

Hintergrundinformationen

Um Neuzugewanderte bei der Integration und Teilhabe zu unterstützen, haben wir - die unten aufgeführten Organisationen - im Rahmen des Erasmus+-geförderten Projekts ALTERNATIVE WAYS II mehr als 50 non-formale Lernmethoden entwickelt. Dabei wurde gleichzeitig eine Erweiterung der Ergebnisse des Vorgängerprojekts ALTERNATIVE WAYS TO LEARN A SECOND LANGUAGE ermöglicht. In dem Projekt wurden multisensorische und non-formale Lernmethoden entwickelt, die das Erlernen einer neuen Sprache erleichtern können. Die Ergebnisse aus beiden Projekten wurden in einem digital verfügbaren Methodenkoffer zusammengeführt und können von Lehrer*innen und Vermittler*innen im Bereich Integration genutzt werden.

Der Methodenkoffer und weitere Informationen finden Sie unter www.alternativeways.eu.

Neben den Lernmethoden enthält der Methodenkoffer auch verschiedene Tools, mit denen die Lernenden ihre Fähigkeiten selbst bewerten können. Dazu zählt ein Reflexionsspiel, ein Selbsteinschätzungstest und ein Selbsteinschätzungsscan.

Sie wählen aus, welches Tool am besten zu Ihren Lernenden, Ihrer (Unterrichts-)Situation und Ihrem Ziel passt. Selbstverständlich können Sie die verschiedenen Tools auch miteinander kombinieren.

Das Material ist in Englisch, Deutsch, Niederländisch und Norwegisch verfügbar.

Reflexionsspiel



Material und Vorbereitung

Das Reflexionsspiel hat einfache Regeln und kann in einer Gruppe gespielt werden. Durch das Spielformat wird die Motivation der Spieler*innen gefördert. Sie unterstützen sich gegenseitig, können das Wissen und die Fähigkeiten der anderen nutzen und haben gemeinsam Spaß.

Anzahl der Spieler*innen: 2-6

Spieldauer: 30 bis 60 Minuten

Material:

- Fragekarten, unterteilt in die Themen:
 - Zuhause, Familie und Freunde
 - Hobbys und Interessen
 - Körper und Gesundheit
 - (Freiwilligen-)Arbeit
 - Sprachkenntnisse
 - Digitale Kompetenzen und Medien
 - Mobilität
- Karten mit einem Piktogramm einer Person und einem Piktogramm mehrerer Personen (bei den Fragekarten zu finden)
- Drehscheibe (bei den Fragekarten zu finden)

Vorbereitung

1. Drucken Sie alle Materialien in Farbe aus.
2. Schneiden Sie die Fragekarten aus, falten Sie sie und kleben Sie sie zusammen.
3. Teilen Sie die Karten für jedes Thema in separate Stapel auf.
4. Anleitung für den Bau einer Drehscheibe: YouTube-Video (Wie man eine Drehscheibe mit einer Briefklammer und einer Büroklammer herstellt).

Einführung

Jedes Themenfeld enthält eine Reihe von Fragekarten. Mit den Fragen testen die Teilnehmer*innen ihr Verständnis und ihre Fähigkeiten in Bezug auf das jeweilige Thema. Sie werden ermutigt, allein oder gemeinsam darüber nachzudenken, wie sie sich in bestimmten Situationen verhalten würden. Einige Fragen verlangen nach mehr Reflexion.

Bei den meisten Fragen handelt es sich um Multiple-Choice-Fragen, um das Spiel zu erleichtern. Es gibt auch einige Karten mit offenen Fragen und Karten mit Bildern.

Die Karten mit Bildern können z.B. für Teilnehmer*innen hilfreich sein, die Schwierigkeiten beim Lesen haben. Auf diesen Karten ist immer die Nummer der Fragekarte angegeben, zu der sie gehören.

Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Eine Auseinandersetzung mit den Fragen und die Reflexion stehen im Mittelpunkt: Wie würden Sie handeln? Würden die anderen Spieler*innen das Gleiche tun, oder haben sie Tipps für die anderen?

