre Kompetenzen zur Zivilcourage und zum sozialen/emotionalen Handeln erweitern können.



Falls ihr nicht genügend Stühle habt, könnt ihr euch auch einfach auf den Boden setzen!

Bei diesem Rollenspiel können so viele teilnehmen, wie Stühle vorhanden sind – entscheidet als Moderatoren über die Busgröße; lasst jedoch eine Gruppe als außenstehende Beobachter das Geschehen verfolgen.

Zunächst wird mit Stühlen die Sitzordnung eines Busses hergestellt. Verteilt als Moderatoren anschließend die Rollenkarten. Diese Karten dürfen den anderen aus der Gruppe nicht gezeigt werden! Die Teilnehmer nehmen dann entsprechend ihrer Rolle im Bus Platz. Beobachter dürfen während des Rollenspiels nichts sagen.

Hinweise:

- 1) Macht vor Beginn unmissverständlich klar, dass es sich lediglich um ein Spiel handelt, bei dem die Moderatoren das Hoheitsrecht über die Situation stets behalten!
- 2) Achtet bei der Verteilung der Rollenkarten (wenn möglich) darauf, dass weder Opfer noch Stressmacher-Rollen an Personen gehen, die bereits in reale Mobbing-Geschehen involviert waren oder sind.

Zu Beginn des Rollenspiels steigt an einer fiktiven Haltestelle „das Opfer“ zu. Im weiteren Verlauf der Busfahrt wird „das Opfer“ von drei Fahrgästen (1x Stressmacher, 2x Mitläufer) belästigt und angepöbelt. Genauere Instruktionen stehen auf den Rollenkarten. Diese schwierige Situation kann, je nach Gruppe, etwas Übung, Mut aber auch Hilfestellungen oder beruhigendes Eingreifen der Moderatoren erfordern – also haltet die Spieldynamik gut im Blick! Sollte die Situation für das Opfer eskalieren, beendet das Rollenspiel!

Nach dem Spiel, dass ihr in eigenem Ermessen irgendwann beendet, dürfen die Beobachter kurz zu Wort kommen: Was ist da eigentlich gerade passiert? Wie haben sie die Situation als Außenstehende erlebt?

DURCHLAUF NR. 2

Im zweiten Durchlauf startet das Theaterspiel von vorne – mit einer Änderung: Immer dann, wenn die Beobachtergruppe eingreifen und etwas ändern möchte, ruft sie „STOPP“ woraufhin alle Schauspieler verstummen und erstarren. Sie dürfen Änderungswünsche im Spielverlauf äußern, aber auch die

Positionen der Schauspieler verändern (z.B. Füße vom Sitz nehmen). Die Beobachter sind die Regisseure! Nach jeder Regieanweisung geht das Theaterspiel wie gewohnt weiter. Die Moderatoren müssen hier darauf achten, dass die Beobachter nicht durch Übermut oder aus Spaß unsinnige oder nicht der Situation angemessene Regieanweisungen geben! In diesen

Fall lenkt den Fokus wieder auf die eigentliche Problematik.

Wie verlief das Bus-Theaterspiel dieses Mal? Holt das Feedback der gesamten Gruppe zu den verschiedenen Busfahrten ein. Um das Reflexionsgespräch gezielter zu moderieren, zeigen wir euch im Anhang ein paar Hinweise und Möglichkeiten auf. [Anhang VI und VII]

20

Tipp: Wir Peer-Leader lassen die Teilnehmer anschließend einander die Hände geben – als Zeichen gegenseitigen Respekts. Auch das unfreiwillige Opfer erlebt so wieder Gemeinschaft.



5. KARIKATUR

Nachdem nun die Wertschätzung der Anderen sowie der eigenen Person in diesem Workshop behandelt wurde, könnt ihr vor der Abschlussreflexion noch die berühmte Karikatur

von Traxler behandeln, welche verdeutlicht: Jeder Mensch ist anders, hat andere Voraussetzungen und Bedürfnisse! Teilt das Bild aus oder projiziert es mittels Projektors für alle sichtbar an eine Wand. Sprecht mit den Teilnehmern kurz über die Aussage der Karikatur! Ist gleiche Behandlung wirklich immer fair und sozial? [Anhang VIII]

5

6. REFLEXION

Wir haben gemeinsam in diesem Workshop viel erlebt und gelernt! Nun gilt es, die Ergebnisse und Eindrücke zu reflektieren, zusammenzufassen, zu bewerten und einzusortieren.

