

life force

Lehrerhandbuch



Lehrerhandbuch

Ein kurzer Informationsleitfaden für Lehrer



AUTOREN

Hellenische Gesellschaft für präklinische Notfallversorgung

Sevasti Etmektsoglou
Theodoros Kalyvas
Sophia Zagalioti
Dr. Varbara Fyntanidou
Dr. Konstantinos Fortounis

Universitätsklinikum Köln

Professor Bernd W. Böttiger
Nadine Rott
Simon R. Finke
Katharina Zajackowski
Dr. Hannes Ecker
Laura Böhme
Lina Horriar
Bérénice Bartholme
Lina Reinsch
Hannah Krüger

Italienischer Rat für Wiederbelebung

Dr. Federico Semeraro
Dr. Andrea Scapigliati
Alessandra Carenzio
Sara Lo Jacono

Universität von Thessalien

Dr. Ioannis Kozaris
Dr. Ioannis Pechtelidis
Aggeliki Botonaki

Kids Save Lives – Τα Παιδιά Σώζουν Ζωές

Anastasios Stefanakis
Professor Ioanna Etmektsoglou
Dr. Christiana Adamopoulou
Evgenia Douvara
Anastasia Claroumenou

Europäische Universität Zypern

Dr. Maria Prodromou
Dr. Marios Georgiou
Nikoletta Palli

Handbook reviewed by Sevasti Etmektsoglou and Theodoros Kalyvas

Inhaltsverzeichnis

1 EINLEITUNG	7
Entwicklung des LIFEFORCE Algorithmus.....	7
Kriterien zur Bewertung des LIFEFORCE-Algorithmus anhand der ERC-Leitlinien, durch den italienischen Rat für Wiederbelebung und der Europäischen Universität Zypern.	7
Theoretischer Rahmen und pädagogische Methodik für die Ausbildung von Schülerinnen und Schülern.....	7
Der Einsatz von Musik in LIFEFORCE	8
Die Implementierung von sozial-emotionalen Fähigkeiten in den LIFEFORCE BLS-Algorithmus.....	8
Taxonomie der ausgewählten Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten	9
Einteilung ausgewählter Fertigkeiten in verschiedene Schwierigkeitsstufen, die speziell auf den Entwicklungsstand von Kindern im Alter von 6-10 Jahren zugeschnitten sind.....	9
Erweiterung der Methodik für andere Unterrichtsfächer und spezielle Lerngruppen	10
Bewertung der Schülerinnen und Schüler.....	10
Referenzen	11
2 ENTWICKLUNG DES LIFEFORCE ALGORITHMUS	12
Basic Life Support – European Resuscitation Council (ERC).....	12
LIFEFORCE BLS Algorithmus	13
Referenzen	15
3 PÄDAGOGISCHER RAHMEN VON LIFEFORCE	16
Pädagogische Methodik von LIFEFORCE	16
Kreative Bewegung.....	16
Theaterspiele/ Dramapädagogik.....	17
Der Einsatz von Musik in LIFEFORCE: Methodik und Instrumente	18
Die Implementierung von sozial-emotionalen Fähigkeiten in den LIFEFORCE BLS Algorithmus ..	19
Lerntheorien von LIFEFORCE	20
Bloomsche Taxonomie	21
UDL (Universal Design for Learning Richtlinien).....	22
Pädagogische Tipps, die universell anwendbar sind	23
Referenzen	28
4 SPEZIFIKATIONEN DER ERFORDERLICHEN WAHRNEHMUNGS- UND KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN FÜR LIFEFORCE BLS ALGORITHMUS	30
Taxonomie der ausgewählten Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten	30
Wahrnehmungs- und kognitive Fähigkeiten, die durch den LIFEFORCE-BLS-Algorithmus aktiviert werden.....	30
Andere im LIFEFORCE - BLS-Algorithmus aktivierte Fähigkeiten	33

Einteilung ausgewählter Fertigkeiten in verschiedene Schwierigkeitsstufen, die speziell auf den Entwicklungsstand von Kindern im Alter von 6-10 Jahren zugeschnitten sind.....	34
Referenzen	37
5 LIFEFORCE-UNTERRICHTSSTRUKTUR – AKTIVITÄTEN	38
Übersicht über die Struktur der Lektion.....	38
Struktur der Lektion	39
BEGINN	39
Einführung.....	39
Aufwärmübungen.....	40
MAIN.....	44
Anatomie des Körpers	44
Vokabeln.....	45
Soziale-emotionale Fähigkeiten	51
Spiele zum Atmen.....	65
LIFEFORCE BLS-Algorithmus	66
Fremdkörper-Atemwegsobstruktion.....	73
LIFEFORCE BLS Szenarien	74
LIFEFORCE Musik (Lieder, musikalische Aktivitäten – Spiele)	82
LIFEFORCE Positionen & Spiele BLS-Algorithmus Yoga	100
Sprache – Kommunikationsfähigkeit.....	102
Kognitive – Wahrnehmungsfähigkeiten	109
ENDE.....	168
Abschließende Aktivitäten	168
Reflexion & Team-Ziel	171
Referenzen	174
6 GEEIGNETE ANPASSUNGEN, VORKEHRUNGEN UND ÄNDERUNGEN FÜR BESONDERE LERNGRUPPEN	177
Angemessene Anpassungen, Vorkehrungen.....	177
Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS)	178
Legasthenie.....	180
Sehbehinderung	182
Hörbehinderung	183
Benotung und Bewertung von Schülern in der Sonderpädagogik	185
Legasthenie.....	185
Visuelle Beeinträchtigung.....	186
Hörbehinderung	186

Beeinträchtigung der Mobilität	186
Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS)	187
Kinder können sich weigern, eine Hilfestellung zu nutzen	187
Referenzen	189
7 BEWERTUNG DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER	190
Theoretischer Rahmen	190
Werkzeuge.....	193
Fragebögen.....	193
Beobachtungsliste	203
Rubriken zur Bewertung der spezifischen Aufgabe "Notruf erkennen - Hilfe rufen - den Notruf bearbeiten und Interaktion mit dem Opfer"	208
Tagebuch des Lehrers.....	213
Videos in der Bildung.....	216
Referenzen	219
ANHÄNGE.....	220
BLS Algorithmus.....	220
Vokabeln.....	221
Soziale-Emotionale Fertigkeiten.....	224
LIFEFORCE BLS Algorithmus Stufen, Schritte und Szenarien.....	236
LIFEFORCE Lieder	267
LIFEFORCE BLS Yoga Posen.....	272
Sprache – Kommunikations Fähigkeiten	280
Kognitiv – Wahrnehmungsfähigkeiten	280
Fragebögen für Kinder.....	288
Fragebögen für Kinder: 6-8 Jahre alt.....	288
Fragebögen für Kinder: 8-10 Jahre alt.....	291
Beobachtungsliste	296
Rubriken	299
Tagebuch des Lehrers.....	303

1 EINLEITUNG

[Entwicklung des LIFEFORCE Algorithmus](#)

Simon R. Finke, Katharina Zajackowski, Nadine Rott, Hannes Ecker, Bernd W. Böttiger

