



exemplar

EXEMPLAR

Weiterbildungsprogramm

Modul 2

Was gute PädagogInnen ausmacht.



Erasmus+



HALLO!



exemplar

AKTIVITÄT Nr. 1

Folge den Anweisungen




Erasmus+

AKTIVITÄT Nr. 2

Die Rolle von PädagogInnen im 21. Jahrhundert



Animierte Geschichte der Arbeit - "MIT OpenCourseWare"




Massachusetts
Institute of
Technology

RES.15-003, Spring 2016

Shaping the Future of Work (15.662x)

**1.2.2 Animated Version of
the Evolution History of Work**

MITOPENCOURSEWARE
MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY



Moderne PädagogInnen

**Förderung des selbstständigen und
kontinuierlichen Lernens**



Selbstorganisation

Selbstmanagement

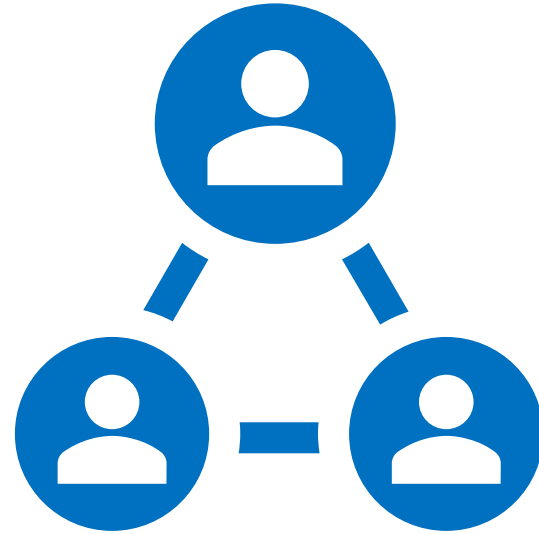
Verantwortung übernehmen

Kognitive Fähigkeiten



Hilft beim logischen und kreativen Denken

Kollaboration



Entscheidend für die Zusammenarbeit in der vernetzten Welt

Kommunikation



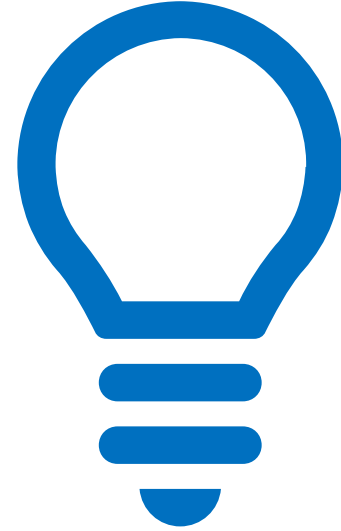
**Entscheidend für „Networking“ und die
Kommunikation von Ideen. Auch in Verhandlungen.**

Problemlösen



**Entscheidend für die Suche nach kreativen Lösungen
und Innovation.**

Kreativität



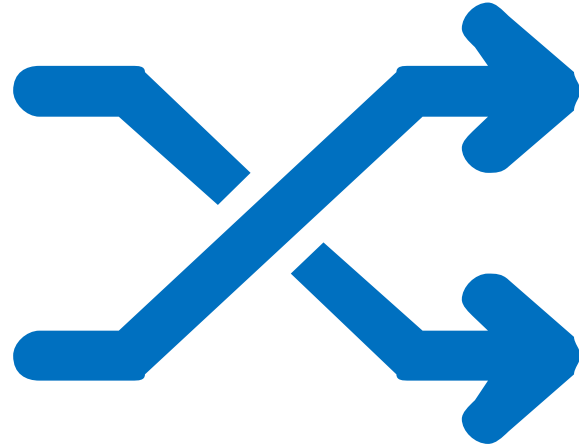
**Probleme kreativ lösen.
Neue Lehr- und Lernmethoden finden.**

Emotionale Intelligenz



**Wichtig um Menschen von Maschinen zu unterscheiden.
Entwicklung von zwischenmenschlichen Fähigkeiten**

Agilität



Flexibilität in Kombination mit Geschwindigkeit

AKTIVITÄT Nr. 3

Die Werkzeuge moderner PädagogInnen



Top 200 Tools for Learning 2019

Top 10	
11-20	
21-40	
41-60	
61-80	
81-100	
101-120	
121-140	
141-160	
161-180	
181-200	

