

INTERC.LAB
**Interkulturelles Labor für die Integration von
Zugewanderten**
Projektnr. 2021-1-IT01-KA220-VET-000033212
CUP G19J21014190006

**PR3 – Inklusive Laboratorien für die
Entwicklung von Schlüsselkompetenzen bei
Zugewanderten**

PROJEKTERGEBNIS 03

1

**INKLUSIVE LABORATORIEN
FÜR DIE ENTWICKLUNG VON
SCHLÜSSELKOMPETENZEN
BEI ZUGEWANDERTEN**

Das Ergebnis entspricht dem Bedarf der Zugewanderten nach der Entwicklung von Schlüsselkompetenzen und beruflichen Kompetenzen. Die Aktivität umfasst den Aufbau eines Kompetenzlabors (CLab) mit realen, virtuellen und sozialen Elementen, das mit Hilfe eines interdisziplinären Ansatzes und Sozialisierungsmodellen die Funktion eines Katalysators, eines Integrations- und Wissensentwicklers erfüllt. Das CLab ist sowohl ein physischer als auch ein virtueller Raum, in dem Zugewanderte einen sechsmonatigen Ausbildungsweg durchlaufen, bei dem sich Theorie und Praxis abwechseln, um die folgenden Kompetenzen zu entwickeln:

1. Sprachkompetenz
2. Bürgerkompetenz
3. IT- und digitale Kompetenzen
4. Persönliche (inner- und zwischenmenschliche) Kompetenzen in Bezug auf Selbstwertgefühl und Empowerment
5. Berufliche und soziale Kompetenzen

[GO TO THE LEARNING HUB](#)



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

PR3 – Inklusive Laboratorien für die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen bei Zugewanderten – FINALE FASSUNG

AUTOR: **AFN**

MITARBEITENDE:



Finale Fassung: 31.03.2024

Inhalt

1. Einleitung	4
1.1 Allgemeines Ziel	4
1.2 Zielgruppe.....	5
1.3 Bewertungsmethoden	6
2. Hauptaufgaben/Aktivitäten	8
2.1 Ergebnisse der nationalen Pilottests	12
3. MODULARER LEHRPLAN	23
Modul/Lerneinheit Nr. 1 - ENTWICKLUNG VON SPRACVHKOMPETENZEN	23
Modul/Lerneinheit Nr. 2 - ENTWICKLUNG BÜRGERLICHER KOMPETENZEN	29
Modul/Lerneinheit Nr. 3 - ENTWICKLUNG VON DIGITALEN KOMPETENZEN	33
Modul/Lerneinheit Nr. 4 - ENTWICKLUNG VON PERSÖNLICHEN (INTRA/INTERPERSONELLEN) KOMPETENZEN WIE SELBSTWERTGEFÜHL UND SELBSTVERTRAUEN	37
Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN	43
Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN	48
Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN	52
4. Anhang	56

1. Einleitung

1.1 Allgemeines Ziel

Das vorliegende Projektergebnis, im Folgenden als PR3 bezeichnet, wurde von dem verantwortlichen Partner AFN unter Mitwirkung der gesamten Partnerschaft entwickelt und zielt darauf ab, den Bedarf der Zugewanderten an der Entwicklung von Schlüssel- und beruflichen Fähigkeiten zu decken, um ihre soziale und berufliche Eingliederung zu fördern.

Das Ziel der Aktivitäten, die mit diesem Ergebnis verbunden sind, ist die Schaffung von **Inklusiven Laboratorien für die Entwicklung von Schlüssel- und Fachkompetenzen**.

Dazu gehört der Aufbau eines physischen und virtuellen Raums (Face-to-Face Clab und Online Interc.Lab Hub), der durch einen interdisziplinären Ansatz und Modelle der Sozialisierung von Erfahrungen die Integration fördert und Wissen entwickelt.

Das Clab umfasst die Entwicklung eines Trainingsprogramms für die folgenden Kompetenzen:

- 1) Sprachkompetenz
- 2) Bürgerkompetenz
- 3) IT und digitale Kompetenzen
- 4) Persönliche (inner- und zwischenmenschliche) Kompetenzen in Bezug auf Selbstwertgefühl und Empowerment (Selbstvertrauen; Zielbewusstsein und Ehrgeiz; Belastbarkeit; Kreativität, Problemlösung; emotionale Regulierung, Zusammenarbeit und Flexibilität; Engagement und Respekt)
- 5) Fachliche und soziale Kompetenzen, abgestimmt auf den Sektor der beteiligten Unternehmen

Das Programm umfasst ein **modulares Curriculum mit 5 Modulen und 7 Lerneinheiten**, das entsprechend der Beschreibung des Antragsformulars ausgearbeitet wurde und darauf abzielt, die Ausbildungslücke der Zugewanderten in Bezug auf Schlüssel- und berufliche Kompetenzen zu schließen.

Die integrativen Labs für die Entwicklung der Schlüsselkompetenzen von Zugewanderten stellen eine umfassende Toolbox dar, die Folgendes umfasst:

- Einen Überblick über **Kriterien und Standards für Schulungs- und Bewertungsmethoden**;
- **Modularer Lehrplan** zur Entwicklung von sprachlichen, staatsbürgerlichen, persönlichen, beruflichen und sozialen Kompetenzen;
- **Lernmaterialien für** Zugewanderte;
- **Eine maßgeschneiderte Plattform** für Online-Lernaktivitäten (Learning Hub)

1.2 Zielgruppe

Die Zielgruppe, die an unseren Schulungsaktivitäten teilgenommen hat, setzt sich zusammen aus:

- Zugewanderten aus Drittstaaten auf der Suche nach einem Arbeitsplatz
- Arbeitgebern und Berufsbildungsexperten, die mit Zugewanderten arbeiten und diese bei der Entwicklung von wichtigen und spezifischen beruflichen Kompetenzen unterstützen wollen

1.3 Bewertungsmethoden

Die nützlichsten und wirksamsten Bewertungsmethoden, insbesondere im Bereich der Erwachsenenbildung, können nach dem „Bewertungszeitpunkt“ und dem „Stil“ der Bewertung aufgelistet werden.

In Bezug auf den Evaluierungszeitpunkt sind die wichtigsten Methoden:

1. Erstbewertung: Sie wird den Lernenden zu Beginn eines Kurses vorgelegt.
2. Zwischenbewertung: Sie wird den Lernenden nach der Hälfte des Kurses vorgelegt.
3. Abschlussbewertung: Sie wird den Lernenden am Ende des Kurses vorgelegt.

Je nach „Stil“ der Bewertung sind die wichtigsten Methoden, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, folgende

1. Bewertungstests, die sich wie folgt zusammenfassen lassen:
 - a. Multiple-Choice-Test: Er besteht aus mehreren Fragen, und für jede Frage muss der Lernende die richtige Antwort aus den vorgegebenen Optionen auswählen
 - b. Test mit offener Antwort: Er besteht aus mehreren Fragen, und für jede Frage muss der Lernende die richtige Antwort aufschreiben
 - c. Praktische Übung: Es handelt sich um eine Aktivität, die während des Unterrichts durchgeführt werden kann und bei der die Lernenden einzeln oder in Gruppen arbeiten.
 - d. Rollenspiel: Es handelt sich um eine Gruppenaktivität, an der 2 oder mehr Lernende beteiligt sind und jeder von ihnen eine bestimmte Rolle interpretieren muss.

2. Beobachtungstests, die dazu dienen, die Zufriedenheit der Lernenden mit dem Lernmaterial, den Lehrmethoden, den Themen der Unterrichtsstunde usw. zu überprüfen.

Für unsere integrativen Labs zur Entwicklung der Schlüsselkompetenzen von Zugewanderten haben wir uns entschieden, die Lernenden zu testen:

- Abschließende Bewertung, die in Form eines Multiple-Choice-Tests am Ende jeder Lerneinheit abgegeben wird
- Praktische Übungen/Aktivitäten, die Lehrkräfte einsetzen können, um den Inhalt ihres Unterrichts besser zu erklären oder Lernende zu bewerten
- Beobachtungstest, der am Ende jeder Lerneinheit eingereicht wird, um die Zufriedenheit der Lernenden zu überprüfen. Sie werden anonym sein, damit die Lernenden ihre Meinung frei und unvoreingenommen äußern können.

2. Hauptaufgaben/Aktivitäten

Die folgenden Abschnitte fassen die wichtigsten Arbeitsaufgaben/Aktivitäten zusammen, die zur Erstellung des PR3 und seiner wichtigsten Inhalte durchgeführt wurden.

Die Arbeitsaufgaben/Aktivitäten, die zur Erstellung der PR3 führten, waren die folgenden:

PR3/A1: Entwurf und Entwicklung von Laboratorien, mit den folgenden Aktivitäten:

A1.1 - Bildung einer Arbeitsgruppe für das Schulungsprogramm (Ergebnis-Team).

Eine Person aus jedem Partnerland war Teil des Ergebnisteam. Sie erstellten die detaillierten Anforderungen für den Programmentwicklungsprozess und einigten sich auf das Arbeitsverfahren. In dieser Phase engagierte der verantwortliche Partner eine/zwei Personen aus jedem Partnerland, um die Entwicklungsgruppe für das Schulungsprogramm zu bilden.

A1.2 - Entwicklung des Schulungsprogramms für Laboratorien

a) Ausarbeitung von Richtlinien: Der verantwortliche Partner hat Richtlinien für die Entwicklung des Schulungskurses/Labors ausgearbeitet, in denen der Inhalt definiert wird: Titel, Lernziele, Kenntnisse, Kompetenzen, Schulungsmethoden usw.

b) Sammlung der Vorschläge der Laboratorien zur Entwicklung des Schulungsprogramms. Jedes Mitglied der Gruppe schickte dem verantwortlichen Partner seinen Vorschlag für die Entwicklung der Schulung und ein Feedback zu den ausgearbeiteten Richtlinien. Anschließend sammelte der verantwortliche Partner alle eingesandten Vorschläge, um sich gemeinsam auf die Form des Lehrplans zu einigen.

b) Ausarbeitung der ersten Version des Schulungsprogramms. Als die Form des Curriculums fertig war, übermittelte der verantwortliche Partner der Partnerschaft den Vorschlag für

das Trainingsprogramm. Der Vorschlag enthielt die 5 zu entwickelnden Module. Für jedes Modul gibt es einen Titel, eine Beschreibung der Lernergebnisse sowie Verfahren und Kriterien für die Bewertung der Lernergebnisse.

c) Überarbeitung des Formats des Schulungslehrplans. Alle Partner gaben Feedback zum Format des Lehrplans und schlugen auch Aktivitäten und Methoden vor, die in jedes Schulungsmodul aufgenommen werden sollten. Anhand der gesammelten Rückmeldungen überarbeitete der verantwortliche Partner den Lehrplan, um das endgültige Format zu erstellen und mit der Arbeit an den Inhalten der Schulung zu beginnen.

