



youth motivation

Handbuch mit Methoden für die
Nutzung digitaler Werkzeuge

Terminologie

Teambuilding-Aktivitäten bringen die Gruppe der Teilnehmenden zusammen, ermöglichen es, die Gruppenmitglieder besser kennenzulernen, schaffen ein Gemeinschaftsgefühl und ein vereintes Team. Diese Aktivitäten beinhalten verschiedene Elemente, um die Gruppenmitglieder zu motivieren, zusammenzuarbeiten und die Ergebnisse der Gruppenarbeit zu steigern. Durch diese Aktivitäten entwickeln die Teilnehmenden ihre Führungskompetenzen, fördern ihre Kreativität, definieren Ziele und Aufgaben klar, identifizieren die Stärken und Schwächen der Gruppenmitglieder und entwickeln Problemlösungsfähigkeiten.

Evaluationsaktivitäten und Nachbesprechungen sind ein wesentlicher Bestandteil jeder Aktivität, spielen eine sehr wichtige Rolle in jeder Phase und in jedem Aspekt des Lernens und sind sowohl für die Teilnehmenden als auch für die Facilitators wichtig. Es gibt verschiedene Arten der Evaluation, je nach Ziel, das erreicht werden soll, aber allgemein liefert die Evaluation den Teilnehmenden und Facilitators Informationen und Feedback über die gemeinsame Arbeit, den Lernprozess, die Zielverwirklichung, die Gefühle der Teilnehmenden, das Lernumfeld und andere Faktoren, die in der non-formalen Bildung bewertet werden müssen.

Terminologie

Gamification bezieht sich auf den Prozess, spielerische Elemente und Mechanismen in nicht-spielerische Kontexte wie Arbeit, Bildung oder Marketing zu integrieren, um Engagement, Motivation und Teilnahme zu fördern. Diese Elemente können Punkte, Abzeichen, Ranglisten, Herausforderungen, Belohnungen oder Fortschrittsverfolgung umfassen. Das Ziel ist es, Aktivitäten angenehmer, interaktiver und lohnender zu gestalten, um die Motivation zu steigern und die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

Das Handbuch des Projekts "Youth Motivation" besteht aus 12 Methoden, die dazu entwickelt wurden, non-formale oder langfristige Bildungseinrichtungen, Jugendbetreuer, Trainer, Pädagogen und Facilitators bei der Entwicklung von Fähigkeiten zu unterstützen, um mit marginalisierten jungen Menschen zu arbeiten. Ziel ist es, ihre Kreativität und Motivation durch digitale Fähigkeiten und Werkzeuge zu stimulieren und zu fördern.

Die Methodik stellt 12 verschiedene Methoden vor, von denen 10 digitale Werkzeuge einbeziehen. Diese Methoden sind flexibel und leicht an die praktische Anwendung von Jugendbetreuern im täglichen Arbeitsalltag anpassbar. Ob über Online-Plattformen, Apps oder digitale Ressourcen, diese Werkzeuge sind in die Methoden integriert, um das Lernen, Engagement und die Interaktivität zu fördern.

Die Methoden können an verschiedene Bedürfnisse und Kontexte angepasst werden, sodass Jugendbetreuer sie in unterschiedlichen Szenarien wie Workshops, Schulungen oder Jugendprojekten effektiv umsetzen können. Digitale Werkzeuge machen die Methoden zugänglicher und ansprechender, während sie gleichzeitig an die spezifischen Ziele und Herausforderungen angepasst bleiben, denen Jugendbetreuer begegnen können.

Das Handbuch beginnt mit der Methode "Remember My Name," die von den Teilnehmenden genutzt werden kann, um sich besser kennenzulernen und eine Verbindung für die Entwicklung der folgenden Aufgaben herzustellen.

Die nächste Methode ist "Balloon Burst," eine Übung, die darauf abzielt, Ängste zu überwinden und die Erwartungen sowie Beiträge der Teilnehmenden inklusiv darzustellen, wobei der Fokus auf der Gruppen-Dynamik liegt.