This list was compiled by Jane Hart of the Centre for Learning & Performance Technologies from the results of the 13th annual learning tools survey and published on 18 September 2019

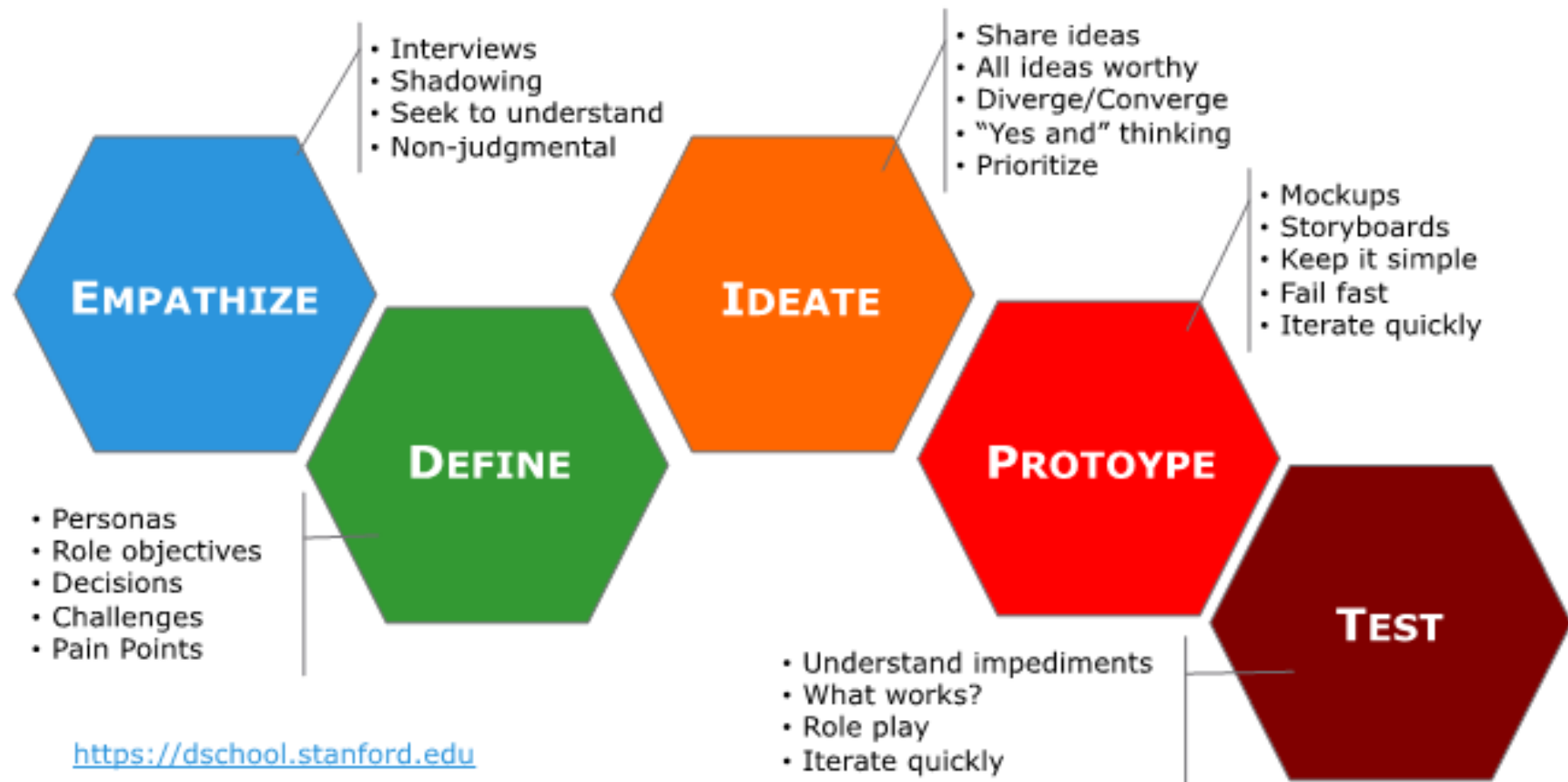
TopTools4Learning.com

Permission to re-use this image is granted provided full attribution remains

“Design Thinking”



Stanford d.school Design Thinking Process





Trend #2: Micro-Learning



Mikro-Lernen

Mikro-Lernen



Gamification



Wie viele Emotionen kann ein Mensch erleben?



