

# EXEMPLAR

Weiterbildungsprogramm

## Modul 2

Was gute PädagogInnen ausmacht.



# 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



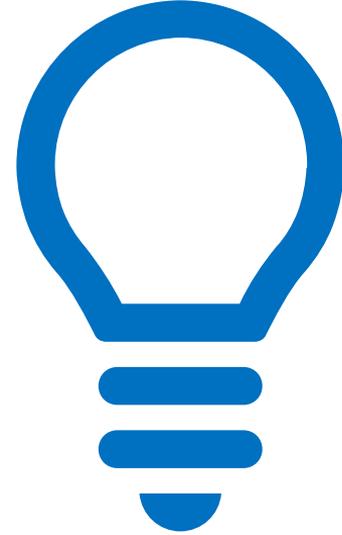
**Entscheidend für „Networking“ und die  
Kommunikation von Ideen. Auch in Verhandlungen.**

# Problemlösen



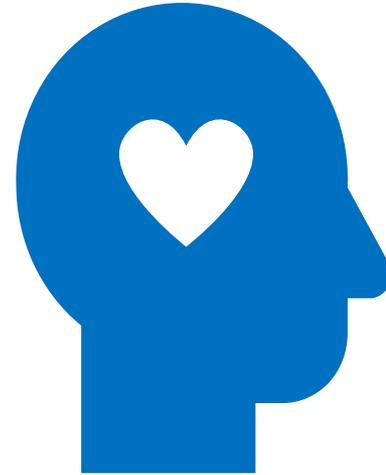
**Entscheidend für die Suche nach kreativen Lösungen  
und Innovation.**

# Kreativität



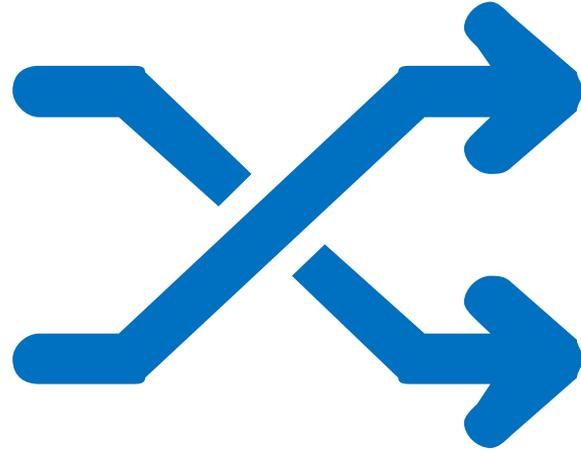
**Probleme kreativ lösen.  
Neue Lehr- und Lernmethoden finden.**

# 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 13<sup>th</sup> annual learning tools survey and published on 18 September 2019