"Draw My Life" ist eine weitere interaktive Methode, die es den Teilnehmenden ermöglicht, sich besser kennenzulernen, diesmal unter Verwendung digitaler Werkzeuge.

Die folgende Aufgabe mit dem Titel "Which Digital Tool Am I?" dient dazu, das Wissen der Teilnehmenden über digitale Werkzeuge zu erfassen – welche sie kennen und welche sie noch nie zuvor genutzt haben.

"Creating Digital Images" ist eine hervorragende Möglichkeit, die Kreativität unter jungen Menschen zu fördern und wird auch später in anderen Aktivitäten verwendet. Canva ist ein sehr nützliches digitales Werkzeug, das auf eine Vielzahl von Projekten angewendet werden kann.

"Digital Presentation" fördert die Entwicklung von Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten der Teilnehmenden. Gleichzeitig werden sie mit neuen digitalen Werkzeugen vertraut gemacht und üben das öffentliche Sprechen.

Durch die Methode "Discovering Around Us" haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Umgebung zu erkunden und mit der lokalen Gemeinschaft in Kontakt zu treten. Diese Aktivität ist wichtig, um die Teilnehmenden zu motivieren und eine dynamische Aktivität mit einer praktischen im digitalen Bereich zu kombinieren. Das Ziel ist es, eine Präsentation zu erstellen, um den Standort zu fördern und mit lokalen Gemeinschaften zu interagieren.

Es wird zunehmend wichtiger, kritisches Denken bei jungen Menschen anzuregen. Die Aktivitäten "Classroom Simulator" und "I Have an Idea" sind inklusive Übungen, die diese Fähigkeit entwickeln sollen. Indem die Teilnehmenden in Gruppen mit unterschiedlichen Perspektiven zu einem Thema aufgeteilt werden, entsteht ein Raum für Debatten und Ideenaustausch. Besonders relevant ist es, das Thema "digitale Werkzeuge" anzusprechen, da dies bereits eine aktuelle Realität ist und in Zukunft noch prägender werden dürfte.

"Sell Me That!" ist eine Aktivität, die digitale Werkzeuge und Unternehmertum kombiniert. Junge Menschen sind zunehmend an Unternehmertum und Innovation interessiert. Mit den richtigen Werkzeugen und starken Argumentationsfähigkeiten wird die Entwicklung dieser Fähigkeiten zu einem wertvollen Vorteil.

„Evaluation Cards“ ist eine Aktivität zur Bewertung der Workshop-Erfahrung. Die Teilnehmenden können die Bilder, die sie in der Übung „Creating Digital Images“ erstellt haben, verwenden, um ihre Erfahrungen zu beschreiben.

„My Experience in Clippings“ nutzt die Vorstellungskraft, um auszudrücken, was die Teilnehmenden während des Workshops gelernt haben und wie sie dieses Wissen in Zukunft anwenden möchten.

Alle Methoden werden in einem standardisierten Format präsentiert. Jede Methode beginnt mit einer Zusammenfassung, gefolgt von den Zielen und einer detaillierten Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Durchführung der Aktivität, einschließlich Empfehlungen und Tipps für die Durchführung durch den Facilitator.



Erinnere dich
an meinen
Namen



20-30 min



Im Kreis



Gruppenarbeit

| | |
|--|---|
| Zusammenfassung: | Namensspiel-Aktivität, um die Teilnehmenden in die Gruppe einzuführen. |
| Funktion: | Interaktion |
| Ziele | Die Teilnehmenden miteinander bekannt machen. |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Keine Materialien erforderlich |
| Schritt-für-Schritt-Beschreibung: | <ol style="list-style-type: none">1. Lassen Sie die Teilnehmer einen Kreis bilden und führen Sie die Aufgabe ein.2. Der zufällig ausgewählte Teilnehmer beginnt, indem er seinen Namen und sein Hobby nennt.3. Die Person rechts von ihm wiederholt den Namen und das Hobby der vorherigen Person und nennt dann ihr eigenes.4. Dieser Prozess wird fortgesetzt, bis die letzte Person alle Namen und Hobbys der Teilnehmer genannt hat und schließlich ihr eigenes nennt. |



