

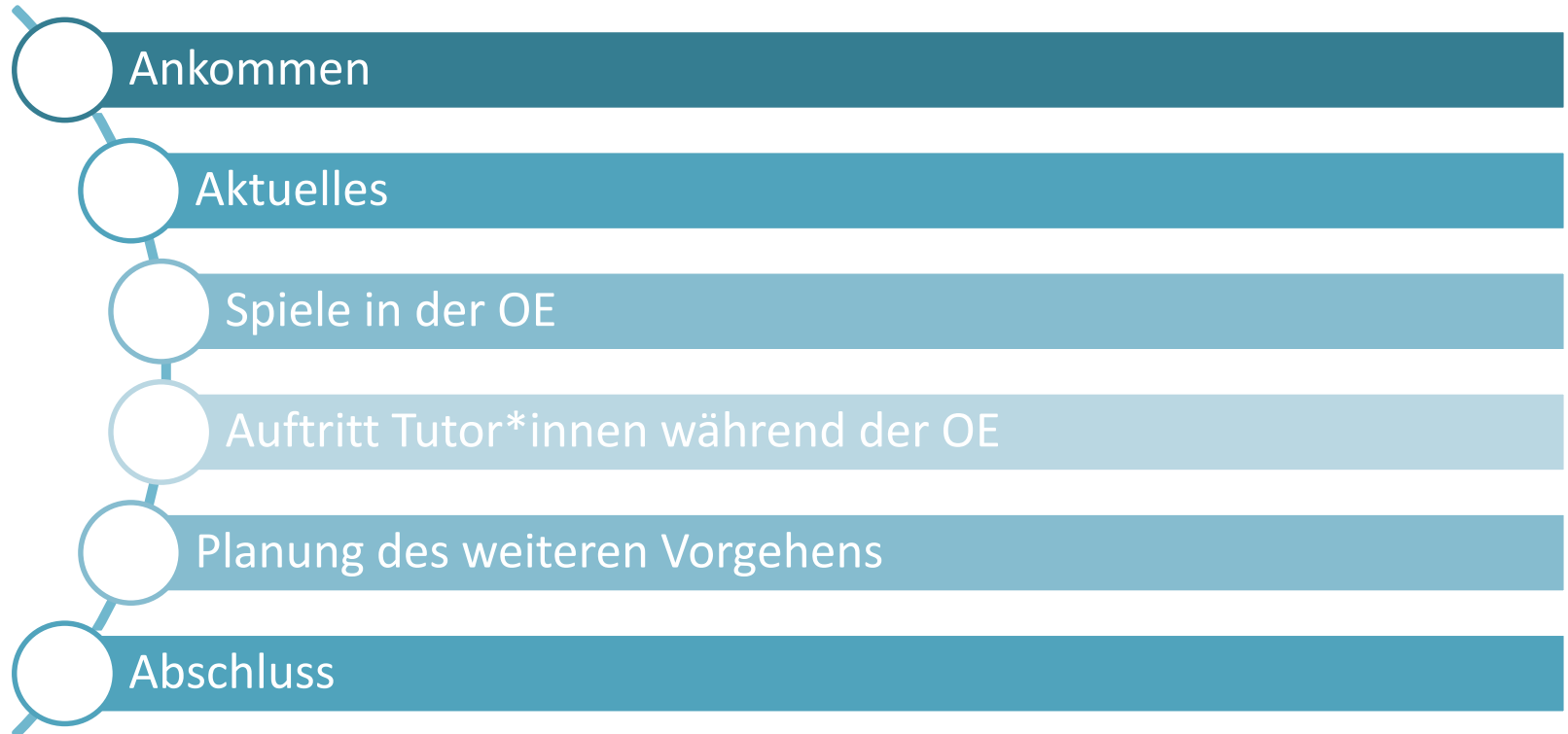
Willkommen zum ersten AG Treffen

Weiterentwicklung der Orientierungseinheit

18.04.2018, 18 bis 20 Uhr



Agenda



Aktuelles

- Lehrlabor Antrag – Neuer Mitarbeiter
- Angedachte Referent*innen leider verhindert
- Unter-AG StiNE Handbuch/Erklärfilm (Xenia & Susanne)
Auftritttreff am 8. Mai 2018

