



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

# Handreichungen für Lehrkräfte

## KC 7 Unternehmerische Kompetenz

Asociación Guaraní & SSF

## STRUKTUR DER LERNEINHEIT

<b>NAME DER LERNEINHEIT</b>	<b>Kreative Problemlösung</b>
<b>INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verschiedene Kommunikationswege (visuell, sprachlich, räumlich)</li><li>• Verwendung des konstruktiven Zuhörens</li><li>• An die Bedürfnisse der Zielgruppen angepasste Ressourcen</li><li>• Didaktische Methoden/Strategien von sozial orientierten Prinzipien (Teamarbeit, Pair-Share, Zufallsgruppen)</li><li>• Einbeziehung aller Teilnehmenden in Gruppendiskussionen</li></ul>
<b>ZIELGRUPPE</b>	<b>Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>A-B1</b>
<b>LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE</b>	Lehrkräfte/Trainer*innen in der Erwachsenenbildung, Berater/innen, Coaches, Sozialarbeiter/innen in der Erwachsenenbildung
<b>ZEIT</b>	9 Stunden und 3 Lektionen

<b>EINBEZOGENE SCHLÜSSEL- KOMPETENZEN</b>	Unternehmerische Kompetenz Mehrsprachenkompetenz Persönliche, soziale und Lernkompetenz Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit		
<b>VORAUSSETZUNGEN</b>	Fähigkeiten zum Lesen und Schreiben Fähigkeit, der Situation entsprechend zu kommunizieren Fähigkeit, kritisch zu reflektieren und Entscheidungen zu treffen Fähigkeit, eigene Meinung auszudrücken und Informationen zur Verfügung zu stellen Fähigkeit, im Team zu arbeiten		
<b>LERNZIELE</b>	<b>KENNTNISSE</b>	<b>FERTIGKEITEN</b>	<b>KOMPETENZEN</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine problematische Situation erkennen</li> <li>• Ein Problem definieren</li> <li>• Verschiedene Arten der Problemlösung erkennen</li> <li>• Einen Plan reflektieren, um ein Problem zu lösen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Arten der Problemlösung vergleichen</li> <li>• Ein Problem analysieren</li> <li>• Verschiedene Möglichkeiten diskutieren</li> <li>• Kreativität zur Problemlösung anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit anderen zusammenarbeiten</li> <li>• Alternativen auswählen</li> <li>• Kreativität bei anderen fördern</li> <li>• Die Verantwortung für eigene Entscheidungen übernehmen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreative Ideen auflisten</li> <li>• Den Kreislauf zur Problemlösung beschreiben</li> </ul>		
<b>LERNUMFELD</b>	Lernerzentriertes Umfeld. Die Teilnehmenden lernen basierend auf Vorkenntnissen und Erfahrungen.		
<b>METHODOLOGIEN</b>	Problembasiertes Lernen, kooperatives Lernen, Peer-Interaktionen und Peer-Lernen, dynamische Aktivitäten, kreative Techniken zur Problemlösung (Brainstorming, intuitiv-kreativer Ansatz,...)		
<b>DIDAKTISCHE MITTEL</b>	Notizbuch und Stifte, Flipchart/Whiteboard, Präsentationen (Prezi, allgemein, Power Point,...), Arbeitsblätter, Bilder, Smartphones		
	<b>ZEIT</b>	<b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1</b> <b>Untersuchung von Problemen</b>	
<b>SITUATIONSANALYSE</b>	<b>20 min.</b>	<p><i>Sitzkreis:</i> Die Teilnehmenden sollen sich für die Durchführung der Aktivität in einen Kreis setzen. Abhängig von der Beziehung zwischen den Lernenden, schlägt die Lehrkraft eine andere Gruppendynamik vor: Aktivitäten, um das Eis zu brechen, Aktivitäten für Teambildung... und ermutigt alle, daran teilzunehmen.</p> <p>Die Lehrkraft betont die Bedeutung von Kreativität beim Prozess der Problemlösung.</p>	

<p><b>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft zeigt das Video „<b>Bridge</b>“ von Ting Chian Tey:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=X_AfRk9F9w">https://www.youtube.com/watch?v= X_AfRk9F9w</a></p> <p>Sie bittet die Teilnehmenden über die verschiedenen Situationen, Charaktere und deren Eigenschaften und Verhaltensweisen im Video zu sprechen. Außerdem ermutigt sie die Lernenden, über Probleme in ihren Herkunftsländern zu sprechen, die dieser Situation ähnlich sind. TIPP: Die Lernenden sollen sich auf Lösungen konzentrieren: die Lehrkraft soll eine Haltung fördern, die sich auf das Lösen von Problemen konzentriert.</p> <p>Die Lehrkraft schreibt alle relevanten Wörter an das Whiteboard oder auf Haftnotizen, mit diesen Wörtern wird in der Lektion gearbeitet. Sie kann die Lernenden bitten, die Wörter in ihre eigenen Sprachen zu übersetzen und diese ebenfalls an die Tafel schreiben.</p>	
<p><b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b></p>	<p><b>120 min.</b></p>	<p><b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b></p>	<p>Die Teilnehmenden sollen versuchen, zu definieren, was ein Problem ist. Alle vorgeschlagenen Definitionen werden auf dem Whiteboard/Flipchart festgehalten.</p> <p>Im Anschluss nennt die Lehrkraft eine akademische Definition eines Problems und erläutert die dahinterstehenden Vorstellungen und Konzepte.</p>
		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p><b>Checkliste zur Untersuchung von Problemen.</b></p> <p>Die Lehrkraft präsentiert eine einfache und effektive Aktivität zur Problemlösung, die leicht durchzuführen ist und an verschiedene Umstände angepasst werden kann.</p>

			<p>Ausgehend von dem Problem im Video „Bridge“ nutzt die Lehrkraft strukturierte Fragen (Anhang 1), mithilfe derer eine umfassende und tiefgründige Analyse des Problems möglich ist. Die Fragen werden an die Fertigkeiten der Lernenden angepasst.</p> <p>Dieses Tool verwendet eine Fragen-Hierarchie: das „was“ gibt die Situation bzw. das Problem im Allgemeinen an und das „warum“ ist unumstritten die eindringlichste Frage, die gestellt werden kann. Die Frage nach dem „warum“ zwingt die Teilnehmenden, sich auf die Bedeutung des Problems und die Beschaffenheit der Antworten zu konzentrieren. Im nächsten Schritt sollen sie „wie“, „wo“, „wer“ und „wann“ nutzen. Diese Fragen dienen dazu, die Analyse zu vertiefen und erweitern.</p> <p>Die Teilnehmenden werden gebeten, alle Fragen in einer Fragen-Checkliste zu kombinieren, um so ein Tool zu erstellen, mithilfe dessen das Problem analysiert und die Grundlagen für einen Handlungsplan zur Problemlösung geschaffen werden können.</p>
		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p><b>Die Schlagzeile in einer Zeitung:</b></p> <p>Die Lehrkraft lädt die Teilnehmenden dazu ein, über eine problematische Situation nachzudenken, die ihnen im Laufe der Woche wiederfahren ist.</p> <p>Im Anschluss sollen sie – zunächst in Einzelarbeit – die Situation als Schlagzeile einer Zeitung verfassen. Sie nutzen die Checkliste als Ausgangspunkt, um das Problem zu untersuchen.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p>	


		<p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p> <p>Im Anschluss wird die Lehrkraft mithilfe der Ergebnisse zusammenfassen, was die Teilnehmenden gelernt haben und wo noch Bedarf zur Verbesserung besteht.</p>
	<b>ZEIT</b>	<p><b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2</b></p> <p><b>Entwicklung von Kreativität</b></p>
<b>SITUATIONSANALYSE</b>	<b>10 min.</b>	<p>Die Teilnehmenden werden gebeten, Erfindungen/Gadgets zu nennen, die das tägliche Leben der Menschen verändert haben. Beispielsweise der Besenstil eines Wischmopps.</p> <p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden, ob diese Gadgets auch in ihren Heimatländern genutzt werden und falls nicht, welche anderen Gadgets sie nun nutzen, die es in ihren Herkunftsländern auch nicht gab.</p>
<b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b>	<b>20 min.</b>	<p><i>Kreis:</i></p> <p>Alle Lernenden stellen sich in einen Kreis auf.</p> <p>Die Lehrkraft nimmt einen Gegenstand, z. B. ein Buch, und erklärt, wozu dieser Gegenstand genutzt wird. Anschließend gibt sie das Buch an die Person neben ihr weiter, die dann sagen soll, wozu der Gegenstand auch genutzt wird. So geht es weiter, bis jede/r einmal dran war.</p>