PR3/A2: Ausarbeitung des Schulungsmaterials und des Bewertungssystems für jede Lerneinheit:

Die Lernmaterialien und das Beurteilungssystem beziehen sich auf alle 5 Module und 7 Lerneinheiten, die definiert wurden.

Die Methodik der Labore konzentrierte sich weitgehend auf aktive Methoden, wodurch das Lernen durch Erfahrung und der Workshop-basierte Unterricht begünstigt wurden, mit kollaborativem Lernen als einer Methode, die in der Lage ist, Interaktionsprozesse zwischen heterogenen Gruppen von Lernenden (Zugewanderten) zu fördern.

Der Frontalunterricht wird sowohl durch persönliche Workshops/Labors als auch durch Online-/Virtual-Learning-Aktivitäten ersetzt, die auf einer (von Informatica entwickelten) maßgeschneiderten Sharing-Plattform durchgeführt werden.

Mit Hilfe der H5P-Technologie, die das Erstellen, Teilen und Wiederverwenden von HTML5-Inhalten und -Anwendungen erleichtert, wurden spielbasierte Lernaktivitäten

entwickelt. H5P ermöglicht es jedem, reichhaltige und interaktive Web-Erlebnisse effizienter zu gestalten.

Der verantwortliche Partner erstellte Richtlinien für die Gestaltung und Entwicklung von Schulungsmaterialien, und jeder Partner war für die Ausarbeitung von Lernmaterialien und Bewertungsinstrumenten für eine Lerneinheit verantwortlich, im Einzelnen:

Module/Lerneinheiten	Verantwortliche Partner
1 – Entwicklung von Sprachkenntnissen 1.1 ICH UND DIE ARBEITWELT – CEFR A1 (25 Stunden) Italienisch Sprache A1 Spanische Sprache A1 Portugiesische Sprache A1 Deutsche Sprache A1 Griechische Sprache A1	ALLE PARTNER
2 - Bürgerkompetenz 2.1 KOMMUNIKATION UND LEBEN IN DER GESELLSCHAFT (15 STUNDEN)	INNETICA
3 - Entwicklung von digitalen Kompetenzen 3.1 COMPUTER- UND ONLINE- GRUNDLAGEN (20 STUNDEN)	iINFORMATICA
4 – Entwicklung von persönlichen (intra/interpersonellen) Kompetenzen wie Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen 4.1 ENTWICKLUNG VON PERSÖNLICHEN UND SOZIALEN PROJEKTEN (20 STUNDEN)	ISON

<p>5 – Fachliche und soziale Kompetenzen, abgestimmt auf den Sektor der beteiligten Unternehmen</p> <p>5.1 EINZELHANDEL/SUPERMARKT (50 STUNDEN)</p> <p>5.2 RESTAURANT - Service-Assistent/Kellner (50 STUNDEN)</p> <p>5.3 LANDWIRTSCHAFT (50 STUNDEN)</p>	<p>VHS (5.1)</p> <p>AFN (5.2)</p> <p>Studio Risorse (5.3)</p>
---	--

PR3/A3: Gemeinsame Mitarbeiterschulung. Sobald das Programm seine vollständige Form erreicht hatte, wurde eine gemeinsame Personalschulung in Italien abgehalten, um die Ausbilder der Partnerorganisationen (2 pro Partner) zu schulen, die in der folgenden Pilotphase Zugewanderte ausbildeten und unterstützten. Die Ausbilder hatten die Gelegenheit, die im Rahmen des Projekts entwickelten Schulungsmethoden, -werkzeuge und -materialien direkt an sich selbst zu erproben, insbesondere konnten sie das Schulungsprogramm zur Entwicklung von wichtigen und spezifischen beruflichen Kompetenzen testen. Dank des Feedbacks, das sich während der gemeinsamen Fortbildungsveranstaltung ergab, war es dann möglich, die Leitlinien für die Entwicklung und Erprobung dieses Projektergebnisses zu definieren, um anschließend seine endgültige Fassung festzulegen. Die Teilnehmenden hatten auch die Gelegenheit, neue und innovative Werkzeuge für die Erstellung von Bildungsinhalten kennenzulernen, wie z. B. die H5P-Technologie, die nach einer anfänglichen Schulung im Plenum von den Berufsbildungsakteuren selbst entwickelt wurde, um Schulungsmaterialien zu erstellen, die in die bereits erstellten Lehrmaterialien in Bezug auf das PR3-Schulungsprogramm integriert werden können. *Inbesondere einige der spielbasierten Lernaktivitäten, die auf der H5P-Technologie basieren und in den integrativen Labs von PR3 enthalten sind, wurden*

während der Schulungsveranstaltung von den teilnehmenden Betreibern entwickelt, wie z.B. Branchenszenarien.

PR3/A4: Pilottests des Programms. Die Entwurfsversion des Programms und der Lernmaterialien wurde in alle Partnersprachen übersetzt, auf die Webplattform hochgeladen und sowohl persönlich als auch online mit **464** Zugewanderten getestet, mit Unterstützung von **129** Arbeitgebern und **25** Berufsbildungsausbildern, um Feedback zu erhalten und Verbesserungen an der endgültigen Version vorzunehmen. Der zuständige Partner erstellte Leitlinien und Instrumente, die für die Testphase nützlich waren (Bewertungs- und Überwachungsfragebögen/Tests usw.). Jeder Partner sammelte das Feedback der Teilnehmenden am Pilotversuch und erstellte einen kurzen Bericht mit den Ergebnissen, der im nächsten Abschnitt dieses Berichts beschrieben wird.

R3/A5: Endgültige Version des integrativen Labs-Programms. Dank aller Rückmeldungen, die während der Testphase gesammelt wurden, wurde der Entwurf des Programms überarbeitet und verbessert und die endgültige Version ausgearbeitet und in jede Partnersprache übersetzt.

2.1 Ergebnisse der nationalen Pilottests

Die **Aktivität PR3/A4 - Pilottest des Programms** gab uns die Möglichkeit, das Feedback der Teilnehmenden durch Evaluierungs- und Überwachungsfragebögen zu sammeln. Dies war ein sehr wichtiger Schritt, da wir so unser Trainingsprogramm mit den direkt am Pilottest beteiligten Nutznießern „überprüfen“ konnten, um mögliche Fehler zu

erkennen und zu korrigieren und nützliche Änderungen zur Verbesserung des Curriculums vorzunehmen.

V2 - Die zweite Version des Schulungskurses, die in diesem Bericht vorgestellt wird, wurde nach den Testaktivitäten und unter Berücksichtigung des Feedbacks der Teilnehmenden ausgearbeitet.

Teilnehmende an Pilottests

PARTNER	Land	TEILNEHMENDE (Face to face und online)		
		Zugewander te	Arbeitgeber	VET - Experten
STUDIO RISORSE	Italien	80	20	4
iINFORMATICA	Italien	55	26	5
ISON	Griechenla nd	79	25	4
INETICA	Spanien	78	12	2
AFN	Portugal	77	24	6
VHS	Deutschlan d	95	22	4
GESAMT		464	129	25

Die Ergebnisse der Evaluierungsaktivitäten, die von den Partnern und unter direkter Beteiligung der Begünstigten durchgeführt wurden, waren sehr positiv und bestätigen

die Gültigkeit der Struktur des Schulungskurses, wie sie in der Version 1 der Ergebnisse vorgestellt und in diesem Dokument beschrieben wird.

In jeder Lerneinheit erzielten die Teilnehmer, die an den Pilottests der Partner teilnahmen, gute Ergebnisse in den abschließenden Tests und die allgemeinen Durchschnittswerte der Bewertungen liegen immer über 70 % (die meisten von ihnen liegen zwischen 90 % und 100 %, mit einer allgemeinen Bewertung von „A - Ausgezeichnet“), so dass wir sagen können, dass der Schulungskurs validiert ist und dass er nützlich ist, um das Wissen der Zugewanderten im Bereich der Schlüssel- und beruflichen Kompetenzen zu verbessern.