Die folgende Arbeit enthält Empfehlungen für ein Basic Life Support (BLS) – Training Algorithmus für Schulkinder im Alter von 6-10 Jahren. Das Ziel dieses Kapitels war es, den ERC-Algorithmus für BLS in einfache Schritte zu unterteilen. Die folgenden BLS-Punkte wurden bewertet, indem die verschiedenen Schritte erklärt, die relevante Literatur vorgestellt und eine Empfehlung für den Unterricht erteilt wird:

1. Überlebenskette
2. Sicherheit
3. Prüfen der Reaktion
4. Prüfen der Atmung
5. Alarmierung des Rettungsdienstes
6. Hochwertige Herzdruckmassage
7. Atemspende
8. AED automatisierte externe Defibrillation
9. Stabile Seitenlage
10. Andere Erste-Hilfe-Themen

[Kriterien zur Bewertung des LIFEFORCE-Algorithmus anhand der ERC-Leitlinien, durch den italienischen Rat für Wiederbelebung und der Europäischen Universität Zypern.](#)

Eine unabhängige Bewertung der Konformität des LIFEFORCE-Algorithmus wurde von jedem der vorgenannten Partner durchgeführt. Es folgt eine Liste von Kriterien zur Bewertung des Algorithmus

- anhand der ERC-Leitlinien:
- Allgemeine Angemessenheit in Bezug auf das Ziel (Altersfragen)
- Stufendefinition (Anzahl der Stufen und interne Organisation)
- Schwierigkeitsgrad und Anpassung an die Altersstufen
- Anpassung an das schulische Umfeld und an Schüler mit besonderen Bedürfnissen
- Ausführlichkeit
- Voraussetzungen
- Übereinstimmung mit den ERC-Richtlinien

[Theoretischer Rahmen und pädagogische Methodik für die Ausbildung von Schülerinnen und Schülern](#)

Angeliki Botonaki

Auf der Grundlage eines länderübergreifenden Überblicks über die Bildungssysteme für Kindergärten und Grundschulen (IO1) in den europäischen Ländern, entwickeln wir den theoretischen Rahmen für die Entwicklung einer pädagogischen Methodik. Zur Vorschulung von Kindern in Wiederbelebung und anderen Aspekten der Ersten Hilfe, die Ausweitung der

Methodik auf spezielle Lerngruppen und die Einteilung ausgewählter Fertigkeiten in verschiedene Schwierigkeitsstufen, die speziell auf die Entwicklung von Kindern im Alter von 6-10 Jahren zugeschnitten sind. Die Pädagogik, die im Mittelpunkt des LIFEFORCE-Programms steht, zielt darauf ab, den BLS-Algorithmus mit den avantgardistischsten und effektivsten Lernmethoden zu verbinden, um die operative Qualifikation und den Erfolg dieses Projekts zu gewährleisten.

[Der Einsatz von Musik in LIFEFORCE](#)

Christiana Adamopoulou & Ioanna Etmektsoglou

Musik ist seit jeher ein beliebtes Unterrichtsmittel für Kindergarten- und Grundschullehrer. Lieder, Musiktechniken und Aktivitäten mit Musik und Bewegung sind nur einige Beispiele dafür, wie Musik im Unterricht eingesetzt wird, um Kindern das Lernen zu erleichtern. Dafür gibt es viele Gründe: Musik ist eine Fan-Aktivität, sie ist eng mit Bewegung verbunden, die für das Lernen unerlässlich ist.

Sie hilft den Schülern, sich zu fokussieren, zu konzentrieren und motiviert zu bleiben. Außerdem ist sie eine Gruppenaktivität, die den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit fördert.

Der Einsatz von Musik im L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Vorschulungsmaterial zielt darauf ab, eine breite Palette von Fähigkeiten zu fördern, die Grundschüler als Teil ihrer Vorbereitung auf eine zukünftige Ausbildung in der Herz-Lungen-Wiederbelebung (HLW) entwickeln müssen. Fähigkeiten wie kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit, Kommunikation, Flexibilität, Anpassungsfähigkeit und Initiative müssen während der Vorschulung entwickelt und erworben werden. Musik ist ein Stimulus, der Faktoren im Zusammenhang mit dem Lernen beeinflussen kann (Ferrerri & Verga, 2016), vom Wecken des Interesses der Schüler bis zur Unterstützung des Einprägens von BLS-Schlüsselkonzepten.

Die in die Musik eingebetteten Aktivitäten sollen nicht nur sicherstellen, dass die Kinder ein genaues und dauerhaftes Gedächtnis für die L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Materialien und -Fähigkeiten aufbauen, sondern auch den Zugang zum Lernen für alle Schüler erleichtern. Das L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Training ist ein integratives Bildungsparadigma, da die Schüler ein breites Spektrum an Unterschieden und Behinderungen aufweisen können.

[Die Implementierung von sozial-emotionalen Fähigkeiten in den LIFEFORCE BLS-Algorithmus](#)

Evgenia Douvara

Sozial-emotionale Kompetenzen beziehen sich auf die Fähigkeiten, die die Gedanken, Gefühle und das Verhalten einer Person regulieren und bestimmen, wie gut sich Menschen an ihre Umgebung anpassen und wie viel sie in ihrem Leben erreichen (OECD, 2017). Wie Kinder ihre Emotionen ausdrücken und regulieren, hängt oft von ihrem kulturellen Hintergrund, der Ausprägung einer Entwicklungsverzögerung/-behinderung oder ihren

Erfahrungen mit einer stressigen Situation zu Hause oder in der Gemeinschaft ab. Bei der Bewältigung von Stresssituationen, wie z. B. einem Notfall, werden verschiedene sozial-emotionale Fähigkeiten aktiviert. Nach sorgfältiger Recherche und Analyse der Schritte des LIFEFORCE BLS-Algorithmus haben wir die am häufigsten aktivierten Fähigkeiten ermittelt. Diese sind die folgenden: Emotionales Bewusstsein, Empathie und Selbstregulierung. Sie alle spielen eine wichtige Rolle in der Theorie der emotionalen Intelligenz von Daniel Goleman (1999).

Die Vermittlung sozial-emotionaler Fähigkeiten ist nicht nur dann wichtig, wenn es darum geht, grundlegende Lebenshilfe zu leisten, sondern auch dann, wenn Kinder aufgrund von pränatalem Stress, frühkindlichen Traumata oder sensorischen Verarbeitungsstörungen Schwierigkeiten haben, sich auf sensorischen Input einzustellen. Wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, seine Emotionen zu bewältigen, ist es schwer, sein Gehirn zu öffnen, um die Inhalte, die es zu lernen versucht, aufnehmen zu können.

[Taxonomie der ausgewählten Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten](#)

Evgenia Douvara, Sevasti Etmektsoglou, Konstantinos Fortounis, Barbara Fyntanidou, Anastasis Stefanakis

Von klein auf sind Kinder in der Lage, den ersten Schritt in der "Überlebenskette" zu tun, nämlich einen Herzstillstand zu erkennen und Hilfe zu rufen, um den Rettungsdienst zu rufen. Beim Training von Kindern müssen wir uns der Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten bewusst sein, die sie besitzen müssen, um die Schritte des LIFEFORCE-B.L.S.-Algorithmus umzusetzen. Es ist auch wichtig, die Merkmale ihres körperlichen und emotionalen Entwicklungsstandes zu berücksichtigen.