<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>130 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	<p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden, was Kreativität bedeutet und hält alle Ideen auf dem Whiteboard/Flipchart fest. Wird Kreativität in verschiedenen Ländern gleich aufgefasst? Warum bzw. warum nicht? Und falls es Unterschiede gibt, welche sind das? Im Anschluss liefert die Lehrkraft eine akademische Definition für „Kreativität“ und erläutert die Ideen und Konzepte dahinter.</p>
		<b>Schritt 2 Kernphase</b>	<p><b>Die norwegische Autobahn. Kreativität entwickeln.</b></p> <p>Alle Teilnehmenden werden in verschiedene Kleingruppen eingeteilt (2-3 Personen). Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier und einen Stift.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Lehrkraft nennt den Lernenden zwei Schlüsselbegriffe: der erste heißt „Ausgangspunkt“ und der zweite ist der „Zielpunkt“. Es kann sich dabei um Gegenstände, Konzepte oder etwas Anderes handeln. Es wäre am besten, mit Nomen zu arbeiten. Die Lehrkraft kann Bilder verwenden, um die Wörter leichter verständlich zu machen. Wichtig ist, dass die beiden Schlüsselbegriffe keine Verbindung zueinander haben.</li> <li>2. Die Teilnehmenden sollen eine Verbindungskette zwischen den beiden Punkten herstellen, mit so vielen Wörtern wie notwendig.</li> <li>3. Es sollte eine eindeutige und vorliegende Verbindung zwischen jedem der beiden Begriffe bestehen, einer nach dem anderen. Die Verbindungen sollten nicht unnötig ausgeweitet werden.</li> <li>4. Die Teilnehmenden sollen so wenige Verbindungspunkte wie nötig nutzen.</li> </ol> <p>Ein Beispiel wäre: Tür (Ausgangspunkt) – Haus – Hund – Natur – Himmel – Mond (Zielpunkt)</p>



		<p>Für die Lehrkraft: Beispiele von „Ausgangspunkten“ und „Zielpunkten“          Wolke – Schwungrad          Jude – Supernova          Uhr – Lächeln          Plateau – Friedensstifter          Wasserkocher – Schachzug          Make-Up – Sterbehilfe          Virus – Liebe</p> <p>Die Lehrkraft bittet die Lernenden Wortpaare vom „Ausgangspunkt“ zum „Zielpunkt“ zu finden.</p> <p>Zum Ende der Stunde werden die Lernenden gefragt, ob sie die Assoziationsketten nachvollziehen können oder ob sie aus der Luft gegriffen sind (das könnte mit kulturellen Unterschieden zusammenhängen). Die Lehrkraft kann auch fragen, ob die Lernenden in der Lage sind, die Ketten zu erklären – oder ihre Interpretation zu nennen – warum für sie die Assoziation klar war (vielleicht aufgrund eines kulturellen Merkmals).</p>	
		<p><b>Schritt 3          Abschluss-          phase</b></p>	<p>Die Lehrkraft schlägt eine Gruppendiskussion vor, um Klischeedenken und Stereotypen in jeglichen Arten von Übungen zu vermeiden und erläutert wie Inspiration und kreatives Denken bei Alltagsproblemen angewendet werden können.</p>

<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p> <p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p> <p>Im Anschluss wird die Lehrkraft mithilfe der Ergebnisse zusammenfassen, was die Teilnehmenden gelernt haben und wo noch Bedarf zur Verbesserung besteht.</p>	
	<p><b>ZEIT</b></p>	<p><b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 3</b></p>	
<p><b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lernenden sollen sich eine problematische Situation überlegen, die ihnen selbst schon wiederfahren ist oder bekannt ist (sie können diejenige nutzen, die in der Schlagzeilen-Aktivität genannt wurde). Die Lernenden sollen sich mindestens drei verschiedene Lösungen zu diesem Problem überlegen. Sie werden ermutigt, jegliche Idee vorzuschlagen, ohne lange darüber nachzudenken (kreative Intuition).</p>	
<p><b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b></p>	<p><b>130 min.</b></p>	<p><b>Schritt 1 Einstiegsphase</b></p>	<p>Die Lehrkraft stellt den Kreislauf zur Problemlösung vor und nutzt als Beispiel das folgende Diagramm mit 5 Schritten zur Lösung eines Problems, wobei sie jeden Schritt kurz erklärt (Anhang 2):</p> <p>(Definition eines Problems – Brainstorming zu möglichen Lösungen – Auswahl einer Lösung – Umsetzung einer Lösung – Überprüfung der Ergebnisse)</p>

		
	<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p><b>Insel-Abenteuer. Problemlösung.</b></p> <p>Die Teilnehmenden müssen ihre Problemlösungsfertigkeiten nutzen, um auf einer einsamen Insel, an der sie gestrandet sind, zu überleben.</p> <p>Die Lehrkraft beginnt die Aktivität, indem sie ein Boot an die Tafel malt (oder ein Bild eines Bootes zeigt). Sie sagt den Lernenden, dass sie sich vorstellen sollen, dass sie auf dem Boot sind. Die Lehrkraft kann auch vorschlagen, was sie dort machen könnten.</p> <p>Die Lehrkraft erläutert dann mithilfe von Bildern, dass das Boot in einen Sturm gerät und Wasser ins Boot läuft.</p>

			<p>Die Lehrkraft teilt die Lernenden in Kleingruppen ein und gibt jeder Gruppe ein Arbeitsblatt. (Anhang 3).</p> <p>Die Lehrkraft sagt den Teilnehmenden, dass es in der Nähe eine Insel gibt und jede Gruppe soll vier Gegenstände vom Arbeitsblatt auswählen, die ihnen helfen, auf der Insel zu überleben.</p> <p>Die Lernenden sollen jeden Gegenstand nennen, während sie darauf zeigen und so neues Vokabular erlernen.</p> <p>Die Teilnehmenden vervollständigen dann das Arbeitsblatt, indem sie die vier Gegenstände einkreisen und sie nach Priorität ordnen.</p> <p>Wenn die Teilnehmenden fertig sind, bittet die Lehrkraft jede Gruppe, ihre Auswahl zu erklären.</p>
		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p>Die Teilnehmenden werden gebeten, das Problem und die Lösungen, die während der Motivationsphase erarbeitet wurden, zu übernehmen und zunächst einzeln zu arbeiten. Sie sollen eine Lösung (aus den bereits vorgeschlagenen Lösungen) auswählen und der Gruppe erklären, wie sie umgesetzt werden kann.</p> <p>Die Teilnehmenden können auch die erwarteten Ergebnisse nach der Implementierung ihrer Lösung in Beziehung setzen.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p>	

		<p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p> <p>Im Anschluss wird die Lehrkraft mithilfe der Ergebnisse zusammenfassen, was die Teilnehmenden gelernt haben und wo noch Bedarf zur Verbesserung besteht.</p>
<p><b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p>Eine praktische Aufgabe für die Lernenden besteht darin, ihre neuen Fertigkeiten und Kompetenzen auszuprobieren und sie anzuwenden. Es ist wichtig, die Schritte in den vorausgegangenen Aktivitäten zu befolgen: das Problem definieren, sämtliche Lösungen erarbeiten, eine Lösung auswählen, umsetzen und die Ergebnisse überprüfen. Die Lehrkraft muss das Verfahren an der Tafel/Wand festhalten und auch die unterschiedlichen Aktivitäten, um Ideen zu erzeugen und die Kreativität anzukurbeln.</p> <p>In der gesamten Gruppe wird dasselbe Problem bearbeitet, um die unterschiedlichen Lösungen und Umsetzungen zu vergleichen (auch wenn die Teilnehmenden zur gleichen Lösung gekommen sind). So werden auch die unterschiedlichen Prozesse, um dorthin zu gelangen, deutlich.</p> <p>Es gibt zwei Möglichkeiten:</p> <p>Die erste Möglichkeit besteht darin, ein Problem zu nutzen, das die Gruppe in den vorausgegangenen Aktivitäten vorgestellt hat. Da die Lernenden an ihren eigenen Problemen</p>

