

Medienpädagogischer Teamtag Kinder- und Jugendheim Vinzenzwerk Handorf

Dr. Lutz Siemer | 26.11.2021

HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V.



Ein Bild sagt mehr ...

Hallo ...

- Name
- Arbeitsbereich
- Lieblings-App



Übersicht

- Block I
 - In das Thema „eingrooven“
 - Dysfunktionales Verhalten (Cybermobbing)
- Block II
 - Recht
- Block III
 - Jugendliche mitnehmen
 - Projekte entwerfen
- Block IV
 - Projekte auswählen
 - Ausblick
 - Abrundung



In das Thema
„eingrooven“

Eingrooven



Eingrooven ...



A large, irregular blue ink splatter or watercolor blotch serves as the background for the text. The splatter is centered and has a rough, textured edge with some smaller droplets or splatters extending outwards.

ACHT AUSSAGEN ZUR DIGITALISIERUNG

Stimmst Du zu?

Aussage 1/8

Das Internet verändert die Gehirne.

(Wie das Internet unser Denken verändert, Stuttgarter Zeitung, 14.10.2014)

Aussage 2/8

Die meisten Jugendlichen haben positive Erfahrungen mit dem Internet.

(Jugendliche im Web: Positive Erfahrungen überwiegen, bitkom, 29.10.2014)

Aussage 3/8

Ein Drittel aller Jugendlichen hat Erfahrung mit Cybermobbing.

(Viel Gewalt im Internet, Frankfurter Rundschau, 03.03.2009)

Aussage 4/8

Das Internet macht die Jugendlichen schlauer und sozialer.

(Netzgeborene können's besser, Zeit online, 26.02.2009)

Aussage 5/8

Jugendhilfeorganisationen brauchen eine Social Web Strategie.

(9 Thesen für organisationale Digitalkompetenz in Organisationen der Sozialwirtschaft, IdeeQuadrat, 30.04.2017)

Aussage 6/8

Jugendhilfeorganisationen müssen die Ausbildung einer Digitalkultur ermöglichen.

(9 Thesen für organisationale Digitalkompetenz in Organisationen der Sozialwirtschaft, IdeeQuadrat, 30.04.2017)

Aussage 7/8

Jugendhilfeeinrichtungen brauchen freies WLAN.

(3. Landes Jugend! Kongress Schleswig-Holstein, 2016)

Aussage 8/8

Internet ist gleich mit Essen.

(Kutscher, N./Kreß, Lisa-Marie (2015): Internet ist gleich mit Essen. Empirische Studie zur Nutzung digitaler Medien durch unbegleitete minderjährige Flüchtlinge. Projektbericht in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Kinderhilfswerk.)

