



**LEITFADEN ZUR ARBEIT
MIT MENSCHEN MIT
MIGRATIONSHINTERGRUND**

Ein Handbuch für Jugendarbeiter

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	4
2. Multidisziplinärer Ansatz in der Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund ..	5
2.1 Psychologischer Ansatz	5
2.2 Bildungsansatz	8
2.3 Multikultureller Ansatz	10
3. Multimediales & Kunst-Basiertes Lernen	11
4. Workshop-Szenarien	13
4.1 Audio-Workshop – MY24h	14
4.2 Brettspiel-Workshop – onMYboard	20
4.3 Comic-Workshop – Scribbles	26
4.4 Koch-Workshop – Guck mal was da kocht!	32
4.5 Kreatives Schreiben – One card at a time	40
4.6 Musik-Workshop – Strum your mind	46
4.7 Zeichen-Workshop – paintMYpicture	52
4.8 Performance-Workshop – MYstage	58
4.9 Foto-Workshop – Mach ein Foto und lass es sprechen!	66
4.10 Gedichte-Workshop - Gedichte im Mix	74
4.11 Gesangs-Workshop - MYvoice-Übungen	80
4.12 Video-Workshop - MYstory	86
5. Bibliographie	94



1. EINFÜHRUNG

Es wird gesagt, dass sich Europa in der so genannten „Migrationskrise“ befindet; immer mehr Menschen kommen in EU-Länder auf der Suche nach einer besseren Zukunft. Da wir nun Spannungen beobachten können, die sich aus dem Zustrom von Menschen in die EU-Länder ergeben, ist es für Jugendarbeiter*innen, wie es in der Agenda 2020 heißt, von entscheidender Bedeutung, es den Menschen zu ermöglichen, in vielfältigen und diversen Gesellschaften zusammenzuleben, sowie Marginalisierung und Diskriminierung aus jeglichen Gründen vorzubeugen bzw. zu verhindern. Migration ist ein Schlüsselfaktor für nachhaltige Entwicklung weltweit. Dabei kann die integrierte Jugend eine Lösung für Länder mit einer wachsenden älteren Bevölkerung darstellen. Die Jugendarbeit ist immer gefordert, sich an veränderte Umstände, Realitäten und Bedürfnisse anzupassen und sich neuen Herausforderungen zu stellen. Sie muss Raum für das Zusammenkommen junger Menschen bieten, um Chancen, Erfahrungen und Interaktionen zu schaffen – das sind die Bestandteile der 2. Europäischen Erklärung zur Jugendarbeit. In der Erklärung wird die Notwendigkeit hervorgehoben, sich mit neuen Technologien und digitalen Medien, sowie mit der zunehmenden kulturellen Diversität zu befassen. Diese zwei zentralen Herausforderungen erfordern anpassungsfähige Antworten, die den Grundprinzipien der Jugendarbeit treu bleiben. Um dieser Rolle gerecht zu werden, müssen Jugendorganisationen und JugendarbeiterInnen auf die Umsetzung mehrdimensionaler, komplexer Programme für Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund vorbereitet werden. Diese Programme sollten sich mit verschiedenen Lebensbereichen befassen, um die sozialen Fähigkeiten zu verbessern, den interkulturellen Dialog, die soziale Integration und Solidarität durch (mediale) künstlerische Ausdrucksformen zu fördern und die Auswirkungen der Digitalisierung anzugehen.

Die Grundidee dieses Handbuchs ist es, für Jugendarbeiter*innen ein unterstützendes Arbeitsumfeld zu schaffen, um die soziale Integration junger Menschen mit Migrationshintergrund zu fördern und ihre Rolle als (europäische) Bürger*innen zu stärken. Dies soll erreicht werden, indem Jugendarbeiter*innen und Jugendorganisationen eine Reihe von Methoden und Mitteln zur Verfügung gestellt werden, die sie bei der Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund zur Entwicklung bestimmter Fähigkeiten unterstützen. Zu diesen zu entwickelnden Fähigkeiten zählen grundlegende Soft Skills, die Fähigkeit, Initiativen ergreifen zu können und ihr Potenzial auszuschöpfen. Die Förderung dieser Fähigkeiten kann erfolgen, indem Jugendarbeiter*innen Kunst als Motor für Bildung und Integration nutzen. Wenn Jugendarbeiter*innen besser vorbereitet werden, sind die Erfolge hinsichtlich der Anpassung und Integration offensichtlicher. Außerdem können so in Zukunft die Fähigkeiten, positive Bilder und ein gemeinsames Verständnis von Menschen mit Migrationshintergrund zu schaffen, entwickelt werden.

Darüber hinaus bietet dieses Handbuch den Jugendarbeiter*innen eine Reihe von gebrauchsfertigen Workshop-Szenarien, z.B. in den Bereichen Comics, Kochen, Gesang oder Video. Da der Integrationsfaktor erheblich ist, wird dringend empfohlen, dass die Workshop-Gruppen gemischt sind und aus Personen mit und ohne Migrationshintergrund bestehen. Darüber hinaus kann jedes Workshop-Szenario weiterentwickelt und an eine bestimmte Zielgruppe angepasst werden; es beinhaltet außerdem einige Ratschläge für die Trainer*innen. Die Workshop-Szenarien können einmalig eingesetzt werden (z.B. 1-2 Tage lang), es wird jedoch empfohlen, sie als Prozess zu betrachten. Regelmäßige Treffen mit den TeilnehmerInnen sind daher die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode.

Eine Sprachbarriere, die sehr oft vorhanden ist, kann zu Stress und Enttäuschung bei den TeilnehmerInnen führen. Daher ist die Rolle eines Trainers oder einer Trainerin¹ sehr wichtig, der oder die die Bedürfnisse der TeilnehmerInnen erkennen und ihnen so ermöglichen kann, einfach Spaß zu haben.

2. MULTIDISZIPLINÄRER ANSATZ IN DER ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Der Jugendsektor hat eine herausfordernde Aufgabe, mittel- bis langfristige Antworten im Umgang mit Menschen mit Migrationshintergrund zu entwickeln, die oft selbst junge Menschen sind, sie in die Gemeinden einzubeziehen und ihnen zu helfen, aktiv am öffentlichen Leben teilzunehmen. Aktivitäten der Jugendarbeit sind in der Regel sozialer, kultureller, bildender und/oder politischer Natur und konzentrieren sich sowohl auf Einzelpersonen als auch auf Gruppen, die von, mit und für junge Menschen organisiert werden. Aus diesem Grund ist es in der Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund unerlässlich, Stärken und Kenntnisse verschiedener Fachkräfte zu kombinieren; mit Einzelpersonen oder Gemeinschaften effektiv zusammenzuarbeiten, um die identifizierten Bedürfnisse zu erfüllen.

Der Aufbau eines multidisziplinären Teams sollte auch die Figur eines/r Sprachvermittlers/in umfassen. Ein/e solche/r Vermittler/in fungiert als Brücke zwischen den Parteien, unterstützt die Beteiligten beim Verständnis, bei der angemessenen Orientierung, bei der Kommunikation und Überprüfung einer Leistung. Der multidisziplinäre Begriff bezieht sich nicht nur auf die Anwesenheit verschiedener Fachleute, sondern beruht auch auf der Fähigkeit der Mitglieder eines Teams, ihr Wissen zu ergänzen und in ein komplexes und nützliches Wissen zu integrieren und den Begünstigten, insbesondere denen mit Migrationshintergrund, einen effektiven Dienst zu erweisen. Der dynamische Aufbau eines Teams mit diesen Eigenschaften betrifft einen kognitiven Ansatz, der seine Besonderheit mit anderen inter- & transkulturellen Untersuchungsfeldern integriert. Darüber hinaus beinhaltet die Methodik den Einsatz und die Verbesserung von Geräten, die dem Team helfen, Informationen zu sammeln, zu interpretieren, zu verarbeiten und die Dienste so zu gestalten, dass sie nicht verzerrt werden. In diesem Fall ermöglicht die Ausübung von täglichen Lagebesprechungen, Meetings und Aufsicht den Teams, sich mit einer Organisationsstruktur auszustatten, die gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen arbeitet - von der Struktur bis zum Symbolischen, von der Form bis zum Inhalt der Interventionen. Ein weiterer Vorteil der Teamarbeit ist, dass niemand allein mit der Komplexität konfrontiert wird.

2.1 PSYCHOLOGISCHER ANSATZ

Jede Lernerfahrung ist in erster Linie eine emotionale Erfahrung. Dies geschieht vor allem deshalb,

¹ Im Folgenden wird aufgrund der erleichterten Lesbarkeit lediglich die maskuline Form „der Trainer“ verwendet. Diese Verwendung ist im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen.

weil die Lernerfahrung mehr oder weniger gute Erinnerungen an etwas auslösen kann, was wir erlebt haben oder was für unser Leben von Bedeutung ist. Erfahrung ist nicht immer auf einen gelungenen Weg ausgerichtet; im Gegenteil, sie ist oft mit widersprüchlichen Emotionen verbunden, die, wenn sie nicht richtig aufgelöst werden, den Lernprozess beeinflussen können, indem sie seine Effizienz einschränken.

Werfen wir einen Blick auf ein Beispiel: „Hast du dich jemals geschämt, ein Wort in einer Fremdsprache laut vor anderen Personen – mehr oder weniger Experten – zu wiederholen und das Gefühl zu haben, ausgelacht zu werden? Wie sehr hat dieses Gefühl deine Leistung währenddessen beeinflusst?“ Wenn ein Trainer mit einer Gruppe zu tun hat, muss er/sie daher bedenken, dass diejenigen, die sich entschieden haben, etwas zu lernen, eine Mischung aus Aufregung und Sorge empfinden können, die mit anderen Emotionen verbunden ist; sie muss vom Trainer immer berücksichtigt werden. Menschen mit Migrationshintergrund sind dieser Art von widersprüchlichen Gefühlen besonders ausgesetzt. Ein Trainer sollte den Lernprozess in dieser Hinsicht funktional bearbeiten, weil bestimmte Emotionen als Energieverstärker dienen können, die für die Erfüllung einer Aufgabe nützlich sind, und gleichzeitig die Lernerfahrung selbst einschränken können. Daher ist es wichtig, dass der Trainer negative Emotionen managt, vorbeugt und die Teilnehmer*innen in kollaborative Arbeitsaufgaben einbindet, die einen Kompromiss erfordern. Tatsächlich kann der Trainer bei der Ausrichtung der persönlichen Ziele eines Teilnehmers bzw. einer Teilnehmerin auf die Ziele einer gemischten Gruppe – falls angemessen – konfliktreiche Situationen aus einer Win-Win-Perspektive angehen, indem er die Teilnehmer*innen dazu bringt, Zufriedenheit aus dem Erreichen von Gruppenzielen zu gewinnen. Auf diese Weise schätzt der Trainer die Lernerfahrung, weil er den TeilnehmerInnen das gute Gefühl gibt, eine Grenze überwunden zu haben, die ihnen zuvor Angst gemacht hat.

Um dieses Ziel zu erreichen, muss sich der Trainer auf die Zugänglichkeit konzentrieren. Zugängliche Inhalte für alle zu schaffen bedeutet, die Sprache zu vereinfachen und verständlicher zu machen. Vereinfachung bedeutet nicht das Trivialisieren der Inhalte, sondern bezieht sich auf eine bewusste Wahl der „Bereiche, in denen wir uns bewegen“ und der Namen, die wir Dingen und Konzepten geben. Kommen wir auf das Beispiel des Lernens einer neuen Sprache zurück. Wir können uns vorstellen, dass die TeilnehmerInnen einer bestimmten Lektion einen Namen geben, so dass der Kontext der Lektion vertraut ist, wenn wir sie später erwähnen. Dann sollten wir an den „Bedeutungen“ der Entscheidungen der Gruppe arbeiten. Wenn wir einen bestimmten Namen wählen, müssen wir die Wahl erklären und jedem ihre Bedeutung beschreiben. Zum Beispiel: „Der letzte Englischkurs, an dem ich teilgenommen habe, hieß XY. Der Name bedeutet XY. Wir haben ihn wegen XY gewählt“. Dieser Ansatz fördert Führungsqualitäten (einige Teilnehmer*innen werden eine führende Rolle bei der Organisation der Gruppe übernehmen, um die Arbeit zu erledigen), Kommunikationsfähigkeiten (die Gruppe muss sich auf eine Entscheidung einigen) und Problemlösungsfähigkeiten (der endgültige Entscheidungsteil).

Im Umgang mit jungen Menschen muss sich ein Trainer daran erinnern, dass Jugendliche verschiedene Formen von Veränderungen erlebt haben können, die ihre Lebensbedingungen ständig durcheinanderbringen und neu definieren. Das Labyrinth ist dahingehend eine geeignete Metapher, besonders für Menschen mit Migrationshintergrund. Ein Labyrinth stellt die Schwierigkeit der Menschen dar, sich in neuen Kontexten zurechtzufinden, wie viele Fähigkeiten/Fertigkeiten

sie bereits hatten, wie viele von ihnen sie auf dem Weg verloren haben oder wie viele von ihnen verändert wurden. Jeder neue Kontext beinhaltet die Angst, sich selbst zu „verlieren“ und die Angst, nicht hineinzupassen. Die Herausforderung besteht darin, die natürliche Veränderung von Dingen/Emotionen/Ideen/Prioritäten zu akzeptieren. Um dies zu tun, müssen wir an dem innewohnendem Beziehungsgefühl der Menschen arbeiten. So hat sich Diallo beispielsweise nie als Teamleiter angeboten, obwohl seine Teilnahme sehr aktiv ist. Obwohl er motiviert ist, an Aktivitäten teilzunehmen, gibt es etwas, wovon er Angst hat, wovon er sich wehrt: Er fühlt sich nicht als Teamleiter. Sich selbst zu präsentieren bedeutet in seiner Heimatkultur, über genügend Erfahrung zu verfügen, die das rechtfertigen würde. Seine starre Ausbildung blockiert ihn und setzt eine unbewusste Verteidigungsbarriere. In diesem Fall kann die Dramatisierung einiger Rollen funktionieren; Fiktion zu benutzen, um unbekannte Identitäten zu erforschen, die wir gerne hätten, die aber aufgrund von sozioökonomischen und jugendlichen Aspekten schwer zu erreichen sind. Die Verwendung eines Spiels wie z.B. eines Rollenspiels verringert die Leistungsangst und ermöglicht es den Teilnehmer*innen, sich ihren eigenen Ängsten in einem sicheren Raum zu stellen.

Neben der Zugänglichkeit ist eine weitere Variable, die ein Trainer berücksichtigen muss, die Zeit. Abgesehen von der „Standardzeit“ gibt es auch eine sog. innere Zeit, in der wir neue Zusammenhänge erforschen. Die Zeitorientierung kann von Kulturen abhängen – sie können die Zeit auf verschiedene Weise bewerten und kontrollieren. In einem Lernkontext (auch wenn informell) ist es wichtig, jeder Person die Möglichkeit zu geben, seinen eigenen Raum zu haben, um neue Erfahrungen zu machen. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, dass jede Aktivität die Zeiten, die bestimmten Handlungen gewidmet sind, deduktiv planen muss: von Momenten gemeinsamer Überlegungen mit erweiterter Zeit zum Verständnis der Dinge bis hin zu den Momenten, die zeitlich begrenzter sind, in denen die einzige Zeit, die für die Aufgabe nötig ist, zur Verfügung steht. Zeit ist ein Rahmen, in dem man sich orientieren kann. Der Trainer sollte die Zeitdimension im Gespräch mit den Teilnehmer*innen berücksichtigen, damit diese die „innere Zeit“ nutzen können, um Erinnerungen wiederherzustellen. Zum Beispiel gibt es einen Unterschied zwischen den Aufgaben: „Beschreiben Sie Ihr Zuhause und Ihre Stadt“ und „Woher kommen Sie?“. In der ersten Frage müssen Erinnerungen und Emotionen (Gegenwart + Vergangenheit) aktiviert werden, um die Antwort zu formulieren; in der zweiten Frage ist die Antwort auf die Information (nur Gegenwart) ausgerichtet, so dass die Antwortzeit zur Strukturierung des Denkens nur minimal ist.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der berücksichtigt werden sollte, sind die Erwartungen. Jeder Mensch hat Erwartungen. Sie beeinflussen unser tägliches Handeln und beeinflussen unsere Stimmung und Entscheidungen. Lernkontexte müssen die möglichen Erwartungen berücksichtigen und Aktivitäten auf der Grundlage von Wünschen und Fähigkeiten realisieren, um sie später in Ziele umzusetzen. Wenn eine Erwartung auf der Realität aufbaut, bricht sie keine Träume, sondern erhöht sie. Dies ist der Grund, warum Trainer*innen an dem Verständnis von Realität der Teilnehmer*innen arbeiten müssen, um ihnen zu helfen, ihre Träume auszudrücken. Die Trainer*innen müssen die Teilnehmer*innen in ihrem ganzen Wesen berücksichtigen. Das Umfeld muss auf die Gegenwart fokussiert werden, da die aktuelle Zeit die einzige Möglichkeit für den Kapazitätsaufbau ist. Die Gegenwart umfasst die Auswirkungen der Vergangenheit und die Ursachen für den Aufbau der Zukunft.

2.2 BILDUNGSANSATZ

Die allgemeine und berufliche Bildung ist eine Investition in den Menschen. Dabei gibt es Möglichkeiten, einen Ansatz zum Kapazitätsaufbau in die Praxis umzusetzen. Auch die informelle Bildung ist stark mit der Fähigkeit verbunden, am sozialen, wirtschaftlichen und politischen Leben teilzunehmen. Im weiteren Sinne ist Bildung (insbesondere soziale und informelle) ein Weg für marginalisierte Menschen kritisches Denken und organisatorische Fähigkeiten zu entwickeln, sowie einen Beitrag zur Gesellschaft, in der sie leben, leisten zu können.

Insbesondere die soziale Bildung deckt ein breites Spektrum von Bedürfnissen ab, wie z.B. das Angebot alternativer Bildungsformen als Reaktion auf unerfüllte Bedürfnisse und damit die Verbesserung der Fähigkeit, Verbindungen zwischen alltäglichen Lebensbedingungen und dem weiteren gesellschaftspolitischen Kontext herzustellen. Auf der anderen Seite ist es auch wichtig zu bedenken, dass der Bildungsprozess immer eine emotionale Wirkung hat. Besonders in Trainings, die darauf abzielen, Vorurteile und Diskriminierungen in Frage zu stellen, können starke Gefühle entstehen wie Wut, Angst, Verletzung, Schuld usw., die sich in Form von Verleugnung, Ablehnung, Aggressivität oder Selbstvorwürfen äußern können. Die angesprochenen Themen können für Einzelpersonen, die Vorurteilen ausgesetzt sein können, eine große Herausforderung darstellen, und Menschen können so erkennen, dass sich ihr Selbstbild von der Wahrnehmung anderer unterscheiden könnte.

Menschen, die in einer hierarchischen Kultur aufwachsen, könnte es schwerfallen, Kritik zu ausüben und zu erhalten oder auf Konflikte zu reagieren. In diesem Sinne ist die Rolle eines qualifizierten Trainers fundamental; er/sie kann negative Gefühle als Möglichkeit für eine positive Veränderung nutzen. Ein guter Trainer muss sich daran erinnern, dass die sozialen Konstrukte, die Teil unserer Identitäten sind, die Art und Weise beeinflussen, wie wir die Welt wahrnehmen und wie die Welt uns wahrnimmt. Kultur ist es eine Lebensweise, die von Generation zu Generation, von einer Gruppe zur nächsten weitergegeben wird; sie legt die geschriebenen und ungeschriebenen Regeln für unsere gesellschaftlichen Institutionen fest. Darüber hinaus trägt eine Kultur dazu bei, gesellschaftliche Normen aufzubauen, indem diese sozialen Normen unser Verhalten gegenüber etablierten Regeln bilden (Martinas, 1994). Auch wenn wir es nicht erkennen oder wahrnehmen, hat der Einfluss der europäischen Kolonisierung in jeder Facette unseres Lebens einen starken Einfluss hinterlassen. Sie hat Standards und Ideale für jeden Aspekt unserer Gesellschaft festgelegt, die unsere sozialen Normen und institutionellen Strukturen umfassen, einschließlich der Bildung. Mit anderen Worten: wir müssen erkennen, dass Bildung keine Ausnahme von kolonialem Einfluss ist. Deshalb müssen wir die Bildung und den Bildungsansatz in der Arbeit mit jungen Menschen entkolonisieren. Nur so kann die Bildung ein wirksames und mächtiges Instrument für sozialen Wandel sein. Der Prozess der Dekolonisation des Bildungsansatzes besteht aus drei Schritten:

1. Schritt: Überprüfung des Gruppenklimas.

Um einen transformierenden Prozess zu durchlaufen, müssen wir zunächst die Dynamik in dem Raum untersuchen und uns vor allem klar machen, was zur Herstellung eines Gruppenklimas beiträgt. In diesem ersten Schritt stellen wir spezielle Fragen: Welche Dynamiken und

Einflüsse machen diese Umgebung zu einer Lernumgebung? Welche Auswirkungen hat dies auf die Gruppenkultur? Welche Art von Wissen/Erfahrung wird innerhalb der Gruppe wertgeschätzt?