| | |
|---|---|
| Fragen für die Nachbespre- chung | Wie war die Übung? War es schwierig, sich alle Namen und Hobbys zu merken? Wie war die Interaktion unter den Teilnehmern? |
| Tipps für den Facilitator: | 1. Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich mit anderen aus unterschiedlichen Hintergründen zu mischen. 2. Interagieren Sie mit jedem Teilnehmer und geben Sie Tipps, wenn sie Schwierigkeiten haben, die richtigen Antworten zu finden. 3. Ermutigen Sie die Teilnehmer, einander zu helfen, falls jemand den Namen oder das Hobby nicht erinnern kann. |



Ballon Platzen



30-40 min



Im Kreis



Gruppenarbeit

| | |
|---|---|
| Zusammenfassung | Aktivität zur Überwindung von Ängsten, Vorstellung der Erwartungen und Beiträge |
| Funktion | Vorstellung der Ängste, Erwartungen und Beiträge der Teilnehmer |
| Ziele | Die Gruppe dazu bringen, die Ängste, Erwartungen und Beiträge der anderen kennenzulernen |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Stühle, Haftnotizen, Marker/Stifte, Ballons, Klebeband und Flipcharts |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Bereite die Stühle in einem Kreis entsprechend der Anzahl der Teilnehmer vor.2. Klebe unter jeden Stuhl einen Ballon, bevor die Teilnehmer den Arbeitsraum betreten.3. Erkläre den Teilnehmern die Aufgabe und was von ihnen erwartet wird.4. Gib jedem Teilnehmer 2 Haftnotizen und einen Marker/Stift.5. Auf der ersten Haftnotiz sollen sie ihre Erwartungen und auf der zweiten Haftnotiz ihre Beiträge schreiben. |



6. Sobald sie mit dem Schreiben der Erwartungen und Beiträge fertig sind, soll jeder Teilnehmer seine Haftnotiz an einem Flip-Chart befestigen und erklären, was darauf geschrieben steht.
7. Gib jedem Teilnehmer eine Haftnotiz und bitte sie, ihre Ängste aufzuschreiben.
8. Jetzt sollen die Teilnehmer ihre Augen schließen, während der Facilitator eine kreative kurze Geschichte erzählt, die sie dazu anregt, unter ihren Stuhl zu schauen und den Ballon zu finden.
9. Sobald sie den Ballon gefunden haben, legen sie die Haftnotiz mit der Angst in den Ballon und blasen ihn auf.
10. Jeder Teilnehmer soll sich erheben und mit den Ballons spielen. Die Aufgabe ist es, alle Ballons in der Luft zu halten.
11. Jetzt platzen die Teilnehmer die Ballons und nehmen eine Haftnotiz heraus.
12. Am Ende präsentieren die Teilnehmer ihre Ängste, und der Facilitator eröffnet eine Diskussion.

Fragen für die
Nachbesprechung

Wie war die Übung?
War es schwierig, deine Gefühle auszudrücken?
Wie war die Kommunikation unter den
Teilnehmern?