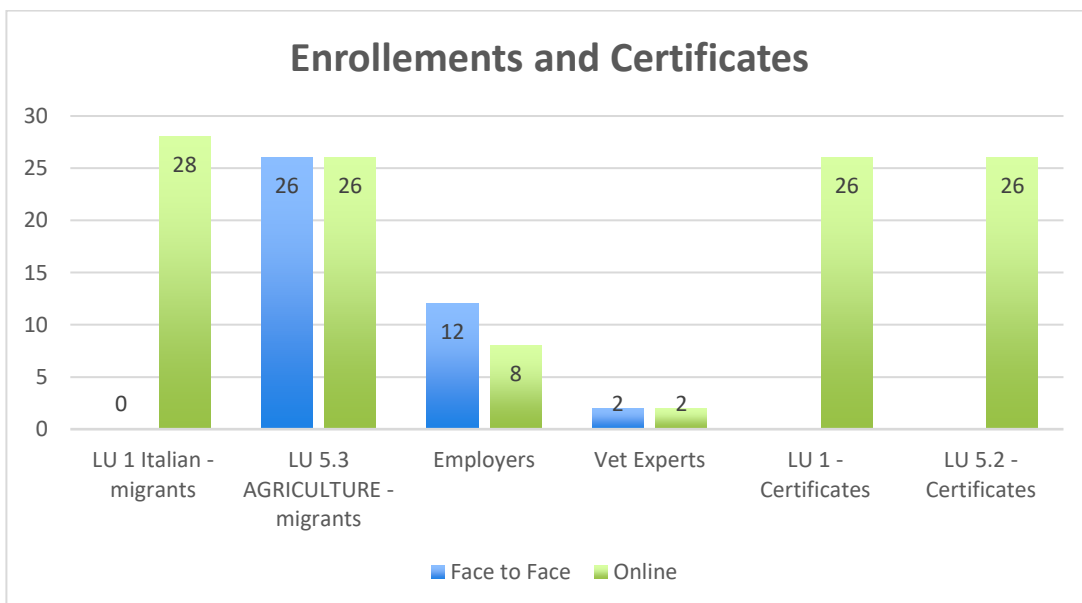
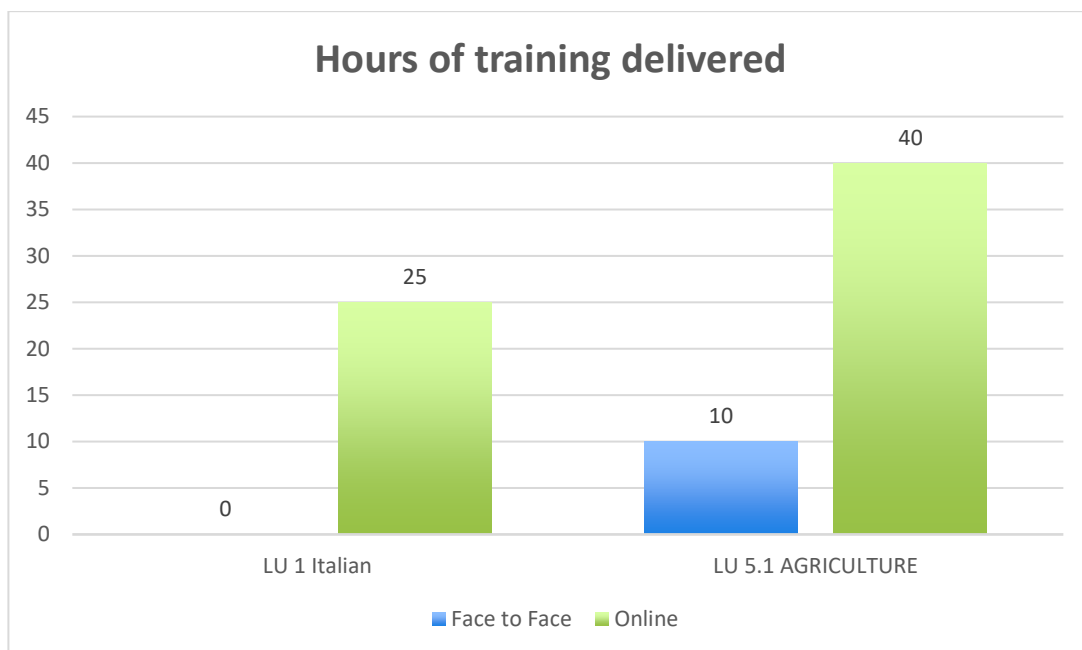
STUDIO RISORSE

Pilot-Thema:

LU1 Italienisch und LU5.1 Landwirtschaft

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

75 Stunden



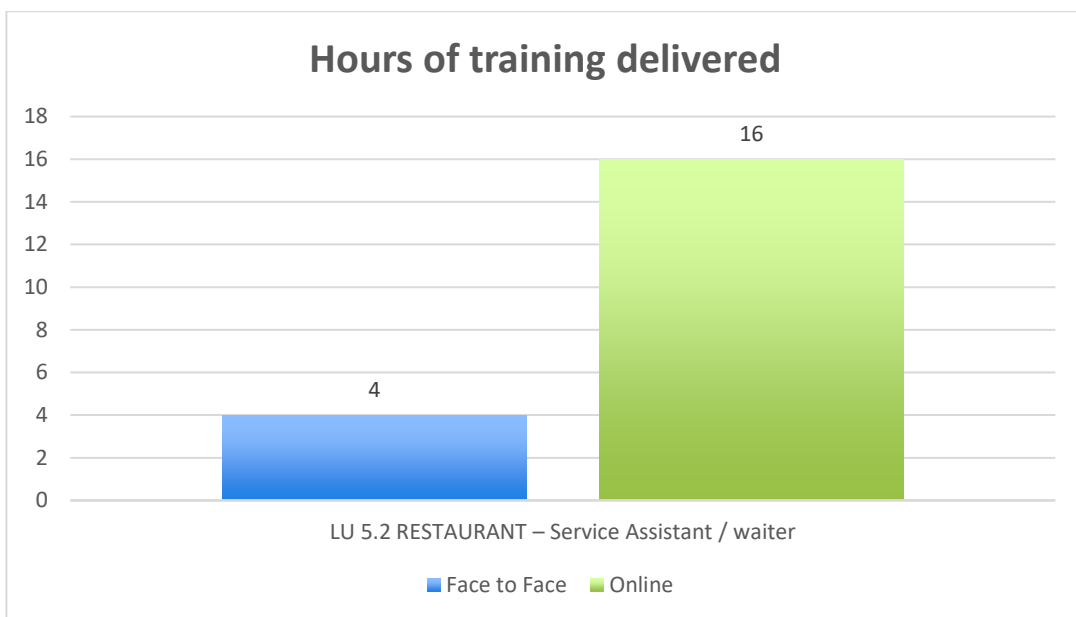
iINFORMATICA

Pilot-Thema:

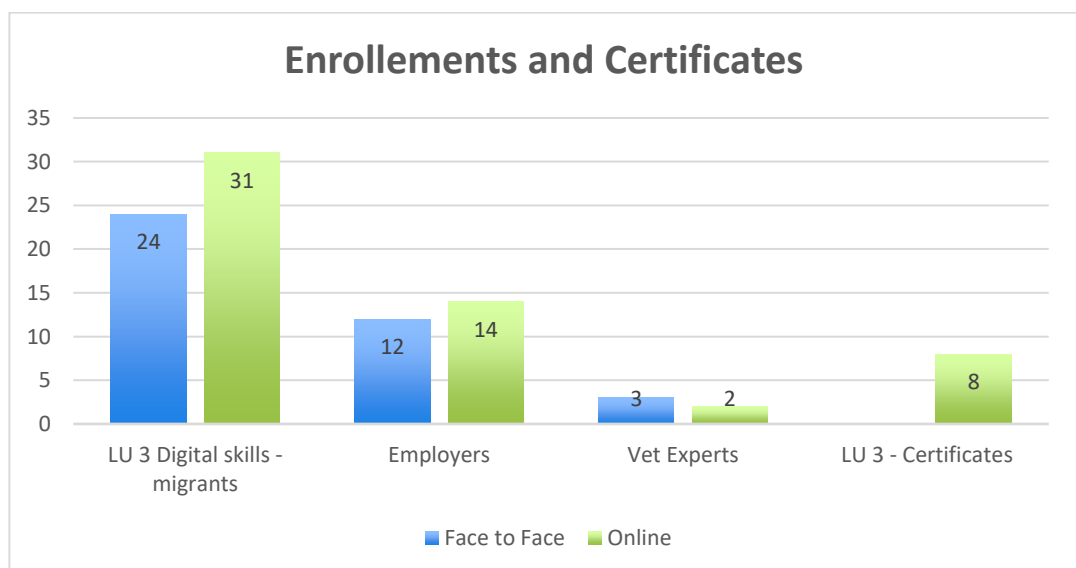
LU3 Entwicklung von digitalen Kompetenzen mit Zertifikat

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

20 Stunden



16



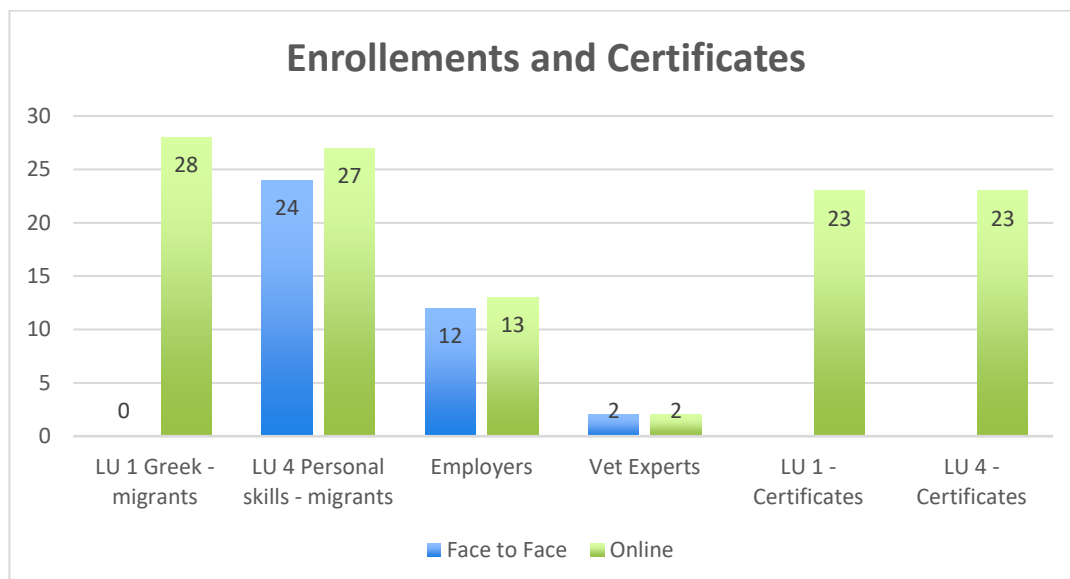
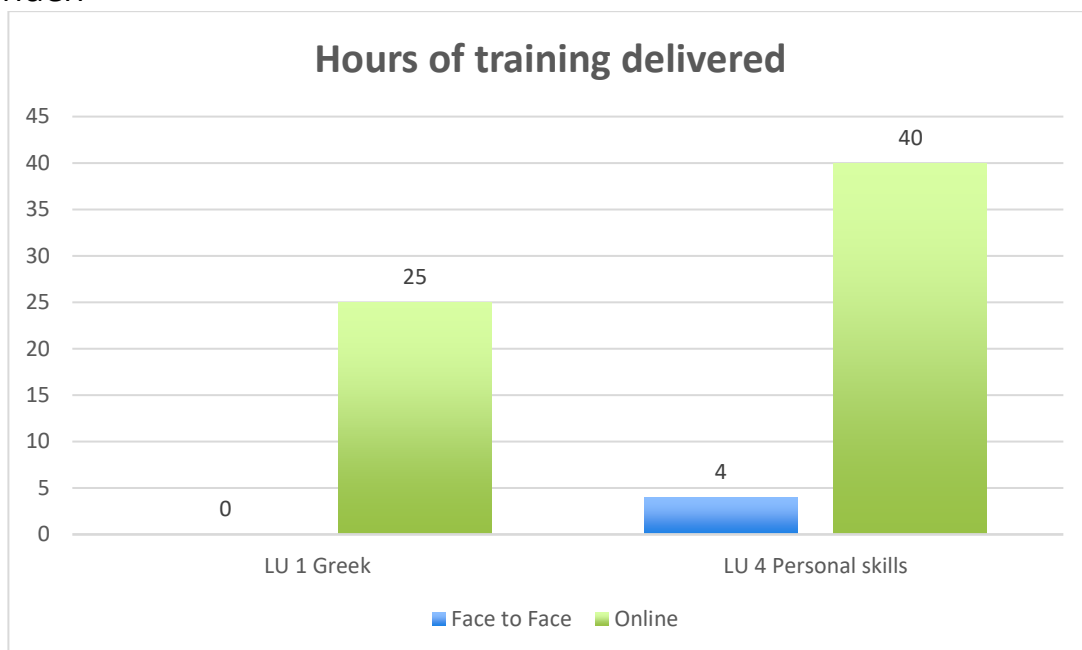
ISON