		<p>gearbeitet haben, kann die Lehrkraft eines davon auswählen, das detaillierter erarbeitet wird. Diese Möglichkeit ist nachhaltiger und sorgt für einen Mehrwert hinsichtlich kultureller Probleme und Kulturbewusstsein in der Gruppe.</p> <p>Die zweite Möglichkeit besteht darin, ein einziges mittelmäßig strukturiertes Problem zu nutzen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Die Lernenden entwerfen eine Box für 25 Süßigkeiten. Jede Süßigkeit ist rund, mit 2 cm Durchmesser, und 1 cm Höhe.</li> <li>b) Die Lernenden organisieren eine Party, wissen aber noch nicht, was sie machen möchten. Sie haben 500 € für die Party zur Verfügung.</li> </ol>
<p><b>TIPPS &amp; TRICKS</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Die Heterogenität der Gruppe muss berücksichtigt werden und die Lektionen und didaktischen Tools müssen an die Teilnehmenden angepasst werden.</li> <li>✓ Die Selbsteinschätzung muss an die Fertigkeiten der Teilnehmenden und die verfügbaren Ressourcen angepasst werden.</li> <li>✓ Jede/r Lernende soll zur Interaktion mit anderen ermutigt werden.</li> <li>✓ Das Erlernen neuen Vokabulars soll erleichtert werden: neue Wörter an die Tafel schreiben und Begriffe erklären, Bilder nutzen etc.</li> <li>✓ Eigne Personen haben vielleicht schwierige Situationen durchgemacht oder mit Problemen zu kämpfen: die Lehrkraft muss sicherstellen, dass sie sie angemessen unterstützt.</li> </ul>

## STRUKTUR DER LERNEINHEIT

<b>NAME DER LERNEINHEIT</b>	<b>Projektmanagement</b>
<b>INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Kommunikationswege (visuell, sprachlich, räumlich)</li> <li>• Verwendung des konstruktiven Zuhörens</li> <li>• An die Bedürfnisse der Zielgruppen angepasste Ressourcen</li> <li>• Didaktische Methoden/Strategien von sozial orientierten Prinzipien (Teamarbeit, Pair-Share, Zufallsgruppen)</li> <li>• Einbeziehung aller Teilnehmenden in Gruppendiskussionen</li> </ul>
<b>ZIELGRUPPE</b>	<b>Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>A-B1</b>
<b>LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE</b>	Lehrkräfte/Trainer*innen in der Erwachsenenbildung, Berater/innen, Coaches, Sozialarbeiter/innen in der Erwachsenenbildung
<b>ZEIT</b>	9 Stunden 3 Lektionen

<b>EINBEZOGENE SCHLÜSSEL- KOMPETENZEN</b>	<p>Unternehmerische Kompetenz</p> <p>Mehrsprachenkompetenz</p> <p>Persönliche, soziale und Lernkompetenz</p> <p>Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit</p> <p>Mathematische Kompetenz</p>		
<b>VORAUSSETZUNGEN</b>	<p>Fähigkeiten zum Lesen und Schreiben</p> <p>Fähigkeit, der Situation entsprechend zu kommunizieren</p> <p>Fähigkeit, kritisch zu reflektieren und Entscheidungen zu treffen</p> <p>Fähigkeit, eigene Meinung auszudrücken und Informationen zur Verfügung zu stellen</p> <p>Fähigkeit, im Team zu arbeiten</p>		
<b>LERNZIELE</b>	<b>KENNTNISSE</b>	<b>FERTIGKEITEN</b>	<b>KOMPETENZEN</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gute und schlechte Teamarbeit erkennen</li> <li>• Verschiedene Schritte im Aktivitätsplan auflisten</li> <li>• Verschiedene Probleme in Verbindung bringen</li> <li>• Ein Problem definieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Aktivität planen</li> <li>• Ein Budget verwenden</li> <li>• Eine Präsentation erstellen</li> <li>• Ursache und Wirkung eines Problems erkennen</li> <li>• Verschiedene in ein Problem involvierte Akteure erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Plan erstellen</li> <li>• Mit Ideen/Lösungen zur Problembeseitigung beitragen</li> <li>• Über Lösungen entscheiden</li> <li>• Für eigene Entscheidungen verantwortlich sein</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressourcen auswählen</li> <li>• Eine Unternehmensstrategie erkennen</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Lösung eines Problems beitragen</li> </ul>
<b>LERNUMFELD</b>	Lernerzentriertes Umfeld. Die Teilnehmenden lernen basierend auf Vorkenntnissen und Erfahrungen.		
<b>METHODOLOGIEN</b>	Intuitiv-kreativer Ansatz, kooperatives Lernen, dynamische Aktivitäten, Brainstorming, Rollenspiel, individuelle/Partner-/Gruppenarbeit, Problemlösung		
<b>DIDAKTISCHE MITTEL</b>	Weißer Pappkarton, Haftnotizen (in verschiedenen Farben), Marker, Kugelschreiber und Bleistifte, Computersoftware (Word, Excel), Videos		
	<b>ZEIT</b>	<b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1</b> <b>Annäherung ans Projektmanagement:</b> <b>Gruppenarbeit und Planung einer gemeinsamen Aktivität</b>	
<b>SITUATIONSANALYSE</b>	<b>20 min.</b>	Aktivität, um das Eis zu brechen, und Teamarbeit Die Lehrkraft betont, dass man immer mit verschiedenen Menschen in Verbindung steht (und arbeitet), einige Dinge teilt und andere nicht, aber jede Person wird in der Lage sein, zur Gruppenarbeit beizutragen.	
<b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b>	<b>15 min.</b>	Die Lehrkraft gibt den Teilnehmenden Blätter mit zwei Spalten: „was ich vor der Stunde wusste“ und „was ich nach der Stunde weiß“ (Anhang 1).	

		<p>Die Lehrkraft ermutigt die Lernenden zum individuellen Brainstorming des Konzepts „Teamarbeit“ und „Planungsaktivitäten“ (um sich an das Konzept „Projektmanagement“ anzunähern).</p>	
<p><b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b></p>	<p><b>120 min.</b></p>	<p><b>Schritt 1 Einstiegsphase</b></p>	<p><b>Teamarbeit</b></p> <p>Die Lehrkraft zeigt das folgende Video über „gute und schlechte Teamarbeit“: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrI9ch_Q">https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrI9ch_Q</a></p> <p>Im Anschluss folgt eine kurze Debatte der Lernenden darüber, was sie gesehen haben. Die Lehrkraft stellt folgende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was passiert in den einzelnen Videoclips?</li> <li>- Warum ist das erste Video ein Beispiel für schlechte Teamarbeit? Warum ist das zweite Video ein Beispiel für gute Teamarbeit?</li> </ul>
		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p><b>Planung einer gemeinsamen Aktivität</b></p> <p>Die Lernenden werden in Gruppen eingeteilt (4-5 Personen). Die Lernenden planen eine Freizeitaktivität mit ihren Klassenkameraden (z. B.: ein Dinner organisieren, einen Kinobesuch, einen Museumbesuch...). Sie nutzen farbige Haftnotizen, um die Schritte für die Veranstaltungsplanung zu ordnen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Was wir machen werden – grün -</li> <li>2. Wer (unterschiedliche Aktivitäten und wer sie durchführt) – blau -</li> <li>3. Wann – gelb -</li> <li>4. Wo – orange –</li> </ol>

		<p>Die Lehrkraft ermutigt die Lernenden im Anschluss an jede Frage zum Brainstorming. Sie müssen sich organisieren, eine/r der Lernenden schreibt die Ideen auf.</p> <p>Danach (etwa 20-30 Minuten später) sollen sie darüber nachdenken, welche Ressourcen sie brauchen.</p> <p>5. Was müssen wir kaufen? – pink - 6. Wo kaufen wir das? – lila –</p> <p>Für diesen Schritt teilt ihnen die Lehrkraft mit, dass sie ein Budget von 30-40 € haben. Die Lernenden müssen alle Produkte/Dienstleistungen auf einmal kaufen. Die Lernenden können darüber nachdenken, wo sie im Alltag einkaufen und ein ungefähres Budget dafür veranschlagen (so real wie möglich: beispielsweise 2 Packungen Chips für 3 € etc.).</p>	
		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p>Jede Gruppe zeigt ihre geplante Aktivität. Jede Gruppe klebt ihre Haftnotizen auf einen großen weißen Pappkarton bzw. Whiteboard, während sie jede Kategorie erklärt.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p> <p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p>	