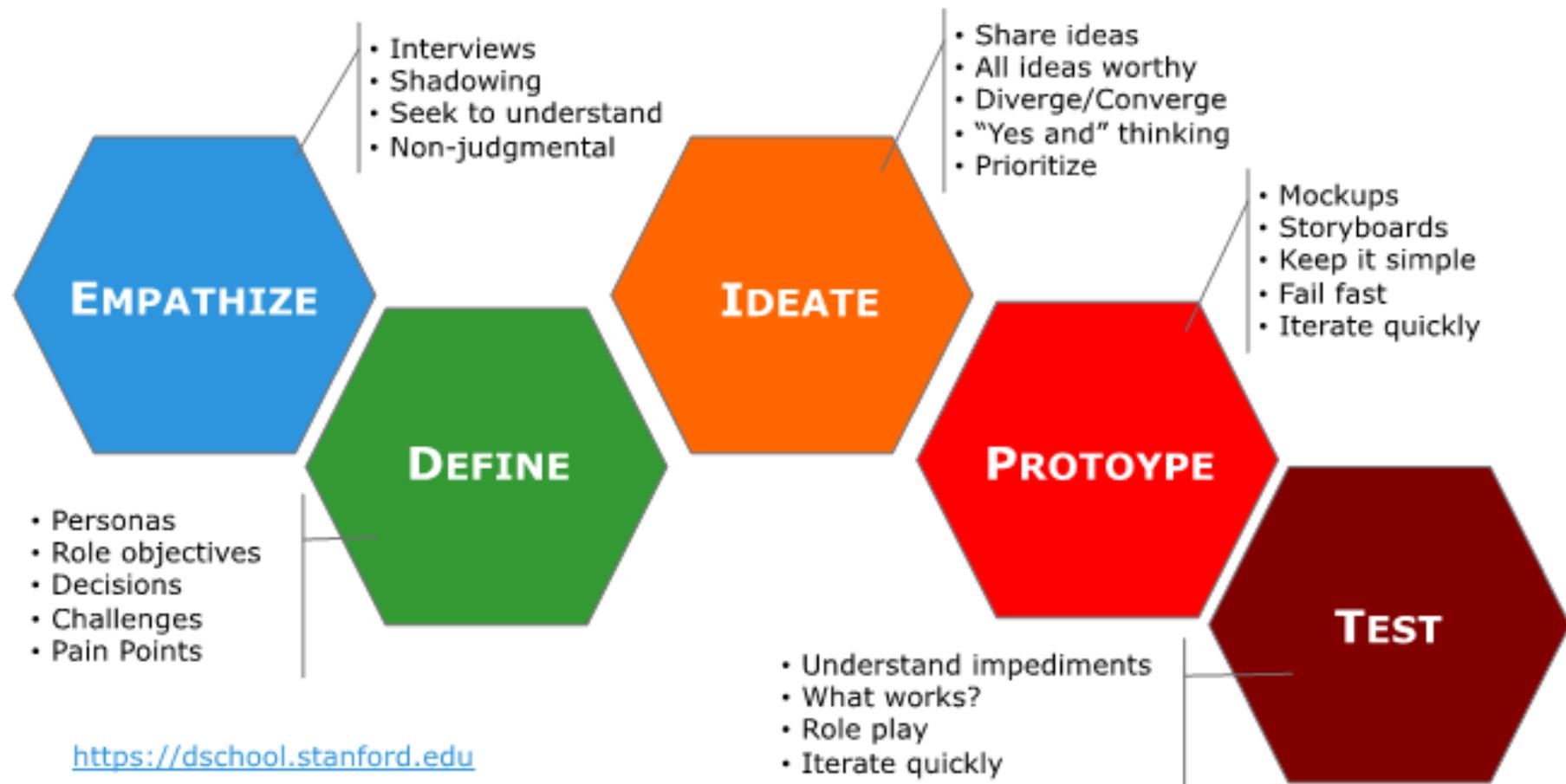
[TopTools4Learning.com](http://TopTools4Learning.com)

