



Co-funded by
the European Union



PR3-Schulungs-Toolbox

Quest zur Zusammenarbeit im Klassenzimmer

SESKAT. Entwicklung von sozialen und emotionalen Kompetenzen in der Erwachsenenbildung

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by
the European Union



1) NAME UND BESCHREIBUNG DES TOOLS

Classroom Collaboration Quest ist eine ansprechende Indoor-Aktivität, die die Teamfähigkeit erwachsener Lernender fördert. Es nutzt einfache Materialien, die in einem Klassenzimmer üblich sind, um eine dynamische und gemeinschaftliche Lernerfahrung zu schaffen.

2) ZIELE DER AKTIVITÄT

1. Förderung einer effektiven Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb des Teams.
2. Entwickeln Sie Vertrauen und Teamarbeit, indem Sie leicht verfügbare Ressourcen im Klassenzimmer nutzen.
3. Verbesserung der Problemlösungs- und Entscheidungsfähigkeiten in einem kontrollierten Umfeld.

3) VERBINDUNG DES TOOLS MIT EMOTIONALER INTELLIGENZ/SOFTEN FÄHIGKEITEN

Dieses Tool ist eng mit der emotionalen Intelligenz verknüpft, da die Teilnehmer Herausforderungen meistern müssen, die das Verstehen und Managen von Emotionen erfordern. Soft Skills wie Teamwork, Kommunikation und Anpassungsfähigkeit sind für den Erfolg bei den verschiedenen Herausforderungen im Haus unerlässlich.

4) RESSOURCEN UND MATERIALIEN

- Stühle oder Schreibtische.
- Whiteboard und Stifte.
- Klebezettel.
- Papier und Stifte.
- Timer oder Stoppuhr.

5) SCHRITT FÜR SCHRITT

Dauer: 1 Stunde

Schritt 1: Briefing und Teambildung (10 Minuten)

Geben Sie einen kurzen Überblick über das Classroom Collaboration Quest und seine Ziele.
Bilden Sie schnell Teams und achten Sie darauf, dass die Teilnehmer in jedem Team gemischt sind.

Schritt 2: Herausforderungsstationen (40 Minuten)

Richten Sie mit Hilfe von Stühlen, Tischen, Whiteboard und Haftnotizen Stationen mit verschiedenen Herausforderungen ein.



Co-funded by
the European Union



Zu den Herausforderungen gehören Problemlösungsrätsel, vertrauensbildende Übungen und kreative Aufgaben.
Die Teams durchlaufen die Stationen abwechselnd und verbringen an jeder Station eine bestimmte Zeit.

Beispiel Herausforderungen:

Schreibtisch-Tetris: Die Teams ordnen die Schreibtische so an, dass sie innerhalb eines Zeitlimits in ein bestimmtes Muster passen.

Menschliche Skulptur: Mit Hilfe von Haftnotizen erstellen die Teams eine Skulptur, die ein ausgewähltes Thema darstellt.

Schnelles Lösen von Rätseln: Die Teams lösen gemeinsam ein Rätsel am Whiteboard.

Wortassoziationsbrett: Die Teams schreiben Wörter zu einem bestimmten Thema auf eine gemeinsame Tafel. Die Herausforderung besteht darin, innerhalb einer bestimmten Zeit ein zusammenhängendes und umfangreiches Wortassoziationsbrett zu erstellen.

Desk Island Survival: Die Teams stellen sich ihre Schreibtische als Inseln vor und müssen einen Überlebensplan mit den im Klassenzimmer vorhandenen Gegenständen erstellen. Sie präsentieren ihre Pläne vor der Gruppe.

Haftnotiz-Mosaik: Die Teams erstellen mit verschiedenfarbigen Haftnotizen ein gemeinschaftliches Mosaik auf einer bestimmten Fläche. Jedes Teammitglied trägt zu dem sich entwickelnden Kunstwerk bei.

Schritt 3: Nachbesprechung und Reflexion (10 Minuten)

Versammeln Sie alle Teams zu einer kurzen Nachbesprechung.

Erörtern Sie die wichtigsten Erkenntnisse, Herausforderungen und Strategien.

Führen Sie eine kurze Reflexion über die Bedeutung der emotionalen Intelligenz in der Teamarbeit durch.

Schritt 4: Lernende Anwendung (10 Minuten)

Diskutieren Sie, wie die Lektionen, die Sie bei der Suche im Haus gelernt haben, auf die tägliche Arbeit oder das Studium angewendet werden können.

Ermutigen Sie die Teilnehmer, unmittelbare Erkenntnisse über verbesserte Kommunikation, Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung mitzuteilen.

6) ERWARTETE LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer demonstrieren durch die erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen im Haus verbesserte Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten. Die Erfahrung fördert den Sinn für Anpassungsfähigkeit und ermutigt die Teammitglieder, die verfügbaren Ressourcen im Klassenzimmer kreativ zu nutzen. Die kurze Reflexion ermöglicht es den Teilnehmern, die Indoor-Herausforderung mit unmittelbaren Anwendungen in ihrem Arbeits- oder Studenumfeld zu verbinden.