



SKILLS#EU

Learning Mobility - Opening European Minds

MODUL 3

INTERKULTURELLE KOMMUNIKATION

REISE NICHT EINFACH NUR,

ENTDECKE EUROPA NEU!

◆ WWW.YOURSKILLS.EU



◆ SKILLS#EU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Skills#EU Modul: Interkulturelle Kommunikation

1. Einleitung

Dieses Dokument stellt eines der vier zentralen Arbeitsergebnisse des Skills#EU Projektes dar. Das übergreifende Ziel des Projektes ist, Komponenten der politischen Bildung in die ERASMUS+ Austauschverfahren von Auszubildenden zu integrieren. Dies ist erstens notwendig, um den generellen Mangel von politischer und staatsbürgerlicher Bildung innerhalb der Berufsausbildung zu kompensieren; und zweitens, um Auszubildende, die einen ERASMUS+ Mobilitätsaustausch in einem anderen europäischen Land absolvieren, mit speziellem Wissen und Fähigkeiten auszustatten.

Beide Aspekte werden derzeit schmerzlich vermisst: Politische Bildung ist in sämtlichen europäischen Ausbildungssystemen kaum ein Bestandteil der beruflichen Bildung und selbst wenn sich Auszubildende für einen ERASMUS+ Mobilitätsaufenthalt entscheiden, werden sie in Bezug auf europäische Demokratie, Bürgerrechte, EU-Politik oder interkulturelle, europäische Kommunikation nicht vorbereitet. Das Wissen über diese Aspekte ist jedoch sehr wichtig für die Fähigkeit der Schüler*innen, von den gebotenen Möglichkeiten des europäischen Arbeitsmarktes zu profitieren; aber auch, um sich zu verantwortungsvollen Mitgliedern unserer demokratischen Gesellschaft zu entwickeln.

Die Projektergebnisse beschreiben und illustrieren drei verschiedene Herangehensweisen an politische Bildung und interkulturelle Kommunikation. Sie werden in den drei Modulen des Skills#EU Curriculums dargestellt. Das Curriculum selbst ist als ein praktischer Leitfaden für Lehrer*innen und andere Multiplikator*innen entworfen worden, die vorbereitende, begleitende und nachbereitende Kurse sowohl in den Heimat-, als auch in den Gastländern der Auszubildenden anbieten. Es hilft den Lehrer*innen und Multiplikator*innen mit Hilfe von didaktischen Erklärungen und praktischen Hinweisen bei deren Einsatz. Das Skills#EU Curriculum hat eine bausteinartige Struktur, die es ermöglicht, die drei Herangehensweisen gemeinsam oder separat anzuwenden, was abhängig von der Verfügbarkeit der Materialien in den Austauschkursen vor Ort ist. Die modulare Struktur erlaubt darüber hinaus eine individuelle Anwendung von bestimmten Kategorien und Unterkategorien sowie ihre Integration in die spezifischen Kursstrukturen. Das Höchstmaß an Praktikabilität und Flexibilität soll das Angebot von politischer Bildung im Zusammenhang mit ERASMUS+ Austauschen für Trainer*innen und Lehrer*innen so einfach wie möglich machen. Dies soll die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass dieses Produkt mehr Aufmerksamkeit erfährt und somit auch mehr auszubildenden Austauschteilnehmer*innen angeboten wird.

Die Skills#EU Module präsentieren und erklären alle Materialien, die nötig sind, um politische Bildung aus allen drei verschiedenen Perspektiven zu implementieren und zu verwirklichen. Alle Materialien sind entweder online auf der Skills#EU Homepage und der Peer-learning Plattform oder in Form einer Methodenbox verfügbar. Dies ermöglicht den direkten Zugang zu allen relevanten Materialien für Lehrer*innen, Trainer*innen und Multiplikatoren*innen der teilnehmenden Partnerorganisationen. Lehrer*innen, Trainer*innen und Multiplikatoren*innen von interessierten, nicht am Projekt teilnehmenden Organisationen werden die Möglichkeit bekommen, kostenfrei auf die Online-

Materialien zuzugreifen, ihre eigene Methodenbox zusammenzustellen sowie die Skills#EU Projektpartner um die Bereitstellung von Materialien zu bitten.

Neben der Bereitstellung von Materialien, bieten die Skills#EU Module sowohl einen Einblick in ihren Entstehungsprozess, als auch detaillierte Erklärungen der gewählten Herangehensweisen und Methoden. Die Module liefern generelle Informationen darüber, warum sie ausgewählt und wie sie an den spezifischen Kontext der Ausbildung angepasst worden sind. Dies soll Lehrer*innen, Trainer*innen und Multiplikator*innen ermöglichen, die bereits vorhandenen Methoden weiterzuentwickeln und womöglich noch bessere Wege zu finden, wie diese implementiert werden können, da letztendlich die in der Praxis tätigen Lehrer*innen, Trainer*innen und Multiplikator*innen am besten wissen, wie ihre Kurse organisiert sein müssen und wie sie mit ihren Schüler*innen umzugehen haben.

Dieses Dokument behandelt das Modul 3 des Skills#EU Curriculums, das den Namen „Interkulturelle Kommunikation“ trägt. Es konzentriert sich insbesondere auf die Elemente, die die Vielfalt der verschiedenen Kulturen und die kulturelle Anpassung ermöglichen und damit bestimmen. Es beleuchtet weiterhin interkulturelle Unterschiede und die Fähigkeit, Kommunikation in einem interkulturellen Umfeld zu verstehen.

Das vorliegende Dokument ist folgendermaßen strukturiert: Im Abschnitt 2 geht es um den Kontext von Modul 3 innerhalb des Skills#EU Projektes. Es wird erläutert, warum es notwendig ist, über die oben genannten Werte in der EU im Bereich Berufsbildung zu sprechen und daher zu zeigen, wie das Modul zu den übergeordneten Projektzielen beiträgt.