In diesem Abschnitt werden die Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten vorgestellt, die für die Umsetzung der Schritte des LIFEFORCE - B.L.S.-Algorithmus wesentlich sind. Die ausgewählten Fähigkeiten werden in Bausteine zerlegt. Jeder Baustein ist den entsprechenden Algorithmus Schritten zugeordnet. Wie die Tabelle zeigt, kommen einige der Fähigkeiten in allen Schritten vor, während andere Fähigkeiten nur in einigen der Schritte vorkommen.

[Einteilung ausgewählter Fertigkeiten in verschiedene Schwierigkeitsstufen, die speziell auf den Entwicklungsstand von Kindern im Alter von 6-10 Jahren zugeschnitten sind](#)

Angeliki Botonaki, Anastasia Klaroumenou

In diesem Teil des Berichts wird die Aufmerksamkeit auf die ausgewählten Fertigkeiten für die Umsetzung des LIFEFORCE BLS-Algorithmus bei Kindern im Alter von 6-10 Jahren gelenkt. Zunächst werden einige der Ziele der ISCED 0 und ISCED 1 aus IO1 erwähnt, die mit der Klassifizierung der ausgewählten Fertigkeiten übereinstimmen. Die Fertigkeiten werden nach dem Entwicklungsstand der Kinder (auf der Grundlage der Entwicklungspsychologie) und auch nach dem Grundniveau jeder Fertigkeit klassifiziert, die erforderlich ist, um die Anforderungen des LIFEFORCE BLS-Algorithmus zu erfüllen.

Einige allgemeine Entwicklungsthemen, die bei dieser Klassifizierung berücksichtigt werden sollten, werden ebenfalls erwähnt. Um das Verständnis der Klassifizierung zu erleichtern, ist ein Schema aller oben genannten Informationen enthalten.

[Erweiterung der Methodik für andere Unterrichtsfächer und spezielle Lerngruppen](#)

Angeliki Botonaki, Sevasti Etmektsoglou

In diesem Abschnitt werden wir eine Reihe von Möglichkeiten vorstellen, die darauf abzielen, das Lernen für alle Schüler zu erleichtern und die Inklusion zu fördern. Insbesondere werden wir uns zunächst mit den geeigneten Anpassungen, Vorkehrungen und Änderungen für spezielle Lerngruppen befassen. Dann werden wir uns auf Wege konzentrieren, die zu einer effektiven Teamarbeit mit diesen Gruppen führen. Danach fahren wir mit der Einstufung und Bewertung von Schülerinnen und Schülern in der Sonderpädagogik fort, und schließlich nennen wir die Gründe, warum Kinder sich weigern könnten, Anpassungen vorzunehmen. Zu guter Letzt erklären wir, wie diese Methodik in den Aktivitäten eingesetzt wird, um andere Unterrichtsfächer anhand hilfreicher Beispiele abzudecken.

[Bewertung der Schülerinnen und Schüler](#)

Für die Bewertung des Wissens der Schülerinnen und Schüler, vor, während und nach der Schulung wurde eine Beobachtungscheckliste des Algorithmus für Kinder (6-10 Jahre) erstellt. Zu den Instrumenten, die wir zur Bewertung des Wissens der Schüler verwendeten, gehörte die Bloom'sche Taxonomie, mit der die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler in den Bereichen Verstehen, Erinnern, Analysieren, Erstellen und Anwenden von Wissen bewertet wurden.

Das Format der Checkliste basierte auf dem BLS-Bewertungsprotokoll des Europäischen Rates für Wiederbelebung.

Referenzen

1. Ferreri L, Verga L. Benefits of Music on Verbal Learning and Memory. *Music Perception* 2016; 34: 167–82.
2. Wallace WT. Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of experimental psychology. Learning, memory, and cognition* 1994; 20: 1471–85.
3. Thompson EC, White-Schwoch T, Tierney A, Kraus N. Beat Synchronization across the Lifespan: Intersection of Development and Musical Experience. *PloS one* 2015; 10: e0128839.
4. Gabrielsson A, Wik SL. Related to Music: A Descriptive System. *Musicae Scientiae* 2003; 7: 157-217.
5. Schwartzberg ET, Silverman MJ. Effects of pitch, rhythm, and accompaniment on short and long-term visual recall in children with autism spectrum disorders. *The Arts in Psychotherapy* 2012; 39: 314–20.
6. OECD. *Social and Emotional Skills: Well-being, Connectedness and Success*. OECD Skills

2 ENTWICKLUNG DES LIFEFORCE ALGORITHMUS

Simon R. Finke, Katharina Zajackowski, Nadine Rott, Hannes Ecker, Bernd W. Böttiger

[Basic Life Support – European Resuscitation Council \(ERC\)](#)

Lebensrettende Sofortmaßnahmen (Basic Life Support, BLS) und wenn möglich, der Einsatz eines automatisierten externen Defibrillators (AED) sind die ersten Stufen bei der Versorgung einer Person mit Herzstillstand. Das Erlernen der grundlegenden lebenserhaltenden Maßnahmen und der Einsatz eines automatisierten externen Defibrillators sind interaktive Prozesse, die sowohl Wissen als auch Fähigkeiten erfordern. BLS ist grundlegend für jede kardiopulmonale Wiederbelebung.

Auf der Grundlage aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse, veröffentlicht vom International Liaison Committee on Resuscitation (ILCOR), wurden die Leitlinien des European Resuscitation Council (ERC) im Jahr 2021 aktualisiert. Die Leitlinien enthalten unter anderem wichtige Informationen zu den lebensrettenden Sofortmaßnahmen.¹

Der ERC BLS-Algorithmus für den Basic Life Support umfasst Aspekte wie u.a. die Erkennung eines Herzstillstands, die Alarmierung des Rettungsdienstes, die Herzdruckmassage, die Beatmung, die automatisierte externe Defibrillation (AED) und die Qualitätsmessung der kardiopulmonalen Reanimation (CPR).¹

Die Kurzversion des ERC BLS-Algorithmus besteht aus¹:

- Nicht ansprechbarer Person mit fehlender oder abnormaler Atmung
- Alarmierung des Notdienstes
- 30 Herzdruckmassagen durchführen
- 2 Beatmungen durchführen
- Weiterführung der CPR im Verhältnis 30:2
- Sobald ein AED eintrifft – Einschalten und den Anweisungen folgen

Den detaillierten Schritt-für-Schritt Algorithmus, die Evidenzen und Leitlinien finden Sie auf der folgenden Seite: <https://www.cprguidelines.eu/>

Die Fremdkörper-Atemwegsobstruktion wird ebenfalls erwähnt, von dieser spricht man, wenn eine Person plötzlich nicht mehr sprechen und sich verständigen kann, vor allem kann dies während des Essens auftreten.

Der Algorithmus besteht aus¹:

- Unterstützung des Opfers beim Husten
- Falls das Husten unwirksam ist, bis zu 5 Stöße auf den Rücken geben
- Wenn die Stöße auf den Rücken unwirksam sind, bis zu 5 Mal auf den Bauch drücken
- Wenn der Erstickungsanfall nach 5 Bauchstößen nicht behoben ist, fahren Sie mit 5 Rückenstößen und 5 Bauchstößen im Wechsel fort, bis der Erstickungsanfall behoben ist oder das Opfer bewusstlos wird
- Wenn das Opfer bewusstlos wird, beginnen Sie mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung.