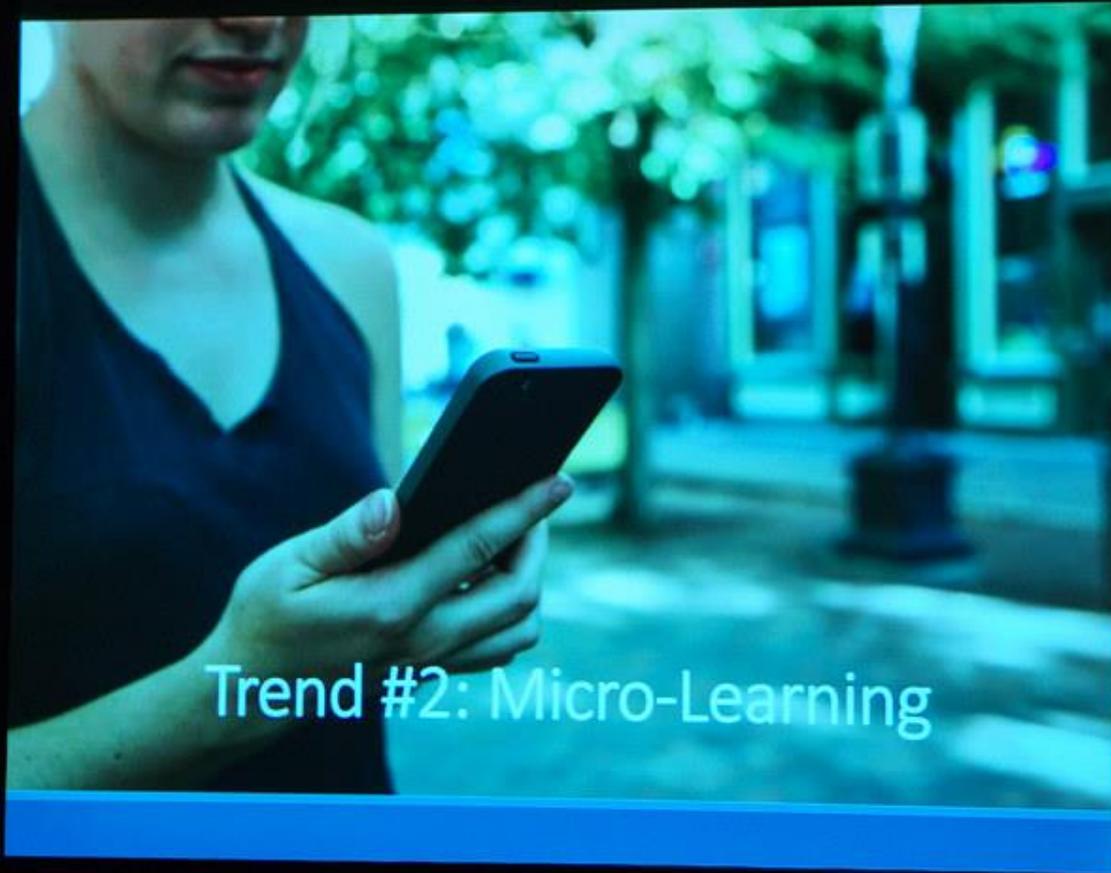
Permission to re-use this image is granted provided full attribution remains

# “Design Thinking”



# Stanford d.school Design Thinking Process





Trend #2: Micro-Learning



# Mikro-Lernen

# Mikro-Lernen





Wie viele Emotionen kann ein Mensch erleben?