Abschnitt 3 beschreibt den Entwicklungsprozess von Modul 3 und stellt nach, wie die ursprünglich theoretische Vorgehensweise an die Gegebenheiten des ERASMUS+ Mobilitätsprogramms für Auszubildende in den verschiedenen europäischen Ländern angepasst wurde. Abschnitt 3 nimmt auch Bezug zu den wichtigsten Lehren die aus dem „Skills#EU Whitepaper“ gezogen wurden und dazu, wie die Projektpartner ihre gemeinsamen Erfahrungen teilen. Abschnitt 4 stellt den eigentlichen Kern des Dokumentes dar. Er wurde während des Projektes entwickelt und präsentiert und erklärt die Materialien zum interkulturellen Lernen. In Abschnitt 5 ist eine Zusammenfassung zu finden.

► License note:



If not stated otherwise this document is for free use under the Creative Commons Attribution-Share Alike: distribute of derivative works only under a license identical ("not more restrictive") to the license that governs the original work (CC BY-SA 4.0). To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Logos are excluded from free licensing.

2. Kontext des Moduls

Die europäische politische Bildung wird ihrer Verantwortung derzeit in keinem EU-Mitgliedstaat gerecht. Studien haben eindeutig gezeigt, dass die politische Bildung insbesondere in Bezug auf die EU sowohl im Hinblick auf die Zeit als auch auf die Bildungsressourcen im Bildungssystem sehr wenig Aufmerksamkeit erhält. Der Mangel an europäischer politischer Bildung hat auch andere sehr praktische Konsequenzen. Der europäische Integrationsprozess hat einen einheitlichen europäischen Arbeitsmarkt geschaffen, der die bürokratischen Hindernisse beseitigt, unter denen Arbeitnehmer*innen in anderen EU-Mitgliedstaaten arbeiten können. Die Berufsbildungssysteme berücksichtigen diese neuen Möglichkeiten jedoch nicht ausreichend. Ausbildung und Lehre orientieren sich immer noch stark an den nationalen Arbeitsmärkten und konzentrieren sich kaum nur auf die Vorbereitung auf den europäischen Arbeitsmarkt. Dementsprechend werden die Schüler*innen nicht in europäischen Themen wie Rechte und Pflichten als europäische Bürger*innen oder interkulturelle Kommunikation ausgebildet, um kulturelle Unterschiede in europäischen Staaten zu bewältigen. Solche "Soft Skills" sind sehr wichtig für die Fähigkeit der Studierenden, mit neuen Arbeitsbedingungen zurechtzukommen und wirken sich daher stark auf ihre Leistung als Mitarbeiter*innen aus. Das SKILLS#EU-Projekt zielt darauf ab, diese derzeit bestehenden Lücken zu schließen und den Schüler*innen Fähigkeiten zu vermitteln, die nicht Teil einer normalen beruflichen Ausbildung sind. Ohne diese grundlegenden Fähigkeiten kann sich der europäische Integrationsprozess nicht entwickeln. Modul 3 soll den Schüler*innen helfen, den EU-Kontext sowie die Kommunikation in einem kulturübergreifenden Umfeld zu verstehen. Darüber hinaus bietet es den Auszubildenden Fähigkeiten, die für den europäischen Arbeitsmarkt von heute unerlässlich sind.

Daher hat das Projekt Skills#EU auf zwei übergeordnete Projektziele im Blick:

- Erstens bildet es Berufsschüler*innen im Bereich Staatsbürgerkunde/polische Bildung aus, um ihr Wissen über Demokratie und demokratische Werte sowie den europäischen Integrationsprozess, ihre Vorteile für jeden Bürger sowie seine Mängel und Herausforderungen zu fördern. Dies soll diesen Schülern helfen, ihre demokratischen Rechte auszuüben und sie zu verantwortungsvollen europäischen Bürgern zu machen.
- Zweitens bietet es Berufsschüler*innen wichtige "Soft Skills", die ihnen helfen, ihre Chancen auf dem europäischen Arbeitsmarkt zu nutzen. Sie sollen über ihre Chancen, Rechte und Pflichten sowie das Verhalten in unterschiedlichen Arbeitsumgebungen und Kulturen lernen.

Das Skills#EU-Projekt folgt der folgenden Strategie:

1. Das Skills#EU-Projekt wird pädagogische Elemente in das Mobilitätsprogramm ERASMUS + VET integrieren. Daher kooperiert es mit Entsende- und Empfangsorganisationen in Österreich, Frankreich, Deutschland und Malta, die den Mobilitätsaufenthalt für Berufsschüler*innen organisieren. Sie vermitteln das Praktikum, die Unterkunft und betreuen die Teilnehmer*innen während ihres Aufenthalts. Darüber hinaus organisieren sie Vorbereitungs- und Nachfolgekurse für die Teilnehmer*innen. Diese Vorbereitungs- und Folgekurse sind die idealen Kontexte, um neue Elemente der europäischen Bürger- und Staatsbürgerkunde aufzunehmen. Sie sind ziemlich flexibel und nicht durch strenge nationale Standards reguliert und bieten daher den Möglichkeit, neue Inhalte zu integrieren.¹
2. Der Skills#EU-Output besteht aus drei Modulen, die in einem gemeinsamen Skills#EU Curriculum zusammengefasst sind. Die Module sind gegliedert in:
 - **Modul 1: Herausforderungen und Chancen als europäische*r Bürger*in**
 - **Modul 2: Verhandlungsführung und Entscheidungsfindung in Europa**
 - **Modul 3: Interkulturelle Kommunikation**

Die drei Module implementieren neuen Inhalt in die politische und staatsbürgerliche Bildung im Kontext des ERASMUS+ Programmes und wenden moderne pädagogische Methoden an, die bis jetzt keinen gemeinsamen Standard in Ausbildungen darstellen. Die Module sind auf die politische und staatsbürgerliche Bildung der Auszubildenden ausgerichtet und sollen dazu beitragen, die notwendigen Fähigkeiten zu schulen, um auf dem europäischen Arbeitsmarkt Erfolg zu haben.

3. Das Skills#EU Projekt entwickelt Materialien, die sofort von Lehrer*innen und Trainer*innen vor Ort gebraucht werden können. Das bedeutet, dass sie sowohl mit praktischen Materialien, als auch mit Vorgaben und Hinweisen versorgt werden, wie diese Materialien genutzt und weiterentwickelt werden können. Dies stellt die Lösung für die Tatsache dar, dass kaum Materialien, die auf die politische und staatsbürgerliche Bildung der Auszubildenden ausgerichtet sind, für den Unterricht an beruflichen Schulen zur Verfügung stehen, sondern Materialien meistens für akademische Bildung ausgelegt sind. Aufgründessen ist das Skills#EU Material insbesondere auf den Kompetenzerwerb von Auszubildenden ausgerichtet.