[LIFEFORCE BLS Algorithmus](#)

Der LIFEFORCE BLS-Algorithmus wurde auf der Grundlage des ERC BLS-Algorithmus entwickelt. Die Intension dabei war, den ERC-Algorithmus speziell für Kinder zu adaptieren, damit auch die jungen Mitglieder unserer Gesellschaft im Alter von sechs bis zehn Jahren die wichtigen Fähigkeiten des Basic Life Support erlernen können.

Der so entstandene L.I.F.E.F.O.R.C.E. BLS-Algorithmus besteht aus neun Stufen mit jeweils zwei bis acht Schritten. Der Algorithmus umfasst die folgenden Stufen: Überlebenskette, Sicherheit, Überprüfung der Reaktion, Überprüfung der Atmung, Hilferuf, Herzdruckmassage, Beatmung, AED-Einsatz und die Fremdkörper-Atemwegsobstruktion. Die Überlebenskette und die Obstruktion der Atemwege durch Fremdkörper sind hier nicht Teil des Algorithmus für die Wiederbelebung.

Darüber hinaus werden Empfehlungen gegeben, ob der Unterricht in den verschiedenen Kategorien eher theoretisch oder praktisch sein sollte. Es werden auch Vorschläge gemacht, ob die jeweiligen Kategorien Kindern mit Lernschwierigkeiten beigebracht werden können.

Der Algorithmus beginnt mit der Überlebenskette, die hier als separater Schritt aufgeführt wird. Diese stellt eine Einführung in den Algorithmus dar und informiert die Kinder darüber, dass sie in der Lage sind, gemeinsam mit anderen Menschen ein Leben zu retten, indem sie einen Herzstillstand erkennen, um Hilfe rufen und mit Wiederbelebungsmaßnahmen beginnen. Die anschließende Sicherheitsphase soll sicherstellen, dass die Kinder zunächst sich selbst und andere anwesende Personen schützen, bevor sie sich dem Opfer mit Herzstillstand nähern und dessen Reaktion überprüfen. Die Phase der Atemüberprüfung umfasst die wichtigen Aspekte bei der Beurteilung der normalen Atmung: Sehen, Hören und

Fühlen. Weiterhin wird in der Phase des Hilferufs erklärt, wie man die 112 wählt und die Lautsprecherfunktion des Telefons aktiviert. Dabei wird darauf hingewiesen, dass eine andere Person geschickt werden kann, um einen AED zu holen. Dies wird in der Phase der AED-Bereitstellung ebenfalls vertieft. Auf diese Phasen folgt eine detailliertere Erläuterung der Schritte der Brustkorbkompressionen und Beatmung. Schließlich endet der Algorithmus mit der Stufe Obstruktion der Atemwege durch Fremdkörper, bei der sich die Maßnahmen darauf konzentrieren, eine erstickende Person beim Husten zu unterstützen und ggfs. Stöße auf den Rücken anzuwenden.

Um einen detaillierten Überblick über die Schritte des Algorithmus zu erhalten, wird er in der folgenden Tabelle auf der nächsten Seite dargestellt:

Vorschläge für den L.I.F.E.F.O.R.C.E. BLS-Algorithmus für Schulkinder (Alter 6-10 Jahre)