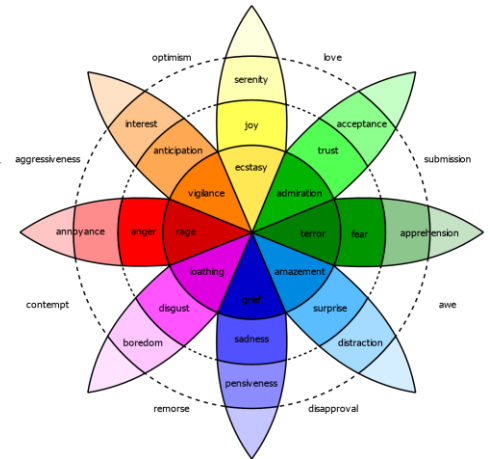


Ungefähr

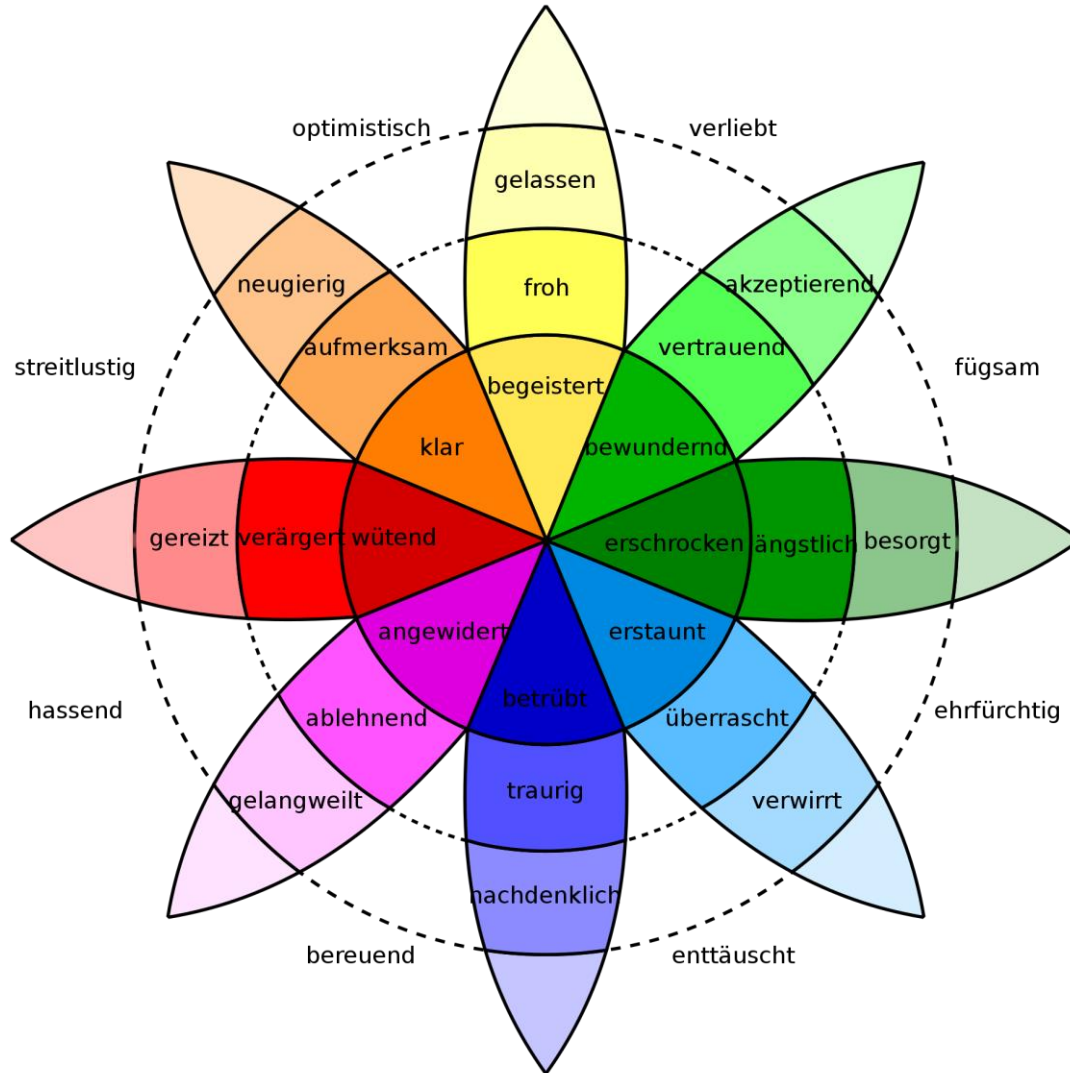
34.000

AKTIVITÄT Nr. 4

Gefühle erkennen



Plutchik's "Rad der Emotionen"



