

CULTURE is YOU



CURRICULUM



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

INHALTSVERZEICHNIS

1	ZIELGRUPPE	1
2	LERNMATERIALIEN UND VIDEOS	3
3	HAPTISCHES BRETTSPIEL	6
3.1	MATERIALIEN	6
3.2	SPIELREGELN	7
4	LERNZIELE	8
4.1	KULTUR UND DU	8
4.2	KULTUR IN EUROPA - DAMALS UND HEUTE	10
4.3	EUROPÄISCHE KULTUR - VON OST NACH SÜD	12
4.4	HUNGRIG NACH KULTUR? ESSEN IST KULT!	13
4.5	GET MOVIN - KULTUR IN BEWEGUNG	14
4.6	KULTUR IN BILDERN	15
4.7	KULTUR IN WORTEN	16
4.8	DER KLANG VON KULTUR	17
4.9	KULTUR UND RELIGION.....	18
4.10	KULTURELLE ETIKETTE ALS TÜRÖFFNER	19
4.11	LERNZIELE DES SPIELS	20
5	BEWERTUNG	21

1 ZIELGRUPPE

Die Hauptzielgruppe dieses didaktisch-methodischen Konzepts sind Lehrpersonen in der Erwachsenenbildung, Personen im Bildungsbereich sowie Interessierte im Allgemeinen.

Im Folgenden finden Sie die Zielgruppe auf verschiedenen Ebenen:

LOKAL UND
REGIONALE EBENE

Zur Zielgruppe gehören
Erwachsenenbildner:innen, die
vorzugsweise mit jungen Erwachsenen,
die diverse Einschränkungen aufweisen,
arbeiten

NATIONALES EVEL

Auf nationaler Ebene werden alle
Zielgruppen über die Netzwerke aller
Projektpartner und auch über assoziierten
Partner angesprochen.

EU-EBENE

Auf EU-Ebene richtet sich das Konzept an
die bereits erwähnten Hauptzielgruppen
und darüber hinaus an bildungspolitische
Entscheidungstragende, andere
Bildungsanbieter und die breite
Öffentlichkeit richten.



Die Hauptzielgruppe für die Lernmaterialien, die Videos und das Spiel sind Erwachsene zwischen 18 und 35 Jahren mit diversen Einschränkungen (z. B. niedriges Bildungsniveau, Migrationshintergrund).

Auch hier finden Sie wieder eine Erklärung der Zielgruppe auf lokaler, nationaler und EU-Ebene:

LOKAL UND
REGIONALE EBENE

Zur Zielgruppe gehören Erwachsene zwischen 18 und 35 Jahren mit diversen Einschränkungen (z. B. niedriges Bildungsniveau, Migrationshintergrund) und Erwachsenenbildner:innen, die vorzugsweise mit diesen jungen Erwachsenen arbeiten.

NATIONALES EVEL

Auf nationaler Ebene werden alle Interessierten über die Netzwerke aller Projektpartner und auch über assoziierten Partner angesprochen.

EU-EBENE

Auf EU-Ebene richtet sich das Konzept an die bereits erwähnten Hauptzielgruppen und darüber hinaus an bildungspolitische Entscheidungsträger und andere Bildungsanbieter sowie an die breite Öffentlichkeit.



2 LERNMATERIALIEN UND VIDEOS

Zu Beginn des Projektes führten alle am Projekt beteiligten Partnerorganisationen eine **Literaturrecherche** und **Interviews mit mindestens drei Erwachsenenbildner: innen und drei erwachsenen Lernenden pro Partnerorganisation** durch. Gegenstand bildeten die Inhalte und Methoden, die in den zukünftigen Lernmaterialien enthalten sein werden mit dem Ziel die Bedürfnisse der Zielgruppe zu ermitteln und eine hohe Praxisrelevanz der Ergebnisse zu gewährleisten.

Die Ergebnisse der Literaturrecherche zeigen, dass der Zugang zu Kultur in den Ländern unserer Partnerorganisationen bereits ein wichtiges Thema ist. Allerdings ist der Zugang zu Kultur für Menschen mit unterschiedlichen Einschränkungen ein Problem. Kultur muss integrativ sein, sonst schlägt sie schnell ins Gegenteil um: Ausgrenzung!