Wir kommen nun auf die fiktiven Bewerbungsgespräche zurück! Lasst die Schauspieler im Plenum ein kurzes Feedback geben, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben und warum.

Anschließend sollen sich je **zwei** Teilnehmer zusammensetzen, sich über ihre Eindrücke und Notizen zu den Bewerbungsgesprächen austauschen und in Stichpunkten gemeinsame Punkte notieren. Nach 5 Minuten finden sich zwei Zweier-Teams zu einer Vierergruppe zusammen und diskutieren erneut über gemeinsame Punkte. Fünf Minuten später soll jedes Team seine Zusammenfassung kurz an die Tafel, eine Stellwand oder auf einen Papierbogen bringen.

Ihr könnt nun jede Gruppe präsentieren lassen oder direkt als Moderatoren die Stichpunkte clustern, Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausstellen und eine Zusammenfassung dem Plenum vorstellen.

Sollten sich Aussagen zu Einstellungskriterien, Noten, Fairness oder Eignung der Bewerber nicht von selbst ergeben, fragt gezielt danach! Denn: Es sollte deutlich geworden sein, dass lediglich gute Noten in – für den Beruf unerheblichen Schulfächern – nicht ausschlaggebend sein sollten für eine Anstellung. Die sozialen Kompetenzen und das Engagement sollten gerade hier im Vordergrund der Einstellungsentscheidung stehen. Dennoch haben Noten in unserer Gesellschaft

Als Zeichen, dass die je 5 Minuten beginnen sowie vorbei sind, könnt ihr eine Klingel/Tröte/ein quietschendes Spielzeug nehmen. Das rüttelt zum Ende eines anstrengenden Workshops wach und belustigt 😊



weiterhin den Status eines Aushängeschildes für Leistung und Fleiß eines Menschen. Vergesst also nicht, dass sie als Türöffner und Einstellungskriterium wichtig bleiben!

Moderatoren – ihr seid gefragt! Moderiert jetzt ein Gespräch über die Erfahrungen aus dem Workshop: Wozu und wann benötigt jeder einzelne Mensch soziale und emotionale Kompetenzen? Braucht man sie in der Arbeitswelt? Schiebt hier eine kurze Einzelarbeitsphase ein, in der die Teilnehmer über ihren Beruf/Berufswunsch und die dafür nötigen sozialen und emotionalen Fähigkeiten nachdenken sollen (+ Notizen machen). Sprecht darüber in der Gruppe – stellt es sich heraus, dass man eigentlich ÜBERALL aus verschiedensten Gründen soziale und emotionale Fähigkeiten haben sollte und sie sich auch von seinen Mitmenschen wünscht.

