



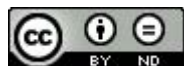
Weiterbildungsprogramm & Handbuch / Lernhandbuch

art4inc

Das Material wurde erarbeitet von Dr. Georgeta Chirleşan, Rumänien;
Petra Volaříková, Tschechische Republik; Dr. Monika Schellenberg,
Deutschland in Zusammenarbeit mit allen Art4Inc-Partnern

Art4Inc Partners:

	<p>Jugendförderverein Parchim/Lübz e.V. (JFV-PCH), DE Monika Schellenberg E-Mail: schellenberg@jfv-pch.de URL: www.jfv-pch.de</p>
	<p>RegioVision GmbH Schwerin Jürgen Brandt E-Mail: jbrandtsn@gmx.de URL: www.regiovision-schwerin.de</p>
	<p>The Rural Hub CLG Mark Nolan E-Mail: URL: www.theruralhub.ie</p>
	<p>Universitatea din Piteşti (UPIT), RO Georgeta Chirleşan E-Mail: g.chirlesan@upit.ro URL: www.upit.ro</p>
	<p>DECROLY, SL Javier Muñiz Bárcena E-Mail: jmuniz@decroly.com URL: www.decroly.com</p>
	<p>Centrum Inspirace, z.ú., CZ Jiřina Králová E-Mail: jirina.kralova@centruminspirace.eu URL: www.centruminspirace.eu</p>
	<p>Innoventum Oy (INNO), FI Janne Leinonen E-Mail: janne.leinonen@innoventum.fi URL: http://www.innoventum.fi</p>
	<p>Fédération Suisse pour la Formation Continue (SVEB/FSEA), CH – Associate Partner Simone Rizzi E-Mail: simone.rizzi@alice.ch www.alice.ch/fr/</p>



Das Urheberrecht liegt bei dem Art4Inc-Konsortium. Quellen müssen genannt werden; Änderungen am Originaltext sind nicht erlaubt. Das Material darf ausschließlich vervielfältigt und verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

	Page
1 Einführung	4
2 Für wen ist dieses Handbuch	4
3 Beschreibung des Art4Inc-Handbuches	5
4 Wie benutzt man dieses Handbuch	7
5 Lerneinheit 1: Interkulturelle und multikulturelle Bildung	8
6 Lerneinheit 2: Online-Lernen	27
7 Lerneinheit 3: Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling, Drama, Musik)	46
8 Lerneinheiten: Matrix	67
9 Materialien und Ressourcen: Matrix	70

1. Einführung

Dieses Lernhandbuch wurde im Rahmen des Erasmus+-Projekts "*Art4Inc: Nutzung künstlerischer Disziplinen für Bildung und soziale Inklusion*", von der Europäischen Kommission finanziert und von einem Konsortium von 8 Organisationen in 6 Partnerländern - Deutschland, Irland, Rumänien, Spanien, Tschechien und Finnland - und in einem assoziierten Land, der Schweiz, umgesetzt.

Das Art4Inc-Lernhandbuch "*Weiterbildungsprogramm & Handbuch*" wurde im Rahmen des ersten intellektuellen Outputs des Projekts entwickelt.

Um das Handbuch zu entwickeln, hat das Projektkonsortium eine Trainingsbedarfsanalyse (TNA) durchgeführt und die Schlüsselemente identifiziert, die im Rahmen eines Weiterbildungsprogramms für Erwachsenenbildner und Trainer zur Förderung der Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten mittels Bildungs- und Trainingsaktivitäten genutzt werden.

Die Erwachsenenbildner und Trainer sind Schlüsselpersonen bei der Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten. Ihre kontinuierliche berufliche Entwicklung ist entscheidend für die Ausprägung von Schlüsselkompetenzen, die für die soziale Integration und persönliche Entfaltung von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten unerlässlich sind

Viele derjenigen, die in regionalen und kommunalen Bildungsprogrammen arbeiten, haben bisher nur einen grundlegenden Train-the-Trainer-Kurs absolviert. Dies kann kaum als ausreichende Ausbildung für jemanden angesehen werden, der mit einer der schwierigsten Aufgaben in der Bildung betraut ist: der Einbeziehung und Integration der wachsenden Migrantengemeinschaften und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten. Diese gemeinschaftlichen Bildungseinrichtungen sind die wahrscheinlichsten Anlaufstellen für neu angekommene Migranten, von denen viele zweifellos nicht über die notwendigen Grundfertigkeiten verfügen, um sich in den formalen Bildungseinrichtungen zu engagieren und erfolgreich zu sein.

Daher richten sich dieses Art4Inc-Lernhandbuch und die begleitende Weiterbildung, die dieses Handbuch verwendet, an Mitarbeiter und Trainer der Erwachsenenbildung, um ihre Arbeit mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten zu unterstützen. Zu diesem Zweck konzentriert sich die Weiterbildung auf die Entwicklung pädagogischer Fähigkeiten für die Arbeit mit nicht-traditionellen Lernansätzen unter Verwendung verschiedener künstlerischer Disziplinen und auf die Nutzung neuer Online-Lernumgebungen. Die vorgeschlagenen neuen kunstbasierten, visualisierten und interaktiven Ressourcen zum Erwerb von Grundfertigkeiten werden möglicherweise eine Vielzahl neuer Lernumgebungen in den Lernprozess einbeziehen.

Der Schwerpunkt des Weiterbildungsprogramms ist für jeden Lehrenden von Bedeutung, der sich für die Einbeziehung marginalisierter Gruppen in jedes Bildungsumfeld einsetzt und sicherstellt, dass es sich um Erwachsenenbildner, Trainer und andere potenzielle Vermittler handelt:

- a) die angemessen ausgebildet sind, um verschiedene künstlerische Disziplinen für den Erwerb von Grundfertigkeiten zu nutzen, und engagiert sind, diese Ansätze in Zukunft weiterzuentwickeln;
- b) mit eingebetteten Lern- und auftragsbasierten Lernmethoden arbeiten;
- c) die die Vorteile des Online-Lernens voll ausgeschöpft haben und sich dennoch der Risiken bewusst sind, die mit der Online-Umgebung verbunden sind;
- d) die in der Lage sind, sich gegen mögliche negative Online-Faktoren zu schützen.

3. Beschreibung des Art4Inc-Handbuches

Das Art4Inc Handbuch wurde entwickelt von:

1. Jugendförderverein Parchim/ Lüz e.V. (Germany)
2. University of Pitești (Romania)
3. Centrum Inspirace, z.ú (Czech Republic)

Der Inhalt umfasst eine Gesamttrainingsdauer von **100 Stunden**, die sich aus **35 Stunden** Präsenzschulung mit Schwerpunkt auf Nutzung der verschiedenen künstlerischen Disziplinen für den Erwerb von Grundfertigkeiten und **65 Stunden selbstgesteuertem Online-Lernen** mit den eher pädagogischen und theoretischen Elementen zusammensetzt.

Das Handbuch enthält **drei Lerneinheiten**, die jeweils spezifische Lernaktivitäten und Erklärungen für die Nutzer (Erwachsenenbildner und Trainer, die mit Migranten arbeiten) sowohl für das Präsenzlernen als auch für das selbstgesteuerte Online-Lernen bieten, wobei die Ausbildungszeiten, wie in Tabelle 1 unten dargestellt, aufgeteilt sind:

Tabelle 1: Zuordnung der Trainingsstunden per Lerneinheit

<i>Lerneinheit (L.U.)</i>	<i>Stunden für das Präsenzlernen</i>	<i>Stunden für das Selbstlernen</i>
L.U.1: Interkulturelle und multikulturelle Bildung	5	10
L.U.2: Online-Lernen	10	20
L.U.3: Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling, Drama, Musik)	20	35
TOTAL	35	65

Jede Lerneinheit wird auf einer einheitlichen Vorlage präsentiert. Diese umfasst:

- Titel und Autor (die Art4Inc – Partnerinstitution, die die Lerneinheit entwickelte);
- Ziele;
- Zeitraum (die für die Implementierung der Lerneinheit benötigte Lernzeit);
- Lernergebnisse (formuliert als Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen);
- Lernaktivitäten (für präsenz- und selbstgesteuertes Lernen im Internet).

Jede Lerneinheit hat insgesamt 3-8 Lernaktivitäten (einschließlich präsenz- und selbstgesteuertes Lernen).

Jede in der Lerneinheit vorgestellte Aktivität wird beschrieben in Bezug auf:

- Titel
- Typ (z.B. präsenz- und selbstgesteuertes Lernen oder Assessmentaktivitäten);
- Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden sollen
- Lernzeit
- Inhaltsüberblick
- Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (z.B. Vorträge, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)
- Erforderliche didaktische Materialien (z.B. Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktische Videos, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps, etc.)
- Ressource(n) aus der Art4Inc "Educators Toolbox of Alternative Educational Resources", die für die Aktivität benötigt wird:
 - Name und/oder Nummer von der Ressource in der Toolbox;
 - Kurze Beschreibung, wie diese Ressource genutzt werden kann;
- Assessment-Methode;
- Referenzen.

Zusätzlich zu den Lerneinheiten enthält das Handbuch als Anhang alle notwendigen Schulungsunterlagen, auf die in der Beschreibung der Bildungsaktivitäten Bezug genommen wird (z.B. Power Point Präsentationen, Eisbrech- und Abschlussübungen, Arbeitsblätter, Brainstorming-Aktivitäten, Fallstudien-Fragebögen, strukturierte Essayvorlagen usw.).

Das Art4Inc-Handbuch ist auch online auf der Projektwebsite (www.art4inc.eu) in allen Sprachen der Art4Inc-Projektpartner (Englisch, Deutsch, Rumänisch, Spanisch, Tschechisch und Finnisch), als Handbuch im pdf-Format zum Ausdrucken und als Flip-Buch zur Online-Nutzung verfügbar.

4. Wie benutzt man dieses Handbuch

Das Art4Inc-Handbuch für Erwachsenenbildner und Trainer, die mit Migranten arbeiten, ist einfach zu handhaben. Es ist ein eigenständiges, aber flexibles Werkzeug für jeden Pädagogen und kann auch von weniger erfahrenen Pädagogen verwendet werden, da es seinen Nutzern klare Informationen und detaillierte Erklärungen für jede Lernaktivität bietet.

Zunächst sollte der Nutzer die *Abschnitte 1 bis 4* sorgfältig lesen, um den Aufbau und die Funktionalität des Art4Inc-Handbuchs zu verstehen.

Der nächste Schritt besteht darin, die Lerneinheiten-Matrix am Ende des Handbuchs durchzugehen. Es sind alle Lerneinheiten sowie Titel und Typen der angebotenen Lernaktivitäten zusammengefasst. Es kann nun entschieden werden, welche Lerneinheit implementiert werden soll.

Durch das Aufrufen der für die ausgewählte Aktivität angegebenen Seite findet der Nutzer die Schritt-für-Schritt-Beschreibung der Lernaktivität. Er muss nur dann den Anweisungen folgen. In der Anleitung wird auf die benötigten Schulungsunterlagen und Ressourcen verwiesen. Diese Materialien und Ressourcen finden sich alle in den Anhängen des Art4Inc-Handbuchs. Die Anhänge sind ebenfalls indiziert und mit der Aktivität korreliert, so dass der Benutzer jeden von ihnen leicht identifizieren kann. Die Liste der Schulungsmaterialien und -ressourcen (und deren Codes) ist in der Matrix der Materialien und Ressourcen (am Ende dieses Handbuchs) enthalten. Die Schulungsunterlagen und -ressourcen sind auf der Projektseite unter folgendem Link verfügbar: www.art4inc.eu

Nachdem sichergestellt wurde, dass alle notwendigen Materialien und Ressourcen identifiziert wurden und dem Trainer zur Verfügung stehen, kann der Nutzer die Aktivitätsbeschreibung noch einmal lesen, um sicherzustellen, dass er/sie richtig verstanden hat, was seine/ihre Rolle ist, welche Aktionen und Aktivitäten er/sie mit den Lernenden durchführen muss und was die Aufgaben für die Lernenden sind.

Natürlich können die in diesem Handbuch enthaltenen Lerneinheiten und Bildungsaktivitäten auch vom Nutzer als nur indikativ wahrgenommen werden, so dass er sie möglicherweise anpassen möchte, um dadurch besser das Profil seiner Gruppe von Lernenden zu berücksichtigen. Wie auf den vorangegangenen Seiten gezeigt, wurde das Art4Inc-Handbuch für Erwachsenenbildner und Trainer, die mit Migranten arbeiten, entwickelt, um durch kunstbasierte Bildungs- und Unterstützungsaktivitäten (Storytelling, Theater und Musik) deren Integration zu fördern. Der Anpassungsprozess sollte daher die spezifischen Merkmale der Lernenden und den Zweck des

Trainings berücksichtigen, wenn er sich von denen des oben beschriebenen Art4Inc-Ansatzes unterscheidet.

5. Lerneinheit 1: Interkulturelle und multikulturelle Bildung

Lerneinheit 1: Interkulturelle und multikulturelle Bildung			
Ziel	Diese Lerneinheit zielt darauf ab, den Lernenden interkulturelle und multikulturelle Bildung nahezubringen. Sie werden befähigt, diese Kompetenzen effizient mit Kunstdisziplinen zu verbinden, wenn sie mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten.		
TOTAL Lernzeit 15 Stunden von denen:	Präsenzlernen 5 Stunden	Selbstlernen 10 Stunden	Assessment¹ (zusätzlich zu Self-Assessment, Peer-Assessment und/oder Tutor-Beobachtung) 1 Stunde
LERNERGEBNISSE			
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Lerneinheit			
Wissen	K.1.1. definieren die Lernenden interkulturelle und multikulturelle Bildung. K.1.2. beschreiben die Lernenden Unterrichtsmethoden, die Kulturen wertschätzen, ohne sie zu beurteilen und gleichzeitig eine effektive und angemessene Kommunikation und Zusammenarbeit mit Menschen aller Kulturen ermöglichen.		
Fähigkeiten	S.1.1. sind die Lernenden im Umgang mit den kulturellen Unterschieden zwischen Migranten- und Aufnahmegesellschaften befähigt. S.1.2. demonstrieren die Lernenden den Umgang mit interkulturellem Bewusstsein und Wertschätzung. S.1.3. nutzen die Lernenden die Theorie, um kritisch über soziale Ungleichgewichte in lokalen/globalen Kontexte nachzudenken.		
Kompetenzen	C.1.1. haben die Lehrenden die Kompetenzen, bei den Lernenden Kenntnisse, Werte, Fähigkeiten und das Selbstvertrauen zu entwickeln <ul style="list-style-type: none"> a. um die eigene Sprache und eigenes kulturelles Erbe zum Ausdruck bringen; b. um die Kultur anderer kennenzulernen und zu schätzen; c. um eigene Rechte und Freiheiten zu kennen und zum Ausdruck bringen und die Rechte und Freiheiten anderer zu respektieren; d. um die Werte, die den Menschenrechten zugrunde liegen, zu praktizieren; e. um verantwortungsbewusste, produktive Bürger werden, die in der Lage sind, einen umfassenden Beitrag zur Gesellschaft zu leisten; f. um mit Menschen verschiedener Kulturen harmonisch zu leben und zu arbeiten; g. um sich kulturell angemessen und sensibel gegenüber anderen Menschen unterschiedlicher Kultur oder unterschiedlichen Geschlechts zu verhalten und dabei auf Sprache und Witz zu achten; h. um sich für andere einzusetzen und solidarisch zu handeln, wenn andere mit unterschiedlicher Kultur ungerecht behandelt werden. 		

¹ Wir beziehen uns hier auf die Endbewertung der Lerneinheit (zusätzlich zu derjenigen, die durch Selbstbewertung, Peer-Assessment und/oder Tutorenbeobachtung während jeder Lernaktivität durchgeführt wird), nämlich die Bewertung, die durch ein Schnellquiz, einen Test usw. erworben werden soll.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.1	<i>Interkulturelle und multikulturelle Bildung: Grundlagen schaffen</i>	Präsenz- lernen	K.1.1. S.1.1. S.1.3. C.1.1.a, b, d, h.	120 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Vorstellung beginnt der Trainer mit einer „Eisbrecherübung“, die es allen Teilnehmern ermöglicht, sich gegenseitig kennenzulernen und sich in der Zusammenarbeit wohl zu fühlen (er verwendet "Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Anhang 1 - Icebreaking.doc"). (5 min) Der Trainer präsentiert die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.1.1.; S.1.1.; S.1.1.; S.1.3.; C.1.1.a, b, d, h) wie oben in der Tabelle beschrieben. (2 min) Die Grundkonzepte der inter- und multikulturellen Bildung werden vom Trainer mit Hilfe von“Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 2 - Foundation.pptx”) vorgestellt (45 min) Der Trainer organisiert die Teilnehmer in 3 Gruppen und erklärt die erste Aufgabe, nämlich ein schnelles Brainstorming (“Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 3 - Brainstorming.doc”). Die Teilnehmer arbeiten in Gruppen und berichten vor den anderen. Der Trainer gibt jeder Gruppe während der Aktivität Feedback und Ratschläge, gibt Kommentare ab und bewertet insgesamt die Leistungen der Gruppen. (20 min) Der Trainer teilt die Teilnehmer in zwei Gruppen auf und erklärt die nächste Aufgabe - Rollenspiel. (“Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 4 – Drama_Solving_Problems.txt”) (45 min) Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Konzepte ab und betont die Ergebnisse der Lernergebnisse. (3 min) 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Brainstorming Gruppendiskussionen Gruppenarbeit Rollenspiel				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				
Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 1 – Eisbrecher.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 2 - Grundlagen.pptx Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 3 - Brainstorming.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 4 – Drama Solving Problems.txt				
Resource(s) aus der Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”				
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox		Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource		
No. 7 “Drama: Lösen von Problemen”		Der Trainer folgt den in der Ressource beschriebenen Schritten (Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Anhang 4 - Drama_Solving_Problems.txt).		