Pilot-Thema:

LU1 Griechisch und LU4 - Entwicklung von persönlichen (intra/interpersonellen) Kompetenzen wie Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

69 Stunden



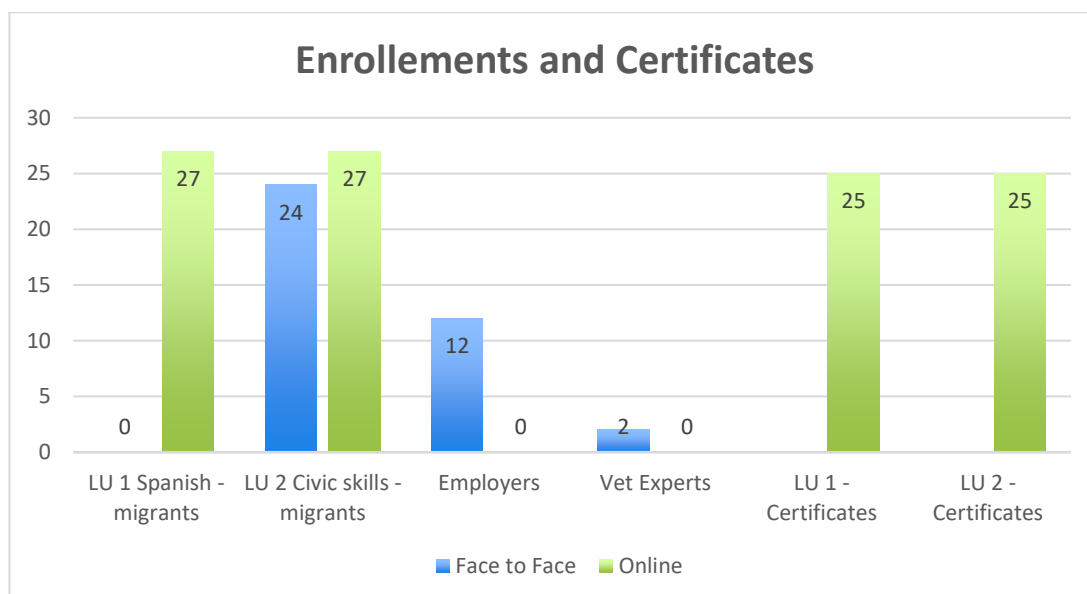
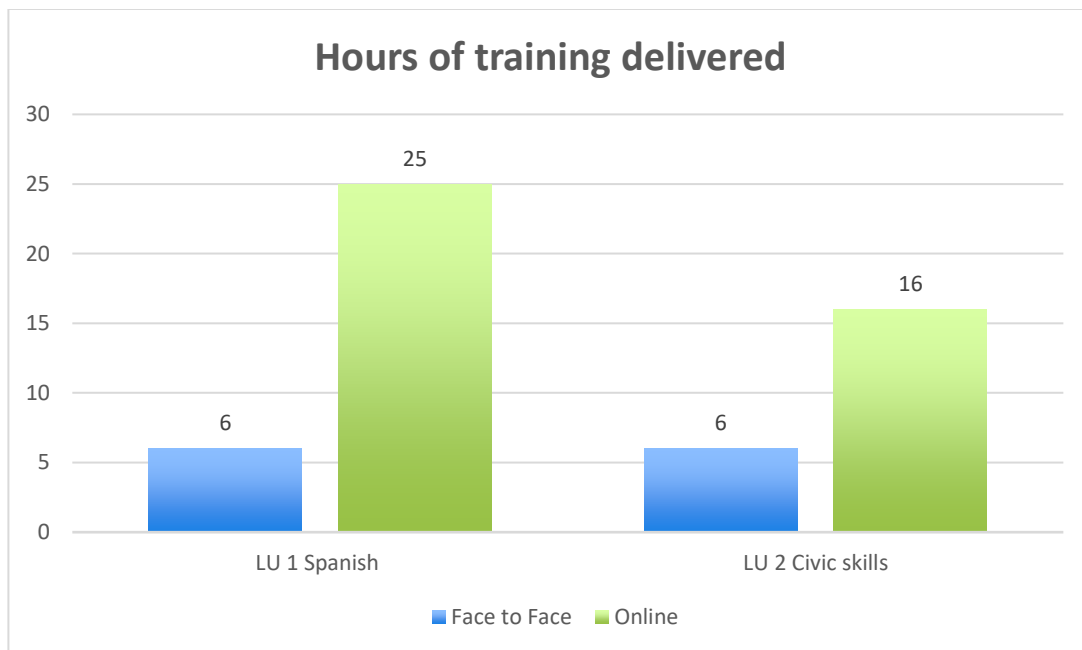
INNETICA

Pilot-Thema:

LU1 Spanisch und LU2 - Bürgerkompetenz

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

53 Stunden



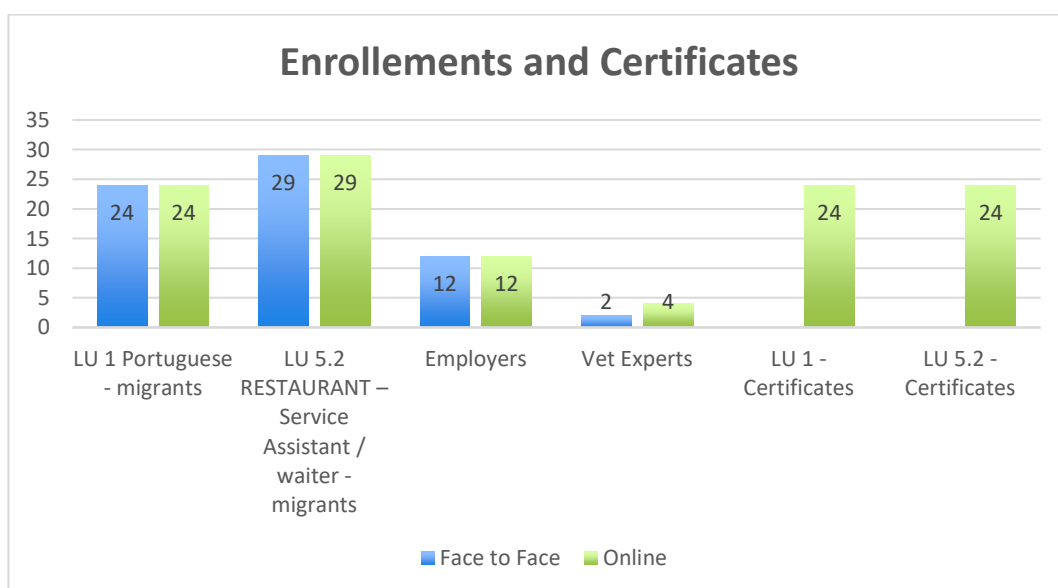
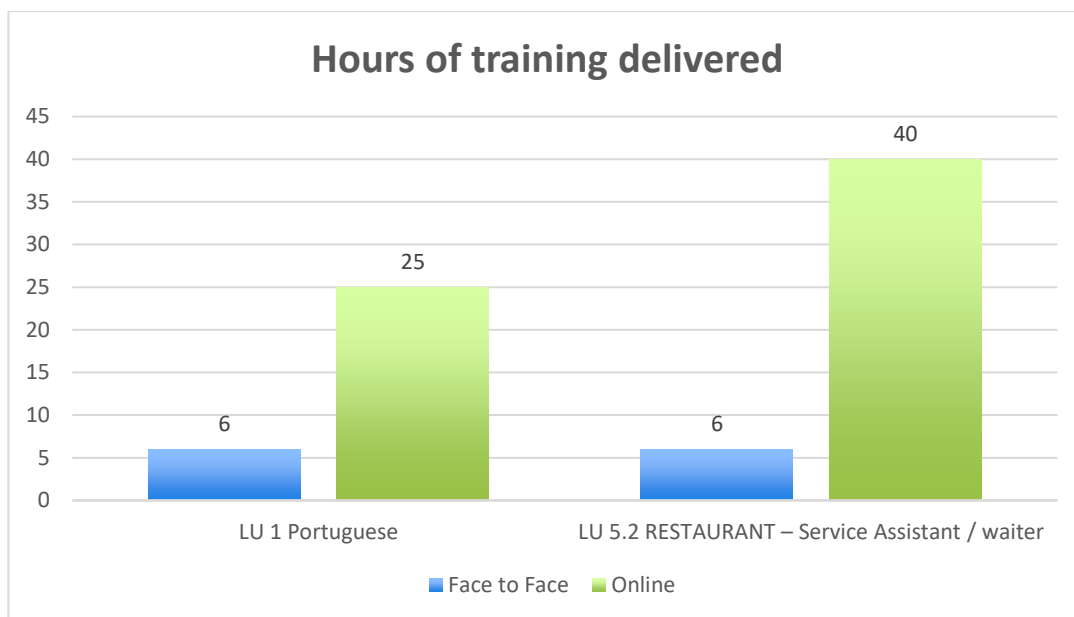
AFN