Digitalisierung und Jugend

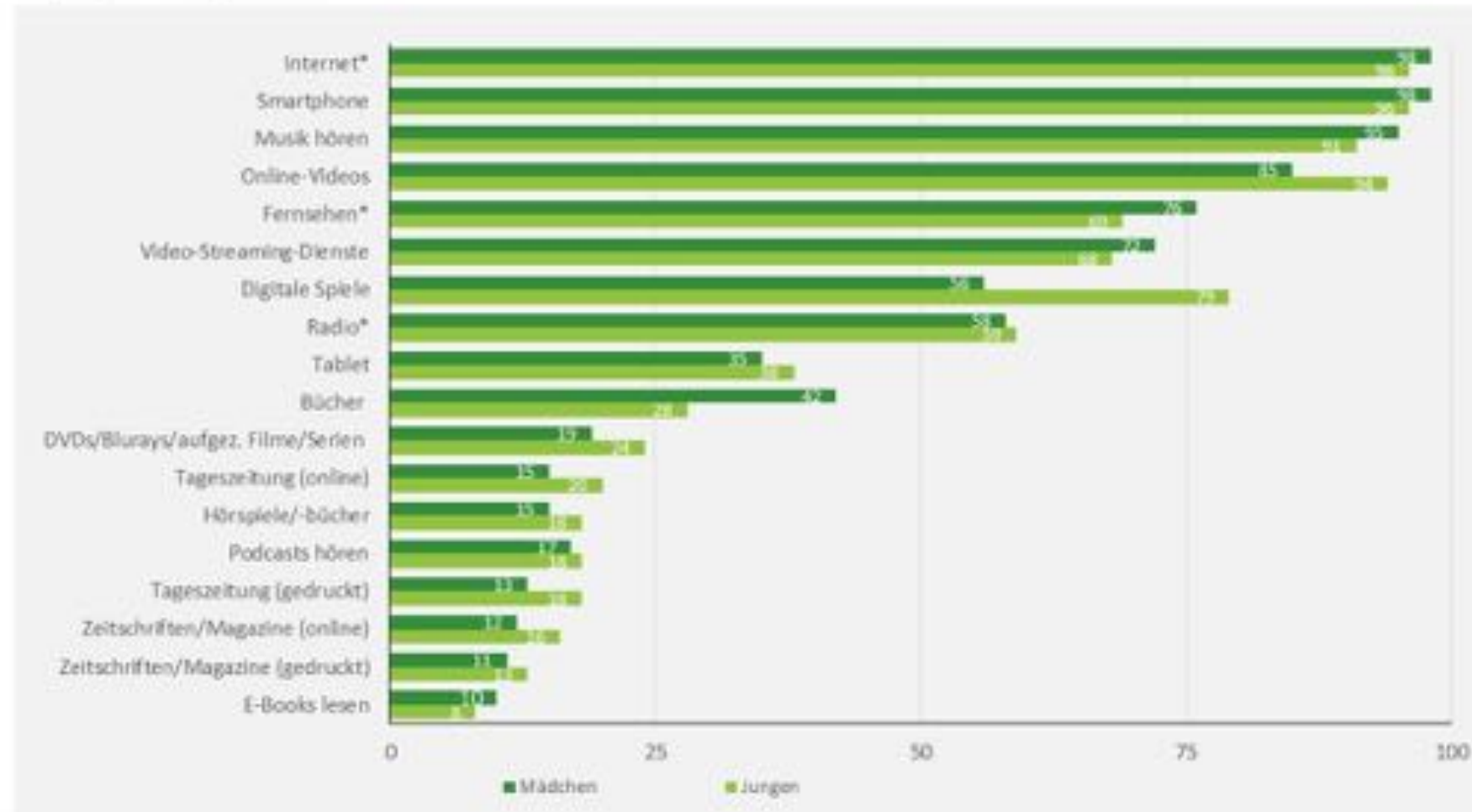
Smart Mobile Devices



Social Network Services



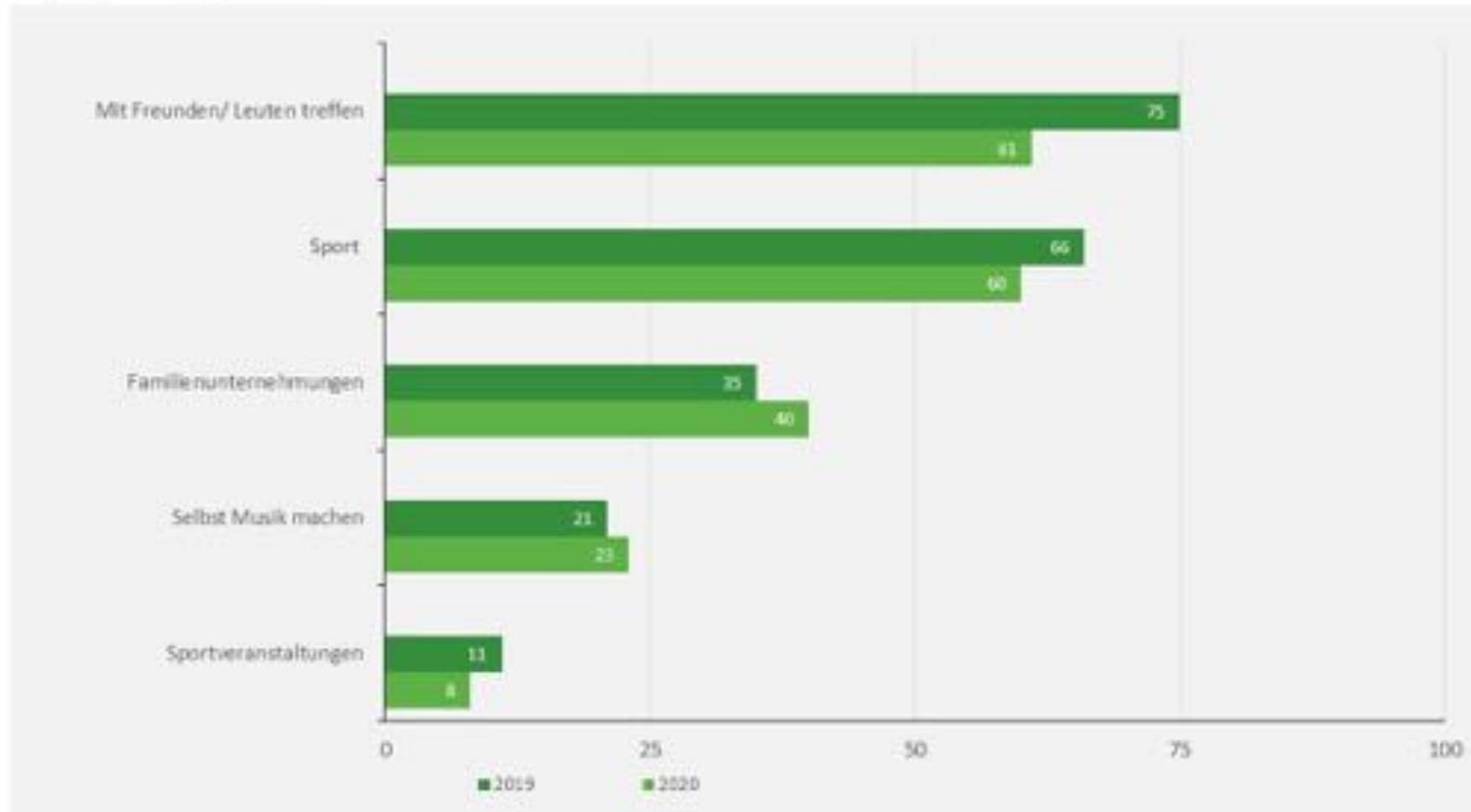
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2020 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Freizeitaktivitäten 2020 – Vergleich 2019

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Identität bilden

- Wer bin ich? Wer sind die anderen? Als wen sehen sie mich?
- Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube
- Präsentation des Selbst
 - Positiv (mit Hinweis auf eigene Vorzüge, Übertreibungen, Herausstellen eigener Kompetenz u. a. m.)
 - Negativ (mit Abwertungen anderer, Untertreibungen, Herausstellen von Beeinträchtigungen u. a. m.)
- Theatralisierungszwang
- Individualität

