



Seminarangebote



TMT Bildungsprojekte



Dirk Tegetmeyer

Erzieher Architekt und Bauingenieur



Christian Möser

M.A. Soziale Arbeit



Christian Thiel

M.A. Soziale Arbeit

Seminarangebote

1 Einleitung	4
2 Neue Medien - Grundlagenmodule	5
2.1 Einführung in die „Neuen Medien“	5
2.2 Computerspiel und Mediensucht.....	6
2.3 Social Web und Soziale Netzwerke.....	7
3 Neue Medien - Aufbaumodule	8
3.1 Medienanwendung - Film und Foto	8
3.2 Medienkompetenz VS. Cybermobbing	9
3.3 Warum spielen Kinder?	10
3.4 Facebook	11
3.5 Handys und Smartphones	12
3.6 Medienkompetenz konkret.....	13
3.7 Medienkonsum	14
4 Neue Medien - Sondermodul	15
5 IT im Arbeitsalltag - ein Modellprojekt - Sondermodul.....	16
6 Kirche neu erlebbar machen - Sondermodul	17
7 Erlebnispädagogik Jugendarbeit - Grundlagenmodul.....	18
7.1 Einführung in die Erlebnispädagogik.....	18
8 Erlebnispädagogik in der Jugendarbeit - Aufbaumodule	19
8.1 Kooperative Abenteuerspiele	19
8.2 Kreativer Umgang mit dem Medium Film in der Natur.....	20
8.3 Lightpainting - Lichtmalerei.....	21
8.4 Bogenschießen	22
9 Generationsverbindende Angebote - Grundlagenmodul	23
9.1 Verschiedene Generationen erleben gemeinsam	23
10 Informationen zu den Seminaren und Referenten	24

1 Einleitung

Nachfolgend finden Sie Seminarangebote aus den Themenfeldern „Neue Medien“, Erlebnispädagogik, generationsverbindende Angebote und Seminare zu den Themen IT im Arbeitsalltag und der Perspektive 2016.

Die Inhalte der Themenbereiche sind als Module konzeptioniert. Wir bieten

1. Grundlagenmodule,
2. Aufbaumodule und
3. Sondermodule

Bei den Grundlagenmodulen handelt es sich um Angebote, bei denen kein Vorwissen notwendig ist, um den Seminarinhalten folgen zu können.

Aufbaumodule setzen ein entsprechendes Vorwissen voraus, um den Seminarinhalten folgen zu können. Dieses Wissen kann in den Grundlagenmodulen erworben werden. Eine Teilnahme in einem Grundlagenmodul ist somit keine Voraussetzung, um an einem Aufbaumodul teilnehmen zu können.

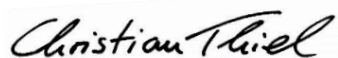
In den Sondermodulen werden mit den Teilnehmern zusammen neue Wege zu bestimmten Themenstellungen erarbeitet, erprobt und evaluiert. Hierbei handelt es sich um neue, kreative Seminarangebote.

Sollten Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an:

Christian Möser

E-Mail: info@tmt-bildungsprojekte.de

Mobil: 0170/1834096



Paderborn, 17.02.2016

2 Neue Medien - Grundlagenmodule

Nachfolgend finden Sie die Grundlagenmodule. Die erworbenen Fertigkeiten und Kenntnisse aus einem Grundlagenmodul können in speziellen Aufbaumodulen vertieft werden.

2.1 Einführung in die „Neuen Medien“

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren und weitere Interessierte, die sich einen generellen in das Thema Neue Medien verschaffen möchten.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung theoretischer Grundlagen zu neuen Medien ▪ Rechtliche Grundlagen ▪ Praktische Grundkenntnisse erwerben („Wissen wovon man spricht!“) ▪ Chancen und Gefahren kritisch beleuchten
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Darstellung theoretischer Grundlagen (Was versteht man unter neuen Medien? Welche gibt es eigentlich?) 3. Von der Theorie zur Praxis: Ein Einblick in verschiedene neue Medien (Facebook, Onlinespiele und co.) 4. Möglichkeit zum Selber ausprobieren 5. Diskussion über Chancen und Gefahren
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