3. Modul 3: Interkulturelle Kommunikation

Modul 3 des Skills#EU Projekts zielt darauf ab, Berufsschüler*innen auf ihre Erfahrungen mit Erasmus+ vorzubereiten. Daher konzentriert es sich auf interkulturelle Unterschiede und darauf, wie man sich in einem interkulturellen Umfeld verständigen kann. In den Online- und Offline-Kursen von Modul 3 können die Teilnehmer*innen die grundlegende Bedeutung von Begriffen wie "Interkulturelle Kommunikation" und "Cultural Shock Adaptation" verstehen und sich mit der Analyse interkultureller Unterschiede vertraut machen.

Traditionelle Lehrmethoden haben Schwierigkeiten, eine tiefere Bedeutung der oben genannten Begriffe zu vermitteln. Viel zu oft werden sie nicht oder nur oberflächlich unterrichtet, ohne in den Kontext gestellt zu werden

¹ Im Gegensatz dazu sind nationale Bildungssysteme sehr starr und schwer zu ändern. Neue Inhalte wie die europäische politische Bildung sind sehr schwer umzusetzen.

oder im Alltag der Lernenden verankert zu sein. Folglich verlieren die Lernenden im Allgemeinen schnell ihr Interesse an dem Thema, können diese Konzepte nicht vollständig verstehen und werden nicht erkennen, was sie für ihr persönliches Leben bedeuten. Deshalb müssen neue Wege gefunden werden, um die Schüler*innen zu motivieren, auf dieses wichtige Thema zu achten. Mit der Skills#EU-Perspektive müssen sie sich auf Kooperation, Interaktion, gemeinsame Entscheidungsfindung und gemeinschaftliches Handeln konzentrieren.

Modul 3 des Skills#EU-Projekts implementiert Rollenspiele und ähnliche experimentelle Übungen, um bei jungen Erwachsenen auf diese grundlegenden Vorstellungen aufmerksam zu machen. Diese Methoden geben den Teilnehmer*innen eine Rolle in einem Entscheidungskontext und fordern sie auf, entsprechend einer bestimmten Menge von Informationen zu handeln. Die Spiele gehen weit darüber hinaus, als nur isolierte Tatsachen zu beschreiben; Vielmehr schaffen sie einen persönlichen Kontext, reproduzieren die Kooperationsdynamik und werden diese Konzepte und Werte ausarbeiten und zeigen, wie sie in unseren Alltag im Ausland einbezogen werden. Sie bieten eine hochgradig interaktive Umgebung, in der die Schüler*innen die Möglichkeit haben, sich selbst zu testen, mit neuen Verhaltensweisen zu experimentieren. Darüber hinaus können Studierende auch ihre sozialen Fähigkeiten entwickeln, indem sie lernen, sich in einer Gemeinschaft zu verhalten. Modul 3 enthält auch eine Einführung in die Theorie der kulturellen Dimensionen von Geert Hofstede, durch die die Schüler*innen verschiedene Handlungsweisen und Interaktionen innerhalb einer oder mehrerer Kulturen kennen lernen können. Mit diesem Wissen können sie leichter Beziehungen aufbauen und geeignete Verhaltensstrategien implementieren. Sie verstehen verschiedene Arten der Kommunikation (verbal, non-verbal und para-verbal) und können die Elemente definieren, die die Vielfalt einer Kultur kennzeichnen. Durch die Einführung in neue Perspektiven können sie offener und toleranter gegenüber anderen Kulturen werden. Infolgedessen können sie ihre eigene Wahrnehmung der Welt verbessern, von der sie während ihrer Mobilität profitieren könnten.

4. Entwicklung des Moduls

Gemäß der im vorherigen Abschnitt dargelegten konzeptionellen Grundlage sollte der ursprüngliche Plan für Skills#EU-Modul 3 den Teilnehmer*innen helfen, sich auf ihre Erasmus-Erfahrung **vorzubereiten**, den ersten kulturellen Schock zu überwinden, den sie nach der Ankunft in einem neuen Land empfinden, und ihre Integration in die ausländische, multikulturelle Umgebung unterstützen.

Modul 3 dreht sich um die folgenden Bausteine:

1. Zuerst und vor allem, um die **interkulturelle Kommunikation** zu beobachten: Seien Sie sich der Rolle und Identität in einer multikulturellen Umgebung bewusst.
2. Erleben, was **Diversität** bedeutet: Kulturschock - Sensibilisierung für Unterschiede im kulturellen Verhalten, Verständnis des Einflusses des eigenen kulturellen Hintergrunds auf Kommunikation in einer multikulturellen Umgebung
3. Lernen Sie **kulturelle Anpassung** in einem neuen kulturellen Kontext kennen - HOFSTEDE-Theorie für Erasmus+ Mobilität

Die Teilnehmer*innen haben somit die Möglichkeit, spielerisch etwas über diese Konzepte zu erfahren und sich umfassend über das ERASMUS+ Programm und dessen Integration in den EU-Kontext zu informieren.

Transnationale Projekttreffen in Perpignan, Malta sowie die Mitarbeiterschulung in Berlin haben wichtige Erkenntnisse in den Entwicklungsprozess dieses Moduls gebracht.

Projekte im Rahmen der "Strategischen Partnerschaft" sind besonders geeignet, um das Mobilitätsprogramm ERASMUS+ VET voranzubringen, da mehrere handelnde Organisationen zusammenkommen, ihre Erfahrungen in und mit dem Programm austauschen und konkrete Reformschritte vorschlagen. Dies ist auch im Projekt "Skills#EU" der Fall. Die Entsende- und Empfangsorganisationen aus vier EU-Ländern erarbeiten, wie die Vorbereitungs- und Folgekurse durch Elemente der staatsbürgerlichen und staatsbürgerlichen Bildung und des interkulturellen Trainings vorangebracht werden können. Und die Zusammenarbeit erwies sich als sehr fruchtbar.