	ÜBERLEBENSKETTE	SICHERHEIT	PRÜFEN DER REAKTION	PRÜFEN DER ATMUNG	ALARMIEREN DES RETTUNGSDIENSTES	HOCHWERTIGE HERZDRUCKMASSAGE	ATEMPENDE	AED AUTOMATISIERTE EXTERNE DEFIBRILLATOREN	ATEMWEGVERLEGUNG DURCH FREMKÖRPER
Visuelle Zusammenfassung									
	Starten der HLW in der Lage sind, zusammen mit anderen (Rettungsdienst, Ärzten etc.) ein Leben zu retten!								
SCHRITT 1	Frühzeitiges Erkennen und Rufen von Hilfe, um einen Herzstillstand zu verhindern und den Rettungsdienst zu aktivieren.	Frage dich selbst: "Ist die Situation für mich sicher?" (z. B. Verkehr, Strom, Feuer, Schaden)	Sind Sie an der Seite des Opfers.	Wenn die Person nicht reagiert (zum Beispiel nicht spricht), Überprüfe die Atmung.	Wenn die Person nicht ansprechbar ist und/oder nicht atmet (oder nicht normal atmet): Sprich einen Helfer an und bitte ihn, den Rettungsdienst (112) zu rufen oder rufe selbst den Rettungsdienst!	Nähe an der Seite der Person.	Öffnen Sie nach 30 Kompressionen erneut die Atemwege. Drücken Sie dafür den weichen Teil der Nase mit Ihrem Zeigefinger und Daumen zu, und drücken Sie Ihre Hand auf die Stirn des Opfers. Lassen Sie den Mund des Opfers öffnen.	Gehen Sie sich in Ihrer Umgebung um und halten Sie Ausschau nach einem AED Schild.	Wenn eine Person nach Luft ringt und so aussieht - - Rufen Sie ein Bild der Person herbei, die sich den Hals hält und in Bedrängnis ist.
SCHRITT 2	Frühe Herz-Lungen-Wiederbelebung durch Laien - um die Schädigung des Gehirns und des Mezzens zu verlangsamen und um Zeit zu gewinnen, damit AED und Rettungsdienst eintriften können.	Frage dich selbst: "Ist die Situation sicher für die Menschen in meiner Umgebung?"	Warte die Schultern bestmöglich schützen und laut fragen: "Gibt es Ihnen gut?"	Legen Sie Ihre Hand auf die Stirn und die Fingerspitzen der anderen Hand unter die Kinnpartie.	Stehle bei der Person, während du den Rettungsdienst rufst, wenn dies möglich ist.	Legen deine Handballen auf die Mitte der Brust der Person!	Nimm einen normalen Atemzug und lege deine Lippen um den Mund der Person, warte auf darauf achten muss, dass du eine luftdichte Abdichtung hast.	Wenn es mehr als zwei sind, sollte einer von euch einen AED holen, die anderen führen die Herz-Lungen-Wiederbelebung beim Betroffenen weiter.	Tue dies: - - Rufe ein Bild hinzu, indem ein Kind eine Person zum Husten einleitet
SCHRITT 3	Frühdefibrillation - zur Wiederherstellung eines perfundierenden Rhythmus	Frage dich selbst: "Ist die bedürftige Person in Sicherheit?"		Neigen Sie den Kopf des Opfers sanft nach hinten und heben Sie das Kinn an, um die Atemwege zu öffnen.	Wähle die 112 am Telefon.	Legen deine anderen Handballen auf die erste Hand und verschlechte die Finger.	Stesse gleichmäßig in den Mund und achte darauf, dass sich die Brust des Opfers für etwa 1 Sekunde erhebt.	Wenn kein AED zur Verfügung steht, oder während du auf einen wartest, setze die Herzdruckmassage fort!	Wenn eine Person immer noch nach Luft ringt und in Not ist - - Bild einfügen
SCHRITT 4				Positionieren Sie Ihren Kopf über das Kopf des Opfers.	Aktiviere die Lautsprecherfunktion des Telefons, wenn du kannst!	Halte deine Arme gerade!	Stöße noch einmal Luft und wiederhole es noch einmal (Insgesamt 2 Beatmungen!)		Tue dies: - - Rufe ein Bild hinzu, wie ein Kind 5 Schlägen mit seinem Handballen, auf den Rücken des Opfers, zwischen die Schultern, gibt.
SCHRITT 5				SEHEN: Schau, ob sich der Brustkorb bewegt.	Sagen Sie Ihren Namen, Ihren Standort und was passiert ist, und beantworten Sie die Fragen, die am Telefon gestellt werden.	Positionieren Sie sich senkrecht über der Brust des Opfers und drücken Sie auf das Brustbein, 5 cm bis 8 cm.	Warten mit Herzdruckmassage und Beatmungen im Verhältnis 30:2 bis Hilfe eintrifft!		
SCHRITT 6				HÖREN: Lauschen Sie mit Ihrem Ohr auf Atemgeräusche.	Stehle am Telefon, lege nicht auf!	Drücken Sie nach jeder Kompression den Druck auf den Brustkorb, ohne den Kontakt zwischen Ihren Händen und den Brustbein zu verlieren.			
SCHRITT 7				FEEL: Spüren Sie den Atem des Opfers auf ihrer Wange.	Schicken Sie einen Helfer, der einen AED mitbringt, falls vorhanden. Wenn Sie allein sind, lassen Sie das Opfer nicht allein, sondern beginnen Sie mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung.	Wiederholen Sie dies mit einer Frequenz von 100-120 Kompressionen pro Minute.			
SCHRITT 8				Nachdem Sie bis zu 10 Sekunden lang geschaut, zugehört und gefühlt haben, fragen Sie sich: "Ist dies normale Atmung ODER ist es nur Husten, Stöhnen, Schnaufen?" Ein Opfer, das kaum atmet, oder seltenere, langsamere und solche Atemzüge macht oder leucht, atmet nicht normal.					
UNSERE EMPFEHLUNG FÜR DAS TRAINING IM ALTER VON 6-10 JAHREN	EMPFOHLEN	EMPFOHLEN	EMPFOHLEN	EMPFOHLEN	EMPFOHLEN	EMPFOHLEN, WENN AUCH MIT GERINGERER BEDeutUNG FÜR DAS TRAINING VON KINDERN	NICHT EMPFOHLEN	NICHT EMPFOHLEN	EMPFOHLEN
Argumentation	Da es die Bedeutung des Beitrags der Kinder zur Rettung einer Person hervorhebt, indem ein Teil von einem Erklärer ändert. Für diese Altersgruppe sollte ein Schwerpunkt auf SCHRITT 1 und 2 liegen.	Auch wenn keine konkreten wissenschaftlichen Daten vorliegen, sollte die Sicherheit der Kinder/Erzieher an erster Stelle stehen.	Die korrekte Beurteilung des Bewusstseins ist bei Kindern möglich und sollte gelehrt werden.	Die korrekte Beurteilung der normalen Atmung ist bei Kindern möglich und sollte erlernt werden. Herzaufschlag wird die Unterscheidung von normaler und agonaler Atmung und anfallsartigen Bewegungen sein.	Die Alarmierung des Rettungsdienstes ist für Kinder möglich und sollte gelehrt werden.	Eine adäquate HLW ist lokalisationunabhängig und für Kinder im Alter von 6-10 Jahren in der Regel nicht durchführbar. Die HLW kann jedoch Kindern beigebracht werden, da sie den Grundstein für spätere HLW-Schulungen legt, die Ängste/Schüchternheit der Kinder verringert und die Bereitschaft der Kinder, anderen zu helfen, erhöht.	Obwohl in Studien erfolgreich durchgeführt, kann die Mund-zu-Mund-Beatmung für Kinder ein Herausforderung sein, da sie mit Blut und Zäpfen verbunden sein kann. Sie kann eine adäquate und korrekte koronare Thoraxkompression verstopfen. Wir empfehlen, dies in der Schulung zu erwähnen, aber nur einen Kompressionsalgorithmus zu verwenden.	Obwohl der AED-Einsatz bei Kindern nachweislich durchführbar ist und sich als nicht gefährlich erwiesen hat, empfehlen wir, dieses Thema in einer älteren Altersgruppe zu unterrichten und sich auf die ersten 6 Sekunden für dieses jüngere Publikum zu konzentrieren.	Von den Partnern des L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Projekts wurde verabschiedet, dieses Thema in einfacher "Hilfs-Wirkung"-Merkblätter mit Pilotprogrammen zu unterrichten.
auf theoretisch gelehrt werden / Fokus auf Wissen sollte (praktisch) trainiert werden / Fokus auf Partizipation	ja nein	ja ja	ja ja	ja ja	ja ja	ja ja	ja nein	ja nein	nein nein
FÜR SPEZIELLE LERNGRUPPEN OHNE EINSCHRÄNKUNG FN OFFIGNET									
Audiv	nein	nein	nein	nein	nein			nein	nein
Visuell	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Kinetisch									
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.									

Referenzen

1. Olsveengen TM, Semeraro F, Ristagno G et al. European Resuscitation Council Guidelines 2021: Basic Life Support. Resuscitation. 2021. 161:98-114.
https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2021.02.009.

3 PÄDAGOGISCHER RAHMEN VON LIFEFORCE

Angeliki Botonaki

Pädagogik ist die Lehre von der Theorie und Praxis der Erziehung. Es gibt verschiedene pädagogische Ansätze, die von den pädagogischen Grundsätzen, den Bildungszielen, dem Lehr-Lern-Stil, Materialien und Methoden, den Bedürfnissen und Anforderungen der Schüler und auch von der Rolle des Lehrers abhängig sind (Kapur, 2020). Unser pädagogischer Rahmen in Liferforce und eine der wichtigsten pädagogischen Theorien ist der Konstruktivismus. Der Konstruktivismus ist eine pädagogische Theorie die davon ausgeht, dass Menschen aktiv ihr eigenes Wissen konstruieren, und die unterstreicht, dass die Realität auf den Erfahrungen der Lernenden beruht (Elliott, Kratochwill, Cook & Travers, 2000).

Pädagogische Methodik von LIFEFORCE

Wir werden die pädagogische Methodik zusammen mit den verwendeten Lerntheorien vorstellen, die einen innovativen Ansatz für die Ausbildung von Schulkindern in Wiederbelebung und anderen Aspekte der Ersten Hilfe haben. Wir haben uns dafür entschieden, den Algorithmus durch kreative Bewegung, Theaterspiel und Kinderspiele zu vermitteln. Yoga & Achtsamkeit, Musik und soziales und emotionales Bewusstsein, die unserer Meinung nach sehr nützliche, geeignete und effektive Mittel sind.

Kreative Bewegung

Kreative Bewegung ist eine Kombination aus kinetischen und verbalen Aktivitäten und wird als Teil des ganzheitlichen Lernens betrachtet. Ganzheitliches Lernen ist eine Methode, die sowohl den Körper als auch den Geist als Mittel zum Verstehen einsetzt (Griss, 1998). Insbesondere beim LIFEFORCE BLS-Algorithmus, der sowohl Theorie als auch Praxis umfasst, sollten die Kinder sowohl ihren Verstand als auch ihren Körper einbeziehen, um ihr Wissen zu verstehen oder aufzubauen und in jeder erforderlichen Stufe vollständig und gleichmäßig ausgebildet zu werden.