Assessment-Methode
Durch die Präsentation/Erklärung der aus dem Brainstorming resultierenden Mind Maps und durch eine Gruppenanalyse (als Ergebnis des Rollenspiels), die bestimmte Verhaltensweisen und Motivationen für bestimmte Situationen erklären können.
Referenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Chiriac, A., Panciuc, L. (2016). <i>Intercultural education: objectives, values and perspectives</i>. International Conference „New perspectives in Science Education”, 4th Edition. Retrieved from https://conference.pixel-online.net/NPSE/files/npse/ed0004/FP/1426-NTST861-FP-NPSE4.pdf • EC Culture Programme. <i>Supporting Europe's cultural and creative sectors</i>. Retrieved from https://ec.europa.eu/culture/policy/strategic-framework/intercultural-dialogue_en • The National Association for Multicultural Education. <i>Definitions of Multicultural Education</i>. Retrieved from https://www.nameorg.org/definitions_of_multicultural_e.php • The EDVOCATE. <i>6 Ways to Implement a Real Multicultural Education in the Classroom</i>. Retrieved from https://www.theedadvocate.org/6-ways-to-implement-a-real-multicultural-education-in-the-classroom/

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.2	<i>Inter- und multi- kulturelle Bildung: Anpassung an die Veränderung des Lebens</i>	Präsenz- lernen	K 1.2. S.1.2. C.1.1.e, f	90 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Begrüßung der Teilnehmer beginnt der Trainer mit einer Aufwärmübung, um die Teilnehmer zu motivieren und eine angenehme Atmosphäre in der Gruppe zu schaffen (er/sie verwendet "Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 1_Warm up.doc"). (5 min) Der Trainer informiert über die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.1.2.; S.1.2.; C.1.1.e, f) wie in der Tabelle formuliert. (2 min) Der Trainer führt in das Thema Selbsterkennung ein ("Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Anhang 3_Gruppendiskussion.doc"). Die Teilnehmer diskutieren zunächst, wie sie andere wahrnehmen und wie sie von anderen wahrgenommen werden, und drücken sich dann durch eine Zeichnung aus. (30 min) Das Grundkonzept der Anpassung an Lebensveränderungen wird vom Trainer anhand der Präsentation " Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 2_Adaptation.pptx" vorgestellt, die auch ein Problem der Selbstbehauptung beinhaltet. (50 min.) Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Konzepte ab und betont das Erreichen der Lernergebnisse. (3 min) 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Brainstorming Gruppendiskussionen Darstellung der Persönlichkeit durch Zeichnung				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				
Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 1_Warm up.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 2_Adaptation.pptx Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 3_Group discussion.doc				
Resource(n) aus der Art4Inc "Educators Toolbox of Alternative Educational Resources"				
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox		Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource		
keine		keine		
Assessment-Methode				
<ul style="list-style-type: none"> Durch aktives Engagement in der Gruppendiskussion und Brainstorming, um zu analysieren, wie die Persönlichkeit andere beeinflussen kann. Durch Zeichnen, um herauszufinden, wie man die persönlichen Eigenschaften identifiziert und ausdrückt. 				
Referenzen				

- HAINEAULT, Pierre (2000). *Jak využít životních změn*. Praha: Portál, 2000.
- SMITH W. Hyrum (1998). *10 přírodních zákonů managementu času a života*. Praha: Pragma, 1998.
- COVEY, Stephen R. (1994). *7 návyků skutečně efektivních lidí*. Praha: Management press.
- NOVÁK, Tomáš & CAPPONI, Věra (2004). *Asertivně do života*. Praha: Grada.
- PRAŠKO, Ján (2007). *Asertivitou proti stresu*. Praha: Grada.
- HARRIS, T. A. (1997). *Já jsem OK, ty jsi ok*. Praha: Pragma.
- BERNE, Eric (1997). *Co řeknete až pozdravíte*. Praha: NLN – Nakladatelství Lidové noviny.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.3	<i>Inter- und multikulturelle Bildung: Ungleichheit und Konflikte</i>	Präsenz- lernen	K.1.2 S.1.2. S.1.3. C.1.1.c, f, g	90 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Begrüßung der Teilnehmer informiert der Trainer über die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.1.2.; S.1.2.; S.1.3.; C.1.1.c, f, g) wie in der Tabelle formuliert. (2 min) Die Hauptpunkte von Ungleichheit und Konflikten werden vom Trainer mit Hilfe der Folien 1-9 vorgestellt. “Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 1 - <i>Inequality and conflicts.pptx</i>”) (20 min) Kritische Reflexion der sozialen Ungleichheit im lokalen/globalen Kontext Der Trainer verteilt Anhang 2 (“Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Anhang 2 - JEDES BILD TELLS A STORY.doc”) und jeder Teilnehmer erhält ein Stück Papier, Bleistift, alle Bilder und Radiergummi für die Übung. Der Trainer organisiert die Teilnehmer in 3 Gruppen und erklärt die erste Aufgabe, die Teilnehmer arbeiten in Gruppen und berichten vor den anderen. Der Trainer gibt jeder Gruppe während der Aktivität Feedback und Ratschläge, gibt Kommentare ab und bewertet insgesamt die Leistungen der Gruppen. (30 min) Der Trainer teilt die Teilnehmer in zwei Gruppen auf und erklärt die nächste Aufgabe - Übungen (“Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Anhang 3 - Storytelling_PatternStoriesOnConflictWork_ENG.txt”). Jede Gruppe macht 2 Übungen. Danach sind die Teilnehmer in der Lage, Regeln für die Arbeit mit zukünftigen Konflikten zu entwickeln. Die Regeln werden wie eine “Drei-Satz-Geschichte” dargestellt: (35 min) Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (3 min) 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Übung Gruppendiskussionen Gruppenarbeit				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				
Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 1 - <i>Inequality and conflicts.pptx</i> Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 2 - EVERY PICTURE TELLS A STORY.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 3 – Storytelling_PatternStoriesOnConflictWork_ENG.txt				
Resource(n) aus der Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”				
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource			
No. 4 “Storytelling_PatternStoriesOnCo nflictWork_ENG”	The trainer follows exactly the steps described in the resource (Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 3 – Storytelling_PatternStoriesOnConflictWork_ENG.txt).			
Assessment-Methode				
Durch die Präsentation/Erklärung der aus dem Brainstorming resultierenden Mind Maps und durch				

eine Gruppenanalyse (als Ergebnis des Rollenspiels), wie bestimmte Verhaltensweisen und Motivationen bestimmte Situationen erklären können.
Referenzen
<ul style="list-style-type: none"> • Barely tolerable" Pride and Prejudice scene https://www.youtube.com/watch?v=dsRvYQH_JdY • Bülent Ceylan in Bielefeld für „Alle Kids sind VIPs" https://www.youtube.com/watch?v=iYLGwOawnO4

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsen- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.4	<i>Besseres Verständnis der kunstbasierten inter- und multikulturellen Bildung und ihre Vorteile für die soziale Integration</i>	Selbstlernen	K.1.1. S.1.1. S.1.3. C.1.1.a, b, h.	240 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 1.4. ein “<i>Besseres Verständnis der kunstbasierten inter- und multikulturellen Bildung und ihre Vorteile für die soziale Integration</i>”.</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen.</p> <p>(a) Lesen Sie die folgenden Materialien, um die Definition, die Bedeutung und die Beispiele für soziale Ungleichheit/ Ungleichheit zu verstehen.: (55 min)</p> <p>Soziale Ungleichheit: https://www.sciencedaily.com/terms/social_inequality.htm</p> <p>Definitionstypen und Beispiele für soziale Ungleichheit: http://www.studylecturenotes.com/basics-of-sociology/social-inequality-definition-types-and-examples</p> <p>Überblick über die soziale Ungleichheit: https://www.youtube.com/watch?v=JYxspCbwZVs</p> <p>Wahrnehmung sozialer Ungleichheit: https://www.youtube.com/watch?v=oVmHO_ENnOE</p> <p>Vorschlag: Überwindung von Ungleichheiten durch Bildung: https://www.global-</p>			

<p>economic-symposium.org/knowledgebase/the-global-society/overcoming-inequality-through-education/proposals/overcoming-inequality-through-education</p> <p>(b) Lesen Sie “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1a - Case Study tasks.pptx” und lösen die Aufgaben. (60 min) Wie im PPT angewiesen, verwenden Sie “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1b - Case Study tasks.doc” and “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1c - Case Study Question Sheet.doc”. Nachdem Sie den Fragebogen für Fallstudien ausgefüllt haben, laden Sie diesen bitte auf die Plattform hoch, wie in der Online-Anleitung angegeben.</p> <p>(c) Lesen Sie die folgenden Materialien, um kunstbasierte interkulturelle und multikulturelle Bildung für soziale Integration (und damit für die Bekämpfung sozialer Ungleichheit) zu verstehen. (60 min):</p> <p>UNESCO Guidelines on Intercultural Education: http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001478/147878e.pdf</p> <p>Education to Foster Intercultural Understanding and Solidarity in Europe: http://www.aede-france.org/Lifelong-Learning-ELICIT-PLUS.html</p> <p>Multicultural Education: Inspiring Equity, Inclusion, and Social Justice http://www.tommihail.net/multiculturalism_and_education.html</p> <p>Arts-based Learning: https://carleton.ca/experientialeducation/in-class-experiential-education/arts-based-learning/</p> <p>(d) Öffnen Sie “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 2 - Structured Essay template.doc” um einen strukturierten Aufsatz, wie darin beschrieben, zu erarbeiten. Nachdem Sie fertig sind, laden Sie es bitte auf die Plattform hoch, wie in der Online-Anleitung angegeben. (60 min).</p>	
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc online platform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1a - Case Study tasks.pptx Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1b - Case Study tasks.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1c - Case Study Question Sheet.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 2 - Structured Essay template.doc Plus the other text and video materials, as shown above, under section “Overview of Content”.	
Resource(n) aus der Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch Ausfüllen von “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1b - Case Study Question Sheet.doc” Durch den strukturierten Aufsatz “Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 2 - Structured Essay template.doc”	

Referenzen				
Wie oben gezeigt, im Abschnitt "Inhaltsübersicht".				
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.5	<i>Inter- und multikulturelle Bildung: Anpassung an Lebensverände- rungen und Durchsetzungs- vermögen</i>	Selbstlernen	S.1.2. C.1.1.e, f	180 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 1.5. ein “<i>Inter- und multikulturelle Bildung: Anpassung an Lebensveränderungen und Durchsetzungsvermögen</i>”</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen.</p> <p>1. Wie man mit Veränderungen im Leben umgeht - Video (15 min) https://www.youtube.com/watch?v=CoxOb5ls-sY</p> <p>2. Anpassung an den Wandel und an eine neue Kultur (45 min) “Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 1 – Adaptation.doc”</p> <p>3. Durchsetzungsfähig sein - Video (5 min) https://www.youtube.com/watch?v=4Kudo7alpFA</p> <p>4. Durchsetzungsvermögen (Warum Menschen nicht durchsetzungsfähig sind / Umgang mit Nichtbehauptungsvermögen / Beispiele für Durchsetzungsfähigkeit) (75 min) “Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 2 – Assertiveness.doc”</p> <p>5. Durchsetzungsvermögen - Tipps und Techniken - Video (35 min) https://www.youtube.com/watch?v=9zbt_9R8GrM</p>			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Art4Inc Online-Plattform				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				

Internet links as shown above under section “Overview of content” Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 1 – Adaptation.doc Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 2 – Assertiveness.doc	
Resource(n) aus der Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch Anwendung und Bewertung von durchsetzungsfähigen Techniken in realen Situationen.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Adapting to a new culture</i>. Retrieved from https://www.agsmovers.com/news/adapting-to-a-new-culture/ • <i>Adapting to change</i>. Retrieved from https://www.psychologytoday.com/us/blog/emotional-fitness/201603/adapting-change • <i>Assertiveness – Tips and Techniques</i>. Retrieved from https://www.skillsyouneed.com/ps/assertiveness-techniques.html • <i>Why people are not assertive</i>. Retrieved from https://www.skillsyouneed.com/ps/assertiveness2.html • <i>Dealing with non-assertiveness</i>. Retrieved from https://www.skillsyouneed.com/ps/assertiveness3.html 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsen- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A1.6	<i>Inter- und multikulturelle Bildung: Musikkontakte und Integration</i>	Selbstlernen	K.1.2. S.1.2. C.1.1.f, g.	180 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 1.6 ein “ <i>Inter- und multikulturelle Bildung: Musikkontakte und Integration</i> ”</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien für diese Aktivität 1.6 auf der Online-Plattform Art4Inc, in Ihrem eigenen Lerntempo, insbesondere Art4Inc Manual_LU1_A1.6 - Annex 1_Music_ContactRhythm_ENG. (35 min)</p> <p><u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen. Please design a project that uses language in combination with music</p>			

	✓ Öffnen Sie Art4Inc Manual_LU1_A1.6 - Annex 2 – Music, contacts and integration.docx, lesen Sie es und lösen Sie die Aufgaben gemäß den Anweisungen. (140 min)
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
didactic video - https://www.youtube.com/watch?v=IH1wbECejsE Art4Inc Manual_LU1_A1.6 - Annex 1_Music_ContactRhythm_ENG Art4Inc Manual_LU1_A1.6 - Annex 2 – Music, contacts and integration.docx	
Resource(s) from the Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
2_Music_ContactRhythm_ENG	The participant can use this tool box for information
Assessment-Methode	
Durch Anwendung und Bewertung des entwickelten Projekts in der Praxis.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • Barely tolerable" Pride and Prejudice scene https://www.youtube.com/watch?v=dsRvYQH_JdY • Bülent Ceylan in Bielefeld für „Alle Kids sind VIPs" https://www.youtube.com/watch?v=iYLGwOawnO4 • http://syneproject.co/blog/2015/7/21/music-and-emotion • Ansdell, G. (2014) How Music Helps. Farnham: Ashgate. 	

Evaluationstest für Lerneinheit 1

Die Lerneinheit 1 hat Sie in die interkulturelle und multikulturelle Bildung eingeführt. Sie wurden befähigt, dieses effizient mit Kunstdisziplinen zu verbinden, wenn sie mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten.

In dieser Bewertung können Sie Ihr erworbenes Wissen testen.

Methodische Hinweise:

- ✓ Jeder Punkt besteht aus einer Erklärung (dem "Einsatz") und 4 Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine korrekt ist.
- ✓ Lesen Sie den Text der einzelnen Punkte sorgfältig durch und identifizieren Sie die richtige Antwort.
- ✓ Kreuzen Sie die richtige Option an (). Diese Option stellt die Lösung für dieses Element dar.
- ✓ Empfohlene Gesamtzeit pro Test: 60 Minuten.
- ✓ Möglicher Maximalwert = 36 Punkte. Jedes Element erbringt für die korrekte Lösung Werte von 0,5 Punkten.
- ✓ ABSCHLIEßENDE BEWERTUNG = (Punktzahl / 4) + 1 Punkt obligatorisch.

1. Interkulturelle Bildung bezieht sich auf:

- a) ein soziales Umfeld ohne soziale und kulturelle Unterschiede;
- b) eine spezifische Dimension der Bildung, die andere Formen wie Friedenserziehung und Bildung für nachhaltige Entwicklung ausschließt;
- c) einen interkulturellen Dialog, der nur zwischen bestimmten benachteiligten Personengruppen stattfindet;
- d) Ausbildung von Menschen, die in der Lage sind, verschiedene Kulturen zu schätzen.;

2. Die grundlegenden Werte der interkulturellen Bildung sind:

- a) Achtung der Menschenrechte und der Rechtsstaatlichkeit; Solidarität; Sicherheit; Chancengleichheit.
- b) interkulturelle Werte; Selbstwahrnehmung; Respekt; Ehrlichkeit;
- c) Achtung der Menschenrechte und der Rechtsstaatlichkeit; interkulturelle Werte; Weltoffenheit; Demokratie.
- d) Offenheit gegenüber der Welt, Integrität, Empathie, Vielfalt.

3. Interkulturelle Bildung ist eine neue Methodik, die darauf abzielt, in der Bildungsumgebung Erkenntnisse zu nutzen von:

- a) Psychologie, Anthropologie, Sozialwissenschaften, Politik, Kultur und Geschichte;
- b) Methodik, Psychiatrie, Erziehungswissenschaften, Umweltstudien, Gesetzgebung und Berufsausbildung;
- c) Ethnologische Studien, Kulturwissenschaften, Erwachsenenbildung, unternehmerische Bildung, Philosophie und Religion;
- d) Soziologie, Kunst, Literatur, Betriebswirtschaftslehre, Familien- und Konsumwissenschaft sowie Organisationswissenschaften.

4. Multikulturelle Bildung:

- a) alle Formen der Diskriminierung in den Lernumgebungen und der Gesellschaft durch die Förderung der religiösen Homogenität herauszufordern;

- b) ist ein progressiver Ansatz zur Transformation der Bildung auf der Grundlage von Bildungsgerechtigkeit und sozialer Gerechtigkeit;
- c) beabsichtigt, den kulturellen Elitismus zu fördern;
- d) soll die psychologische Identität einer Person aufbauen.

5. Im Multikulturalismus steht im Vordergrund:

- a) die Entwicklung der Kultur des Aufnahmelandes;
- b) die Erhaltung getrennter Kulturen;
- c) die Förderung der Traditionen des Herkunftslandes;
- d) die Einbeziehung der kulturellen Besonderheiten der Migranten in die lokalen Traditionen.

6. Interkultureller Dialog:

- a) versucht, Verbindungen und Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Kulturen, Gemeinschaften und Menschen herzustellen;
- b) bezeichnet Lebensstile, die irgendwann zwischen mehreren Bereichen derselben Kultur auftreten;
- c) bezieht sich auf die Abschiebung von Flüchtlingen und Migranten;
- d) fördert das Verständnis füreinander außerhalb der indirekten Interaktion von zwei oder mehr Kulturen.

7. Die Phasen einer Krise, die durch einen "Wandel" hervorgerufen werden, sind:

- a) Opposition, Angst, Ablehnung, Protest, Akzeptanz;
- b) Wut, Kampf, Gleichgewicht, Vertrauen, Versöhnung;
- c) Infragestellung, Ablehnung, Verhandlung, Gleichgewicht, Entscheidungsfindung;
- d) Ablehnung, Protest, Verhandlung, Gleichgewicht, Versöhnung.

8. Positives Denken ist:

- a) ein Vorteil, den Sie erhalten können, wenn Sie gesund sind;
- b) die Vergrößerung der negativen Aspekte einer Situation;
- c) automatisch das Schlimmste voraussehen;
- d) eine Reihe von Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die man lernen muss.