Die Lernmaterialien sollen **interaktiv** gestaltet sein (wenn möglich **online**). Die **Sprache**, die in diesen Materialien verwendet wird, soll **einfach und klar** sein. Die Form dieser Lernmaterialien soll interessant und modern sein – in Form von Videos, Kurzfilmen auf neuen Plattformen wie TikTok. Aus diesem Grund wurde entschieden, die Lernmaterialien mit interessanten Videos über die Lernplattform bit academy EU zu erstellen. **Das Facebook-Konto (<https://www.facebook.com/people/Culture-Is-You/100086739879308/>) und das Instagram-Konto (<https://www.instagram.com/cultureisyou/>)** sind bereits eingerichtet. Alle Videos werden auf **YouTube** und **TikTok** verfügbar sein. Die verschiedenen Kanäle und die sozialen Medien stellen den Zugang und das Interesse der Zielgruppe sicher.

Trainer:innen äußerten den Wunsch nach **praktischen Übungen mit kurzen** Aktivitäts- oder **Diskussionsimpulsen**, die vor allem einen **Spaßfaktor beinhalten und die Möglichkeit bieten sich zu vernetzen**. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen ein **interaktives haptisches Brettspiel zur europäischen Kultur zu** entwickeln.

Die Outputs dieses Projektes sind Folgende:

- ✓ **Lernmaterialien** (10 Einheiten)



- ✓ **Videos** (mind. 10 Videos) und Animationen, die die Lernenden direkt ansprechen und auf der online Lernplattform bit academy EU veröffentlicht werden.
- ✓ **Ein haptisches Brettspiel zur Europäischen Kultur**
- ✓ **Ein Leitfaden zur Umsetzung kultureller Bildungsmaßnahmen**

Die folgenden 10 Einheiten wurden vom Projektteam ausgewählt:

1. Kultur und Du

- Kultur – was ist das eigentlich?
- Wie macht sich Kultur bemerkbar?
- Wie wirkt sich Kultur auf die Gesellschaft aus?
- Kultur – warum nochmal?

2. Kultur in Europa – damals und heute

- Die Europäische Union – unserer Gemeinschaft.
- Die Europäische Union - wie alles begann und warum das so wichtig ist
- Die Europäische Union - was uns verbindet
- Was ist meine Kultur?

3. Europäische Kultur – von Ost bis Süd

- Kulturelle Symbole - von Ost bis Süd
- Kultur ausdrücken - von Ost bis Süd
- Kultur leben - von Ost bis Süd
- Kultur – wo und jetzt?

4. Hungrig nach Kultur? Essen ist Kult!

- Gemeinsam schmeckt es besser
- Speisen und Gewohnheiten von Nord bis Süd
- Fun Facts - von PlumPudding bis Stockfisch
- Esskultur im Wandel

5. Get movin – Kultur in Bewegung

- Kultur in Bewegung
- Theater – viel mehr als TV
- Tanz – von Volkstanz bis HipHop



6. Bildnerische Kunst

- Bildnerische Kunst
- Berühmte Werke – traditionell bis modern
- Komm – fang an!

7. Kultur in Worten

- Literatur– Kunst in Worten
- Lesen – Abenteuer im Kopf
- Papier ist geduldig

8. Der Klang von Kultur

- Musik und Kultur
- Vielfalt der Töne
- Spiel ein Instrument!

9. Kultur und Religion

- Religionen in Europa
- Religionen in der EU – was uns vereint

10. Kulturelle Etikette als Türöffner

- Körpersprachen in der EU
- Gemeinsame Grundsätze der Etikette
- Verhaltensweisen in der EU – verschieden und doch so ähnlich
- Leben und arbeiten in Europa – die wichtigsten Knigge Regeln



3 HAPTISCHES BRETTSPIEL

Ein weiteres Ergebnis innerhalb dieses Projekts ist **ein haptisches Brettspiel** zur europäischen Kultur. Dieses Spiel nimmt auf die Lernmaterialien Bezug, ist download- und ausdrückbar und in vielen verschiedenen Bildungskontexten einsetzbar, vor allem in der Erwachsenenbildung.

Zielgruppe des Spiels sind wiederum junge erwachsene Lernende (18-35 Jahre) mit verschiedenen Einschränkungen und darüber hinaus auch Lehrpersonen, die dieses Spiel in ihren Unterricht einbeziehen möchten.