Wie sich herausstellte, gibt es relativ wenig Kommunikation und Kooperation zwischen den entsendenden und empfangenden Organisationen, wenn es darum geht, ihre Schüler*innen vorzubereiten und ihren Mobilitätsaufenthalt zu verfolgen. Im Großen und Ganzen sind die Kursinhalte nicht aufeinander abgestimmt - jede Organisation scheint ihren eigenen Verfahren zu folgen und bietet nur den Kursinhalt an, den sie für notwendig hält. Dies ist zwar aus der Sicht eines ERASMUS+ -Mobilitätsmitarbeiters bedauerlich, aus der Sicht der Organisationen jedoch völlig verständlich. Die organisatorischen Unterschiede zwischen den nationalen Berufsbildungssystemen sind so groß, dass die Koordination sehr anspruchsvoll und selten erfolgreich ist.

Daher ist die erste Lektion, die von den Projektpartnern gelernt wurde:

- Vorbereitungs- und Folgekurse sind in sehr unterschiedlichen organisatorischen Kontexten eingebettet. Für den Skills # EU Kursinhalt bedeutet dies, dass er flexibel genug sein muss, um auch in sehr unterschiedliche Kursstrukturen eingepasst zu werden. Die Skills#EU-Module müssen individuell anwendbar sein. Die Annahme, dass das gesamte Curriculum vor, während oder nach einem Mobilitätsaufenthalt als ein monolithischer Kurs angewendet wird, ist nicht realistisch.

Dennoch müssen die entsendenden und empfangenden Organisationen ihren Schüler*innen Vorbereitungs- und Nachbereitungskurse anbieten. Die damit gewährten Ressourcen entsprechen den formalen Anforderungen jedoch kaum. Sie reichen aus, um die wichtigsten Informationen wie zum Beispiel die Pflichten der Schüler während ihres Mobilitätsaufenthaltes und die Meldepflichten abzudecken. Sowohl organisatorisch als auch finanziell gibt es kaum Raum für ein fein abgestimmtes und anspruchsvolles Training. Das ist bedauerlich, weil die Berufsbildungssysteme ihre Schüler*innen nicht angemessen auf einen Job oder ein Praktikum in einem anderen europäischen Land vorbereiten. Außerdem wäre ein interkulturelles Training besonders nützlich für eine positive Erfahrung sowohl am Arbeitsplatz als auch im privaten Leben.

Dementsprechend ist unsere zweite Lektion, die wir mit den Projektpartnern gelernt haben:

Entsende- und Empfangsorganisationen haben großes Interesse daran, ihre Kurse durch politische Bildung und interkulturelles Training zu verbessern, weil sie die Notwendigkeit dafür sehen und das entsprechende Versagen der nationalen Berufsbildungssysteme erleben. Sie sind jedoch an strenge Vorschriften und knappe Budgets gebunden und wählen daher sorgfältig aus, was sie integrieren können und was nicht. Aus Sicht der Skills#EU bedeutet dies, dass die Kursinhalte für den Alltag der Mobilitätsstudenten*innen so relevant und nützlich wie möglich sein müssen und weniger theoretisch.

5. Umsetzung des Skills#EU Modul 3

1. Konzentration auf Kooperation und Interaktion bei den einzelnen Teilnehmer*innen an der Mobilität

Da Modul 3 darauf abzielt, die Teilnehmer*innen auf ihre Mobilität vorzubereiten, konzentriert es sich auf die einzelnen Teilnehmer*innen. Während des Workshops interessieren wir uns für die Gedanken der Teilnehmer*innen, ihre Erwartungen an die bevorstehende Mobilität, damit wir Bewusstsein für die eigene berufliche und private Entwicklung schaffen können. Die spezifischen Methoden, die hier angewandt werden, können sie dazu motivieren, darüber nachzudenken, was ein europäischer Austausch ist und wie fremde Arbeitsumgebungen und Arbeitsethik voneinander abweichen können. Anstatt ihnen Antworten auf Fragen zu geben, die sie nicht gestellt haben, werden die Teilnehmer angeleitet, ihre eigenen Fragen zu entwickeln, die in ihrem eigenen Gedankengut wurzeln.

2. Getrennte Kursstruktur:

Obwohl die Aktivitäten in Modul 3 für einen Block von entworfen wurden und durchgeführt werden, teilt sich das Modul auf drei separate Einheiten:

- **Interkulturelle Kommunikation beobachten**
- **Vielfalt erleben**
- **Kulturelle Anpassung in einem neuen fremden Kontext**

Diese Zuordnung hat zwei große Vorteile:

- Erstens wird das Modul flexibler und leichter anwendbar, wenn es über drei verschiedene Einheiten verteilt wird. Insbesondere werden die Einheiten kürzer und können besser an die Kursbeschränkungen von entsendenden und empfangenden Organisationen angepasst werden. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Inhalt des Skills#EU-Moduls 3 über die Lebensdauer des Skills#EU-Projekts hinaus verwendet wird.
- Zweitens sind die einzelnen Einheiten besser auf die spezifischen Interessen der Teilnehmer*innen abgestimmt. Die erste Einheit dreht sich darum, interkulturelle Kommunikation zu beobachten, indem Sequenzen eines Films betrachtet und reflektiert werden, um sie mit ihren eigenen Erfahrungen zu verbinden. Diese Reflexionsphase ist besonders wichtig für den individuellen Lernprozess der Schüler*innen. Mit anderen Worten: Lernen findet während der Reflexion statt. Die zweite Einheit beinhaltet ein Spiel, bei dem die Teilnehmer*innen Vielfalt erleben können, und der dritte Teil beinhaltet sowohl einen theoretischen als auch einen praktischen Teil. Ein Spiel ist ebenfalls Teil dieser Einheit, das es den Schüler*innen erleichtern soll, den theoretischen Teil zu verstehen.