Spiele in der OE – bisheriges Vorgehen

- Hoher Spielanteil zugunsten des Kennenlernens
- Entscheidung über Anwendung von Spielen liegt bei den einzelnen Gruppen
- Traditionell viele Singspiele in Klein- aber auch Großgruppen
- Abstimmung über „Kiezspiele“ in der Tutor*innenschaft
- Erlernen der Spiele auf der Tutor*innenschulung

Spiele in der OE – Schwierigkeiten und Kritik

- Spiele werden unterschiedlich bewertet (s. Evaluation)
- Spiele nicht immer zielgerichtet?
- Spiele grenzen zum Teil aus bzw. können Gruppenzwang auslösen
- Eingesetzte Spiele werden zum Teil als „peinlich“ oder „sinnlos“ bewertet
- Nehmen die Spiele zu viel Raum innerhalb der OE ein?

Spiele in der Erwachsenenbildung

Grundsätzlich: Spiele machen Spaß und erleichtern so das Lernen, dies gilt nicht nur für Kinder!

Spielen heißt...

- » Erfahrungen machen mit Personen, Sachen, Räumen und Ideen.
- » Verhalten erproben und die Wirkungen in der Umwelt kennen lernen.
- » Zusammenhänge erkennen, begreifen und daraus Schlüsse für das eigene Verhalten ziehen.
- » beim spielerischen Erproben Orientierung finden und Einstellungen entwickeln.

Spiele in der Erwachsenenbildung

- Spiele kommen häufig zum Einsatz, allerdings unter anderem Label wie z.B.: Methode, Teambuilding Maßnahme, Energizer, Ice Braker oder auch Simulation
- Aus Lernpsychologischer Sicht ist zu beachten, dass Erwachsene meist *zielgerichteter* und *interessensbezogener* lernen
- Erwachsene haben bei Bildungsangeboten oft eine klare Idee bzw. ein Ziel vor Augen, das sie erreichen wollen. Deswegen ist es immer wichtig den Nutzen einzelner Maßnahmen zu Verdeutlichen

Fazit

- Spiele haben eine klare Daseinsberechtigung, auch bei Erwachsenen
- Spiele müssen sinnvoll ins Programm eingebunden werden
- Das Ziel und der Zweck des Spiels muss klar sein
- Die ausgewählten Spiele müssen der Zielgruppe entsprechen
- Spiele müssen gut vorbereitet und angeleitet werden
- Der Einsatz von Spielen sollte nach Durchführung reflektiert werden

Erste Spielideen (durch Anke Grotlüschains Seminar)

- Ice Breaker: Alliterationen
- Ice Breaker: Wahrheit und Lüge
- Ice Breaker oder Energizer: Reaktionsübung → Klatschspiel
- Teamarbeit: Kooperation beim Zeichnen
- Energizer: Gordischer Knoten

- <https://www.wrike.com/de/blog/12-geniale-teambuilding-spiele-die-ihrem-team-garantiert-spas-machen/>

Denkanstöße zur Spielverbesserung

- Die Reihenfolge der Spiele ist wichtig
- Spiele funktionieren in der Tutor*innenschaft anders als in den Erstiegruppen
- Rückmeldungen der Seminargruppe positiv, v.a. im Vergleich zu Äußerungen zu anderen OE-Erfahrungen (mehr Körperkontakt, etc.)

Weiteres Vorgehen für OE-Spiele

Erste Ideen:

- Unter-AG Spiele bilden, die einen geeigneten Spielekatalog erstellt
- Workshop zum Thema Spiele auf der OE-Schulung oder Tut-Tag
- ...

Auftritt der Tutor*innen während der OE

Handhabung bislang	Kritik
<ul style="list-style-type: none"> • Verkleidung der Tutor*innen einem gewählten Motto entsprechend • Jede Gruppe hat ein eigenes Motto passend zum OE-Motto → Wiedererkennungswert und Identifikation • Gruppentutor*innen tragen einheitliche T-Shirts (v.a. bei Abendveranstaltungen) → das Design wurde entweder durch die Tutor*innenschaft abgestimmt oder von der Uni übernommen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kostümierung wird unterschiedlich in der Fakultät bewertet • Besprechung und Abstimmung T-Shirts nimmt viel Raum und Zeit ein vs. Identifikationsproblematik mit Unidesign