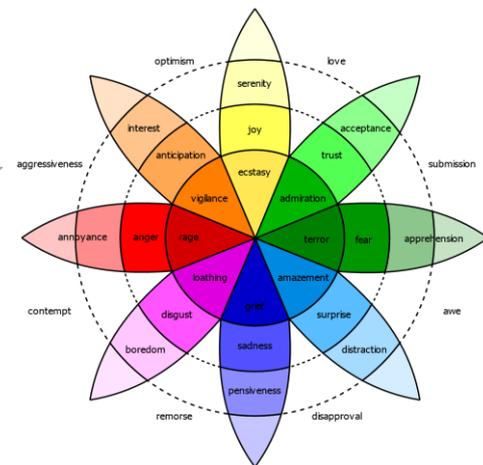


Ungefähr

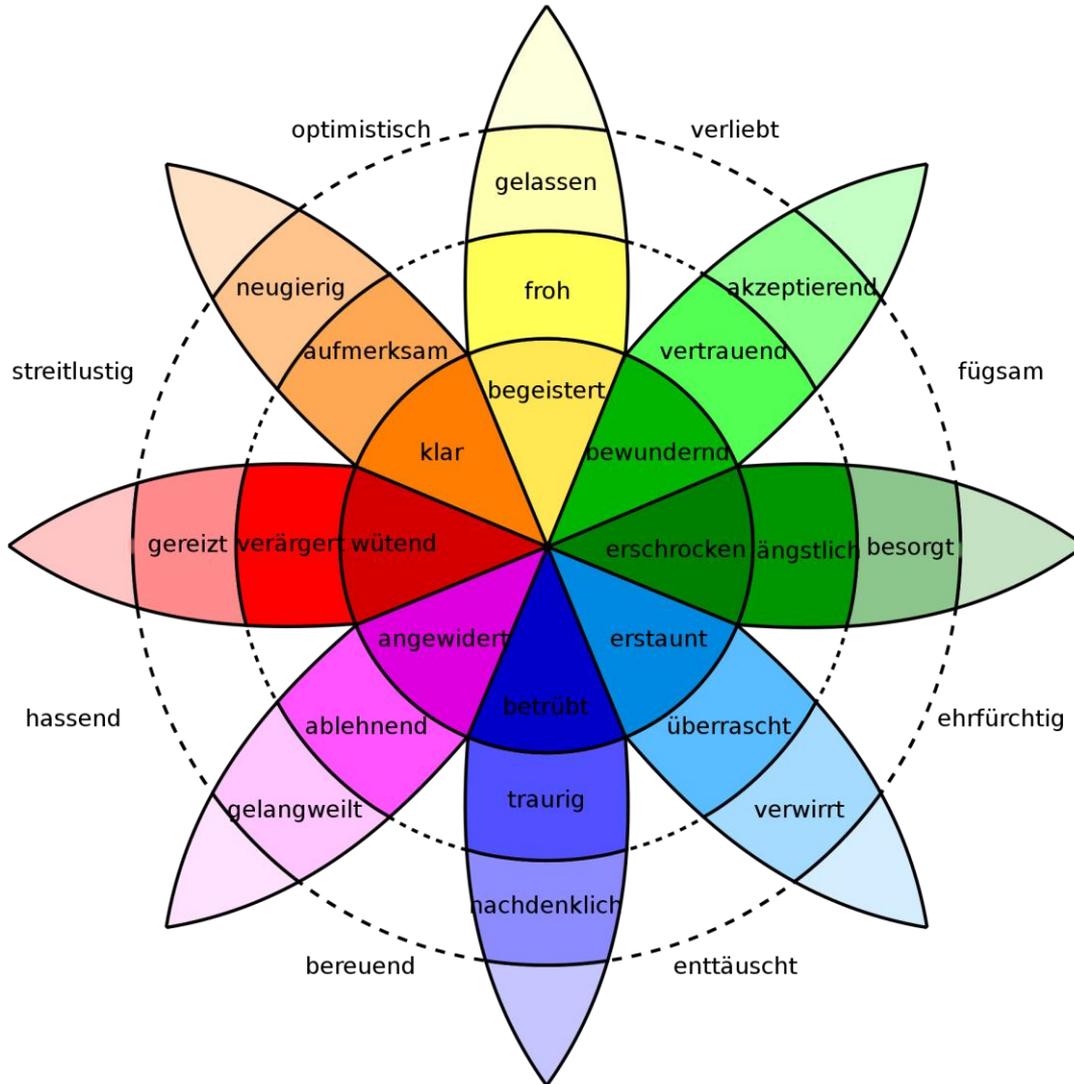
34.000

# 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

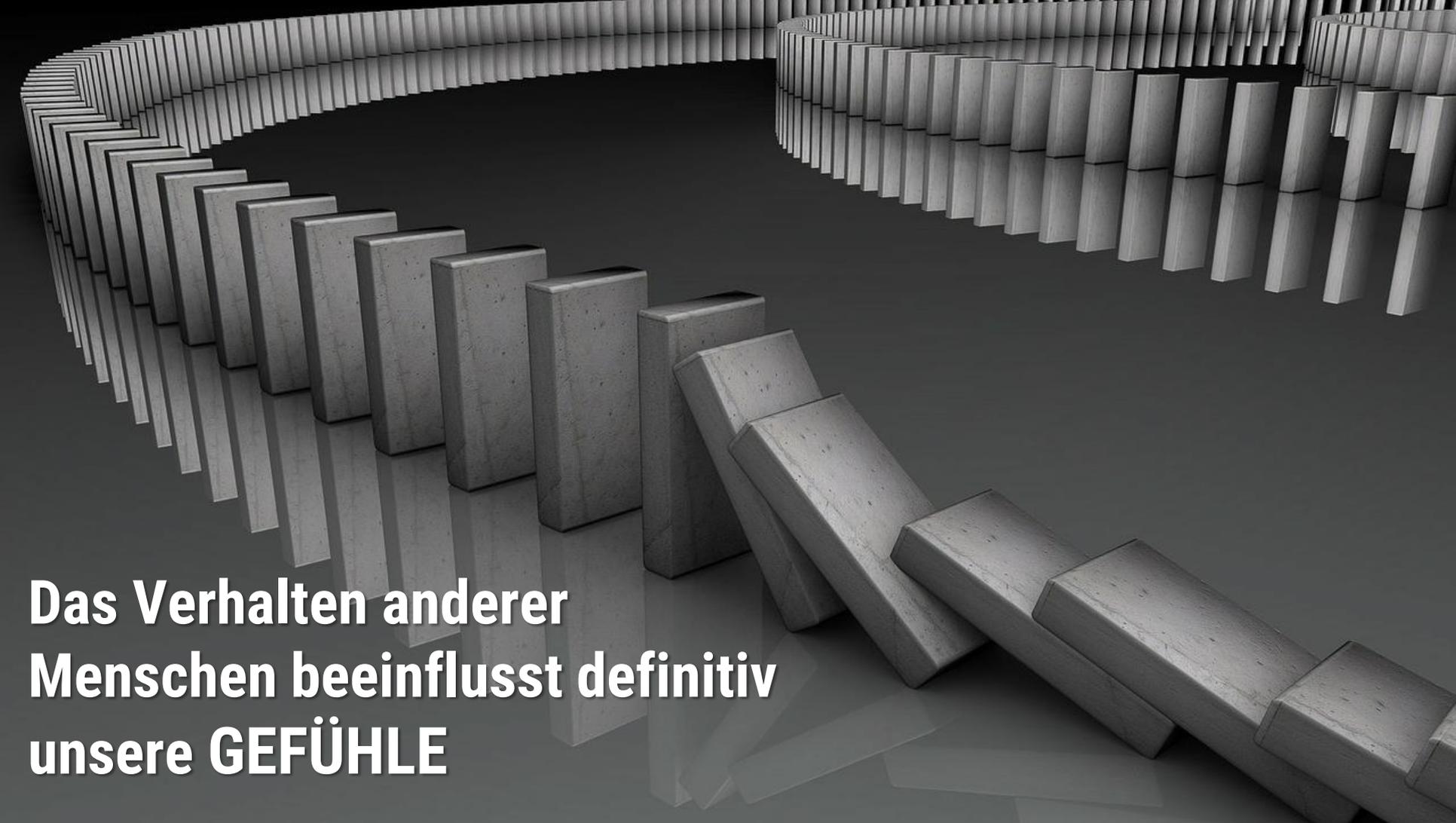


Worte für **Emotionen** zu haben, zu **Verstehen**, wie verschiedene Emotionen miteinander **Zusammenhängen** und wie sie sich über die Zeit **Verändern**.