	ZEIT	<b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2</b> <b>Planung eines gemeinschaftlichen Engagements</b> <b>Der Problembaum/die Problembaumanalyse</b>	
<b>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</b>	<b>20 min.</b>	<p>Die Lehrkraft zeigt ein Beispiel, wie ein Problem in ein Projekt verwandelt werden kann, um so nachhaltige Lösungen zu finden. Sie zeigt ein Video, z. B.:</p> <p>Ein Video, in dem ein soziales Projekt vorgestellt wird: „A new beginning in Sierra Leone“:  <a href="https://youtu.be/hi_IOf2962Y">https://youtu.be/hi_IOf2962Y</a></p> <p>Ein Video über einen Unternehmensplan, „Social Enterprise 101“:  <a href="https://youtu.be/9_g5RqwW51l">https://youtu.be/9_g5RqwW51l</a></p> <p>Nachdem die Videos zu Ende sind, bittet die Lehrkraft die Lernenden, ihre Ideen zu Projektmanagement und sozialem Unternehmertum zu teilen und darüber zu diskutieren. Die Lehrkraft fragt die Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Waren Sie schon einmal an einem sozialen Projekt beteiligt?</li> <li>- Kennen Sie eine NGO hier in der Stadt?</li> </ul>	
<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>130 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	<b>Erkennen eines sozialen Problems</b>  <p>Die Lehrkraft beginnt, indem sie die Teilnehmenden bittet, über ein soziales Problem nachzudenken, das ihnen bewusst ist oder das sie haben. Dazu teilt sie Klebezettel aus (Haftnotizen), auf denen die Lernenden das Problem (in ein paar Worten) aufschreiben. Die Lehrkraft kann einige allgemeine soziale Probleme vorschlagen, um die Diskussion zu leiten: Arbeitslosigkeit, Mangel an Möglichkeiten, Xenophobie und Rassismus, Exklusion etc. Es ist einfacher, über</p>

			<p>Probleme im direkten Umfeld nachzudenken, deswegen ermutigt die Lehrkraft die Lernenden, über ihre Nachbarschaft bzw. ihr Stadtviertel nachzudenken.</p> <p>Die Lernenden sollen überlegen, wer von diesem Problem betroffen ist: welche Gruppe, welches Geschlecht, Alter etc., wo das Problem liegt und wie damit umgegangen werden kann. Es ist wahrscheinlich, dass die Lernenden in dieser Phase noch keine eindeutige und konsequente Lösung finden werden, sondern nur allgemeine Kommentare abgeben.</p>
		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p><b>Problembaum-Analyse</b></p> <p>Die Methodologie des Problembaums hilft den Teilnehmenden, das Problem in machbare und definierbare Teile herunterzubrechen, also von einem abstrakten Problem, in Zusammenarbeit zu greifbaren Lösungen zu kommen und so die Kompetenzen zu verbessern.</p> <p>Zur Erstellung eines Problembaums wird benötigt: Haftnotizen in drei verschiedenen Farben und ein Baum (vorab auf ein großes Blatt Papier gezeichnet und an die Wand/Tafel geklebt).</p> <p>Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt (3-4 Personen). Das Toolkit zum Problembaum wird in 2 Schritten durchgeführt:</p> <p><b>1. Auswahl und Definition des Kernproblems:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Gruppen wählen zwischen verschiedenen sozialen Problemen, die sie mit dem Projekt überwinden werden, die sie selbst aussuchen oder von der Lehrkraft vorgeschlagen werden.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Das Kernproblem wird auf eine Karte oder eine Haftnotiz geschrieben und in die Mitte der Wand/Tafel geklebt.</li></ul> <p><b>2. Erkennen von Ursachen und Auswirkungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Die Teilnehmenden müssen überlegen, was die direkten Auswirkungen und Effekte des Problems sind. Jede Auswirkung wird mit negative Begriffen auf eine rote Karte bzw. einen roten Klebezettel geschrieben (z. B. „Zuwanderer/Geflüchtete haben keinen Zugang zu Finanzmitteln“)</li><li>• Die Teilnehmenden analysieren die Karten und ordnen sie in logischer Reihenfolge neu.</li><li>• Anschließend arbeiten sie sich Schritt für Schritt durch Ursache und Effekt, beginnend mit dem Kernproblem. Die unmittelbaren Ursachen des Problems werden unter das Kernproblem geschrieben. Die unmittelbaren Auswirkungen darüber.</li><li>• Die Teilnehmenden müssen den Prozess in weiteren horizontalen Zeilen wiederholen, bis sie keine weiteren zugrundeliegenden Ursachen mehr finden können.</li><li>• Es ist wichtig, die Abfolge von Ursachen und Auswirkungen zu überprüfen, damit alles Sinn ergibt.</li><li>• Nachdem die Lernenden sich auf eine Reihenfolge der Beziehungen zwischen Ursachen und Auswirkungen geeinigt haben, werden diese mit vertikalen Strichen verbunden. Ursachen und Auswirkungen, die zusammenhängen, können mit horizontalen Linien verbunden werden.</li></ul>
--	--	--	--

		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p><b>Auswahl von Gruppenlösungen</b></p> <p>Nachdem das Problem mithilfe des Baums erkannt wurde (Kernproblem, Ursachen, Auswirkungen) bittet die Lehrkraft die Lernenden über Lösungen nachzudenken. Brainstorming wird in Kleingruppen durchgeführt. Im Anschluss stellt jede Gruppe ihre gewählte Lösung vor. Die Lehrkraft bittet die restlichen Teilnehmenden, mit weiteren Vorschlägen beizutragen, um zu noch mehr Ideen zu gelangen. Am Ende sollen sich die Teilnehmenden für die beste Intervention/Lösung entscheiden.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p> <p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p>	
	<p><b>ZEIT</b></p>	<p><b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 3</b></p> <p><b>Rollenspiel zu Projektmanagement und Konfliktlösung</b></p>	
<p><b>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>Die Teilnehmenden bekommen 2 Minuten Zeit, um die für sie wichtigsten Werte einer Gruppenarbeit aufzuschreiben (für eine Gruppe Lernender). In Kleingruppen sollen sie sich anschließend darüber austauschen und Poster mit Bildern, Worten, Symbolen gestalten, auf denen die Werte dargestellt werden. Jede Gruppe muss ein Symbol für jeden der Werte zeichnen.</p>	

<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>110 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	<p>Die Lehrkraft beginnt mit einer einfachen Erklärung und erläutert, was ein Rollenspiel ist. Als Einstieg zum Rollenspiel und als Eisbrecher-Aktivität spielen die Teilnehmenden ein Minispiel. Sie werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die Lehrkraft bereitet Karten mit verschiedenen Berufen vor. Abwechselnd stellen immer zwei Personen aus einer Gruppen eine Situation bezüglich des Berufs vor (z. B. Doktor mit Patient) – dafür haben sie eine Minute Zeit, in der die anderen Lernenden erraten müssen, um welchen Beruf es sich handelt. Die beiden Teilnehmenden, die den Beruf vorstellen, haben vorher 30 bis 50 Sekunden Zeit, sich zu überlegen, welche Szene sie spielen wollen. Das Mini-Rollenspiel kann pro Gruppe dreimal wiederholt werden.</p> <p>Für Gruppen mit Lernenden mit geringen Sprachkenntnissen, können statt zu sprechen auch Gesten genutzt werden. Zusätzlich können einige Abbildungen ausgeteilt werden, um das Rollenspiel einfacher zu machen, z. B. ein Bild eines Stethoskops, eines eingegipsten Armes eines Patienten, oder etwa eine Speisekarte im Falle eines Kochs und eines Gastes im Restaurant.</p>
		<b>Schritt 2 Kernphase</b>	<p>Die Lehrkraft erklärt das Rollenspiel, teilt die Karten mit den Berufen an die Personen aus, die sie vorspielen werden (Anhang). Die Verteilung hängt von der Anzahl an Teilnehmenden ab, aber es können auch 2-3 Personen, den gleichen Charakter bekommen und sich dann gemeinsam überlegen, wie man das Rollenspiel vortragen könnte (das Vortragen können diejenigen mit den besseren Sprachkenntnissen übernehmen). Insgesamt haben die Teilnehmenden etwa 50 Minuten dafür Zeit.</p>