Mithilfe dieses Spiels sollen die Lernenden Kultur erleben und die europäische Kultur besser verstehen lernen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den verschiedenen europäischen Ländern entdecken. Auf diese Weise lernen junge Erwachsene spielerisch etwas zum Thema Kultur und haben nebenbei auch noch Spaß.

3.1 MATERIALIEN

- 1 Brett
 - 2 Würfel,
 - 6 Farbchips,
 - 24 Münzen oder Preise
 - 120 Karten: 30 rote Karten (Kunst), 30 grüne Karten (Geografie), 30 blaue Karten (Geschichte), 30 gelbe Karten (Europäische Kultur)
- 12 Interaktive Fragen

In diesem Spiel werden **vier Hauptbereiche abgedeckt: Kunst, Geschichte, Geografie und die Europäische Kultur.**



3.2 SPIELREGELN

Die Mindestteilnehmerzahl beträgt 2, die Höchstzahl ist offen (6 Einzelpersonen oder Gruppen).

Auf einem Spielbrett, das die Europakarte darstellt, geht es darum ein Exemplar der „Münzen“ von 20 Cent, 50 Cent, 1 Euro und 2 Euro zu erlangen, die sich in bestimmten Feldern des Preises befinden. (Die Münzen können durch Farben oder Bilder, die Kunst, Geographie, Geschichte und die Europäische Union darstellen ausgetauscht werden.)

Sobald **ein:e Spieler:in alle 4 Münzen gesammelt hat, gelangt er:sie auf ein letztes Feld** mit eine Abschlussfrage oder -aufgabe. Wenn der:die Spieler:in diese Frage/Aufgabe richtig löst, hat er:sie das Spiel gewonnen.

Alle Spielenden können an verschiedenen Punkten auf der Spielkarte beginnen. Im Verlauf des Spieles rücken die Spieler:innen vor, würfeln und bewegen sich durch die Felder. Je nach Farbe des Feldes, auf dem sie stehen wird, ihnen eine Frage gestellt, die dieser Farbe und diesem Thema entspricht. Gewinnen können sie, indem sie so lange weiter vorrücken bis zu dem Zeitpunkt, wenn die Spielenden eine Frage falsch beantworten. Weiters rücken Sie der Ziellinie näher, sobald sie auf Feldern landen, die einer bestimmten Euro-Münze entsprechen (es gibt 4 Felder mit dem Abbild von 20 Cent, 50 Cent, 1 und 2 Euro) und die dazugehörigen Fragen richtig beantworten.

Sobald die Spieler:innen **alle 4 Münzen gesammelt haben** rücken sie auf das letzte Feld mit der Abschlussfrage vor. Sollten sie diese nicht beantworten können müssen sie 4 weitere Fragen beantworten, nämlich eine pro Thema. Wenn sie auch diese nicht richtig beantworten, haben sie erst bei der nächsten Runde die Chance auf eine neue Frage. Beim nächsten Mal müssen sie dann 3 Fragen richtig beantworten. Wenn sie erneut falsch liegen, beim nächsten Mal 2 und ab dem vierten Versuch müssen sie nur noch eine Frage richtig beantworten.

Pro Themenbereich (Kunst, Geschichte, Geographie und Europäische Kultur) gibt es **30 Fragen** Darüber hinaus finden Sie **12 interaktive Fragen** (3 pro Kulturbereich).



4 LERNZIELE

Die Lernziele des Lernmaterials, der Videos und des Brettspiels korrespondieren miteinander korrespondieren, da sie das gleiche Ziel verfolgen.

Im Folgenden finden Sie die Lernziele zu den Lernmaterialien. Die Materialien richten sich an junge erwachsene Lernende mit diversen Einschränkungen.

4.1 KULTUR UND DU

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Kultur - was ist das eigentlich?	... den Begriff Kultur zu erklären. ... zu beschreiben, dass Kultur in Werten, Traditionen und in unserem Verhältnis zu Arbeit, Familie etc. äußert ... den Begriff Kulturgut zu erklären ... zwischen materiellen und immateriellen Kulturgütern zu unterscheiden ... die Organisation UNESCO und ihre Tätigkeiten zu beschreiben
Wie macht sich Kultur bemerkbar?	... zu erklären, dass sich Kultur auf vielfältige Weise äußert ... Beispiele für kulturelle Ausdrucksformen im Alltag zu finden
Wie wirkt sich die Kultur auf die Gesellschaft aus?	... die Bedeutung von Kultur für das Zusammenleben zu erkennen ... ihr eigenes Umfeld so zu reflektieren, um zu erkennen welche Handlungen kulturell geprägt sind



Kultur - warum noch einmal?

