

<div style="background-color: orange; color: white; padding: 10px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">COOP</div>	<h2 style="margin: 0;">Team Bildung & Gruppendynamik</h2>	<p>Session Plan EQR Niveau 5 Lernergebniseinheit COOP 1</p>
		<p>Zielsetzungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissen, wann und wie man verschiedene Arten von Teambildungswerkzeugen einsetzt • Teams schaffen, die integrativ, vielfältig und belastbar sind • Verstehen, wie man eine gute Gruppendynamik schafft, um Lernen und persönliches Wachstum zu erleichtern • Klare Rollen und Verantwortlichkeiten haben, um die Zusammenarbeit und eine gesunde Gruppendynamik zu gewährleisten (siehe Ko-Kreation, Pfleger) • Die Bedeutung des Spiels für das Lernen und das Wohlbefinden erleben • Zusammenarbeit anregen und pflegen <p>Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teambildungsspiele und -aktivitäten (für Zusammenhalt, Gleichgewicht, Vertrauen und Zusammenarbeit) • Teambildungsaktivitäten innerhalb eines abwechslungsreichen Lernprogramms • Auf Gruppendynamik eingehen, um Eingliederung, Vielfalt und Widerstandsfähigkeit zu ermöglichen • Einladung zur Teilnahme der Gruppe an der Leitung von Spielen und Aktivitäten • Delegieren von Rollen und Verantwortlichkeiten an die Gruppe • Gruppenreflexion und Feedback-Prozesse
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppendynamik - Dynamiken in der Gruppe moderieren: <ul style="list-style-type: none"> o flexibel und wachsam bleiben für sich ändernde Gruppenbedürfnisse o Klare Rollen und Verantwortlichkeiten in der Gruppe festlegen o Werkzeuge zur Förderung einer guten Gruppendynamik o Ausgewogenheit und Vielfalt in einem Lernprogramm oder einer Session schaffen - Verwendung der Toolbox und anderer Ressourcen für spielerisches Erfahrungslernen beim ökologischen Bauen (Verweis auf Modul TEACH) 	<p>Unterlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> - t_Ressourcen - Online Ressourcen <p>Hilfsmittel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papier und Stifte - Kamera/Video zur Aufzeichnung, falls genehmigt
Tätigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Namensspiel und/oder einen Eisbrecher benutzen, um allen zu helfen, einander (besser) kennen zu lernen - Gemeinsam entscheiden über Rollen und Verantwortlichkeiten innerhalb der Gruppe (z.B. Pfleger - siehe Co-Kreation s4) - Werkzeugkasten und andere Online-Ressourcen präsentieren - Eine geeignete Methode verwenden, um sich gegebenenfalls in kleinere Gruppen aufzuteilen, um Eingliederung, Vielfalt und Widerstandsfähigkeit zu ermöglichen (Verweis aus Modul TEACH) - 2 oder 3 Mannschaftsspielen oder -aktivitäten moderieren (vorzugsweise über die gesamte Session verteilt und direkt nacheinander). Beispiele könnten sein: "Als ich einen Unterschied machte", "Geknüpftes Seil", "Die Plane falten", "Karaoke". - Fragen, ob jemand in der Gruppe ein Spiel oder eine Aktivität organisieren möchte, nach einem Konsens darüber, welche davon gespielt werden sollen suchen - Wenn alle Spiele abgeschlossen sind, Gruppenreflexion und Bewertung der Bedeutung und Relevanz der Spiele für ökologisches Bauen und Ausbilden - Rückmeldungen und Diskussionen ermutigen, um festzustellen, wann und wie diese Spiele in einem größeren Lehrprogramm funktionieren - Zeit und Raum lassen, um neue Spiele oder Ideen in den Werkzeugkasten aufzunehmen 	
<p>Vorbereitung Handreichung mit Anleitungen für eine Auswahl von Spiele und Aktivitäten ausdrucken</p>		