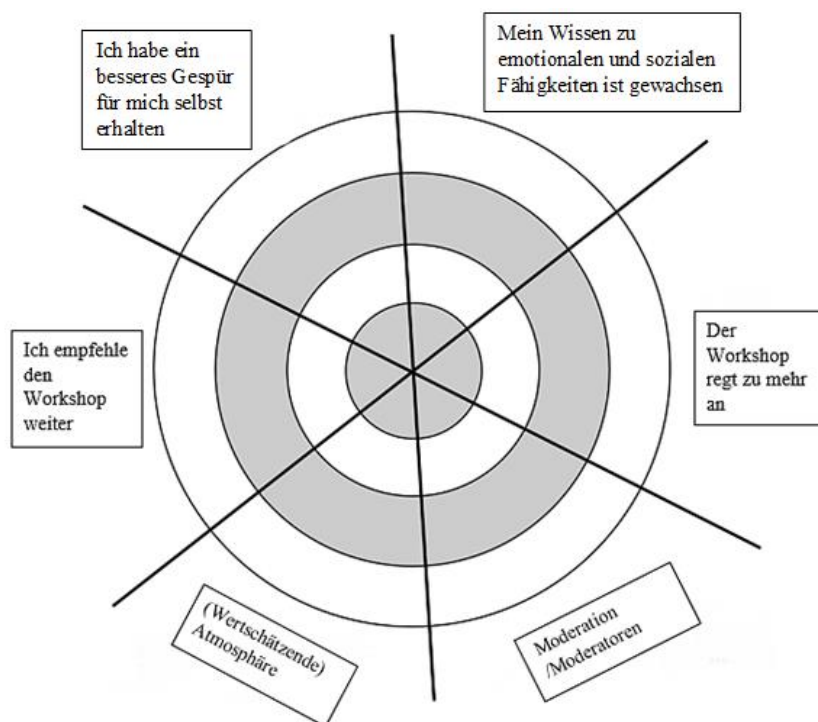


Geht in euren Überlegungen weiter: Was bedeutet das für die Gesellschaft? Die Politik? Bildungseinrichtungen? (...)?

Könnt ihr selbst etwas ändern oder an einem besseren, gemeinschaftlicheren Miteinander mitwirken?

Fragt die Teilnehmer gezielt, was all dies nun für ihr eigenes Leben und ihrer Umwelt bedeutet.

Zum Ende des Workshops bereitet an der Tafel/ auf einem großen Papierbogen/einer Projektorfolie eine sogenannte Zielscheibenreflexion vor. Hierzu malt Folgendes so groß wie möglich auf:



Anschließend sollen ALLE Teilnehmer in jedem einzelnen Feld einen Punkt dort machen, wie sie sich persönlich zum Workshop und Thema positionieren würden. Je näher der Punkt pro Feld in der Mitte der Zielscheibe gesetzt wurde, umso mehr wurden die Ziele des Workshops, welche außerhalb der Scheibe stehen, erreicht. So bekommt nicht nur jeder einzelne ein Gespür für seine Lernkurve und sein Empfinden, sondern auch das Gruppenergebnis wird deutlich. Es ist außerdem ein gutes Feedbackinstrument für das Moderationsteam!

ZUM SCHLUSS applaudiert euch gegenseitig! Ihr habt einen tollen Workshop gemacht, Neues für euer Leben und das Leben anderer erfahren und ihr stärkt die Gemeinschaft! Weiter so!

Anhang

Anhang I (zu 2.1 und 2.2)

Rollenkarte und Notierhilfe für den Chef + Zeugnisse der Bewerber

Der Chef des Kindergartens KunterBunt sucht den passenden Bewerber/die passende Bewerberin. Er hat zwei Bewerber zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Folgende Fragen können gestellt werden. Du kannst eigene dazuschreiben oder spontan stellen. Denk auch an dein eigenes Verhalten als Chef und überlege dir, warum du dich für einen der Bewerber entscheidest.
Denk daran: Dies ist ein Spiel – habe Spaß und probiere dich in deiner Rolle aus!

Mögliche Fragen (beliebig erweiter- und veränderbar):

- Welche Fächer mochten Sie in der Schule am liebsten?
- In Sport haben Sie eine Drei. Können Sie sich das erklären?
- Betreiben Sie in Ihrer Freizeit Sport?
- Beschreiben Sie doch einmal Ihren Tages-/Wochenablauf
- Was sind Ihre Hobbys?
- Warum haben Sie sich für den Beruf des Heilerziehungspflegers entschieden? / Was sind Ihre Interessen?
- Engagieren Sie sich bereits in einem sozialen Bereich?
- Können Sie über Erfahrungen berichten?
-
-
-
-

Notizen Bewerber 1	Notizen Bewerber 2



Schule
Realschule
Ostrhauderfehn

Zeugnis

Vor- und Zuname: Max Mustermann geboren am: 08.05.2001
Klasse: 10a Schuljahr: 2017/18 2. Halbjahr
Versäumte Unterrichtstage: 3 davon unentschuldigt: 0

Leistungen:

Deutsch	2	Mathematik	4
Englisch	3	Physik	4
Biologie	3	Chemie	3
Geschichte	3	Musik	2
Erdkunde	3	Sport	2
Religion	1	Kunst	2

Teilnahme an AGs, Praktika und Projekten:

Hat ein Schulpraktikum absolviert. Er hat an der Schülerzeitung mitgearbeitet.