3. Pilot von Modul 3 in Perpignan

Nachdem Modul 3 entwickelt und entworfen wurde, wurde es an der ALFMED Language Academy mit an dem Erasmus+ Programm teilnehmenden Berufsbildungsstudent*innen getestet. Die Studierenden, die an dem Workshop teilnahmen, absolvierten ihre Praktika in Perpignan in verschiedenen Berufszweigen, von der Gastronomie bis zum Tourismus. Die meisten von ihnen waren italienischer und belgischer Abstammung mit einem unterschiedlichen Bildungsniveau. Die meisten Schüler*innen waren jung (18-19) und arbeiteten zum ersten Mal in einer fremden Umgebung. Ein wichtiges Element des Workshops war es daher, den Schüler*innen dabei zu helfen, den ersten Kulturschock zu überwinden, den sie nach ihrer Ankunft in Frankreich erfahren könnten, und ihre

Integration in eine fremde, multikulturelle Umgebung zu unterstützen. Die Workshops fanden mit gemischten Nationalitätengruppen von 10-15 Schüler*innen statt, jeder Workshop dauerte etwa 2,5 Stunden.

Modul 3 war ursprünglich vor der Mobilitätsphase geplant und hat als großartige Vorbereitung funktioniert. Die Studierenden nahmen kurz nach ihrer Ankunft im Ausland an diesem Workshop teil. Berufsschüler*innen sind im Allgemeinen nicht häufig mit globalen Problemen konfrontiert, wie z. B. wie das Erasmus-Programm in den Kontext der EU passt und sie haben eher wenig Wissen über EU-Institutionen und die europäische Geographie im Allgemeinen. Daher wurde erwartet, dass sie keine hohe Motivation für dieses Thema zeigen würden. Die ersten Pilot-Workshops zeigten dagegen, dass der theoretische und der praktische Teil in jedem Workshop sehr gut ausbalanciert waren und dass die praktischen Spiele beim Verständnis des theoretischen Kontexts sehr hilfreich waren. Der Grund dafür könnte sein, dass sich die Kursinhalte mit der tatsächlichen Realität der Teilnehmer*innen befassen: Vorbereitung auf eine neue Arbeitserfahrung in einem fremden Umfeld. So konnten sich die Schüler*innen auch während eines theoretischen Teils persönlich mit dem Thema beschäftigen.

Die folgenden Tabellen zeigen eine detaillierte Beschreibung der drei verschiedenen Teile und ihrer Untereinheiten:

Tabelle 1: Liste der Untereinheiten von Skills#EU - Modul 3 - Einheit 1: Beobachtung der interkulturellen Kommunikation

	Titel	Inhalt	Lernziel
Untereinheit 1 Dauer: 10min	Aufwärmen	Speed-Dating: Die Teilnehmer lernen sich und ihren Trainer kennen	Eine gute Atmosphäre unter den Teilnehmer*innen schaffen und sie motivieren, vor Fremden zu sprechen
Untereinheit 2 Dauer: 15min	Interkulturelle Kommunikation 1	Ausschnitte des Films 'L'Auberge Espagnole' gucken	Teilnehmer*innen können eine ERASMUS+ Einstellung im Film sehen, auf die sie sich beziehen können.
Untereinheit 3 Dauer: 30min	Interkulturelle Kommunikation 2	Szenen des Films 'L'Auberge Espagnole' interpretieren	Die Teilnehmer*innen formulieren ihre Gedanken über den Film und können ihre Erwartungen über ihre eigene Mobilität teilen.
Untereinheit 4 Dauer: 2,5std	Interkulturelle Kommunikation 3 - DERDIAN Spiel	-Aufbau: zwei Gruppen: 'Derdianer' und ausländische Ingenieure. Die "fremde" Gruppe lehrt Derdianer, wie man eine Brücke baut. Sie müssen interagieren und zusammenarbeiten, aber der Kontakt für Derdianer ist auf bestimmte Regeln und Verhaltensweisen beschränkt (z. B. Berühren beim Sprechen, Begrüßen, indem man sich gegenseitig die Schulter küsst) und die fremde Gruppe muss sich an diese anpassen. -Aufgabe: Finden Sie den Schlüssel zum kulturellen Verhalten im Ausland, analysieren Sie die Auswirkungen der Begegnung mit einer fremden Kultur	Während des Spiels nehmen die Teilnehmer*innen eine Rolle eines ausländischen kulturellen Verhaltens ein und können die Auswirkungen einer fremden Kultur erleben
Untereinheit 5 Dauer: 30min	Interkulturelle Kommunikation 3 - DERDIAN Spiel	Reflexion über das Spiel, Gefühle, Interpretationen	Die Teilnehmer*innen formulieren ihre Gedanken über das Spiel, sie können das, was sie als einfach und schwierig fanden, mitteilen und hinzufügen, warum

Tabelle 2: Liste der Untereinheiten von Skills#EU - Modul 2, Einheit 2: Vielfalt erleben

	Titel	Inhalt	Lernziel
Untereinheit 1 Dauer: 15min	Vielfalt erleben 1 - 'Profil Kartenspiel	- <u>Aufbau</u> : Im Kreis steht jede*r Schüle*in mit einer Nationalität, einem Job und einem für das Land typischen Verhalten. - <u>Aufgabe</u> : Die Schüler*innen gehen auf einander zu und unterhalten sich. Mit dem beschriebenen Verhalten soll das Profil eines anderen erraten werden (indirekte Fragen und Körpersprache)	Während des Spiels können die Teilnehmer*innen ihre Perspektive erweitern, wenn sie sich der Unterschiede in verschiedenen kulturellen Verhaltensweisen bewusst werden. Darüber hinaus erleben sie, wie unser kultureller Hintergrund die Kommunikation in einer fremden Umgebung beeinflussen kann

Untereinheit 2 Dauer: 10min	Vielfalt erleben 2 -	Reflexion über das Spiel, Gefühle, Interpretationen	Die Teilnehmer*innen formulieren ihre Gedanken über das Spiel, sie können das, was sie als einfach und schwierig fanden, mitteilen und hinzufügen, warum
------------------------------------	----------------------	---	--

Tabelle 3: Liste der Untereinheiten von Skills#EU - Modul 2, Einheit 3: Anpassung an einen neuen kulturellen Kontext

	Titel	Inhalt	Lernziel
Untereinheit 1 Dauer: 15min	Anpassung an einen neuen kulturellen Kontext	HOFSTEDEs Theorie für Erasmus +	Die Teilnehmer können sich mit HOFSTEDEs Theorie der kulturellen Dimensionen vertraut machen, sie können ihre eigenen Länder in diese einbringen und sie so besser verstehen
Untereinheit 2 Dauer: 15min	Fazit und Bewertung	Nach der Präsentation des Trainers können die Schüler*innen Fragen stellen, ihre Gedanken mitteilen	Diese Reflexion beendet die Einheit 3, ebenso wie die ganze Werkstatt, sie will Raum für eine abschließende Diskussion bieten

6. Gelernte Lektionen, Reflexion

Ein paar Sequenzen des Films "L'Auberge Espagnole" (Die spanische Wohnung) zu sehen war eine großartige Möglichkeit, den Workshop in Gang zu bringen und die Schüler*innen in gute Laune zu versetzen. Die Schüler*innen konnten sich leicht mit dem gewählten Film identifizieren, da er auch ein Erasmus-Erlebnis beschreibt. Die Szenen wurden sorgfältig für eine bevorstehende Diskussion ausgewählt, in der die Schüler*innen und der Trainer über einen möglichen Einfluss unseres kulturellen Hintergrunds, Verhaltensunterschiede, kulturelles Bewusstsein und Stereotypen sprachen.