Tips für den Facilitator

1. **Ermutige die Teilnehmer aus verschiedenen Hintergründen, ihre Erwartungen, Beiträge und Ängste zu teilen.**
2. **Interagiere mit ihnen bei jeder Aufgabe, indem du ihnen Tipps gibst oder persönliche Beispiele als Trainer teilst.**
3. **Bereite eine Geschichte vor, um die Fantasie der Teilnehmer anzuregen, damit sie den Ballon unter dem Stuhl finden.**



Zeichne mein Leben



30-40 min



Im Kreis



Individuell

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Eine Teambuilding-Aktivität, um die Teilnehmer der Gruppe vorzustellen. |
| Funktion | Teambuilding |
| Ziele | Ein Team bilden und eine starke Verbindung zwischen den Teilnehmenden schaffen. |
| Ressources/ Vorbereitung | Miro App, Computers oder smartphones |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Bereite das Miro-Whiteboard vor, auf dem die Teilnehmenden gleichzeitig zeichnen und zuschauen können.2. Das Ziel ist es, die Geschichte ihres Lebens kurz zu zeichnen, um sich vorzustellen und sich gegenseitig kennenzulernen.3. Alle Teilnehmenden erledigen die Aufgabe einzeln, nacheinander.4. Jeder Teilnehmerin hat 5 Minuten Zeit, um die Zeichnung zu vervollständigen.5. Nachdem sie ihre Zeichnungen fertiggestellt haben, präsentieren sie diese den anderen Teilnehmenden. |



| | |
|---|--|
| Fragen für die Nachbespre- chung | Wie war die Übung? War es schwierig, kreativ zu sein und sich selbst vorzustellen? Wie war die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden? |
| Tips für den Facilitator | 1.Link zum digitalen Tool: <u>www.miro.com</u> 2.Ermutige die Teilnehmenden, ihre Kreativität und Vorstellungskraft zu nutzen. 3.Interagiere mit ihnen bei jeder Frage, gib ihnen Tipps, falls sie Schwierigkeiten haben, die richtige Antwort zu finden, und fördere kritisches Denken unter ihnen. |



Welches
digitale Tool
bin ich?



20-30 min



Gesicht zu
Gesicht



Gruppen von 5

| | |
|---|---|
| Zusammenfassung | Erstelle ein interaktives Spiel, um Jugendliche mit neuen digitalen Werkzeugen vertraut zu machen. |
| Funktion | Gamifizierung |
| Ziele | Verschiedene nützliche digitale Werkzeuge unter jungen Menschen vorstellen. |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer/Smartphone Erstelle ein Kahoot-Konto und bereite Fragen und Antworten entsprechend dem Thema vor. |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Lassen Sie die Teilnehmer in Gruppen von 5 Personen organisieren.2. Teilen Sie den vorbereiteten Kahoot-Link mit allen Teilnehmern.3. Das Ziel ist es, so viele Fragen wie möglich richtig zu beantworten, basierend darauf, was sie über eine App denken.4. Die Gruppen werden ermutigt, zusammenzuarbeiten und untereinander zu diskutieren, um die richtigen Antworten zu finden.5. Alle Gruppen werden die Aufgabe gleichzeitig ausführen. |



| | |
|--|--|
| | <p>6. Jede Frage hat ein Zeitlimit von 20 Sekunden für die Antworten.</p> <p>7. Die Übung endet, sobald alle Fragen beantwortet wurden.</p> <p>8. Die Gruppe mit der höchsten Anzahl an richtigen Antworten wird der Gewinner sein.</p> |
| <p>Fragen für die Nachbesprechung</p> | <p>Wie war die Übung?</p> <p>War es schwierig, die Fragen zu beantworten?</p> <p>Wie war die Kommunikation unter den Teilnehmern?</p> <p>Gab es einen Teamleiter?</p> <p>Kanntest du einige der digitalen Werkzeuge?</p> <p>Welches interessiert dich am meisten und möchtest du es verwenden?</p> |
| <p>Tips für den Facilitator</p> | <p>1. Digitales Tool zur Vorbereitung der Fragen: www.kahoot.com</p> <p>2. Ermutige die Teilnehmer, Gruppen zu bilden, die aus verschiedenen Ländern und unterschiedlichen Hintergründen bestehen, um den interkulturellen Austausch zu fördern.</p> |