Pilot-Thema:

LU1 Portugiesisch und LU5.2 Restaurant – Service-Assistent / Kellner

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

77 Stunden



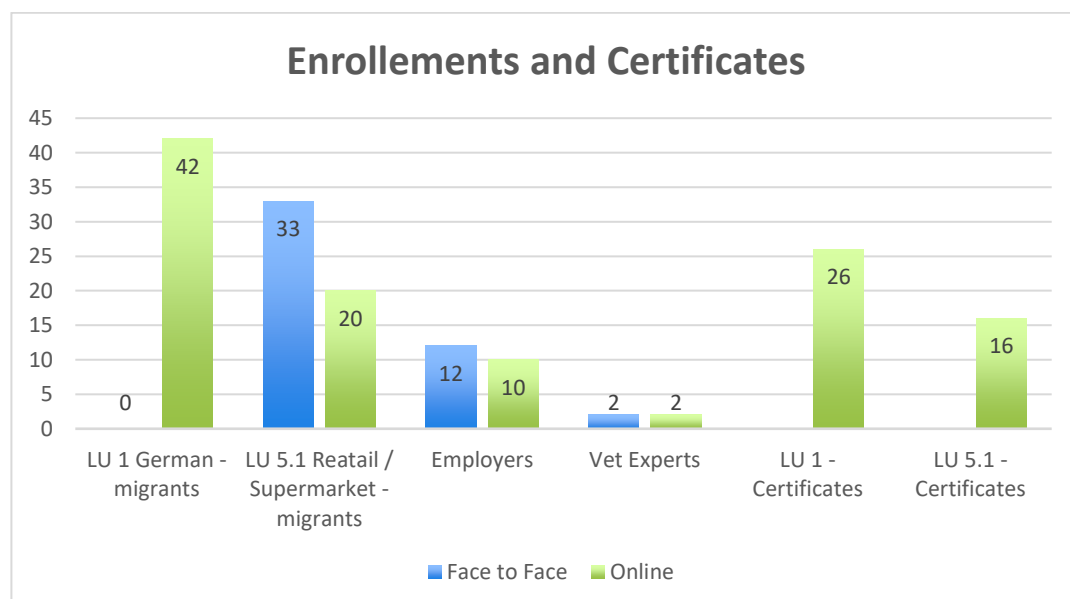
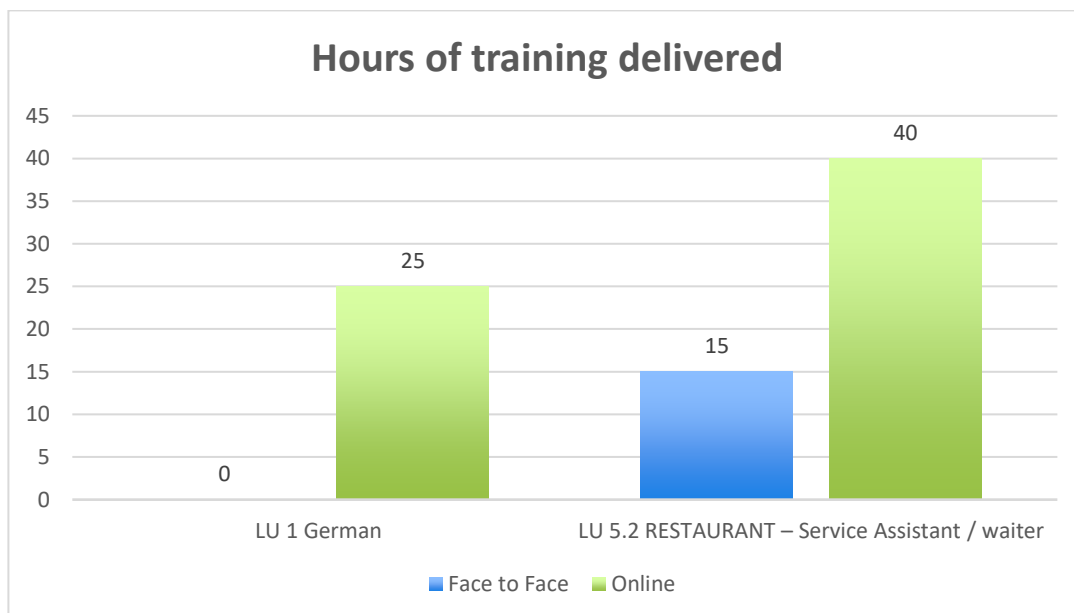
VHS CHAM

Pilot-Thema:

LU1 Deutsch und LU5.1 Einzelhandel / Supermarket

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

80 Stunden



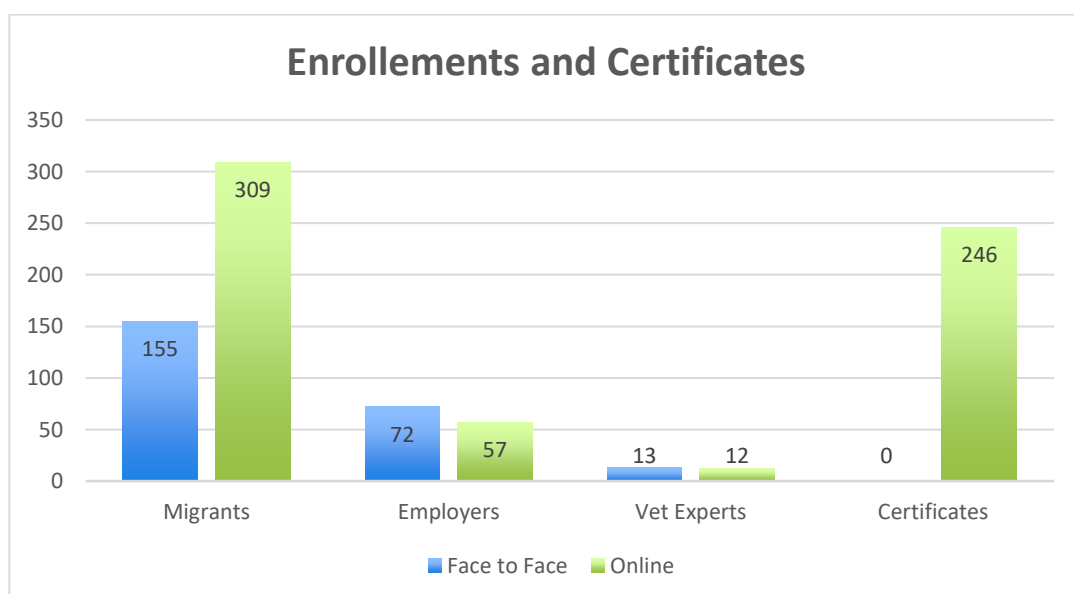
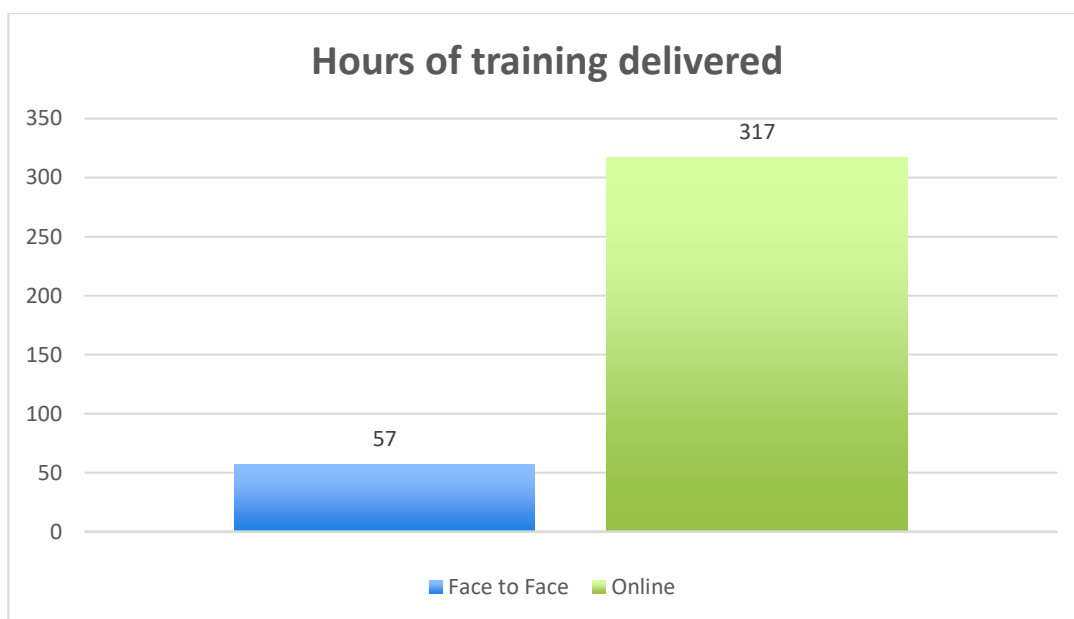
INTERC.LAB

Pilot-Thema:

Alle Themen des PR3 Programms

Gesamtzahl der durchgeführten Schulungsstunden:

374 Stunden



Die Ergebnisse der **Monitoring-Aktivitäten**, die von den Partnern und unter Beteiligung der direkten Nutznießer durchgeführt wurden, waren ebenfalls sehr positiv und bestätigen die Gültigkeit der Struktur des Schulungskurses, wie sie in der Version 1 der Ergebnisse vorgestellt und in diesem Dokument beschrieben wird.

Insbesondere die an den Pilotversuchen der Partner beteiligten Teilnehmer bewerteten jeden Punkt mit einer hohen Punktzahl und die allgemeinen Durchschnittswerte der Bewertungen liegen immer über 70 %, so dass wir definitiv sagen können, dass das Schulungsprogramm validiert ist und von den Begünstigten sehr geschätzt wird.