			<p>Die Anzahl der Teilnehmenden an diesem Rollenspiel kann auf ein Minimum von 3 Personen reduziert werden (Lernender X, Y und B) und auf maximal 7 Personen erhöht werden (z. B. 2 x Lernender X, Lernender Y, 2 x Lernender Z, Lernender A und Lernender B).</p> <p>Die einzelnen Rollenbeschreibungen werden nur denjenigen ausgeteilt, die sie vorspielen, während die Hintergrundinformationen alle beteiligten Personen bekommen. Wenn möglich (abhängig von den Kenntnissen zum kulturellen Hintergrund und der individuellen Persönlichkeit der Lernenden) sollten die Rollen so verteilt werden, dass die Lernenden eine Rolle zugeteilt bekommen, die sie normalerweise NICHT einnehmen würden.</p> <p>Das Rollenspiel wird durchgeführt. Das Rollenspiel beginnt, wenn die letzten Lernenden ins Klassenzimmer kommen. Das Rollenspiel sollte etwa 20 bis 30 Minuten dauern, abhängig wie intensiv die Gruppendiskussionen sind.</p> <p>Wenn es Lernende mit geringeren Sprachkenntnissen gibt, die aber die gleiche Muttersprache haben, wie ein/e andere/r Lernende/r, teilt die Lehrkraft diese Personen zusammen ein – sie spielen dann gemeinsam die Rolle einer Person (der/die Lernende mit dem höheren Sprachniveau erklärt und übersetzt für die andere Person).</p>
--	--	--	--

			<p>Wenn das für die Lehrkraft nicht möglich ist, könnte man folgende Anpassungen vornehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Die wichtigsten Wörter werden gelehrt und an die Tafel geschrieben: Arbeit, pünktlich, Hilfe, TV, Sport, Projekt, Gut, schlecht, sprechen, sich krank/schlecht fühlen, Vorgesetzte(r) etc.</li><li>• Die Lehrkraft bringt einige Bilder, die die Hauptziele und Motivationen eines jeden Charakters zeigen: zur harten Arbeit – das Bild einer Person vor dem Laptop; zur Pünktlichkeit – eine Uhr; zur Hilfe anderer – jemand, der jemanden beim Aufstehen hilft; für Krankheit – jemanden im Bett mit einem Thermometer; für Vorgesetzter – jemand mit einer Krawatte etc. Die Lehrkraft zeigt den Lernenden, wie sie diese Piktogramme anwenden können, um mit der Gruppe zu kommunizieren und ermutigt sie, diese Wörter auch zu nutzen.</li><li>• Die Lehrkraft teilt der ganzen Gruppe mit, langsam zu sprechen und nicht zu viele Wörter zu verwenden, um die Lernenden mit geringerem Sprachniveau zu unterstützen.</li><li>• Die Lehrkraft unterstützt mit Übersetzungen und Verständnis.</li><li>• Gesten erleichtern die Verständigung, einige Gesten werden vor Beginn als „zustimmen“, „nicht zustimmen“, „ja“, „nein“, „glücklich“, „ängstlich“ etc. festgelegt.</li></ul>
--	--	--	--

		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p>Die Nachbereitung des Rollenspiels kann in Form einer f.ex erfolgen, wobei mit den Lernenden folgende Fragen diskutiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Was lernen wir aus diesem Rollenspiel über Gruppenarbeit?</li> <li>☺ Was lernen wir aus diesem Rollenspiel über Projektmanagement?</li> <li>☺ Was lernen wir aus diesem Rollenspiel über Konflikte in Projektgruppen?</li> <li>☺ Inwieweit kennen Sie die Gruppenmitglieder in ihrer eigenen Gruppe?</li> <li>☺ Haben Sie Vorschläge, wie sie die Gruppenprobleme und –konflikte lösen können?</li> </ul>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Teilnehmenden machen den „Einstiegstest“, um Konzepte und Ideen zu erkennen, die sie jetzt nach der Lektion verstehen. Diese Methode ermöglicht es ihnen, sich dem Lernprozess bewusst zu werden.</p> <p>Die Lehrkraft bereitet eine Umfrage zur Selbsteinschätzung vor, um die Stunde zu evaluieren: ein Quiz mit 20 Übungen (geschlossene Fragen).</p> <p>Wenn alle Teilnehmenden Smartphones haben und es Internetzugang gibt, kann auch Kahoot, Quizlet, Socrative oder ähnliches genutzt werden, damit die Ergebnisse am Ende der Stunde in der Klasse gezeigt werden können.</p> <p>Im Anschluss fasst die Lehrkraft mithilfe der Ergebnisse, die wichtigsten Leistungen und Punkte, die noch verbesserungswürdig sind, zusammen.</p>	

<p><b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b></p>	<p><b>1 Std.</b></p>	<p>Basierend auf dem Problem/der Lösung, das bzw. die in Lektion 2 gewählt wurde, erstellt die Gruppe einen Plan und ein Management-Protokoll.</p> <p>Zunächst wird die Lehrkraft die grundlegenden Informationen bezüglich des Problems/der Lösung an die Tafel schreiben (oder auf verschiedene Flipcharts): Kernproblem, Ursachen, Auswirkungen, vorgeschlagene Lösung. Sie erinnert die Lernenden im Team zu arbeiten und alle Konfliktlösungsfähigkeiten, die sie gelernt haben, zu berücksichtigen, falls Unstimmigkeiten vorkommen.</p> <p>In Kleingruppen von 4 bis 5 Personen erstellen die Lernenden einen Plan, um die Lösung umzusetzen und dieselben Fragen wie in Lektion 1 zu beantworten: was, wer, wann, wo und mit welchen Ressourcen.</p> <p>Letztendlich müssen die Lernenden einen Weg finden, diese Lösungen beizubehalten: nachhaltig. Wie kann das erreicht werden?</p> <p>Wenn alle Gruppen zu einem Ergebnis gekommen sind, vergleichen sie ihre Management-Pläne und erklären, warum sie sie so ausgearbeitet haben.</p>
<p><b>TIPPS &amp; TRICKS</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Die Heterogenität der Gruppe muss berücksichtigt werden und die Lektionen und didaktischen Tools müssen an die Teilnehmenden angepasst werden.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Die Selbsteinschätzung muss an die Fertigkeiten der Teilnehmenden und die verfügbaren Ressourcen angepasst werden.</li><li>✓ Jede/r Lernende soll zur Interaktion mit anderen ermutigt werden.</li><li>✓ Das Erlernen neuen Vokabulars soll erleichtert werden: neue Wörter an die Tafel schreiben und Begriffe erklären, Bilder nutzen etc.</li><li>✓ Eigne Personen haben vielleicht schwierige Situationen durchgemacht oder mit Problemen zu kämpfen: die Lehrkraft muss sicherstellen, dass sie sie angemessen unterstützt.</li><li>✓ Die Lehrkraft muss bedenken, dass das Konzept „Projektmanagement“ nicht allen Teilnehmenden bekannt sein könnte; die Lehrkraft muss das Konzept auf einfache Art und Weise erläutern.</li><li>✓ Die Lehrkraft passt die Sprache des Rollenspiels („Hintergrund“, „Rollen“) an das Sprachniveau der Teilnehmenden an.</li><li>✓ Die Lehrkraft sollte, wenn nötig, unterstützende Materialien verwenden: Bilder/Icons, Gesten, übersetzte Wörter oder Sätze etc.</li></ul>
--	--	---

## STRUKTUR DER LERNEINHEIT

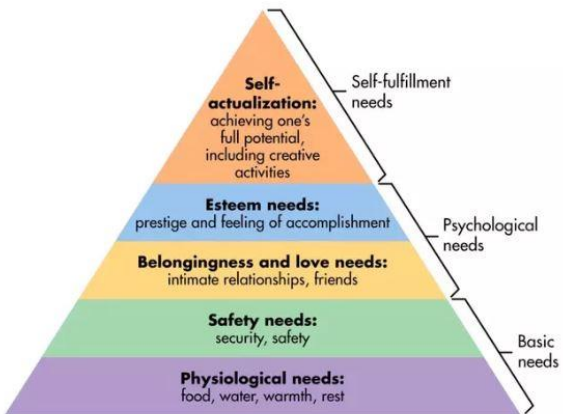
<b>NAME DER LERNEINHEIT</b>	<b>Lebensplan</b>
<b>INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT</b>	<p>Verschiedene Kommunikationswege</p> <p>Vielfalt von Lebenssituationen und –bedingungen</p> <p>Prioritäten und Wünsche im Leben</p> <p>Unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten für das Unternehmertum</p>
<b>ZIELGRUPPE</b>	<b>Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund</b>
<b>NIVEAU</b>	<b>A2</b>
<b>LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE</b>	Lehrkräfte/Trainer*innen in der Berufsbildung, Sprachlehrkräfte
<b>ZEIT</b>	9 Stunden und 4 Lektionen
<b>EINBEZOGENE SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN</b>	<p>Unternehmerische Kompetenz</p> <p>Bürgerkompetenz</p> <p>Mehrsprachenkompetenz</p> <p>Persönliche, soziale und Lernkompetenz</p>

	Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit		
<b>VORAUSSETZUNGEN</b>	<p>Fähigkeiten zum Lesen und Schreiben</p> <p>Grundlegendes Vokabular</p> <p>Fähigkeit der Situation entsprechend zu kommunizieren</p> <p>Fähigkeit, kritisch zu reflektieren und Entscheidungen zu treffen</p> <p>Fähigkeit, eigene Meinung auszudrücken und Informationen zur Verfügung zu stellen</p> <p>Fähigkeit, im Team zu arbeiten</p>		
<b>LERNZIELE</b>	<b>KENNTNISSE</b>	<b>FERTIGKEITEN</b>	<b>KOMPETENZEN</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Budget für eine einfache Aktivität erstellen</li> <li>• Beherrschung von Nomen zur effizienten Kommunikation</li> <li>• Umgang mit Vokabeln und Informationen zu Fähigkeiten und beruflichem Umfeld</li> <li>• Verstehen, wie die Gesellschaft in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressourcen verantwortungsbewusst suchen und nutzen</li> <li>• Sich eine wünschenswerte Zukunft vorstellen</li> <li>• Ziele für eine einfache wertschöpfende Aktivität definieren</li> <li>• Probleme lösen, die eigene Gemeinschaften betreffen</li> <li>• Die Auswirkungen der eigenen Entscheidungen und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kritisches Denken</li> <li>• Vision und Gelegenheiten wahrnehmen</li> <li>• Ethisches und nachhaltiges Denken</li> <li>• Motivation und Durchhaltevermögen</li> <li>• Ressourcen mobilisieren</li> <li>• Die Initiative ergreifen</li> <li>• Planung und Management</li> </ul>

	<p>Organisationen und Unternehmen funktioniert</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung und Umsetzung eines Plans</li> <li>• Verstehen von gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Herausforderungen für Arbeitgeber</li> <li>• Anerkennen, was gelernt wurde durch die Teilnahme an wertschöpfenden Aktivitäten</li> <li>• Finanzielle und wirtschaftliche Fähigkeiten: addieren und subtrahieren</li> </ul>	<p>Verhaltensweisen sowohl auf die Gemeinschaft als auch auf die Umwelt anerkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Werte von Ideen verstehen und wertschätzen</li> <li>• In die eigenen Fähigkeiten vertrauen, Wert für andere zu generieren</li> <li>• Ideen klar und mit Enthusiasmus kommunizieren</li> <li>• Ideen in persönlichen, sozialen und beruflichen Aktivitäten in Handlungen umsetzen</li> <li>• Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit</li> <li>• Kreativität</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Unsicherheit, Unklarheit und Risiko,</li> <li>• Teamarbeit</li> <li>• Lernen durch Erfahrung</li> </ul>
<b>LERNUMFELD</b>	Lernerzentriertes Umfeld. Die Teilnehmenden lernen basierend auf Vorkenntnissen und Erfahrungen.		
<b>METHODOLOGIEN</b>	Diskussion, Brainstorming, Rollenspiel, Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Vorträge		
<b>DIDAKTISCHE MITTEL</b>	Whiteboard, Notizbuch und Stifte, Leitfaden für Lehrkräfte, Port-Name, transparentes Klebeband, Materialien im Anhang (Karten und Poster)		

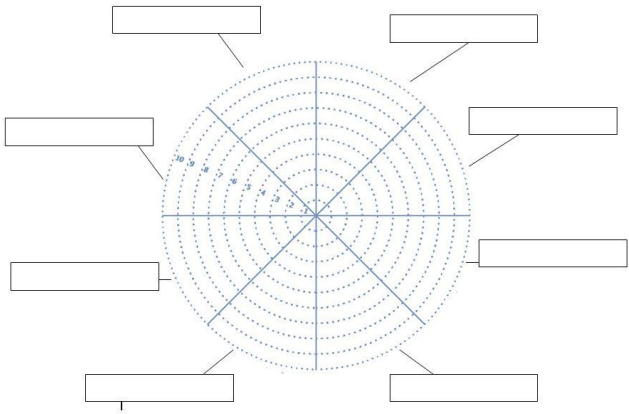


	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1	
<b>SITUATIONSANALYSE</b>	<b>20 min.</b>	<p>Bevor die Lehrkraft mit der eigentlichen Lektion beginnt, sollte eine kurze Aktivität durchgeführt werden, um das Eis zu brechen, damit die Teilnehmenden anfangen, miteinander zu interagieren bzw. sich besser kennenzulernen, bevor sie zusammenarbeiten. Dafür kann die Lehrkraft jede beliebige Aktivität aus dem Anhang „Eisbrecher“ auswählen.</p>	
<b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b>	<b>15 min.</b>	<p>Anschließend stellt die Lehrkraft den Lernenden das Thema bzw. das Programm vor, damit sie von Anfang an, das Ziel dieser Lektion vor Augen haben. Im Programm gibt es Raum für Reflexion und Analyse der unternehmerischen Kompetenz und Auswirkungen auf das Leben der Lernenden. Die Lehrkraft kann die Lernenden fragen, ob sie das Thema verstehen und kurz mit ihnen darüber diskutieren/sprechen, was es für sie heißt und welche Bedeutung es für ihr tatsächliches Leben hat.</p>	
<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>60 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	<p>Die Lehrkraft erklärt das Konzept von <b>Bedürfnissen</b> und <b>Wünschen</b> und ermutigt die Lernenden, die Unterschiede zwischen den beiden Begriffen zu erläutern. Die Lernenden erzählen, was die Konzepte für sie bedeuten und welche Dinge sie als Bedürfnisse bzw. als Wünsche einstufen würden; die Lehrkraft hilft ihnen, verschiedene Beispiele zu finden, um die Unterschiede deutlich zu machen. Das kann zu einer Diskussion darüber führen, in der die Lernenden ihre Ansichten erklären und Unterschiede zwischen den Ideen hinter den Konzepten finden.</p> <p>Das kann in Form eines Brainstormings oder einer Liste an Konzepten und Elementen für jeden Begriff (Bedürfnisse und Wünsche) durchgeführt werden.</p>

		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p>Maslow-Pyramide: die Lehrkraft hängt ein Plakat an die Wand, das die Bedürfnispyramide nach Maslow zeigt. Sie erläutert die Hierarchie der menschlichen Bedürfnisse und erklärt, dass man – während man die wichtigsten Bedürfnisse erfüllt – neue Bedürfnisse entwickeln kann. Im Anschluss an die anfängliche Debatte, ist es wichtig zu zeigen, dass jede Person ihre eigenen Prioritäten hat, abhängig von ihren Charaktereigenschaften, Lebensumständen, Vorlieben oder sogar ihrer Kultur. Es gibt also keine einzig richtige oder universelle Antwort.</p>  <p>The diagram shows a pyramid with five levels. From top to bottom:      1. <b>Self-actualization:</b> achieving one's full potential, including creative activities. This level is labeled as 'Self-fulfillment needs'.      2. <b>Esteem needs:</b> prestige and feeling of accomplishment. This level is labeled as 'Psychological needs'.      3. <b>Belongingness and love needs:</b> intimate relationships, friends. This level is also labeled as 'Psychological needs'.      4. <b>Safety needs:</b> security, safety. This level is labeled as 'Basic needs'.      5. <b>Physiological needs:</b> food, water, warmth, rest. This level is also labeled as 'Basic needs'.</p>
		<p><b>Schritt 3 Abschlussphase</b></p>	<p>Die Lehrkraft schreibt eine Liste mit Bedürfnissen/Dingen an die Tafel/auf Papier (Beispiel im Anhang) und bittet die Lernenden, diese zu zweit in die Maslow-Pyramide einzuordnen. Danach können sie die Ergebnisse vergleichen und verschiedene Möglichkeiten reflektieren und darüber sprechen, wie die</p>