Erstellen von digitalen Bildern



20-30 min



Gesicht zu Gesicht



Gruppen von 5

Gesicht

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Lassen Sie die Teilnehmer ihre Vorstellungskraft nutzen, um digitale Kunst zu erstellen. |
| Funktion | Projektbasiertes Lernen; Lernen durch Tun |
| Ziele | Kreativität und digitale Fähigkeiten steigern |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer oder Smartphone Erstelle ein Canva-Konto |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Teile die Teilnehmer in 3 Gruppen mit je 5 Personen ein.2. Bitte sie, 4 Bilder auf Canva zu erstellen, entweder zu einem konkreten Thema oder einem freien Thema. Ermutige sie, kreativ zu sein.3. Sobald sie fertig sind, sammle die Bilder ein und speichere sie, um sie am letzten Tag für eine andere Aktivität zu verwenden. Sag ihnen nicht, wofür die Bilder verwendet werden.4. Jede Gruppe hat 30 Minuten Zeit, um ihre Aufgabe zu erledigen. |



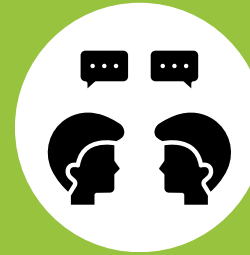
| | |
|---|---|
| Fragen für die Nachbespre- chung | Wie war die Übung? Was war der schwierigste Teil? Wie war die Kommunikation unter den Teilnehmern? Gab es Schwierigkeiten bei der Verwendung der digitalen Tools, die du ausgewählt hast? |
| Tips für den Facilitator | 1. Ermutige die Teilnehmer, gemischte Gruppen zu bilden, um den interkulturellen Austausch zu fördern. 2. Das digitale Tool, das wir verwenden werden, ist <u>www.canva.com</u>. 3. Bitte schlag auch andere Plattformen/Websites vor, die die Teilnehmer erkunden können. |



Digitale Presentation



30-40 min



Irgendwelche



Gruppen
von 3

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Verbesserung der Kommunikations- und digitalen Fähigkeiten |
| Funktion | "Rollenspiel; Projektbasiertes Lernen; Lernen durch Tun" |
| Ziele | Präsentationsfähigkeiten verbessern und mit neuen digitalen Tools wie KI arbeiten |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer, Smartphone |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Die Teilnehmer sollen sich in Gruppen von 3 Personen organisieren.2. Jede Gruppe wählt ein digitales Werkzeug aus einer zuvor vorbereiteten Liste.3. Jede Gruppe recherchiert das digitale Werkzeug, das sie ausgewählt haben, sowie seine Nutzungsmöglichkeiten und Anwendungsgebiete.4. Jede Gruppe erstellt eine Präsentation mit einem KI-Tool, z. B. Gamma, und erklärt ihre Ergebnisse allen Teilnehmern.5. Alle Gruppen bearbeiten die Aufgabe gleichzeitig. |



| | |
|---------------------------------------|---|
| | <p>6. Jede Gruppe hat 30 Minuten, um ihre Aufgabe zu erledigen.</p> <p>7. Sobald sie fertig sind, müssen sie ihre Ergebnisse der restlichen Gruppe präsentieren.</p> |
| <p>Fragen für die Nachbesprechung</p> | <p>Wie war die Übung?</p> <p>Gab es genug Informationen über das digitale Tool?</p> <p>Was denkst du, was sind die Vorteile der Nutzung dieses KI-Tools?</p> <p>Was hat dir an der Übung am meisten gefallen?</p> |
| <p>Tips für den Facilitator</p> | <p>1. Ermutige die Teilnehmer, ihre Schwierigkeiten im Verlauf der Aktivität zu teilen.</p> <p>2. Bereite eine Liste der bekanntesten digitalen Tools vor der Aktivität vor.</p> |