2. Schritt: Identifizierung der Klassenzimmerkultur.

In jeder Gruppe gibt es spezifische Verhaltens- und Handlungsmuster, die die Marginalisierung bestimmter Stimmen, Beiträge und damit Menschen zeigen. In diesem zweiten Schritt konzentrieren wir uns auf folgende Aspekte: Berücksichtigung der Hintergründe und Vielfalt der Menschen, Berücksichtigung der physischen Umgebung des Raumes, in dem die Aktivität stattfindet, wer dominiert die Diskussion in der Gruppe, während andere schweigen.

3. Schritt: Anwendung.

Diese letzte Phase im Prozess der Dekolonisation führt uns zur Anwendung von Aktionen und Praktiken, die die Vielfalt der Kulturen in diesem Raum erweitern. Wir müssen uns auf Folgendes konzentrieren: Möglichkeiten für Teilnehmer*innen, ihre Kultur und ihren Hintergrund im Lernprozess auszutauschen, alternative Formen des Lernens, eine Einladung zum Erzählen, die Förderung einer Dialogkultur und eine Einladung an minorisierte Identitäten innerhalb der Gruppe sich auszutauschen. Auf diese Weise werden alle TeilnehmerInnen dazu ermutigt, zuzuhören und die Antworten zu beobachten.

Der Prozess der Dekolonisierung erkennt die Vielfalt der Kulturen und Perspektiven in einem Lernraum an. Durch die Schaffung einer Kultur des engagierten Lernens wird der Dialog erweitert, vielfältige Erfahrungen gefördert und die Teilnehmer*innen in diesem Umfeld aufgefordert, ihre Vorstellung von Wissen und Lernen zu erweitern. Der soziale und kulturelle Mix, den junge Menschen in der offenen Jugendarbeit erlebt haben, ermöglicht es sowohl jungen Menschen als auch Jugendarbeiter*innen, wahrgenommene Grenzen zu überschreiten, neue Kooperationen zu schaffen (z.B. bei der Entwicklung eines internationalen Jugendaustauschs oder der effektiven Zusammenarbeit im Kollegium) und ein Gefühl von mehr Wohlbefinden zu erleben.

Ein dekolonisierter Bildungsansatz bedeutet, einen sicheren und komfortablen Ort zu schaffen, an dem Veränderungen möglich sind. Jugendarbeiter*innen müssen bedenken, dass bei Treffen mit anderen Menschen Beziehungen entstehen, in denen die beteiligten Akteure sich gegenseitig kennenlernen im Sinne einer gegenseitigen persönlichen Bereicherung: Beide Akteure erleben eine bedeutende Wachstumserfahrung. Jugendarbeiter*innen bieten jungen Menschen einen Raum in dem sie Erfahrungen machen können; dabei ist das Lernergebnis generativ und nicht nachahmend. Als Vermittler von sozialem Wandel muss sich jeder Trainer fragen: Bin ich bereit, in der traditionellen Struktur der Lerngruppenumgebung zu verlernen, zuzuhören und herausgefordert zu werden? Bin ich bereit, eine echte Weltperspektive des Lernens zu entwickeln? Wir müssen in uns selbst schauen, um mutig zu sein die Schritte und die Veränderungen vorzunehmen, um unsere Perspektiven des Lernens und Wissens zu erweitern.

2.3 MULTIKULTURELLER ANSATZ

Durch die zunehmende Mobilität und leichteren Informationstransfer sind Kontakte zwischen Kulturen enger als in der Vergangenheit. Dank des schnelleren und günstigeren Verkehrs sowie neuer Telekommunikationstechnologien sind kulturellen Verbindungen mit dem Heimatland nicht so schwierig wie früher. Wir müssen anerkennen, dass Kultur mit Leben und Handeln verbunden ist und sich in Interaktion mit ihrer Umgebung ständig weiter entwickelt; z.B. können das Internet und soziale Medien menschliches Verhalten beeinflussen und gestalten. Ein Trainer muss sich bei der Arbeit mit jungen Menschen bewusst sein, dass diese Variablen einen bedeutsamen Einfluss auf die Kultur haben. Des Weiteren arbeiten Trainer in der Regel in einem Kontext, in dem es ein Zusammenleben verschiedener ethnischer Gruppen innerhalb einer Kultur gibt. Daher müssen sie bei der Arbeit einen multikulturellen Ansatz verfolgen. Jede Person mit Migrationshintergrund bringt eine Art „Gepäck“ mit, das ein kulturellsoziales Kapital bezeichnet und in neuen Kontexten funktionieren kann (oder nicht).

Kulturen sind komplexe und dynamische Realitäten. Infolgedessen müssen Trainer kontinuierlich auf neue multikulturelle sozialpädagogische Realitäten und Bedürfnisse des/r Einzelnen eingehen und dabei berücksichtigen, dass wir unterschiedlich und nicht in Korrespondenz aufwachsen. Das Wachsen ist ein komplexer und generativer Prozess, der nicht in die Gegenwart gedrängt, sondern auf die Zukunft ausgerichtet ist. Trainer müssen sich daran erinnern, dass Menschen nie starr, sondern dass ihre Identitäten und Bedürfnisse (äußeren und inneren) Einflüssen ausgesetzt sind, die sich im Laufe der Zeit verändern. Im Mittelpunkt unserer Arbeit stehen Menschen mit ihrer Komplexität und Geschichten, in denen so oft die grundlegenden Menschenrechte in Frage gestellt werden. Diversität ist ein komplexes Thema und verlangt einen flexibleren und differenzierteren Ansatz. So kann bspw. die Zugehörigkeit bestimmter ethnischer Gruppen zudem weitere Differenzen verbergen – wie z.B. Klasse, Geschlecht oder Bildung. Daher müssen alle Versuche, Identitätsbildung zu erklären, die Wichtigkeit des Kontextes und die komplexe, fragmentierte Natur der heutigen Gesellschaft berücksichtigen. Die erste „Antwort“ kann darin bestehen, neue Menschen kennenzulernen. Das kann Raum für menschliche Verbindungen schaffen und dabei helfen, Vorurteile abzubauen. Die Kommunikation mit anderen ist unerlässlich, um die Lücke zu schließen. Die Schönheit der Arbeit in diesen Umgebungen besteht darin, der wahren Menschheit in all ihren Formen zu begegnen.

Leider bedeutet das Leben in einer vernetzten und voneinander abhängigen Welt nicht automatisch, dass Individuen und Gesellschaften in der Lage sind, in Frieden zusammenzuleben. Um in einem multikulturellen Kontext kompetent handeln zu können, muss sich ein Trainer auf eine Reihe von Werten, Fähigkeiten, Kenntnissen und Kompetenzen verlassen können, damit er/sie auf Herausforderungen und Chancen, die von multikulturellen Gemeinschaften ausgehen, richtig reagieren kann. Der allererste Schritt besteht darin, Diversität zu verstehen und sie als eine Chance der Bereicherung für alle Mitglieder der Gesellschaft zu erkennen, denn Menschen können von verschiedenen Perspektiven, Überzeugungen und Meinungen anderer Menschen profitieren. Die Werthaltigkeit von Diversität bedeutet, die universellen Menschenrechte und die Grundfreiheit anderer anzuerkennen. Die Achtung von Diversität ist daher ein ethischer Imperativ, der untrennbar mit der Achtung der Menschenwürde verbunden ist. Um dies zu erreichen, ist es notwendig,

Stereotypen zu vermeiden und die multikulturellen Einflüsse zu identifizieren, die oft unbewusst in den gemischten Identitäten der meisten Personen wirken. Die Trainer müssen aktiv und einfühlsam zuhören und sich in die Lage des/r anderen und aus der eigenen Komfortzone heraus zu versetzen.

Während die Trainer an Vielfalt und Integration arbeiten, sollten sie gleichzeitig ein Umfeld fördern, das eine substanzielle und horizontale grenzüberschreitende Aktivität, einen Dialog und kritisches Denken ermöglicht. Sie müssen Kenntnisse und Fähigkeiten nicht nur selbst besitzen, sondern auch eine Sichtweise des Lernens fördern, die auf dem Austausch von Informationen zwischen verschiedenen Funktionen und Ebenen basiert. Es muss ein Bottom-up-Ansatz gewählt werden, da das Mitwirken der TeilnehmerInnen während der gesamten Aktivitäten ausgeweitet wird und zur Strategie, Zielerreichung, Bestandsaufnahme und zum Lernen für die Zukunft beiträgt.

Der multikulturelle Ansatz hat viel mit Toleranz zu tun, die als Respekt vor Diversität, einschließlich der Praktiken und Überzeugungen anderer, verstanden wird. Je höher der Grad an Toleranz, desto mehr Ausgrenzungs- und Marginalisierungsphänomene werden vermieden. Wenn ein Trainer mit einer multikulturellen, pluralistischen und vielfältigen Gruppe von TeilnehmerInnen zu tun hat, muss er/sie Vorkehrungen und Maßnahmen treffen, die die interkulturelle Kommunikation, Toleranz und Dialog fördern und unterstützen. Ein Dialog ist ein wichtiges Werkzeug, um neue Formen des Zusammenlebens und neue Denkmodelle gegen traditionelle Praktiken, die auf Ethnozentrismus basieren, zu fördern.

Ein Trainer sollte immer ein Gefühl von Geborgenheit und Ruhe unter den TeilnehmerInnen schaffen und dafür sorgen, dass sich jede Person sicher und gleichbehandelt fühlt, gleichzeitig Bevormundung und „Opferrollen“ vermeiden. Ein Trainer sollte einen Raum schaffen, in dem die TeilnehmerInnen mit gleicher Würde „anders“ sein können. Dann kann er/sie daran arbeiten, unsere eigene Kultur zu relativieren und zu erklären, dass jede Kultur grundsätzlich pluralistisch ist d.h. entstanden durch Kontakte zu verschiedenen Kulturen (Hybridisierungsphänomene). Letztlich muss ein Trainer die TeilnehmerInnen dazu ermutigen, ihre Meinungen und Gefühle zum Ausdruck zu bringen und sie wissen lassen, dass sie dies auch jederzeit tun können.

3. MULTIMEDIALES & KUNSTBASIERTES LERNEN

Kunstbasiertes Lernen wird von der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte als wichtig angesehen, die betont, dass das Recht auf kulturellen Ausdruck und Selbstentwicklung universell ist. Wie in einer UNESCO (Organisation der Vereinten Nationen für Bildung, Wissenschaft und Kultur) Studie (2006) erläutert, kann die kunstbasierte Bildung jungen Menschen helfen, ihre persönlichen Fähigkeiten und Soft Skills zu entwickeln, die im 21. Jahrhundert erforderlich sind. Dabei ist es wichtig zu bedenken, dass auch digitale Kunstformen ein Teil des kunstbasierten Lernens sind und die multimediale Nutzung im Bereich der kunstbasierten Bildung gefördert wird. Wie Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin und Barbara Means (2002) zeigen, ist es dahingehend wichtig, Technologien zu nutzen, um Kunst zugänglicher und SchülerInnen mit der Nutzung von Technologien vertraut zu machen, da das eine wichtige Fähigkeit im 21. Jahrhundert ist.²

² M. Simkins, K. Cole, F. Tavalin & Barbara Means. (2002). Increasing Student Learning Through Multimedia Projects <http://www.ascd.org/publications/books/102112.aspx>

Wie die UNESCO-Studie (2006) zeigt, kann der Einsatz von kunstbasiertem Lernen, insbesondere in multikulturellen Umgebungen, Kreativität, Initiative und emotionale Intelligenz fördern. Darüber hinaus kann kultureller Ausdruck die Begeisterung für das Lernen und die Auseinandersetzung mit der lokalen Gemeinde fördern. Ein ebenso wichtiger Faktor ist die Aneignung kulturellen Wissens. Dieses Wissen unterstützt kulturelle Vielfalt, kulturelles Bewusstsein und die Förderung sprachlicher Vielfalt.³

Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass kunstbezogene Aktivitäten bei der Förderung von Jugendlichen effizient und effektiv sind. Sie fördern:

- 1.) Akademische Aktivitäten, außerschulische Programmgestaltung und Gemeinschaftsgefühl⁴
- 2.) Handlungsfähigkeit in Flüchtlingslagern⁵
- 3.) Entwicklung von Gruppenidentität, Gruppenzusammenhalt und Zusammenarbeit⁶
- 4.) Berufliche Fähigkeiten und positive persönliche Gefühle⁷
- 5.) Jugend- und Gemeindeentwicklung⁸

Darüber hinaus zeigt die Literatur auch, dass die Workshops für Menschen mit Migrationshintergrund erfolgreich sind, die darauf abzielen, ihre Integration in die sie aufnehmende Gemeinschaft zu erleichtern; einige Projektbeispiele sind z.B.:

- 1.) Das Projekt Graffiti-Wände⁹
- 2.) Kunstworkshops für Flüchtlingskinder¹⁰
- 3.) Kunst verbindet: Peace One Day¹¹
- 4.) Kunstgalerieführungsausbildungsprogramm für Flüchtlinge¹²
- 5.) Kazzum Art Pathways¹³
- 6.) Migrant voices in London¹⁴

³ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2006). Road Map for Arts Education The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century. Lisbon, 6-9 March 2006

⁴ W. Boldt, Randal & Brooks, Catherine. (2006). Creative Arts: Strengthening Academics and Building Community with Students At-Risk. Reclaiming Children and Youth: The Journal of Strength-based Interventions.

⁵ Nitin Sawhney. 2009. Voices beyond walls: the role of digital storytelling for empowering marginalized youth in refugee camps. In Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children (IDC '09). ACM, New York, NY, USA, 302-305.aspx

⁶ Judy Sutherland PhD, ATR-BC, LCPC, Gwenn Waldman MA, ATR-BC, LCPC & Carolyn Collins MA, ATR-BC, LCPC (2010) Art Therapy Connection: Encouraging Troubled Youth to Stay in School and Succeed, Art Therapy, 27:2, 69-74.

⁷ Ezell, Mark & Levy, Michelle. (2003). An evaluation of an arts program for incarcerated juvenile offenders. Journal of Correctional Education. 54. 108-114.

⁸ <https://www.expandinglearning.org/expandingminds/article/community-based-afterschool-and-summer-arts-education-programs-positive>

⁹ <https://scholarscompass.vcu.edu/jstae/vol32/iss1/10/>

¹⁰ <https://www.migranthehelpuk.org/blog/i-run-art-workshops-for-refugee-children>

¹¹ <http://www.birminghammuseums.org.uk/bmag/whats-on/art-connects-peace-one-day>

¹² <http://campcph.org/guide-program/>

¹³ <https://www.kazzum.org/pathways/>

¹⁴ <http://www.migrantvoice.org/>

7.) Migrant Bodies: Workshops zu Moving Borders¹⁵

8.) Mahalla Festival¹⁶

9.) RISKchange¹⁷

Die oben genannten Initiativen bestätigen, dass künstlerische Workshops, die die Selbstdarstellung durch Kunst fördern, Jugendlichen und Menschen mit Migrationshintergrund von Nutzen sein können. Es zeigt sich auch, dass diese Gruppen nicht nur von solchen Aktivitäten profitieren, sondern auch Spaß daran haben und eine wertvolle, inspirierende sowie un-terhaltsame Erfahrung machen.

4. WORKSHOP SZENARIOS

¹⁵ <http://www.danceweekfestival.com/en/35dwf/738-migrant-bodies-moving-borders>

¹⁶ <http://mahalla.inenart.eu/>

¹⁷ <http://www.riskchange.eu/>

KEY WORDS

*#sound #audio #story #24h #plot #smartphone #hören #zuhören
#Aufnahme #Diktiergerät*

DIE ZIELE

- einen Tag aus dem Leben einer Person in einer Audio-Story/einem Hörspiel mit Hilfe neuer Technologien – in diesem Fall mit einem Smartphone – darzustellen
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

In diesem Workshop-Szenario geht es um die Verwendung von Klängen in einem Hörspiel. Der Schwerpunkt liegt auf einem theoretischen und einem praktischen Teil. Im theoretischen Teil wird der Schwerpunkt auf die Bedeutung von Klang und die effiziente Nutzung eines Diktiergeräts eines Smartphones gelegt. Im praktischen Teil liegt der Schwerpunkt auf der Gruppenarbeit, Aufnahme eines Tages aus dem Leben einer Person und anschließende Bearbeitung der Audio-Geschichte.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 1 Tag; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops
- 6 TeilnehmerInnen
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Ein Hörspiel ist das Erzählen einer Geschichte durch Audio. Wenn jemand spricht oder während wir Musik hören, beginnt unser Gehirn all diese Geräusche zu verarbeiten, um Informationen zu erhalten und sie zu interpretieren. Es ist wichtig, zu verstehen, wie wertvoll Geräusche sind und wie man diese richtig nutzt. Das Erschaffen von Geschichten durch Klänge/ Geräusche hilft nicht nur beim Lernen, sondern teilt auch das Wissen mit den Menschen, die das Endergebnis des Workshops zu hören bekommen. Es geht darum, die Theorie zu erlernen und anzuwenden, um die erhaltenen Informationen in Wissen umzuwandeln