Bemerkungen:

Der Schüler war Klassensprecher und Mitglied der Schülervertretung.

Ostrhauderfehn, den 06.07.2018

A. Ampelmann
Schulleiter(in)



Paul Pauker
Klassenlehrer(in)

Notenstufen: 1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend
Zeugnis gemäß §1a der Juxverordnung. Der Zeugnis-Generator ist ein kostenloser Service von Onlinewahn.de



Schule
Realschule
Ostrhauderfehn

Zeugnis

Vor- und Zuname: Max Mustermann geboren am: 08.05.2001
Klasse: 10a Schuljahr: 2017/18 2. Halbjahr
Versäumte Unterrichtstage: 3 davon unentschuldigt: 0

Leistungen:

Deutsch	<u>2</u>	Mathematik	<u>4</u>
Englisch	<u>3</u>	Physik	<u>4</u>
Biologie	<u>3</u>	Chemie	<u>3</u>
Geschichte	<u>3</u>	Musik	<u>2</u>
Erdkunde	<u>3</u>	Sport	<u>2</u>
Religion	<u>1</u>	Kunst	<u>2</u>

Teilnahme an AGs, Praktika und Projekten:

Hat ein Schulpraktikum absolviert. Er hat an der Schülerzeitung
mitgearbeitet.

Bemerkungen:

Der Schüler war Klassensprecher und Mitglied der Schülerversammlung.

Ostrhauderfehn, den 06.07.2018

A. Ampelmann
Schulleiter(in)



Paul Pauker
Klassenlehrer(in)

Notenstufen: 1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend

Anhang II (zu 2.1 und 2.2)

Beobachtungsbogen – Vorstellungsgespräch

Ausgangssituation:

Der Kindergarten KunterBunt sucht zum 1. des nächsten Monats einen weiteren heilpädagogischen Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin. Für das Vorstellungsgespräch wurden zwei Bewerber eingeladen.

Notiert in folgender Tabelle die Auffälligkeiten der beiden Vorstellungsgespräche. Im Anschluss entscheidet ihr, welcher Bewerber den Arbeitsplatz erhält! Wählt weise!

Vorstellungsgespräch #1	
Pro	Contra
Vorstellungsgespräch #2	
Pro	Contra

Anhang III (zu 2.1)

Rollenkarte Bewerber 1 + Zeugnis 1

Du hast dich beim Kindergarten KunterBunt als Heilpädagoge/heilpädagogische Aushilfskraft beworben und wurdest zum Vorstellungsgespräch eingeladen. Sieh dir dein Zeugnis, mit dem du dich bewirbst, kurz an.

- Du bist außerhalb der Schule zudem gerne mit Freunden zusammen und hast für diese immer ein offenes Ohr.
- Deine Großmutter besuchst du häufig und machst Erledigungen für sie.
- In deinen Vereinen engagierst du dich gerne und schätzt den Zusammenhalt dort (lass deine Fantasie spielen, in welcher Art Vereinen du bist).

Denk daran: Dies ist ein Spiel – habe Spaß und probiere dich in deiner Rolle aus!



Schule

Realschule

Ostrhauderfehn

Zeugnis

Vor- und Zuname: Max Mustermann geboren am: 08.05.2001
Klasse: 10a Schuljahr: 2017/18 2. Halbjahr
Versäumte Unterrichtstage: 3 davon unentschuldigt: 0

Leistungen:

Deutsch	2	Mathematik	4
Englisch	3	Physik	4
Biologie	3	Chemie	3
Geschichte	3	Musik	2
Erdkunde	3	Sport	2
Religion	1	Kunst	2

Teilnahme an AGs, Praktika und Projekten:

Hat ein Schulpraktikum absolviert. Er hat an der Schülerzeitung mitgearbeitet.