Danach spielten sie das "Profilkartenspiel". Jeder erhielt eine Visitenkarte mit einigen Hinweisen auf Beruf, Herkunftsland und Kommunikationsmuster. Alle Schüler wurden gebeten, in Einzelgesprächen den Hintergrund der anderen Person herauszufinden.

Nach dem Ende des Spiels setzten sich die Teilnehmer*innen im Kreis mit dem Trainer und diskutierten offen über das Spiel. Die Schüler*innen wurden gefragt, was sie als leicht oder schwierig empfanden und was ihnen in den Einzelgesprächen half. Die Reflektion zeigte, dass sie den Kern des Spiels verstehen konnten, da er sich direkt auf ihre Erfahrungen bezog. Während des Spiels schafften sie es, einfache Gespräche auf Englisch zu führen und ihre Rollen im Rollenspiel überzeugend zu spielen. Schüler*innen, die ein niedrigeres Englischlevel hatten, listeten "Körpersprache" als ein großes Hilfsmittel auf, um das Profil ihres Partners zu erraten. Auf der anderen Seite hatten einige von ihnen sehr unterschiedliche Kenntnisse über Geographie und konnten daher das Spiel nicht erschließen. So wurde auch eine Europakarte bereitgestellt, um deren Verständnis für europäische Geografie zu fördern.

Als Rahmen für interkulturelle Kommunikation erwies sich auch eine kurze Einführung in die Hofstede-Theorie als ein interessanter und großer Teil des Workshops. Diese wurde nach dem Spiel durch eine Powerpoint-Präsentation vorgestellt. In ihrer Bewertung gaben die Schüler*innen meist positive Bewertungen ab, da sie alle ihr eigenes Land innerhalb einer der theoretischen Dimensionen platzieren konnten.

7. Fazit

Das Kernziel dieses Moduls ist es, jungen Menschen interkulturelles Training zu ermöglichen und sich auf die Kommunikation in einem multikulturellen europäischen Umfeld vorzubereiten.

Nach der Auswertung des Trainers und der Teilnehmer*innen haben sich die Pilotworkshops als erfolgreich erwiesen. Modul 3 lieferte gute Inhalte und förderte den richtigen Denkraum für die Mobilität. Die Teilnehmer*innen fanden die beiden Spiele ausdrucksstark, inspirierend und augenöffnend. Beide Spiele unterstützten den theoretischen Inhalt gut. Insgesamt erwiesen sich Interaktion und ein deduktiver Ansatz als sehr hilfreich für die Zielgruppe. Dies ist wichtig, weil junge Berufsschüler*innen mit der Realität eines europäischen Arbeitsmarktes konfrontiert sind, der insbesondere diese neuen Soft Skills einfordert.

Es gibt natürlich Raum für Verbesserungen, vor allem, wenn es darum geht, Motivation und Interesse für das Thema „Europa“ zu wecken und vielleicht einen sehr theoretischen Inhalt auf eine persönlichere Ebene zu reduzieren. Es sollten auch mehr visuelle Hilfsmittel zur Verfügung gestellt werden, um die Lücken im Bildungshintergrund der Teilnehmer*innen zu schließen und ihnen so zu helfen, die Spiele besser zu verstehen. Darüber hinaus zeigte die Evaluation auch, dass mehr Zeit zum Nachdenken gelassen werden sollte, wo die Teilnehmer*innen ihre Erfahrungen ausarbeiten können.

So müssen die Skills#EU-Module sehr flexibel und an bestehende Kursstrukturen anpassbar sein. Trainer, die vor Ort sind, können so selbst entscheiden, welche Elemente der drei Skills#EU-Module sie in der Praxis einsetzen wollen. Dementsprechend zielt alles Material, das im Kontext des Projekts produziert wird, darauf ab, den Trainern so viel Unterstützung wie möglich zu bieten. Sie können dieses Material online über die Skills#EU-Website bzw. Peer-Learning-Plattform und / oder eine Methodenbox aufrufen, die alle Bestandteile der Übungen der Module in gedruckter Form enthält. Damit erreichen die Projektpartner, dass Trainer die Gelegenheit nutzen und ihre Kursangebote durch staatsbürgerliche Bildung oder interkulturelles Training aufwerten und ihr Angebot weiterentwickeln. Am Ende sollen Berufsschüler*innen besser auf das Leben und die Arbeit in einem größeren europäischen Kontext vorbereitet werden.

8. ANHANG 1: Instruktionkarten

Skills#EU – Modul 2 – Kategorie 1 - Unterkategorie 1: Warm-Up –Speeddating

Ziel und Beschaffenheit der Aufgabe

- Leichte und persönliche Einführung
- Aktivierung der Workshopteilnehmer*innen über ihr persönliches Leben, ihre Interessen, ihre Gedanken und Gefühle zu reden.
- Reduzierung der Scheu und Motivation der Teilnehmer*innen laut zu sprechen und miteinander sowie voreinander zu sprechen.