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops für die einzelnen Tage. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
5 min	AUFWÄRMÜBUNG	Die TeilnehmerInnen bilden einen Kreis. Eine/r fängt an, leise „Pizza“ zu sagen. Danach sagt es eine/r nach dem/r anderen immer lauter.	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert. Diese Aufwärmübung ist mit dem Thema Klang verbunden und ist dementsprechend eine gute Einführung in die Theorie des Workshops.	
10 min	„LÄRMBELÄSTIGUNG“ VIDEO	Der Trainer zeigt den TeilnehmerInnen ein Video über Lärmbelästigung. Dieses Video ist auf YouTube zu finden. Im Anschluss können die TeilnehmerInnen über das Video diskutieren. Einen Link zum Video gibt es unter mygrant.world	Das Video 'Lärmbelästigung' ist ein guter Anfang für den theoretischen Teil des Workshops. Die TeilnehmerInnen können sehen, wie das Thema durch den Einsatz von Klängen realisiert werden kann.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer • Lautsprecher
15 min	EINFÜHRUNG IN DIE THEORIE VON GERÄUSCHEN	Der Trainer fragt die TeilnehmerInnen nach der Definition von Klang. Gemeinsam entwickeln sie ihre eigene Definition. Der Trainer zeigt ihnen eine Klangparameterskala. Auf der Grundlage des Experiments "Little Albert" erklärt der Trainer, wie wichtig Klang ist.	Die TeilnehmerInnen lernen, was Klang und die Parameter von Geräuschen sind, die das menschliche Ohr hören kann. Zudem lernen sie die Bedeutung von Klang in unserem Leben kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer • ausgedruckte Diagramme • Tafel
15 min	ÜBUNG NR. 1	Der Trainer stellt verschiedene Arten von Klängen vor (z.B. verschiedene Instrumente, Straßengeräusche). Nach jedem Ton müssen die TeilnehmerInnen den gehörten Ton benennen. Dann gibt der Trainer die richtigen Antworten.	Die TeilnehmerInnen bekommen die Aufgabe, verschiedene Arten von Geräuschen zu erkennen – indem sie sie einfach nur hören. Dies hilft ihnen, zu erkennen, was sie bei der Herstellung des Workshop-Produkts berücksichtigen sollten.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Lautsprecher
30 min	ÜBUNG NR. 2	Die TeilnehmerInnen müssen (in 2er Gruppen) einen kurzen Plan mit Geräuschen während eines bestimmten Tagesabschnitts (Morgen, Nachmittag, Abend) erstellen, die zusammengenommen einen 24h-Tagesablauf darstellen. Der Plan wird anschließend laut vorgelesen.	Dank dieser Übung können die TeilnehmerInnen das Wissen, das sie aus den vorangegangenen Theorie-Teilen gewonnen haben, anwenden. Sie sind in der Lage, eine interessante Geschichte zu entwerfen. Da das Thema der Übung mit dem 24h-Tagesablauf verbunden ist, können sie es sogar für ihr Endprodukt verwenden (empfohlen).	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG ZUR BENUTZUNG VON AUDIOGERÄTEN	Der Trainer erklärt, dass die TeilnehmerInnen ihre Audio-Geschichten mit ihrem Smartphone aufnehmen sollten. Er/Sie gibt ein paar Tipps, wie man es richtig benutzt.	Die TeilnehmerInnen sollen erkennen, dass sie in Zukunft auch zu Hause Hörgeschichten erstellen können. Aus diesem Grund ist es wichtig, sie zu ermutigen, das zu nutzen, was sie haben - ihre Smartphones. Dank dieses Teils des Workshops können sie praktische Tipps zur Verwendung von Smartphones erhalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones • Laptop • Beamer • Lautsprecher
2 h	GRUPPENARBEIT TEIL 1 (Liste der Geräusche)	Die TeilnehmerInnen sollen entscheiden, welche Geräusche sie in ihrer Audiogeschichte verwenden wollen. Jedes Geräusch sollte einen Ort haben (wo es aufgenommen werden kann).	Die TeilnehmerInnen lernen so, dass es nicht ausreicht, nur eine Geschichte zu haben. Um es interessanter zu machen, sollten sie es mit Stadtgeräuschen kombinieren. Um dies zu erreichen, ist es sinnvoll, die Handlung zu unterteilen. So können sie planen, welche Art von Geräuschen sie brauchen und wo sie sie finden. So wird das Chaos beim Aufnehmen vermieden.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte • Laptops
2 h	GRUPPENARBEIT TEIL 2 (Aufnahme der Geräusche)	Die TeilnehmerInnen sind nun bereit, in die Stadt zu gehen und die Geräusche von der Liste aufzunehmen (Gruppenarbeit Teil 3). Es ist wichtig, dass sie dem Plan folgen und wissen, wann und wohin sie gehen sollen. Auch die Geräusche sollten leicht zu erkennen sein.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, dem erstellten Plan zu folgen. Ein guter Plan lässt sie keinen Ton vergessen und ist schneller, als wenn sie spontan durch die Stadt gehen würden.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones • Liste der Geräusche und Orte
2 h	GRUPPENARBEIT TEIL 3 (bearbeiten)	Die TeilnehmerInnen nehmen das Material (die Geschichte + die Klänge) auf. Sie hören es sich an, überprüfen, ob die Aufnahmen korrekt sind und entscheiden dann gemeinsam, wie sie es bearbeiten wollen.	Die TeilnehmerInnen arbeiten zusammen. Indem sie gemeinsam Entscheidungen treffen, lernen sie, wie man einen Konsens findet. Sie sehen was bereits gut geklappt hat und was verbessert werden könnte. Zudem erkennen sie, wie wichtig die Hintergrundgeräusche sind.	<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahmen • Laptop • Lautsprecher
30 min	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen präsentieren ihre Hörgeschichten dem Trainer dem Publikum – sie entscheiden, ob sie ihr Produkt einem größeren Publikum, z.B. Freunden oder Familie, präsentieren wollen.	Die TeilnehmerInnen und der Trainer können das Endprodukt des Workshops auswerten.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Lautsprecher
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Sei vorbereitet und bescheiden. Ein guter Plan für den Workshop ist sehr wichtig. Die TeilnehmerInnen werden das sofort merken. Bedenke immer, dass du nicht alles wissen kannst. Lehre, aber lasst dich auch belehren. Bleib aufgeschlossen.
- Sei nicht in Eile mit der Gruppe. Stille ist zwar oft ein Zeichen dafür, dass nichts passiert. In einem Workshop ist dies jedoch meist nicht der Fall. Je nach Körpersprache bedeutet Stille entweder „Ich denke nach“ oder „Ich bin fertig“. Sei geduldig und gib deinen TeilnehmerInnen Zeit zum Nachdenken.
- Mach einen Abschluss. Die TeilnehmerInnen sollten eine Zusammenfassung der Workshop-Ergebnisse erhalten, Informationen darüber, wie die Ergebnisse verwendet werden und was von ihnen erwartet wird.
- Sprich die wahren Bedürfnisse an. Vergewissere zuerst Dich und danach im Sinne der TeilnehmerInnen, worum es bei dem Workshop gehen soll. Gib klare und direkte Informationen darüber, warum der Workshop stattfindet und was das Ergebnis sein soll.
- Respektieren Deine TeilnehmerInnen. Du wirst auf verschiedene Charaktere und Lebensgeschichten stoßen. Sei geduldig. Verstehe und unterstütze die TeilnehmerInnen. Gehe sicher, während der Workshops und der Pausen eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.
- Habe Spaß dabei! Arbeiten und gleichzeitig Spaß haben ist eine perfekte Kombination. Wenn die TeilnehmerInnen sehen, dass Du Dich amüsierst, wird deine positive Stimmung auch die Gruppe beeinflussen. Lächle und sei optimistisch, damit der Workshop sowohl für dich als auch für die Gruppe angenehm sein wird.

ZUSAMMENFASSUNG

Geräusche spielen eine entscheidende Rolle in unserem Leben. Der für diesen Workshop erstellte Plan zeigt, wie sie in einem Hörspiel verwendet werden können. Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Theorie zu erlernen und dann in der Praxis anzuwenden, sowie ihre Fähigkeiten in der Gruppenarbeit zu entwickeln. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihre Arbeit leicht eingebaut werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.2 BRETTSPIEL WORKSHOP ▶

**LEITFADEN ZUR ARBEIT
MIT MENSCHEN MIT
MIGRATIONSHINTERGRUND**
Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.1 AUDIO WORKSHOP

*#Brettspiel #Kooperation #Kreation #Würfel #Unterhaltung #Freizeit
#Anweisung #manual #Moderator #Bauern*

ZIELE

- Das Vorstellen von informellen Lernmitteln (Brettspiele) und wichtigen Konzepten im Zusammenhang mit Brettspielen
- Entwicklung von Kreativität und sozialer Kompetenz, (z.B. Teamarbeit) der TeilnehmerInnen
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Das Konzept des Workshops ermöglicht es Personen, die keine gemeinsame Sprache sprechen und mit Brettspielen nicht vertraut sind, teilzunehmen. Der Workshop vermittelt die wichtigsten Begriffe und Regeln des Spiels. Ziel dabei ist es, zu zeigen, wie Integration und Entwicklung sozialer Kompetenz gelingen kann. Der Workshop ermöglicht es den TeilnehmerInnen, sich besser kennenzulernen, andere SpielerInnen zu schätzen (das Gefühl, etwas zu sagen zu haben) und ihre Meinungen und Standpunkte zu kennen, die durch die vorgeschlagenen Übungen erworben werden.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 7 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 6-16 TeilnehmerInnen.
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen

EINFÜHRUNG

Der Workshop besteht aus drei Hauptteilen:

Teil 1: Einführung und gegenseitiges Kennenlernen durch den Einsatz von Spielelementen.

Das ist eine neue Art, die TeilnehmerInnen vorzustellen, indem man die Möglichkeit nutzt, sich mithilfe von Brett- oder Kartenspielen auszudrücken. Es ist ein illustriertes Spiel, das Konzepte vermittelt wie z.B. des Selbstaudrucks, des kulturellen Codesystems, der unmittelbaren Umgebung usw.

Teil 2: Einführung und Regeln der Brettspiele sowie der Spielablauf.

Die TeilnehmerInnen lernen die Grundregeln und Elemente rund um das Brettspiel kennen. Sie werden zudem über ein Angebot an internationalen Brettspielen für Menschen mit Migrationshintergrund informiert. Die TeilnehmerInnen spielen das Brettspiel unter der Aufsicht des Trainers, der ihnen die Lösungen erklärt und Zeit hat, im Team/einzeln zu spielen.

Teil 3: Erstellung des Brettspiels (Kreation).

Nachdem die TeilnehmerInnen die Grundbegriffe des Spiels, dessen Regeln und das Spiel kennengelernt haben, haben sie die Möglichkeit, mit ihren Fähigkeiten, Potenzialen, Ideen und Wahrnehmungsweisen der Welt ein eigenes Brettspiel (angepasst an die gewählten Themen) zu gestalten.



Brettspiel

Workshop

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
40 min	EINSTIEG	Der Trainer wählt ein Brettspiel oder ein illustriertes Kartenspiel mit Bildkarten (kann in anderen Ländern bekannt sein), das an die SpielerInnen angepasst ist und wenig Text beinhaltet. Alternativ kann er/sie Postkarten, Zeichnungen oder Symbole verwenden. Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis. Der Trainer sitzt in der Mitte, präsentiert die Karten oder ähnliches und lädt die TeilnehmerInnen ein, 2-4 Karten auszuwählen, die das vom Trainer vorgegebene Thema ausdrücken (z.B. Erfahrungen, Gefühle, Standpunkte, charakteristische Merkmale eines Landes). Jede Person hat 2 Minuten Zeit, um über die ausgewählten Karten zu sprechen.	Der Trainer sorgt dafür, dass sich jede/r in zwei Minuten vorstellt und hilft im Falle einer Sprachbarriere.	<ul style="list-style-type: none"> • Karten eines anderen Spiels (z.B. Dixit, Double, ein spezielles Spiel für das interkulturelle Umfeld von Menschen mit Migrationshintergrund) • Karten mit Symbolen, Landschaften, Postkarten
15 min	DISKUSSION	Der Trainer leitet eine Diskussion darüber ein, was die Gruppe gelernt hat, was bemerkt wurde, was verbessert werden kann, was Einzelpersonen von anderen gelernt haben.	Die TeilnehmerInnen können ihre Meinung äußern. Der Trainer notiert die wichtigsten Punkte.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte
30 min	EINFÜHRUNG IN DIE BRETTSPIELE	Der Trainer führt die TeilnehmerInnen in die grundlegenden Konzepte und Begriffe rund um das Brettspiel ein (Informationen, die z.B. durch Spielregeln bereitgestellt werden). Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen einige Begriffe aus dem Brettspielbereich besser kennen. Der Trainer zeigt Elemente einiger Brettspiele.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Glossar eines Brettspiels • Grundbestandteile eines Spiels (z.B. Würfel, Bauern, Karten, ein Brett, etc.) • Regeln eines Spiels
15 min	ERKLÄRUNG DER REGELN	Der Trainer zeigt, wie man ein Brettspiel effektiv erklären kann. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen werden mit einer Präsentation des Trainers vertraut gemacht. Sie können zu jedem Teil der Präsentation Fragen stellen und ihre Vorschläge einbringen. Der Trainer passt die Sprache und die Geschwindigkeit des Sprechens an die Gruppe an.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • PowerPoint Präsentation • a flipchart
30 min	Übung Nr. 1 (ein Testlauf)	Der Trainer gliedert das gewählte Brettspiel (je nach Thema und Zielen). Das Spiel kann aus verschiedenen Kategorien ausgewählt werden, wir schlagen vor: a) ein Spiel für Menschen mit Migrationshintergrund / interkulturellem Umfeld, b) ein Brettspiel, das jedem bekannt ist, c) ein sehr einfaches Brettspiel, d) ein Lernspiel oder Unterricht, der ein Land, (basierend auf Kultur, Bräuchen, Grundkonzepten eines bestimmten Landes, der Küche, den wichtigsten Ereignissen, Kostümen, Kultur, Legenden oder Feiertagen) vorstellt.	Bei dem Testspiel beginnen die TeilnehmerInnen mit einem Spiel, bei dem jede/r aufgefordert wird, sich gegenseitig zu helfen.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Brettspiel ausgewählt von dem Trainer oder den TeilnehmerInnen

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
90 min	ÜBUNG NR. 2 (spielen)	Der Trainer führt die TeilnehmerInnen in das Spiel ein und ist aktiv an der Übersetzung oder dem gemeinsamen Spiel mit den SpielerInnen beteiligt.	Der Trainer kann die Regeln anpassen, z.B. entscheidet er/sie darüber, ob in Paaren oder Gruppen gespielt wird. Die Spielenden spielen einen Satz zu Beginn (z.B. kann die Zeit bis zum Ziel festgelegt werden). Der Trainer bietet Hilfe an und reagiert auf die Bedürfnisse der TeilnehmerInnen.	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Spiele
2-3 h	ÜBUNG NR. 3 (Ein eigenes Brettspiel erschaffen)	Der Trainer berücksichtigt Themen, die für Menschen mit Migrationshintergrund wichtig sind, z.B. Kochen, Flaggen, Straßen, Denkmäler, Landmarkengeschichte, Sprache, Bildung, eine Reise von einem Land zum anderen. Thema: Erstellt ein eigenes Spiel, z.B. über den Aufenthalt in einem bestimmten Land, die Wahrnehmung von Menschen mit und ohne Migrationshintergrund. Der Trainer schlägt vor, das selbst entwickelte Spiel zu spielen. Der Trainer sollte die TeilnehmerInnen ermutigen, ein einfaches Brettspiel selbst zu gestalten (Papierbögen, Kreise). Der Trainer gibt an, welche Elemente im Spiel vorkommen können, z.B. Karten, Felder, Fragen. Die SpielerInnen stellen sich Fragen über ihre Kultur, Denkmäler usw. Der Trainer überwacht und unterstützt die TeilnehmerInnen. Es ist wichtig, dass er/sie auf wichtige Themen, wie z.B. Kommunikationsprobleme, Meinungen über unterschiedliche Wahrnehmungen und Gedanken achtet.	Die TeilnehmerInnen erweitern ihre Gruppenarbeitskompetenzen und haben die Möglichkeit, ein neues Brettspiel von Anfang bis Ende zu entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Blatt Papier (min. A3) • farbige Stifte, andere Materialien
30 min	DISKUSSION (Möglichkeit die neu erworbene Fähigkeit zu erweitern)	Der Trainer leitet eine Diskussion und fasst sie zusammen, indem er/sie ein paar Worte notiert. Er/Sie erstellt eine Liste möglicher zukünftiger Aktivitäten, an denen die SpielerInnen teilnehmen können und was sie selbst oder mit Hilfe anderer Organisationen erschaffen könnten.	Die TeilnehmerInnen erhalten Feedback zu ihrem Brettspiel. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, sich über mögliche zukünftige Aktivitäten für ihre eigene Entwicklung zu informieren.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Blatt Papier • Flipchart, • farbiges Papier • Papier (A4)

PRAKTISCHE TIPPS

- Am besten beginnt man mit 2 Teams à 3 Personen.
- Die Gruppen sollten altersgemäß eingeteilt werden: 17-21, 21-26, etc.
- Der Trainer kann Spiele auswählen, die vorzugsweise der interkulturellen Gemeinschaft gewidmet sind, z.B. DIXIT, Taboo, Activity, Hello in verschiedenen Sprachen. Ein Link zum Material steht zur Verfügung unter: mygrant.world
- Der Trainer ist eine Art GastgeberIn des Spiels, daher sollte er/sie bereit sein, auf alle Zweifel zu reagieren, sobald sie auftreten und die Fragen der SpielerInnen beantworten, sowie schnell und unterstützend sein.
- Die Sozialkompetenz kann durch eine sorgfältige Auswahl der einzelnen Spiele sowie durch die Wahl des Spielmodus zwischen Wettbewerb und Kooperation entwickelt werden.
- Unabhängig davon, wo das Spiel gespielt wird (drinnen/ draußen), sollte der Trainer immer darauf achten, genug Platz zum Spielen zu haben und die Gruppen zu bewegen.
- Der Trainer sollte die Bestandteile des Spiels vor Beginn der Übersetzung verteilen; besprochene Elemente sollten den TeilnehmerInnen gezeigt werden.
- Zu Beginn legt der Trainer mit den SpielerInnen die Spielregeln fest: den Zeitpunkt des Spiels (bestimmte Zeit oder Erlangen des Ziels).
- Der Trainer stellt sicher, dass alle TeilnehmerInnen das Spiel verstehen (liest sorgfältig die Spielregeln vor). Den AnfängerInnen müssen die wichtigsten Regeln so kurz wie möglich erklärt werden. Die Geschwindigkeit und Art der Übersetzung hängen vom Publikum ab. Es lohnt sich, den Spielenden 2-3 mögliche Strategien vor dem Spielen vorzustellen.
- Beim Brettspiel-Workshop geht es nicht unbedingt darum, das Spiel zu gewinnen, sondern Spaß zu haben

ZUSAMMENFASSUNG

Dieser Brettspielworkshop dauert ca. sechs Stunden, ist in drei Teile gegliedert und ermöglicht es, die TeilnehmerInnen mit den wichtigsten Prinzipien des Brettspiels vertraut zu machen. Außerdem können sich die JugendarbeiterInnen mit Brettspielen vertraut machen, um zu lernen, wie diese Form der Unterhaltung auf eine gute und wertvolle Weise genutzt werden kann. Nachdem die Workshop-TeilnehmerInnen von den Möglichkeiten der Brettspiele erfahren haben, haben sie die Möglichkeit, ihre Eigenkreationen zu verbessern und eigene Spiele zu entwickeln. Der Trainer und die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig kennen, ihre Talente, ihre Denkweise und ihr Handeln in einem internationalen Umfeld. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihrer Arbeit leicht genutzt werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.3 COMIC WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONS HinterGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.2 BRETTSPIEL WORKSHOP



Comic Workshop

KEY WORDS 4.3 SCRIBBLES

#Kreatywność #Imaginacja #Spaß #grafisch-visuell #lernen #Dialog #Inklusion
#youthlearningapproach #Jugendliche #Comics

ZIEL

- die Analyse und Reflexion über aktuelle sensible Themen in einer Weise zu fördern, die das Interesse der TeilnehmerInnen weckt.
- Förderung von Lernen, Gedankenaustausch und freiem Ausdruck.
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen. Zudem stellt er ihnen ein Instrument zur Verfügung, Sprachbarrieren zu überwinden.

INHALT

Der Workshop zielt darauf ab, Zeichnungen als Meditation unterschiedlicher aktueller Themen zu nutzen. Der Workshop beginnt mit dem Erklären der Aktivität. Einige Informationen über Comics und ihre Entstehung werden gegeben. Auf diese Weise lernen die TeilnehmerInnen über die Bedeutung von Zeichnungen, um ihre Gefühle und ihre Stimme über bestimmte und sensible Themen auszudrücken. Aufgrund der Gruppenarbeit konfrontieren sich die TeilnehmerInnen gegenseitig, um ein Comicbuch über das gewählte Thema zu erstellen.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 6 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops
- 5-20 TeilnehmerInnen; die Anzahl der TeilnehmerInnen ist flexibel. Es handelt sich jedoch um eine Gruppenaktivität, jede Gruppe sollte aus nicht mehr als 6 Mitgliedern bestehen.
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Comics, Cartoons und Karikaturen sind eine gute Möglichkeit, stereotype Wahrnehmungen anderer Kulturen zu erforschen. Sie bieten Wege, die die Lernenden in gemeinsame Projekte und Dialoge einzubinden. Die Wirkung von Bildern stimuliert die Fantasie der TeilnehmerInnen und es ist hilfreich, um Sprachbarrieren zu überwinden. Comics verbinden Menschen. Sie sind ansprechend und leicht zu verstehen, da sie aus Bildern bestehen, die sehr angenehm zu lesen sind. Manchmal besteht eine Geschichte nur aus Zeichnungen, manchmal beinhaltet sie zusätzlich Text. Junge Menschen sind es gewohnt, Comics zu lesen, deshalb müssen wir es als Bildungsressource und Lernstrategie betrachten.

Die Verwendung von Comics garantiert eine höhere Teilnahme, da sich die Jugendlichen sicher fühlen, ihre Ideen, Vorschläge und Einwände äußern können und es eine Möglichkeit ist, ihre Anwesenheit sichtbar werden zu lassen. Einige spezifische Themen werden den Jugendlichen vorgestellt; sie werden darüber nachdenken und ein Comicbuch erstellen. Die Gestaltung von Comics fördert die Forschungsarbeit, bietet eine hohe Motivation und beinhaltet sinnvolles Lernen in einem kritischen Denkprozess. In diesem Workshop lernen die TeilnehmerInnen, ihre Ideen zu diskutieren, sie zu verstehen, Techniken der Gruppenarbeit, eigenständige Arbeit sowie mündliche oder schriftliche Ausdrucksfähigkeit zu integrieren.