Auf dieser Ebene des Lernens konstruieren Kinder ihr eigenes Wissen, indem sie sich damit vertraut machen, ihre Beobachtungen und Erfahrungen als ihre eigene solide Wissensgrundlage zu nutzen. Auf diese Weise lernen sie, sich auf sich selbst zu verlassen und ihr Selbstwertgefühl beim Aufbau von Wissen zu steigern, was auch auf andere Lernumstände übertragen werden kann (Perkins, 1977).

Sie wird auch als innovative Methode empfohlen, um kompliziertere und weniger schwer verständliche Konzepte und Ideen für die Kinder leichter verständlich zu machen. Hinzu kommt, dass die angenehme Art und Weise, in der sich die Kinder beim Spielen und Bewegen fühlen, zu besseren akademischen Ergebnissen und länger anhaltendes Wissen führt, da die Kinder mit positiven Gefühlen verbunden sind (Goleman, 1996).

Jedes Kind sollte Zugang zu multivariablen Ansätzen haben und die Fähigkeit, auf viele verschiedene Arten zu lernen. verschiedene Wege zu lernen. Die körperlich-kinästhetische Intelligenz ist leider eine der am meisten unterschätzten Schulen, obwohl sie als eine unserer multiplen Intelligenzen anerkannt ist (Gardner, 1983).

Theaterspiele/ Dramapädagogik

Das dramatische Spiel ist den Kindern als eine der grundlegenden Arten des Lernens vertraut, noch bevor sie die Schule besuchen. Theaterspiele nutzen tief verwurzelte Fähigkeiten (wie phantasievolles Denken, Rollenspiele, Rollenspiele), um das Verständnis der Kinder für Themen und Sachverhalte durch aktive und spielerische Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen zu fördern (Farmer, 2021). Theaterspiele sind also nicht nur kindgerecht, sondern auch eine effektive Art des Lernens, da Kinder sich ohne Angst ausdrücken können und dass das Lernen beschleunigt (Caine & Caine, 1994).

Theaterspiele umfassen: kreatives Sprechen (aktivierende Dialoge, Rollenspiele), Bewegung, Tanz und Nachahmung. Alle diese Lehrmittel, vor allem aber Rollenspiele und BLS-Szenarien aus dem wirklichen Leben, werden im LIFEFORCE-Programm eine zentrale Rolle spielen, so dass das BLS-Algorithmus-Training in hohem Maße auf diesen basieren, da sie einen wichtigen Weg zu einer automatisierten Reaktion der Kinder auf eine kritische Situation. Die Simulation von Szenarien wird auch vom ERC zum Erlernen von Fertigkeiten für eine qualitativ hochwertige Wiederbelebung verwendet (R. Greif, et al., 2021).

Die dramabasierte Pädagogik (DBP) ist definiert als eine Zusammenstellung von dramabasierten Lehr- und Lernstrategien, die die oben erwähnten konstruktivistischen Lernergebnisse fördern, die bereits in diesem Bericht erwähnt wurden. Mit anderen Worten: DBP bezieht die SchülerInnen aktiv in das Lernen ein, nutzt Embodiment (der Körper und seine Erfahrungen in Zusammenarbeit mit dem Verstand), schafft ein schülerzentriertes Klassenzimmer, betont die dialogische Bedeutungsgebung, hilft den Schülern neue Ideen oder Perspektiven zu entwickeln, während sie mit ihren Mitschülern auf kollaborative und nicht-kompetitive Weise interagieren (Dawson & Lee, 2018).

DBP spricht ein breites Spektrum von Kindern an und ermutigt sie, sich voll am Lernen zu beteiligen und dabei mehrere von Gardners multiplen Intelligenzen zu nutzen, d. h. ihre Körper/Sinne, ihren Verstand und ihre Emotionen anzusprechen (Farmer, 2021), was sie durch Demonstration und Beobachtung in einer nicht bedrohlichen Umgebung tun (Edmiston, 2013).

Kinder-Yoga & Achtsamkeit

Kinderyoga ist eine Form des modernen Yoga, das für Kinder entwickelt wurde. Es ist ein ganzheitliches Übungssystem, das Übungen/Positionen, Atemübungen, Philosophie, Teamgeist und Spiel beinhaltet.

Kinderyoga soll Spaß machen und kann altersgemäße Spiele, Tiergeräusche und kreative Namen für die Haltungen beinhalten (Saraswati, 1999).

Achtsamkeit ist eng mit Yoga verbunden und bezieht sich auf die Kunst der absichtsvollen Aufmerksamkeit. Achtsamkeit für Kinder beinhaltet altersgerechte, lustige Spiele, die Kinder

mit ihren Sinnen und damit mit dem gegenwärtigen Moment verbinden und sie bewusst und aufmerksam machen (Greenberg & Harris, 2012).

Kinderyoga ist eine unterhaltsame Möglichkeit für Kinder, wichtige kognitive, sozial-emotionale und körperliche/bewegungsbezogene Fähigkeiten in einer wettbewerbsfreien Umgebung zu kultivieren. Jüngste Forschungen haben positive Auswirkungen auf mehrere Faktoren gezeigt.

Durch die Yoga-Philosophie verinnerlichen Kinder nützliche Werte für den Liferforce-BLS-Algorithmus, wie z. B. den Respekt vor dem Wert des Lebens von sich selbst und anderen und die Akzeptanz unglücklicher Situationen, die ihnen widerfahren können. Was wiederum die Bereitschaft zur Wiederbelebung erhöht und die Überlebenskette stärkt. Diese Punkte werden auch vom ERC als Kernpunkte der Reanimationsausbildung genannt, um eine qualitativ hochwertige Reanimation zu gewährleisten (Greif, Lockey, Breckwoldt, et al, 2021).

Forscher empfehlen im Allgemeinen einen frühzeitigen Beginn mit gesunden Körper-Geist-Praktiken, insbesondere während der potenziellen "Gelegenheitsfenster" in der Entwicklung, da solche Praktiken zur Bildung von Gewohnheiten führen, die das Lernen, die Gesundheit und das Wohlbefinden fördern.

[Der Einsatz von Musik in LIFEFORCE: Methodik und Instrumente](#)

Christiana Adamopoulou & Ioanna Etmektsoglou

Der Einsatz von Musik im LIFEFORCE-Ausbildungsmaterial zielt darauf ab, eine breite Palette von Fähigkeiten zu fördern, die Grundschüler als Teil ihrer Vorbereitung auf die künftige Ausbildung in der HLW entwickeln müssen. Fähigkeiten wie kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit, Kommunikation, Flexibilität, Anpassungsfähigkeit und Initiative müssen während der Vorschulung entwickelt und erworben werden.

Musik ist ein Stimulus, der Faktoren im Zusammenhang mit dem Lernen beeinflussen kann (Ferreri & Verga, 2016), von der Weckung des Interesses der Schüler bis zur Unterstützung des Einprägens von BLS-Schlüsselkonzepten.