2.2 Computerspiel und Mediensucht

Zielgruppe	ErzieherInnen, Lehrer, Sozialpädagogen, Jugendleiter, Eltern und Interessierte
Ziele	Vermittlung von Handlungskompetenzen bei der Früherkennung von Mediensucht am Beispiel von Computerspielen.
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer2. Darstellung theoretischer Grundlagen (Definition Mediensucht, Merkmale, erste Anzeichen, Konsequenzen, etc.)3. Von der Theorie zur Praxis: Ein Einblick in die verschiedenen Mechanismen von Spielen4. Möglichkeit zum Selber ausprobieren5. Diskussion über Chancen und Möglichkeiten der Prävention.
Methoden	<ul style="list-style-type: none">▪ Präsentation▪ Kleingruppen (Praxis Spiel)▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Praxisteil
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15 Personen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	3 Stunden
Vorhandene / benötigte Materialien	Raum und Strom müssen vorhanden sein

2.3 Social Web und Soziale Netzwerke

Zielgruppe ErzieherInnen, Lehrer, Sozialpädagogen, Jugendleiter, Eltern und Interessierte

Ziele Grundlagenvermittlung zum „Social Web“ und den sozialen Netzwerken am Beispiel von Facebook.

**Inhalte
(Seminarbeschreibung)**

- Kennenlernen und Erwartungshaltungen
- Grundlagen zum Social Web als Vortrag
- Grundlagen des Social Web live erleben
- Was sind soziale Netzwerke? Darstellung am Beispiel von Facebook
- Warum sind soziale Netzwerke für Kinder so interessant?

Methoden

- Präsentation
- Kleingruppenarbeit
- Gruppendiskussion

Besonderheiten Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.

Rahmenbedingungen

Personenzahl Max. 15

Dauer /
Zeitlicher Rahmen /
Setting Ca. 3 Stunden

Vorhandene /
benötigte Materialien Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

3 Neue Medien - Aufbaumodule

Nachfolgend finden Sie Aufbaumodule. Diese Module setzen Grundlagenwissen in den jeweiligen Bereichen voraus und dienen zur Vertiefung vorhandener Wissensbestände.

3.1 Medienanwendung - Film und Foto

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren und weitere Interessierte
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung von grundlegenden Kompetenzen im Umgang mit Foto und Film ▪ Praktische Grundkenntnisse erwerben ▪ Eigene Projekte planen können
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Darstellung theoretischer Grundlagen bei der Planung von eigenen Film- und Fotoprojekten. 3. Von der Theorie zur Praxis: „Was ist möglich?“ 4. Möglichkeit zum Selber ausprobieren 5. Präsentation der erstellten Medien
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Nach Absprache
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

3.2 Medienkompetenz VS. Cybermobbing

Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schulklassen und Jugendgruppen ▪ ErzieherInnen, Sozialpädagogen, Lehrer als Multiplikatoren
Ziele	Erstellung eines Films in und mit einem Onlinespiel als kreativer Lösungsansatz im Umgang mit Konfliktsituationen.
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer (evtl. Konfliktbenennung) 2. Grundlagen des Onlinespielens und der „Drehbuchgestaltung“; Rollenverteilung 3. Erstellung des Films/ evtl. Veröffentlichung auf YouTube 4. Diskussion über Chancen und Möglichkeiten der Prävention.
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppen/ Großgruppe ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Flexibilität und problemorientiertes Arbeiten
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Multiplikator: 3 Std. / halber Tag Gruppe: ganzer Tag
Vorhandene / benötigte Materialien	Raum / Strom werden benötigt Absprachen erforderlich