Die 8 Basisemotionen und ihre Funktion



Wut

Um Probleme zu bewältigen



Angst

Um uns vor Gefahren zu schützen



Vorfreude

Um Vorwärts zu schauen und zu planen



Überraschung

Um sich auf neue Situationen zu konzentrieren



Freude

Um uns daran zu erinnern, was wichtig ist



Traurigkeit

Um uns mit denen zu verbinden die wir lieben



Vertrauen

Um uns mit hilfreichen Menschen zu verbinden



Ekel

Um abzulehnen, was ungesund ist



Die bedeutendste Funktion von Emotionen:
uns dabei zu helfen zu

ÜBERLEBEN



Emotionale Kompetenz



Worte für **Emotionen** zu haben, zu **Verstehen**, wie verschiedene Emotionen miteinander **Zusammenhängen** und wie sie sich über die Zeit **Verändern**.

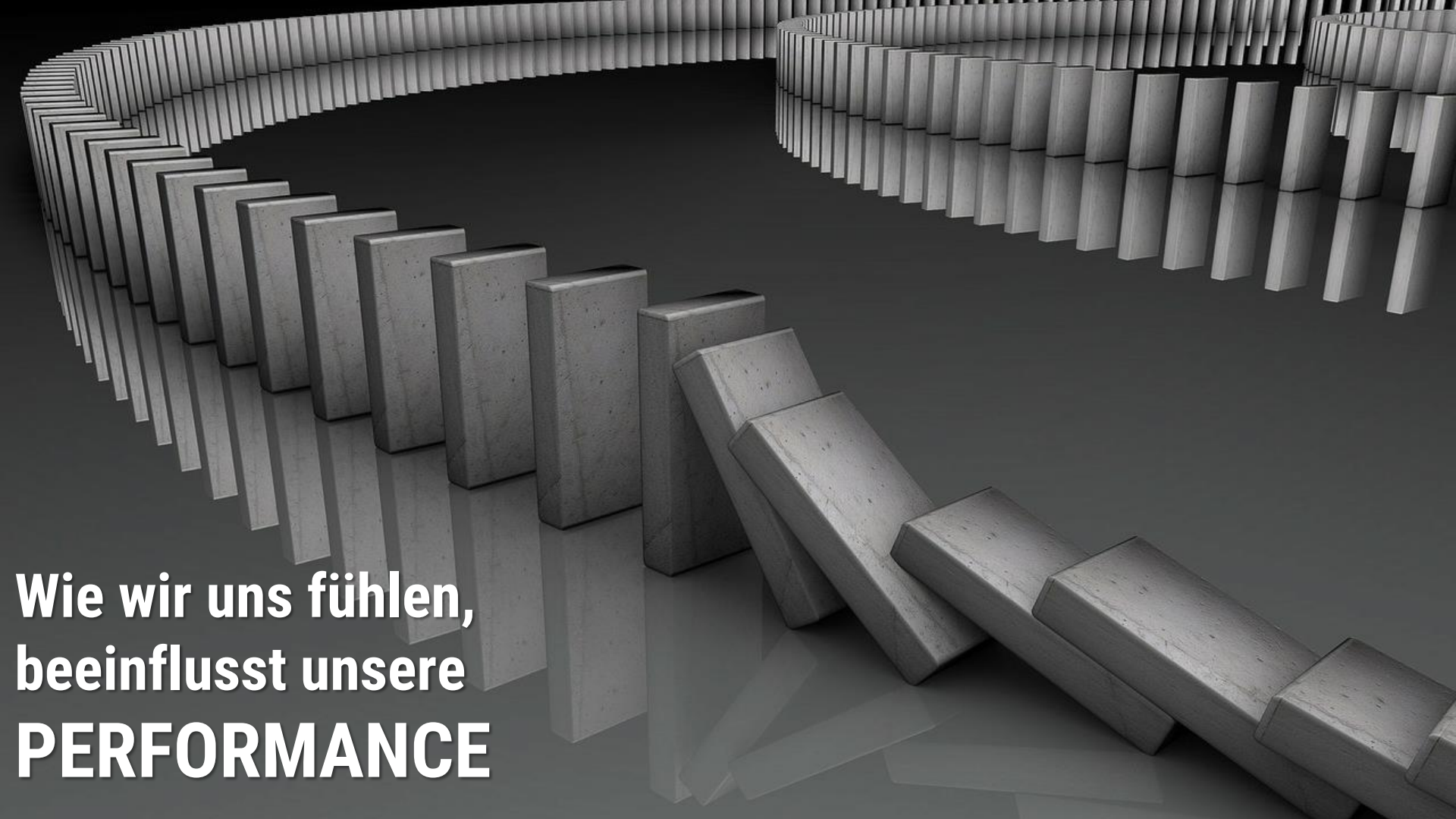
AKTIVITÄT Nr. 5

Gute und schlechte PädagogInnen





**Das Verhalten anderer
Menschen beeinflusst definitiv
unsere GEFÜHLE**



**Wie wir uns fühlen,
beeinflusst unsere
PERFORMANCE**



exemplar

Was ist Emotionale Intelligenz?



Erasmus+

Emotionale Intelligenz