3. MODULARER LEHRPLAN

Dieser Abschnitt des Berichts ist der Beschreibung der endgültigen Fassung des Lehrplans gewidmet.

Modul/Lerneinheit Nr. 1 - ENTWICKLUNG VON SPRACVHKOMPETENZEN

Lerneinheit	1	Titel	ICH UND DIE ARBEITWELT – DEUTSCH A2
Lernergebnis			<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hörverstehen - klare, langsam gesprochene Standardsprache zu verstehen, die sich auf Bereiche bezieht, die von unmittelbarer persönlicher Bedeutung sind (z. B. sehr grundlegende persönliche und familiäre Informationen, Einkaufen, Orientierung am Wohnort und Arbeit), und sie können das Wesentliche in kurzen, klaren, einfachen Mitteilungen und Ankündigungen erfassen. • Leseverstehen - kurze, einfache Texte zu verstehen, die einen gängigen Wortschatz und gemeinsame internationale Ausdrücke enthalten. Sie können bestimmte, vorhersehbare Informationen in einfachen, alltäglichen Materialien wie Anzeigen, Prospekten und Fahrplänen finden. • Mündliche Interaktion - sich auf A2-Niveau bei einfachen und routinemäßigen Aufgaben zu verständigen, die einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute Themen und Aktivitäten erfordern. Sie können mit sehr kurzen sozialen Kontakten umgehen, auch wenn

	<p>sie das Gespräch meist nicht von sich aus in Gang halten können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mündliche Produktion - eine Reihe von Phrasen und Sätzen zu verwenden, um in einfachen Worten Familie und andere Personen, Lebensbedingungen, Bildungsstand und derzeitige oder letzte Beschäftigung zu sprechen. • Schriftliche Produktion - kurze, einfache Notizen und Nachrichten zu schreiben, die sich auf Bereiche beziehen, in denen sie unmittelbar gebraucht werden, und dabei eine Reihe von einfachen Phrasen und Sätzen mit einfachen Konnektoren wie „und“, „aber“ und „weil“ zu verbinden. Sie können einen sehr einfachen persönlichen Brief schreiben, z. B. um sich bei jemandem für etwas zu bedanken.
--	--

Inhalt	Ziele
<ul style="list-style-type: none"> • Die Leistung der Kollegen am Arbeitsplatz bewerten. • Ereignisse aus Ihrer Vergangenheit schildern, einschließlich Ihrer Wochenendaktivitäten und interessanter Geschichten. • Ihr bisheriges Leben beschreiben und Details zu wichtigen Meilensteinen nennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden können Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. sehr einfache persönliche und familiäre Informationen, Einkaufen, örtliche Geografie, Arbeit). • Die Lernenden können sich bei einfachen und routinemäßigen Aufgaben verständigen, die einen einfachen und

- Jemanden bei sich zu Hause bewirten oder einen Freund oder Kollegen in dessen Wohnung besuchen.
- Über Ihre Urlaubspläne sprechen und Freunden und Kollegen anschließend von Ihrem Urlaub erzählen.
- Über die Natur und Reisen zu Tieren und Naturgebieten in Ihrem Land sprechen.
- Über Kleidung sprechen und darüber, welche Art von Kleidung Sie gerne tragen.
- Grundlegende Kommunikation am Arbeitsplatz, einschließlich der Teilnahme an Besprechungen über vertraute Themen.
- einen Unfall oder eine Verletzung beschreiben, ärztliche Hilfe in Anspruch nehmen und ein Rezept für Medikamente einlösen.
- Grundlegende geschäftliche Kontakte knüpfen, Gäste begrüßen und an Netzwerkveranstaltungen teilnehmen.

- direkten Austausch von Informationen über vertraute und alltägliche Dinge erfordern.
- Die Lernenden können in einfachen Worten Aspekte ihres Hintergrunds, ihrer unmittelbaren Umgebung und Angelegenheiten in Bereichen, die sie unmittelbar benötigen, beschreiben.
 - Die Lernenden können die Hauptpunkte klarer, standardisierter Eingaben zu vertrauten Angelegenheiten verstehen, die regelmäßig in Arbeit, Schule, Freizeit usw. vorkommen.
 - Die Lernenden können Vokabeln aus verschiedenen Berufsbereichen unterscheiden und verwenden und auf übliche Anweisungen in Bezug auf verschiedene Berufe, Arten der Arbeitsvergütung und Steuern reagieren.

- Grundlegende Geschäftsvorschläge in Ihrem Fachgebiet verstehen und machen.
- Eine Reihe von Phrasen und Sätzen verwenden, um in einfachen Worten die Familie und andere Personen, die Lebensbedingungen, den Bildungsstand und die derzeitige oder letzte Arbeitsstelle zu beschreiben.
- Arbeitsbedingungen, Arbeitsverträge, Versicherungsschutz: Leben, Krankheit, Reisen, Arbeitsunfälle usw., Arten der Bezahlung: stundenweise; monatlich, Steuern: IRS; Mehrwertsteuer; Sozialversicherung, Einladungen zur Arbeit

**Schulungsmethode
n**

- Dozentengeleitetes Lernen
- Rollenspiele
- Simulationstraining
- Gemeinsame Schulung
- Video-Schulung

Lernmaterialien

- PDF-Dateien
- PowerPoint-Präsentation
- Praktische Übungen und Aktivitäten
- Audio/Video
- Clips
- Links

**Didaktische
Methodik**

Face to face

- Kooperatives Lernen

	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrtätigkeit • Anhören • Gruppenarbeit • Lernspiele/ Gamification <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen • Spielbasierter Unterricht • Flipped Classroom
Dauer	25 Stunden

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.

Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

Modul/Lerneinheit Nr. 2 - ENTWICKLUNG BÜRGERLICHER KOMPETENZEN

Lerneinheit	1	Titel	
Lernergebnis		KOMMUNIKATION UND LEBEN IN DER GESELLSCHAFT Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Teilnehmenden für den Begriff der Staatsbürgerschaft zu wecken. • Die Rechte und Pflichten der Bürger anzuerkennen und zu verstehen. • Die Entwicklung universeller und individueller ethischer Werte auf der Grundlage von Solidarität, Gleichheit und Respekt für andere zu fördern. • Die Skala der Eigenwerte der europäischen und nationalen Kultur der Länder zu kennen und zu verstehen. • Eine gemeinsame europäische Bürgeridentität zu schaffen; diese wird durch die kulturelle und individuelle Vielfalt der Teilnehmenden bereichert. 	
Inhalt Modul 1 - Begriff der Staatsbürgerschaft Modul 2 - Was ist Staatsbürgerschaft? Modul 3 - Rechte und Pflichten der Bürger Modul 4 - Menschenrechte Modul 5 - Demokratie	Ziele Die Lernenden sind in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> • Die Bürger mit den grundlegenden Regeln und institutionellen Merkmalen demokratischer politischer Systeme vertraut zu machen und ihnen Kenntnisse über demokratische Rechte und Praktiken zu vermitteln. 		

<p>Modul 6 - Werte und Grundsätze der Blauen Karte EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> • eine Reihe von Werten zu vermitteln, die als wesentlich für eine demokratische Staatsbürgerschaft angesehen werden, wie z.B. politische Toleranz, Vertrauen in den demokratischen Prozess, Achtung der Rechtsstaatlichkeit und Kompromissbereitschaft. • Förderung einer verantwortungsvollen und informierten politischen Beteiligung, die als ein Bündel von Aktivitäten definiert wird, zu denen die Stimmabgabe, die Mitarbeit in Kampagnen, die Kontaktaufnahme mit Beamten, die Einreichung von Beschwerden, die Teilnahme an Versammlungen und Geldspenden gehören.
<p>Schulungsmethoden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Rollenspiele • Simulationstraining • Video-Schulung
<p>Lernmaterialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten • Audio/Video • Clips • Links
<p>Didaktische Methodik</p>	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen

	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrtätigkeit • Anhören • Gruppenarbeit • Lernspiele/ Gamification <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen • Spielbasierter Unterricht • Flipped Classroom
Dauer	15 Stunden

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.

Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

Modul/Lerneinheit Nr. 3 - ENTWICKLUNG VON DIGITALEN KOMPETENZEN

Lerneinheit	1	Titel	COMPUTER UND ONLINE-GRUNDLAGEN
Lernergebnis	<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlüsselkonzepte verstehen und Schlüsselaktivitäten im Zusammenhang mit Hard- und Software durchzuführen. • Dateien und Verzeichnisse zu verwalten, Daten zu speichern und Anwendungen zu verwalten. • Netzwerkkonzepte zu verstehen und eine Verbindung zu einem Netzwerk herzustellen. • Online-Informationen effektiv zu finden und zu verwalten und Browsereinstellungen zu verwalten. • Überlegungen zur effektiven Nutzung gängiger Kommunikationsmittel zu verstehen. • E-Mails zu senden, zu empfangen und zu verwalten und Kalender zu nutzen. • Potenzielle Bedrohungen und Möglichkeiten zum Schutz von Computern, Geräten und Daten zu verstehen. 		
Inhalt	Ziele		

Computer und Geräte

- Hardware
- Software

Datei- und Anwendungsverwaltung

- Einführung in die Dateiverwaltung
- Organisieren von Dateien und Ordnern
- Speicherung
- Verwalten von Anwendungen

Computernetzwerke

- Netzwerkkonzepte
- Netzwerkzugriff

Online-Informationen

- Auffinden von Informationen
- Verwalten von Informationen
- Webbrowser-Einstellungen
- Ausgaben

Online-Kommunikation

- Kommunikationswerkzeuge
- Versenden von E-Mails
- Empfangen von E-Mails
- E-Mail-Werkzeuge und -Einstellungen
- Organisieren von E-Mails

Nutzen des Kalenders

- Sicherheit
- Computer, Geräte und Daten
- Wohlbefinden und Zugänglichkeit
- Umwelt