		Einordnung einiger davon sehr situationsbezogen bzw. situationsabhängig sind.
<b>METAKOGNITIVE PHASE</b>	<b>20 min.</b>	Auf diese Übungen folgt eine Debatte über die Malsow-Pyramide an sich. Die Lehrkraft fragt die Lernenden, ob ihnen das Konzept bekannt ist, ob sie sich damit wohl fühlen, ob sie zustimmen bzw. denken, dass es sinnvoll ist. Sie kann auch nachfragen, ob es ähnliche Theorien in den Kulturen der Lernenden gibt und sie ermutigen, diese zu erklären, und sie einladen, darüber nachzudenken, ob sie ähnliche Instrumente kennen, um über die Hierarchie der menschlichen Bedürfnisse und Prioritäten zu sprechen.
<b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b>	<b>15 min.</b>	Die Lehrkraft bittet die Lernenden, über ihre eigenen Prioritäten im Leben nachzudenken (mithilfe der Maslow-Pyramide oder ähnlichem) und eine Liste mit ihren persönlichen Bedürfnissen und Prioritäten zu erstellen, und weiter daran zu arbeiten.
	<b>ZEIT</b>	<b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2</b>
<b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b>	<b>15 min.</b>	Die Lehrkraft bringt wahre Geschichten von bekannten Persönlichkeiten mit unternehmerischer Kompetenz, die etwas erreicht haben, mit in den Unterricht (dabei kann es sich um Personen mit Migrationshintergrund handeln, Vorsitzende von Gemeinschaften oder Menschen mit großem Erfolg). Ein/e Freiwillige/r liest die Geschichten laut vor. Einige Beispiele gibt es im Anhang, aber die Lehrkraft kann auch selbst Beispiele auswählen, die mit den kulturellen Hintergründen ihrer Lernenden zusammenhängen. Es wäre auch eine gute Idee, einige einfache Beispiele von Personen zu nehmen, die in der Region/Gemeinde, etwas erreicht haben (z. B. ein Bäcker, der aus einem anderen Land kam und nachdem er die Sprache gelernt und hart gearbeitet hatte, Geld gespart hat, um sein eigenes Unternehmen zu gründen).

		Die Lehrkraft fragt die Lernenden, ob sie diese Personen kennen und was sie von deren Geschichten halten.	
<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>60 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	<p>Die Lehrkraft hält einen Vortrag über Vokabular, das mit Fähigkeiten und deren Definition zusammenhängt. Die Lehrkraft kann die Liste mit grundlegenden Fähigkeiten an die Tafel schreiben, deren Bedeutung erklären und Brainstorming mit den Lernenden durchführen, um nach zusätzlichen Begriffen zu suchen. Die Lernenden können die Liste in ihre Notizhefte übertragen und so das Schreiben üben und sich die Bedeutung der Begriffe besser einprägen.</p> <p>Sie können auch ein Blatt ausfüllen (das von der Lehrkraft ausgeteilt wird), und einige Vokabeln und deren Bedeutung verbinden (in Einzelarbeit) und dann an der Tafel korrigieren (im Anhang).</p>
		<b>Schritt 2 Kernphase</b>	<p>Geschichten: die Lernenden arbeiten in Partnerarbeit. Die Lehrkraft liest einige Geschichten über Personen vor, die bezüglich ihrer Fähigkeiten in verschiedenen Situationen sind (Anhang). Die Lehrkraft bringt die Geschichten an der Wand an. Immer zwei Lernende erhalten Karten, auf denen die Bezeichnungen für Fähigkeiten abgebildet sind. Die Lernenden müssen die Fähigkeiten den Geschichten an der Wand zuordnen. Sie überprüfen die Antworten und vergleichen die Einschätzungen verschiedener Lernender gemeinsam in der großen Gruppe.</p>

		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p>In Gruppen diskutieren die Lernenden, welche Fähigkeiten in den verschiedenen Bereichen – persönlich, sozial und beruflich – wichtiger sind und warum. Sie überlegen sich auch, wie sie die Fähigkeiten, die sie schon haben, ausbauen können (mit realen Beispielen) oder wie sie diejenigen entwickeln können, die ihnen noch fehlen bzw. in denen sie noch nicht so gut sind.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Einzelübung: die Lehrkraft teilt den Lernenden ein Blatt mit einem Kreis (siehe Anhang) aus und gibt ihnen etwas Zeit zu reflektieren, welche Fähigkeiten, sie als wichtiger für das Leben und seine Herausforderungen einstufen würden. Sie müssen jeweils eine dieser Fähigkeiten in die leeren Kästen schreiben, und dann jede Seite mehr oder weniger anmalen, abhängig davon, was sie denken, wie gut ihre Fähigkeiten in diesen Bereichen entwickelt sind. Diese Aktivität kann im Zusammenhang mit der vorausgegangenen Aktivität zu den Prioritäten der Lernenden durchgeführt werden.</p> 	

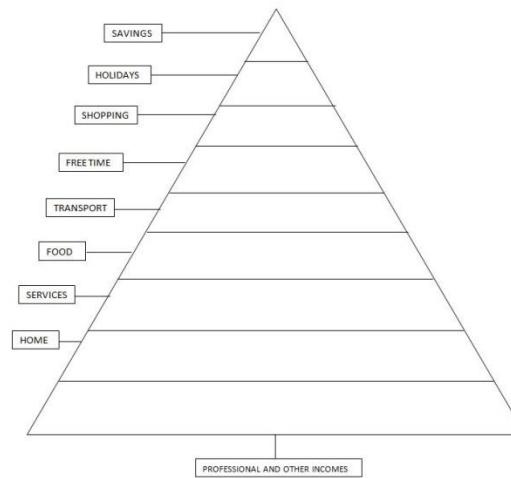
<p><b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b></p>		<p>In Partnerarbeit bereiten die Lernenden eine kurze Darstellung einer tatsächlichen Person vor, die sie kennen (bekannt oder nicht, aus ihrer eigenen Kultur...), die etwas erreicht hat und sie analysieren und erklären deren Gewohnheiten, von denen sie annehmen, dass die Person sie hat. Sie sollen erklären:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wer ist er/sie?</li> <li>- Was hat er/sie gemacht?</li> <li>- Warum sie denken, dass die Person erfolgreich ist</li> <li>- Von welchen Fähigkeiten sie denken, dass sie der Person geholfen haben, erfolgreich zu werden?</li> </ul>	
	<p><b>ZEIT</b></p>	<p><b>AKTIVÄTSPLAN LEKTION 3</b></p>	
<p><b>MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>Die Lernenden stellen der Klasse gemeinsam mit ihrem Partner die zuvor vorbereiteten Geschichten der Unternehmer/innen, die sie inspirieren, vor.</p>	
<p><b>AKTIVÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b></p>	<p>Die Lehrkraft erklärt das Konzept des Unternehmertums und erläutert, dass es sich nicht nur auf den beruflichen Bereich bzw. das Unternehmen bezieht, sondern auch mit dem persönlichen Bereich, kreativer Problemlösung etc. zu tun hat. Sie nimmt Bezug zu vorausgegangenen Aktivitäten und Geschichten von erfolgreichen Personen, stellt Ideen vor, erklärt Konzepte und wiederholt Vokabular an der Tafel, bevor sie eine Debatte für Ideen zum Thema Unternehmertum beginnt und die entsprechenden Begriffe verwendet.</p>

		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p> <p>Die Lehrkraft schreibt eine Liste mit persönlichen Hindernissen an die Tafel, die es zu überwinden gilt, um ein/e Unternehmer/in zu werden. Sie kann die Lernenden auch bitten, ein kurzes Brainstorming durchzuführen.</p> <p>Einige Beispiele könnte sein: Scham, geringes Selbstbewusstsein, keine Kenntnisse zur Teamarbeit, Trägheit... Anschließend bittet die Lehrkraft die Lernenden, sich einige Lösungen oder Ratschläge zu überlegen, um die Hindernisse zu überwinden und die genannten Situationen zu lösen.</p>
		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p> <p>Rollenspiel: die Lehrkraft teilt die Lernenden in Gruppen ein und nennt verschiedene Situationen oder Probleme für eine unternehmerische Person. Die Gruppen haben einige Minuten Zeit, um sich auf das Rollenspiel vorzubereiten. Im Rollenspiel lösen sie ein Problem und präsentieren eine kurze Geschichte vor der Klasse. Sie fragen außerdem ihre Miterlernenden, was sie tun hätten können, um das Problem zu lösen. Dazu sollen sie das Vokabular und die Kenntnisse aus vorausgegangenen Lektionen anwenden.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Die Lernenden arbeiten in Partnerarbeit, sie müssen ihrem Partner die Vorstellung für ihr eigenes Leben, wie sie es gerne hätten, erklären (dabei muss es sich nicht unbedingt um etwas „Großes“ handeln oder etwas Unternehmensbezogenes – einfach nur eine Idee, mit der sie eines ihrer Probleme lösen können oder wodurch sich ihr Leben verbessert). Anschließend soll jeder einen Text über die Idee seines Partners verfassen und der Lehrkraft geben.</p>
<p><b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b></p>	<p><b>15 min.</b></p>	<p>Die Lernenden erstellen in Einzelarbeit eine Liste mit Problemen/Herausforderungen, die sie überwinden müssen, um ihre Ziele zu erreichen. Zu jedem Problem gibt es drei Punkte: was sie versucht haben und was nicht funktioniert hat, was sie versucht haben und funktioniert hat,</p>