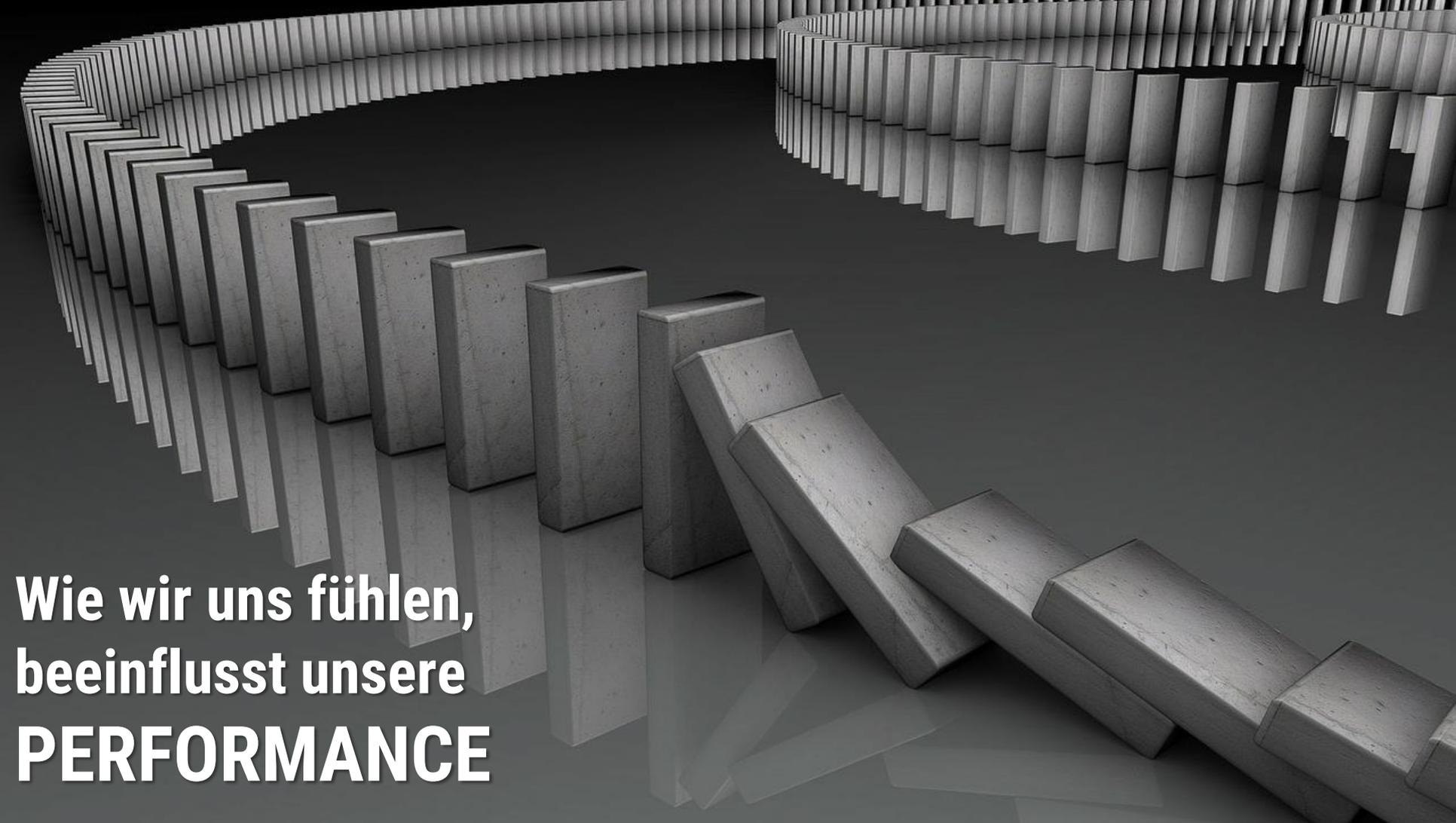
# AKTIVITÄT Nr. 5

## 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





exemplar

# AKTIVITÄT Nr. 7

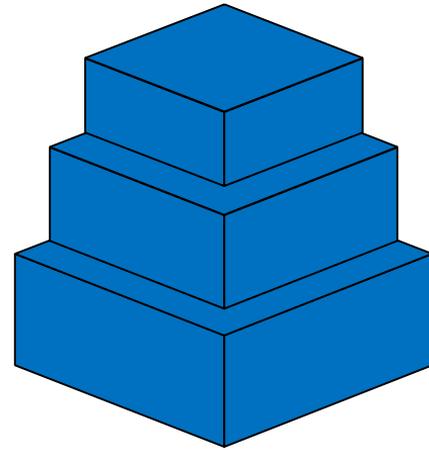
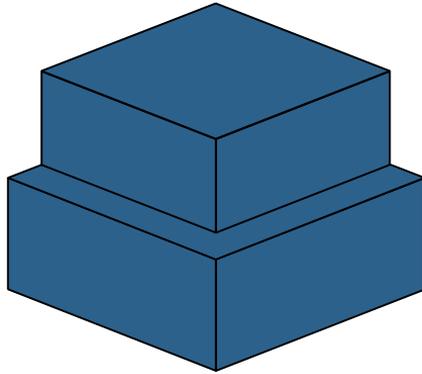
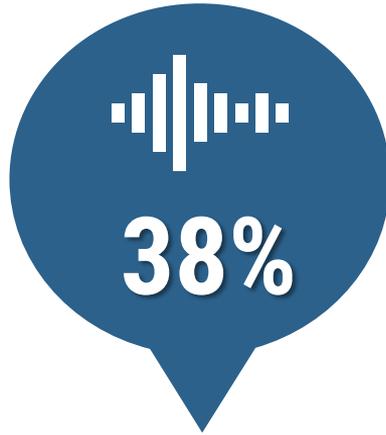
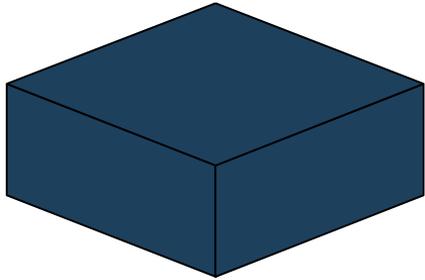
Errate die Grundstimmung