3.3 Warum spielen Kinder?

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und Co.
Ziele	Übergeordnete Frage: Warum spielen Kinder so gerne Computerspiele? Was fasziniert so sehr?
Inhalte (Seminarbeschreibung)	Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Einführung in das Thema Computerspiele durch praktischen Einblick in verschiedene Spiele 3. Computerspiele einmal wissenschaftlich betrachtet (Zahlen, Fakten und Erkenntnisse zur Faszination) 4. Inputs zu Chancen und Gefahren und der Frage: Wie viel Computerspielen ist gut für (m)ein Kind? 5. Gemeinsame Diskussion 6. Ausblick auf ein Angebot zur Multiplikatorenschulung (Wie kann ich selber methodisch zu dem Thema arbeiten)
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

3.4 Facebook

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und Co.
Ziele	Erweiterung der Grundkenntnisse und Befähigung der Teilnehmer selbst in Einrichtungen Angebote zum Thema Facebook machen zu können!
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Präsentation der Grundfunktionen von Facebook 3. Thema Datenschutz / Chancen und Gefahren 4. Thema Cybermobbing 5. Möglichkeit zum Selber ausprobieren von Facebook 6. Kritische Reflektion und Abschlussdiskussion
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppen- und Großgruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen, eine so große Methodenvielfalt, dass völlig flexibel auf die unterschiedlichsten Bedarfe eingegangen werden kann. Das Angebot ist auch als „Direktschulung“ für Endverbraucher (Eltern oder Jugendliche) denkbar.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

3.5 Handys und Smartphones

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und co.
Ziele	Erweiterung der Grundkenntnisse und Befähigung der Teilnehmer selbst in Einrichtungen Angebote zum Thema Handy/Smartphone machen zu können!
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Präsentation der Grundfunktionen von Handys/Smartphones 3. Thema Datenschutz / Chancen und Gefahren 4. Methodenvermittlung, wie das Thema mit Eltern oder Kindern/Jugendlichen behandelt werden kann 5. Kritische Reflektion und Abschlussdiskussion
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppen- und Großgruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen, eine so große Methodenvielfalt, dass völlig flexibel auf die unterschiedlichsten Bedarfe eingegangen werden kann. Das Angebot ist auch als „Direktschulung“ für Endverbraucher (Eltern oder Jugendliche) denkbar.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

3.6 Medienkompetenz konkret

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und Co.
Ziele	Befähigung der Teilnehmer selbst in Einrichtungen Angebote zum Thema Medien machen zu können!
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Kurze Inputpräsentation 3. Vorstellung und Ausprobieren verschiedenster Methoden für die Arbeit mit der gewünschten Zielgruppen 4. Kritische Reflektion und Abschlussdiskussion
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppen- und Großgruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen; Eine große Methodenvielfalt, dass völlig flexibel auf die unterschiedlichsten Bedarfe eingegangen werden kann.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt Halb- oder Ganztagesveranstaltungen auch möglich
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik in Form von Laptops und Internetzugang (Kann zur Not auch von uns gestellt werden)

3.7 Medienkonsum

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und Co.
Ziele	Meinungsbildung zu den Fragen: Wie viel Medienkonsum ist normal? Und: Wie viel Medienkonsum ist eigentlich gut?
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Einführung in das Thema durch Zahlen und Fakten 3. Präsentation zu Chancen und Gefahren der Nutzung verschiedener Medien 4. Praktische Vermittlung von Methoden, wie in Einrichtungen/zu Hause der Bereich Medien(konsum) thematisiert werden kann. 5. Kritische Bewertung und Abschlussdiskussion
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen, Befähigung das Thema selbst als Multiplikator angehen zu können.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt.
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik in Form von Laptops und Internetzugang (Kann zur Not auch von uns gestellt werden)