Die Vorgehensweise

- Erstellung von zwei direkt gegenüber voneinander stehenden Stuhlreihen. Jede/r Teilnehmer*in soll einem/einer anderen Teilnehmer*in gegenüber sitzen.
- Projektion der vorgegebenen Fragen (siehe unten) auf einem Bildschirm. Es bleibt selbstverständlich freigestellt, auch andere Fragen zu wählen.
- Jede Gruppe von zwei sich gegenüber sitzenden Teilnehmer*innen hat zwei Minuten Zeit, die Fragen durchzugehen und sich gegenseitig zu beantworten. Dies bedeutet, dass jede/r Teilnehmer*in eine Minute lang Zeit hat, durch all die Fragen zu gehen. Wenn der Workshop eine geringe Teilnehmeranzahl hat, kann die Zeit pro Paar verlängert werden.
- Nachdem die zwei Minuten abgelaufen sind, wechseln die in einer der beiden Reihen sitzenden Teilnehmer*innen einen Stuhl weiter nach rechts und beginnen die Präsentation erneut.

Die Fragen

Die folgenden Fragen sind selbstverständlich Vorschläge und nicht vorgeschrieben. Die Liste kann gemäß den Präferenzen des Trainers/ der Trainerin und der Gruppe verändert, gekürzt oder verlängert werden.

- Welche Art von Eiscreme magst du am wenigsten?
- Was würdest du mit einer Million Euro tun?
- Vor welchem Tier hast du Angst?
- Welches Lied singst du in der Dusche?
- Wenn du für einen Tag die Welt regieren könntest, was würdest du verbieten?
- Was war der beste Urlaub den du je gehabt hast?
- Was ist dein heimliches Talent?
- Wenn jemand ein Film über dein Leben drehen würde, welche Kategorie würde es sein?
- Welches ist dein Lieblingsessen an Weihnachten?
- Wenn du etwas zur Arbeit fahren, zu reiten oder zu fliegen, was würde es sein?

Skills#EU – Modul 3 – Kategorie 1 - Untereinheit 4–DERDIAN Spiel

Derdianer - Gruppe (Anleitung)

Das Spiel

Sie leben in einem Land namens "Derdia". Um den Markt von Ihrem Wohnort aus zu erreichen, müssen Sie zwei Tage gehen, da der Markt in einem tiefen Tal liegt. Wenn es eine Brücke über das Tal geben würde, könnte man in 5 Stunden dorthin gelangen. Die Regierung von „Derdia“ hat einen Vertrag mit einer ausländischen Firma geschlossen, um in Ihr Dorf zu kommen und Ihnen beizubringen, wie man eine Brücke baut.

Die Brücke wird aus Papier mit Bleistiften, Linealen, Scheren und Kleber gebaut. Sie kennen die Materialien und Werkzeuge, aber Sie kennen die Konstruktionstechniken nicht. Ihre Leute werden die ersten Ingenieure von Derdia sein. Nachdem Sie diese erste Brücke mit den ausländischen Experten gebaut haben, können Sie überall in Derdia Brücken bauen, um das Leben anderer Menschen zu erleichtern.

Regeln

1. Berühren beim Sprechen

Die Derdianer müssen sich gegenseitig berühren, wenn sie sprechen (während des Sprechens sich nicht zu berühren gilt als unhöflich).

Sie müssen jedoch nicht in direktem Kontakt sein. Wenn Sie einer Gruppe beitreten, halten Sie einfach an einem Mitglied fest und Sie werden sofort in die Konversation einbezogen.

2. Mit jemandem in Kontakt treten

Ein Derdianer wird NIEMALS mit einem anderen Mann in Kontakt kommen, es sei denn, eine Frau stellt ihn vor. Es spielt keine Rolle, ob die Frauen Derdianerinnen sind oder nicht.

3. Als Gruß gilt ein gegenseitiger Schulterkuss

Sie müssen sich grüßen, wenn Sie sich treffen, selbst wenn Sie nur an jemandem vorbei laufen. Die traditionelle Begrüßung ist ein Kuss auf die Schulter. Die Person, die die Grüße beginnt, küsst die andere auf die rechte Schulter. Der andere küsst dann auf der linken Schulter. Jede andere Form des Küssens ist beleidigend! Händeschütteln ist eine der größten Beleidigungen in Derdia. Wenn ein Derdianer jemals beleidigt wird, indem man nicht begrüßt oder berührt wird, beginnt er laut zu schreien.

4. JA / NEIN: Verwenden Sie immer "Ja"

Derdianer benutzen das Wort NEIN nicht. Sie sagen immer JA, wenn sie jedoch NEIN meinen, begleiten sie das JA mit einem empathischen Kopfnicken (Sie sollten das gut üben)

5. Arbeitsverhalten: Werkzeuge sind geschlechtsspezifisch

Scheren = MÄNNLICH | Stifte und Lineale = WEIBLICH | Kleber/Papier = Beide
Männer berühren niemals einen Bleistift oder Lineal. Das gleiche gilt für Frauen und Scheren.

6. Ausländer

Derdianer sind sehr stolz auf sich selbst und ihre Kultur. Sie erwarten, dass sich die Ausländer an ihre Kultur anpassen. Aber da ihr eigenes Verhalten natürlich für sie ist, können sie es Experten nicht erklären (dieser Punkt ist SEHR wichtig).



Ingenieur-Gruppe (Anleitung)

Das Spiel

Sie sind eine Gruppe von internationalen Ingenieuren, die für eine multinationale Baufirma arbeiten. Ihr Unternehmen hat gerade einen sehr wichtigen Vertrag mit der Regierung von „Derdia“ unterzeichnet, in dem es sich verpflichtet hat, Derdianern beizubringen, eine Brücke zu bauen. Die Brücke wird aus Papier mit Bleistiften, Linealen, Scheren und Kleber gebaut.

Gemäß dem unterzeichneten Vertrag ist es sehr wichtig, dass Sie die vereinbarte Frist einhalten, andernfalls wird der Vertrag gekündigt und Sie sind arbeitslos. „Derdia“ ist ein sehr bergiges Land mit vielen Schluchten und tiefen Tälern, allerdings ohne Brücken. Es dauert daher immer viele Tage, bis sich Derdianer von den Dörfern zum Markt in der Hauptstadt begeben. Es wird geschätzt, dass die Derdianer dank der Brücke nur 5 Stunden anstelle von zwei Tagen für die Reise brauchen würden.

Phasen des Spiels

1. Start des Spiels

Zuerst sollten Sie sich die Zeit nehmen, diese Anweisungen sorgfältig zu lesen und gemeinsam darüber zu entscheiden, wie Sie die Brücke bauen (15 min).