Bemerkungen:

Der Schüler war Klassensprecher und Mitglied der Schülervertretung.

Ostrhauderfehn, den 06.07.2018

A. Ampelmann
Schulleiter(in)



Paul Pauker
Klassenlehrer(in)

Notenstufen: 1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend
Zeugnis gemäß §1a der Juxverordnung. Der Zeugnis-Generator ist ein kostenloser Service von Onlinewahn.de

Anhang IV (zu 2.2)

Rollenkarte Bewerber 2 + Zeugnis 2

Du hast dich beim Kindergarten KunterBunt als Heilpädagoge/heilpädagogische Aushilfskraft beworben und wurdest zum Vorstellungsgespräch eingeladen. Sieh dir dein Zeugnis, mit dem du dich bewirbst, kurz an.

- Zudem liest du außerhalb der Schule gerne Bücher und interessierst dich für Technik.
- Du kommunizierst gerne mit deinen Freunden mittels Sozialer Medien.
- Du achtest auf deine Gesundheit und gehst regelmäßig ins Fitnessstudio oder Joggen.
- Du suchst einen verantwortungsvollen Job bis zum Studienbeginn.

Denk daran: Dies ist ein Spiel – habe Spaß und probiere dich in deiner Rolle aus!



Schule
Realschule
Ostrhauderfehn

Zeugnis

Vor- und Zuname: Max Mustermann geboren am: 08.05.2001
Klasse: 10a Schuljahr: 2017/18 2. Halbjahr
Versäumte Unterrichtstage: 3 davon unentschuldig: 0

Leistungen:

Deutsch	<u>2</u>	Mathematik	<u>4</u>
Englisch	<u>3</u>	Physik	<u>4</u>
Biologie	<u>3</u>	Chemie	<u>3</u>
Geschichte	<u>3</u>	Musik	<u>2</u>
Erdkunde	<u>3</u>	Sport	<u>2</u>
Religion	<u>1</u>	Kunst	<u>2</u>

Teilnahme an AGs, Praktika und Projekten:

Hat ein Schulpraktikum absolviert. Er hat an der Schülerzeitung mitgearbeitet.

Bemerkungen:

Der Schüler war Klassensprecher und Mitglied der Schülervertretung.

Ostrhauderfehn, den 06.07.2018

H. Ampelmann
Schulleiter(in)



Paul Pauker
Klassenlehrer(in)

Notenstufen: 1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend

Anhang V (zu 3.1)

The Privilege Walk – trifft zu (Schritt nach vorn) oder trifft nicht zu (stehenbleiben)?

Aussagen:

1. Ich bin deutscher Nationalität.
2. Ich lebe mit meinen Eltern in einem Eigentumshaus/in einer Eigentumswohnung.
3. Ich habe jemanden, der mich beim Lernen unterstützt.
4. Wenn ich einen Wunsch habe, erfüllen ihn mir meine Eltern.
5. Mir fällt es leicht zu lernen.
6. Ich finde schnell neue Freunde.
7. Ich brauche keine Unterstützung, um alltägliche Dinge zu bewältigen.
8. Ich muss mich nicht verstellen, damit meine Freunde oder Klassenkameraden mich mögen.
9. Ich trage die Kleidung, die mir gefällt.
10. Ich bin selten nachmittags allein zuhause.
11. Ich stehe zu meinen Gefühlen und kann sie auch nach außen zeigen.
12. Ich werde von allen Freuden und Mitschülern akzeptiert, so wie ich bin.
13. Ich mag meine Familie so, wie sie ist.
14. Ich besitze ein fahrtüchtiges Fahrrad (je nach Alter: Auto).
15. Meine Eltern erlangen mit ihrem Beruf ein regelmäßiges Einkommen.
16. Ich bekomme jeden Tag eine warme Mahlzeit.
17. Ich habe die Möglichkeit, Hobbys nachzugehen, die ich toll finde.
18. Ich fühle mich von meinen Lehrern angenommen und verstanden.
19. Ich kann meine Meinung vor anderen vertreten, auch vor Erwachsenen.
20. Ich habe schon einmal gelogen, um die Gefühle anderer nicht zu verletzen.
21. Ich bin glücklich.
22. ... -> ihr könnt die Aussagen beliebig erweitern oder anpassen. Bei Teilnehmern über 18 Jahren kann es z.B. auch um ausreichendes Einkommen, das Vorhandensein oder die Zufriedenheit im Job, die Wohnsituation, die Mobilität oder die Partnerschaft gehen.



