

Ideen für die Gestaltung eines Dialogs

Offenes Gespräch in der Gruppe, mit einem Teil der Gruppe, im Zweiergespräch.

Offenes Schriftgespräch

Nach jeder Kurseinheit/jedem Projekttag werden Kommentare der Teilnehmer*innen schriftlich und unkommentiert gesammelt. Sie können später Anlass zum Gespräch sein.

Abschlussspiel

Zum Abschluss der Kurseinheit, des Projekttages oder ähnliches werden Standbilder gemacht: Die Jugendlichen nehmen eine Haltung ein als Ausdruck für ein wichtiges Erlebnis am Tag. Dieses Standbild wird fotografiert und ist Anlass zum Gespräch.

In lockerer Runde über **Bilder (Fotos) oder Produkte des Kurses/Projekts** kommunizieren.

Die Jugendlichen werden gebeten, **Gegenstände** mitzubringen, die für das stehen, was sie gut können. Im Gespräch darüber erinnern sich die Jugendlichen daran, wo sie diese Fähigkeit eingesetzt haben, wo sie besonders gefordert war.

Standbilder Kompetenz-Ratespiel

Eine Person ahmt eine Kompetenz nach bzw. versucht sie pantomimisch darzustellen. Falls das alleine nicht geht, holt sie sich weitere Darsteller*innen dazu. Der Rest der Gruppe muss erraten, was gemeint ist. Die „nachahmende“ Person begründet, warum sie diese Auswahl getroffen hat.

Brainstorming zu Eindrücken zum jeweiligen Projekttag/Kurseinheit auf farbige Zettel schreiben; daraus entsteht ein Projekt- oder Kurstagebuch.

Bildersammlung

Jugendliche suchen sich aus einer Fülle von z. B. (Post-)Karten, Bildern eine(s) aus, die /das ihren Erfahrungen während des Projekts/Kurses entspricht – dazu gibt jede*r einen Kommentar entsprechend: warum habe ich dieses Bild gewählt?

Kompetenz-Guckkästen

Gestalterische Umsetzung einer hervorstechenden Kompetenz, die man an sich selbst entdeckt hat und besonders wichtig findet (ein Schuhkarton ist die Gestaltungsfläche, vielfältige Materialien werden zur Verfügung gestellt).

Kompetenz-Verortung

Ausgewählte Kompetenzen werden einzeln groß auf ein A3-Blatt geschrieben. Zu Beginn des Gruppengesprächs werden diese Blätter kreisförmig ausgelegt. Jede*r Teilnehmer*in „verortet“ sich in diesem Kreis (Zu welcher Kompetenz stelle ich mich, weil ich diese an mir entdeckt habe? Nach welcher Kompetenz strecke ich die Arme aus? Welcher kehre ich den Rücken zu?). Die eingenommene Haltung wird kurz erklärt.

Kompetenz-Veränderung

Jede*r Teilnehmer*in wählt – eventuell anhand der Einträge im Projekt-Tagebuch – die Kompetenz, in der er*sie sich am meisten verändert hat. Dann überlegt jede*r eine Ausgangs- und eine Endhaltung, die die eigenen Gefühle und Gedanken zu der gewählten Kompetenz am Projektanfang und zum Zeitpunkt des Gruppengesprächs widerspiegelt. Diese zwei Haltungen werden dann dargestellt und kurz erklärt.

Gemeinsame Kompetenz-Sammlung

Jede*r Jugendliche beschreibt konkrete Tätigkeiten, die sie*er im Projekt ausübt bzw. Aufgaben, die sie*er im Projekt übernimmt. Gemeinsam versuchen sie im Dialog festzulegen, welche Kompetenzen in diesen Anforderungen auftreten bzw. um welche Kompetenzen es dabei gehen kann. Diese gemeinsam erarbeitete Sammlung kann dann sichtbar im Arbeitsraum ausgehängt und in weiteren Abschnitten des Projekts erweitert werden.

Kompetenz-Galerie

Hierfür werden einige Kompetenzen ausgewählt und jeweils auf ein großes Plakat geschrieben. Die Jugendlichen gehen wie in einer Galerie umher und erklären mit ihren eigenen Worten, was sie mit den Begriffen verbinden bzw. worum es ihrer Meinung nach dabei geht. Die einzelnen Vorschläge werden aufgegriffen, diskutiert und eine „allgemeingültige“ Definition herausgearbeitet, die dann auch in das Projekttagbuch aufgenommen werden kann.

Fremd- und Selbsteinschätzung

Diese Übung beinhaltet die Möglichkeit, Selbst- und Fremdeinschätzungen zu vergleichen. Plakate mit einzelnen Kompetenzen, die vorher eine (zentrale) Rolle gespielt haben, werden ausgehängt. Die Plakate können beispielsweise auch einen Überbegriff haben, Teilkompetenzen abbilden oder Kompetenzen als Text abbilden.

Die Teilnehmer*innen erhalten dann jeweils drei rote Punkte, die sie für drei andere Teilnehmer*innen vergeben können und drei blaue Punkte, die sie für sich selbst vergeben können. In einer offenen Runde werden alle Punkte den Kompetenzen auf den Plakaten zugeordnet. Dabei wird sowohl neben die blauen, als auch neben die roten Punkte der jeweilige Name der Person geschrieben.

Kompetenz-Thron

Auf einen besonders positionierten Stuhl (z.B. mit rotem Tuch überworfen oder erhöht gestellt) sitzt kurzfristig der*die jeweilige König*in. Die Gruppe sagt ihr*ihm, was sie bei ihr oder ihm an Kompetenzen im Prozess des Projekts beobachtet haben.

Variante

Die Teilnehmer*innen setzen sich reihum auf den Thron und benennen, was ihnen (heute) gut gelungen oder zum ersten Mal geglückt ist.

Kompetenzen versenken

Alle 30 Kompetenzen (siehe Werkzeug 3) werden in einem Koordinatensystem aufgelistet. Jede*r markiert dort zehn seiner Kompetenzen. In Paaren sucht jede*r nach den Spielregeln von „Schiffe versenken“ die Kompetenzen des anderen.