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
15 min	AUF- WÄRMÜBUNG	Der Trainer bittet die Gruppe, sich im Raum zu bewegen, ihre Arme locker zu schwingen und ihre Köpfe und Nacken zu entspannen. Nach kurzer Zeit ruft der Trainer ein Wort. Die Gruppe muss sich zu Statuen formen, die das Wort beschreiben. Wenn der Trainer zum Beispiel "Frieden" ruft, müssen alle TeilnehmerInnen ohne zu sprechen eine Pose einnehmen, die zeigt, was "Frieden" für sie bedeutet. Die Übung sollte einige Male wiederholt werden.	Die TeilnehmerInnen werden durch die Aufwärmübung dynamisiert und ihre Aufmerksamkeit gesteigert.	
30 min	EINFÜHRUNG IN DIE COMICS	Der Trainer erklärt die Bedeutung von Comics als Mittel zur Darstellung von Gefühlen, Gemütszuständen, Ideen, aber auch zur Umsetzung von Kreativität und Phantasie als Ausdruck der neuen Generationen. Der Trainer kann mit einem Lampe zeigen, was er/sie mit Comics meint, deren Struktur, Phasen usw.). Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen erhalten allgemeine Informationen über den Workshop und dessen Ziele; zudem erhalten sie einige Hintergrundinformationen über die Welt der Comics.	<ul style="list-style-type: none"> • Lampe • Laptop

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
1 h	ÜBUNG NR. 1	Der Trainer beginnt damit, der Gruppe eine Frage zu stellen: Wie bekomme ich Ideen für eine Geschichte? Zeitungsartikel können eine z.B. Inspiration sein. Zudem kann man eine bereits existierende Geschichte nehmen und das Genre ändern oder sie mit einer anderen Geschichte kombinieren. Die TeilnehmerInnen können eine Kindheitserinnerung, einen Traum oder eine Geschichte verwenden, die sie mal gehört haben. Sie könnten die Umstände ändern und sich fragen: "Was wäre wenn?" (was wäre, wenn mir das passiert wäre? Meiner Familie oder meinen Freunden?). Er/Sie sollte die TeilnehmerInnen an die Regel "Aktion und Reaktion" erinnern. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Den TeilnehmerInnen werden einige Grundlagen für die Erstellung eines Comics vermittelt. Es ist zudem die erste Möglichkeit für die TeilnehmerInnen, eine Verbindung aufzubauen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte • farbige Stifte • Zeitung
2-3 h	ÜBUNG NR. 2	Die TeilnehmerInnen beginnen ihre Aktivität und erstellen ihre eigenen Comics. Der Trainer unterstützt und überwacht die Gruppenarbeit.	Die TeilnehmerInnen sind völlig frei, zu schreiben und zu zeichnen, was sie wollen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte • farbige Stifte
1 h	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen werden gebeten, ihre Comics zu präsentieren. Andere TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen und ihre Meinung zu äußern.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, die Ergebnisse ihrer Arbeit zu teilen.	Abhängig von der Gruppe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	• einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Die Arbeit mit Comics kann aus Sicht der TeilnehmerInnen sensible oder irritierende Themen aufgreifen. Der Trainer sollte dies immer berücksichtigen.
- Wenn der Comic-Workshop als regelmäßiges Treffen geplant ist, könnte es irgendwann interessant sein, die TeilnehmerInnen zu bitten, ein Comicbuch zu erstellen, das vollständig auf ihren persönlichen Geschichten/Erfahrungen basiert.
- Jede Person hat eine eigene Persönlichkeit und individuelle Bedürfnisse, so dass ihr inneres Zeitgefühl immer berücksichtigt werden muss.
- Auf der Grundlage der Arbeiten der TeilnehmerInnen wäre es interessant, ihnen die Möglichkeit zu geben, ein Theaterstück vorzubereiten; dies kann eine Option für die nächsten Treffen oder ein Abschlusstreffen sein, bei dem alle Workshops zusammengefasst werden.

ZUSAMMENFASSUNG

Ein Comic-Workshop ist eine Aktivität, die von JugendarbeiterInnen bei der Arbeit mit Menschen mit und ohne Migrationshintergrund genutzt werden kann. Dieses Workshop-Szenario ermöglicht es den TeilnehmerInnen, über Themen nachzudenken, kognitive Prozesse anzuregen und ihre Ideen mit Hilfe ihrer Phantasie und Kreativität auszudrücken. Durch die Kombination von Bildern mit schriftlichen Dialogen haben Comics das Potenzial, bestimmte Themen für das junge Publikum zugänglicher, ansprechender und verständlicher zu machen. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihrer Arbeit leicht genutzt werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.4 KOCH WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.3 COMIC WORKSHOP

4.4 GUCK MAL WAS DA KOCHT!

KEY WORDS

#Fusion #Cuisine #Kochen #Kochkurs #Spaß #Mix-up #Gerichte #Tradition #Innovation #SpicingUp

ZIELE

- Förderung der Integration von Menschen mit und ohne Migrationshintergrund durch den Einsatz von Kochkünsten.
- neue Rezepte zu erfinden.
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Workshop konzentriert sich auf Essen und Integration. Die Aktivitäten sind für Gruppen strukturiert – jede Gruppe besteht aus Personen verschiedener Kulturen. Die TeilnehmerInnen stellen ihre nationalen Gewürze/Zutaten vor und werden ermutigt, ein gemeinsam zubereitetes Gericht zu besprechen und zu planen. Die TeilnehmerInnen lernen, wie man miteinander umgeht, neue Kulturen kennenlernt und versucht, etwas Neues zu schaffen, indem sie Kompromisse eingehen und Gemeinsamkeiten finden.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 5-8 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops
- 5-10 TeilnehmerInnen;
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

- Viele wissenschaftliche Arbeiten zeigen, dass das Kochen eine effektive und nützliche Tätigkeit ist, die in verschiedenen Bereichen als organisierte Tätigkeit (Workshops, Kurse usw.) praktiziert wird:
- In der Arbeit von Farmer wird hervorgehoben, dass Kochaktivitäten einen größeren Nutzen haben könnten. Dennoch sollte das Thema stärker untersucht werden. ¹
- Durch eine qualitative Untersuchung zeigte ein gemeinschaftlich-kanadisches Küchenprojekt, wie das Kochen bei Angelegenheiten wie den Aufbau von Freundschaften, den Abbau sozialer Isolation, die zunehmende Beteiligung an Gemeinschaftsaktivitäten und die Nutzung der Gruppe als Mittel zum Austausch von Gemeinschaftsressourcen und Informationen helfen kann. ²

¹ Farmer, N., Touchton-Leonard, K., & Ross, A. (2018). Psychosocial Benefits of Cooking Interventions: A Systematic Review. *Health Education & Behavior*, 45(2), 167–180.

² Engler-Stringer, Rachel & Berenbaum, Shawna. (2007). Exploring Social Support Through Collective Kitchen Participation in Three Canadian Cities. *Canadian Journal of Community Mental Health*. 26, 91-105. 10.7870/cjcmh-2007-0030.



Koch
Workshop

- Nach Auswertung von Patienten werden therapeutische Kochgruppen als eine wertvolle Behandlungsmethode angesehen, die funktionelle Aktivitäten effektiv mit Sozialisation kombiniert, um burnoutbedingte Angstzustände zu verringern und die Aktivität in einer unterstützenden Umgebung für Patienten mit Verbrennungen zu erhöhen.³
- Bei Krebspatienten scheint eine kulinarische Gruppenintervention die körperlichen und emotionalen Bedürfnisse der Patienten zu berücksichtigen.⁴
- Eine qualitative Studie, die die Vorteile von Backaktivitäten untersucht, bestätigt, dass das Backen viele erkennbare Vorteile hat und eine flexible und wertvolle Tätigkeit bietet.⁵
- Ernährungsbildung und -beratung in Kombination mit Kochkursen können die Ernährungsqualität älterer Erwachsener, die Nährstoffaufnahme und das PWB (psycho-biologische Wohlbefinden) verbessern.⁶
- Es wurde berichtet, dass für SchülerInnen und Jugendliche bessere Kochfähigkeiten mit einem niedrigeren Grad an depressiven Symptomen und einem höheren psychischen Wohlbefinden korrelieren als für diejenigen mit weniger Kochfähigkeiten. Eine größere Kochfähigkeit war jedoch auch mit einem höheren Body-Mass-Index verbunden. Insgesamt wurden ähnliche statistisch signifikante Zusammenhänge mit der Häufigkeit des Kochens beobachtet, allerdings nicht bei jungen Menschen, die meist täglich kochen.⁷

Es ist zwingend anzugeben, dass es für jede Personengruppe, für die das Kochen Teil einer Behandlung war (z.B. Demenzzranke), als Teil der Ergotherapie definiert wurde.

Wie bereits im letzten Bericht erwähnt, sind die Vorteile und kleinen Nachteile bei Jugendlichen und in der älteren Bevölkerung gleich. Mit der gleichen Begründung kann festgestellt werden, dass es eine solide Evidenz-Basis gibt, die bestätigt, dass Kochaktivitäten bei den Menschen, die sie ausüben, Vorteile bringen.

³ Kimberly H. Hill, Kimberly A. O'Brien, Roger W. Yurt; Therapeutic Efficacy of a Therapeutic Cooking Group from the Patients' Perspective, Journal of Burn Care & Research, Volume 28, Issue 2, 1 March 2007, Pages 324–327

⁴ Ayelet Barak-Nahum, Limor Ben Haim, Karni Ginzburg, When life gives you lemons: The effectiveness of culinary group intervention among cancer patients, Social Science & Medicine, Volume 166, 2016, Pages 1-8, ISSN 0277-9536

⁵ Haley, L., & McKay, E. A. (2004). 'Baking Gives You Confidence': Users' Views of Engaging in the Occupation of Baking. British Journal of Occupational Therapy, 67(3), 125–128

⁶ S.K. Jyväkorpi¹, K.H. Pitkälä¹, H. Kautiainen², T.M. Puranen¹, M.L. Laakkonen^{1,2}, M.H. Suominen¹. Nutrition education and cooking classes improve diet quality, nutrient intake, and psychological well-being of home-dwelling older people – a pilot study. Journal of Aging Research & Clinical Practice© Volume 3, Number 2, 2014

⁷ Jennifer Utter, Simon Denny, Mathijs Lucassen, Ben Dyson, Adolescent Cooking Abilities and Behaviors: Associations With Nutrition and Emotional Well-Being, Journal of Nutrition Education and Behavior, Volume 48, Issue 1, 2016, Pages 35-41.e1, ISSN 1499-4046.

ERNÄHRUNGSPROGRAMME FÜR MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Es gibt viele Programme und Aktivitäten mit MigrantInnen bezüglich Essen und Küche. Es gibt verschiedene Beispiele wie z.B. Fernsehsendungen, Gemeinschaftsprojekte, Schulprojekte usw. Dies ist eine kurze repräsentative Auswahl der genannten Programme:

- **Migrateful** hilft Menschen mit Migrationshintergrund bei der Integration, indem es Kochkurse unter der Leitung von Küchenchefs mit Migrationshintergrund anbietet. Die Kochkurse ermöglichen das Erlernen der englischen Sprache und den Aufbau von Selbstvertrauen sowie die Förderung von Kontakt und kulturellem Austausch.⁸
- **The Migrant Kitchen** ist eine Emmy®-prämierte Food-Serie, die die boomende Food-Szene Kaliforniens mit den Augen einer neuen Generation von Köchen erkundet, deren Küche von den Erfahrungen der Einwanderer inspiriert ist.⁹

⁸ <https://www.migrateful.org/>

⁹ <https://www.kcet.org/shows/the-migrant-kitchen>

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erklärt den TeilnehmerInnen, dass es im Workshop um verschiedene Arten der Kochkunst gehen wird. Dann erklärt er/sie, welche Aktivitäten gemeinsam durchgeführt werden.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	
30 min	AUF-WÄRMÜBUNG	Menschliches Schere, Stein, Papier: Der Trainer bittet die TeilnehmerInnen, sich als Stein (zusammengerollt), als Papier (Arme und Beine gestreckt) und als Schere (Arme gestreckt) zu posieren. Dann arbeiten die TeilnehmerInnen paarweise und werden gebeten, bis drei zu zählen. Dann stellt jedes Paar eine Pose dar. Die Gewinner werden nach der fünften Runde ermittelt. Ein Link zu dieser Übung ist unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert.	
15 min	GRUPPEN	Der Trainer bittet alle, ihre Namen auf ein Blatt Papier zu schreiben. Dann legt er/sie die Zettel in verschiedene Kartons, je nach Herkunft der Personen. Danach zieht eine Person mit verbundenen Augen aus allen Boxen einen Namen nach dem anderen und bildet so die Teams. Die neuen Teams können nun zusammen einen Team-Namen wählen.	Die TeilnehmerInnen werden in Teams eingeteilt.	<ul style="list-style-type: none"> • Kartons • Stifte • Papier
5 min	ZUTATEN	Der Trainer bereitet einen Tisch mit allen Zutaten vor, die von den TeilnehmerInnen beliebig verwendet werden können, und stellt alle Zutaten vor.	Die TeilnehmerInnen lernen die Zutaten kennen, die während des Workshops verwendet werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Zutaten
30 min	ÜBUNG NR. 1 (Essensjagd)	Der Trainer verbindet einer Person aus jedem Team die Augen. Die Personen mit verbundenen Augen werden von dem Rest der Teams darüber beraten, wie sie das Essen auf dem Tisch erreichen können und welches sie nehmen sollen. Sobald das Teammitglied mit verbundenen Augen eine bestimmte Zutat hat, wird versucht, an die nächsten zu kommen.	Die TeilnehmerInnen müssen miteinander kooperieren, um die benötigten Zutaten zu erhalten. Die Teambildung wird gefördert.	<ul style="list-style-type: none"> • Zutaten • Augenbinde
40 min	ÜBUNG NR.2 (Essens-austausch)	Der Trainer erklärt, dass jedes Team mit den Lebensmitteln kochen muss, die es in der vorherigen Übung erhalten hat. Anschließend werden die TeilnehmerInnen darüber informiert, dass sie einen Artikel aus ihrem "Einkauf" mit einem anderen Team tauschen dürfen, wenn beide Teams zustimmen.	Es handelt sich hierbei um eine Teambuilding-Aktivität, in der die TeilnehmerInnen strategisch über die Kochphase nachdenken.	<ul style="list-style-type: none"> • Zutaten

Zeit	Themen	Methode	Ziele	Medien
1 h	ÜBUNG NR. 3 (Essens-planung)	Der Trainer gibt allen Teams eine Stunde Zeit, um zu überlegen und zu planen, wie und was sie kochen werden. Zudem wählen sie einen Namen für ihr Rezept.	Die TeilnehmerInnen arbeiten in Teams und entscheiden gemeinsam, wie und was sie kochen sollen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier
40 min	PRÄSENTATION	Der Trainer bittet jedes Team, den Namen des neuen Gerichts, die Zutaten für die Zubereitung und die Schritte zum Kochen laut vorzulesen.	Die TeilnehmerInnen stellen ihre Ergebnisse vor und teilen ihr innovatives Rezept mit anderen.	Abhängig von der Gruppe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

Falls es genügend geeignete Kochutensilien und Platz für alle gibt, kann die Aktivität wie folgt durchgeführt werden:

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
2 h	ÜBUNG NR. 4 (Kochen)	Die TeilnehmerInnen verwenden alle gesammelten Zutaten und bereiten ein Gericht nach dem von ihnen erstellten Rezept zu.	Nun können die TeilnehmerInnen ihre Ideen in der Praxis umsetzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Kochutensilien • Zutaten
10 min (each team)	PRÄSENTATION	Jedes Team präsentiert das Gericht und erklärt, wie es zubereitet wurde.	Die Teams teilen ihre neuen Rezepte mit anderen Gruppen.	Abhängig von der Gruppe
1 h	GESCHMACKS-TOUR	Der Trainer und die TeilnehmerInnen probieren die Gerichte der anderen Gruppen	Die ganze Gruppe kann die von den einzelnen Teams zubereiteten Speisen geüben und sich über den Geschmack der Gerichte austauschen.	
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Der für den Workshop verantwortliche Trainer stellt den TeilnehmerInnen Zutaten zum Kochen zur Verfügung, unabhängig davon, ob die Kochaktivität am Workshop-Ort selbst oder in den Häusern der TeilnehmerInnen stattfindet. Kostenlose Lebensmittel können in Geschäften abgeholt werden, da es für sie obligatorisch ist, Lebensmittel wegzuwerfen. Auch wenn die Lebensmittel noch gut, sie aber kurz vor ihrem Verfallsdatum sind. Alternativ könnten Spenden gesammelt oder die Lebensmittel von dem Verein/der Institution, die den Workshop organisiert, bereitgestellt werden. Oder aber TeilnehmerInnen selbst bringen die Zutaten mit.
- Der Trainer sollte die TeilnehmerInnen dazu ermutigen, darüber nachzudenken, wie sie die Zutaten in ihrer Kultur verwenden – hinsichtlich herzhafter, salziger oder süßer Speisen und in Bezug auf die verschiedenen Kochweisen.
- Der Workshop kann ein Thema haben, z.B. kann er als eine Reihe von Treffen mit verschiedenen Themen organisiert werden: Süß/Salzig, Fleisch/Gemüse, Heiß/Kalt, etc.
- Wenn für die Gruppe keine Küche zur Verfügung steht, kann die Kochstunde separat organisiert werden. Die Lebensmittel müssen jedoch zum zweiten Treffen gebracht werden.
- Wenn der Workshop erfolgreich ist, können monatliche Sitzungen mit der gleichen Teilnehmergruppe organisiert werden.

ZUSAMMENFASSUNG

Die TeilnehmerInnen lernen verschiedene Kochtraditionen kennen und arbeiten in kleinen Gruppen zusammen, in denen sie die Möglichkeit haben Team-Dynamik zu erleben. Außerdem werden die TeilnehmerInnen Gerichte zubereiten, sie vorstellen und am Ende jedes Gericht probieren können. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihre Arbeit leicht integriert werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.5 KREATIVES SCHREIBEN WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONS HinterGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.4 KOCH WORKSHOP



Kreatives Schreiben

Workshop

4.5 ONE CARD AT A TIME

KEY WORDS

*#schreiben #Komposition #Kreativität #Imagination #Inspiration
#Produktivität #Inklusion #expressyourself #Erkunden #Geschichte*

ZIELE

- Förderung von Integration, Zusammenhalt und freier Meinungsäußerung durch kreatives Schreiben
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Dieser Workshop behandelt den Einsatz von Creative Writing als Methode zur Förderung der Kreativität, Phantasie und des Ausdrucks von Gefühlen junger Menschen. Die TeilnehmerInnen werden ermutigt, ihre Gefühle, ihren Geisteszustand und ihren Erfindergeist auszudrücken, aber auch ihre Kompetenzen und Problemlösungsfähigkeiten durch den Einsatz spezifischer Karten zu verbessern.

Der Workshop besteht darin, eine Geschichte auf der Grundlage von illustrierten Karten (vom Trainer vorbereitet) zu erfinden und in verschiedene Kartensätze aufzuteilen: zum Beispiel ein Kartenspiel über verschiedene Charaktere einer zukünftigen Geschichte oder ein Kartenspiel mit einem bestimmten Objekt, das den Verlauf einer Geschichte beeinflussen kann. Der Trainer ist frei in der Wahl der verschiedenen Elemente, die Teil der Geschichten sein werden, und daher ist er/sie für die Vorbereitung der Karten verantwortlich.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 6 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- Die Anzahl der TeilnehmerInnen ist variabel. Sie können einzeln, in Paaren oder in Gruppen (2-5) teilnehmen.
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Im Allgemeinen haben junge Menschen oft Schwierigkeiten, ihre Gefühle zu verstehen und auszudrücken. Durch kreatives Schreiben haben sie einen sicheren Ort. Dies kann ein sehr nützliches Werkzeug sein, um ihre Gefühle und ihre innere Stimme auszudrücken.

Darüber hinaus beinhaltet ein gut geschriebenes Werk viel Überlegung, Planung, Organisation und Gebrauch von Sprache, um einen Gedanken zu vermitteln. Diese Praxis hilft den TeilnehmerInnen dabei, ihre Gedanken auszutauschen und ihre Standpunkte zu formulieren. Ein Vorteil bei der Wahl einer Sprache für das kreative Schreiben kann den TeilnehmerInnen helfen, sich wohl zu fühlen, und gleichzeitig werden sie ermutigt, die Zielsprache zu sprechen. Die Möglichkeit, die Geschichten vorzuspielen, könnte ein Mehrwert der Aktivität sein, denn die TeilnehmerInnen, die Schwierigkeiten haben, die neue Sprache zu sprechen, insbesondere Menschen mit Migrationshintergrund, können ihre kreativen Fähigkeiten auf eine andere Weise darstellen.