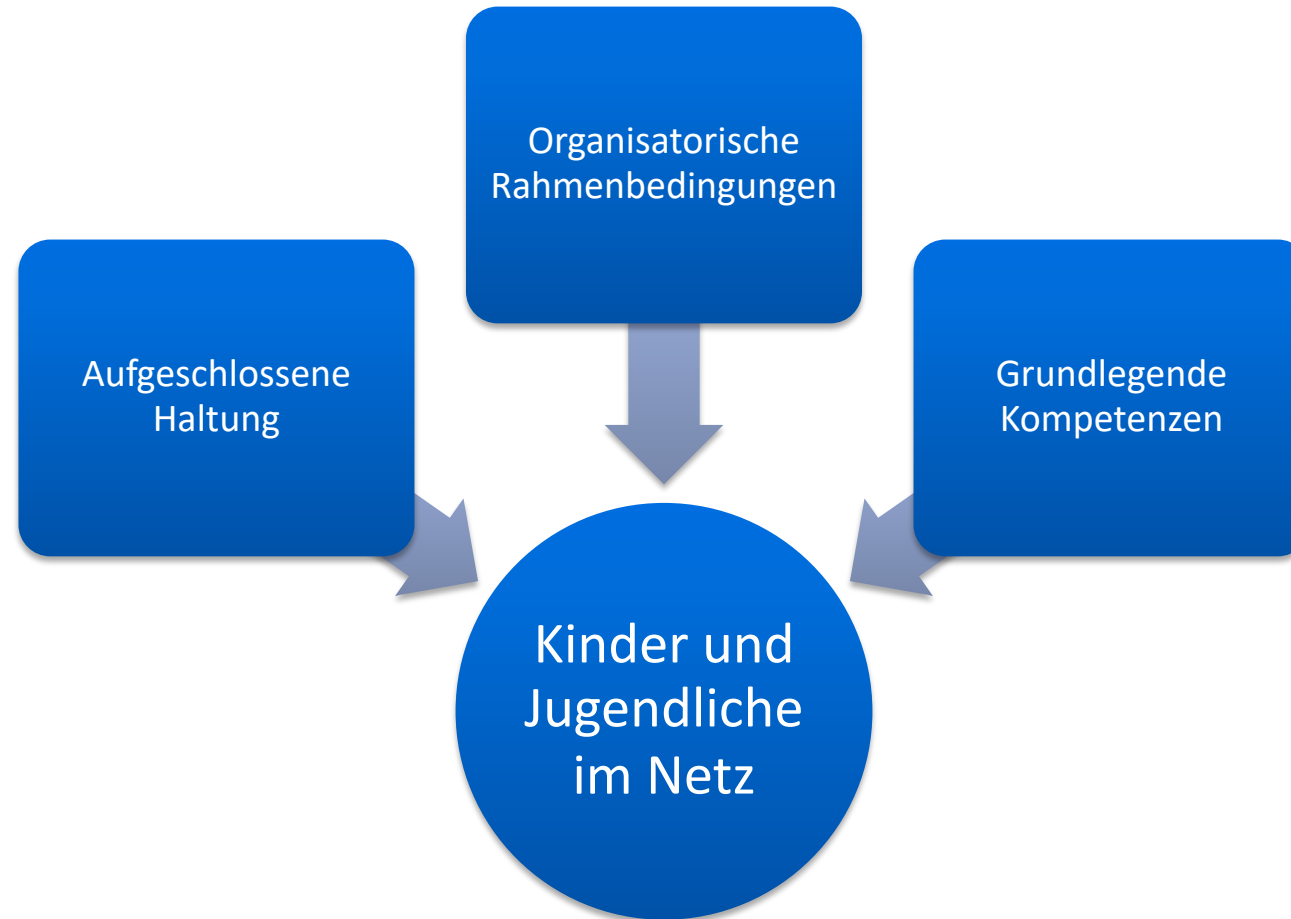


Sozial interagieren

- Entwürfe der eigenen Identität produzieren, präsentieren und auf ihre Tauglichkeit und soziale Akzeptanz hin überprüfen
- Beziehungs- und Netzwerkmanagement
- Zentraler Punkt: Profilseite
 - Persönlichkeit unterstreichen
 - Anforderungen der Peergroup entsprechen
 - Möglichst natürlich und ungezwungen auf den Betrachter wirken
- Was nicht passt wird passend gemacht! (Fotos bearbeiten)



Herausforderungen an die Fachkräfte



Differenzierung unterschiedlicher digitaler Prozessebenen

Fachliche Primärprozesse

z. B. Digitaler Lernort als vollumfängliche Bildungsstätte in der Erziehu

- Mediatization der Leistungsangebote in den unterschiedlichen Hilfsformen (ambulante, teilstationäre, stationäre, Projekt) im Rahmen der Qualitäts-Leistungs-Einzelvereinbarungen (§ 78 a-e, § 68 VIII)

Fachliche Sekundärprozesse

- z. B. Dokumentationssysteme, Wirkungsmessung, onlinebasierte Hinweisgebersysteme

Digitale Fort- und Weiterbildungsangebote für Fachkräfte

Übergreifende Prozesse

- z. B. Formen der Unternehmenskommunikation, IT-Architektur, Datensicherheit und Datensicherheit, insbesondere aktuelle Herausforderungen durch die EU-DSGVO

Betriebswirtschaftlich-verwaltungstechnische Prozesse

- Intern z. B. Software zur Leistungserfassung, zum Personaleinsatz, Buchhaltung
- Extern z. B. Rechnungserstellung, Stammdatenmeldungen

Graf, K. (2018).
Erziehungshilfe in
Zeiten des Digitalen
– ein Zwischenruf
inmitten komplexer
Veränderungen und
neuer
Verantwortlichkeiten.
*Evangelische
Jugendhilfe*
01/2019

Definition: Digitale Jugendarbeit

- Digitale Jugendarbeit bedeutet, dass digitale Medien und Technologien in der Jugendarbeit proaktiv genutzt oder eingesetzt werden.
- Digitale Medien und Technologie können entweder ein Werkzeug, eine Aktivität oder ein Inhalt in der Jugendarbeit sein.
- Digitale Jugendarbeit ist keine Methode der Jugendarbeit. Digitale Jugendarbeit kann in jedem Setting der Jugendarbeit eingesetzt werden und verfolgt die gleichen Ziele wie Jugendarbeit im Allgemeinen.
- Digitale Jugendarbeit kann sowohl in Face-to-Face-Situationen als auch in Online-Umgebungen oder in einer Mischung aus beidem stattfinden.
- Die digitale Jugendarbeit unterliegt denselben ethischen Grundsätzen, Werten und Prinzipien wie die Jugendarbeit.