9. Zu den Verhaltensweisen des positiven Denkens können wir Folgendes zählen:

- a) sich selbst die Schuld geben zu können, wenn etwas schiefgeht;
- b) die Dinge nur als gut oder schlecht zu betrachten, ohne Mittelweg;
- c) die Suche nach der persönlichen Integrität;
- d) sich mit Menschen zu umgeben, die sich auf Sie verlassen, um hilfreiche Ratschläge und Feedback zu erhalten.

10. Durchsetzungsvermögen ist:

- a) die Fähigkeit zur Selbstachtung unter Berücksichtigung der Bedürfnisse anderer;
- b) eine Kommunikationstechnik;
- c) natürliche Reaktion auf Konflikte;
- d) Anfälligkeit für die Bedürfnisse anderer, Mangel an Selbstvertrauen und Selbstsicherheit.

11. Durchsetzungsfähiges Verhalten beinhaltet die Fähigkeit, Folgendes zu tun:

- a) Prinzipien und Regeln zu respektieren;
- b) Lob und Kritik;
- c) andere zu manipulieren;
- d) Rückmeldung abzulehnen.

12. Nach der Shostrom-Typologie der Manipulatoren ist ein Diktator:

- a) jemand, der versucht, Menschen und Umstände zu kontrollieren, ständig täuscht, lügt und versucht, andere zu überlisten;
- b) eine Person, die danach strebt, ihre Fürsorge für andere zu übertreiben, als würde sie Liebe und Aufmerksamkeit zeigen;
- c) eine Person, die ihre Macht übertreibt, dominiert, befiehlt, alles tut, um ihre Opfer zu versorgen;
- d) jemand, der seine Kritiken ständig übertreibt, niemandem glaubt, voller Anschuldigungen und Empörung ist.

13. Wenn sich zwei Menschen aus verschiedenen Kulturen treffen, versuchen sie:

- a) den interkulturellen Dialog bei der Kommunikation untereinander zu unterbinden;
- b) mit Respekt und kulturellem Verständnis zu kommunizieren, wobei jeder von ihnen nur in seiner eigenen Sprache spricht;
- c) Sprachen durch Kulturen zu verbinden;
- d) dazu zu neigen, das Verhalten des anderen entsprechend seinen eigenen Werten und Einstellungen zu interpretieren.

14. Natürliche Ungleichheit der Menschen bezieht sich auf:

- a) ihre äußeren Merkmale (Geschlecht, Körperfarbe, Körpergröße usw.);
- b) ihre ursprüngliche Intelligenz;
- c) ihre Effizienz;
- d) ihre natürliche Haltung.

15. Soziale Ungleichheit der Menschen bezieht sich auf:

- a) den Wert ihres Hauses, ihres Autos und anderer Immobilien;
- b) ihre unterschiedlichen Möglichkeiten, Befugnisse, Erfolge und Privilegien;
- c) ihre Karrieremöglichkeiten;
- d) ihren Familienstand.

16. Zu den Bereichen der sozialen Ungleichheit können wir Folgendes zählen:

- a) Umweltfragen und Umweltschutz;
- b) nationale Identität und Staatsbürgerschaft;
- c) Einkommen und soziale Sicherheit;
- d) intergenerationelle Bildung und Elternschaft.

17. Gleichstellung:

- a) geht davon aus, dass nicht alle gleich sind;
- b) eine einheitliche Behandlung ist, die angewandt wird, um die Mehrheitsrechte nicht zu beeinträchtigen;
- c) den leistungsfähigeren Personen mehr Chancen gibt, einen wirksamen Wettbewerb zu fördern;
- d) bezieht sich in der Regel auf die Gleichbehandlung von Menschen und behandelt alle Menschen unvoreingenommen.

18. Gerechtigkeit:

- a) ist ein selbsttragendes Ziel mächtiger Menschen;
- b) ist ein Merkmal der Gesellschaftsordnung in despotischen Gesellschaften;
- c) ist die Wirkung der sozialen Sicherheit;
- d) ist die Art und Weise, wie auf der Grundlage von Gesetzen, die Fairness bei der Förderung des Gemeinwohls verkörpert und konsequent gehandelt wird.

19. Soziale Inklusion:

- a) erscheint in monokulturellen Gesellschaften;
- b) bezieht sich auf Asylbewerber und nicht auf Migranten;
- c) ist ein Bestandteil der sozialen Qualität;
- d) von schutzbedürftigen Personen unterstützt wird.

20. Inklusive Gesellschaft:

- a) von sozial ausgegrenzten Personen geschaffen wird, die für ihre Rechte kämpfen;
- b) auf gegenseitigem Respekt und Solidarität, mit Chancengleichheit und einem angemessenen Lebensstandard für alle beruht;
- c) hat als Hauptmerkmal den Mangel an Konflikten innerhalb von Migrantengemeinschaften;
- d) die Auswanderung zu Arbeitszwecken akzeptiert.

21. Kunst nutzen für soziale Inklusion:

- a) spielt eine entscheidende Rolle bei der Schaffung integrativerer, kulturell vielfältiger Gesellschaften;
- b) ist eine EU-Politik in den Ländern mit über 35% Einwanderern;
- c) schafft ein Ungleichgewicht zwischen einheimischen Bürgern und Migranten;
- d) stützt sich auf partizipative Kunstprojekte, Kunstausbildung, Gemeinschaftskunstinitiativen, Ausstellungen, Installationen und Aufführungen nur für Migranten mit unbefristeter Aufenthaltserlaubnis.

22. Künstlerische Bildung:

- a) hat einen geringeren Stellenwert in der EU-Agenda zur sozialen Eingliederung;
- b) kann die Integration von Migranten in die Gesellschaft und auf den Arbeitsmarkt wirksam unterstützen;
- c) kann künstlerische Disziplinen betreffen, aber nicht als Instrument zur Erreichung der sozialen Integration eingesetzt werden;
- d) gehört zu multikulturellen Gesellschaften, hat aber keine positiven Auswirkungen in kulturell homogenen Gemeinschaften.

23. Identifizieren Sie in den folgenden Aussagen das, was ein Beispiel für soziale Ungleichheit ist:

- a) wenn sowohl die wohlhabenderen als auch die ärmeren Gruppen einer Gemeinschaft einen leichten Zugang zu Gesundheitsdiensten und -einrichtungen haben;
- b) wenn das mittlere Haushaltseinkommen der Schwarzen höher ist als das der Weißen;
- c) wenn Frauen in ihren Rollen, Entscheidungsprozessen und politischen Aktivitäten die gleiche Bedeutung wie Männer haben;
- d) wenn alle Bürger vor dem Gesetz gleichbehandelt werden.

24. Unter den Gegebenheiten der vielfältigen Perspektiven oder Facetten der Vielfalt können wir als wahr empfinden, dass:

- a) soziale Ungleichheit in unserer Gesellschaft insgesamt, in unseren Organisationen, nicht existiert;
- b) Menschen aus den LGBT-Gemeinschaften (Lesbisch, Schwul, Bisexuell und Transgender) immer noch für Vorteile in Organisationen kämpfen, die ihre heterosexuellen Kollegen automatisch erhalten;
- c) es kein geschlechtsspezifisches Lohngefälle gibt: Männer sind nur verdienstvoller als Frauen;
- d) es keine soziale Ungleichheit gibt, außer jemand hat soziale Ungleichheit verdient.

25. Bezüglich der Veränderung und Anpassung an Veränderungen, identifizieren Sie die Aussage, die wahr ist:

- a) die Dinge im Leben eines Menschen ändern sich ständig;
- b) die Veränderung ist nicht konstant, so, dass wir in der Regel die kleinen oder erwarteten Veränderungen bemerken können;
- c) emotionale Veränderungen sind leichter anzupassen;
- d) Es liegt nicht in Ihrer Verantwortung, wie Sie mit Veränderungen umgehen und sich an sie anpassen, sondern in Ihrer Umgebung.

26. Anpassung an eine neue Kultur:

- a) kann schwierig sein, insbesondere bei einem Umzug ins Ausland;
- b) Ausländer erleben in der Regel keinen "Kulturschock" bei der Anpassung an ihr neues Land;
- c) der "Kulturschock" hat keine Auswirkungen im wirklichen Leben, sondern nur in psychologischen Theorien;
- d) Die Sprachbarriere darf nicht zu einer echten Herausforderung für Migranten werden, die versuchen, sich in einem neuen Land einem neuen kulturellen Umfeld anzupassen.

27. Unter den Phasen des "Kulturschocks" gibt es folgende:

- a) Flitterwochenphase; umgekehrter Kulturschock; Bekämpfung des Kulturschocks;
- b) Verhandlungsphase, Anpassungsphase, Transportphase;
- c) Erkundungsphase, Verhandlungsphase, Flitterwochenphase;
- d) Anpassungsphase; Anregende Phase; Erlebende Phase.

28. Die vier Teile der Durchsetzungsfähigkeit sind:

- a) Ich fühle", "Ich fürchte", "Ich verstehe", "Ich urteile";
- b) "Ich denke", "Ich stimme zu", "Ich bewundere", "Ich beeinflusse";
- c) "Ich will", "Ich bin abhängig", "Ich erfülle", "Ich kümmere mich";
- d) "Ich fühle", "Ich brauche", "Ich will", "Ich denke".

29. Man kann in jedem Lebensabschnitt durchsetzungsfähiger sein, wenn man:

- a) sich nicht an seine N.U.T.s (N.U.T. = Nicht verhandelbare unveränderliche Bedingungen) hält;
- b) er/sie die "DU"-Sätze und nicht die "Ich"-Sätze verwendet;
- c) er/sie die Körpersprache und die Stimme nicht benutzt, um seine/ihrer Anwesenheit bekannt zu machen;
- d) er/sie einfach, ehrlich und direkt ist.

30. Zu den allgemeinen Techniken der Durchsetzungsfähigkeit gehören unter anderem:

- a) Stuck Record Technik: aggressive oder wütende Reaktionen auf Kritik;
- b) Negative Anfrage: Erkundigen Sie sich nach weiteren Details über das gegebene Kompliment oder Lob und stimmen Sie diesem zu;
- c) Nebeltechnik: Nicht auf die andere Person in der erwarteten Weise reagieren, d.h. defensiv oder argumentativ sein;
- d) Positive Anfrage: Wiederholen Sie immer wieder, was Sie wollen, ohne den Tonfall Ihrer Stimme zu erhöhen, wütend, gereizt oder in Nebensachen verwickelt zu werden.

31. Was die Nutzung von Musik für die Integration von Migranten betrifft, so ist richtig, dass:

- a) Die Musikausbildung hat nur positive Auswirkungen auf die soziale Integration von Migranten aus der EU;
- b) Musik kann Migranten helfen, etwas über die Kultur des Gastlandes zu erfahren, kann aber die Sprachentwicklung nicht unterstützen;
- c) mit Musik können Sie alle Menschen inspirieren, gleichzeitig die Kultur und Sprache besser kennenlernen und Konflikte besser bewältigen;

- d) Musikunterricht kann eine wichtige Rolle in interkulturellen Gemeinschaften spielen, hat aber aufgrund der unterschiedlichen musikalischen Hintergründe der Menschen keine Auswirkungen auf multikulturelle Gemeinschaften.

32. Der menschliche Geist sucht nach einem organisierenden Prinzip in einer fast chaotischen Welt. Dieses Organisationsprinzip ist im Wesentlichen:

- a) der Rhythmus;
- b) die Intensität der Geräusche;
- c) die Farben;
- d) die Temperatur.

33. Die Definition, Wiederholung, Ritualisierung und Symbolisierung der Rhythmen ist von entscheidender Bedeutung für die:

- a) Bewegungen, Sprache und Urteilsvermögen;
- b) Aufmerksamkeit, Konzentration und Konzentration;
- c) Lebensweise, Wutbewältigung und Verhandlungen;
- d) Risikomanagement, kritisches Denken und Entscheidungsfindung.

34. Rhythmus:

- a) ist nur die Änderung des Klangs;
- b) ist monoton;
- c) kann in der Art und Weise des Seminarleiters erscheinen, jedoch nicht in den Zeiträumen, die für die Lösung von Aufgaben vorgesehen sind;
- d) bringt mehr Freude am Lernen, Aufmerksamkeit und Stressfreiheit.

35. Musik

- a) kann dazu beitragen, dass sich Migranten wie zu Hause fühlen, sich mit der Gegenwart verbinden und ihre Persönlichkeit entwickeln;
- b) kann keine authentischen persönlichen Beziehungen zwischen kulturell unterschiedlichen Gruppen fördern;
- c) kann Menschen beleidigen;
- d) kann Vorurteile nicht überwinden.

36. Die Einbeziehung von Minderheiten und Einwanderern (aber auch von Menschen mit besonderen Bedürfnissen und Behinderungen) wird in der Europäischen Union als eine politische Priorität anerkannt. Für sie können die kunstbasierten Disziplinen

- a) die Integration erleichtern und den Übergang unterstützen;
- b) faire Wahlmöglichkeiten fördern;
- c) Beschäftigungsmöglichkeiten verbessern;
- d) Bürgerbeteiligung stärken.

Der Test ist geschafft!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zur Fertigstellung!

Hinweis für Partner:

Das gelb markierte Teil ist nur für die Online-Version des Art4Inc Manuals!

Um die richtigen Antworten zu überprüfen, klicken Sie bitte hier:

<i>Item Nr.</i>	<i>Korrekte Antwort</i>
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	

Testergebnisse:

Frage	Ergebnis	Frage	Ergebnis
1	d	19	c
2	c	20	b
3	a	21	a
4	b	22	b
5	b	23	b
6	a	24	b
7	d	25	a
8	d	26	a
9	c	27	a
10	a	28	d
11	b	29	d
12	c	30	c
13	d	31	c
14	a	32	a
15	b	33	b
16	c	34	d
17	d	35	a
18	d	36	a

6. Lerneinheit 2: Online-Lernen

Lerneinheit 2: Online-Lernen			
Ziel	Diese Einheit zielt darauf ab, den Lernenden das Online-Lernen nahezubringen. Sie werden befähigt, diese Kompetenzen effizient mit Kunstdisziplinen zu verbinden, wenn sie mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten.		
TOTAL Lernzeit 30 Stunden davon:	Präsenzlernen 10 Stunden	Selbstlernen 20 Stunden	Assessment² (zusätzlich zu Self-Assessment, Peer-Assessment und/oder Tutor-Beobachtung) 1 Stunde
LERNERGEBNISSE			
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Lerneinheit:			
Wissen	K.2.1. definieren die Lernenden Online – Lernen. K.2.2. beschreiben die Lernenden die Vorteile und Herausforderungen des Online-Lernens. K.2.3. erklären die Lernenden, wie Online-Lernen Erwachsenenbildner und Trainer bei der Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten unterstützen kann.		
Fähigkeiten	S.2.1. können die Lernenden Flexibilität und Anpassungsfähigkeit an neue Lernumgebungen anzeigen/zeigen. S.2.2. können die Lernenden eine Lernumgebung, die offen, herausfordernd, engagiert, motivierend und motivierend ist schaffen. S.2.3. können die Lernenden Beispiele für virtuelle Lernumgebungen (z.B. Moodle, Blackboard Learn oder Blackboard Collaborate) liefern und diese beschreiben.		
Kompetenzen	C.2.1. nutzen die Lernenden effektiver Online-Lernumgebungen (z.B. Google-Instrumente, YouTube, etc.) basierend auf künstlerischen Disziplinen.		