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
30 min	EINFÜHRUNG INS KREATIVE SCHREIBEN	Der Trainer legt den TeilnehmerInnen die Bedeutung des kreativen Schreibens als Methode zur Erklärung von Gefühlen und Gemütszuständen. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world .	Die TeilnehmerInnen erhalten allgemeine Informationen über den Workshop und dessen Ziele; zudem erhalten sie einige Hintergrundinformationen über kreatives Schreiben.	
10 min	ÜBUNG NR. 1 (Karten)	Der Trainer informiert die TeilnehmerInnen darüber, dass sie entscheiden können, wie sie spielen wollen - als Gruppe, Paar oder Einzelperson. Dann werden die Karten in verschiedene Stapel aufgeteilt. Jede Einzelperson, Paar oder Gruppe wählt ihre Karte durch Würfeln (die Zahl der Würfel stimmt mit der Anzahl der Karten überein, die sich im Spiel befinden).	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und entwickeln ein Gespür des Gruppenzusammenhalts.	<ul style="list-style-type: none"> • Karten • Würfel
30 min	ÜBUNG NR. 2 (Brainstorming)	Sobald die TeilnehmerInnen die Karte(n) haben, gibt ihnen der Trainer 20 Minuten Zeit, um über persönliche Erfahrungen oder persönliche Geschichten nachzudenken. Dieser Schritt ist hilfreich, um zehn Wörter zu notieren, die mit den Karten verbunden sind und die die Grundlagen für die Geschichte bilden.	Die TeilnehmerInnen werden ermutigt und angeregt, Ideen zu sammeln und zu organisieren, um mit dem Schreiben zu beginnen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier
10 min	ÜBUNG NR. 3 (Karten)	Der Trainer erklärt den TeilnehmerInnen, dass sie sich für die Sprache(n) entscheiden können, mit der sie sich beim Schreiben am wohlsten fühlen.	Die TeilnehmerInnen fühlen sich wohl, da sie die Sprache für ihr Schreiben wählen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
1 h	ÜBUNG NR. 4 (Kreatives Schreiben)	Die TeilnehmerInnen beginnen, ihre Geschichten zu schreiben. Der Trainer beobachtet und bietet Unterstützung. Es ist wichtig, dass jede Person, egal ob sie in Gruppen, Paaren oder einzeln arbeitet, einen Teil des Gedichts lesen muss.	Den TeilnehmerInnen steht es frei, zu schreiben, was sie möchten.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier
90 min	ÜBUNG NR. 5 (Überraschung!)	Der Trainer gibt jedem Team eine zusätzliche Karte – sie kann positiv oder negativ sein. Die TeilnehmerInnen sollen in ihre Geschichte die Idee, die mit der neuen Karte verbunden ist, einbringen.	Die TeilnehmerInnen erhalten die Möglichkeit, sich auf eine neue/herausfordernde Situation einzustellen und ihre Problemlösungsfähigkeiten zu verbessern.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier
40 min	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen sind nun bereit, ihre Texte vorzulesen.	Die Teilnehmer können ihre Gedichte mit anderen teilen.	Abhängig von der Gruppe
30 min	DISKUSSION	Der Trainer erklärt die TeilnehmerInnen, dass sie nun in einer Gruppe Kommentare und Meinungen zu den Gedichten äußern können.	Die TeilnehmerInnen können nun sehen, wie andere ihre Gedichte verstehen. Außerdem können sie ihre Gedanken zu den anderen Gedichten äußern.	
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Im Falle einer nicht vorhandenen gemeinsamen Sprache zwischen den TeilnehmerInnen und dem Trainer kann die Geschichte sowohl in der Muttersprache der TeilnehmerInnen als auch in der Sprache des Landes, in dem sie sich integrieren, geschrieben werden.
- Jede Person hat eine eigene Persönlichkeit und individuelle Bedürfnisse, so dass ihr inneres Zeitgefühl immer berücksichtigt werden muss.
- Auf der Grundlage der Arbeiten der TeilnehmerInnen wäre es interessant, ihnen die Möglichkeit zu geben, ein Theaterstück vorzubereiten; dies kann eine Option für die nächsten Treffen oder ein Abschlusstreffen sein, bei dem alle Workshops zusammengetragen werden

ZUSAMMENFASSUNG

Diese Kreativ-Schreibwerkstatt ist eine der Methoden, die von JugendarbeiterInnen genutzt werden kann und sich an Menschen mit und ohne Migrationshintergrund richtet. Dieser Workshop ermöglicht es jungen Menschen, sich und ihre Emotionen auszudrücken. Die Team-Aktivitäten ermöglichen es den TeilnehmerInnen zudem, ihre Standpunkte frei zu äußern.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.6 MUSIK WORKSHOPS

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



4.5 KREATIVES SCHREIBEN WORKSHOP

4.6 STRUM YOUR MIND

KEY WORDS

*#Musik #Komposition #Kreativität #akustisch #Kommunikation
#Integration #Jugendliche #freierAusdruck #kreativesDenken*

ZIELE

- Analyse bestimmter Themen aus einer anderen Perspektive und mithilfe eines neuen Werkzeugs.
- Förderung von Lernen, Gedankenaustausch, freiem Ausdruck und kreativem Denken über bestimmte Themen.
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Workshop zielt darauf ab, die Kreativität, Phantasie und den Ausdruck von Gefühlen durch die Kraft der Musik zu fördern. Dank dieser Art von Workshops fühlen sich die Jugendlichen in einem kulturellen Umfeld sicher und wohl. Infolgedessen kann dies ein sehr nützliches Hilfsmittel sein, um ihre Gefühle und Gedanken über spezifische und sensible Themen auszudrücken. Außerdem können die TeilnehmerInnen ihre Fähigkeiten verbessern, ein Musikprojekt mit begrenzten Informationen und Materialien durchzuführen.

Der Workshop gliedert sich in zwei Tage: Am ersten Tag schreiben die TeilnehmerInnen einen Song und am zweiten Tag bauen sie ihre eigenen Instrumente, die später zur Aufführung des Songs verwendet werden. Am Ende des Workshops wird eine Live-Performance des Songs angeboten.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 2 Tage; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- die Anzahl der TeilnehmerInnen ist flexibel. TeilnehmerInnen können als Paar oder als Gruppe von bis zu 5 Personen teilnehmen.
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Junge Menschen haben oft Schwierigkeiten, ihre Emotionen zu verstehen und auszudrücken. Manchmal, und aus verschiedenen Gründen, haben sie zudem Probleme, ihre Ideen zu einem bestimmten Thema zu erklären. Musik ist ein starkes Kommunikationsmittel. Menschen können Emotionen, Absichten und Bedeutungen teilen, auch wenn sie ihre Sprachen gegenseitig nicht verstehen können. Musik ist eine gute Möglichkeit, sich selbst und seine Herkunft (z.B. traditionelle Musik), aber auch andere Kulturen und andere Perspektiven kennen und verstehen zu lernen. Einige Themen werden den Jugendlichen vorgestellt. Sie werden sich darüber Gedanken machen können und die musikalische Komposition (Musik und Text) wird das Endprodukt ihrer eigenen Idee sein.

Musik
Workshop

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	ZIELE	Medien
TAG 1				
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops für die einzelnen Tage. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • Zeitpläne • Tafel
10 min	AUFWÄRMEN	Der Trainer wählt mehrere bekannte Ausdrücke aus und schreibt eine Hälfte jeder Phrase auf ein Blatt Papier (z.B. "Happy" auf ein Blatt Papier und "Birthday" auf ein anderes). Dabei sollte die Anzahl der Zettel mit der Anzahl der TeilnehmerInnen der Gruppe übereinstimmen. Die gefalteten Papierstücke werden in einen Hut gesteckt. Jede Person nimmt ein Stück Papier aus dem Hut und versucht, das Mitglied der Gruppe mit der passenden Hälfte des Ausdrucks zu finden.	Die TeilnehmerInnen werden durch die Aufwärmübung dynamisiert und ihre Aufmerksamkeit gesteigert..	<ul style="list-style-type: none"> • Hut • Stifte • Papier
1 h	EINFÜHRUNG ZUM THEMA MUSIK	Der Trainer erklärt den TeilnehmerInnen die Bedeutung von Musik als Möglichkeit, Gefühle, Gemütszustände und persönliche Ideen auszudrücken. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen erhalten allgemeine Informationen über den Workshop und dessen Ziele; zudem erhalten sie einige Informationen über Musik.	
2-3 h	ÜBUNG NR. 1 (Songtexte)	Die TeilnehmerInnen werden in Gruppen eingeteilt und diskutieren über das vorgegebene Thema (das ist auch der Titel der zukünftigen Komposition). Sie konfrontieren sich gegenseitig, um einen Text zu verfassen, der ihrer Gefühle zu diesem Thema wiedergibt.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, in Gruppen zu arbeiten und können frei entscheiden schreiben, was sie wollen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
TAG 2				
2-3 h	ÜBUNG NR. 2 (Instrumente)	Die TeilnehmerInnen werden gebeten, ihre Instrumente aus verschiedenen Materialien zu bauen z.B. aus Kartons, Bändern, Plastikflaschen, Holz, Glas usw.; alles, was nach der Fantasie der TeilnehmerInnen zu einem Instrument werden könnte.	Den TeilnehmerInnen steht es frei, Musik mit eigenen Instrumenten zu komponieren.	Abhängig von der Gruppe
3-5 h	PROBE	Die TeilnehmerInnen proben mit ihren neuen Instrumenten ihre Songtexte. Der Trainer begleitet die Gruppenarbeit und unterstützt die TeilnehmerInnen.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, ihre Performance zu üben und ihr Selbstvertrauen zu stärken.	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumente
1 h	AUFTRITT	Die TeilnehmerInnen treten vor einem Publikum auf – sie können entscheiden, ob sie ihr Projekt einem größeren Publikum, z.B. Freunden oder Familie, präsentieren wollen.	Die TeilnehmerInnen können das Ergebnis ihrer Arbeit präsentieren.	Abhängig von der Gruppe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Bei der Erstellung der Texte am ersten Tag kann der Trainer den TeilnehmerInnen helfen, indem er/sie ihnen Fragen zum jeweiligen Thema stellt: Die Antworten können eine Grundlage, eine Art Leitfaden während des Schreibens sein.
- Der Trainer kann einige Materialien zur Verfügung stellen, um die handwerklichen Instrumente zu bauen, aber das Hauptziel ist es, den TeilnehmerInnen zu ermöglichen, ihre Fantasie und Vorstellungskraft zu nutzen.
- Am Ende der Aufführung können die TeilnehmerInnen den Entstehungsprozess ihrer Lieder und Instrumente, die Idee hinter ihrer Komposition und die Entstehung von Text und Musik erklären.

ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Workshop-Szenario ist eine der Methoden, die JugendarbeiterInnen bei der Arbeit mit jungen Menschen mit und ohne Migrationshintergrund anwenden können. Es ermutigt sie, ihre Gefühle und Ideen zu einem Thema mit Hilfe musikalischer Kommunikation auszudrücken - ein idealer, geeigneter und altersgemäßer Weg. Mit den verschiedenen Musikrichtungen, Facetten und Vorteilen für die emotionale Fitness ermöglicht die Musik den TeilnehmerInnen, ihre Ideen ungehindert und ungefiltert auszudrücken. Darüber hinaus lernen die TeilnehmerInnen, neue kommunikative Fähigkeiten und Ausdrucksformen kennen; sie lernen, im Team zu arbeiten, über Themen zu sprechen, die Musik und Worte verbinden, und ihre Ideen an unterschiedliche Kommunikationsmuster anzupassen. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihrer Arbeit leicht genutzt werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.7 ZEICHEN WORKSHOP

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



4.6 MUSIK WORKSHOP



Zeichen

Workshop

4.7 PAINTMYPICTURE

KEY WORDS

#Kunst #Künstler #Komposition #Zeichnung #Malen #Malerei
#ZeichenTechniken #Paletten #VisualArts

ZIELE

- Maltechniken kennenzulernen (mit Bleistift, Aquarell, Ölfarbe zeichnen) und eigene künstlerische Arbeiten in einer Ausstellung zu präsentieren (Wertschätzung der Talente)
- Aktivitäten entwickeln, um eigene Gefühle, die Wahrnehmung der Welt und Meinungen durch die Kunst auszudrücken.
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen

INHALT

Der Mehrwert des Workshops besteht in der Möglichkeit, Kreativität anzuregen und sich sowie seine Emotionen durch die Präsentation von Kunstwerken auszudrücken. Der Workshop ermutigt, die Arbeit der TeilnehmerInnen zu präsentieren und das Podium für die Diskussion über die Kunstwerke, zu öffnen. Künstlerische Aktivitäten im Freien ermöglichen es, die Fähigkeiten zum Ausdruck von Gefühlen und Meinungen zu entwickeln und es einfacher zu machen, die verschiedenen Wahrnehmungen der Welt, die die Teilnehmer haben, mit anderen zu teilen. Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgeführt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 6 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 4-10 TeilnehmerInnen;
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Eine Mal-Workshop kann im Freien oder in einem Gebäude durchgeführt werden (je nach Verfügbarkeit und / oder Wetter).

1. Outdoor-Aktivitäten: Die Workshops finden in der jeweiligen Stadt bzw. Land statt. Der Trainer wählt einen Ort aus, der schön und verfügbar ist z.B. einen Markt, ein schönes Gebäude, ein Museum, einen Park usw.
2. Workshops rund um Identität und Zugehörigkeit können in einem Gebäude durchgeführt werden (Alternative zum einstündigen Workshop).

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
20 min	AUF-WÄRMÜBUNG	Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis, der Trainer in der Mitte. Er/Sie breitet Karten mit Zeichnungen aus und lädt die Gruppe ein, eine Karte zu wählen, die sie widerspiegelt. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, zu beschreiben, was sie sehen und warum sie genau diese Karte gewählt haben.	Der Trainer sorgt dafür, dass alle innerhalb einer Minute präsentieren und hilft im Falle einer Sprachbarriere.	<ul style="list-style-type: none"> • Karten mit Zeichnungen • Karten mit Bildern
90 min	ZEICHEN TECHNICKEN	<p>Die TeilnehmerInnen lernen grundlegende Zeichentechniken und Utensilien fürs Malen kennen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • etwas zeichnen und dann mit Wasser bürsten, • Zeichnen mit Bleistift in vier einfachen Schritten, • 15 grundlegende Zeichentechniken für Anfänger (lockiges Haar zeichnen, Fleckenbildung vermeiden, Himmel und Wolken zeichnen, Bäume zeichnen Schritt für Schritt, etc.) <p>Ein Link zum Material steht zur Verfügung unter mygrant.world</p>	Der Trainer stellt die Utensilien vor und erklärt die Arbeitsmethoden, indem er/sie die Utensilien für die TeilnehmerInnen auswählt.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Farben und Pinsel • Stifte • Radiergummi • Flipchart • farbige Stifte
1 h	ÜBUNG NR. 1 (Identität und Zugehörigkeit damals)	Die TeilnehmerInnen werden gebeten, bedeutungsvolle Objekte aus ihrer Heimat zu malen. Es kann etwas Persönliches oder etwas sein, das unmittelbar mit dem Land verbunden wird und das für das Land charakteristisch ist. Wenn alle Bilder fertig sind, hängt der Trainer sie zusammen an einer Wand auf.	Die TeilnehmerInnen werden vom Trainer unterstützt und betreut. Es steht ihnen frei, sich selbst künstlerisch auszudrücken, wie sie möchten.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Blatt Papier (A3) • farbige Stifte • Staffelei • Leinwand • Ölfarbe

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
1 h	ÜBUNG NR. 2 (Identität und Zugehörigkeit jetzt)	Die TeilnehmerInnen erhalten ein weiteres Blatt Papier. Nun sollen sie etwas malen, das mit dem Gastland verbunden ist (Erfahrungen, Menschen, Objekte, etc.). Wenn alle Bilder fertig sind, hängt der Trainer sie neben den Bildern aus der 1. Übung.	Die TeilnehmerInnen werden vom Trainer unterstützt und betreut. Es steht ihnen frei, sich selbst künstlerisch auszudrücken, wie sie möchten.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Blatt Papier (A3) • farbige Stifte • Staffelei • Leinwand • Ölfarbe
1 h	AUSSTELLUNG	Alle TeilnehmerInnen präsentieren und erklären (wenn sie möchten) ihre beiden Bilder, die sie in den Übungen 1 und 2 gemalt haben. Alle haben die Möglichkeit, an einer Diskussion über die Bilder teilzunehmen. Der Trainer moderiert die Diskussion.	Der Trainer stellt sicher, dass jede Person zwei Bilder gemalt und die Möglichkeit hat, Meinungen und Gefühle zu den Bildern zu äußern.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Blatt Papier • Flipchart • Staffelei • Leinwand • Ölfarbe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein
10 min	WEITERE SCHRITTE	Den TeilnehmerInnen werden vom Trainer über zusätzliche Kurse, Lektionen, Institutionen informiert, in denen sie ihre malerischen Fähigkeiten weiterentwickeln können.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, ihre malerischen Fähigkeiten in weiteren Klassen, Kursen usw. zu entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> • eine Liste mit Kursen, etc. (vom Trainer vorbereitet)

PRAKTISCHE TIPPS

- Es ist wichtig, dass jede/r TeilnehmerIn einen geeigneten Platz zum Malen hat.
- Falls möglich, sollte der Trainer versuchen, die Utensilien zu leihen, die nur einmal verwendet werden, z.B. Staffeleien.

ZUSAMMENFASSUNG

Dieser Zeichen-Workshop ist ein Vorschlag für Menschen aus einem internationalen Umfeld und ist speziell für AnfängerInnen gedacht. Die vorgeschlagenen Übungen helfen den TeilnehmerInnen, sich durch Malen/Zeichnen auszudrücken, (etwas, das in einer Fremdsprache oft nicht verbal ausgedrückt werden kann). Dadurch lernen sich die TeilnehmerInnen gegenseitig kennen (Integration), lernen grundlegende Techniken und die Geschichte von Denkmälern und Orten in der Umgebung kennen. Während des Workshops können sie ihr Maltalent entdecken und erhalten Informationen, wie sie sich weiterentwickeln könnten. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihrer Arbeit leicht eingesetzt werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.8 PERFORMANCE WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.7 ZEICHEN WORKSHOP

4.8 MYSTAGE

KEY WORDS

*#performen #schauspielern #denken #Theater #ausdrücken
#präsentieren #arbeiten #Geschichte #Gedicht*

ZIELE

- Verwendung von Performance-Techniken aus Ausdrucksform
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen

INHALT

Der Workshop beschäftigt sich mit dem Einsatz von Theater- und Performancetechniken sowie der Analyse von Gedichten und Ausdrucksformen. Die TeilnehmerInnen lernen, in Gruppen zu arbeiten, sowie sich durch Schauspiel, Tanz und Bewegung auszudrücken. Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgezählt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 2-3 Tage; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 10 TeilnehmerInnen;
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Jeder kennt die Vorteile von Theater: Es hilft, Selbstvertrauen, Vorstellungskraft, Konzentration oder soziale Fähigkeiten zu entwickeln. Mit Hilfe des Theaters können wir lernen, wie wir unseren ganzen Körper nutzen können, um Gedanken zu kommunizieren und sensibel für unsere Umgebung zu werden. Eine Theateraufführung ist eine der besten, wenn nicht sogar die beste Art und Weise, Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen die Zusammenarbeit zu ermöglichen. Das Ziel ist es, als eine Gruppe aufzutreten und sich gegenseitig zu unterstützen. Es ist das Theater, das dich in die Lage eines anderen versetzt und es dir ermöglicht, die Bedürfnisse anderer Menschen zu verstehen.

Performance
Workshop

WORKSHOP PLAN

Dieser Workshop Plan stellt dem Trainer Beispielübungen zur Verfügung, die während des Workshops genutzt werden können.

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops für die einzelnen Tage. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
10 min	AUF-WÄRMÜBUNG	Die Gruppe steht im Kreis. Die Person, die anfängt zeigt über den Kreis hinweg auf einer anderen Person, nimmt Augenkontakt auf und sagt: "Zip". Die empfangende Person zeigt erneut auf eine andere Person, nimmt Augenkontakt auf und sagt: "Zap". Die nächste Person zeigt über den Kreis und sagt: 'Zop'. Das Spiel wird in dieser Reihenfolge fortgesetzt. Die TeilnehmerInnen sollten versuchen, das richtige Wort reibungslos zu vermitteln. Sagt jemand das falsche Wort, scheidet die Person aus.	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert.	
45 min	WAS IST EINE THEATER AUFFÜHRUNG?	Der Trainer fragt die TeilnehmerInnen nach der Definition einer Theateraufführung und welche Rolle sie in unserem Leben spielt. Gemeinsam erstellen sie ihre eigene Definition. Dann werden sie in Dreier- und Vierergruppen gebeten, eine kurze Szene vorzubereiten, die ihrer Definition einer Theateraufführung entspricht.	Die TeilnehmerInnen lernen, was eine Theateraufführung ist und welche Rolle sie in unserem Leben spielt.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte
30 min	ÜBUNG NR. 1	Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Ihre Aufgabe ist es, den Namen der Person zu sagen, die zu ihrer Linken steht, und ihm eine Geste zuzuordnen. Dann macht diese Person das Gleiche mit einer anderen Person. Die Übung endet, wenn jeder Name einer Geste zugeordnet wurde.	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen.	
1 h	ÜBUNG NR. 2	Der Trainer teilt die TeilnehmerInnen in Gruppen von vier oder fünf Personen ein. Jede Person wählt ein Tier aus, das er/sie werden möchte. Für einen gewissen Zeitraum müssen die TeilnehmerInnen ihr Tier und ihre Beziehungen zu anderen Tieren in ihrer Gruppe erkunden. Danach bespricht der Trainer die Übung und ihre Anwendbarkeit auf die Arbeit mit Charakteren, etc.	Am Beispiel von Tieren lernen die TeilnehmerInnen, wie man bestimmte Rollen spielt und sich auf der Bühne zu verhalten hat, wenn andere unterschiedliche Rollen haben (Beziehungen zwischen Charakteren).	