... die große Bedeutung der Kultur für die Gesellschaft zu beschreiben

... zu erkennen, warum kulturelle Teilhabe so wichtig ist

4.2 KULTUR IN EUROPA - DAMALS UND HEUTE

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

<p>Die Europäische Union - unsere Gemeinschaft</p>	<p>... jene Länder, die die Europäische Union bilden zu benennen</p> <p>... die verschiedenen kulturellen Richtungen in der EU zu beschreiben</p> <p>... die wichtigsten Symbole der EU zu identifizieren.</p>
<p>Die Europäische Union - wie alles begann und warum das so wichtig ist</p>	<p>... die Grundzüge der der Entstehungsgeschichte der EU wiederzugeben</p> <p>... aufzeigen, warum die EU als gemeinsame Institution so große Bedeutung hat</p> <p>... die Geschichte und einige wichtige Meilensteine von AT, CZ, ES, PL zu beschreiben</p>
<p>Die Europäische Union - was uns verbindet</p>	<p>... die politischen Kriterien für die Länder der EU zu nennen</p> <p>...die wirtschaftlichen Kriterien für die Länder der EU aufzuzählen</p> <p>... das Arquis Kriterium für Länder in der EU zu beschreiben</p> <p>... die Charakteristika einer Kulturhauptstadt zu beschreiben und Beispiele zu nennen</p>
<p>Was ist meine Kultur?</p>	<p>... zu verstehen, dass die EU viele Völker repräsentiert</p> <p>... zu erarbeiten, dass viele Länder in der EU als Einwanderungsländer gelten</p> <p>... die Vielfalt der Kulturen zu erkennen und Länder als Bereicherung anzusehen</p>



	... zu verstehen, dass Kultur stets im Wandel und in der Weiterentwicklung ist
--	--

4.3 EUROPÄISCHE KULTUR - VON OST NACH SÜD

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Kulturelle Symbole - von Ost bis Süd	<p>... zu erklären, dass alle Länder der EU ihre eigenen kulturellen Symbole haben (Flagge, Hymne).</p> <p>... die Flaggen von AT, PL, ES und CZ als Beispiele zu nennen</p>
Kultur ausdrücken- von Ost bis Süd	<p>... zu verstehen, dass alle Länder der EU eigene kulturelle Bräuche haben</p> <p>... beispielhafte Traditionen aus AT, PL, ES und CZ zu nennen</p>
Kultur leben - von Ost bis Süd	<p>... zu erklären, dass alle Länder der EU ihre eigene Art haben Kultur auszudrücken</p> <p>... typische Do's und Dont's aus AT, PL, ES und CZ aufzuzählen</p>
Kultur - und wo jetzt?	<p>... niederschwellige Angebote kultureller Bildung zu finden</p> <p>... niederschwellige Angebote kultureller Bildung beispielhaft in AT; PL, ES und CZ zu nennen</p> <p>... Beispiele für Förderungen zur kulturellen Teilhabe zu erläutern</p> <p>... Beispiele für Förderungen zur kulturellen Teilhabe in AT, PL, ES und CZ aufzulisten</p>



4.4 HUNGRIG NACH KULTUR? ESSEN IST KULT!

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

<p>Gemeinsam schmeckt es besser</p>	<p>... die Bedeutung von Essen für Kultur zu beschreiben</p> <p>... die Bedeutung des gemeinsamen Essens in sozialen Gemeinschaften wiederzugeben.</p>
<p>Speisen und Gewohnheiten von Nord bis Süd</p>	<p>... die Unterschiede in Tischsitten zu erklären</p> <p>... traditionelle Speisen in der EU zu nennen</p> <p>... über die unterschiedliche Art Mahlzeiten einzunehmen und auch über die unterschiedliche Uhrzeit der Einnahmen der Mahlzeiten zu reflektieren</p> <p>... darauf hinweisen, dass Menschen bestimmte Lebensmittel aus religiösen oder kulturellen Gründen meiden</p>
<p>Fun Facts – von PlumPudding bis Stockfisch</p>	<p>... lustige, typisch nordische Essgewohnheiten aufzulisten</p> <p>... lustige, typische südliche-Essgewohnheiten zu nennen</p> <p>... lustige, typische mitteleuropäische Essgewohnheiten aufzuzählen</p>
<p>Esskultur im Wandel</p>	<p>... den Wandel der Esskultur zu beschreiben</p> <p>... verschiedene Präferenzen und neue Trends, von Vegan bis zum Verspeisen von Insekten zu nennen</p>