Umfrage

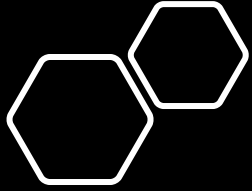
- Was machen wir schon digital?
- www.menti.com
- Reinschreiben – Absenden – Reinschreiben – Absenden

Dysfunktionales Verhalten (Cybermobbing)

Übersicht der wichtigsten dysfunktionalen Verhaltensweisen (15 min)

Focus: „Cybermobbing“ (45 min)

- Was ist Cybermobbing? Definition, Häufigkeit ...
- Umgang mit Cybermobbing (Checklisten, Leitfäden)
- Diskussion von Fallbeispielen



Risiken im Netz 1: Betrugsmaschen

- Gefälschte Online-Shops
- Phishing-E-mails
- Angebliche Lotteriegewinne, Erbschaften und andere Angebote
- Viren (Ransomware, Trojaner, usw.), Schadprogramme
- Aufbauen einer vermeintlichen romantischen Beziehung
- Geld erpressen (Sextortion)
- Datenklau
- ...
- Kriminellen nutzen menschliche Eigenschaften wie Neugierde, Mitleid oder Profitgier aus.
- Ziel: Daten, Geld

Risiken im Netz 2: Kinderpornografie

Verbreitung und Besitz
strafbar.

You see something – you
say something!

Melden -> Anzeige
Polizei -> Dokumentation

Risiken im Netz 3: Desinformation (Fake-News)

-
- nachweislich falsche oder irreführende Informationen, die mit dem Ziel des wirtschaftlichen Gewinns oder der vorsätzlichen Täuschung der Öffentlichkeit konzipiert, vorgelegt und verbreitet werden und öffentlichen Schaden anrichten können
 - inkorrekte Inhalte, die aus einem bestimmten Grund bewusst produziert und aktiv verbreitet werden
 - Deepfake
 - **Information hinterfragen:**
 - Wer steckt hinter der Information?
 - Ist die Quelle vertrauenswürdig?
 - Wie berichten andere davon?

Risiken im Netz 4: Exzessive Nutzung (Abhängigkeit)

- Wie viel ist zu viel?
 - Elternratgeber
 - „Bildschirme in der Familie – Einstellen, Aufklären, Begleiten“
 - 3-6-9-12-Regel
- Klick-Tipps.Net
- „Digitale Spiele – Pädagogisch beurteilt“

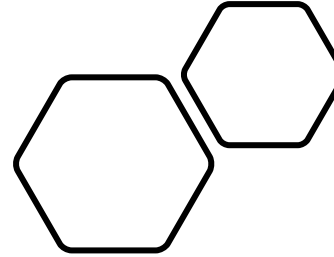




Risiken im Netz 5: Grooming

- Grooming (englisch: anbahnen, vorbereiten) beschreibt einen Vorgang, bei dem ein Erwachsener, anonym oder unter einer falschen Identität, über einen längeren Zeitraum (Wochen oder Monate) ein Vertrauensverhältnis zu einem Minderjährigen im Internet aufbaut, mit dem Ziel, ihn/sie zu sexuellen Handlungen (online und offline) zu überreden.
- Warnzeichen besprechen

Risiken im Netz 6: Hate- Speech



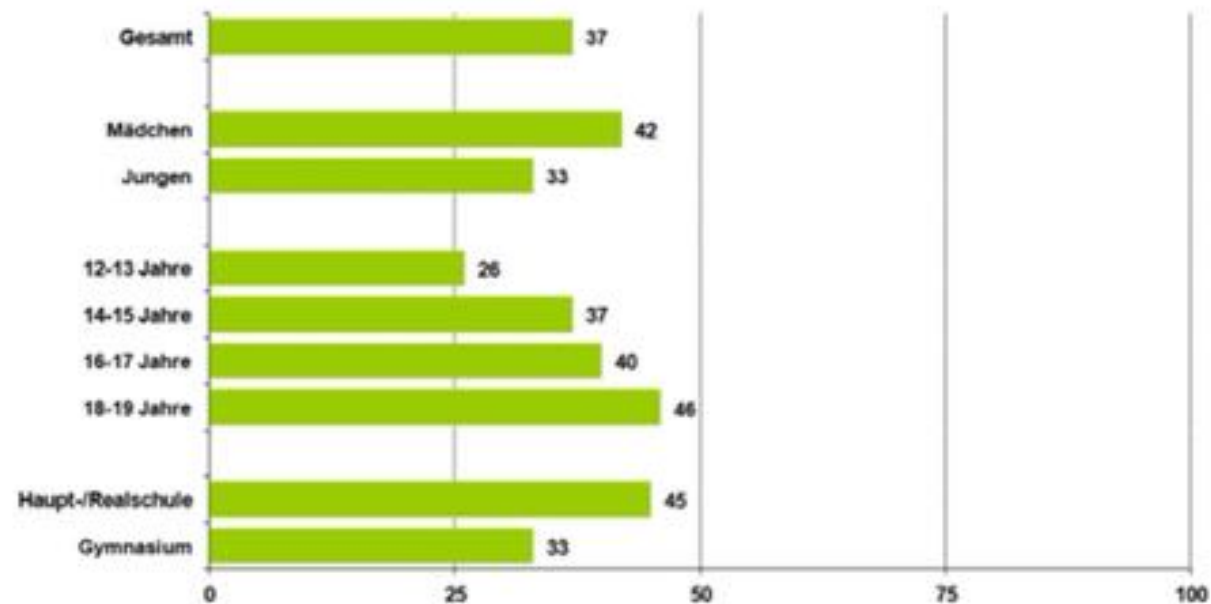
- jede Form des Ausdrucks, die zu rassistischem, fremdenfeindlichen, homophoben, religiösen, kulturellem, sexistischem oder anderswie diskriminierendem Hass oder zur Gewalt aufruft
- Umgang
 - Ignorieren
 - Nicht persönlich nehmen
 - Blockieren
 - Gegenreden
 - Bleib nicht alleine
 - Melden
 - Anzeigen



Risiken im Netz

7: Cybermobbing

Im Bekanntenkreis wurde schon mal jemand per Handy/ im Internet fertig gemacht



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

Was ist Mobbing?