		und neue Ideen zur Lösung des Problems. Sie können sich dafür auf vorausgegangene Aktivitäten beziehen (ihre Prioritäten und ihre Fertigkeiten).	
	<b>ZEIT</b>	<b>AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 4</b>	
<b>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</b>	<b>20 min.</b>	<p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden – einem nach dem anderen – nach ihrem Beruf (oder sie kann Freiwillige um Antworten bitten) und den dafür benötigten Fertigkeiten und Fähigkeiten. Die Lehrkraft bittet alle Lernenden zu zeigen, dass jeder Beruf (auch Hausarbeit – falls die Lernenden, keinen Beruf haben) wichtige Fähigkeiten verlangt, die einem manchmal nicht bewusst sind. Diese Fähigkeiten sind auch für andere Bereiche des Lebens nützlich.</p> <p>Die Lehrkraft fragt, ob jemand einen Traumberuf hat bzw. wichtige Herausforderungen in seinem/ihrer Leben sieht, die er/sie meistern möchte. Die Klasse schlägt Fähigkeiten vor, die für diesen Beruf oder diese Vorstellung nötig sind.</p> <p>Wenn niemand eine Idee hat, kann die Lehrkraft ein Brainstorming zu verschiedenen Berufen vorschlagen und versuchen, jeden Beruf mit einer Fähigkeit zu verbinden. Anschließend wird das neue Vokabular zum Thema Beruf wiederholt.</p>	
<b>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</b>	<b>60 min.</b>	<b>Schritt 1 Einstiegs- phase</b>	Die Lehrkraft beginnt, die Lernenden danach zu fragen, ob sie ein Einkommen haben – etwa ein Gehalt von ihrer Tätigkeit etc. und schlägt vor, dass sich all diejenigen mit einem bestimmten Einkommen überlegen sollten, einen Haushaltsplan (= Budget) zu erstellen. Sie fragt zunächst, ob die Lernenden wissen, was ein Haushaltsplan ist und erklärt den Begriff anschließend. Ein Haushaltsplan ist eine detaillierte Zusammenfassung, die Einnahmen und



			<p>Ausgaben für einen bestimmten Zeitraum zeigt. Das ist die nützlichste Art und Weise, um sein Geld zu verwalten und zukünftige finanzielle Bewegungen sichtbar zu machen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Welche Elemente gehören zu einem Haushaltsplan? <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Einnahmen und Ausgaben einer Person.</li> </ul> </li> <li>○ Was ist ein ausgeglichener Haushaltsplan? <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ein ausgeglichenes Budget bedeutet, dass es genauso viele Einnahmen (oder mehr) gibt als Ausgaben.</li> </ul> </li> </ul> <p>Die Lehrkraft kann die Lernenden ermutigen, darüber nachzudenken, dass Menschen in manchen Situationen vielleicht teurere Dinge kaufen möchten, als die, die sie sich eigentlich leisten können und dass das gefährlich sein kann und zu finanzieller Unsicherheit und zum Bankrott führen kann. Deshalb ist es wichtig, das Einkommen und die Fähigkeit, Dinge zu kaufen bzw. nicht zu kaufen, zu kennen und zu analysieren.</p>
		<p><b>Schritt 2 Kernphase</b></p>	<p>Aktivität zum monatlichen Budget: das Plakat (im Anhang) wird an der Wand angebracht und die Lehrkraft erklärt die Konzepte und deren Reihenfolge (vom wichtigsten zum unwichtigsten). Sie kann die Lernenden bitten, Beispiele zu nennen und diese mithilfe von Post-Its an dem Plakat anzubringen.</p>



Anschließend werden die „Lebens-Karteikarten“ vorbereitet: es wird ein Beispiel aus „berufliche Kategorie und andere Einnahmen“ ausgewählt und am Poster angebracht, damit alle Lernenden die Situation der imaginären Person begreifen. Die Lernenden wählen verschiedene Karten aus allen Kategorien (Haus, Essen, Beförderung, Freizeit...) und sie müssen diskutieren, welche Karte für eine Person einer bestimmten Kategorie besser geeignet ist (entsprechend ihres Einkommens und ihrer Situation), um am Ende ein ausgeglichenes Budget zu haben. Es ist notwendig, eine Karte für jede Kategorie entsprechend der Reihenfolge der Pyramide festzulegen und auszuwählen – alle Lernenden sollen zustimmen. Die Lehrkraft kann helfen, indem sie Tipps und Anmerkungen liefert und die Bedeutung eines ausgeglichenen Haushaltsplans für das berufliche Profil einer Person betont.

		<p><b>Schritt 3 Abschluss- phase</b></p>	<p>Zusätzlich zur vorausgegangen Aktivität liefert die Lehrkraft nun auch verschiedene „Zukunftskarten“ (siehe Annex) mit Unannehmlichkeiten oder Dingen, die der Person aus der letzten Aktivität widerfahren könnten. Die Lernenden müssen sich bemühen, Lösungen zu finden oder Veränderungen im monatlichen Budget vornehmen, um diese Schwierigkeiten zu überwinden.</p>
<p><b>METAKOGNITIVE PHASE</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Nachdem die Lernenden die Aktivitäten beendet haben, bittet die Lehrkraft sie, sich zu überlegen, ob die Preise für einige Produkte angemessen sind, z. B. Kosten für den öffentlichen Nahverkehr. Die Lernenden können auch zur Diskussion beitragen, indem sie die Preise in ihren Herkunftsländern für die jeweiligen Dinge nennen und mit denen in Deutschland vergleichen.</p>	
<p><b>AUTHENTISCHE AUFGABE</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p>Die Lernenden entwerfen ihren eigenen Plan, um ihr Ziel zu erreichen oder ihre Herausforderung zu überwinden, indem sie alle in der Lektion entwickelten Ideen, Modelle und Instrumente verwenden.</p>	
<p><b>TIPPS &amp; TRICKS</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Die Heterogenität der Gruppe muss berücksichtigt werden, die Lektionen und didaktischen Tools müssen an die Teilnehmenden angepasst werden. Es ist wichtig, flexibel zu sein und die Inhalte und Methodologie an die Kenntnisse, Fähigkeiten und Interessen der Lernenden anzupassen.</li> <li>✓ Den Lernenden die Möglichkeit geben, Aktivitäten zum Thema vorzuschlagen.</li> <li>✓ Die Situation und das Profil von unterschiedlichen Lernenden berücksichtigen und bei Eventualitäten oder in verschiedenen Situationen, die sich ereignen können, einfühlsam zu sein.</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Die Selbsteinschätzung muss an die Fertigkeiten der Teilnehmenden und die verfügbaren Ressourcen angepasst werden.</li><li>✓ Alle Lernenden sollen zur Interaktion und Teilnahme ermutigt werden.</li><li>✓ Das Erlernen von neuem Vokabular soll erleichtert werden: neue Wörter an die Tafel schreiben und Begriffe erklären, Bilder nutzen etc.</li><li>✓ Eigne Personen haben vielleicht schwierige Situationen durchgemacht oder mit Problemen zu kämpfen: die Lehrkraft muss sicherstellen, dass sie sie angemessen unterstützt oder die Aktivität anpasst.</li><li>✓ Die Lehrkraft muss berücksichtigen, dass einige Lernende mit vielen Konzepten und Instrumenten vielleicht nicht vertraut sind; deswegen sollte sie sie auf einfache Art und Weise vorstellen und den Lernenden die Chance geben, ihre Meinung zu äußern oder Ähnlichkeiten zu anderen Konzepten/Instrumenten zu finden, die sie kennen.</li><li>✓ Die Lehrkraft sollte, wenn nötig, unterstützende Materialien verwenden: Bilder/Icons, Gesten, übersetzte Wörter oder Sätze etc.</li></ul>
--	--	---



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



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