4.5 GET MOVIN - KULTUR IN BEWEGUNG

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Kultur in Bewegung	... Bewegung als Kulturtechnik zu identifizieren ... Ausdrucksformen zu nennen, die mit Bewegung möglich sind (Tanz, Theater, Performances ...)
Theater - viel mehr als TV	... den Aufbau einer Theatervorstellung zu beschreiben ... die verschiedenen Arten von Theateraufführungen zu nennen (Komödie, Tragödie, Tragikomödie, Moralität) ... zu erklären, was Theater vermitteln, kann ... Beispiele für berühmte Theateraufführungen zu nennen
Tanz - von Volkstanz bis HipHop	... aufzuzeigen, dass Tanzen seit jeher eine wichtige Ausdrucksform in Gesellschaften ist ... Unterschiede von Solo-, Paar- und Gruppentanz zu identifizieren ... traditionelle Tanzstile zu beschreiben (klassischer Tanz, Gesellschaftstanz, Volkstanz, zeitgenössischer Tanz) ... Beispiele für moderne Tanzstile (HipHop, Jump Style, Reggae) zu nennen



4.6 KULTUR IN BILDERN

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Bildnerische Kunst	<ul style="list-style-type: none">... den Begriff bildende Kunst zu beschreiben... Element der bildnerischen Kunst zu benennen (Malerei, Film, Fotos, digitale Medien)... einige Beispiele zu Kunststilen und Stilepochen zu geben (z.B. Barock, Expressionismus, Streetart...).
Berühmte Werke - traditionell bis modern	<ul style="list-style-type: none">... Beispiele für international bekannte traditionelle Kunstwerke aufzuzeigen.... über ihre die spezifische Ausdrucksform von Kunstwerken nachzudenken und sie mit ihrer Entstehung in Verbindung bringen
Komm – fang an!	<ul style="list-style-type: none">... einfachen Zugang zu bildnerischer Kunst und Begegnungsräume mit bildnerischer Kunst im Alltag zu identifizieren... einige einfache Techniken zu erörtern, um selbst künstlerisch tätig zu werden



4.7 KULTUR IN WORTEN

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Literatur - Kunst in Worten	... den Begriff Literatur zu erklären ... zwischen Sachtexte und literarischen Text zu unterscheiden ... die Begriffe Epik, Lyrik und Dramatik zu erklären
Lesen - Abenteuer im Kopf	... Genres von Büchern (Krimi, Roman, Thriller, Fantasy...) aufzuzählen ... ein Beispiel für einen berühmten historischen Text/Gedicht zu nennen ... ein Beispiel für einen berühmten traditionellen Text/Gedicht zu geben
Papier ist geduldig (Paper doesn't blush)	... erklären was unter der Interpretation eines Textes zu verstehen ist ... die Bedeutung von kritischer Reflexion von gelesenen Texten, vor allem Texte/Quellen aus dem Internet, zu erörtern

4.8 DER KLANG VON KULTUR

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Musik und Kultur	<ul style="list-style-type: none">... die Bedeutung von Musik für Kultur und Wohlbefinden zu beschreiben... zu erklären, dass jedes Land eine eigene Volksmusik hat... die Hymne der Europäischen Union wiederzugeben
Vielfalt der Töne	<ul style="list-style-type: none">... einige Musikrichtungen zu unterscheiden (Klassik, Folk, Pop ...).... Beispiele für verschiedene Musikrichtungen zu nennen... berühmte klassische Musiker und deren Werke aufzuzählen... auf berühmte moderne Musik hinzuweisen
Spiel ein Instrument!	<ul style="list-style-type: none">... die Vorteile des Erlernens eines Instruments zu beschreiben... Möglichkeiten zu nennen sich musikalisch zu engagieren... zu erklären, wie ein Instrument ohne regelmäßigen Unterricht erlernen werden kann (Apps) und welche Instrumente niederschwellig erlernt werden können (Blockflöte, Keyboard)