- Mobbing ist eine systematische Form der Aggression, bei der eine oder mehrere Personen versuchen, einer anderen Person physisch, verbal oder psychologisch Schaden zuzufügen.
- Beim Mobbing ist die Macht ungleichmäßig verteilt.

Cybermobbing: Wie unterscheidet man das von gewöhnlichem Mobbing?

- Zeit und Raum - Kein Entzug für das Opfer. "Kinderangriffe" erreichen das Opfer jederzeit im eigenen Zimmer. Kind kann sich vor dem Angriff nicht wehren.
- Auswirkung - Die Verletzung des Opfers ist nicht sofort beobachtbar (verhindert empathische Reaktion).
- Dynamik - Medieninhalte verbreiten sich schnell und können unbegrenzt verbreitet werden.
- Publikum - Großes Publikum. Das Opfer weiß nicht, wer die schädlichen Inhalte gesehen hat.
- Anonymität - Die Täter können anonym handeln und haben daher keine Angst vor möglichen Sanktionen.
- Nachhaltigkeit - Im schlimmsten Fall bleiben die demütigenden Inhalte (z.B. Foto oder Video) lange Zeit im Internet sichtbar.

Wie geht Mobbing?

- Flaming: Platzieren von Nachrichten im Internet, die beleidigend sind.
- Belästigung
- Verleumdung: z.B. Klatsch und Tratsch verbreiten
- Personalisierung: Bullyer agieren anonym, enthüllen "Geheimnisse" des Opfers oder verleiten andere dazu, etwas zu erzählen etc.
- Opfer muss tatenlos zusehen
- Cyberstalking: Verfolgungsjagd, lästiger Kontakt, Drohung ("Stalking")
- Bedrohungen

GET HIM READY!
FIGHT! FIGHT! FIGHT!



REINFORCERS

PAUL IS SUCH AN ASSHOLE.
I WILL SEND THIS EMBARRASSING
PHOTO OF HIM TO OUR CLASSMATES.



BULLY

I AM SO ASHAMED. I DON'T
WANT TO GO TO SCHOOL
AGAIN. WHAT CAN I DO?



VICTIM

DID YOU READ ON
FACEBOOK, THAT PAUL
IS A BEDWETTER?

YES, THAT'S A
SILLY RUMOR.
BUT NOT OUR PROBLEM



OUTSIDERS

HAHAHA. DID YOU READ THIS?
IT'S SO FUNNY. I SPREAD IT!



ASSISTANTS

THIS IS REALLY
UNFAIR. MAYBE WE
SHOULD HELP HIM?

BUT HOW?
I DON'T DARE.
OKAY... LET'S TRY



(POTENTIAL) DEFENDERS

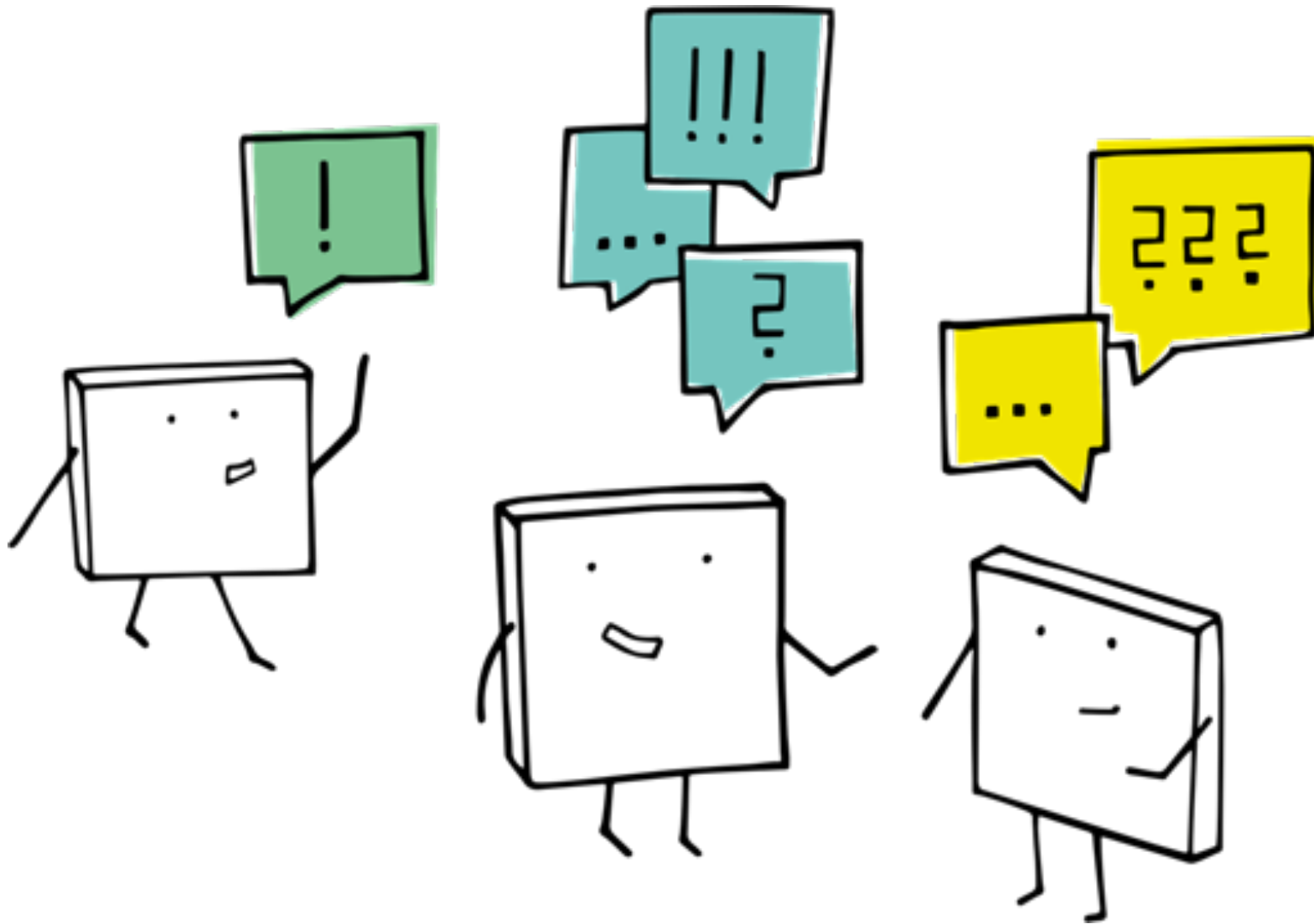
Was tun ... bei Cybermobbing?