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- Schlüsselkonzepte zu verstehen und Schlüsselaktivitäten im Zusammenhang mit Hard- und Software auszuführen.
- Dateien und Ordner zu verwalten, Daten zu speichern und Anwendungen zu verwalten.
- Netzwerkkonzepte zu verstehen und eine Verbindung zu einem Netzwerk herzustellen.
- Online-Informationen effektiv zu finden und zu verwalten und Browsereinstellungen zu verwalten.
- Aspekte im Zusammenhang mit der effektiven Nutzung gängiger Kommunikationsmittel zu verstehen.
- E-Mails zu senden, zu empfangen und zu verwalten und Kalender zu nutzen.
- Potenzielle Bedrohungen und Möglichkeiten zum Schutz von Computern, Geräten und Daten zu verstehen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Überlegungen in Bezug auf Sicherheit, Wohlbefinden, Zugänglichkeit und Umwelt zu erkennen.
Schulungsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Interaktive Methoden • Praktische Schulung
Lernmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten
Didaktische Methodik	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Gruppenarbeit • Lernspiele/ Gamification <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbasierter Unterricht • Flipped Classroom • Lernspiele/ Gamification
Dauer	20 Stunden

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann. Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

Modul/Lerneinheit Nr. 4 - ENTWICKLUNG VON PERSÖNLICHEN (INTRA/INTERPERSONELLEN) KOMPETENZEN WIE SELBSTWERTGEFÜHL UND SELBSTVERTRAUEN

Lerneinheit	1	Titel	GESTALTUNG VON PERSÖNLICHEN UND SOZIALEN PROJEKTEN
Lernergebnis			<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ihr privates und berufliches Leben besser zu planen. • die Rolle eines guten Zeitmanagements zu erkennen und die Regeln des Aufnahmelandes zu befolgen. • die wichtigsten Strategien zur Lösung auftretender Probleme praktisch anzuwenden. • ihre Kreativität im Privat- und Berufsleben zu nutzen, um neue Wege zu finden, Dinge zu tun. • mit Menschen aus verschiedenen Kulturen und mit unterschiedlichem Hintergrund zu kommunizieren und Neugierde zu zeigen. • unter Zeitdruck zu arbeiten, ihre Fehler zu erkennen und aus Erfahrungen zu lernen. • erfolgreich mit anderen in einem Team zu arbeiten. • sich schnell an neue/unerwartete Umstände anzupassen und sich neue Ziele zu setzen. • Initiative zu zeigen und ihre Arbeit mit innovativen Vorschlägen zu verbessern. • zu ihren Werten zu stehen und anderen Menschen, unabhängig von ihrem Hintergrund, Respekt entgegenzubringen.

Inhalt	Ziele
<p>1. Zeitmanagement</p> <p>2. Problemlösung</p> <p>3. Kreativität</p> <p>4. Interkulturelle Kompetenz</p> <p>5. Resilienz - Stresstoleranz</p> <p>6. Zusammenarbeit</p> <p>7. Flexibilität/Anpassungsfähigkeit</p> <p>8. Initiative</p> <p>9. Engagement und Respekt</p>	<p>Zeitmanagement</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sein/ihr tägliches Leben zu planen (Arbeit, Freizeit, Hobbys, ...) ● die Bedeutung von Pünktlichkeit zu erkennen (Arbeitszeiten, Fristen, offizielle und private Termine, ...) ● Termine zu vereinbaren, zu verschieben oder abzusagen (z.B. Arzttermine, private Einladungen, ...) <p>Problemlösung</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● die Ursachen für eine unerwünschte Situation zu analysieren ● Alternativen zu finden, um das Ziel zu erreichen ● Alternativen zu prüfen und die beste auszuwählen ● einen Plan umzusetzen und seine Wirksamkeit zu überprüfen <p>Kreativität</p> <p>Der/die Lernende in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alternativen und neue Wege zu finden, um das Ziel zu erreichen

- Mut zu zeigen, neue Ideen auszuprobieren

Interkulturelle Kompetenz

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- den Geist der multikulturellen Zusammenarbeit, Integration und Offenheit zum Ausdruck zu bringen
- seine/ihre eigene Kultur/Hintergrund zu verstehen
- persönliche Faktoren, die zu Vorurteilen zu führen, zu erkennen und diese abzubauen
- Interesse an anderen Kulturen zu zeigen

Resilienz - Stresstoleranz

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- unter Zeitdruck zu arbeiten
- mit Misserfolgen umzugehen
- seine/ihre Arbeit zu reflektieren und Änderungen für die Zukunft vorzunehmen

Zusammenarbeit

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- seine/ihre Vorschläge/Ideen wirkungsvoll zu präsentieren

- mit Gegenvorschlägen und Kritik umzugehen
- zu akzeptieren, abzulehnen und Gegenvorschläge zu formulieren
- Missverständnisse und Unklarheiten wirksam zu beseitigen, z. B. durch Bitten um Wiederholung des Gesagten

Flexibilität/Anpassungsfähigkeit

Der Lernende ist in der Lage ...

- sich schnell auf neue oder andere Umstände einzustellen
- neue Wege/Lösungen zu finden

Initiative

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- Wege zur Verbesserung der aktuellen Arbeit zu finden
- mit seinen/ihren Ideen und seinem/ihrer Engagement neue Wege zu erschließen
- seine/ihre Vorschläge/Ideen zu präsentieren
- entschlossen zu handeln, ohne aufgefordert zu werden

Engagement und Respekt

	<p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • an seinen/ihren Werten und seiner/ihrer Integrität festzuhalten • vorurteilsbehaftete Verhaltensweisen zu erkennen • Stereotypen und Klischees gegenüber anderen Ethnien, Religionen, Geschlechtern, Menschen mit besonderen Bedürfnissen, Berufsgruppen, sozialen Gruppen usw. zu erkennen • seine/ihre Achtung und sein/ihr Verständnis für diese Gruppen zum Ausdruck zu bringen
<p>Schulungsmethoden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Rollenspiele • Simulationstraining.
<p>Lernmaterialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten • Audio/Video
<p>Didaktische Methodik</p>	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Lehrtätigkeit • Gruppenarbeit • Lernspiele/ Gamification <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen

	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen • Spielbasierter Unterricht • Flipped Classroom 																												
Dauer	20 Stunden																												
Bewertungskriterien und -verfahren	<p>Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.</p> <p>Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:</p> <table border="1" data-bbox="456 954 1267 1225"> <thead> <tr> <th>WERTE</th> <th>BEWERTUNG</th> <th>DEFINITION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90% < 100%</td> <td>A</td> <td>Ausgezeichnet</td> </tr> <tr> <td>80% < 89%</td> <td>B</td> <td>Gut</td> </tr> <tr> <td>70% < 79%</td> <td>C</td> <td>Zufriedenstellend</td> </tr> <tr> <td>60% < 69%</td> <td>D</td> <td>Ausreichend</td> </tr> <tr> <td>0% < 59%</td> <td>F</td> <td>Nicht bestanden</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.</p> <p>Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.</p> <p>Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:</p> <table border="1" data-bbox="456 1789 1026 2033"> <thead> <tr> <th>EVALUATION</th> <th>DEFINITION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Gar nicht</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Wenig</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Zufrieden</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Sehr zufrieden</td> </tr> </tbody> </table>	WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION	90% < 100%	A	Ausgezeichnet	80% < 89%	B	Gut	70% < 79%	C	Zufriedenstellend	60% < 69%	D	Ausreichend	0% < 59%	F	Nicht bestanden	EVALUATION	DEFINITION	1	Gar nicht	2	Wenig	3	Zufrieden	4	Sehr zufrieden
WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION																											
90% < 100%	A	Ausgezeichnet																											
80% < 89%	B	Gut																											
70% < 79%	C	Zufriedenstellend																											
60% < 69%	D	Ausreichend																											
0% < 59%	F	Nicht bestanden																											
EVALUATION	DEFINITION																												
1	Gar nicht																												
2	Wenig																												
3	Zufrieden																												
4	Sehr zufrieden																												

Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN

Lerneinheit	1	Titel	EINZELHANDEL / SUPERMARKT
Lernergebnis	<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● die verschiedenen Abteilungen eines Supermarktes und die wichtigsten Produkte dort richtig zu benennen (z. B. Bäckereiprodukte - Brotsorten, Süßgebäck...) ● Arbeitsanweisungen zu verstehen, sie korrekt auszuführen und im Zweifelsfall um Klärung zu bitten. ● die Abläufe im Supermarkt zu verstehen (Anlieferung, Lagerung von Waren, Reinigung, Mülltrennung, Kassenbereich ...). ● häufige Kundenfragen einfach und richtig zu beantworten, z. B. Wo finde ich ...? und die Lage der Waren im Supermarkt zu benennen. ● mit Kundenbeschwerden professionell umzugehen. ● die Kunden an der Kasse freundlich und schnell zu bedienen. 		
Inhalt	Ziele		
<p>1. Supermarktabteilungen und typische Waren</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obst- und Gemüseabteilung ● Bäckerei-Abteilung ● Abteilung Milchprodukte ● Getränkeabteilung ● Frischfleisch-Abteilung 	<p>1. Supermarktabteilungen und typische Waren</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obst und Gemüse zu benennen und deren Herkunft (lokal, regional, bio, ...) ● Bäckereiprodukte zu benennen und Mengenangaben zu verstehen (Kilo, Pfund, Stück, ...) 		