4 Neue Medien - Sondermodul

Zielgruppe	Interessierte Multiplikatoren sowie Kinder und Jugendliche
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellung und Umsetzung von zeitaufwendigen Modellprojekten und Methoden in der Medienpädagogik. ▪ Die Möglichkeit bei eigenen Ideen oder Problemen in den Einrichtungen Hilfe zu bekommen.
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Modul hat keinen festen Rahmen.</p> <p>Im Bereich Sondermodule sind all die Veranstaltungen möglich, die im Bereich Medien außerhalb der bisherigen Modulstruktur liegen. Denkbar sind zeitaufwendiger Projekte, wie Computerspiele in die Realität umsetzen, eigene Spiele entwickeln und, und, und. Zudem bieten wir Hilfestellung bei individuellen Problemen in einer Einrichtung an. Denkbar sind hier Problemlagen, wie Cybermobbing oder Datenschutz, aber auch Hilfestellung für Multiplikatoren, die eine Idee haben, aber Schwierigkeiten bei der Umsetzung.</p>
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion ▪ Größere Erlebnispädagogische Maßnahmen etc.
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Mind. 3 Stunden, oft länger - muss in vielen Fällen individuell vereinbart werden.
Vorhandene / benötigte Materialien	Nach individueller Vereinbarung.

5 IT im Arbeitsalltag - ein Modellprojekt - Sondermodul

Zielgruppe	Leitungskräfte und ErzieherInnen, die Tätigkeiten am PC ausüben.
Ziele	Schulungen der IT - Kompetenzen, welche im Arbeitsalltag der MitarbeiterInnen benötigt werden.
Inhalte (Seminarbeschreibung)	Im Arbeitsalltag sozialer Organisationen fallen täglich Aufgaben an, welche mithilfe eines PC's bearbeitet werden. Viele MitarbeiterInnen lernen dabei den Umgang mit typischen PC-Programmen im Arbeitsalltag oder besuchen lang andauernde Schulungen. Im Unterschied zu anderen Kursen orientieren sich die Schulungsinhalte ausschließlich an den Tätigkeiten und Bedarfen der MitarbeiterInnen.
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Moderierte Einzel- / Gruppengespräche ▪ Analyse der PC - Tätigkeiten ▪ Erstellung einer Zielvereinbarung ▪ PC - Schulung (Einzel- / Gruppenschulung je nach Bedarf und Schulungsmöglichkeiten)
Besonderheiten	Bei dieser Art von Schulung handelt es sich um ein Modellprojekt aus dem Bereich der Sozialinformatik. Statt Schulungen anhand von Programmfunktionen durchzuführen, steht der Bedarf der MitarbeiterInnen im Vordergrund. Aufgaben und Arbeitsschritte werden von den MitarbeiterInnen und dem Referent am PC besprochen. Durch die Darstellung der Arbeitsabläufe werden individuelle Schulungsangebote erarbeitet. Sollten Kompetenzen benötigt werden, die nicht im Rahmen dieser Schulung vermittelt werden können, werden entsprechende Vorschläge und weiterführende Schulungsangebote unterbreitet.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	max. 5 Teilnehmer pro Gruppe
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Je nach Bedarf der Teilnehmer / der Einrichtung. Termine und zeitlicher Umfang werden beim Erstgespräch festgelegt. Die Leitung der Einrichtung sollte über die Schulung informiert sein und diese unterstützen.
Vorhandene / benötigte Materialien	PC - Ausstattung der Einrichtung muss zur Verfügung stehen, pro Person ein PC / Notebook für Schulungszwecke (idealerweise der Arbeit-PC der KiTa).

6 Kirche neu erlebbar machen - Sondermodul

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern
Ziele	Vermittlung von Methoden, wie Kirche für Kinder und Jugendliche neu erlebbar gemacht werden kann!
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Präsentation und Ausprobieren verschiedenster Methoden in- und außerhalb des Kirchenraumes 3. Präsentation zum Thema: Effektives Marketing für meine Angebote 4. Abschlussdiskussion
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Kleingruppen- und Großgruppenarbeit ▪ Gruppendiskussion
Besonderheiten	<p>Modularer Aufbau, praktische Eindrücke schaffen, eine so große Methodenvielfalt, dass völlig flexibel auf die unterschiedlichsten Bedarfe eingegangen werden kann.</p> <p>Die Kombination aus Methodenvermittlung und Marketingtipps.</p> <p>Das Angebot ist auch als „Direktschulung“ für Endverbraucher (Eltern, Kinder oder Jugendliche) denkbar.</p>
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, ggf. Technik: Laptops und Internetzugang (kann bei Bedarf gestellt werden).