**Klicksafe | RATGEBER CYBER-MOBGING -
Informationen für Eltern, pädagogische
Fachkräfte und andere Interessierte**



**Kaspersky | Checkliste: Cybermobbing –
erkennen, reagieren, vorbeugen**





Diskussion
Fallbeispiele
„Cybermobbing“

Kaffeepause



Recht

Ziele und Ablauf

Ziele

Schlaglichtartiger Überblick über relevante Rechtsgebiete
Kleingruppen bearbeiten relevante Rechtsfragen



Vorgehen

30 Minuten „Input“
15 Minuten relevante Themen zur Vertiefung bestimmen
30 Minuten Kleingruppen recherchieren und diskutieren
15 Minuten Rückkopplung

Rechtlicher Rahmen

Rechtsbereiche	Bedeutung
<ul style="list-style-type: none">• Allgemeines Persönlichkeitsrecht & Privatsphärenschutz, insb. Recht am eigenen Bild, Namensrecht)• Urheberrecht• Datenschutzrecht (z.B. in Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Apps)• Verschwiegenheitspflichten• (Jugend)Schutzrechte, insb. bzgl. Cybermobbing, Stalking (Nachstellungen), Grooming (Anbahnung), Pornografie, Gewaltverherrlichung, Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen• Sonstige Regelungen in Bezug auf Soziale Arbeit, z.B. Aufsichtspflicht, Zeugnisverweigerungsrecht	<ul style="list-style-type: none">• Der Gebrauch des Internets und der sozialen Medien hat zahlreiche Berührungspunkte mit rechtlichen Regelungen.• Diese Regelungen betreffen vielfältige Lebensbereiche, was den Nutzer*innen des Internets und der sozialen Medien oftmals gar nicht bewusst ist.• Einige dieser Regelungen gelten weltweit, andere gelten in der Europäischen Union, die meisten jedoch sind Gegenstand der nationalen Gesetzgebung.• Kenntnis dieser Regelungen ist Grundvoraussetzungen für eine gerechte und rechtskonforme Handlungsleitlinie in der Sozialen Arbeit.• Da jedoch nicht alle Aspekte ausdrücklich geregelt sind, kommt es entscheidend darauf an, den Geist der Regelungen zu kennen und in die Alltagspraxis zu übersetzen.• Die Rechtsanwender*innen müssen alltagstaugliche Lösungen auftretender Probleme finden können.

Persönlichkeitsrecht & Privatsphäre

Rechtsbereiche	Typische Problemfelder
<ul style="list-style-type: none">• Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (Art. 12: Schutz der Privatsphäre)• EU-Grundrechte-Charta (Art. 7: Schutz des Privatlebens)• Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (Art. 2: Recht auf Privatsphäre, Art. 2: Allgemeine Handlungsfreiheit, Art. 2: Recht auf den eigenen Namen)• Urheberrechtsgesetz (Deutschland) (§ 22: Recht am eigenen Bild)• Strafgesetzbuch (Deutschland) (§ 201a: Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen)	<ul style="list-style-type: none">• Facebook: Was soll man öffentlich machen, was soll man besser geheim halten?• Facebook: Kann eine Fachkraft mit Klienten "befreundet" sein?• Mobile Endgeräte der Klient*innen: Darf eine Fachkraft diese Geräte durchsuchen?• Mobile Endgeräte der Klient*innen: Darf eine Fachkraft unerwünschte Medien bzw. Daten löschen?• Soziale Medien: Darf eine Fachkraft hierüber Kontakt zu den Klient*innen suchen?• Fotos: Was darf aufgenommen werden, was soll besser privat bleiben?

Urheberrecht

Rechtsbereiche	Typische Problemfelder
<ul style="list-style-type: none">• Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (Art. 27: Schutz der Interessen des Künstlers)• EU-Grundrechte-Charta (Art. 17: Schutz des geistigen Eigentums)• Richtlinie 2004/48/EC (EU) (Art. 3 : Schutz des geistigen Eigentums)• Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (Art. 14: Eigentumsrecht)• Urheberrechtsgesetz (Deutschland) (§ 11: Schutz der Autor*innen-Rechte, § 12: Recht auf Veröffentlichung, § 13: Anerkennung der Urheberschaft)	<ul style="list-style-type: none">• Kopieren von Inhalten aus Internetseiten• Posten von Nachrichten auf sozialen Medien unter Verwendung fremder schöpferischer Werke• Verbreiten und Veröffentlichen von Musik, Videos oder anderen künstlerischen Werken in sozialen Medien, z.B. auf YouTube• Bearbeitung fremder Werke bzw. Übernahme fremder Werke in eigenen Werken