**Ich habe
eine Idee!**



40-50 min



Irgendwelche



**Gruppen
von 3**

| | |
|---|---|
| Zusammenfassung | Projektfabrik-Simulation |
| Funktion | Projektbasiertes Lernen; Lernen durch Tun |
| Ziele | Das Potenzial neuer digitaler Werkzeuge erkunden |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer, Smartphone |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Die Teilnehmer sollen sich in Gruppen von 3 Personen organisieren.2. Brainstorming von Projektideen, bei denen digitale Tools genutzt werden können (sie können Answergarden verwenden).3. Jede Gruppe recherchiert und wählt spezifische digitale Tools aus, die sie für ihr Projekt verwenden möchten.4. Definiert Projektziele, Zielgruppe und erwartete Ergebnisse.5. Jede Gruppe hat 50 Minuten Zeit, um ihre Aufgabe abzuschließen.6. Erstelle eine Präsentation für das Projekt, die mit allen Teilnehmern geteilt wird. |



| | |
|---------------------------------------|---|
| Fragen für die Nachbesprechung | <ul style="list-style-type: none">• Wie war die Übung?• War es schwierig, ein Thema für euer Projekt auszuwählen?• Wie war die Kommunikation unter den Teilnehmern?• Hattet ihr Schwierigkeiten bei der Nutzung der digitalen Tools, die ihr ausgewählt habt? |
| Tips für den Facilitator | <ol style="list-style-type: none">1. Ermutige die Teilnehmer, gemischte Gruppen aus verschiedenen Hintergründen zu bilden, um Inklusion zu fördern.2. Ermutige die Teilnehmer, Projektideen aus verschiedenen Bereichen zu brainstormen.3. Du kannst im Voraus nach Themen oder digitalen Werkzeugen suchen, die den Teilnehmern helfen, die besten Optionen für ihre Projekte zu finden. |



Die Welt
um uns
entdecken



>90 min



Draußen



Gruppen von 5

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Erstellen einer Video-Präsentation zu einem Interessensgebiet. |
| Funktion | Teambildung; Projektbasiertes Lernen; Lernen durch Tun |
| Ziele | Kreativität und digitale Fähigkeiten steigern |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Smartphone/Kamera, Computer |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Organisieren Sie die Teilnehmer in 3 Gruppen mit jeweils 5 Personen.2. Geben Sie ihnen 2 Stunden Zeit, um nach draußen zu gehen und Videos sowie Fotos zu machen, die für sie relevant sind oder ein bestimmtes Thema behandeln.3. Sobald sie alle Bilder/Videos gesammelt haben, bitten Sie sie, eine interaktive 2-minütige Video-Präsentation in einer digitalen App wie „Capcut“, „Inshot“ oder einer ähnlichen App zu erstellen.4. Jede Gruppe hat 60 Minuten Zeit, um die Präsentation zu erstellen. |



| | |
|---------------------------------------|---|
| Fragen für die Nachbesprechung | <ul style="list-style-type: none">• Wie war die Übung?• Was war der schwierigste Teil der Aufgabe?• Wie war die Kommunikation zwischen den Teilnehmern?• Hattest du Schwierigkeiten bei der Nutzung der digitalen Tools zur Erstellung des Videoinhalts? |
| Tips für den Facilitator | Du kannst Orte zum Erkunden und lokale Personen, mit denen man sprechen kann, empfehlen |



Klassenzimmer-Simulator



40-50 min



Gesicht zu
Gesicht



Gruppen
von 5

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Diskussion über Vor- und Nachteile von digitalen Tools |
| Funktion | Teambuilding; Rollenspiel; Lernen durch Tun |
| Ziele | Reflexion über die Vorteile und Nachteile von künstlicher Intelligenz und digitalen Tools |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer; Organisiere die Teilnehmer in Gruppen von jeweils 5 Personen. 5 werden Lehrer, 5 werden Schulleiter und 5 werden Schüler sein. |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Lasse die Teilnehmer in Gruppen einteilen.2. Gib ihnen 20 Minuten Zeit, um ihre Szenarien, Argumente und Aufgaben vorzubereiten.3. Die Lehrerguppe wird versuchen, die Schulleiter davon zu überzeugen, digitale Tools in den Unterricht zu integrieren, indem sie positive Argumente über deren Nutzen anführt und Beispiele für Lehr-Websites und -Anwendungen gibt. Sie können sogar eine interaktive Aktivität für die Schüler erstellen, um ihren Standpunkt zu verdeutlichen. |



| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>4. Die Schulleiter präsentieren im Gegenzug gegensätzliche Argumente, warum digitale Tools keine gute Option wären, wie sie die Schülerleistung beeinträchtigen könnten und welche Cybersecurity-Probleme auftreten könnten. Sie können auch spezifische Beispiele nennen und Alternativen zu digitalen Tools anbieten.</p> <p>5. Die Schüler können eine Debatte starten, bei der die vorgetragenen Argumente beider Seiten diskutiert werden und überlegt wird, wie ein gutes Gleichgewicht zwischen den beiden hergestellt werden kann. Sie können auch Beispiele dafür geben, was sie gerne im Unterricht tun würden, und digitale Tools präsentieren, die sie für das Lernen als relevant erachten.</p> |
| Fragen für die Nachbesprechung | <p>Wie war die Übung?</p> <p>Was war der schwierigste Teil?</p> <p>Wie siehst du die Digitalisierung der Welt?</p> <p>Was hast du daraus geschlossen?</p> |
| Tips für den Facilitator | <p>Themen zur Diskussion:</p> <ul style="list-style-type: none">• Arbeitsplätze und KI• Datenschutz und Sicherheit• Ethische Dilemmata• Rechtliche Herausforderungen |



**Verkauf
mir das!**



40-50 min



Gesicht zu
Gesicht



Gruppen
von 5

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Förderung der Kommunikationsfähigkeiten durch Technologie. |
| Funktion | Teambuilding; Rollenspiel; Lernen durch Tun |
| Ziele | Reflexion über die Vorteile und Nachteile von Künstlicher Intelligenz und digitalen Tools |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Computer; Bitten Sie jede Gruppe im Voraus, einen Gegenstand mitzubringen. |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Lassen Sie die Teilnehmer in Gruppen von 5 Personen organisieren.2. Jede Gruppe sollte ein Objekt haben.3. Jede Gruppe sollte ein Logo, einen Slogan und eine Werbung für ihr Objekt erstellen, indem sie KI-Bilder, Präsentations- und Soundtools verwendet. Die Aufgaben können unter den Gruppenmitgliedern verteilt werden, zum Beispiel 2 Personen sind die Designer, 1 ist der Texter und die anderen 2 sind für das Erstellen des Videos verantwortlich.4. Das Ziel dieser Übung ist es, das Team fokussiert und kreativ zu halten und gleichzeitig Kommunikationsfähigkeiten zu fördern. |



| | |
|---------------------------------------|--|
| | <p>5. Alle Gruppen werden die Aufgabe gleichzeitig erledigen.</p> <p>6. Jede Gruppe hat 40 Minuten Zeit, um ihre Aufgabe zu erledigen.</p> <p>7. Sobald sie fertig sind, sollte jede Gruppe ihre Arbeit präsentieren und versuchen, ihr Objekt den anderen Gruppen „zu verkaufen“.</p> |
| <p>Fragen für die Nachbesprechung</p> | <p>Wie war die Übung?</p> <p>War es schwierig, die digitalen Tools auszuwählen, die du verwenden wolltest?</p> <p>Welcher Teil der Aufgabe hat dir am meisten Spaß gemacht?</p> <p>Wie beeinflusst das unser Leben?</p> |
| <p>Tips für den Facilitator</p> | <p>Bereite eine Liste von digitalen Tools vor, die sie für jede Aufgabe der Aktivität verwenden können. Zum Beispiel: Um das Logo zu erstellen, können sie Canva, Dream by Wombo verwenden; um den Slogan zu erstellen, können sie Design Hill und Copilot nutzen; für die Erstellung der Werbung können sie Powtoon, Video Scribe und Da Vinci Resolve verwenden.</p> |