² Wir beziehen uns hier auf die Endbewertung der Lerneinheit (zusätzlich zu derjenigen, die durch Selbstbewertung, Peer-Assessment und/oder Tutorenbeobachtung während jeder Lernaktivität durchgeführt wird), nämlich die Bewertung, die durch ein Schnellquiz, einen Test usw. erworben werden soll.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitäts-typ (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.1	<i>Online-Learning: Grundlagen</i>	Präsenz- lernen	K.2.1., K.2.2. S.2.1., S.2.3.	210 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Vorstellung beginnt der Trainer mit einer „Eisbrecherübung“, die es allen Teilnehmern ermöglicht, sich gegenseitig kennenzulernen und sich in der gemeinsamen Arbeit wohl zu fühlen. (sie/er nutzen “Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 1 – Icebreaking.doc”). (20 min) Der Trainer informiert über die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.2.1., K.2.2.; S.2.1., S.2.3) wie in der Tabelle formuliert (5 min) In Form einer Diskussion befragt der Trainer die Teilnehmer nach ihren Vorstellungen von Online-Lernen und ihren Strategien zur Suche nach Informationen über Online-Lernen im Internet. Die Diskussion konzentriert sich auf ihre Online-Lernerfahrung. (30 min) Der Trainer präsentiert das Grundkonzept des Online-Lernens mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 2 – Foundation.pptx”. Er/sie nutzt die in der Präsentation angegebene Links und zeigt den Teilnehmern verschiedene Möglichkeiten des Online-Lernens. (90 min) Nun werden den Teilnehmern die praktischen Videos und Online-Lernbeispiele und Möglichkeiten auf YouTube vorgestellt. “Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 3 – YouTube.doc”. (60 min) Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (5 min) 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Brainstorming Gruppendiskussionen Interview Praktische Demonstration				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				
Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 1 – Icebreaking.doc Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 2 – Foundation.pptx Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 3 – YouTube.doc				
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”				
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox		Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource		
keine		keine		
Assessment-Methode				
Durch die aktive Beteiligung der Teilnehmer an der Diskussion und dem Brainstorming zum Thema Online-Lernen.				
Referenzen				
<ul style="list-style-type: none"> Morris, N., & Lambe, J. (n.d.). <i>STUDYING A MOOC: A GUIDE</i> [PDF]. Retrieved from http://www.palgrave.com/resources/Product-Page-Downloads/M/Morris-Studying-a-MOOC/Studying-a-MOOC-Neil-Morris-James-Lambe.pdf 				

- *English for beginners*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=eW3gMGqcZQc>
- *What is a MOOC?* Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=S2lFmQcXsM4>
- *What Are The Advantages And Disadvantages Of Online Learning?* Retrieved from <https://elearningindustry.com/advantages-and-disadvantages-of-online-learning>

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitäts-typ (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.2	<i>Online-Lernen: Vorteile und Herausforderung en / Online- Lernumgebungen</i>	Präsenz- lernen	K.2.2. S.2.3.	180 min
Inhalts- übersicht	<p>Es besteht keine Notwendigkeit, dass Trainer und Lernende sich gegenseitig kennenlernen, da sie sich bereits bei der vorherigen Präsenzveranstaltung getroffen haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach der Begrüßung der Teilnehmer informiert der Trainer über die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.2.2. und S.2.3). (1 min) • Die Vorteile des Online-Lernens werden vom Trainer anhand der Folien 1-14 vorgestellt “Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 1 – Online learning benefits-challenges.pptx”) (30 min) • Der Trainer organisiert den Workshop in Gruppen von 3-5 Personen und teilt die erste Aufgabe (wie in Folie 16) zu, nämlich ein schnelles Ranking der Online-Lernvorteile, verteilt farbige leere Popup-Notizen ("Post-it"-Papiere) und erklärt die Arbeitsweise (anhand von Folie 16). Die Teilnehmer arbeiten in Gruppen. Der Trainer regt die Diskussion an und gibt während der Aktivität Feedback. (15 min) • Der Trainer präsentiert die Herausforderungen des Online-Lernens. (Folien 17-31 von “Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 1 – Online learning benefits-challenges.pptx”). (30 min) • Dann organisiert der Trainer den Workshop in Gruppen von 3 Personen, teilt die zweite Aufgabe zu (wie in Folie 32), nämlich eine überzeugende Geschichte zu erstellen und Arbeitsblätter zu verteilen (Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Anhang 2 - Arbeitsblatt - Story.doc). Die Teilnehmer arbeiten in Gruppen. Sie erfüllen die Aufgabe und teilen die von ihnen erstellte Geschichte mit anderen Gruppen. (45 min) • Der Trainer präsentiert Online-Lernumgebungen (OLEs) mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 3 – Online learning environments.pptx”) (30 min) • Den Teilnehmern wird die letzte Aufgabe erklärt: eine Kombination aus Internetsurfen und Brainstorming über die Funktionen desr OLEs. (Folie 16 von “Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 3 – Online learning environments.pptx”) (25 min) • Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (2 min) 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer)				
Entwicklung einer Geschichte				

Gruppendiskussionen Gruppenarbeit Brainstorming Internet-basiertes Lernen	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 1 - Online learning-benefits.pptx Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 2 - Worksheet - Story.doc Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 3 - Online learning-environments.pptx	
Resource(n) aus der Art4Inc “Educators Toolbox of Alternative Educational Resources”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
<ul style="list-style-type: none"> • Durch Analyse, Ranking und Rechtfertigung des Rankings der Online-Lernvorteile; • Durch die Erstellung einer Geschichte (und eines Geschichtenerzählens) zur Analyse der Herausforderungen des Online-Lernens. • Durch aktives Engagement im Brainstorming zu OLEs Funktionen. 	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>13 Great Benefits of Online Learning</i>. Retrieved from https://www.straighterline.com/blog/34-top-secret-benefits-of-studying-online/ • <i>5 Advantages of Online Learning: Education Without Leaving Home</i>. Retrieved from https://elearningindustry.com/5-advantages-of-online-learning-education-without-leaving-home • <i>10 Advantages to Taking Online Classes</i>. Retrieved from https://oedb.org/ilibrarian/10-advantages-to-taking-online-classes/ • <i>What Are The Biggest Challenges of Online Courses?</i> Retrieved from https://www.getreskilled.com/challenges-of-online-courses/ • <i>4 Challenges Related to Online Learning and How to Solve Them</i>. Retrieved from http://www.focusedusolutions.com/blog/4-challenges-related-online-learning-solve/ • <i>5 Challenges of Online Learning</i>. Retrieved from https://www.top10onlinecolleges.org/list/5-challenges-of-online-learning/ • IGI Global, Disseminator of Knowledge, <i>What is Online Learning Environment</i>. Retrieved from https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004 • Connecting Learning Advisory, <i>Choosing Online Learning Environments</i>. Retrieved from https://connectedlearning.zendesk.com/hc/en-us/articles/115001467506-Choosing-Online-Learning-Environments • Oxford University Press, <i>Learn about Virtual Learning Environment/Course Management System content</i>. Retrieved from https://global.oup.com/uk/orc/learnvle/ • Future Learn, <i>Introduction to Virtual Learning Environments</i>. Retrieved from https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856 • <i>Moodle Features</i>. Retrieved from https://docs.moodle.org/36/en/Features • <i>Blackboard</i>. Retrieved from https://uk.blackboard.com/index.html • <i>Its Learning</i>. Retrieved from https://itslearning.com/uk/ 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitäts-typ (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.3	<i>E-learning: Definitionen und Nutzen</i>	Präsenz- lernen	K.2.1. K.2.3. S.2.1. C.2.1.	210 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> • Der Trainer informiert über die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.2.1.; K.2.3.; S.2.1.; C.2.1.) wie in der Tabelle formuliert (2 min) • Der Trainer beginnt die Trainingseinheit mit einer Brainstorming-Aktivität. Er schreibt in der Mitte des Whiteboards das Wort "E-Learning" und stellt folgende Fragen: "Was bedeutet e-Learning?" "Wofür steht das "e"?", "Welches sind Schlüsselwörter im Zusammenhang mit eLearning?". Der Trainer schreibt den Input jedes Teilnehmers auf eine andere Karte (1 Input = 1 Karte) und während die Teilnehmer sprechen, bündelt er ihre Gedanken, um z.B. Input für seine Definition zu haben, Input über die Umgebung, in der eLearning durchgeführt wird, beteiligte Personen etc. Die Zusammenfassung und die Definition von eLearning präsentiert der der Trainer dann zusammenfassend in den Folien 3-5. "Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness.pptx") (20 min) • Der Trainer gibt einen Überblick über die Entwicklung des Lernens, insbesondere des Online-Lernens und zeigt Beispiele für E-Learning. Er benutzt die Folien 8-9 "Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness.pptx"). (30 min) • Die Teilnehmer sehen sich das Video an: https://www.youtube.com/watch?v=nNuYcAHVALM und klassifizieren die Aktivitäten nach „synchron oder asynchron“. Für die Zusammenfassung wird die Folie 9 verwendet (Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness.pptx") (30 min) • Die Teilnehmer sehen sich einen kritischen Kurzfilm über den Datenschutz an https://winfuture.de/videos/Film-TV/Democracy-Im-Rausch-der-Daten-Datenschutz-Doku-im-Trailer-15210.html. Dann diskutieren sie die Fragen: "Worum geht es in dem Film?", "Was wird kritisiert?" Die zentrale Frage ist das Menschenrecht auf Privatsphäre, insbesondere dessen Umsetzung im modernen Medium Internet und Online-Lernen. In der Gruppe diskutieren sie die Vor- und Nachteile von E-Learning. Für die Zusammenfassung werden die Folien 10-11 verwendet (Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness") (30 min) <p>Verschiedene Aspekte des Datenschutzes im Internet / Online-Lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Trainer verteilt Annex 2 ("Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 2 – Data protection.doc"). Der Trainer erklärt die Aufgabe und gibt den Teilnehmern während der Aktivität Feedback und Beratung, gibt Kommentare ab und bewertet die Leistungen der Gruppe insgesamt. Für die Zusammenfassung wird die Folie 12 verwendet (Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness") (95 min) <p>Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (3 min)</p>			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Gruppendiskussionen				

Gruppenarbeit Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 2_Data protection.docx Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - Online learning.pptx	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die aktive Beteiligung der Teilnehmer an der Diskussion und dem Brainstorming zu den Themen e-Learning und Datenschutz.	
Referenzen	
https://www.youtube.com/watch?v=nNuYcAHVALM https://winfuture.de/videos/Film-TV/Democracy-Im-Rausch-der-Daten-Datenschutz-Doku-im-Trailer-15210.html	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.4	<i>Online-Lernen: MOOC und YouTube</i>	<i>Selbstlernen</i>	K.2.1., K.2.2. S.2.1., S.2.3. C.2.1.	420 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich. (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 2.4 ein. “Online-Lernen: MOOC und YouTube” Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definition von Online-Learning, 5 Vorteile des Online-learning (20 min) “Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 1 – Advantages.doc” 2. Online-Learning – wie funktioniert es (5 min) https://www.youtube.com/watch?v=h4gcTAdZ_JQ 3. Beispiele von Online-Sprachkurse – “Start Level” (25 min) https://www.youtube.com/watch?v=S2IFmQcXsM4 4. Was ist ein MOOC? – ein kurzes Video https://www.youtube.com/watch?v=eW3gMGqcZQc (5 min) 5. Was ist ein MOOC? – PDF-Datei (240 min) https://www.macmillanihe.com/resources/Product-Page-Downloads/M/Morris-Studying-a-MOOC/Studying-a-MOOC-Neil-Morris-James-Lambe.pdf or “Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 2 – MOOC.pdf” 6. Vorteile der Anmeldung und des Besuchs eines bestimmten MOOC-Online-Kurses (120 min) https://www.edx.org/course/?availability=current 			

Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Internet links angezeigt in section "Overview of content" Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 1 – Advantages.doc Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 2 – MOOC.pdf	
Ressource(n) aus der Art4Inc "Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen"	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die aktive Teilnahme am MOOC Online-Lernkurs und dessen Auswertung.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • Morris, N., & Lambe, J. (n.d.). STUDYING A MOOC: A GUIDE [PDF]. Retrieved from http://www.palgrave.com/resources/Product-Page-Downloads/M/Morris-Studying-a-MOOC/Studying-a-MOOC-Neil-Morris-James-Lambe.pdf • <i>English for beginners</i>. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=eW3gMGqcZQc • <i>What is a MOOC?</i> Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=S21FmQcXsM4 • <i>What Are The Advantages And Disadvantages Of Online Learning?</i> Retrieved from https://elearningindustry.com/advantages-and-disadvantages-of-online-learning 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.5	<i>Online-Lernumgebungen - effizient nutzen</i>	Selbstlernen	K.2.2. S.2.3. C.2.1.	360 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich. (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 2.5 ein. "<i>Online-Lernumgebungen - effizient nutzen</i>" Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen</p> <p>Besuchen Sie die folgenden Webseiten (und die nachfolgenden Unterseiten, wo dies der Fall ist) und lesen Sie so viel wie möglich aus den hierin enthaltenen Informationen und Kenntnissen über Moodle, Blackboard und seine Lernplattform: ihre Strukturen, Funktionen, Funktionsweise, Benutzerfreundlichkeit. (175 min)</p> <p>1) Managing a Moodle site: https://docs.moodle.org/36/en/Managing_a_Moodle_site</p> <p>2) Course Development and Management Features:</p>			

<p>https://docs.moodle.org/36/en/Features 3) Managing a Moodle course: https://docs.moodle.org/36/en/Managing_a_Moodle_course 4) Moodle explained wit Lego. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=C-p2KqU7QD4 5) What is Blackboard ? http://blackboardsupport.calpoly.edu/content/about/whatis.html 6) Its Learning: https://itslearning.com/global/ 7) Choosing Online Learning Environments : https://connectedlearning.zendesk.com/hc/en-us/articles/115001467506-Choosing-Online-Learning-Environments</p> <p>Öffnen Sie“Art4Inc Manual_LU2_A2.5 - Annex 1 - Moodle Course.doc”, lesen Sie es und folgen Sie den Instruktionen. (180 min)</p>	
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Internet links and Art4Inc Manual_LU2_A2.5 - Annex 1 - Moodle Course.doc” as shown above, under section “Overview of Content”.	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die Auswertung des konzipierten Lernkurses auf Moodle.	
Referenzen	
Wie oben gezeigt, im Abschnitt "Inhaltsübersicht".	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A2.6	Online- Lernumgebun- gen: YouTube und Lernvideo	Selbstlernen	K.2.3. S.2.2. C.2.1.	420 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich. (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 2.6 ein. “Online-Lernumgebungen: YouTube und Lernvideo” Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen (35 min)</p> <p>Bitte erstellen und präsentieren Sie ein Lernvideo, das die von Ihnen erlernten Informationen zusammenfasst (Verwenden Sie die Informationen und Kenntnisse aus</p>			

<p>der Lerneinheit 1).</p> <p>✓ Besuchen Sie die untenstehenden Webseiten und lesen Sie so viel wie möglich aus den hierin enthaltenen Informationen und Kenntnissen über YouTube und die Strukturen, Funktionen, Funktionsweise und Benutzerfreundlichkeit, um spannende und ansprechende eLearning-Kurse zu erstellen. (50 min)</p> <p>1) 8 Tips to Effectively Use YouTube in eLearning https://elearningindustry.com/8-tips-effectively-use-youtube-in-elearning</p> <p>2) 10 Tips to Create Effective eLearning Presentations and Slideshows https://elearningindustry.com/top-10-tips-create-effective-elearning-presentations-and-slideshows</p> <p>3) 7 Tips to Choose Images and Graphics for Your eLearning Course https://elearningindustry.com/7-tips-to-choose-images-and-graphics-for-elearning-course</p> <p>✓ Öffnen “Art4Inc Manual_LU2_A2.6 - Annex 1 – Design a learning video.doc”, lesen Sie es und folgen Sie den Instruktionen. (330 min)</p> <p>Sobald Ihr Video produziert wurde, können Sie es öffentlich auf Websites wie YouTube veröffentlichen.</p>	
<p>Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)</p>	
<p>Art4Inc Online-Plattform</p>	
<p>Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)</p>	
<p>Internet links - https://elearningindustry.com/8-tips-effectively-use-youtube-in-elearning; https://elearningindustry.com/top-10-tips-create-effective-elearning-presentations-and-slideshows; https://elearningindustry.com/7-tips-to-choose-images-and-graphics-for-elearning-course Art4Inc Manual_LU2_A2.6 - Annex 1 – Design a learning video.doc”</p>	
<p>Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”</p>	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
<p>Assessment-Methode</p>	
<p>Durch die Präsentation des YouTube-Learning-Video auf YouTube</p>	
<p>Referenzen</p>	
<p>Elearners (2007), what is the future of elearning, available at http://www.elearners.com/resources/elearning-faq7.asp Clark, R.C., Nguyen, F., and Sweller, J. (2005). Efficiency in Learning. San Francisco: CA: Pfeiffer. (Available in December, 2005)</p>	

Evaluationstest für Lerneinheit 2

Die Lerneinheit 2 hat Sie in das Online-Lernen eingeführt. Sie wurden befähigt, dieses effizient mit Kunstdisziplinen zu verbinden, wenn sie mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten. In dieser Bewertung können Sie Ihr erworbenes Wissen testen.

Methodische Hinweise:

- ✓ Jeder Punkt besteht aus einer Erklärung (dem "Einsatz") und 4 Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine korrekt ist.
- ✓ Lesen Sie den Text der einzelnen Punkte sorgfältig durch und identifizieren Sie die richtige Antwort.
- ✓ Kreuzen Sie die richtige Option an (). Diese Option stellt die Lösung für dieses Element dar.
- ✓ Empfohlene Gesamtzeit pro Test: 60 Minuten.
- ✓ Möglicher Maximalwert = 36 Punkte. Jedes korrekt gelöste Element wird mit 0,5 Punkten bewertet.
- ✓ ABSCHLIEßENDE BEWERTUNG = (Punktzahl / 4) + 1 Punkt *obligatorisch*.

1. Online-Lernen kann eine Vielzahl von Formen haben, wie z.B.:

- a) Videos mit Vorträgen, Tutorials, Tipps (z.B. der beliebte YouTube-Server) und Webinaren oder Liveübertragungen, bei denen es nie zu einer Interaktion zwischen dem Sender und dem Publikum kommt.
- b) Videos und Webinare, die nur auf CDs und DVDs bereitgestellt werden.
- c) Videos mit Vorträgen, Tutorials, Tipps (z.B. der beliebte YouTube-Server) und Webinaren oder Liveübertragungen, bei denen es zu einer Interaktion zwischen dem Sender und dem Publikum kommt.
- d) verschiedene Tutorien und Vorlesungen, die nur von Bildungseinrichtungen angeboten werden.

2. Wo findet Online-Lernen statt?

- a) Es geschieht in einer Online-Umgebung.
- b) Es geschieht nur an Schulen und Universitäten.
- c) Es geschieht nur in sozialen Netzwerken.
- d) Dies geschieht nur bei Verwendung spezieller Programme.

3. Online-Lernen ist beliebt, weil

- a) ist weitgehend kostenlos und bietet ein breites Spektrum an Themen und Disziplinen, einschließlich Online-Kurse, die von den renommierten Universitäten der Welt angeboten werden.
- b) ist weitgehend kostenlos und bietet nur wenige Themen und Disziplinen, einschließlich Online-Kurse, die von den renommierten Universitäten der Welt angeboten werden.
- c) ist sehr teuer und bietet ein breites Spektrum an Themen und Disziplinen, einschließlich Online-Kurse, die von den renommierten Universitäten der Welt angeboten werden.
- d) ist weitgehend kostenlos und bietet ein breites Spektrum an Themen und Disziplinen, mit Ausnahme von Online-Kursen, die von den renommierten Universitäten der Welt angeboten werden.

4. Online-Kurse konzentrieren sich auf

- a) einen direkten Wettbewerb für Standardhochschulfächer
- b) praktische oder hochkreative Fähigkeiten
- c) Offenlegung des spezifischen Know-hows
- d) einen direkten Wettbewerb für Standardstudiengänge, andere konzentrieren sich auf praktische oder hochkreative Fähigkeiten oder zeigen spezifisches Know-how.