Forschungsergebnisse mit erheblicher Relevanz für das vorliegende Programm sind:

- a. Lieder können den wortwörtlichen Textabruf erleichtern (Wallace, 1994), wenn die Melodie einfach und leicht zu erlernen ist, das Lied in seiner melodischen Kontur symmetrisch ist und wenn das Musikmaterial durch ein Gleichgewicht zwischen Neuheit und Vorhersehbarkeit gekennzeichnet ist.
- b. Musiktraining kann zu einer besseren Leistung beim Klopfen führen (Thompson et al., 2015), und daher kann die den Kindern innewohnende Fähigkeit, "den Takt zu halten", durch Zuhören, Begleiten von Musik und Ausführen einfacher Bodypercussion-Aktivitäten aufrechterhalten und verstärkt werden.
- c. Rhythmus ist ein starker Organisator für Lernen und Gedächtnis, und Musik bietet ein zeitliches Gerüst, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht, eine direkte Verankerung zwischen Worten und dem musikalischen Stimulus ermöglicht und so das Lernen erleichtert (Ferreri & Verga, 2016; Thaut, Peterson & McIntosh, 2005).
- d. Die harmonische Begleitung fungiert als Generator für emotionales Engagement (Gabrielsson & Wik, 2003; Schwartzberg & Silverman, 2012), was wiederum das Lernen erleichtern kann.

Musik - als integraler Bestandteil des LIFEFORCE-Programms - wurde im Dienste wesentlicher wahrnehmungsbezogener, kognitiver und gefühlsbetonter Aufgaben eingesetzt. Einige Beispiele, die sich auf die hier angesprochenen Wahrnehmungs- und kognitiven Aufgaben beziehen, sind die unterstützende Funktion von Musik und Gesang beim Erlernen und Ausführen des gleichmäßigen Herzschlags, beim Erlernen der grundlegenden menschlichen Anatomie, beim Einprägen von sequentiellen Handlungen wie den Schritten in BLS, beim Lenken und Aufrechterhalten der Aufmerksamkeit auf relevante auditive Informationen und beim Ermöglichen von Wiederholungen, die mehr Spaß machen. Was die Funktionen der Musik im Zusammenhang mit Emotionen betrifft, so werden in dem Bericht Beispiele für die Verwendung von Liedern als "Behälter" für Erinnerungen und Emotionen, als wirksames Instrument für die Entwicklung von Empathie bei Kindern und als emotionaler Regulator vorgestellt.

Pädagogische Ziele wie die Orientierung im Raum durch Klang, die Identifizierung von Klangquellen, die Unterscheidung von Klängen in lauten Umgebungen, die Wahrnehmung und das Langzeitgedächtnis für den gleichmäßigen Takt von 110-120 b/m, die stabile Kenntnis von links und rechts usw. könnten durch folgende Maßnahmen erreicht werden verschiedene musikalische Spiele, wie sie in diesem Handbuch vorgeschlagen werden.

[Die Implementierung von sozial-emotionalen Fähigkeiten in den LIFEFORCE BLS Algorithmus](#) Evgenia Douvara

Sozial-emotionale Kompetenzen beziehen sich auf die Fähigkeiten, die das Denken, die Emotionen und das Verhalten einer Person regulieren kann und sie unterscheiden sich von den kognitiven Fähigkeiten, da sie hauptsächlich die Art und Weise betreffen, wie Menschen mit ihren Emotionen umgehen, sich selbst wahrnehmen und mit anderen in Kontakt treten. Sozial-emotionale Fähigkeiten bestimmen, wie gut sich Menschen an ihr Umfeld anpassen und wie viel sie in ihrem Leben erreichen. Die Entwicklung dieser Fähigkeiten ist nicht nur für das Wohlbefinden des Einzelnen wichtig, sondern auch für breitere Gemeinschaften und Gesellschaften als Ganzes (OECD, 2017).

Jedes Kind verfügt über einzigartige Erfahrungen, Fähigkeiten und Bedürfnisse. Wie Kinder ihre Emotionen ausdrücken und regulieren, hängt oft von ihrem kulturellen Hintergrund, der Ausprägung einer Entwicklungsverzögerung/-behinderung oder ihren Erfahrungen mit einer stressigen Situation zu Hause oder in der Gemeinschaft umzugehen, ab. Es ist erstaunlich, dass laut der Analyse von zehn Bildungssystemen der Schwerpunkt der Maßnahmen für Schüler mit Migrationshintergrund hauptsächlich auf den akademischen Bedürfnissen liegt, während der emotionale und unterstützende Bedarf nur in Spanien hervorgehoben wird (Noorani, S., Baïdak, N., Krémó, A. & Riiheläinen, J., 2019).

Wenn Kinder mit einem Notfall konfrontiert werden, müssen sie die Signale ihres Körpers (Körperhaltung, Herzfrequenz, Atmung) wahrnehmen und ihre eigenen Emotionen erkennen und verarbeiten. Diese Fähigkeit wird als **Emotional Awareness** bezeichnet. Insbesondere ist

es für Kinder wichtig, sichere von unsicheren Situationen zu unterscheiden, da diese Informationen ihr Verhalten beeinflussen, wenn sie sich dem Ort des Geschehens nähern.

Darüber hinaus ist es von entscheidender Bedeutung, die Fähigkeit zu besitzen, sich in die Lage eines anderen hineinzusetzen, zu verstehen oder zu fühlen, was eine andere Person in ihrem Bezugsrahmen erlebt, das wird als **Empathie** bezeichnet. Diese Fähigkeit ist unerlässlich, um zu entscheiden, wie man effektiver handeln kann. So könnte man die Menschen in der Umgebung des Schauplatzes bitten, sich aus Sicherheitsgründen fernzuhalten oder einen Krankenwagen zu rufen, bevor man mit der Herzmassage beginnt. Empathie wird zu einer echten Herausforderung für Kinder, die Beeinträchtigungen des Verstandes aufweisen, wie z. B. autistische Kinder.

Darüber hinaus muss das Kind sich selbst regulieren, um Hilfe leisten und grundlegende lebenserhaltende Maßnahmen ergreifen zu können. **Selbstregulierung** ist die Fähigkeit, Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen auf sozial angemessene Weise auszudrücken. Zu lernen, sich zu beruhigen, wenn man wütend oder aufgeregt ist, und bei schwierigen Aufgaben, wie z. B. der Bewältigung eines Notfalls, durchzuhalten, sind Beispiele für Selbstregulierung. Ein sehr interessanter und hilfreicher Leitfaden stammt von Leah Kuypers und heißt *The Zones of Regulation* (Kuypers, 2011). Selbstregulierung steht in engem Zusammenhang mit dem Wohlbefinden (Di Fabio und Kenny, 2016) und spielt zusammen mit emotionaler Bewusstheit und Empathie eine wichtige Rolle in Daniel Golemans Theorie der emotionalen Intelligenz (1999).

Das Lehren der Selbstregulierung sollte auf jeden Fall die Kampf-, Flucht- oder Erstarrungsreaktion (FFF) einschließen, die aktiviert wird, wenn Menschen eine Gefahr erkennen. Es ist eine Überlebensreaktion, aber sie ist nicht freiwillig. Daher ist es wichtig, den Kindern zu helfen, sich dieses Mechanismus bewusst zu machen und zu vermeiden, dass sie sich selbst die Schuld für die Art und Weise geben, wie ihr Körper reagiert und wie sie sich fühlen. Sie müssen zum Beispiel wissen, dass es völlig normal ist, zu erstarren, wenn sie unter Schock stehen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt im Hinblick auf den wirksamen Umgang mit Stresssituationen und den Schutz der psychischen Gesundheit von Kindern ist ihre Vorbereitung auf mögliche unerwartete Ereignisse durch Ermutigung zur Selbsteinschätzung, Reflexion und Lob für ihre Bemühungen.