2. Erste Einführung

Nach einer bestimmten Zeit (Sie werden informiert!), dürfen zwei Mitglieder Ihres Teams 5 Minuten mit dem Dorf Derdian in Kontakt treten, wo die Brücke gebaut wird (z. B. um die natürlichen und materiellen Bedingungen zu überprüfen, den Kontakt mit den Derdians, etc.).

3. Analysieren und vorbereiten

Sie haben dann 15 Minuten Zeit, um ihren Bericht zu analysieren und die Vorbereitungen zu treffen.

4. Das ganze Team geht nach Derdia

Jetzt haben Sie 25 Minuten Zeit um mit dem ganzen Team nach Derdia zu gehen und den Derdianern beizubringen, wie man die Brücke baut.

Die Brücke

Eine Papierbrücke symbolisiert die Brücke. Die Brücke verbindet zwei Stühle über eine Strecke von ca. 80 cm. Sie muss stabil sein. Am Ende des Bauprozesses sollte sie das Gewicht der verwendeten Schere und des Klebers tragen. Die Stücke der Brücke können nicht einfach in Derdia herausgeschnitten und zusammengebaut werden, weil sonst die Derdianer nicht lernen würden, es selbst zu tun. Sie müssen alle Phasen der Konstruktion lernen. Jedes Stück muss mit Bleistift und Lineal gezeichnet und dann mit der Schere ausgeschnitten werden.

Materialien

Die Brücke wird mit Papier / Pappe hergestellt. Sie können für die Planung und den Bau verwenden: Papier, Klebstoff, Schere, Lineale, Bleistifte.

Zeit

Für die Planungsvorbereitung: Insgesamt 45 Minuten.

Für den Unterricht der Derdianer zum Bau der Brücke: 25 Minuten.

Anleitung für das Spiel: „Profilkarten“

Die Vorbereitung

Es gibt insgesamt 28 Karten (da jede Person eine andere EU-Flagge / Nationalität haben muss). Jeder von ihnen hat seine Nationalität, Beruf und ein bestimmtes Verhalten. Alle Teilnehmer müssen im Raum im Kreis bleiben. Jeder der TeilnehmerInnen muss eine der "Profilkarten" auswählen und darf sie den anderen nicht zeigen. Der/die Teilnehmer(in) muss sich seine Karte merken und sie um den Hals hängen (der Trainer stellt ein Schlüsselband zur Verfügung). Jeder hat 1 Minute vorzubereiten.

Das Spiel

Alle Teilnehmer können sich im Raum vermischen und dürfen untereinander Gespräche führen. **Nur Einzelgespräche** zwischen zwei Personen sind erlaubt.

Jede(r) Teilnehmer(in) muss das Profil (Nationalität + Berufssektor) von zwei anderen Teilnehmern erraten ohne direkte Fragen zu stellen. Während der Gespräche **muss er sich dabei wie auf der Karte angegeben verhalten.**

Derjenige, der auf die Frage antwortet, darf auch keine direkte Antwort geben (zum Beispiel darf er sein Land nicht direkt sagen).

Zum Beispiel:

- Aus welchem Land kommst du / Welchen Job hast du / Wie verhältst du dich/ ...

VERBOTEN

- In welchem Teil von Europa lebst du / Welche Muttersprache sprichst du / Wie ist dein Job /...

ERLAUBT

Zeit: 20 Minuten

Nach dem Spiel

Alle Teilnehmer setzen sich im Kreis zusammen, während der Trainer ihnen Fragen zu ihrer Erfahrung stellt.

Zum Beispiel:

- *Die Teilnehmer decken die Identitäten zweier Mitspieler auf (Nationalität + Berufssektor)*
- *Fiel es dir leicht, ein Gespräch zu starten?*
- *Was war am schwierigsten für dich? Wie bist du mit den Schwierigkeiten umgegangen?*
- *Hast du dich in deiner Rolle wohl gefühlt?*

Anmerkungen: Wie profitieren Berufsschüler*innen von einem Mobilitätserlebnis?

- Um von den Chancen eines europäischen Arbeitsmarktes zu profitieren, müssen Arbeitnehmer*innen mit ihren Herausforderungen umgehen.
 - **Chancen** sind:
 - Bessere Arbeitsplätze in Unternehmen mit Geschäftsbeziehungen zu anderen europäischen Ländern finden
 - Bessere Arbeitsplätze in Unternehmen mit Niederlassungen in verschiedenen europäischen Ländern finden
 - In anderen europäischen Ländern bessere Jobs finden
 - **Herausforderungen** sind:
 - mehr Wettbewerb mit anderen Arbeitssuchenden
 - mehr Flexibilität erforderlich, z.B. in ein anderes Land ziehen oder reisen
 - bessere Kommunikationsfähigkeiten, einschließlich der Sprache und der Fähigkeit, sich an andere Kulturen und Gewohnheiten sowohl im Arbeitsleben als auch im Privatleben anzupassen
 - zeigt Initiative und Problemlösungskompetenz in wechselnden Umgebungen

Kurz gesagt: "Die Menschen müssen sich an einen sich verändernden Arbeitsmarkt und Arbeitsmuster anpassen. die Verantwortung für die Investition in und die Entwicklung ihrer Fähigkeiten übernehmen, sowohl berufsspezifische als auch soziale Kompetenzen entwickeln, einschließlich Zusammenarbeit und Kommunikation; und die von den Arbeitgebern benötigten Fähigkeiten entwickeln, einschließlich Unternehmens- und Managementkompetenzen "(UK Commission for Employment and Skills, 2014: S.22)

- ERASMUS+ ist ein Echtzeit-Training dieser Fähigkeiten durch:
 - Eine neue Sprache lernen
 - Lernen mit neuen Leuten zu arbeiten
 - Lernen, sich an neue Arbeitsgewohnheiten und Arbeitsmoral anzupassen
 - Umgang mit unbekanntem Herausforderungen lernen und Lösungen für neue Probleme finden
 - Lernen mit neuen privaten Bedingungen umzugehen und sich neuen Kulturen und sozialen Gewohnheiten anzupassen
- Wenn europäische Arbeitnehmer*innen diese Herausforderungen meistern, werden sie für Unternehmen von hohem Wert sein und dementsprechend begehrt.