7 Erlebnispädagogik Jugendarbeit - Grundlagenmodul

7.1 Einführung in die Erlebnispädagogik

Zielgruppe	ErzieherInnen und interessierte Personen, die einen Einblick in die Möglichkeiten der Erlebnispädagogik erhalten möchten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung theoretischer Grundlagen zur EP ▪ Praktische Anreize für die erlebnispädagogische Arbeit mit Kindern geben ▪ Diskussion über die Möglichkeiten und Grenzen erlebnispädagogischer Ansätze in den Familienzentren
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Darstellung theoretischer Grundlagen (Was versteht man unter Erlebnispädagogik? Was ist ein Erlebnis?) 3. Von der Theorie zur Praxis: Ein Einblick in die Methoden 4. Erprobung einzelner Methoden 5. Diskussion über den Einsatz in Familienzentren
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentation ▪ Gruppendiskussion ▪ Darstellung erlebnispädagogischer Methoden anhand eines kooperativen Abenteuerspiels
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Stunden, Details werden zu Beginn des Seminars geklärt
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend große, freie Fläche zum Test einer erlebnispädagogischen Methode. Ideal: Großer Raum oder kleine Turnhalle mit ca. 5 x 5 Metern Platz.

8 Erlebnispädagogik in der Jugendarbeit - Aufbaumodule

8.1 Kooperative Abenteuerspiele

Zielgruppe	ErzieherInnen und interessierte Personen, die sich im Bereich der Erlebnispädagogik ihre praktischen Kenntnisse vertiefen möchten
Ziele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kennenlernen und testen kooperativer Abenteuerspiele 2. Verstehen des Spieleprinzips 3. Einführung in grundlegende Reflexionsmethoden 4. Diskussion über die Einsatzmöglichkeiten in Familienzentren
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennenlernen und Vorstellung ▪ Darstellung verschiedener Kooperativer Abenteuerspiele ▪ Test eines oder mehrerer Spiele, zuerst durch die Anleitung des Referenten, später Erprobung durch die Teilnehmer ▪ Leitung von Reflexionsrunden im Spiel ▪ Diskussion über die Einsatzmöglichkeiten in Familienzentren
Methoden	Kooperatives Abenteuerspiel Reflexion und Auswertung Gruppendiskussion
Besonderheiten	Modularer Kurs, vertiefte Auseinandersetzung mit der Thematik in Folgemodulen
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 Teilnehmer
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Ca. 3 Std.
Vorhandene / benötigte Materialien	Details werden im Vorfeld abgesprochen Großen Raum oder Turnhalle mit ca. 5 x 5 Metern Platz Weitere Materialien werden durch den Referenten gestellt

8.2 reativer Umgang mit dem Medium Film in der Natur

Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinder- und Jugendgruppen ▪ Erzieher/ Lehrer/ Sozialpädagogen/ Jugendleiter und Interessierte als Multiplikator
Ziele	Verbindung von Medien und Natur - fertiger Film
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<p>Das Seminar läuft grundsätzlich nach folgendem Muster ab, individuelle Anpassungen sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klärung des Bedarfs und der Erwartungshaltung der Teilnehmer 2. Grundlagen der „Drehbuchgestaltung“; Rollenverteilung 3. Natur „begreifen“; Materialsichtung 4. Erstellung des Films/ evtl. Veröffentlichung auf YouTube
Methoden	<p>Gruppenarbeit Kleingruppenarbeit</p>
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 15 (oder nach Absprache)
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	1 Tag
Vorhandene / benötigte Materialien	Raum/ Strom Absprachen nötig

8.3 Lightpainting - Lichtmalerei

Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinder- und Jugendgruppen ▪ Erzieher/ Lehrer/ Sozialpädagogen/ Jugendleiter und Interessierte als Multiplikator
Ziele	Kreativer Umgang mit dem Medium Licht
Inhalte (Seminarbeschreibung)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in das Thema Lightpainting ▪ Grundlagen und Beispiele ▪ Praxis: Lichtmalerei; Erstellung von Bildern ▪ Auswertung
Methoden	Gruppenarbeit Kleingruppenarbeit
Besonderheiten	Modularer Aufbau, bei Interesse Vertiefung und Ausbildung als Multiplikator möglich.
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	max: 10
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	3 Stunden Halber Tag
Vorhandene / benötigte Materialien	Raum / Strom/ evtl.Taschenlampen