5. Was gehört zu den Herausforderungen des Online-Lernens?

- a) die Möglichkeit eines flexiblen, zeit- und ortsunabhängigen Lernens
- b) Campus Ablenkung
- c) eine hohe Qualität des Online-Kurses
- d) Zeitersparnis und höhere Effizienz

6. Was gehört zu den Vorteilen des Online-Lernens?

- a) mehr Druck auf die Eigenständigkeit und Ausdauer des Schülers.
- b) Campus Ablenkung
- c) technische Fragen
- d) die Möglichkeit eines flexiblen, zeit- und ortsunabhängigen Lernens

7. Wie wählen Sie den richtigen Online-Kurs aus?

- a) Websites nutzen, die Bewertungen und Rezensionen bestimmter Kurse auf verschiedenen Portalen abgeben oder kritisches Denken anwenden; herausfinden, wer der Dozent des Kurses ist, was er bisher geleitet hat, wo er/sie arbeitet und welche Institution den Kurs garantiert.
- b) Websites verwenden, die Bewertungen und Überprüfungen bestimmter Kurse auf verschiedenen Portalen abgeben oder kritisches Denken anwenden.
- c) Erkundigen Sie sich, wer der Dozent des Studiengangs ist, was er bisher geleitet hat und wo er arbeitet und welche Institution den Studiengang garantiert.
- d) Finden Sie heraus, welche Institution den Kurs garantiert.

8. Was ist ein Webinar?

- a) Ein Webinar ist ein Seminar, das über das Internet durchgeführt wird und immer die Anwesenheit eines physischen Publikums beinhaltet.
- b) Ein Webinar ist eine lehrreiche, informative oder interessante Präsentation, die online zur Verfügung gestellt wird, in der Regel als Video oder Audio mit Folien, und es beinhaltet immer die Anwesenheit eines physischen Publikums.
- c) Ein Webinar ist eine webbasierte Live-Videokonferenz (Seminar), die das Internet nutzt, um die Person (oder mehrere Personen), die das Webinar veranstaltet, mit einem Publikum von Zuschauern und Zuhörern aus der ganzen Welt zu verbinden.
- d) Ein Webinar (Web-based Seminar) ist eine Präsentation, die über das Internet übertragen wird. Es ist interaktiv und beinhaltet immer die Anwesenheit eines physischen Publikums.

9. Was gehört zu den Vorteilen der Nutzung eines Webinars?

- a) Die Internetgeschwindigkeit muss angemessen sein, damit die Teilnehmer die Präsentation ohne Verzerrungen oder Verzögerungen sehen können.

- b) Es ist möglich, dass eine unbegrenzte Anzahl von Zuschauern teilnehmen kann, da es online ist.
- c) Es ist keine Kommunikation durch Körpersprache möglich, wenn kein Videoeingang verfügbar ist.
- d) Ein Webinar funktioniert möglicherweise nicht mit allen Arten von Internetbrowsern.

10. Wofür steht MOOC?

- (a) (a) Massiver offener Online-Kurs
- (b) (b) Massiver Offline-Open-Kurs
- (c) (c) Multikultureller offener Online-Kurs
- (d) (d) Gegenseitiger Online-Open-Kurs

11. Was heißt “Massive” in MOOC?

- a) Zugang zu begrenzten Lernenden aus der ganzen Welt.
- b) Zugang zu unbegrenzten Lernenden aus dem Zielland.
- c) Zugang zu begrenzten Lernenden aus dem Zielland.
- d) Zugang zu unbegrenzten Lernenden aus der ganzen Welt.

12. Was heißt “Open” in MOOC?

- a) Ein Lernender kann von jedem Ort der Welt aus einen Online-Kurs eröffnen.
- b) Ein Kurs an der Universität, der von jedermann belegt werden kann.
- c) Dies bedeutet in der Regel freien Zugang zum Kurs und zu den Lernressourcen. Immer mehr Lernenden kann jedoch die Möglichkeit geboten werden, Premium-Dienste zur Unterstützung des Kurses zu erwerben oder für Prüfungen und / oder Zertifikate zu bezahlen.
- d) Ein Kurs, der öffentlich zugänglich ist.

13. Was heißt “Online” in MOOC?

- a) MOOCs werden größtenteils online durchgeführt; es gibt einige Möglichkeiten des Präsenzlernens.
- b) MOOCs werden vollständig online durchgeführt; ein Lernender benötigt ein spezielles Programm, um sich dafür anzumelden.
- c) MOOCs werden meist online durchgeführt; ein Lernender muss immer von Angesicht zu Angesicht lernen.
- d) MOOCs werden vollständig online durchgeführt; es gibt keine Möglichkeiten zum persönlichen Lernen.

14. Was heißt “Course” in MOOC?

- a) MOOCs bieten eine strukturierte Lerneinheit mit einem definierten Anfangs- und Enddatum und Lernergebnissen.
- b) MOOCs bieten eine strukturierte Lerneinheit mit einem offenen Anfangs- und Enddatum.
- c) MOOCs stellen eine unstrukturierte Lerneinheit mit einem offenen Anfangs- und Enddatum dar.
- d) MOOCs stellen eine strukturierte Lerneinheit mit einem definierten Anfangs- und Enddatum dar, jedoch ohne Lernergebnisse.

15. Was sind xMOOCs?

- a) organischere Kurse, die sich auf die vom Lernenden generierten Inhalte konzentrieren und eine persönliche und sehr subjektive Lernerfahrung bieten.

- b) organisierte Kurse, die sich auf vom Pädagogen generierte Inhalte (oft in Form von Videos) mit automatisierten Tests konzentrieren.
- c) kostenlose Online-Kurse, die sich auf die vom Lernenden generierten Inhalte konzentrieren und eine persönliche und sehr subjektive Lernerfahrung bieten.
- d) Präsenzkurse, die sich auf einen Lernenden konzentrieren.

16. Was sind cMOOCs?

- a) organisierte Kurse, die sich auf vom Pädagogen generierte Inhalte (oft in Form von Videos) mit automatisierten Tests konzentrieren.
- b) mehr organische Kurse, die sich auf die vom Lernenden generierten Inhalte konzentrieren und eine persönliche und sehr subjektive Lernerfahrung bieten.
- c) kostenlose Online-Kurse, die sich auf vom Lehrer generierte Inhalte (oft in Form von Videos) mit automatisierten Tests konzentrieren.
- d) Präsenzkurse, die sich auf einen Lernenden konzentrieren.

17. Worauf basiert MOOC?

- a) MOOC basiert auf dem Prinzip der Kritik.
- b) MOOC basiert auf dem Prinzip der Kontrolle.
- c) MOOC basiert auf dem Prinzip des Teilens und der Freiheit.
- d) MOOC basiert auf dem Prinzip des Wettbewerbs.

18. Welche Formen hat der Unterricht in MOOCs nicht?

- a) Videoinhalte
- b) didaktische Materialien
- c) die zu lösenden Aufgaben
- d) Unterricht im Klassenzimmer

19. Welche Stufen von MOOCs sind verfügbar?

- a) Voruniversität, Bachelor- und Masterstufe, Weiterbildung, Berufliche und technische Ausbildung
- b) Voruniversität, Bachelor- und Masterstufe und kontinuierliche berufliche Entwicklung
- c) Fortlaufende berufliche Entwicklung, Berufliche und technische Weiterbildung
- d) Voruniversität, Beruf und Technik

20. Was ist die übliche Länge von MOOC?

- a) Eine Woche
- b) Sechs Monate
- c) Zwei Jahre
- d) Mindestens zwei Wochen, aber es gibt keine feste Höchstdauer.

21. Welche Aussage über MOOC ist falsch?

- a) Die Fertigstellungsraten für MOOCs sind sehr niedrig. Die durchschnittliche Abschlussrate liegt bei etwa 10%, was viel niedriger ist als bei traditionellen gebührenpflichtigen Kursen.
- b) Die Universitäten sind pessimistisch hinsichtlich der Möglichkeiten, die die MOOCs bieten, und entmutigen die Studenten, ihr Lernen durch ein Online-Lernen zu ergänzen.
- c) Die Arbeitgeber sind vorsichtig an den Akkreditierungsmöglichkeiten der MOOCs interessiert, aber das System wurde nicht gut getestet oder validiert.

- d) MOOCs sind zu einem globalen Phänomen geworden, wobei sich Einzelpersonen in fast allen Ländern der Welt für Kurse auf wichtigen Plattformen anmelden.

22. Werden Sie ein Zertifikat oder eine College-Punkte erhalten, wenn Sie sich für einige MOOCs anmeldest?

- a) Nein, um einen Kredit zu erhalten, müssen Sie an Präsenzkursen teilnehmen.
- b) Nein, aber es wird in Zukunft möglich sein.
- c) Ja, aber du musst einen Test in der Schule ablegen.
- d) Ja, das ist in einigen MOOCs heutzutage möglich.

23. Wählen Sie eine dieser Eigenschaften, die nicht mit dem Online-Lernen übereinstimmt.

- a) masseneinführender Charakter
- b) mehr Schüler auszubilden.
- c) um den erfolgreichen Abschluss des Online-Kurses zu gewährleisten.
- d) Lernen für weniger Geld zu ermöglichen.

24. Was bedeutet der Begriff Online Learning Environments (OLEs)?

- a) Es handelt sich in erster Linie um eine asynchrone Lernumgebung, d.h. Sie müssen sich nicht genau zur gleichen Zeit wie Ihre Trainer oder Klassenkameraden am Computer anmelden, um den Kurs zu besuchen.
- b) Es handelt sich in erster Linie um eine synchrone Lernumgebung, d.h. Sie müssen sich genau zur gleichen Zeit wie Ihr Trainer oder Ihre Klassenkameraden am Computer anmelden, um den Kurs zu besuchen.
- c) Es ist eine Lernumgebung, in der Sie den Kurs in der Klasse physisch besuchen müssen.
- d) Es ist eine Lernumgebung, die nur in einem persönlichen Umfeld zu finden ist.

25. Wie können Online-Umgebungen definiert werden?

- a) Von wem die Lernenden sind
- b) Durch den Grad der Integration mit und auf dem Campus Kurs
- c) Wer die Lernenden sind, das Ausmaß der Integration mit und auf dem Campus und der Grad, in dem die Lernaktivitäten online stattfinden.
- d) Nach dem Grad, in dem die Lernaktivitäten online stattfinden.

26. Was gehört nicht zu den Hauptprinzipien von Online-Lernumgebungen?

- a) divergentes Denken und vielfältige Perspektiven zu fördern;
- b) selbstgesteuertes Lernen und Autonomie der Lernenden;
- c) praktische Erfahrungen mit echten Problemen anbieten;
- d) zu verhindern, dass das Lernen durch individuelle Erfahrungen und persönliche Theorien erfolgt.

27. Was bieten OLEs-Tools?

- a) Ein studentenzentriertes Lernen und der Austausch von Informationen zwischen einem Lernenden, einem Lehrer, Gleichaltrigen, Eltern/Tutoren über digitale Medien.
- b) Ein auf den Lehrer ausgerichtetes Lernen und den Informationsaustausch zwischen einem Lernenden, einem Lehrer, Gleichaltrigen, Eltern/Tutoren von Angesicht zu Angesicht.
- c) Passive Lernerfahrung
- d) Lehrbücher zur Orientierung bei der Entscheidungsfindung im Lehrplan und in der Lehre

28. Welcher andere Begriff wird am häufigsten für Online-Lernumgebungen verwendet?

- a) Visuelle Lernumgebungen (VLEs)
- b) Virtuelle Lernumgebungen (VLEs)
- c) Vertikale Lernumgebungen (VLEs)
- d) Unpräzise Lernumgebungen (VLEs)

29. Was sind die am häufigsten verwendeten Beispiele für VLE?

- a) Konferenzen
- b) Tafel und Moodle
- c) Blogs
- d) Facebook

30. Was bedeutet das Akronym Moodle?

- a) Modulare, am Arbeitsplatz orientierte, dynamische Lernumgebung
- b) Modulare objektorientierte didaktische Lernumgebung
- c) Gegenseitige objektorientierte dynamische Lernumgebung
- d) Modulare objektorientierte dynamische Lernumgebung mit objektorientierter Ausrichtung

31. Wählen Sie die beste Definition für Moodle aus.

- a) Es handelt sich um ein kostenloses Online-Lernmanagementsystem, das es Lehrkräften ermöglicht, ihre eigene private Website mit dynamischen Kursen zu erstellen, die das Lernen jederzeit und überall erweitern.
- b) Es handelt sich um ein kostenloses, offline Learning Management System, das es Lehrkräften ermöglicht, ihren eigenen privaten Kurs zu erstellen.
- c) Es handelt sich um ein kostenloses Online-Lernmanagementsystem, das es Lehrkräften ermöglicht, Blogs zu erstellen.
- d) Es handelt sich um ein kostenloses Online-Lernmanagementsystem, das es Lehrkräften ermöglicht, ein E-Mail-Konto zu erstellen.

32. Was ist Blackboard?

- a) Es handelt sich um ein webbasiertes Lernmanagementsystem, das entwickelt wurde, um Online-Kurse vollständig zu unterstützen oder einen Raum für die Ergänzung von Präsenzkursen zu bieten.
- b) Es handelt sich um ein Lernmanagementsystem, das zur Unterstützung von vollständig offline durchgeführten Kursen entwickelt wurde.
- c) Es handelt sich um ein webbasiertes Lernmanagementsystem, das entwickelt wurde, um vollständig nur Online-Kurse für Unternehmen zu unterstützen.
- d) Es handelt sich um ein webbasiertes Lernmanagementsystem, das darauf ausgelegt ist, vollständig nur Online-Kurse zu unterstützen, die von Universitäten konzipiert wurden.

33. Was bietet Blackboard Instructor (eine der Bildungsplattformen von Blackboard)?

- a) sich darauf, den Zugang zu digitalen Kursinhalten zu erleichtern.
- b) Gibt Ihnen eine intensive persönliche Erfahrung über Ihren PC, Ihr Tablett oder Ihr mobiles Gerät, überall und jederzeit.
- c) Neue mobile Anwendung, die es Lehrkräften ermöglicht, Kurse schnell und einfach zu verwalten, mit den Schülern zu interagieren und Inhalte anzuzeigen.
- d) Präsentation von Materialien auf CDs und DVDs.

- 34. Was bietet Blackboard Ally (eine der Bildungsplattformen von Blackboard)?**
- a) Neue mobile Anwendung, die es den Dozenten ermöglicht, Kurse schnell und einfach zu verwalten, mit den Studenten zu interagieren und Inhalte anzuzeigen.
 - b) Gibt Ihnen eine intensive persönliche Erfahrung über Ihren PC, Ihr Tablett oder Ihr mobiles Gerät, überall und jederzeit.
 - c) konzentriert sich darauf, den Zugang zu digitalen Kursinhalten zu erleichtern.
 - d) Präsentation von Materialien auf CDs und DVDs.
- 35. Was bietet Blackboard Collaborate (eine der Bildungsplattformen von Blackboard)?**
- a) konzentriert sich darauf, den Zugang zu digitalen Kursinhalten zu erleichtern.
 - b) Neue mobile Anwendung, die es den Dozenten ermöglicht, Kurse schnell und einfach zu verwalten, mit den Studenten zu interagieren und Inhalte anzuzeigen.
 - c) Präsentation von Materialien auf CDs und DVDs.
 - d) Gibt den Lernenden eine intensive persönliche Erfahrung über ihren PC, ihr Tablett oder ihr mobiles Gerät, überall und jederzeit.
- 36. Was ist der Hauptvorteil von "seinem Lernen"?**
- a) Es unterstützt Lehrer bei der Erstellung von Online-Materialien.
 - b) Es erhöht die Zusammenarbeit und stärkt die Kommunikation zwischen den Nutzern, um die gemeinsame Nutzung, Unterstützung und Verwaltung einer stärker personalisierten Lernumgebung zu erleichtern.
 - c) Es hilft den Lernenden, eine bessere Internetverbindung zu haben.
 - d) Es hilft den Lernenden bei der Verwaltung von Online-Tests.

Der Test ist geschafft!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zur Fertigstellung!

Hinweis für Partner:

Das gelb markierte Teil ist nur für die Online-Version des Art4Inc Manuals!

Um die richtigen Antworten zu überprüfen, klicken Sie bitte hier:

<i>Item Nr.</i>	<i>Korrekte Antwort</i>
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	

Testlösungen:

Frage	Lösung	Frage	Lösung
1	c	20	d
2	a	21	b
3	a	22	d
4	d	23	c
5	b	24	a
6	d	25	c
7	a	26	d
8	c	27	a
9	b	28	b
10	a	29	b
11	d	30	d
12	c	31	a
13	d	32	a
14	a	33	c
15	b	34	c
16	b	35	d
17	c	36	b
18	d		
19	a		

7. Lerneinheit 3: Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling, Drama, Musik)

Lerneinheit 3: Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling, Drama, Musik)			
Ziel	Diese Einheit zielt darauf ab, den Lernenden die künstlerischen Disziplinen (Storytelling, Drama, Musik) und kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge näher zu bringen und sie zu befähigen, diese effizient zu nutzen, wenn sie mit Migrant*innen und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten.		
TOTAL Lernzeit 55 Stunden von denen:	Präsenzlernen 20 Stunden	Selbstlernen 35 Stunden	Assessment³ (zusätzlich zu Self-Assessment, Peer-Assessment und/oder Tutor-Beobachtung) 1 Stunde
LERNERGEBNISSE			
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Lerneinheit			
Wissen	K.3.1. verfügen die Lernenden über fundierte Kenntnisse in mindestens einer künstlerischen Disziplin. K.3.2. beschreiben die Lernenden verschiedene kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge. K.3.3. erkennen die Lernenden die Vorteile des Lernens durch Kunstdisziplinen und -methoden (Storytelling, Drama/Theater, Musik, Zeichnung....).		
Fähigkeiten	S.3.1. entwickeln die Lernenden einen Unterrichtsplan, um diese künstlerische Disziplin in ihre Unterrichtspraxis zu integrieren. S.3.2. entwickeln die Lernenden Aktivitäten zur Förderung der sozialen Integration durch den Einsatz künstlerischer Disziplinen. S.3.3. umreißen die Lernenden pädagogische Ansätze für funktionale Methoden. S.3.4. verteidigen die Lernenden das Coaching gegenüber den Unterricht		
Kompetenzen	C.3.1. Die Lernenden wenden eine Reihe neuer und innovativer Methoden mit verschiedenen künstlerischen Disziplinen an. C.3.2. Die Lernenden wenden verschiedene künstlerische Disziplinen in unterschiedlichen Lernsituationen an		

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.1	<i>Künstlerische Disziplinen und ihr Potenzial für das Lernen</i>	Präsenz- lernen	K.3.1. S.3.3. C.3.2	210 min
Inhalts- übersicht	Es besteht keine Notwendigkeit, dass Trainer und Lernende sich gegenseitig vorstellen, da sie sich bereits bei den vorherigen Präsenzveranstaltungen getroffen haben.			