**7-38-55%**

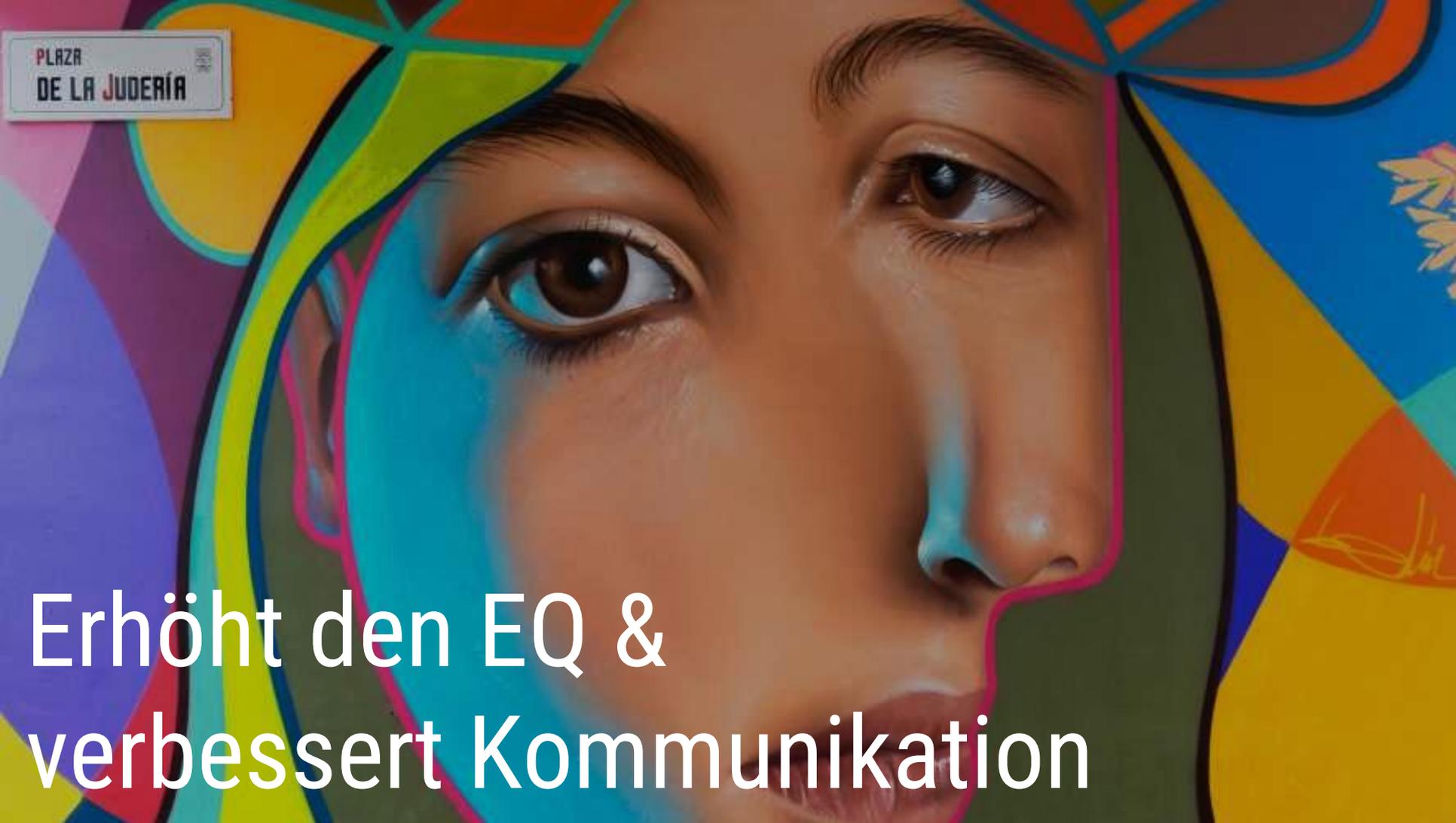
Kommunikations-Regel



# 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/)

*Dimitri Zervaki*  
Find your Heritage Angle  
<http://dimitrizervaki.com>

**1**

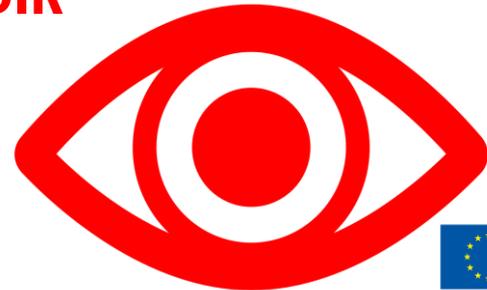
**Um dein Publikum  
einzubeziehen, schau**

**IHNEN IN DIE AUGEN**

**Menschen**

**sind aufmerksam,**

**GLAUBEN & VERTRAUEN DIR**

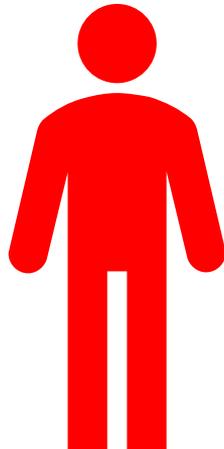


Erasmus+

**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+

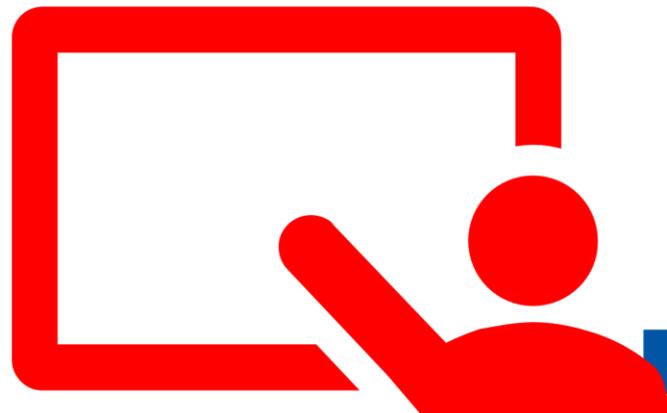