8.4 Bogenschießen

Zielgruppe	Kinder- und Jugendgruppen, Mitarbeiterteams
Ziele	Ruhe, Gelassenheit, Entspannung in der Gruppe und des Einzelnen
Inhalte (Seminarbeschreibung)	Einführung in die Sicherheitsmaßnahmen Einführung in die grundlegenden Techniken Praktisches Erleben - Bogenschießen
Methoden	Begleitende Hinführung und Umsetzung
Besonderheiten	
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Max. 10 (oder nach Absprache)
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	2,5 Stunden
Vorhandene / benötigte Materialien	Nach Absprache

9 Generationsverbindende Angebote - Grundlagenmodul

9.1 Verschiedene Generationen erleben gemeinsam

Zielgruppe	ErzieherInnen, Fachkräfte in Familienzentren, Eltern und co. Als Multiplikatoren Oder „Endverbraucher“ (Vater-Sohn, Mutter-Tochter, Großeltern-Enkel) direkt
Ziele	Vermittlung von Methoden, wie verschiedene Generationen gemeinsam etwas erleben Oder Einen praktischen Ansatz gemeinsam ausprobieren.
Inhalte (Seminarbeschreibung)	Verschiedene Inhalte sind denkbar, diese müssen vorher gewählt werden. Bereiche: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Medien gemeinsam kennen lernen, ausprobieren, spielen ▪ Gemeinsam etwas gestalten, Handwerken (etwa Bänke bauen) etc.
Methoden	Anleitung und praktisches Tun
Besonderheiten	
Rahmenbedingungen	
Personenzahl	Mind. 7 TeilnehmerInnen bzw. 4 „Paare“
Dauer / Zeitlicher Rahmen / Setting	Multiplikatorenschulung: Ca. 3 Stunden Praktisches Angebot: Ganztägig
Vorhandene / benötigte Materialien	Ausreichend großer Raum, Material wird selber besorgt!

10 Informationen zu den Seminaren und Referenten

Alle dargestellten Seminarkonzeptionen sind geistiges Eigentum von Dirk Tegetmeyer, Christian Möser und Christian Thiel.

Eine Verwendung der Inhalte ist nicht ohne vorherige Rücksprache erlaubt.

Dirk Tegetmeyer

Erzieher
Architekt und
Bauingenieur

Informationen

Selbstständig im Bereich Kinder-, Jugend- und Erwachsenenbildung.

Medienpädagoge

Themenschwerpunkte:

- Neue Medien (besonders: Sondermodule)
- Generationsverbindende Angebote

Kontaktdaten

0173/7057765, d.tegetmeyer@tmt-bildungsprojekte.de

Christian Möser

M.A. Soziale Arbeit

Informationen

Dekanatsreferent für Jugend und Familie im Dekanat Lippstadt-Rüthen

Fachkraft für medienpädagogische Elternarbeit

Seit acht Jahren als Referent in der Kinder-, Jugend- und Erwachsenenbildung tätig.

Themenschwerpunkte:

- Neue Medien
- Perspektive 2016

Kontaktdaten

0170/1834096, c.moeser@tmt-bildungsprojekte.de

Christian Thiel

M.A. Soziale Arbeit

Informationen

Referent für Sozialinformatik an der Katholischen Hochschule NRW

Seit sieben Jahren als Referent in der Kinder-, Jugend- und Erwachsenenbildung tätig.

Themenschwerpunkte:

- Sozialinformatik (Einsatz von Computern und Software in sozialen Einrichtungen und Organisationen)
- Neue Medien und Web 2.0 in der katholischen Jugendarbeit
- Erlebnispädagogische und handlungsorientierte Trainings
- Entwicklungstheorien im Jugendalter

Kontaktdaten

0151/59111905, c.thiel@tmt-bildungsprojekte.de