Evaluation- karten



20-30 min



Im Kreis



Individuell

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Verwenden Sie Karten, um den Kurs zu bewerten. |
| Funktion | Teambuilding; Evaluation |
| Ziele | Evaluierung den Workshops |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Die Teilnehmer erstellen Dixit-Karten mithilfe von KI-Bildgenerierungstools wie Dream, Remix oder Gencraft. |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Organisieren Sie die Teilnehmer in einem Kreis.2. Bitten Sie sie, eine KI-Bild-App zu verwenden, um ein Bild zu erstellen, das ihre Eindrücke vom Workshop darstellt.3. Fordern Sie sie auf, ihre Erfahrung mit dem gewählten Bild zu assoziieren und über ihre Erlebnisse während des Workshops zu sprechen.4. Alle Teilnehmer werden die Aufgabe nacheinander erledigen.5. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn alle Teilnehmer ihre Bilder geteilt haben. |



| | |
|---------------------------------------|---|
| Fragen für die Nachbesprechung | <p>Wie war die Übung?</p> <p>Wie hast du dich gefühlt, als du die Bilder gesehen hast, die du am ersten Tag erstellt hast?</p> <p>Was hat dir am meisten an der Übung gefallen?</p> |
| Tips für den Facilitator | <ol style="list-style-type: none">1. Diese Übung kann zur abschließenden Evaluation verwendet werden, um herauszufinden, wie die Teilnehmer sich in Bezug auf den Workshop fühlen und welche Gedanken sie zu ihrer Erfahrung haben.2. Die Teilnehmer müssen das Bild auswählen, das am meisten ihre Erfahrung widerspiegelt, und nicht das Bild, das sie selbst erstellt haben.3. Fordere die Teilnehmer nicht dazu auf, das Bild verbal zu erklären. |



Meine
Erfahrung
in
Ausschnitten



40-50 min



Gesicht zu
Gesicht



Individuell

| | |
|---|--|
| Zusammenfassung | Bewerte den Kurs. |
| Funktion | Teambuilding; Evaluation |
| Ziele | Bewertung des Workshops und der eigenen Erfahrung. |
| Ressourcen/ Vorbereitung | Post-its und Stifte; Wählen Sie einen Satz, der sich auf den Workshop bezieht. |
| Schritt-für-Schritt Beschreibung | <ol style="list-style-type: none">1. Have the participants organize individually.2. Give them a paper sheet, magazines/newspapers, glue and scissors.3. The objective of this exercise is to report your experience from the beginning to the end of the workshop through clippings from magazines (images, phrases, words).4. All individuals will be completing the task simultaneously.5. Each participant has 10 minutes to complete their task. |



| | |
|--|--|
| | <p>6. Sobald sie fertig sind, müssen sie ihre Erfahrung dem Rest der Gruppe erklären.</p> |
| <p>Fragen für die Nachbespre- chung</p> | <p>Wie war die Übung? War es schwierig, kreativ zu sein? Was hat dir am meisten an der Übung gefallen? Wie hast du dich am ersten Tag des Workshops gefühlt im Vergleich zu jetzt?</p> |
| <p>Tips für den Facilitator</p> | <p>Ermutigen Sie die Teilnehmer, über ihre Erfahrungen zu sprechen und Kreativität zu nutzen, um ihre Antworten zu erkunden.</p> |

AUTHORS:

**ANDREJ DZOPA
MARINA MARINOSKA
KATHARINA NIKULIN
MARIN MARINOSKI
MARJAN NAUMOSKI
HRISTIJAN JORDANOSKI
IRENA PIPIDJANOSKA
HRISTIJAN PUSOSKI
SARA PENOUÇO
RITA ALVES**

Projekt-Referenznummer: 2023-1-DE04-KA210-YOU-000160861

Gefördert von der Europäischen Union. Die darin enthaltenen Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung, Audiovisuelles und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



youth
motivation