**5**

**UM EINEN STANDPUNKT  
KLAR ZU MACHEN,**

**ZEIG ES**

**AUF DEM BILDSCHIRM &**

**SCHAU** darauf



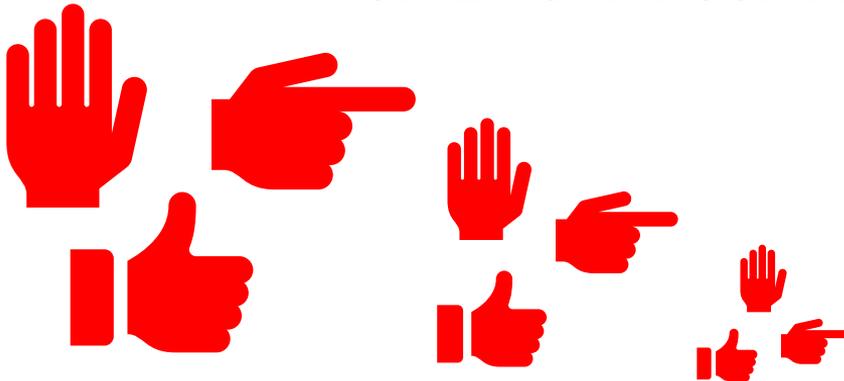
Erasmus+

**DAMIT DEIN PUBLIKUM DIR  
GLAUBT:**

**NUTZE  
GESTEN**

**OFFEN UND POSITIV**

**6**





feedback ✓



exemplar



SUSTAINABLE EDUCATION  
**SEAL**  
**CYPRUS**  
ACTIVE LEARNING



HUBKARELIA

**INNEO**

The Rural Hub



This project has been funded with support from the European Commission.  
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot  
be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.