³ Wir beziehen uns hier auf die Endbewertung der Lerneinheit (zusätzlich zu derjenigen, die durch Selbstbewertung, Peer-Assessment und/oder Tutorenbeobachtung während jeder Lernaktivität durchgeführt wird), nämlich die Bewertung, die durch ein Schnellquiz, einen Test usw. erworben werden soll.

	<ul style="list-style-type: none"> • Nach der Begrüßung präsentiert der Trainer die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.3.1., S.3.3. and C.3.2.) wie oben in der Tabelle beschrieben (2 min) • Der Trainer nutzt die Folien 1-18 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 1 – Artistic disciplines.pptx”, um vertiefte Kenntnisse über Kunstdisziplinen und Theater zu vermitteln. (45 min) • Der Trainer betont, dass das theoretische Wissen, das sie gerade über das Drama erfahren haben, in ihren Lehr-Lernaktivitäten mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten effizient aufgewertet werden kann, um die soziale Integration zu unterstützen. Ein Beispiel in diesem Sinne ist das Spiel in “Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 2 – Drama_status-feeling_ENG.txt”. Der Trainer verteilt Annex 2. Die Teilnehmer führen das Spiel wie in Anhang 2 beschrieben durch, jedoch in einer kürzeren Zeit. (45 min) • Der Trainer nutzt die Folien 19-23 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 1 – Artistic disciplines.pptx”, um vertiefte Kenntnisse über Musik zu vermitteln. (15 min) • Der Trainer weist darauf hin, dass Musik auch ein zuverlässiges Werkzeug für Bildungsaktivitäten mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten ist. Wie im Falle des Dramas erklärt er/sie folgende Aufgabe - ein musikbasiertes Spiel. Dann verteilt er “Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 3 – Music_game-of-the-name_ENG.txt”. Die Teilnehmer führen das Spiel wie in Anhang 3 beschrieben durch, jedoch in einer kürzeren Zeit. (45 min) • Der Trainer nutzt die Folien 24-33 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 1 – Artistic disciplines.pptx” um vertiefte Kenntnisse über Storytelling zu vermitteln. (30 min) • Nach Abschluss der Präsentation macht der Trainer darauf aufmerksam, dass Storytelling das gleiche hohe Potenzial wie Drama und Musik in der Migrantenbildung zur Integration hat und dass Storytelling-basierte Ressourcen in der Art4Inc Toolbox bereitgestellt werden, auf die man zugreifen kann. • Der letzte Teil dieser Trainingseinheit besteht in einer Diskussion/Debatte zwischen allen Teilnehmern zur Analyse der durchgeführten Aktivitäten: Der Trainer bittet die Teilnehmer, ihre Meinung über die Auswirkungen künstlerischer Disziplinen auf die Bildung für soziale Integration zu äußern. (25 min) <p>Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (3 min)</p>
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Gruppenarbeit Diskussion/Debatte	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 1 – Artistic disciplines.pptx Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 2 – Drama_status-feeling_ENG.txt Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 3 – Music_game-of-the-name_ENG.txt	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	

Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
No. 10 "Music: Game of the Name" No. 8 "Drama: Status Feeling"	Der Trainer folgt den in der Ressource beschriebenen Schritte. (Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 2 – Drama_status-feeling_ENG.txt). Der Trainer folgt den in der Ressource beschriebenen Schritte. (Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 3 – Music_game-of-the-name_ENG).
Assessment-Methode	
Durch die Ebene der Beteiligung und des Engagements sowie durch Kommentare und Meinungen, die in der Debatte über die Auswirkungen künstlerischer Disziplinen auf die Bildung für soziale Integration geäußert wurden.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Manitoba Education and Training</i>. Retrieved from: https://www.edu.gov.mb.ca/k12/cur/arts/drama/nature.html • <i>New Zealand Curriculum Guides. Senior Secondary</i>. Retrieved from: https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for/The-arts-disciplines/What-is-drama-about • <i>Why Storytelling is Crucial for Artists</i>. Retrieved from https://abj.artrepreneur.com/storytelling-for-artists/ • <i>Storytelling in the classroom</i>. Retrieved from http://www.storyarts.org/classroom/#more • National Storytelling Network. <i>What Is Storytelling?</i> Retrieved from https://storynet.org/what-is-storytelling/ • AdvancedHE. Learning through storytelling. Retrieved from https://www.heacademy.ac.uk/knowledge-hub/learning-through-storytelling 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.2	<i>Kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge</i>	Präsenz- lernen	K.3.2. S.3.3. C.3.2	210 min
Inhalts- übersicht	<p>Es besteht keine Notwendigkeit, dass Trainer und Lernende sich gegenseitig vorstellen, da sie sich bereits bei den vorherigen Präsenzveranstaltungen getroffen haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach der Begrüßung präsentiert der Trainer die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.3.2., S.3.3., C.3.2) wie oben in der Tabelle beschrieben (2 min) • Der Trainer nutzt "Art4Inc Manual_LU3_A3.2 - Annex 1 – Art-based teaching.pptx", um verschiedene kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, -Techniken und Werkzeuge zu präsentieren und Diskussionen über das vorgestellte Wissen und die Konzepte anzuregen. (120 min) • Am Ende der Veranstaltung teilt der Trainer die Aufgabe wie in Folie 44 auf davon Annex 1. Sie/Er verteilt das Arbeitsblatt (Art4Inc Manual_LU3_A3.2 - Annex 2 - Worksheet Story.doc) und erklärt die Aufgabe. Die Teilnehmer arbeiten in Gruppen, um eine Geschichte über Einwanderer zu entwerfen, indem sie kunstbasierte Werkzeuge verwenden. Sie teilen dann ihre Geschichte mit allen Teilnehmern. (85 min) 			

Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (3 min)	
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Gruppenarbeit Discussion	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU3_A3.2 - Annex 1 – Art-based teaching.pptx Art4Inc Manual_LU3_A3.2 - Annex 2 - Worksheet Story.doc	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die Auswertung der Geschichten, die die Teilnehmer in Gruppenarbeit gestaltet haben.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • Lippincott Nursing Center, <i>The effectiveness and experience of arts-based pedagogy among undergraduate nursing students: a comprehensive systematic review protocol</i>. Retrieved from https://www.nursingcenter.com/journalarticle?Article_ID=3461313&Journal_ID=3425880&Issue_ID=3460756 • Tomljenovic, Zlata, <i>An interactive approach to learning and teaching in visual arts education</i>. Retrieved from https://www.pedocs.de/volltexte/2015/11406/pdf/cepsj_2015_3_Tomljenovic_Interactive_approach_to_learning.pdf • Teacher: Evidence+Insight+Action, <i>Arts-based inquiry: the natural partner for social justice</i>. Retrieved from https://www.teachermagazine.com.au/articles/arts-based-inquiry-the-natural-partner-for-social-justice • Teach Hub, <i>12 Ways to Bring the Arts into Your Classroom</i>. Retrieved from http://www.teachhub.com/12-ways-bring-arts-your-classroom • BBC, <i>Art in the Classroom</i>. Retrieved from https://www.teachingenglish.org.uk/article/art-classroom • Experiential education, <i>Art-based learning</i>. Retrieved from https://carleton.ca/experientialeducation/arts-based-learning-tips/ • <i>StoryBird</i>. Retrieved from https://storybird.com/?utm_campaign=elearningindustry.com&utm_source=%2F18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students&utm_medium=link • <i>StoryboardThat</i> Retrieved from https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator • <i>Toontastic</i> Retrieved from https://toontastic.withgoogle.com/ • <i>WeVideo</i> Retrieved from https://www.wevideo.com/education • <i>Pixton</i> Retrieved from https://www.pixton.com/ • <i>SmartMusic</i> Retrieved from https://www.apple.com/mac/garageband/ • <i>SoundTrap</i> Retrieved from https://www.soundtrap.com/edu/ 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.3	<i>Digital Storytelling – eine künstlerische Disziplin und Methode</i>	Präsenz- lernen	K.3.3 S.3.2. C.3.1	390 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> • Nach der Begrüßung präsentiert der Trainer die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K.3.3., S.3.2. and C.3.1.) wie oben in der Tabelle beschrieben (5 min) • Der Trainer verwendet die Folien 1-9 von "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx", um vertiefte Kenntnisse über digitales Storytelling zu vermitteln. (30 min) Der Trainer betont, dass das theoretische Wissen, das sie gerade über das digitale Geschichtenerzählen erfahren haben, in ihren Lehr-Lernaktivitäten mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten effizient genutzt werden kann, um die soziale Integration zu unterstützen. • Ein Beispiel in diesem Sinne sind die Punkte 1 und 2 in Folie 10 aus "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx". Diese Punkte werden in der Gruppe diskutiert (Runder Tisch - je nach Gruppengröße) (45 min). • Anschließend präsentiert der Trainer 3 verschiedene digitale Geschichten. (in Folie 11 von "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx"). Diese werden in der Gruppe diskutiert. (30 min). • Ein nächstes Beispiel in diesem Sinne ist das Spiel, zu finden in "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 2 – Storytelling_MySuccessStory_ENG.txt". Der Trainer verteilt Anhang 2 und jeder Teilnehmer erhält ein Blatt Papier, Bleistift und Radiergummi für das Spiel. Die Teilnehmer lesen die Einführung. Dann führen sie die Übung ## Geschichte von drei Sätzen ## durch, wie in Anhang 2 erläutert. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert. (30 min) • Der Trainer nutzt die Folien 11-18 von "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx" vertiefte Kenntnisse zum digitalen Storytelling zu vermitteln. (25 min) • Die Teilnehmer beginnen mit der Vorbereitung ihrer eigenen digitalen Geschichte. Der Trainer verteilt "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 3 _Storytelling Circle-exercise.docx" und jeder Teilnehmer erhält ein Blatt Papier, Bleistift und Radiergummi für die Übungen. Jeder Teilnehmer führt die Übungen durch. Der Schwerpunkt dieser Sitzung liegt darauf, an einem Ort anzukommen, an dem alle Teilnehmer in der Lage sind, ihre eigenen Skripte zu erstellen. (60 min) • Der Trainer präsentiert "Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx" Folien 12-13 und erklärt den Storytelling Zirkel (10 min) • Nach Abschluss der Übungen besteht der Storytelling Circle aus allen Teilnehmern zur Analyse der Ergebnisse. (45 min) • Der letzte Teil dieser Trainingseinheit besteht in einer aktiven Arbeit für die Teilnehmer. 			

	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Teilnehmer erstellen ihr eigenes Storyboard, um die digitale Geschichte <i>im selbstgesteuerten Online-Lernen</i> zu realisieren. Der Trainer unterstützt die Teilnehmer bei ihrer Arbeit, gibt Hinweise, Vorschläge und Tipps. (70 min) - Die Teilnehmer werden ihre Ergebnisse in kleinen Gruppen diskutieren. Sie benutzen die Folie 12 “Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx”. (30 min) <p>Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. Er betont die Vorteile des Lernens durch digitales Storytelling, der Trainer verwendet Folie 5 von “Art4Inc O1-A2 LU3 A3.3 - Annex 1 – Digital storytelling.pptx” (10 min)</p>
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Gruppenarbeit Diskussion/Debatte Übungen / Spiele Art4Inc Online Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling.pptx Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 2 – Storytelling_MySuccessStory_ENG.txt Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 3 Storytelling Circle-exercise.docx	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
No. 3 “Storytelling: “Meine Erfolgsgeschichte”	Der Trainer befolgt genau die in der Ressource beschriebenen Schritte (Anhang 2).
Assessment-Methode	
Durch die Intensität der Beteiligung und des Engagements sowie durch Kommentare und Meinungen, die in der Debatte über die Auswirkungen künstlerischer Disziplinen auf die Bildung für soziale Integration geäußert wurden.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • Digital Stories and videos from Wales http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/all_clips.shtml • My cats - https://www.youtube.com/watch?v=Fm_Gj_99WX0 • Aurora - https://www.youtube.com/watch?v=gowfPTsqMYw • Africa - https://www.youtube.com/watch?v=qSkUGbFv-Ug 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.4	<i>Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisorientiertes Lernen</i>	Präsenz- lernen	K 3.1., K.3.2. S.3.1. C.3.2.	390 min
Inhalts- übersicht	<ul style="list-style-type: none"> • Nach der Begrüßung präsentiert der Trainer die Lernziele und –ergebnisse dieser Aktivität (K 3.1., K.3.2.; S.3.1.; C.3.2.) wie oben in der Tabelle 			

	<p>beschrieben (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Trainer nutzt die Folien 1-4 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx” um die Aufmerksamkeit der Teilnehmer auf das Thema zu lenken und in Form von Brainstorming und Diskussion in Zweiergruppen ihre Ideen zu teilen. (15 min) • Der Trainer präsentiert das Grundkonzept des erlebnisorientierten Lernens anhand der Folien 5-10 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx”, um verschiedene Definitionen des Begriffs “Erlebnislernen” einzuführen. (20 min) • Der Trainer weist darauf hin, dass Erfahrungslernen ein zuverlässiges Werkzeug für Bildungsaktivitäten mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten ist und erklärt die folgende Aktivität mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 1 – Priorities on the Board.doc”. (20 min) • Der Trainer fährt mit den Folien 12-17 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx” fort, um die Prinzipien und verschiedenen Modelle (Zyklen) des Erfahrungslernens zu erklären. (30 min) • Der Trainer wählt einige der Aktivitäten aus und erklärt sie mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 2 – My Success Story.doc”. (75 min) • Der Trainer fährt mit den Folien 19 -22 from “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx” fort, um die einzelnen Phasen des Erfahrungslernens zu erklären. (15 min) • Der Trainer erklärt die folgende Aktivität mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 3 – One World.doc”. (45 min) • Der Trainer fährt mit den Folien 24 -29 von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx” fort, um die Teilnehmer mit Vor- und Nachteilen und Regeln des Erfahrungslernens sowie mit dem Inhalt der Vorlage zur Vorbereitung einer Lernaktivität vertraut zu machen. (40 min) • Der Trainer erklärt die folgende Aktivität mit Hilfe von “Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 4 – My Sound History.txt”. (120 min) <p>Der Trainer schließt die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte ab und betont die erreichten Lernergebnisse. (5 min)</p>
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Präsentation/Vortrag (durch Trainer) Brainstorming Gruppendiskussionen Peer und Team-Arbeit	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 1 - Priorities on the Board.doc Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 2 - MySuccessStory.doc Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 3 - One world.doc Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 4 - MySoundHistory.txt Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning.pptx	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
Storytelling ”Meine Erfolgsgeschichte”	Der Trainer befolgt genau die in Annex 2 beschriebenen Schritte.

Musik_“Meine Klanggeschichte“	(Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 2 - MySuccessStory.doc) Der Trainer befolgt genau die in Annex 4 beschriebenen Schritte. (Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 4 - MySoundHistory.txt)
Assessment-Methode	
Durch die aktive Beteiligung der Teilnehmer an der Diskussion, dem Brainstorming und den Aktivitäten rund um das Thema Erlebnislernen.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • SOBOTKA, Bronislav. <i>Experiential Learning Activities and Principles in Secondary School Teaching</i> [online]. Brno, 2012. Retrieved from: <https://is.muni.cz/th/gwgjj/>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Světlana Hanušová. • <i>Experiential Learning Cycles</i>. Retrieved from http://www.wilderdom.com/experiential/elc/ExperientialLearningCycle.htm#1stage • <i>What is the experiential learning cycle?</i> Retrieved from https://www.growthengineering.co.uk/what-is-experiential-learning/ • Fitch, T. & Watson, J. <i>Experiential Learning</i>. Retrieved from http://www.haas.berkeley.edu/CTE/video/Documents-July2016/Experiential-Learning-Slides-2016.pptx • <i>Experiential Learning - An Effective Learning Method</i>. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=L8mtcFh2x04 • <i>Teaching Tips Experiential Learning Model</i>. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=GDchcHORheM 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.5	<i>Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisorientiertes Lernen (intensive Workshop/Kurse)</i>	Selbst- lernen	K 3.2. S.3.1., S.3.2 C.3.2.	300 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge).</p> <p>Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 3.5 ein. "Online durch Kunstdisziplinen und -methoden. Erlebnisaktivitäten (Intensiv-Workshop/Kurs")</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführten), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus.</p> <p><u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen. (235 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experiential Learning Activities and Principles in Secondary School Teaching https://is.muni.cz/th/gwgjj/ or Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 1 – Sobotka EL_Activities_Principles_Thesis 			

	<ul style="list-style-type: none"> Intensive Experiential Language Course https://is.muni.cz/th/mxe4p/ or Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 2 – Sobotka_EL_IntensiveCourse Association for experiential education https://www.aee.org/ Tips and Tricks for Developing a Workshop Session - video https://www.youtube.com/watch?v=L-SlloAnU9c <p>Gestalte Sie Ihre eigene kurze Erfahrungsaktivität, basierend auf dem, was du aus den oben genannten Materialien gelernt hast. (60 min) Ihre Aktivität sollte Folgendes umfassen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivationsteil (wie Sie Ihre Teilnehmer in diese Aktivität einbinden werden) - Ziele der Aktivität - eine kurze und klare Beschreibung der Aktivität mit vorgegebener ungefähre Dauer <p>Wenn Sie die Möglichkeit haben, zu testen - Analyse des Verfahrens mit Kommentaren zu positiven und negativen Aspekten und Verbesserungsvorschlägen.</p>
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Internet links Wie gezeigt im Bereich "Inhaltsüberblick" Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 1 – Sobotka_EL_Activities_Principles_Thesis Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 2 – Sobotka_EL_IntensiveCourse	
Ressource(n) aus der Art4Inc "Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen"	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch Bewertung/Reflexion der eingesetzten Aktivitäten in Ihrem Workshop/Kurs.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> SOBOTKA, Bronislav. <i>Experiential Learning Activities and Principles in Secondary School Teaching</i> [online]. Brno, 2012. Retrieved from: <https://is.muni.cz/th/gwgjj/>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Světlana Hanušová. SOBOTKA, Bronislav. Intensive experiential language course [online]. Brno, 2009 [cit. 2019-01-01]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/mxe4p/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Světlana Hanušová. Association for experiential education. Retrieved from https://www.aee.org/ Tips and Tricks for Developing a Workshop Session. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=L-SlloAnU9c 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.6	<i>Lernen durch künstlerische Disziplinen – Literatur, Drama und Musik</i>	Selbst- lernen	K 3.2. S.3.1. C.3.2.	420 min

Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 3.6 ein. <i>“Lernen durch verschiedenen künstlerische Disziplinen – Literatur, Drama und Musik”</i></p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen. (235 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • BritLit: USING LITERATURE IN EFL CLASSROOMS http://englishagenda.britishcouncil.org/sites/default/files/attachments/books-britlit-using-literature-in-efl-classrooms.pdf or Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 1 – books-britlit-using-literature-in-efl-classrooms • Wie man ein gutes Buch auswählt https://www.wikihow.com/Choose-a-Good-Book • Texte konstruktiv nutzen: Wozu dienen Texte?? https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-texts-constructively-what-are-texts • Mit Musik und Poesie den soziokulturellen Kontext in Szene setzen ELT https://is.muni.cz/th/pv15n/&gt or Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 2 – Using_Music_and_Poetry_to_Highlight_Socio-Cultural_Context_in_EL • Englisch lernen mit Liedern https://www.youtube.com/watch?v=OHjLXDSStilo • Drama im ESL-Klassenzimmer schaffen https://www.youtube.com/watch?v=LzE2nTNMs0 • Drama beim Lernen von Englisch als Fremdsprache https://is.muni.cz/th/fesor/&gt or Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 3 – Drama_in_Learning_English_as_a_Foreign_Language <p>Erstellen Sie ein kurzes Projekt (Kurs), als Serie von mindestens 1 vor-, 1 während- und 1 Aktivität nach dem Lesen basierend auf einem literarischen Text/Gedicht/Lyrik, den Sie für Ihre Zielgruppe ausgewählt haben. (180 min) Ihr Projekt/Kurs sollte Folgendes beinhalten: - Motivationsteil (wie Sie den Text gemacht haben oder Ihre Teilnehmer dazu bringen würden, den Text zu lesen bzw. Lieder zu hören) - Ziele jeder Aktivität - eine kurze und klare Beschreibung jeder Tätigkeit mit vorgegebener ungefähre Dauer</p> <p>Wenn Sie die Möglichkeit haben, zu testen - Analyse des Verfahrens mit Kommentaren zu positiven und negativen Aspekten und Verbesserungsvorschlägen.</p>
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)	
Art4Inc Online-Plattform	
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video,	

Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)	
Internet links as shown above under section “Overview of content” Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 1 – books-britlit-using-literature-in-efl-classrooms Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 2 – Using_Music_and_Poetry_to_Highlight_Socio-Cultural_Context_in_ELT Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 3 – Drama in Learning English as a Foreign Language	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch Bewertung/Reflexion der eingesetzten Aktivitäten in Ihrem Workshop/Kurs.	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> • HRABCOVÁ, Markéta. <i>Using Music and Poetry to Highlight Socio-Cultural Context in ELT</i> [online]. Brno, 2017. Retrieved from: &lt;https://is.muni.cz/th/pv15n/&gt;. Bachelor thesis. Masaryk University, Pedagogical faculty. Supervisor Jaroslav Suchý. • MORAVČÍKOVÁ, Lucie. <i>Drama in Learning English as a Foreign Language</i> [online]. Brno, 2017 [cit. 2019-01-01]. Dostupné z: &lt;https://is.muni.cz/th/fesor/&gt;. Bachelor thesis. Masaryk University, Pedagogical faculty. Supervisor Tomáš Andrášik. 	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.7	<i>Erstellung effektiver kunstbasierter Unterrichtspläne und Workshops zur Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten</i>	Selbstlernen	K.3.1. K.3.2. S.3.1. S.3.3. C.3.2.	660 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 3.7 ein. “<i>Erstellung effektiver kunstbasierter Unterrichtspläne und Workshops zur Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten</i>”</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus. <u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen.</p>			

	<p>Besuchen Sie die folgenden Webseiten (und die nachfolgenden Unterseiten, wo dies der Fall ist) und lesen Sie so viel wie möglich aus den darin enthaltenen Informationen und Kenntnissen über Lehr- und Lernmethoden und Unterrichtspläne. (120 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Didactic method, https://www.youtube.com/watch?v=G40NF1TfncA 2) Didactic Method and Didactic Proceeding, http://www.educativ.info/edu/licee5.html 3) Two Models of Teaching and Learning, http://www.collegeenglishbooks.com/two-models-of-teaching-learning.html 4) Training and Teaching: Learn how to do it, http://collections.infocollections.org/ukedu/ru/d/Jto03te/6.html 5) Howard Gardner’s Theory of Multiple Intelligences, https://www.tecweb.org/styles/gardner.html 6) wikiHow, How to Make a Lesson Plan, https://www.wikihow.com/Make-a-Lesson-Plan#Questions_and_Answers_sub 7) The New teacher’s Guide to Creating Lesson Plans, https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/new-teachers-guide-creating-lesson-plans/ 8) Lesson Plans for Teachers, <i>Art Lessons</i>, https://www.teacher.org/lesson-plans/arts/ <p>Öffnen und lesen Sie auch die folgenden Materialien, die unter Aktivität 3.7 auf der Art4Inc-Plattform hochgeladen wurden, um sich mit Beispielen für Unterrichtspläne und Vorlagen für Unterrichtspläne vertraut zu machen. (60 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Didactic Teaching - adapted for Art4Inc.pdf 2) Migration and Integration Lesson Plan.pdf 3) Sample Arts Integration Lesson Plans.pdf 4) Social Studies Lesson Plan.docx 5) Basic Lesson Plan template.doc 6) Universal_lesson_plan_template.pdf <p>Öffnen Sie “Art4Inc Manual_LU3_A3.7 - Annex 1 – Worksheet Lesson Plan.doc”, lesen Sie es und folgen Sie den Instruktionen. (240 min)</p> <p>Öffnen Sie “Art4Inc Manual_LU3_A3.7 - Annex 2 – Worksheet Art-based Workshops for Migrants.doc”, lesen Sie es und folgen Sie den Instruktionen. (240 min)</p>
<p>Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)</p>	
<p>Art4Inc online platform</p>	
<p>Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)</p>	
<p>Internet links “Art4Inc Manual_LU3_A3.7 - Annex 1 – Worksheet Lesson Plan.doc” “Art4Inc Manual_LU3_A3.7 - Annex 2 – Worksheet Art-based Workshops for Migrants.doc” Wie gezeigt im Bereich “Inhaltsüberblick”.</p>	
<p>Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”</p>	
<p>Name oder Nummer der Ressource in der</p>	<p>Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource</p>

Toolbox	
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die Auswertung des erstellten Unterrichtsplans und der Workshops.	
Referenzen	
Wie gezeigt im Bereich "Inhaltsüberblick"	

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp (z.B. Präsenz- lernen, Selbstlernen, Assessment)	Lernergebnisse, die durch diese Aktivität erreicht werden	Lernzeit (in Minuten)
A3.8	<i>Meine Digitale Story</i>	Selbstlernen	K.3.3. S.3.2. S.3.4. C.3.1	720 min
Inhalts- übersicht	<p>Gehen Sie auf die Art4Inc-Online-Plattform unter https://art4inc.eu/en/learn/:language (wählen Sie Ihre Sprache über die EN-Taste oben rechts, mit einer Flagge). Wenn Sie bereits registriert sind, melden Sie sich einfach an, wenn nicht, erstellen Sie bitte Ihr Konto und registrieren Sie sich so). (5 min)</p> <p>Geben Sie die Aktivität 3.8 ein. "Meine Digitale Story"</p> <p>Lesen Sie sorgfältig alle bereitgestellten Materialien (die unten aufgeführt sind), in Ihrem eigenen Lese- und Lernrhythmus.</p> <p><u>Hinweis:</u> Sie können die bereitgestellten Materialien von Ihrem Computer herunterladen oder direkt auf der Art4Inc-Plattform öffnen und lesen. (35 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Besuchen Sie die untenstehenden Links und lesen Sie so viel wie möglich von den hierin enthaltenen Informationen und Kenntnissen über digitales Geschichtenerzählen und die Strukturen, Funktionen und Benutzerfreundlichkeit, um eine interessante digitale Geschichte zu erstellen. (50 min) <ol style="list-style-type: none"> 1) Create a digital story https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR_A 2) 7 Elements https://www.youtube.com/watch?v=NipDAd3_7Do 3) Digital Storytelling with PowerPoint https://www.youtube.com/watch?v=N2MbBSc6930 ✓ Öffnen Sie "Art4Inc Manual_LU3_A3.8 - Annex 1 – My digital story", lesen Sie es und lösen Sie die Aufgaben gemäß den Anweisungen. (630 min) ✓ Sobald Ihre digitale Geschichte produziert ist, können Sie Ihr Video öffentlich auf Websites wie YouTube veröffentlichen. 			
Methoden zur Bereitstellung von Inhalten (Vortrag, Diskussionen, Forschung, Gruppenarbeit, Art4Inc Online-Plattform, etc.)				
Art4Inc Online-Plattform				
Erforderliche didaktische Materialien (Arbeitsblatt, Diagramme, Handzettel, didaktisches Video, Auszug aus Büchern/Handbüchern, Mind Maps usw.)				
Didactic videos - https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR_A ; https://www.youtube.com/watch?v=NipDAd3_7Do ; https://www.youtube.com/watch?v=N2MbBSc6930				

Art4Inc Manual_LU3_A3.8 - Annex 1 – My digital story.doc	
Ressource(n) aus der Art4Inc “Trainer-Toolbox alternativer Bildungsressourcen”	
Name oder Nummer der Ressource in der Toolbox	Kurze Anleitung zur Verwendung der Ressource
keine	keine
Assessment-Methode	
Durch die Präsentation der entwickelten Geschichte	
Referenzen	
Digitale Storries aund Videos von Wales http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/all_clips.shtml	

Evaluationstest für Lerneinheit 3

Die Lerneinheit 3 hat Sie in die Nutzung von Kunstdisziplinen (Storytelling, Drama, Musik) beim Lehren eingeführt. Sie wurden befähigt, diese effizient zu nutzen, wenn sie mit Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten arbeiten.

In dieser Bewertung können Sie Ihr erworbenes Wissen testen.

Methodische Hinweise:

- ✓ Jeder Punkt besteht aus einer Erklärung (dem "Einsatz") und 4 Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine korrekt ist.
- ✓ Lesen Sie den Text der einzelnen Punkte sorgfältig durch und identifizieren Sie die richtige Antwort.
- ✓ Kreuzen Sie die richtige Option an (). Diese Option stellt die Lösung für dieses Element dar.
- ✓ Empfohlene Gesamtzeit pro Test: 60 Minuten.
- ✓ Möglicher Maximalwert = 36 Punkte. Jedes korrekt gelöste Element ergibt einen Wert von 0,5 Punkten.
- ✓ ABSCHLIEßENDE BEWERTUNG = (Punktzahl / 4) + 1 Punkt *obligatorisch*.

1. Kunstdisziplinen

- a) sind starke Formen des kulturellen Ausdrucks.
- b) sind starke Formen des persönlichen, sozialen und kulturellen Ausdrucks.
- c) sind starke Formen des persönlichen Ausdrucks.
- d) sind starke Formen des sozialen und kulturellen Ausdrucks.

2. Storytelling ist

- a) eine historische Fiktion.
- b) Gruppenarbeit.
- c) Eine interaktive Art, um zum Erzählen einer Geschichte Worte und Handlungen zu nutzen.
- d) ein Dialog.

3. Storytelling kann

- a) als Werkzeug zur Lebensveränderung verwendet werden.
- b) als universelles Werkzeug für jedes beliebige Problem verwendet werden.
- c) nur für die Fantasie verwendet werden.
- d) nicht in Lernumgebungen verwendet werden.

4. Lernen durch Storytelling

- a) ist eine Metapher
- b) eine Erzählpädagogik, die Lehrer und Lernende ermutigt, Geschichten zu teilen und Erfahrungen zu interpretieren.
- c) sich auf einen Prozess bezieht, in dem das Lernen nicht strukturiert ist.
- d) ist ein Rhythmus

5. Music

- a) hat kein Potenzial, Geschichten zu teilen.
- b) hat keinen direkten Einfluss auf unsere Stimmung.
- c) kann dazu beitragen, die Vergangenheit und Gegenwart anderer zu schätzen und sich mit ihnen zu identifizieren, sowie ihre eigene Besonderheit zu verstehen und zu feiern.

- d) ist nur ein netter Begleiter.
- 6. Der Drama-Rahmen fördert**
- a) offenes, divergentes und kritisches Denken durch zielgerichteten Dialog, Handeln und Interaktion
 - b) offenes Denken durch fokussierten Dialog
 - c) kritisches Denken durch gezieltes Handeln und Interaktion
 - d) offenes, divergentes und kritisches Denken durch gezielte Interaktion
- 7. Digital Storytelling ist**
- a) eine Option, die es jedem ermöglicht, Filme zu produzieren.
 - b) nur eine Geschichte
 - c) nur für junge Menschen eine Möglichkeit, Geschichten zu erzählen.
 - d) eine Kurzform der digitalen Filmproduktion, die es jedem ermöglicht, Teile seiner eigenen Lebensgeschichte zu reproduzieren.
- 8. Eine gute Geschichte besteht aus**
- a) einer Figur, einer Handlung.
 - b) einem Konflikt
 - c) einem Charakter, einer Handlung, einem Konflikt und einer Lösung des Konflikts.
 - d) einer Handlung und einer Lösung des Konflikts
- 9. Der menschliche Geist sucht nach einem organisierenden Prinzip in einer fast chaotischen Welt. Dieses Organisationsprinzip ist im Wesentlichen**
- a) Dialog,
 - b) Rhythmus,
 - c) Aktion,
 - d) Konflikt.
- 10. Das Erlernen der rhythmischen Organisation ist viel schwieriger, als es scheint, aber es zahlt sich in mehr aus. Die Lernenden haben**
- a) Freude am Lernen, Aufmerksamkeit und Stressfreiheit.
 - b) keine Konflikte.
 - c) zu lernen, Probleme zu lösen.
 - d) keine Probleme.
- 11. Persönliches Feedback zu geben ist keine einfache Aufgabe, denn**
- a) ich muss lernen, Kritik zu üben.
 - b) ich muss lernen, zuzuhören.
 - c) ich muss lernen, zu loben.
 - d) ich muss lernen, zu antworten.
- 12. In jedem pädagogischen Prozess sollten sich abwechseln**
- a) Phasen von Themen und Inhalten
 - b) Phasen der Wiederholung und Übung
 - c) Phasen der Erläuterung und Übung
 - d) Phasen unterschiedlicher Intensität, Themen und Inhalte
- 13. Rhythmen können auftreten**
- a) in der Reihenfolge der Musikstücke.
 - b) in der Art und Weise des Seminarleiters, der Reihenfolge und Auswahl der Methoden, der Fristen für die Lösung von Aufgaben, der Stress- und Entspannungsphasen.

- c) in der Anzahl der Wiederholungen.
- d) in Aktionen.

14. Was ist ein Dialog?

- a) Gespräche zwischen zwei oder mehr Personen.
- b) ein oder mehrere Charaktere, die auf der Bühne getötet werden.
- c) kurze dramatische Arbeiten, die von einem Schauspieler ausgeführt werden.
- d) die inneren Gedanken eines oder mehrerer Akteure.

15. Was haben Dramen und Geschichten gemeinsam?

- a) Die beiden haben nichts gemeinsam.
- b) Das Drama enthält Charaktere und Geschichten und Konflikte.
- c) Die beiden sind narrativ - sie erzählen eine Geschichte, zeigen Charaktere und präsentieren sowohl Konflikt als auch Lösung.
- d) Sie enthalten beide Charaktere.

16. Was ist ein Skript?

- a) der schriftliche Text eines Bühnenstücks, Drehbuchs oder einer Sendung.
- b) ein Rezept, das als Requisite in einem Drama verwendet wird.
- c) Falschgeld, das als Requisite in einem Drama verwendet wird.
- d) Kursivschrift, die zur Verschönerung eines Dramas verwendet wird.