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
1 h	DAS GEDICHT TEIL 1 (Muttersprache)	Die TeilnehmerInnen erhalten ein Gedicht. Sie werden gebeten, es zu lesen und zu analysieren. Zuerst in ihrer Muttersprache (die beste und einfachste Ausdrucksweise), dann teilen alle ihre Gedanken und der Gruppe.	Die TeilnehmerInnen analysieren ein Gedicht, um es später auf der Bühne "vorzuführen".	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedruckte Gedichte
20 min	ÜBUNG NR. 3	Eine Teilnehmerin spielt eine Oma und schaut zur Wand. Die Anderen beginnen auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes, versuchen sich dann an die Oma heranzuschleichen und ihr auf die Schulter zu klopfen. Allerdings kann sich die Oma jederzeit plötzlich umdrehen. Wenn sie sieht, dass sich jemand bewegt, zeigt sie auf die Person. Diese muss an den Anfang zurückkehren. Niemand darf sich bewegen, während sie sie beobachtet. Wer es schafft, der Oma auf die Schulter zu klopfen, gewinnt und wird zur/m Oma/Opa	Die TeilnehmerInnen entwickeln Zuhörvermögen, körperliche Koordination und geistige Konzentration.	/optional/ <ul style="list-style-type: none"> • eine Perücke, Kleidung von Großeltern
30 min	ÜBUNG NR. 4	Die TeilnehmerInnen arbeiten in Gruppen bestehend aus drei oder vier Personen. Der Trainer ruft den Namen eines Objekts, zählt von zehn auf null. In der Zeit müssen die Gruppen die Form dieses Objekts rekonstruieren, z.B.: ein Auto, ein Frühstück, eine Uhr, eine Waschmaschine, ein Feuer.	Die TeilnehmerInnen entwickeln Kreativität, Körperbewusstsein und Kooperationsfähigkeit in der Gruppe.	
2h	DAS GEDICHT TEIL 2 (Ausstellung)	Bei dieser Aufgabe werden die TeilnehmerInnen gebeten, das Gedicht in fünf Bildern darzustellen. Sie arbeiten in Gruppen bestehend aus drei oder vier Personen. Wenn die Bilder fertig sind, werden sie an die Wände gehängt und eine Ausstellung beginnt. Alle Personen können die Bilder betrachten und kommentieren.	Die TeilnehmerInnen analysieren ein Gedicht, stellen es in fünf Bildern dar, um es später auf einer Bühne "vorzuführen".	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedruckte Gedichte • Papier • Stifte
30 min	ÜBUNG NR. 5	Die TeilnehmerInnen verteilen sich im Raum. Der Trainer spielt verschiedene Musikstücke, während die SpielerInnen untersuchen, wie sich diese Musik auf ihren Körper auswirkt. Nach ein paar Minuten machen Sie diese Bewegungen größer oder kleiner. Nach dieser Übung besprechen der Trainer und die Gruppe, wie Musik ihren Körper (nicht) beeinflusst.	Die TeilnehmerInnen lernen, wie das " Gefühl" von Tempo mit der Szenen-Arbeit zusammenhängt.	

WORKSHOP PLAN

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
30 min	ÜBUNG NR. 6	Alle TeilnehmerInnen werden gebeten, ein Instrument (z.B. Trompete oder Violine) mit Klang und Körper zu personifizieren. Der Dirigent leitet das Orchester mit der gesamten Gruppe.	Die TeilnehmerInnen lernen, wie sie Musik und Musikinstrumente durch ihren Körper ausdrücken und mit anderen TeilnehmerInnen synchronisieren können.	
2h	DAS GEDICHT TEIL 3 (Musik & Tanz)	Die TeilnehmerInnen werden eingeladen, über Musik und/oder Tanz nachzudenken, die dabei helfen kann, das Gedicht zu verstehen und zu präsentieren. Zuerst arbeiten sie einzeln und dann als Gruppe. Zusammen müssen sie eine kurze Szene allein mit Musik und Tanz vorbereiten.	Die TeilnehmerInnen analysieren ein Gedicht, um es später auf der Bühne "vorzuführen".	• Laptop • Lautsprecher
1h	ÜBUNG NR. 7	Zwei TeilnehmerInnen arbeiten als "SchauspielerInnen" in einem ausländischen Film, während zwei weitere SpielerInnen das ganze synchronisieren. Die Schauspieler spielen eine Szene und die SynchrosprecherInnen sprechen für sie.	Die Teilnehmer lernen, Szenen zu analysieren und zu interpretieren.	
40 min	ÜBUNG NR. 8	Zwei TeilnehmerInnen werden gebeten, eine Szene zu improvisieren. Dazu bekommen sie eine Beziehung, einen Konflikt, einen Ort und eine Tageszeit vorgegeben. Eine dritte Person wartet außerhalb des Raumes. Ihr oder ihm wurde nur gesagt, wer sie sind und welche Informationen oder Fakten sie in die Szene bringen werden. Wenn der dritte Teilnehmer eintreten darf, müssen sich die Spieler, die sich mitten in ihrer Improvisation befinden, anpassen. Nach dieser Übung beginnt der Trainer eine Diskussion darüber, wie der dritte Spieler die Szene beeinflusst hat.	Die TeilnehmerInnen lernen, wie man improvisiert und sich auf unerwartete Situationen einstellt.	

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
	DAS GEDICHT TEIL 4 (Theateraufführung)	Die TeilnehmerInnen werden gebeten, eine Theateraufführung vorzubereiten, die das Gedicht präsentiert. Sie können Musik, Tanz, Bilder/Fotos oder Requisiten, Kostüme kombinieren. Bei dieser Aufgabe wird keine Zeit angegeben, da alles von der Gruppe und der Dauer der Proben abhängt.	Die TeilnehmerInnen analysieren ein Gedicht, um es später auf der Bühne "vorzuführen".	Abhängig von der Gruppe
45 min	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen führen ihre Theatervorstellung auf, z.B. auf Grundlage eines Gedichts aus Übung Nr. 7 - die TeilnehmerInnen entscheiden, ob sie ihr Projekt einem größeren Publikum, z.B. Freunden oder Familie, präsentieren wollen.	Die TeilnehmerInnen und der Trainer können das Endprodukt des Workshops auswerten.	Abhängig von der Gruppe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	• einen Stein

PRACTICAL TIPS

- Sei vorbereitet und bescheiden. Ein guter Plan für den Workshop ist sehr wichtig. Die TeilnehmerInnen und Teilnehmer werden das sofort merken. Bedenke immer, dass du nicht alles wissen kannst. Lehre, aber lasst dich auch belehren. Bleib aufgeschlossen.
- Sei nicht in Eile mit der Gruppe. Stille ist zwar oft ein Zeichen dafür, dass nichts passiert. In einem Workshop ist dies jedoch meist nicht der Fall. Je nach Körpersprache bedeutet Stille entweder „Ich denke nach“ oder „Ich bin fertig“. Sei geduldig und gib deinen TeilnehmerInnen zum Nachdenken.
- Mach einen Abschluss. Die TeilnehmerInnen sollten eine Zusammenfassung der Workshop-Ergebnisse erhalten; Informationen darüber, wie die Ergebnisse verwendet werden und was von ihnen erwartet wird.
- Sprich die wahren Bedürfnisse an. Vergewissere zuerst Dich und danach im Sinne der TeilnehmerInnen, worum es bei dem Workshop gehen soll. Gib klare und direkte Informationen darüber, warum der Workshop stattfindet und was das Ergebnis sein soll.
- Respektieren Deine TeilnehmerInnen. Du wirst auf verschiedene Charaktere und Lebensgeschichten stoßen. Sei geduldig. Verstehe und unterstütze die TeilnehmerInnen. Gehe sicher, während der Workshops und der Pausen eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.
- Habe Spaß dabei! Arbeiten und gleichzeitig Spaß haben ist eine perfekte Kombination. Wenn die TeilnehmerInnen sehen, dass Du Dich amüsierst, wird deine positive Stimmung auch die Gruppe beeinflussen. Lächle und sei optimistisch, damit der Workshop sowohl für dich als auch für die Gruppe angenehm sein wird.

ZUSAMMENFASSUNG

Eine Theateraufführung ist eine Methode, die von JugendarbeiterInnen in der Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund eingesetzt werden kann. Dieses Workshop-Szenario bietet eine Vielzahl von Team-Aktivitäten und inspiriert dazu, in der Zusammenarbeit mit Menschen noch mehr zu entdecken.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.9 FOTOGRAFIE WORKSHOP

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



4.8 PERFORMANCE WORKSHOP

4.9 MACH EIN FOTO UND LASS ES SPRECHEN!

KEY WORDS

*#Fotografie #Foto#Teilnahme #Integration #Hindernisse
#MacheinFoto #Rahmen #Poster*

ZIELE

- Förderung der sozialen Integration und Identifizierung von dessen Hindernissen
- neue Fähigkeiten für Menschen mit Migrationshintergrund im Fototraining (mit Smartphones) anzubieten
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Workshop konzentriert sich auf die Perspektive jedes Teilnehmers und jeder Teilnehmerin. Sie werden gebeten, ein Smartphone mit einer funktionierenden Kamera oder einer Fotokamera sowie einen kurzen Text über ihre Erfahrungen als Menschen mit Migrationshintergrund mitzubringen. Das Smartphone/die Kamera wird zum Fotografieren verwendet, um eine Geschichte zu erstellen, die sich aus den von ihnen vorbereiteten kurzen Texten ergibt. Der Text wird Gegenstand von Gesprächen rund um das Thema der Fotostory sein.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgeführt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 2 Tage; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 5-10 TeilnehmerInnen
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Die Fotografie wird oft als eine Methode eingesetzt, von der die TeilnehmerInnen in verschiedenen Bereichen profitieren können. Dieses Workshop-Szenario basiert auf der Photovoice Methode. Photovoice wurde 1992 von Caroline Wang initiiert. Es ist ein qualitatives Mittel, um Small-Reality-Themen in der großen Gemeinschaft zu erörtern und zu offenbaren. Es gibt verschiedene Beispiele für erfolgreich implementierte Photovoice Beispiele in der Literatur, wie z.B.:

- **Die Gesundheit von Frauen¹**
- **Chronische psychische Erkrankungen²**

¹ Wang, C.C. (1999). Photovoice: a participatory action research strategy applied to women's health. *Journal of women's health*, 8 2, 185-92.

² Thompson, N. C., Hunter, E. E., Murray, L. , Ninci, L. , Rolfs, E. M. and Pallikkathayil, L. (2008), The Experience of Living With Chronic Mental Illness: A Photovoice Study. *Perspectives in Psychiatric Care*, 44: 14-24.185-92.



Fotografie
Workshop

- Zugang von Frauen zu gesunder Ernährung³
- Die Wahrnehmung altersgerechter Gemeinschaften von älteren Erwachsenen⁴
- FamilienbetreuerInnen⁵
- Migranten & Migrantinnen⁶
- Ländliche ArbeitsimmigrantInnen⁷
- Lebenserfahrungen von MigrantInnen⁸

Photovoice ist jedoch eine komplexere Methode, die höhere Kosten, lange Umsetzungszeiträume und hohen Zeitaufwand von allen Beteiligten erfordert. Aus diesem Grund übernimmt die vorgeschlagene Methode einige Photovoice Elemente, vereinfacht aber den gesamten Prozess zu einem alltäglichen Workshop oder einer Veranstaltungsreihe.

WORKSHOP PLAN

³ Valera, P., Gallin, J., Schuk, D., & Davis, N. (2009). "Trying to Eat Healthy": A Photovoice Study About Women's Access to Healthy Food in New York City. *Affilia*, 24(3), 300–314.

⁴ NOVEK, S., & MENEK, V. (2014). Older adults' perceptions of age-friendly communities in Canada: A photovoice study. *Ageing and Society*, 34(6), 1052-1072.

⁵ Angelo, J., & Egan, R. (2015). Family caregivers voice their needs: A photovoice study. *Palliative and Supportive Care*, 13(3), 701-712.

⁶ Cheryl Sutherland & Yang Cheng (2009) Participatory-Action Research with (Im)migrant Women in Two Small Canadian Cities: Using Photovoice in Kingston and Peterborough, Ontario, *Journal of Immigrant & Refugee Studies*, 7:3, 290-307.

⁷ Keung Wong, D. F., Li, C. Y. and Song, H. X. (2007), Rural migrant workers in urban China: living a marginalised life. *International Journal of Social Welfare*, 16: 32-40.

⁸ K. Yefimova, M. Neils, B. C. Newell and R. Gomez, "Fotohistorias: Participatory Photography as a Methodology to Elicit the Life Experiences of Migrants," 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences, Kauai, HI, 2015, pp. 3672-3681.

WORKSHOP PLAN

Zeit	Thema	Methode	Ziele	Medien
TAG 1				
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erläutert Schritt für Schritt den Plan des Workshops für die einzelnen Tage. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben zur Verfügung steht.	Der Trainer stellt klar, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
15 min	AUFWÄRMÜBUNG	Ein Link zu der Aufwärmübung steht zur Verfügung unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert.	<ul style="list-style-type: none"> • Stifte • Flipchart • Papier/ Whiteboard
45 min	EINFÜHRUNG IN DIE FOTOGRAFIE	Der Trainer führt in das Thema Fotografie ein, indem er/sie den TeilnehmerInnen zeigt, wie sie ihre Smartphones nutzen können. Zum besseren Verständnis des Workshops sollte der Trainer ähnliche Projekte vorstellen, um das Ziel und den Nutzen dieser Art von Workshops zu verdeutlichen. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen erhalten alle notwendigen Informationen rund um die Fotografie.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone
1h	ÜBUNG NR. 1 (Diskussion)	Der Trainer sollte eine Diskussion über die im vorherigen Teil präsentierten Bilder anleiten, insbesondere über die Hindernisse und Motivationen des Themas. Anschließend stellt der Trainer der Gruppe folgende Fragen zu jedem Bild: <ul style="list-style-type: none"> • Was siehst du hier? • Was passiert hier wirklich? • Wie hängt das mit unserem Leben zusammen? • Warum gibt es diese Situation? • Was können wir dagegen tun? Der Trainer sollte Feedback zu allen Kommentaren der Teilnehmer geben.	Die TeilnehmerInnen ergründen die Bedeutung und Beschreibung der einzelnen Fotos. Außerdem verstehen sie das Thema und dessen Ziele.	<ul style="list-style-type: none"> • Tafel • Stifte
1h	FOTOGRAFIE TECHNIKEN	Der Trainer vermittelt den TeilnehmerInnen einige grundlegende Techniken, während sie mit einem Smartphone Fotos machen. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen einige grundlegende fotografische Techniken kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Beamer • PPT-Folien

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
2h	APPS	Der Trainer ermöglicht den TeilnehmerInnen den Zugang zu einer WLAN-Verbindung und stellt einige einfache, kostenlose Apps zur Bildbearbeitung vor. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, die Apps herunterzuladen und mit ihren Fotos die Bearbeitung zu üben. YouTube-Schulungsvideos können verwendet werden, um die ausgewählte App und ihre Tools vorzustellen. Ein Link zum Material befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen notwendige Kenntnisse, um mit Apps Fotos zu bearbeiten, z.B. <i>Photolab, Snapseed, Photomania, Facesnap</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • WLAN • Smartphones • Fernseher oder Beamer (falls YouTube benutzt wird)
3h	ÜBUNG NR. 2 (Fotos machen)	Die TeilnehmerInnen arbeiten in Gruppen aus 2-3 Personen. Jede Gruppe diskutiert die Ergebnisse und Vorschläge, die die 5. Frage (Was können wir dagegen tun?) aufgeworfen hat. So können sie für ein Thema inspiriert werden (z.B. Arbeit, Verkehr, soziales Leben, etc.). Die Gruppen gehen hinaus und fotografieren zu dem von ihnen gewählten Thema.	Die TeilnehmerInnen nutzen die erlernten Fotografie-Techniken, um Fotos zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones
TAG 2				
4 h	ÜBUNG NR. 3 (Brainstorming und Fotos bearbeiten)	Jede Person wählt das beste von ihr aufgenommene Foto aus, um es mit der Gruppe zu teilen. Die TeilnehmerInnen bearbeiten ihr ausgewähltes Foto entsprechend des ausgewählten Themas und ihres persönlichen Stils. Jede Gruppe erstellt eine kurze Präsentation über die ausgewählten, bearbeiteten Fotos sowie über das Thema selbst – nach den 5 Fragen (Übung Nr. 1).	Die TeilnehmerInnen üben die Bildbearbeitung und entwickeln ihre Idee zum gewählten Thema.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones • Beamer • Notizzettel • Papier • Stifte
1h	PRÄSENTATION	Jedes Team wird gebeten, ihr Thema und die bearbeiteten Fotos zu vorzustellen. Andere TeilnehmerInnen haben derweilen die Möglichkeit, Fragen zu stellen und ihre Meinung zu äußern.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, die Ergebnisse ihrer Arbeit zu teilen.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Wenn eine Reihe von Treffen stattfinden soll, dann kann es sinnvoll sein, jeder Sitzung ein Thema zu geben (z.B. Verkehr, soziales Leben, etc.). Jede Person könnte gebeten werden, zwei Fotos zur Verfügung zu stellen. Das eine repräsentiert eine treibende Kraft und das andere ein Hindernis des jeweiligen Themas. Der Rest des Workshops kann wie beschrieben durchgeführt werden.
- Der Trainer sollte betonen, dass es unendlich viele Möglichkeiten gibt, ein Bild zu modifizieren, so dass die TeilnehmerInnen das, was ihnen am besten gefällt, darstellen und vermitteln.
- Der Workshop kann zu einer Produktion eines Photo Story-Albums führen, das als Beispiel für einen öffentlichen Dialog zum Thema Migration dienen kann. Durch eine solche Veröffentlichung wird Menschen mit Migrationshintergrund eine Stimme und die Möglichkeit gegeben, Sichtbarkeit zu erlangen. Dies könnte auch als Ausgangspunkt für die Einrichtung weiterer Workshops zum gleichen Thema dienen.

ZUSAMMENFASSUNG

Insgesamt erweist sich Fotografie als effiziente Maßnahme, um Menschen mit Migrationshintergrund zu stärken und ihre Integration in die Gesellschaft zu fördern. Der Workshop kann mit einem geringen Budget durchgeführt werden – es werden keine zusätzlichen Medien benötigt. Alle während des Workshops erstellten Materialien sollten verfügbar sein und mit der lokalen Gemeinschaft geteilt werden. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihrer Arbeit leicht genutzt werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.10 GEDICHT WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.9 FOTOGRAFIE WORKSHOP

4.10 GEDICHTE IM MIX

KEY WORDS

*#Poesie #interkulturel #Komposition #Erfahrung #Emotionen
#Workshop #Sprachen #Schriftstellerin #Schriftsteller # Gedichte*

ZIELE

- Förderung der Integration von Menschen mit Migrationshintergrund in die Gastgemeinschaft sowie die Erfahrung des Austauschs, des Geschichten-Erzählens und der freien Meinungsäußerung.
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Workshop erläutert, wie das Schreiben von Gedichten in verschiedenen Sprachen hilft, Erfahrungen in verschiedenen Kontexten auszudrücken, in denen die gesprochene Sprache variiert. Das Endergebnis – ein Gedicht – zeigt, dass es möglich ist, zwei Sprachen/ Kulturen miteinander zu verknüpfen. Die TeilnehmerInnen können einzeln oder in einer Gruppe lernen, ein Gedicht zu schreiben; sie verbessern ihre Fähigkeiten im Schreiben von Gedichten, indem sie ihre eigenen Gefühle selbst erforschen und in Worten ausdrücken. Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgeführt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 9 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 12 TeilnehmerInnen; entweder eine Gruppe (max. 8 Personen) oder mehrere Gruppen (max. 4 Gruppen aus 2-3 Personen)
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Der Workshop zielt darauf ab, die Integration junger Menschen mit Migrationshintergrund zu erleichtern, indem er ihnen beibringt, ihre Erfahrungen in zwei Sprachen miteinander zu verbinden. Die TeilnehmerInnen lernen eine neue Ausdrucksform kennen; zusätzlich üben sie die Sprache des Gastlandes. Poesie oder andere Formen schriftlicher Äußerungen (Romanzen, Lieder) in mehr als einer Sprache stellen eine kulturelle Mischung dar und spiegeln die Erfahrung von Menschen mit Migrationshintergrund wider. Mehrsprachige Poesie ist eine Kunstform, die die sprachliche Vielfalt, kulturelles Verständnis und soziale Integration fördert. Die Verbindung von Sprachen fördert das Gefühl der Zugehörigkeit, ohne dabei die eigene kulturelle Identität zu vernachlässigen. Eine solche Poesie kann das Bewusstsein für die Erfahrungen anderer Menschen wecken. Die Verwendung mehrerer Sprachen in der Kunst ist kein neuer Begriff. Sie wird seit Jahrhunderten verwendet und als "makkaronische Dichtung" bezeichnet.