Datenschutz

Rechtsbereiche	Typische Problemfelder
<ul style="list-style-type: none">• EU-Grundrechte-Charta (Art. 8: Schutz persönlicher Daten)• Verordnung (EU) 2016/679 (Art. 1: Schutz der persönlichen Daten von natürlichen Personen)• Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (Art. 2: Datenschutzrecht)• Bundesdatenschutzgesetz (Deutschland) (§ 1: Schutz vor Beeinträchtigungen des Persönlichkeitsrechtes durch den Umgang mit persönlichen Daten)	<ul style="list-style-type: none">• Wer verfügt über welche Daten von wem?• An wen werden Daten übermittelt?• Sind Daten gegen Datenverlust geschützt?• Sind Daten gegen unbefugtes Ausspähen durch Dritte geschützt?• Wie kann man Identitäts-Diebstahl verhindern?• Was weiß der Staat über den Bürger?

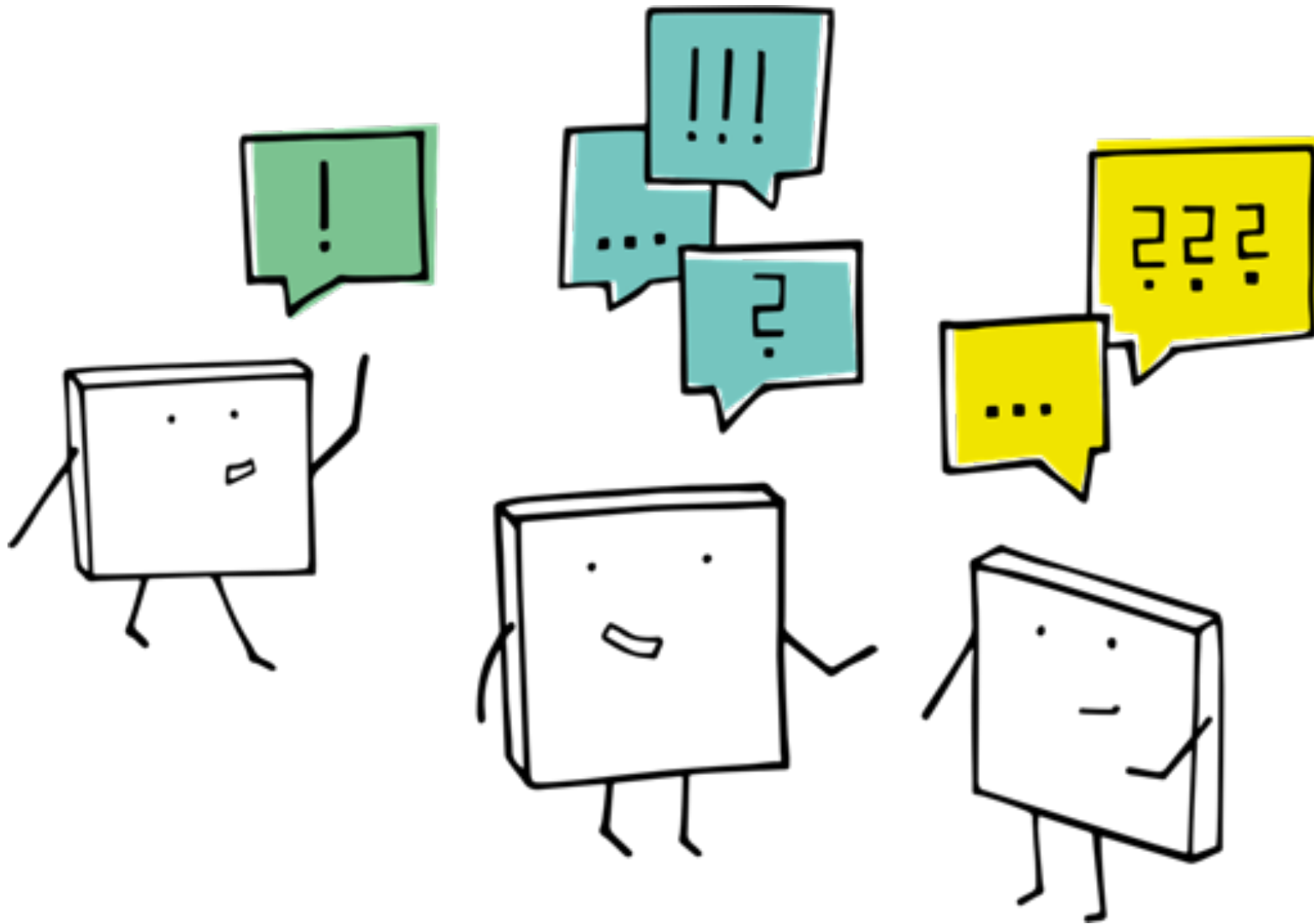
Verschwiegenheit

Rechtsbereiche	Typische Problemfelder
<ul style="list-style-type: none">• Strafgesetzbuch (Deutschland) (§ 203: Verletzung von Verschwiegenheitspflichten)• Gesetz zur Kooperation und Information im Kinderschutz (Deutschland) (§ 4: Übermittlung von Informationen bei Kindeswohlgefährdungen)• Allgemeine Geschäftsbedingungen, z.B. WhatsApp, YouTube etc.	<ul style="list-style-type: none">• Verletzung beruflicher Schweigepflichten, z.B. durch Weitergabe von Information an Behörden, Staatsanwaltschaft oder Angehörige von Klient*innen• Feststellung körperlicher Verletzungen von Klient*innen durch Ärzt*innen• Unbekannte bzw. unbedachte Nutzungsrechte für Betreiber*innen sozialer Medien, z.B. bzgl. des Inhaltes von WhatsApp-Nachrichten