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, dass alle Teilnehmer*innen mindestens eine Frage pro Thema beantworten.

Nicht alle Themen enthalten die selbe Anzahl von Fragen. In diesem Fall können mehrere Teilnehmer*innen die selbe Frage beantworten.

Rolle des Moderators/der Moderatorin

Der Spielleiter übernimmt eine moderierende Rolle:

- Sind alle Teilnehmer*innen involviert?
- Schaffen es alle, die Fragen zu beantworten, mit oder ohne Unterstützung der anderen?

Außerdem kann der Spielleiter Informationen aus dem Spiel ziehen: Welche Themen erfordern nach dem Spiel mehr Aufmerksamkeit?

Durchführung

1. Entscheiden Sie gemeinsam, wer beginnt, z.B.:
 - der/die Älteste
 - der/die Jüngste
 - derjenige/diejenige, der/die am längsten in dem neuen Land lebt.
2. Der Startspieler dreht das Rad.
3. Der Spieler nimmt sich eine Karte aus dem Themenfeld, in dem die Büroklammer landet.
4. Der Spieler liest vor, was auf der Karte steht, oder bittet bei Bedarf um Hilfe.
5. Der Spieler entscheidet, ob er allein oder mit Hilfe der anderen Spieler antwortet und zeigt dies durch Ablegen der Karte mit dem Piktogramm, das eine Person bzw. mehrere Personen zeigt, an.

Die Spieler*innen können sich gegenseitig Fragen stellen. Der Spielleiter kann auch weiterführende Fragen stellen.

Variationen

- Zu zweit ohne Betreuer*in:
- Das Spiel kann von zwei Spieler*innen unabhängig voneinander gespielt werden.
- Alleine ohne Betreuer*in:
- Das Spiel wird dann zu einem Selbsteinschätzungsspiel, bei dem die anderen weniger oder gar keinen Input oder Feedback geben.

Leere Karten sind dem Dokument beigelegt. Fühlen Sie sich frei, Fragen hinzuzufügen oder zu ändern, wenn dies für Ihre Situation besser passt.

Viel Spaß!

Selbsteinschätzungstest



Es wurde auch ein Selbsteinschätzungstest entwickelt, der jedoch nicht in allen Sprachen verfügbar ist. Der Test ermöglicht den Lernenden, ihr Wissen über das neue Land in verschiedenen Bereichen zu testen. Die Fragen enthalten auch einige spielerische Antworten, um den Test auch spielerisch und amüsant zu gestalten.

- Der Test kann einzeln durchgeführt werden, wobei die Lernenden ihre eigenen Antworten überprüfen können.
- Der Test kann auch in einer Gruppe durchgeführt werden, mit Unterstützung des Lehrenden und der anderen Lernenden.

Der Lehrende kann bei Bedarf die Fragen und Antworten vorlesen. Es handelt sich durchweg um Multiple-Choice-Fragen mit einer oder mehreren richtigen Antworten.

Selbsteinschätzungsscan



Der Selbsteinschätzungsscan ermöglicht es den Lernenden, zu Beginn ihres Lernens ein Online-Formular zu verwenden, um zu überprüfen, was sie bereits können und was sie noch üben wollen.

Die Fragen konzentrieren sich auf Fähigkeiten, die zur Selbstwirksamkeit beitragen.

Das Formular gibt sowohl dem Lernenden als auch der Lehrperson Aufschluss über den Lernstand des Lernenden.

Er kann z.B. nach sechs Monaten erneut ausgefüllt werden, um die Fortschritte aufzuzeigen.

Die Organisationen, die an der Entwicklung des (Selbst-)Bewertungspakets beteiligt waren:

Akros (Niederlande), Arbeit und Leben NRW (Deutschland), Cervo (Belgien), GO! (Belgien), Oslo Voksenopplæring Rosenhof (Norwegen), Storytelling Centre (Niederlande).

Alternative Ways wird von der Europäischen Union kofinanziert.
Dezember 2024