4.9 KULTUR UND RELIGION

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

Religionen in Europa	<ul style="list-style-type: none">... die fünf Weltreligionen zu beschreiben... das Konzept der Religionsfreiheit und ihren Stellenwert in der EU zu erklären... den Begriff Atheismus zu erörtern... anzugeben, welche Religionen in der EU vorwiegend vertreten sind
Glauben in der EU – was uns vereint	<ul style="list-style-type: none">... die wichtigsten Eckdaten zum Christentum zu nennen... die wichtigsten Eckdaten zum Islam aufzuzeigen... die wichtigsten Eckdaten zum Judentum zu beschreiben... die verbindenden Elemente in den Religionen zu erkennen

4.10 KULTURELLE ETIKETTE ALS TÜRÖFFNER

Nach dieser Lerneinheit, sind Lernende in der Lage ...

<p>Körpersprache in der EU</p>	<p>... die Begriffe Körpersprache und Gestik zu beschreiben</p> <p>... die Bedeutung der Körpersprache in der Kommunikation zu erklären</p>
<p>Gemeinsame Grundsätze der Etikette</p>	<p>... die Grundwerte der EU aufzuzählen (Menschenwürde, Demokratie, Gleichheit, Rechtsstaatlichkeit, Menschenrechte)</p> <p>... die wichtigsten Grundsätze der Geschlechtergleichstellung zu nennen</p> <p>... die Bedeutung der Integration für die EU zu beschreiben</p>
<p>Verhaltensweisen in der EU - verschieden und doch so ähnlich</p>	<p>... unterschiedliche Verhaltensweisen innerhalb der EU zu beschreiben</p> <p>... einige Beispiele für unterschiedliche Verhaltensweisen in der EU zu nennen</p>
<p>Leben und arbeiten in Europa – die wichtigsten Knigge Regeln</p>	<p>... die wichtigsten kulturellen Regeln zur Begrüßung in der EU aufzuzeigen</p> <p>... die wichtigsten kulturellen Regeln für Freizeit- und Businesskleidung in der EU zu ermitteln</p> <p>... die wichtigsten kulturellen Regeln zur schriftlichen Kommunikation in der EU zu nennen</p>

4.11 LERNZIELE DES SPIELS

Beim Spielen des haptischen Brettspieles werden die Lernenden....

- ... allgemeine Informationen über die europäische Kultur erhalten
- ... mit der Geografie aller EU-Länder vertraut werden
- ... mit der Kunst aller EU-Länder vertraut werden
- ... mit der Geschichte aller EU-Länder vertraut werden
- ... mit der europäischen Kultur vertraut werden
- ... in der Lage sein, die Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen EU-Ländern aufzuzeigen
- ... in der Lage sein, die Unterschiede zwischen den verschiedenen EU-Ländern aufzuzeigen
- ... in der Lage sein, mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten
- ... in der Lage sein, innerhalb einer Gruppe zu kooperieren



5 BEWERTUNG

Aufgrund der spezifischen Zielgruppe des Lernmaterials und des haptischen Brettspiels befürworten wir keine standardisierte Methode der Bewertung wie z. B. einen schriftlichen Test, eine mündliche Zusammenfassung oder ähnliches. Wir möchten die Beurteilung von Erwachsenen, die von diversen Einschränkungen betroffen sind und zwischen 18 und 35 mit einem sehr wertschätzenden Ansatz vorschlagen. Daher plädieren wir dafür die individuelle Herangehensweise eines jeden Einzelnen im Hinblick auf seine:ihre Möglichkeiten und den je individuellen Fortschritt zu betrachten. **Daher schlagen wir drei Bewertungskategorien vor: erfüllt meine Erwartungen vollständig, entspricht meinen Erwartungen und erreicht meine Erwartungen nicht.** Die Trainer:innen werden die Lernenden nach den individuellen Möglichkeiten und Fortschritten beurteilen.

Dennoch werden **kurze Bewertungsfragen nach jeder** Lerneinheit erstellt. Diese Fragen sind jedoch einfach zu beantworten und dienen der **Selbstevaluation der Lernenden.**



Besuchen Sie uns auf:



www.cultureisyou.com



 /cultureisyou/



 [profile.php?id=100086739879308](https://www.facebook.com/profile.php?id=100086739879308)