Ist eine Kompetenz, die es Menschen ermöglicht, ihre Emotionen sowie die Emotionen anderer effektiv zu verstehen, um in Harmonie mit sich selbst und ihren Mitmenschen zu leben.

EQ

01

Selbstwahrnehmung

Die Fähigkeit zu verstehen, wie wir uns fühlen und wie wir über bestimmte Situationen denken.

02

Selbstregulation

Akzeptanz und Kontrolle von unseren Emotionen.
Verantwortung übernehmen.

03

Selbstmotivation

Bereitschaft sich zu verbessern, indem man klare Ziele verfolgt.

05

Soziale Kompetenz

Die Fähigkeit, mit den Gefühlen Anderer und mit Beziehungen wirksam umzugehen.
Lebe in Harmonie.

04

Empathie

Die Fähigkeit, die Emotionen anderer zu verstehen. Sich in die Lage eines anderen versetzen können.

AKTIVITÄT Nr. 6

Akzeptiere deine Emotionen



Selbstregulation



AKTIVITÄT Nr. 7

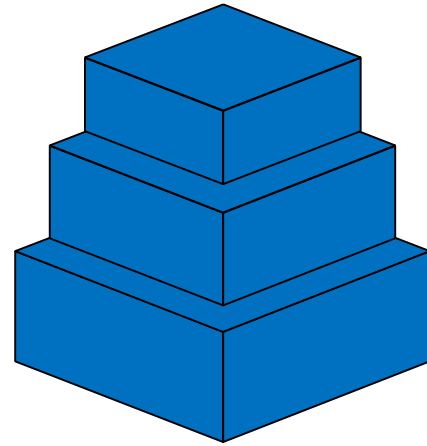
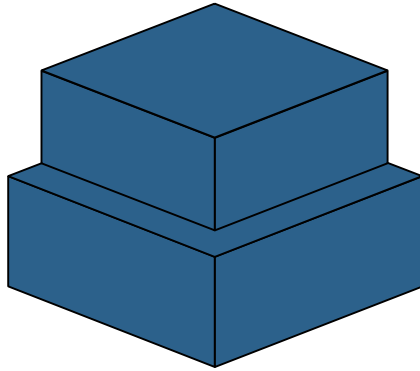
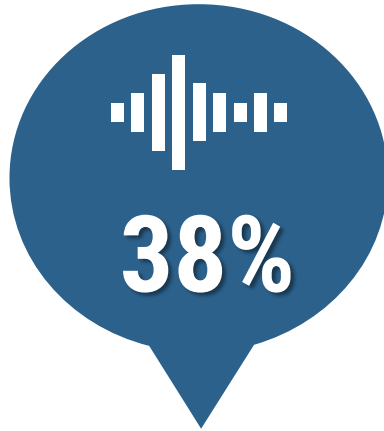
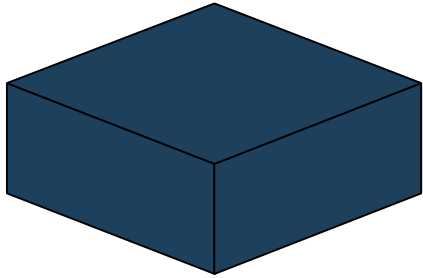
Errate die Grundstimmung