Kleingruppen „Recherche und Diskussion“

- Großgruppe: Überlegt, welche rechtlichen Aspekte für euch relevant sind.
- Kleingruppen: Recherchiert hierzu ...
 - Klicksafe „Rechtsfragen im Netz – Themenreihe von iRights.info + klicksafe“ (34 Schwerpunktthemen) -> <https://bit.ly/3G0TJ0d>
 - iRIGHTS.info „Ratgeber-Broschüren und – Publikationen“, besonders „Recht im Netz allgemein“ -> <https://bit.ly/3G2OvBi>





Rückkopplung
„Recht“



Mittagspause

Jugendliche
mitnehmen

-
- Bewohner*innen in Digitalisierung bilden
 - Input: Welche Infos und Tools gibt es (z.B. Klicksafe, Handysektor, juuuport, digitalyouthwork.eu und „Methodenkoffer“) (10min)
 - Kleingruppen vertiefen sich kurz in einzelne Infos/Tools (10 min)
 - Kleingruppen berichten an Großgruppe (10 min)

Was gibt es denn an Ressourcen?



- Forschung
 - CO:RE – Children Online: Research and Evidence (umfassende paneuropäische Wissensplattform)
 - JIM, KIM, miniKIM, FIM (deutschlandweites Monitoring von Mediennutzung)
- Leitlinien
 - Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit
 - Jugendhilfe-Navi (YouTube, Orientierung im Medienbereich für Fachkräfte)
- Materialien
 - Safer Internet Centers
 - **Klicksafe (Deutschland)**
 - Saferinternet.at (Österreich)
 - BEE SECURE (Luxemburg)
 - **digitalyouthwork.eu (Projektbeispiele und Praxistipps)**
 - Handysektor (Jugendliche, z.B. Dein Vertrag mit Tiktok)
- JUUUPORT (Peer-Beratung Jugendliche)
- Klick-Tipps (geprüfte Internetseiten für Kinder)
- Internet-ABC (Kinder 5-12 Jahre, Eltern, Pädagogen)
- fragFINN.de (Geschützter Surfraum für Kinder)
- iRights.info (Recht)
- Landesanstalt für Medien NRW – Publikationen (vielfältiges Material, überschneidet sich teilweise mit Klicksafe, Handysektor etc.)
- merz Medien + Erziehung – Zeitschrift für Medienpädagogik
- **Digitaler Methodenkoffer - Eine Sammlung von ausgewählten Methoden zur Digitalisierung in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe**

Projekte entwerfen



Vorgehen


- Großgruppe: Projektideen sammeln (Brainstorming, 15 min)
- Kleingruppen: Idee ausarbeiten (Business Model, 45 min)
- Ausgearbeitetes Angebot in Großgruppe vorstellen

Partner & Stakeholder „Wen muss ich einbeziehen?“	Produkte „Was muss entwickelt und bereitgestellt werden?“	Angebot „Welches Problem löse ich mit welcher Leistung?“	Beziehung „In welchem Verhältnis stehe ich zu der Zielgruppe?“	Zielgruppe „Wer ist Auftraggeber und wer ist Empfänger der Leistung?“
	Ressourcen „Was brauche ich für die Entwicklung und Bereitstellung?“		Ansprache „Über welche Kanäle spreche ich die Zielgruppe an?“	
Ausgaben „Wieviel Geld brauchen wir für was?“		Einnahmen „Wer finanziert was?“		

Kaffeepause



Projekte auswählen

- 
- Abrundung Projektentwürfe (30 min)
 - Kleingruppen präsentieren Projektentwürfe (20 min)
 - Diskussion, welche/s Projekt/e weiterverfolgt werden soll/en (10 min)

Ausblick

- QM: Wie bekommt man neue Trends mit? Informationsquellen vorstellen (sind zumeist auch schon im Methodenkoffer genannt) (10 min)
- Diskussion: Was ist wichtig? (10 min)
- Arbeitsteilung im Team: Wer macht was? (10 min)

Was gibt es denn an informationsquellen?

-
- Forschung
 - CO:RE – Children Online: Research and Evidence (umfassende paneuropäische Wissensplattform)
 - JIM, KIM, miniKIM, FIM (deutschlandweites Monitoring von Mediennutzung)
 - Leitlinien
 - Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit
 - **Jugendhilfe-Navi (YouTube, Orientierung im Medienbereich für Fachkräfte)**
 - Materialien
 - Safer Internet Centers
 - **Klicksafe (Deutschland)**
 - Saferinternet.at (Österreich)
 - BEE SECURE (Luxemburg)
 - digitalyouthwork.eu (Projektbeispiele und Praxistipps)
 - **Handysektor (Jugendliche, z.B. Dein Vertrag mit Tiktok)**
 - JUUUPORT (Peer-Beratung Jugendliche)
 - **Klick-Tipps (geprüfte Internetseiten für Kinder)**
 - **Internet-ABC (Kinder 5-12 Jahre, Eltern, Pädagogen)**
 - fragFINN.de (Geschützter Surfraum für Kinder)
 - iRights.info (Recht)
 - **Landesanstalt für Medien NRW – Publikationen (vielfältiges Material, überschneidet sich teilweise mit Klicksafe, Handysektor etc.)**
 - **merz Medien + Erziehung – Zeitschrift für Medienpädagogik**
 - Digitaler Methodenkoffer - Eine Sammlung von ausgewählten Methoden zur Digitalisierung in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe
 - **SALTO (www.salto-youth.net)**

Abschluss



<https://forms.gle/GW9mKWG6rbbrHD6u9>

Evaluation/Feedback



Abrundung

- Murmelphase zu zweit „Was hat mir der Tag gebracht? – Was mache ich damit?“ (10 min)
- Abschlussrunde („Wo stehen wir nun – wo gehen wir hin?“ (20 min)