17. Was sind die fünf Elemente einer Erzählung?

- a) Charakter, Konflikt, Thema, Externes und Internes
- b) Handlung, Charakter, Konflikt, Thema und Setting
- c) Plot, Exposition, Höhepunkt, Einstellung und Konflikt
- d) Exposition, steigende Aktion, Höhepunkt, fallende Aktion und Auflösung

18. Was ist ein Plot?

- a) Interne und externe Konflikte
- b) Die Hauptfigur
- c) Die Ereignisse in einer Geschichte
- d) Der Wendepunkt in einer Geschichte

19. Was ist ein Charakter?

- a) Wo und wann eine Geschichte stattfindet
- b) Die Person, das Tier oder die Kreatur, die die Handlungen in einer Geschichte ausführt.
- c) Die Lehren aus der Geschichte
- d) Ein Beispiel für ein Genre

20. Was ist ein Konflikt?

- a) gewonnene Erkenntnisse
- b) Das Problem
- c) Wer oder was die Handlungen einer Geschichte ausführt.
- d) Die Ereignisse in einer Geschichte

21. Was ist das Thema?

- a) Der Protagonist
- b) Die Aktionen in einer Geschichte
- c) Der Antagonist
- d) Die Lehren aus einer Geschichte

22. Was ist die Einstellung?

- a) Antwort 1 und 2
- b) Weder noch
- c) Wann die Geschichte stattfindet
- d) Wo die Geschichte spielt

23. Welche sind die beiden Arten von Konflikten?

- a) Extern
- b) Mensch gegen Mensch und Mensch gegen Außerirdische
- c) Intern
- d) Intern und extern

24. Welche der folgenden Beispiele sind Beispiele für externe Konflikte?

- a) Weder noch
- b) sowohl 1 als auch 2
- c) Mensch gegen Natur
- d) Mensch gegen Menschen

25. Was ist die eine Art von internem Konflikt?

- a) Mensch gegen Selbst
- b) Mann gegen Mann
- c) Mensch gegen. Welt
- d) Mensch gegen Natur

26. Jede Geschichte muss zwei Dinge haben. Was sind das?

- a) Handlung und Konflikt
- b) Handlung und Thema
- c) Einstellung und Charaktereigenschaften
- d) Charaktere und Konflikte

27. Was ist der Anfang der Geschichte?

- a) Exposition
- b) Höhepunkt
- c) Resolution
- d) Steigende Aktion

28. Wir werden in der Darstellung mit drei Dingen bekannt gemacht, das sind

- a) Handlung, Charaktere, Thema
- b) Konflikt, Einstellung, Thema
- c) Umgebung, Charaktere, Thema
- d) Einstellung, Charaktere, Konflikte

29. Die Ereignisse, die zum Höhepunkt führen, werden bezeichnet als

- a) Resolution
- b) Steigende Aktion
- c) Fallende Aktion
- d) Exposition

30. Der Wendepunkt in der Geschichte, auf den sich die Geschichte ausrichtet, wird bezeichnet als

- a) Höhepunkt
- b) Exposition

- c) Resolution
 - d) Steigende Aktionen
- 31. Die Ereignisse, die nach dem Höhepunkt auftreten, werden bezeichnet als**
- a) Resolution
 - b) Höhepunkt
 - c) Fallende Aktion
 - d) Exposition
- 32. Wie der Konflikt gelöst wurde, ist die**
- a) Fallende Aktion
 - b) Exposition
 - c) Steigende Aktion
 - d) Resolution
- 33. Die Hauptfigur oder der gute Kerl der Geschichte ist der**
- a) Protagonist
 - b) Botagonist
 - c) Antagonist
 - d) Crowtagonist
- 34. Die Person, die mit der Hauptfigur in Konflikt steht, wird bezeichnet als der**
- a) Antagonist
 - b) Führer/Leiter
 - c) Protagonist
 - d) Rotagonist
- 35. Wie nennt man die Darstellung der Ereignisse in einer Geschichte?**
- a) Plot Diagramm
 - b) Plot Pyramid
 - c) Plot Punkte
 - d) Plot Karte
- 36. Das Wort, "in zeitlicher Reihenfolge" bedeutet, heißt**
- a) chronologisch
 - b) Rückblende
 - c) rechtzeitig
 - d) Medienressourcen

Der Test ist geschafft!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zur Fertigstellung!

[Hinweis für Partner:](#)

[Das gelb markierte Teil ist nur für die Online-Version des Art4Inc Manuals!](#)

Um die richtigen Antworten zu überprüfen, klicken Sie bitte hier:

<i>Item Nr.</i>	<i>Korrekte Antwort</i>
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	

Testergebnisse:

Frage	Lösung	Frage	Lösung
1	b	20	b
2	c	21	d
3	a	22	a
4	b	23	d
5	c	24	b
6	a	25	a
7	d	26	a
8	c	27	a
9	b	28	d
10	a	29	b
11	c	30	b
12	d	31	c
13	b	32	d
14	a	33	a
15	c	34	a
16	a	35	a
17	b	36	a
18	c		
19	b		

8. Learning Units Matrix

Code Lerneinheit (LU)	Titel der Lerneinheit	Lernergebnisse der Lerneinheit: K – Wissen S – Fähigkeiten C - Kompetenzen	Code der Aktivität (A)	Titel der Aktivität	Lehrmethode	Zeitungfang	Seitenanzahl (im Art4Inc Manual)
LU1	Inter- und multikulturelle Bildung	<p>K.1.1. definieren die Lernenden interkulturelle und multikulturelle Bildung.</p> <p>K.1.2. beschreiben die Lernenden Unterrichtsmethoden, die Kulturen wertschätzen, ohne sie zu beurteilen und gleichzeitig eine effektive und angemessene Kommunikation und Zusammenarbeit mit Menschen aller Kulturen ermöglichen.</p> <p>S.1.1. sind die Lernenden im Umgang mit den kulturellen Unterschieden zwischen Migranten- und Aufnahmegesellschaften befähigt.</p> <p>S.1.2. demonstrieren die Lernenden den Umgang mit interkulturellem Bewusstsein und Wertschätzung.</p> <p>S.1.3. nutzen die Lernenden die Theorie, um kritisch über soziale Ungleichgewichte in lokalen/globalen Kontexte nachzudenken.</p> <p>C.1.1. haben die Lehrenden die Kompetenzen, bei den Lernenden Kenntnisse, Werte, Fähigkeiten und das Selbstvertrauen zu entwickeln</p> <p>a. um die eigene Sprache und eigenes kulturelles Erbe zum Ausdruck bringen;</p> <p>b. um die Kultur anderer kennenzulernen und zu schätzen;</p> <p>c. um eigene Rechte und Freiheiten zu kennen und zum Ausdruck bringen und die Rechte und Freiheiten anderer zu respektieren;</p> <p>d. um die Werte, die den Menschenrechten</p>	Art4Inc Manual_LU1_A1.1	1. Interkulturelle und multikulturelle Bildung: Grundlagen schaffen	Präsenzlernen	120 min	9
			Art4Inc Manual_LU1_A1.2	2. Inter- und multi-kulturelle Bildung: Anpassung an die Veränderung des Lebens	Präsenzlernen	90 min	11
			Art4Inc Manual_LU1_A1.3	3. Inter- und multikulturelle Bildung: Ungleichheit und Konflikte	Präsenzlernen	90 min	13
			Art4Inc Manual_LU1_A1.4	4. Besseres Verständnis der kunstbasierten inter- und multikulturellen Bildung und ihre Vorteile für die soziale Integration	Selbstlernen	240 min	14
			Art4Inc Manual_LU1_A1.5	5. Inter- und multikulturelle Bildung: Anpassung an Lebensveränderungen und Durchsetzungsvermögen	Selbstlernen	180 min	16
			Art4Inc Manual_LU1_A1.6	6. Inter- und multikulturelle Bildung: Musikkontakte und Integration	Selbstlernen	180 min	17

Code Lerneinheit (LU)	Titel der Lerneinheit	Lernergebnisse der Lerneinheit: K – Wissen S – Fähigkeiten C - Kompetenzen	Code der Aktivität (A)	Titel der Aktivität	Lehrmethode	Zeitungfang	Seitenanzahl (im Art4Inc Manual)
		zugrunde liegen, zu praktizieren; e. um verantwortungsbewusste, produktive Bürger werden, die in der Lage sind, einen umfassenden Beitrag zur Gesellschaft zu leisten; f. um mit Menschen verschiedener Kulturen harmonisch zu leben und zu arbeiten; g. um sich kulturell angemessen und sensibel gegenüber anderen Menschen unterschiedlicher Kultur oder unterschiedlichen Geschlechts zu verhalten und dabei auf Sprache und Witz zu achten; h. um sich für andere einzusetzen und solidarisch zu handeln, wenn andere mit unterschiedlicher Kultur ungerecht behandelt werden.					
LU2	Online-Lernen	K.2.1. definieren die Lernenden Online – Lernen. K.2.2. beschreiben die Lernenden die Vorteile und Herausforderungen des Online-Lernens. K.2.3. erklären die Lernenden, wie Online-Lernen Erwachsenenbildner und Trainer bei der Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten unterstützen kann. S.2.1. können die Lernenden Flexibilität und Anpassungsfähigkeit an neue Lernumgebungen anzeigen/zeigen. S.2.2. können die Lernenden eine Lernumgebung, die offen, herausfordernd, engagiert, motivierend und motivierend ist schaffen.	Art4Inc Manual_LU2_A2.1	1. Online-Learning: Grundlagen	Präsenzlernen	210 min	28
			Art4Inc Manual_LU2_A2.2	2. Online-Lernen: Vorteile und Herausforderungen / Online-Lernumgebungen	Präsenzlernen	180 min	29
			Art4Inc Manual_LU2_A2.3	3. E-learning: Definitionen und Nutzen	Präsenzlernen f	210 min	31
			Art4Inc Manual_LU2_A2.4	4. Online-Lernen: MOOC und YouTube	Selbstlernen	420 min	32
			Art4In Manual_LU2_A2.5	5. Online-Lernumgebungen - effizient nutzen	Selbstlernen	360 min	33

Code Lerneinheit (LU)	Titel der Lerneinheit	Lernergebnisse der Lerneinheit: K – Wissen S – Fähigkeiten C - Kompetenzen	Code der Aktivität (A)	Titel der Aktivität	Lehrmethode	Zeitungfang	Seitenanzahl (im Art4Inc Manual)
		S.2.3. können die Lernenden Beispiele für virtuelle Lernumgebungen (z.B. Moodle, Blackboard Learn oder Blackboard Collaborate) liefern und diese beschreiben. C.2.1. nutzen die Lernenden effektiver Online-Lernumgebungen (z.B. Google-Instrumente, YouTube, etc.) basierend auf künstlerischen Disziplinen.	Art4Inc Manual_LU2_A2.6	6. Online-Lernumgebungen: YouTube und Lernvideo	Selbstlernen	420 min	34
LU3	Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling, Drama, Musik)	K.3.1. verfügen die Lernenden über fundierte Kenntnisse in mindestens einer künstlerischen Disziplin. K.3.2. beschreiben die Lernenden verschiedene kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge. K.3.3. erkennen die Lernenden die Vorteile des Lernens durch Kunstdisziplinen und -methoden (Storytelling, Drama/Theater, Musik, Zeichnung....). S.3.1. entwickeln die Lernenden einen Unterrichtsplan, um diese künstlerische Disziplin in ihre Unterrichtspraxis zu integrieren. S.3.2. entwickeln die Lernenden Aktivitäten zur Förderung der sozialen Integration durch den Einsatz künstlerischer Disziplinen. S.3.3. umreißen die Lernenden pädagogische Ansätze für funktionale Methoden. S.3.4. verteidigen die Lernenden das Coaching gegenüber dem Unterricht C.3.1. Die Lernenden wenden eine Reihe neuer und innovativer Methoden mit verschiedenen	Art4Inc Manual_LU3_A3.1	1. Künstlerische Disziplinen und ihr Potenzial für das Lernen	Präsenzlernen	210 min	46
			Art4Inc Manual_LU3_A3.2	2. Kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge	Präsenzlernen	210 min	48
			Art4Inc Manual_LU3_A3.3	3. Digital Storytelling – eine künstlerische Disziplin und Methode	Präsenzlernen	390 min	50
			Art4Inc Manual_LU3_A3.4	4. Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisorientiertes Lernen	Präsenzlernen	390 min	51
			Art4Inc Manual_LU3_A3.5	5. Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisorientiertes Lernen (intensive Workshop/Kurse)	Selbstlernen	300 min	53
			Art4Inc Manual_LU3_A3.6	6. Lernen durch künstlerische Disziplinen – Literatur, Drama und Musik	Selbstlernen	420 min	55
			Art4Inc Manual_LU3_A3.7	7. Erstellung effektiver kunstbasierter Unterrichtspläne und Workshops zur Integration von Migranten und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten	Selbstlernen	660 min	56
			Art4Inc Manual_LU3_A3.8	8. Meine Digitale Story	Selbstlernen	720 min	58

Code Lerneinheit (LU)	Titel der Lerneinheit	Lernergebnisse der Lerneinheit: K – Wissen S – Fähigkeiten C - Kompetenzen	Code der Aktivität (A)	Titel der Aktivität	Lehrmethode	Zeitungfang	Seitenanzahl (im Art4Inc Manual)
		künstlerischen Disziplinen an. C.3.2. Die Lernenden wenden verschiedene künstlerische Disziplinen in unterschiedlichen Lernsituationen an					

9. Materialien und Ressourcen - Matrix

Titel der Aktivität	Code der Aktivität (A)	Lerneinheit (LU)	Code der Anhänge	Bemerkungen
1. Inter- und multikulturelle Bildung: Grundlagen	Art4Inc Manual_LU1_A1.1	LU1: Interkulturelle und multikulturelle Bildung	Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 1 – Icebreaking	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.1 – Annex 2 – Foundation	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 3 - Brainstorming	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.1 - Annex 4 - Drama_solving-problems_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit
2. Inter- und multikulturelle Bildung: Anpassung an Lebensveränderungen	Art4Inc Manual_LU1_A1.2		Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 1_Warm up	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 2_Adaptation	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.2 - Annex 3_Group discussion	---
3 Inter- und multikulturelle Bildung: Ungleichheit und Konflikte	Art4Inc Manual_LU1_A1.3		Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 1 - Inequality-conflict	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.3 – Annex 2 – EVERY PICTURE TELLS A STORY	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 3_Storytelling_PatternStoriesOnConflictWork_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit
		Art4Inc Manual_LU1_A1.3 - Annex 4_Music_ContactRhythm_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit	
4. Besseres Verständnis der kunstbasierten inter- und multikulturellen Bildung und ihrer Vorteile für die soziale	Art4Inc Manual_LU1_A1.4	Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1a - Case Study tasks	---	
		Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1b - Case study	---	
		Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 1c - Case Study Question	---	

Titel der Aktivität	Code der Aktivität (A)	Lerneinheit (LU)	Code der Anhänge	Bemerkungen
<i>Integration</i>			Sheet	
			Art4Inc Manual_LU1_A1.4 - Annex 2 - Structured Essay template	---
<i>5. Inter- und multikulturelle Bildung: Anpassung an Lebensveränderungen und Durchsetzungsvermögen</i>	Art4Inc Manual_LU1_A1.5		Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 1_Adaptation	---
			Art4Inc Manual_LU1_A1.5 - Annex 2_Assertiveness	---
<i>6. Inter- und multikulturelle Bildung: Musik und Integration</i>	Art4Inc Manual_LU1_A1.6		Art4Inc Manual_LU1_A1.6- Annex 1_Music_ContactRhythm_ENG Art4Inc Manual_LU1_A1.6 - Annex 2 – Music, contacts and integration	
<i>1. Online -Lernen: Grundlagen</i>	Art4Inc Manual_LU2_A2.1		Art4Inc Manual_LU2_A2.1 - Annex 1 - Icebreaking	---
			Art4Inc Manual_LU1_A2.1 – Annex 2 – Foundation	---
			Art4Inc Manual_LU2_A2.1 – Annex 3 -YouTube	---
<i>2. Online -Lernen: Vorteile & Herausforderungen.</i>	Art4Inc Manual_LU2_A2.2		Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 1 - Online learning-benefits	---
			Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 2 - Worksheet - Story	---
			Art4Inc Manual_LU2_A2.2 - Annex 3 - Online learning-environments	---
<i>3. E-learning: Definitionen und Nutzen</i>	Art4Inc Manual_LU2_A2.3	LU2: Online-Lernen	Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 1 - E-learning Definition and usefulness	---
			Art4Inc Manual_LU2_A2.3 - Annex 2 - Data protection	---
<i>4. Online -Lernen: MOOC and YouTube</i>	Art4Inc Manual_LU2_A2.4		Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 1 – Advantages	---
			Art4Inc Manual_LU2_A2.4 - Annex 2 – MOOC	---
<i>5. Online-Lernumgebungen: sie effizient einsetzen</i>	Art4In Manual_LU2_A2.5		Art4Inc Manual_LU2_A2.5 - Annex 1 - Moodle Course	---
<i>6. Online-Lernumgebungen: YouTube und Lernvideo</i>	Art4Inc Manual_LU2_A2.6		Art4Inc Manual_LU2_A2.6 – Annex 1 – Design a learning video	
<i>1. Die künstlerischen Disziplinen und ihr Lernpotenzial</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.1	LU3: Lernen durch künstlerische Disziplinen und Methoden (Storytelling,	Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 1 - Artistic disciplines	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 2_Drama_status-feeling_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit
			Art4Inc Manual_LU3_A3.1 - Annex 3_Music_game-of-the-name_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit

Titel der Aktivität	Code der Aktivität (A)	Lerneinheit (LU)	Code der Anhänge	Bemerkungen
<i>2. Kunstbasierte Lehr- und Lernmethoden, Techniken und Werkzeuge</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.2	Drama, Musik)	Art4Inc Manual_LU3_A3.2 - Annex 1 - Art-based teaching	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.2 – Annex 2 – Worksheet Story	---
<i>3. Digital Storytelling - eine künstlerische Disziplin und Methode</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.3		Art4Inc Manual_LU3_A3.3 - Annex 1 - Digital storytelling	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 2 – Storytelling_MySuccessStory_ENG	Resource from the Art4Inc Toolkit
			Art4Inc Manual_LU3_A3.3 – Annex 3 _Storytelling Circle-exercise	---
<i>4. Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisorientiertes Lernen</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.4		Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 1 - Priorities on the Board	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.4 – Annex 2 – MySuccessStory	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 3 - One world	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 4 - MySoundHistory	---
			Art4Inc Manual_LU3_A3.4 - Annex 5 - Experiential learning	---
<i>5. Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Erlebnisaktivitäten (Intensiv-Workshop/Kurs) Es gibt keine Aufgabe für den Lernenden, nur Materialien zum Lernen!</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.5	Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 1 – Sobotka_EL_Activities_Principles_Thesis	---	
		Art4Inc Manual_LU3_A3.5 - Annex 2 – Sobotka_EL_IntensiveCourse	---	
<i>6. Online durch Kunstdisziplinen und -methoden: Literatur, Theater und Musik Es gibt keine Aufgabe für den Lernenden, nur Materialien zum Lernen!</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.6	Art4Inc Manual_LU3_A3.6 - Annex 1 – books-britlit-using-literature-in-efl-classrooms	---	
		Art4Inc Manual_LU3_A3.6 – Annex 2 – Using_Music_and_Poetry_to_Highlight_Socio-Cultural_Context_in_ELT	---	
		Art4Inc Manual_LU3_A3.6 – Annex 3 – Drama_in_Learning_English_as_a_Foreign_Language	---	
<i>7. Erstellung effektiver kunstbasierter Unterrichtspläne und Workshops zur Integration von Migranten</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.7	Art4Inc Manual_LU3_A3.7 - Annex 1 - Worksheet Lesson Plan	---	
		Art4Inc Manual_LU3_A3.7 – Annex 2 – Worksheet Art-based Workshops for Migrants	---	
<i>8. Meine digitale Story</i>	Art4Inc Manual_LU3_A3.8	Art4Inc Manual_LU3_A3.8 - Annex 1 – My digital story	---	

art4inc



This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2017-1-DE02-KA204-004158