Reflexionsfragen:

- Was nehmt ihr wahr?
- Findet ihr das gerecht?
- Hattet/habt ihr alle gleiche Chancen?

Möglichkeiten für Hilfen:

- Ich habe Zeit, um Nachhilfe zu geben.
- Ich grenze niemanden aus.
- Ich zeige Zivilcourage.
- Ich gehe auf neue Mitschüler und wenig Integrierte ein.
- Ich unterstütze schwache Schüler bei Streitigkeiten.
- Ich helfe jemanden, seine Meinung zu vertreten.
- Ich biete meine Hilfe oft und regelmäßig an.
- Ich nehme die privaten Probleme meiner Freunde ernst.
- Ich nehme erkrankten Mitschülern die Schulaufgaben mit.
- Ich engagiere mich im Klassenverband/ Schulgemeinschaft/ etc.
- Ich engagiere mich in meiner Freizeit.



Anhang VI (zu 4.)

Rollenkarten „Anmache im Bus“

Du bist der

Busfahrer

Du setzt dich nach vorne und fährst zur nächsten Haltestelle. Dann verkaufst du dem zusteigenden Fahrgast ein Ticket.

Du greifst nur durch Aufforderung der anderen Fahrgäste in das Geschehen ein.

Du bist der

Stressmacher

Neben dir ist im Bus noch ein Platz frei.

Du möchtest nicht, dass dieser Platz besetzt wird - der ist nämlich für deine Füße bestimmt. Versucht jemand sich dort hinzusetzen, darfst du ihn verbal beschimpfen (Du stinkst..., etc.).

Du bist das

Opfer

Du steigst gleich in einen Bus. Kaufe beim Busfahrer ein Ticket und setze dich auf den einzig freien Platz. Du musst sitzen! Dieser Bus hat keine Stehplätze!

Du bist ein

Mitläufer

Dein Freund beschimpft einen anderen Fahrgast. Du stehst auf der Seite deines Freundes. Du feuerst die Situation weiter an, um damit deinen Freund zu unterstützen.

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz. Die entstehende Situation im Bus beobachtest du nur passiv und greifst nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Mitläufer

Dein Freund beschimpft einen anderen Fahrgast. Du stehst auf der Seite deines Freundes. Du feuerst die Situation weiter an, um damit deinen Freund zu unterstützen.

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz. Die entstehende Situation im Bus beobachtest du nur passiv und greifst nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz. Die entstehende Situation im Bus beobachtest du nur passiv und greifst nicht ins Geschehen ein!



Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Du bist ein

Fahrgast

Setze dich im Bus auf einen freien Platz.
Die entstehende Situation im Bus
beobachtest du nur passiv und greifst
nicht ins Geschehen ein!

Anhang VII (zu 4.)

Moderationshilfen – Reflexion

Reflexionsmöglichkeiten:

- Wie wurde die Übung von den Teilnehmenden erlebt?
- Wie hat sich das „Opfer“ verhalten?
- Wie haben sich die „Täter“ verhalten?
- Welche Gefühle sind bei dem „Opfer“ entstanden?
- Was ist den Beobachtern aufgefallen?
- Habe ich eine solche oder ähnliche Situation schon einmal erlebt?
- Welche Unterstützungsmöglichkeiten kann es für das Opfer von Ausgrenzung und Schikanen geben?
- Welches Verhalten hatte eskalierende, welches deeskalierende Folgen?
- Verhalte ich mich in Konflikt- und Bedrohungssituationen eher eskalierend oder deeskalierend?
- ...

Anhang VIII (zu 5.)

Karikatur