7-38-55%

Kommunikations-Regel






exemplar

AKTIVITÄT Nr. 8

Blickkontakt herstellen





PLAZA
DE LA JUDERÍA

Erhöht den EQ &
verbessert Kommunikation

AKTIVITÄT Nr. 9

Steigerung des EQ in Teams



AKTIVITÄT Nr. 10

Presentation Canvas: "Hero's Journey"

The Story

Die ProtagonistIn

Eine Person steht vor einem Problem und kann keine Lösung dafür finden oder sie hat ein Bedürfnis.

Die GegnerIn

Das Problem oder das Bedürfnis der ProtagonistIn. Wie wird ihr/sein Leben dadurch erschwert?

Die Lösung

Die Lösung, die mit unserer Hilfe gefunden wurde.

Die neue GegnerIn

Obwohl ihr anfängliches Problem gelöst oder ihr Bedürfnis befriedigt wurde, taucht eine neue Schwierigkeit auf, eine neue GegnerIn.

The Story

Die Lösung

Welche neue Lösung konnten wir anbieten?

Die Herausforderung

Die Herausforderung könnte die Form eines größeren Vorhabens haben, dessen Umsetzung weitere Hilfe benötigt.

Die Gnade

Wie ändert sich das Leben der ProtagonistIn?

Kurzfassung wie ein Twitter

Wie können wir unsere Geschichte in 140 Zeichen erzählen, damit die Öffentlichkeit zum Handeln motiviert wird?



This work is provided under the license [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives-4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Dimitar Zervani
Find your Heritage Angle
<http://dimitar-zervani.com>

1

**Um dein Publikum
einzubeziehen, schau**

IHNEN IN DIE AUGEN

Menschen

sind aufmerksam,

GLAUBEN & VERTRAUEN DIR

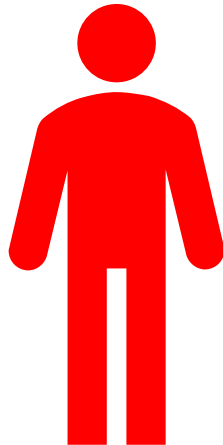


Erasmus+

UM SELBSTSICHER ZU SEIN

**ÖFFNE BRUST & ARME
STEHE AUFRECHT**

2



3

**DAMIT SICH DEIN PUBLIKUM
WOHLFÜHLT:**

LÄCHLE





**UM DAS GESAGTE ZU
UNTERSTÜTZEN:**

BEWEGE DICH

4



Erasmus+

5

**UM EINEN STANDPUNKT
KLAR ZU MACHEN,**

ZEIG ES

AUF DEM BILDSCHIRM &

SCHAU darauf



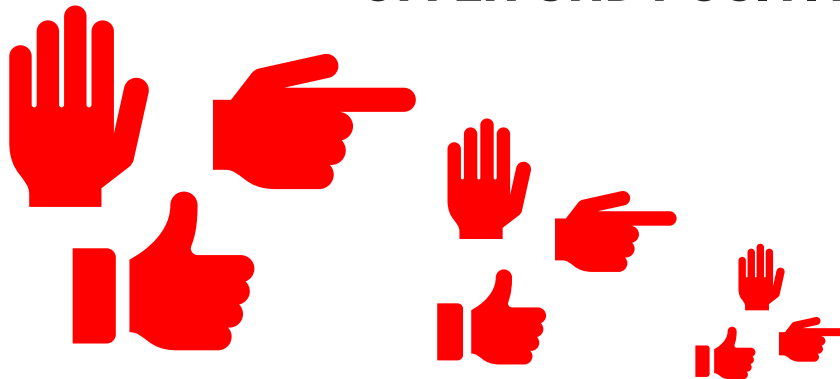
Erasmus+

**DAMIT DEIN PUBLIKUM DIR
GLAUBT:**

**NUTZE
GESTEN**

OFFEN UND POSITIV

6





feedback ✓



exemplar



SUSTAINABLE EDUCATION
SEAL
CYPRUS
ACTIVE LEARNING



HUBKARELIA

INNEO

The Rural Hub