2. Supermarkteinrichtung

- Regale
- Kühltheke
- Gefriertheke

3. Kommunikation mit Vorgesetzten und Kolleg/-innen

- Der erste Arbeitstag
- Unterstützung
- Arbeitsanweisungen
- Während der Pause

- Molkereiprodukte zu benennen und Verpackungen und Mengenangaben richtig zu verwenden
- verschiedene Getränke zu benennen (alkoholisch, nicht-alkoholisch, Einweg- und Mehrwegflaschen, ...)
- verschiedene Fleischsorten zu erkennen und zu benennen

2. Supermarkteinrichtung

- Regale richtig bestücken (Mindesthaltbarkeitsdatum, Preis, ...)
- Produkte aus dem Kühlfach zu nennen
- Produkte in einem Gefrierfach zu nennen

3. Kommunikation mit Vorgesetzten und Kolleg/-innen

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- sich vorzustellen und über seine/ihre Berufserfahrungen zu berichten
- um Unterstützung zu bitten, sie anzubieten, anzunehmen und abzulehnen
- Anweisungen von Vorgesetzten/Kollegen zu verstehen und bei Unklarheiten um Klärung zu bitten
- geeignete Themen für Smalltalk mit Kollegen zu finden

4. Kundenkommunikation

- Platzierung der Waren
- Mindesthaltbarkeitsdatum, Preise, Aktionsprodukte
- Kundenreklamationen, Reklamationen

5. An der Kasse

- Bedienung der Kunden
- Zahlungsarten
- Einkaufstaschen
- Alkohol und Zigaretten (ab 18 Jahren)

6. Betriebliche Schulung

4. Kundenkommunikation

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- Fragen zur Platzierung von Waren im Supermarkt zu beantworten und genau zu beschreiben, wie man dorthin kommt
- Fragen zu Mindesthaltbarkeitsdaten, Preisen und Sonderangeboten zu beantworten.
- angemessen und höflich auf Beschwerden und Reklamationen von Kunden zu reagieren.

5. An der Kasse

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- Kunden an der Kasse freundlich zu begrüßen
- Fragen zu Zahlungsarten stellen
- den Kunden Einkaufstaschen anzubieten
- beim Verkauf von alkoholischen Getränken oder Tabakwaren die Kunden nach ihrem Ausweis zu fragen
- sich freundlich von Kunden zu verabschieden

6. Betriebliche Schulung

Der/die Lernende ist in der Lage ...

das Gelernte in die Praxis umzusetzen und seine/ihre eigenen Arbeitsmethoden zu verbessern

Schulungsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Rollenspiele • Simulationstraining
Lernmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten • Audio/Video
Didaktische Methodik	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Lehrtätigkeit • Gruppenarbeit • Demonstration <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen
Dauer	50 Stunden

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.

Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN

Lerneinheit	2	Titel	RESTAURANT - Service-Assistent / Kellner
Lernergebnis	<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Abläufe in einem Restaurant zu verstehen (Küche, Lagerräume, Speisesaal). • die beruflichen Aufgaben einer Kellnerin/eines Kellners zu kennen (Tisch decken, Speisen und Getränke servieren, Tisch abräumen und dekorieren, ...) • Arbeitsanweisungen zu verstehen, korrekt auszuführen und bei Unklarheiten um Klärung zu bitten. • Bestellungen aufzunehmen, Empfehlungen zu geben und Kundenfragen zu Speisen und Getränken einfach und korrekt zu beantworten (vegetarische/vegane Gerichte, Rohkost, Zubereitungsarten, ...) • Kundenbeschwerden professionell zu bearbeiten. • Tischreservierungen am Telefon entgegenzunehmen. • Fachbegriffe im Zusammenhang mit dem Tafelservice zu kennen. 		
Inhalt	Ziele		
<p>1. Restaurant und seine Bereiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Küche • Lagerraum 	<p>1. Restaurant und seine Bereiche</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die wichtigsten Elektrogeräte, Kochutensilien, Geschirr, Besteck usw. zu nennen • den Aufbau und das System der Lagerräume zu benennen und Waren entsprechend einzuräumen 		

2. Speisesaal

- Gedeckter Tisch
- Besondere Anlässe (Feste und Feiern)

3. Kommunikation mit Vorgesetzten und Kollegen

- Arbeitsanweisungen
- Hilfestellung

4. Kommunikation mit Kunden

- Reservierung eines Tisches
- Begrüßung
- Bestellung
- Reklamationen
- Bezahlen
- Verabschiedung

2. Speisesaal

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- den Tisch gemäß den Anweisungen zu decken
- die verschiedenen Arten von Besteck und Gläsern zu erkennen
- den Tisch dem Anlass entsprechend zu decken und zu dekorieren (Geburtstagsfeier, Weihnachtsfeier, Taufe, ...)

3. Kommunikation mit Vorgesetzten und Kollegen

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- über seine/ihre Erfahrungen im Gastronomiebereich zu berichten
- Anweisungen von Vorgesetzten/Kollegen zu verstehen und bei Unklarheiten um Klärung zu bitten.
- um Hilfe bitten, sie anzunehmen und höflich abzulehnen

4. Kundenkommunikation

Der/die Lernende ist in der Lage ...

- Tischreservierungen am Telefon entgegenzunehmen und diese im System entsprechend zu vermerken
- Gäste zu begrüßen und sie zum Tisch zu führen
- Bestellungen aufzunehmen, Tagesgerichte/Spezialitäten/Getränke zu empfehlen
- Angaben zu den bestellten Speisen zu machen oder bei der Küche nachzufragen
- Getränke und Speisen fachgerecht zu servieren

<p>5. Betriebliche Schulung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich nach dem Wohlbefinden und der Zufriedenheit der Gäste zu erkundigen • auf Beschwerden und Reklamationen professionell zu reagieren • Zahlungsmodalitäten zu nennen • sich freundlich von den Gästen zu verabschieden <p>5. Betriebliche Ausbildung Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Gelernte in die Praxis umzusetzen und seine/ihre eigenen Arbeitsmethoden zu verbessern
<p>Schulungsmethoden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Rollenspiele • Simulationstraining • Beobachtung
<p>Lernmaterialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten • Audio/Video
<p>Didaktische Methodik</p>	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Gruppenarbeit <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen
<p>Dauer</p>	<p>50 Stunden</p>

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.

Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

Modul/Lerneinheit Nr. 5 - FACHLICHE UND SOZIALE KOMPETENZEN, ABGESTIMMT AUF DEN SEKTOR DER BETEILIGTEN UNTERNEHMEN

Lerneinheit	3	Titel	LANDWIRTSCHAFT
<p>Lernergebnis</p>	<p>Am Ende des Kurses sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den jahreszeitlichen Ablauf auf dem Feld zu kennen (von der Aussaat bis zur Ernte). • die wichtigsten Schritte bei der Aussaat, Düngung und Ernte auf dem Acker zu kennen. • wissen, was bei der Bodenbearbeitung zu beachten ist, wie man Gemüse- und Getreidesamen sät oder Sprossen pflanzt • den Boden zu bearbeiten, Saatgut auszuwählen, zu mähen, zu düngen, Pflanzen zu pflegen und Pflanzenschutzmittel einzusetzen • Obstbäume fachgerecht und nach Anleitung zu schneiden • landwirtschaftliche Werkzeuge, Fahrzeuge und Geräte sicher zu bedienen • Obst oder Gemüse fachgerecht zu ernten und richtig zu lagern 		
<p>Inhalt</p>	<p>Ziele</p>		
<p>1. Behandlung von Böden 2. Umgang mit landwirtschaftlichen Maschinen und Geräten 3. Baumschnitt 4. Ernten von Pflanzen / Früchten 5. Praktische Schulung</p>	<p>1. Behandlung von Böden</p> <p>Der Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Bodenbearbeitungstechniken anzuwenden, um den Boden für die Aussaat vorzubereiten. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • die Bodenbearbeitung mit geeigneten Geräten/Maschinen durchzuführen (Pflug, Egge, Düngerstreuer, Grubber, Sämaschine, Kartoffellegemaschine, ...) • Pflanzenbestände zu pflegen, zu düngen und zu bewässern. <p>2. Mit Landmaschinen und Geräten umgehen können</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • landwirtschaftliche Maschinen und Geräte sicher zu bedienen. • Sicherheitsvorschriften zu verstehen und umzusetzen. <p>3. Baumschnitt</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • manuelle und mechanische Werkzeuge und Geräte für den Baumschnitt sicher zu bedienen. • das geeignete Werkzeug für den Baumschnitt auszuwählen (Baumschere, Astschere, Gartensäge, Motorsäge, ...) <p>4. Ernte von Pflanzen / Früchten</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Erntemethoden für Obst und Gemüse anzuwenden (Olivenernte, Orangenernte, Apfel- und Birnenernte, Erdbeeren, ...) • Obst und Gemüse sachgerecht zu lagern <p>5. Praktische Schulung</p> <p>Der/die Lernende ist in der Lage ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Gelernte in die Praxis umzusetzen und seine/ihre eigenen Arbeitsmethoden zu verbessern.
Schulungsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Dozentengeleitetes Lernen • Rollenspiele • Simulationstraining • Beobachtung
Lernmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Dateien • PowerPoint-Präsentation • Praktische Übungen und Aktivitäten • Audio/Video
Didaktische Methodik	<p>Face to face</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Gruppenarbeit • Integrierter Unterricht <p>Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen • Aufgezeichnete Video-Vorlesungen
Dauer	50 Stunden

Bewertungskriterien und -verfahren

Am Ende jedes Moduls/jeder Lerneinheit muss der Auszubildende den entsprechenden Bewertungstest absolvieren, der Multiple-Choice-Fragen, wahr/falsch Aussagen usw. enthalten kann.

Es handelt sich dabei um ein Selbstbewertungsinstrument, mit dem das Niveau der Lernerfolge anhand der folgenden Skala bewertet werden kann:

WERTE	BEWERTUNG	DEFINITION
90% < 100%	A	Ausgezeichnet
80% < 89%	B	Gut
70% < 79%	C	Zufriedenstellend
60% < 69%	D	Ausreichend
0% < 59%	F	Nicht bestanden

Nur Teilnehmer, die die Bewertung A, B, C und D erreichen, bestehen den Test. Teilnehmer, die die Bewertung F erreichen, können den Test 3 Mal wiederholen.

Jeder Test besteht aus mindestens 10 Fragen und 4 Multiple-Choice-Antworten.

Auf freiwilliger Basis wird allen Teilnehmern ein Überwachungstest vorgelegt, um ihre Zufriedenheit mit der Lerneinheit zu überprüfen. Sie werden gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen, um die zur Verfügung gestellten Lernmaterialien, den Inhalt der Einheit, die vorgeschlagenen Aktivitäten und Übungen usw. anhand der folgenden Skala zu bewerten:

EVALUATION	DEFINITION
1	Gar nicht
2	Wenig
3	Zufrieden
4	Sehr zufrieden

4. Anhang

Um Lernmaterialien zu den einzelnen Modulen herunterzuladen, besuchen Sie den Learning Hub <https://learning.interclab-hub.eu/>