Gedichte

Workshop

WORKSHOP PLAN

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erklärt Schritt für Schritt den Plan des Workshops für jeden Tag. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben bleibt.	Der Trainer muss klarstellen, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
20 min	AUF- WÄRMÜBUNG	Ein Link zu der Aufwärmübung steht zur Verfügung unter: mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert.	
30 min	INTER- KULTURELLE POESIE	Der Trainer erklärt, was interkulturelle Poesie und die Erstellung eines Gedichts in zwei oder mehr Sprachen sind. Die TeilnehmerInnen werden informiert, dass sie einen poetischen Text erstellen und dabei mehr als zwei Sprachen miteinander mischen werden.	Die TeilnehmerInnen erfahren mehr über poetische Texte, die zweisprachig verfasst sind.	
90 min	ÜBUNG NR. 1 TEIL 1 (makkaronische Dichtung - ein Gedicht)	Der Trainer gibt den TeilnehmerInnen Beispiele für Gedichte, die in zwei Sprachen (makkaronische Dichtung) geschrieben sind; bei Bedarf sollte eine Übersetzung bereitgestellt werden. Die TeilnehmerInnen diskutieren die Gedichte und lassen sich inspirieren, ihre eigenen Stücke zu schreiben. Ein Link zum Material befindet sich unter: mygrant.world	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, mehr über die makkaronische Dichtung zu erfahren.	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedruckte Beispielsongs
90min	ÜBUNG NR. 1 TEIL 2 (makkaronische Dichtung - ein Lied)	Der Trainer gibt den TeilnehmerInnen Beispiele für Lieder, die in zwei Sprachen (makkaronische Dichtung) geschrieben sind; bei Bedarf sollte eine Übersetzung bereitgestellt werden. Die TeilnehmerInnen diskutieren die Songs und lassen sich inspirieren, ihre eigenen Stücke zu schreiben. Ein Link zum Material befindet sich unter: mygrant.world	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, mehr über die makkaronische Dichtung zu erfahren.	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedruckte Beispielsongs

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
1-2 h	ÜBUNG NR. 2 (brainstormen)	Der Trainer erklärt den TeilnehmerInnen, dass sie in Gruppen arbeiten werden. Sie können (1) ein vom Trainer vorgegebenes Thema auswählen und darüber schreiben oder (2) eigene Themen auflisten, über die sie schreiben wollen. (1) Der Trainer sollte Bilder/Zeichnungen/Videos, Musik abspielen, etc. – alles, was sich auf die gewählten Themen bezieht. Dann übertragen die TeilnehmerInnen ihre Ideen und Gedanken an einer Tafel; es ist wichtig, dass jedes Mitglied der Gruppe in die Brainstorming-Phase einbezogen wird. (2) Die TeilnehmerInnen bringen ihre Ideen und Gedanken an einer Tafel zusammen; es ist wichtig, dass jedes Mitglied der Gruppe in die Brainstorming-Phase einbezogen wird. Der Trainer bietet Unterstützung und beaufsichtigt die Gruppenarbeit. Ein Link zum Material befindet sich unter: mygrant.world	Die TeilnehmerInnen sammeln Ideen aus verschiedenen Quellen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier • Tafel • Marker
30 min	ÜBUNG NR. 3	Der Trainer erklärt den TeilnehmerInnen, dass sie sich nun für die beiden Sprachen entscheiden müssen, in denen sie das Gedicht schreiben werden. Sie sollten ihrem Instinkt folgen und versuchen, das gewählte Thema mit Wörtern, Geräuschen, Gerüchen, Ansichten oder Erinnerungen zu assoziieren und dann die Sprache zu verwenden, in der diese Erfahrungen gesammelt wurden. Der Trainer bietet Unterstützung und beaufsichtigt die Gruppenarbeit.	Die TeilnehmerInnen verbessern ihre Fähigkeiten in der Gruppenarbeit und entscheiden sich für die am besten geeigneten Sprachen beim Schreiben der Gedichte.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier • Tafel • Marker
2 h	ÜBUNG NR. 4 (writing)	Die TeilnehmerInnen beginnen den wichtigsten Teil der Workshops – das Schreiben des Gedichts. Der Trainer bietet Unterstützung und begleitet die Gruppenarbeit.	Die TeilnehmerInnen verbessern die Fähigkeiten im Schreiben und in der Gruppenarbeit.	<ul style="list-style-type: none"> • Stift • Papier • Tafel • Marker
30 min	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen stellen die Ergebnisse ihrer Arbeit vor. Am besten wäre es, wenn alle Mitglieder einen Teil des Gedichts lesen würden.	Die TeilnehmerInnen und der Trainer können das Endprodukt des Workshops auswerten.	Abhängig von der Gruppe
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Es wird darauf hingewiesen, dass der Trainer dieses Kapitel als Leitfaden verwendet und es an das anpasst, was er/sie erreichen möchte. Er/Sie sollte sich mit dem Inhalt und der Methodik vertraut machen.
- Wenn er/sie sich für ein wöchentliches Treffen entscheidet, sollte Folgendes berücksichtigt werden:
 - 1) Jede Woche ein anderes Thema.
 - 2) Jedes Treffen sollte mit einer Diskussion über die erstellten Gedichte enden.
 - 3) Wenn die TeilnehmerInnen zustimmen und es möglich ist, kann die während des Workshops entstandene Gedichtsammlung ausgedruckt, veröffentlicht und zum Verkauf angeboten werden.
 - 4) Wenn die Treffen zu Ende gehen, ist es empfehlenswert, zusammen mit den TeilnehmerInnen eine Abschlussveranstaltung zu organisieren, bei der sie die besten von ihnen selbst ausgewählten Gedichte präsentieren können.
 - 5) Die TeilnehmerInnen sollten darüber informiert werden, dass sie einen Spitznamen/Künstlernamen verwenden können, um ihre Gedichte zu signieren oder sie als anonym zu kennzeichnen.
 - 6) Die TeilnehmerInnen sollten die Möglichkeit haben, LeiterInnen für Personen zu sein, die die Ausstellung besuchen.
 - 7) Falls vorhanden und von den TeilnehmerInnen gewünscht, können die Gedichte z.B. durch Musik oder Licht im Hintergrund unterstützt werden. Dies könnte dabei helfen, die in den Gedichten verborgene Botschaft zu vermitteln.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Workshop nutzt Poesie als Instrument für Menschen mit Migrationshintergrund, um ihre Emotionen auszudrücken und ein Gedicht zu verfassen, das sie selbst und ihre Lebenserfahrung widerspiegelt. Die TeilnehmerInnen werden in ihrem Prozess des Gedichtschreibens durch eine introspektive Reflexionsphase geführt, in der sie sammeln, was und wie sie etwas ausdrücken wollen. Der Workshop kann in Gruppen oder einzeln durchgeführt werden. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihre Arbeit leicht integriert werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.11 GESANGS WORKSHOP ▶

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



◀ 4.10 GEDICHTE WORKSHOP

4.11 MYVOICE-ÜBUNGEN

KEY WORDS

#Instrument #Konzert #Sprache #Songtexte #Muik #nonverbal
#Kommunikation #Singen #Stimmen

ZIELE

- das Kennenlernen von grundlegenden Methoden des Singens und neue Fähigkeiten und Wünsche zu entdecken (Bildung von Selbstvertrauen und Persönlichkeitsentwicklung),
- Gesang in einer Fremdsprache (nonverbale Kommunikation und interkulturelles Verständnis, ausgedrückt durch Musik).
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Gesangsworkshop enthält Übungen, die darauf abzielen, die Gesangsfähigkeit der TeilnehmerInnen zu verbessern. Um die bestmögliche Vorbereitung zu gewährleisten, sollte ein Trainer vor Beginn des Workshops eine grundlegende Anerkennung der TeilnehmerInnen durchführen. Der Workshop selbst erfordert die Einbeziehung eines Trainers und seiner/ihrer gesanglichen Fähigkeiten (professionelle MusikerInnen können eingeladen werden, um Gesangsunterricht anzubieten). Der Trainer schafft eine angenehme Atmosphäre, achtet auf die Integration und motiviert Menschen zum Singen. Der Trainer bereitet die Materialien für den Workshop vor, beobachtet die TeilnehmerInnen und unterstützt den Ausdruck von Emotionen.

Zusätzlich werden einige praktische Tipps für die JugendarbeiterInnen aufgeführt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 5 Stunden; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 5-20 TeilnehmerInnen
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen.

EINFÜHRUNG

Der Gesangsworkshop ist so konzipiert, dass kein musikalisches Talent vorausgesetzt wird. Deshalb ist es leicht, die TeilnehmerInnen mit einzubeziehen. Außerdem schließt er Menschen mit Sprachschwierigkeiten nicht aus.

Der Workshop ist nicht nur auf Spaß und Unterhaltung ausgerichtet, sondern ermöglicht es auch, Emotionen freizusetzen und die TeilnehmerInnen zu integrieren. Sie haben die Möglichkeit, ihre rhythmischen Fähigkeiten zu entwickeln.



Gesangs
Workshop

WORKSHOP PLAN

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erklärt Schritt für Schritt den Plan des Workshops für jeden Tag. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben bleibt.	Der Trainer muss klarstellen, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
20 min	ÜBUNG NR. 1 (Entspannung)	Die TeilnehmerInnen nehmen an einem vom Trainer vorbereiteten Warm-up teil. Es könnte ein einfacher Tanz zum Rhythmus der Musik sein, z.B. ein Kreis oder eine Mischung aus rhythmischen und körperlichen Übungen.	Die TeilnehmerInnen entwickeln nonverbale Kommunikation.	<ul style="list-style-type: none"> • Musik Ausstattung • rhythmische Musik • ein CD Spieler
10 min	ÜBUNG NR. 2 (Ausdruck von Gefühlen)	Die TeilnehmerInnen werden gebeten, etwas zu zeichnen. Fünf Personen malen auf das gleiche Blatt, dabei hat jede Person das Recht, sich in die Zeichnung der anderen einzumischen, z.B. zeichnet jemand ein Fenster und die Person daneben malt die Vorhänge. Die Zeichnung sollte mit der Musik assoziiert werden, die die Teilnehmer im Hintergrund hören können.	Die TeilnehmerInnen entwickeln nonverbale Kommunikation.	<ul style="list-style-type: none"> • Musik (1 ausgewählter Song) • 2 Blatt Papier (min. A3) • Wachsmalstifte
1 h	ÜBUNG NR. 3 (Stimm- und Atemtraining)	Der Trainer ermutigt die TeilnehmerInnen, leise mit dem Singen zu beginnen. Dann sollten die Gruppe ihr Volumen schrittweise erhöhen, bis sie ihr maximales und komfortables Volumen erreicht haben. Danach sollten sie allmählich zu ihrem ursprünglichen, leiseren Volumen zurückkehren. Anschließend bittet der Trainer die TeilnehmerInnen zu summen und einige Lippenübungen zu machen. Ein Link zum Material befindet sich unter: mygrant.world	Der Trainer sollte sicherstellen, dass alle TeilnehmerInnen gleichermaßen an den Übungen beteiligt sind.	
30 min	ÜBUNG NR. 4 (Beliebte Songs)	Den TeilnehmerInnen werden Texte von Songs zur Verfügung gestellt, die auf der ganzen Welt beliebt sind oder eine bekannte Melodie haben. Zusammen mit dem Trainer singen sie die Lieder.	Der Trainer überprüft die Gesangsbereitschaft der TeilnehmerInnen. Mit dieser Übung haben die TeilnehmerInnen Spaß und verbessern ihre stimmlichen Fähigkeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • einige beliebte Songs oder welche mit melodischem Text • ein CD Spieler

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
30 min	ÜBUNG NR. 5 (Singen)	Die TeilnehmerInnen lernen ein Lied in einer völlig anderen Sprache, z.B. Spanisch (der Trainer sollte vor den Workshops eine kleine Recherche durchführen und herausfinden, welche Sprache die Gruppe nicht beherrscht). Der Trainer stellt sicher, dass die TeilnehmerInnen das Lied singen können.	Dank dieser Übung bemerkt niemand die Sprachbarriere und alles haben die gleichen Voraussetzungen. Die Gruppe lernt, wie man sich selbst ausdrücken kann während man sich auf musikalische Werte zu konzentriert.	<ul style="list-style-type: none"> • Songs einer Fremdsprache • Hintergrundmusik oder Instrumente • ausgedruckte Songtexte der ausgewählten Songs
1 h	ÜBUNG NR. 6 (Der Song)	Die TeilnehmerInnen lernen einen Songtext aus ihrem Gastland. Der Trainer stellt den TeilnehmerInnen die Texte zur Verfügung.	Der Trainer stellt sicher, dass die TeilnehmerInnen das Lied ohne Probleme singen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Songtexte • Hintergrundmusik oder Instrumente • ausgedruckte Songtexte der ausgewählten Songs
30 min	PRESÄNTATION	Die TeilnehmerInnen präsentieren die erworbenen Fähigkeiten und Ergebnisse im Workshop. Sie geben ein kurzes Konzert.	Die TeilnehmerInnen und der Trainer können das Endprodukt des Workshops auswerten.	Abhängig von der Gruppe
20 min	WEITERE SCHRITTE	Den TeilnehmerInnen werden vom Trainer über zusätzliche Kurse, Lektionen, Institutionen informiert, in denen sie Gesangs-Fähigkeiten weiterentwickeln können.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, ihre Gesangs-Fähigkeiten in weiteren Klassen, Kursen usw. zu entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> • eine Liste mit Kursen, etc. (vom Trainer vorbereitet)
30 min	FEEDBACK RUNDE	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	<ul style="list-style-type: none"> • einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Der Trainer sollte eine Leidenschaft für Musik haben und sie als Werkzeug zur Integration nutzen; dank der Leidenschaft und Kreativität kann er/sie Menschen ansprechen und das interkulturelle Verständnis verbessern.
- Der Workshop selbst kann professionelle MusikerInnen miteinbeziehen, die den Trainer unterstützen können.
- Der Gesangsraum sollte gut belüftet und mit Stühlen ausgestattet sein. Zudem sollte der Workshop benachbarte Personen (z.B. Nachbarn) nicht stören.

ZUSAMMENFASSUNG

Die WorkshopteilnehmerInnen lernen sich durch Rhythmus und Musik besser kennen. Dies ist eine einzigartige Gelegenheit für eine interkulturelle Integration. Mehrere Übungen, die in diesem Workshop vorgestellt werden, ermöglichen es den TeilnehmerInnen, die grundlegenden Gesangsmethoden (auch in einer Fremdsprache) kennenzulernen. Der Workshop bietet Unterhaltung, lehrt das Singen, setzt positive Emotionen frei, unterstützt die verbale Kommunikation und ist eine Gelegenheit, die Talente der TeilnehmerInnen zu entdecken und zu nutzen. Darüber hinaus kann dieses Szenario von JugendbetreuerInnen in ihre Arbeit leicht integriert werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

4.12 VIDEO WORKSHOP

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONS HinterGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



4.11 GESANGS WORKSHOP

4.12 MYSTORY

KEY WORDS

#Video#Kompositionstechniken #Aufnahme #Bild #Erster #Eindruck
#Bewertung #Smartphone #Geschichte #Wahrnehmung

ZIELE

- zu zeigen, wie sich die ersten Eindrücke, die wir von Menschen haben, von der Realität unterscheiden können. Dazu verwenden wir das Medium des Videos (aufgenommen mit Smartphones)
- Integration des Workshops in die Arbeit von JugendarbeiterInnen.

INHALT

Der Workshop beschäftigt sich mit der Verwendung von Video als Werkzeug, um zu zeigen, wie sich die erste Wahrnehmung, die wir von Menschen haben, von der Realität unterscheiden kann. Die TeilnehmerInnen lernen, wie man in Gruppen arbeitet, was eine Bildkomposition ist und wie man ein Video mit einem Smartphone aufnimmt. Dank des Videos gehen sie das Problem der Wahrnehmung von Menschen über Stereotypen an. Zusätzlich werden einige praktische Tipps für JugendarbeiterInnen aufgeführt.

DAUER UND ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

- 3 Tage; der Trainer sollte immer (Kaffee- und/oder Mittags-) Pausen einplanen, je nach den Bedürfnissen der Gruppe und der Dauer des Workshops.
- 10 TeilnehmerInnen;
- Es wird empfohlen, den Workshop als Prozess zu betrachten. Daher wären regelmäßige Treffen die effizienteste und effektivste Lehr-Lernmethode, einschließlich der Berücksichtigung von Feedback und Ideen der TeilnehmerInnen..

EINFÜHRUNG

Einer der Hauptzwecke von Videos ist es, Botschaften zu vermitteln. Mit einem Smartphone aufgenommene Videos erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Bei sorgfältiger Auswahl können digitale Videos den Lernprozess effektiv beeinflussen. Sie wecken Neugierde, Aufmerksamkeit und werten die Kursinhalte auf, zeigen Beispiele aus der Praxis, schaffen Diskussionen und Interaktionen innerhalb der Gruppe.



Video
Workshop

WORKSHOP PLAN

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
TAG 1				
10 min	EINFÜHRUNG	Der Trainer erklärt Schritt für Schritt den Plan des Workshops für jeden Tag. Er/Sie stellt den Zeitplan vor und erklärt, was zu tun ist und wie viel Zeit den TeilnehmerInnen für die einzelnen Aufgaben bleibt.	Der Trainer muss klarstellen, wie der Plan des Workshops aussieht und was zu tun ist. Dadurch wissen die TeilnehmerInnen, was sie in jeder Phase des Workshops erwartet und wie sie sich einbringen können.	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer • Laptop • ausgedruckte Zeitpläne • Tafel
15 min	AUFWÄRMÜBUNG NR. 1	Der Trainer bereitet einen Fragenkatalog mit zwei möglichen Antworten vor. Die Fragen sollten die Persönlichkeit der TeilnehmerInnen betreffen: z.B. Magst du lieber Kaffee oder Tee? Der Trainer stellt der gesamten Gruppe die Fragen. Diejenigen, die die erste Antwort wählen, gehen nach links und die, die die zweite wählen, nach rechts. Nach Beantwortung der ersten Frage stellt der Trainer die nächsten Fragen.	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert. Es wird empfohlen diese Übung morgens zu machen, damit die TeilnehmerInnen die Möglichkeit haben, sich zu bewegen. Dank der persönlichen Fragen, kann der Trainer die Gruppe besser kennenlernen. Zudem können die TeilnehmerInnen unter einander können Gemeinsamkeiten entdecken.	<ul style="list-style-type: none"> • ein paar Fragen (ausgedruckt)
30 min	EINFÜHRUNG IN DIE NUTZUNG VON VIDEOS	Der Trainer erklärt die 3 großen Phänomene des modernen Video-machens: a) die Popularität von YouTubern (YouTuber werden oft ausgewählt, um zu Fernsehprogrammen mitzuwirken). b) die Macht von Werbung und Gegenwerbung, c) Smartphone-Videos, die in den Nachrichten verwendet werden (heutzutage können alle BürgerInnen in Nachrichtensendern mitwirken). Dann folgt eine Gruppendiskussion.	Die TeilnehmerInnen lernen, wie wirkungsvoll kleine einfache Videos sein können.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer
30 min	EINFÜHRUNG IN DIE BILDKOMPOSITION	Die TeilnehmerInnen lernen die Grundregeln der Bildkomposition kennen: die Drittel-Regel, den Blickwinkel, Symmetrie und Muster, Hintergrund, Rahmen, Tiefe, Experimente und einige Tricks. Der Trainer präsentiert konkrete Beispiele. Das Material zur Bildkomposition befindet sich unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen verstehen wesentliche Techniken und sind in der Lage, sie bei der Erstellung eines Videos zu nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer • Flipchart
40 min	EINFÜHRUNG IN DIE THEORIE DER EINSTELLUNGSGRÖßEN UND KAMERA-WINKEL	Der Trainer stellt Beispiele für verschiedene Aufnahmegrößen und Kamerawinkel vor. Er/Sie erklärt, welche Emotionen aus den verschiedenen Perspektive hervorgerufen werden können. Das Material zu den Aufnahmegrößen und Kamerawinkeln befindet sich unter mygrant.world	Es ist wichtig, dass die TeilnehmerInnen wissen, dass sie eine Vielzahl von Aufnahmegrößen verwenden müssen, weil das ihr Video interessanter macht. Sie lernen zudem, dass verschiedene Kamerawinkel unterschiedliche Emotionen hervorrufen.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer

Zeit	Tehma	Methode	Ziele	Medien
20 min	ÜBUNG NR. 2	Der Trainer hat 6 verschiedene Fotos (ausgedruckt). Sie zeigen etwas auf unterschiedliche Weise (Nahaufnahme, Panorama, Weitschuss, etc.). Der Trainer hat zudem die Namen der Schussarten ausgedruckt. Eine Gruppe erhält die Fotos, eine andere die Namen. Die TeilnehmerInnen stehen in zwei Reihen, aber nicht gegenüber. Die TeilnehmerInnen mit den Fotos müssen beschreiben, was sie sehen. Die andere Gruppe muss sich entscheiden, um welche Art von Foto es sich handelt. Sie dürfen Fragen stellen.	Anhand der Fotos lernen die TeilnehmerInnen verschiedene Aufnahmegrößen kennen. Sie erkennen, dass Dinge auf verschiedene Weise dargestellt werden können und dass Perspektiven einen Unterschied machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos (ausgedruckt) • Liste der Einstellungsgrößen (ausgedruckt)
15 min	DIE THEORIE DER SMARTPHONE NUTZUNG	Der Trainer ermutigt die TeilnehmerInnen, Videokameras ihrer Smartphones zu verwenden. Er stellt die Grundlagen vor und erklärt, dass das Telefon (während der Aufnahme eines Videos) immer horizontal und nicht vertikal gehalten werden sollte.	Die TeilnehmerInnen erkennen, dass es nicht notwendig ist, teure Kameras zu benutzen. Sie lernen die Möglichkeiten der eigenen Smartphones kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones
1h	ÜBUNG NR. 3	Die TeilnehmerInnen haben die Aufgabe (in kleineren Gruppen), mit ihren Smartphones ein kurzes Video aufzunehmen. Sie sollten eine Person aus der Gruppe auswählen und eine kurze Szene filmen (z.B. ein Bewerbungsvideo).	Die TeilnehmerInnen üben den Umgang mit ihren Smartphones.	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones
20 min	PRÄSENTATION DER VIDEOS	Jede Gruppe präsentiert das Video aus Übung Nr. 3 und entscheidet, welche Person den Job bekommen würde und warum.	Dank der Feedbackrunde, in der sie die Videos der anderen Gruppen vergleichen, können sie sehen, wie ein Video die Entscheidungsfindung beeinflussen kann	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Beamer • Lautsprecher
1 h	PLANUNG DES VIDEOS	Der Trainer präsentiert das Konzept des MYstory-Videos, das die TeilnehmerInnen aufzeichnen sollen. Sie sollen über die Kulisse und alles, was für die Erstellung ihres Videos benötigt wird, entscheiden. Die Idee: Zwei Menschen sitzen sich gegenüber und sind still. Sie erhalten Papiere mit einem Lückentext über die zweite Person. Die Antworten basieren auf den ersten Eindrücken. Dann werden die Antworten laut vorgelesen und mit den tatsächlichen Antworten verglichen. Während des Lesens der Antworten kann das Paar zusätzliche Fragen stellen. Das Material des Lückentexts ist verfügbar unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen erfahren mehr über die Details des MYstory-Videos. Der Sinn der Aufnahme ist es zu sehen, wie sich die ersten Eindrücke, die wir von Menschen haben, von der Realität unterscheiden können.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Stifte

WORKSHOP PLAN

Time	Topic	Method	Objectives	Media
2 h	GRUPPENARBEIT TEIL 1 (recording)	Die TeilnehmerInnen bereiten das Setting vor und nehmen die MYstory-Videos auf. Der Trainer überwacht und betreut die Gruppenarbeit.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, dem von ihnen zuvor erstellten Plan zu folgen.	• Smartphones
15 min	FEEDBACK RUNDE NR. 1	Der Trainer hat 3 verschieden beschriftete Papiere (100%, 50%, 0%). Er/Sie legt jedes Papier auf den Boden. Links 100%, rechts 0%, in der Mitte 50%. Er/Sie liest laut Fragen zum Workshop-Tag vor (z.B. Wie hat dir der Theorie-Teil gefallen? Wie hat dir die Übung gefallen? Wie hat dir die Gruppenarbeit gefallen? etc.). Die TeilnehmerInnen müssen die Frage beantworten, indem sie entscheiden, wo sie stehen. Wenn ihnen etwas sehr gut gefällt – gehen sie nach links, wenn es ihnen nicht gefällt, gehen sie nach rechts.	Der Trainer kann so nachvollziehen, wie sehr die Gruppe den Workshop mochte. Er/Sie realisiert, was gut und was weniger gut lief und nimmt die Ratschläge der TeilnehmerInnen.	• Prozentzahlen (ausgedruckt)
TAG 2				
20 min	AUFWÄRMÜBUNG NR. 2	Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Eine Person muss den Raum verlassen. Die TeilnehmerInnen im Raum entscheiden, wer die Aktionen leiten soll. Diejenige Person macht einige Bewegungen vor. Die anderen müssen die Bewegungen wiederholen. Die Person, die den Raum verlassen hat, kommt zurück. Diese Person (basierend auf Handlungen, die die anderen ausführen) muss herausfinden, wer der leitende Person ist. Der Leiter bzw. die Leiterin muss die Bewegungen ständig so verändern, so dass die ratende Person es nicht bemerkt.	Die TeilnehmerInnen lernen sich besser kennen.	
6 h	GRUPPENARBEIT TEIL 2 (Aufnahmen)	Die TeilnehmerInnen bereiten das Setting vor und nehmen MYstory-Videos auf.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, dem von ihnen zuvor erstellten Plan zu folgen.	• Smartphones
30 min	FEEDBACK RUNDE NR. 2	Der Trainer gibt jeder Person eine gedruckte Form einer Hand. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, an jedem Finger Kommentare zu schreiben. Jeder Finger kommentiert einen anderen Aspekt des Tages ("Mir gefiel", "Muss verbessert werden", "Schwachstellen", "Vorschläge", "Highlights"). Anschließend präsentieren die TeilnehmerInnen ihre "Hände". Die Gruppe sollte im Kreis sitzen.	Der Trainer versteht die Bedürfnisse der TeilnehmerInnen. Er/Sie erkennt, was gut und was weniger gut gelaufen ist und nimmt die Ratschläge der Gruppe für die nächsten Workshops entgegen. So nehmen die TeilnehmerInnen eine aktive Rolle bei der Gestaltung der Workshops ein.	• 'Hände' (ausgedruckt)

Time	Topic	Method	Objectives	Media
TAG 3				
15 min	AUFWÄRMÜBUNG NR. 3	Obstsalat. Die TeilnehmerInnen bilden einen Kreis. Eine Person steht in der Mitte, der Rest sitzt. Die Person in der Mitte fragt: "Alle die keinen Kaffee mögen". Alle, die zustimmen, stehen auf und versuchen, einen freien Stuhl zu finden. Die Person, die keinen Platz zum Sitzen findet ist jetzt in der Mitte. Dieser Vorgang kann mehrmals wiederholt werden – mit verschiedenen Aussagen, z.B.: "Alle die etwas Blaues tragen".	Die TeilnehmerInnen lernen sich gegenseitig besser kennen und werden für den Workshop dynamisiert. Es wird empfohlen diese Übung morgens zu machen, damit die TeilnehmerInnen die Möglichkeit haben, sich zu bewegen und 'aufzuwachen'.	• Stühle
2-3 h	GRUPPENARBEIT TEIL 3	Die TeilnehmerInnen bereiten das Setting vor und nehmen MYstory-Videos auf.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, dem von ihnen zuvor erstellten Plan zu folgen.	• Smartphones
2-3 h	GRUPPENARBEIT TEIL 4 (Videoschnitt)	Die TeilnehmerInnen wählen die besten Aufnahmen aus und fügen sie zusammen. Falls nötig, können sie manche Aufnahmen wiederholen. Die TeilnehmerInnen sollten sich zunächst ein Schnitt-Tutorial ansehen. Der Trainer sollte bei Fragen immer in der Nähe sein. Das Material zur Videobearbeitung ist verfügbar unter mygrant.world	Die TeilnehmerInnen lernen in der Entscheidungsphase, wie man mit den anderen zusammenarbeitet und entwickeln ihre Fähigkeiten in der Videobearbeitung.	• Laptop • Lautsprecher
30 min	PRÄSENTATION	Die TeilnehmerInnen präsentieren ihre Audio-Story dem Trainer / und dem Publikum. Dabei können die TeilnehmerInnen entscheiden, ob sie ihr Video einem größeren Publikum (Freunde, Familie, etc.) präsentieren wollen.	Die TeilnehmerInnen und der Trainer können das Endprodukt der Workshops auswerten.	• Laptop • Lautsprecher
1h	FEEDBACK RUNDE NR. 3	Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Trainer beginnt mit der Diskussion und fasst den Workshop zusammen. Alle TeilnehmerInnen sollten nacheinander dasselbe tun. Die einzige Person, die sprechen darf, ist diejenige, die den Stein hält. Der Stein wird an andere TeilnehmerInnen weitergegeben, sobald die Person ihre Aussage beendet hat.	Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, Feedback zu geben und ihre Meinung über den Workshop zu äußern. Der Trainer hört sich die Ratschläge an und berücksichtigt sie bei der Vorbereitung zukünftiger Workshops. Die "Stein"-Methode hilft, Chaos zu vermeiden (wenn viele Menschen gleichzeitig sprechen).	• einen Stein

PRAKTISCHE TIPPS

- Sei vorbereitet und bescheiden. Ein guter Plan für den Workshop ist sehr wichtig. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden das sofort merken. Bedenke immer, dass du nicht alles wissen kannst. Lehre, aber lasst dich auch belehren. Bleib aufgeschlossen.
- Sei nicht in Eile mit der Gruppe. Stille mag zwar oft ein Zeichen dafür sein, dass nichts passiert. In einem Workshop ist dies jedoch meist nicht der Fall. Je nach Körpersprache bedeutet Stille entweder „Ich denke nach“ oder „Ich bin fertig“. Sei geduldig und gib deinen TeilnehmerInnen Zeit zum Nachdenken.
- Mach einen Abschluss. Die TeilnehmerInnen sollten eine Zusammenfassung der Workshop-Ergebnisse erhalten, Informationen darüber, wie die Ergebnisse verwendet werden und was von ihnen erwartet wird.
- Sprich die wahren Bedürfnisse an. Vergewissere zuerst Dich und danach im Sinne der TeilnehmerInnen, worum es bei dem Workshop gehen soll. Gib klare und direkte Informationen darüber, warum der Workshop stattfindet und was das Ergebnis sein soll.
- Respektieren Deine Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Du wirst auf verschiedene Charaktere und Lebensgeschichten stoßen. Sei geduldig. Verstehe und unterstütze die TeilnehmerInnen. Gehe sicher, während der Workshops und der Pausen eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.
- Habe Spaß dabei! Arbeiten und gleichzeitig Spaß haben ist eine perfekte Kombination. Wenn die TeilnehmerInnen sehen, dass Du Dich amüsierst, wird deine positive Stimmung auch die Gruppe beeinflussen. Lächle und sei optimistisch, damit der Workshop sowohl für dich als auch für die Gruppe angenehm sein wird.

ZUSAMMENFASSUNG

Videos sind ein wichtiger Bestandteil unseres täglichen Lebens, vor allem aufgrund der technologischen Entwicklung und der Tatsache, dass fast jede/r ein Handy besitzt und jederzeit ein Video machen kann. Der für diesen Workshop erstellte Plan zeigt, dass Videos verwendet werden können, um über Stereotypen zu sprechen und zu lernen, erste Eindrücke anders und bewusster wahrzunehmen. Darüber hinaus kann dieser Workshop von den JugendbetreuerInnen in ihre Arbeit problemlos integriert werden.

Der Workshop selbst kann natürlich weiterentwickelt und an die Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe angepasst werden.

BIBLIOGRAPHIE

LEITFADEN ZUR ARBEIT MIT MENSCHEN MIT MIGRATIONSHINTERGRUND

Ein Handbuch für Jugendarbeiter



4.12 VIDEO WORKSHOP

BIBLIOGRAPHIE

Abell, S. (1998): *The Use of poetry in play therapy: A Logical integration. The Arts in Psychotherapy*, 25(1), 45-49.

Angelo, J., & Egan, R. (2015): *Family caregivers voice their needs: A photovoice study. Palliative and Supportive Care*, 13(3), 701-712.

Ayelet Barak-Nahum, Limor Ben Haim, Karni Ginzburg (2016): *When life gives you lemons: The effectiveness of culinary group intervention among cancer patients, Social Science & Medicine*, Volume 166, Pages 1-8, ISSN 0277-9536

Brillantes-Evangelista, G. (2013): *An evaluation of visual arts and poetry as therapeutic interventions with abused adolescents. The Arts in Psychotherapy*, 40(1), 71-84.

C, Beth & Castillo, Linda (2008): *The use of poetry therapy with domestic violence counselors experiencing secondary posttraumatic stress disorder symptoms. Journal of Poetry Therapy*. 21. 3-14. 10.1080/08893670801886865.

Cheryl Sutherland & Yang Cheng (2009): *Participatory-Action Research with (Im)migrant Women in Two Small Canadian Cities: Using Photovoice in Kingston and Peterborough, Ontario, Journal of Immigrant & Refugee Studies*, 7:3, 290-307

Croom, Adam (2015): *The practice of poetry and the psychology of well-being. Journal of Poetry Therapy*. 28. 21-41. 10.1080/08893675.2015.980133.

Engler-Stringer, Rachel & Berenbaum, Shawna (2007): *Exploring Social Support Through Collective Kitchen Participation in Three Canadian Cities. Canadian Journal of Community Mental Health*. 26. 91-105. 10.7870/cjcmh-2007-0030.

Farmer, N., Touchton-Leonard, K., & Ross, A. (2018): *Psychosocial Benefits of Cooking Interventions: A Systematic Review. Health Education & Behavior*, 45(2), 167-180.

Faulkner, S. (2009). *Poetry as Method*. New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315422411>

Fitzsimmons, S. & Buettner, L. (2003): *Therapeutic cooking for older adults with dementia: effects on agitation and apathy. American Journal of Recreational Therapy*, Fall, 23-33.

Haley, L., & McKay, E. A. (2004): *'Baking Gives You Confidence': Users' Views of Engaging in the Occupation of Baking. British Journal of Occupational Therapy*, 67(3), 125-128.

Ingrid Tegnér, John Fox, Robin Philipp & Pamela Thorne (2009): *Evaluating the use of poetry to improve well-being and emotional resilience in cancer patients, Journal of Poetry Therapy*, 22:3, 121-131, DOI: 10.1080/08893670903198383

Jennifer Utter, Simon Denny, Mathijs Lucassen, Ben Dyson (2016): *Adolescent Cooking Abilities and Behaviors: Associations With Nutrition and Emotional Well-Being, Journal of Nutrition Education and Behavior*, Volume 48, Issue 1, Pages 35-41. e1, ISSN 1499-4046.

K. Yefimova, M. Neils, B. C. Newell and R. Gomez (2015): *"Fotohistorias: Participatory Photography as a Methodology to Elicit the Life Experiences of Migrants," 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences, Kauai, HI, pp. 3672-3681.*

Keung Wong, D. F., Li, C. Y. and Song, H. X. (2007): *Rural migrant workers in urban China: living a marginalised life. International Journal of Social Welfare*, 16: 32-40.

Kimberly H. Hill, Kimberly A. O'Brien, Roger W. Yurt (2007). *Therapeutic Efficacy of a Therapeutic Cooking Group from the Patients' Perspective, Journal of Burn Care & Research*, Volume 28, Issue 2, 1 March, Pages 324-327

Lori I. Kidd & Kathleen R. Tusaie (2004): *Disconfirming Beliefs: The Use of Poetry to Know the Lived Experience of Student Nurses in Mental Health Clinicals, Issues in Mental Health Nursing*, 25:4, 403-414, DOI: 10.1080/01612840490432934

Mazza, N. (1981). *The use of poetry in treating the troubled adolescent. Adolescence*, 16(62), 403-408.

NOVEK, S., & MENEK, V. (2014): *Older adults' perceptions of age-friendly communities in Canada: A photovoice study. Ageing and Society*, 34(6), 1052-1072.

S.K. Jyväkorpi¹, K.H. Pitkälä¹, H. Kautiainen², T.M. Puranen¹, M.L. Laakkonen^{1,2}, M.H. Suominen¹. (2014): *Nutrition education and cooking classes improved diet quality, nutrient intake, and psychological well-being of home-dwelling older people – a pilot study. Journal of Aging Research & Clinical Practice* @ Volume 3, Number 2.

Thompson, N. C., Hunter, E. E., Murray, L., Ninci, L., Rolfs, E. M. and Pallikkathayil, L. (2008): *The Experience of Living With Chronic Mental Illness: A Photovoice Study. Perspectives in Psychiatric Care*, 44: 14-24.

Tufford, Lea (2009): *Healing the pain of infertility through poetry. Journal of Poetry Therapy*. 22. 1-9. 10.1080/08893670802708068.

Valera, P., Gallin, J., Schuk, D., & Davis, N. (2009): *"Trying to Eat Healthy": A Photovoice Study About Women's Access to Healthy Food in New York City. Affilia*, 24(3), 300-314.

Wang, C.C. (1999): *Photovoice: a participatory action research strategy applied to women's health. Journal of women's health*, 8 2, 185-92.

Wang, C., & Burris, M. A. (1997): *Photovoice: Concept, Methodology, and Use for Participatory Needs Assessment. Health Education & Behavior*, 24(3), 369-387.

Youkhabehe Mohammadian, Shahriar Shahidi, Behzad Mahaki, Ali Zadeh Mohammadi, Alireza Akbarzadeh Baghban, Farid Zayeri (2011): *Evaluating the use of poetry to reduce signs of depression, anxiety and stress in Iranian female students, The Arts in Psychotherapy*, Volume 38, Issue 1, Pages 59-63, ISSN 0197-4556, <https://doi.org/10.1016/j.aip.2010.12.002>.

WEBSEITEN

AUDIO WORKSHOP

<https://www.verywellmind.com/the-little-albert-experiment-2794994>

BRETTSPIEL WORKSHOP

<https://www.boardgamespub.com/terms/>
<https://www.boardgamemechanics.com/blog/board-game-terminology>
https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_board_games
<http://www.wilderdom.com/games/MulticulturalExperientialActivities.html>

COMIC WORKSHOP

<https://youtu.be/xpWBcDgH6Uo>
<https://youtu.be/XHtVJdaqdqU>
<https://comicsforbeginners.com/write-comics/>
<https://comicsforbeginners.com/how-to-generate-ideas-comics-for-beginners-podcast-episode-6/>
<https://www.pixton.com/>
<http://stripgenerator.com/strip/create/>
<https://marvelcreateyourown.taptapcomics.com/>

KOCH WORKSHOP

<https://www.kcet.org/shows/the-migrant-kitchen>
<http://www.funretrospectives.com/human-rock-paper-scissors/>

KREATIVES SCHREIBEN WORKSHOP

<https://youtu.be/7STtGXGTzwA>
<https://youtu.be/Ln1ggxYoh2g>
<https://youtu.be/lwhOd65gGoY>
<https://writingcenter.mcdaniel.edu/the-benefits-of-creative-writing/>
<https://www.stuckonwords.com/benefits.html>
https://www.researchgate.net/publication/326031001_Write_here_sanctuary_Creative_writing_for_refugees_and_people_seeking_asylum
<https://writingcenter.mcdaniel.edu/the-benefits-of-creative-writing/>
https://www.researchgate.net/publication/326031001_Write_here_sanctuary_Creative_writing_for_refugees_and_people_seeking_asylum

MUSIK WORKSHOP

<https://youtu.be/eRkgK4jfi6M>
<https://www.noteflight.com/>
<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>
<https://onlinesequencer.net/>

ZEICHEN WORKSHOP

<https://www.diys.com/basic-drawing-techniques/>
<https://www.mybluprint.com/article/4-watercolor-pencil-techniques-that-will-change-your-art-game>
<https://www.mybluprint.com/article/art-of-the-sketch-a-beginners-guide-to-drawing-with-pencil>

PERFORMANCE WORKSHOP

<http://www.stageworkstheatrearts.com/benefits-of-theatre.html>
<http://www.wilderdom.com/games/MulticulturalExperientialActivities.html>

FOTO WORKSHOP

<http://toolbox.hyperisland.com/rollercoaster-check-in>
<http://toolbox.hyperisland.com/pass-the-clap>

GEDICHTE WORKSHOP

<https://www.lyrikline.org/en/poems/cest-la-vie-6256>
<http://toolbox.hyperisland.com/shake-down>

GESANGS WORKSHOP

<https://www.wikihow.com/Warm-Up-Your-Singing-Voice>
<https://www.musicnotes.com/now/tips/determine-vocal-range/>
<https://www.livestrong.com/article/157520-voice-training-exercises-for-beginners/>

VIDEO WORKSHOP

<http://www.irismasters.com/104-what-is-picture-composition/>

BENNOHAUS



FOPSIM
FOUNDATION FOR THE PROMOTION OF SOCIAL INCLUSION MALTA



DEMOKRITOS



**LEITFADEN ZUR ARBEIT
MIT MENSCHEN MIT
MIGRATIONSHINTERGRUND**
Ein Handbuch für Jugendarbeiter

My
metamorphosis
grant

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