[Lerntheorien von LIFEFORCE](#)

Die Lerntheorien unseres Ansatzes sind Blooms Taxonomie und Universal Design for Learning (UDL). Die Hauptgründe, warum wir sie gewählt haben, sind:

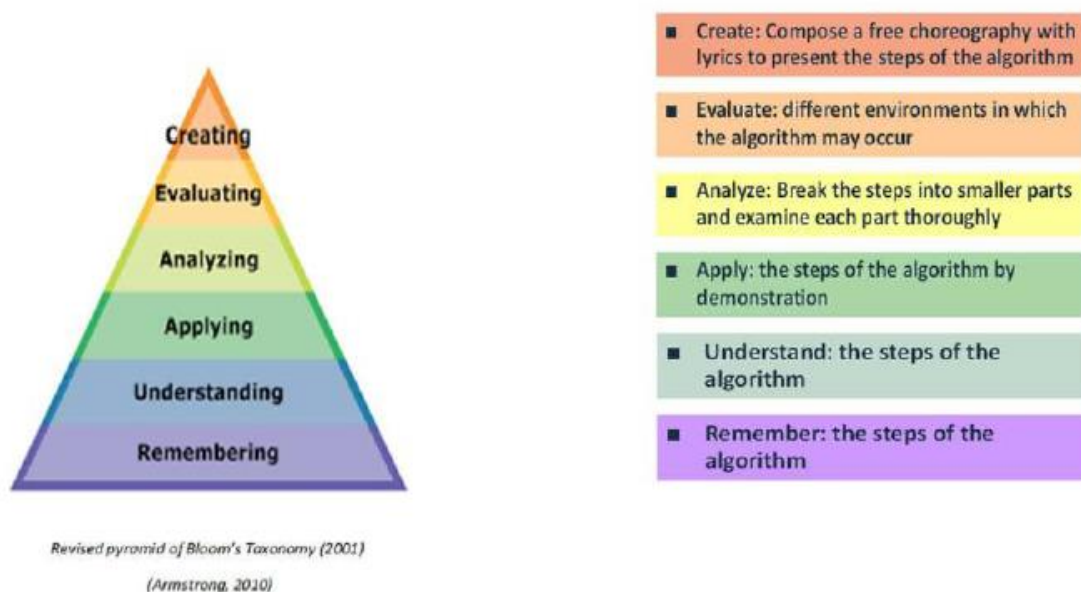
- der kognitiv-kritischen Denkabstufung, die der Wissensabstufung in unserem Ansatz der BLS-Konzepte in verschiedenen Altersstufen der Kinder entspricht.
- es vielfältige Bildungsmöglichkeiten für unterschiedliche Lehr-/Lernstile in inhomogenen Gruppen im Kontext des inklusiven Lernens.

Es handelt sich um Methoden, die in allen thematischen Bereichen des Lehrplans erfolgreich und effektiv eingesetzt werden können.

Bloomsche Taxonomie

Die Bloomsche Taxonomie ist ein pädagogischer Rahmen, der beim Lernen angewendet wird. Es handelt sich um ein mehrstufiges Modell, eine Pyramide zur Klassifizierung von Denkverhalten, das beim Lernen als bedeutsam angesehen wird und verschiedenen kognitiven Ebenen des Lernens entspricht. Die Bloomsche Taxonomie umfasst sechs Stufen:

Erinnern, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Beurteilen und Schaffen (Anderson & Krathwohl, 2001). Das Konzept besteht darin, dass jede Kategorie auf der vorhergehenden aufbaut und eine Stufe höher in der Komplexität der Abstraktion konstruiert.



Auf der ersten Skala sollten die Kinder in der Lage sein, sich die Schritte des Algorithmus in der richtigen Reihenfolge zu merken und zu benennen: Sicherheit, Reaktion, Atemkontrolle, 112 anrufen, Kreislauf.

Dann sollten sie in der Lage sein, die Schritte des Algorithmus und das Geschehen in ihren eigenen Worten zu erklären.

Als Nächstes sollten die Kinder die Schritte des Algorithmus anwenden, indem sie sie demonstrieren.

Es sei darauf hingewiesen, dass die ersten drei Stufen der Bloom'schen Taxonomie (Erinnern, Verstehen, Anwenden) als LOTS (Lower-Order Thinking Skills) bezeichnet werden, während die nächsten drei Stufen (Analysieren, Bewerten, Erstellen) als HOTS (Higher-Order Thinking Skills) bezeichnet werden. Die HOTS unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad von den LOTS und werden daher bei den geplanten Aktivitäten für jüngere Kinder (6-8) entsprechend angepasst.

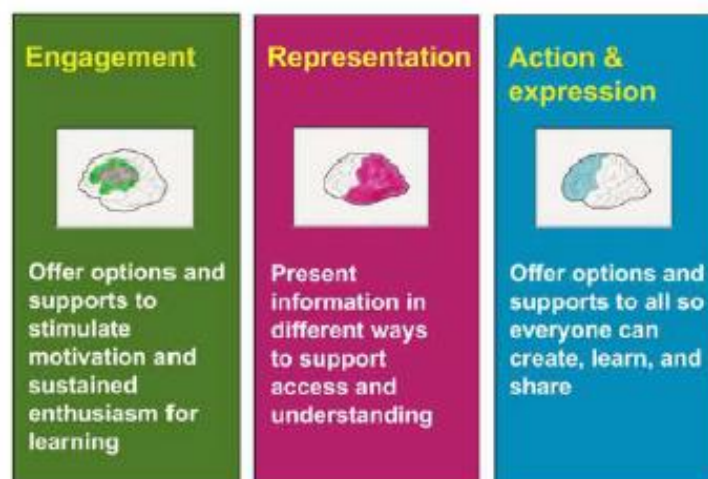
Die Kinder sollten dann in der Lage sein, die Schritte des Liferforce-BLS-Algorithmus in kleinere Teile zu zerlegen und jeden Teil zu untersuchen, indem sie die Ursachen dafür ermitteln (analysieren).

Auf der nächsten Stufe sollten die Kinder in der Lage sein, verschiedene Umgebungen zu bewerten, in denen der Algorithmus auftreten kann, indem sie die richtigen Entscheidungen treffen und ihre Meinung begründen. Schließlich erreichen die Kinder die letzte Stufe, die Kreation, die in diesem Fall darin bestehen könnte, eine freie Choreographie mit eigenem Text zu komponieren, um die Schritte des Algorithmus zu präsentieren.

UDL (Universal Design for Learning Richtlinien)

Universal Design for Learning-Richtlinien, die Ende der 1990er Jahre von CAST-Mitarbeitern entwickelt wurden und auf wirksame Methoden für inklusives Lernen abzielen. Rose & Meyer entwickelten UDL in ihrem Buch (2002) für den Bildungsbereich und stellten fest, dass ein "one-size-fits-all"-Lehrplan unmöglich mit einer ständig wachsenden Vielfalt der Schülerschaft vereinbar ist (Edyburn, 2010). Sie begründeten UDL mit den neuesten Erkenntnissen über Gehirnentwicklung, Lernen und digitale Medien (Hitchcock & Stahl, 2004).

UDL bietet Lernrichtlinien, die auf effektive Wege des inklusiven Lernens abzielen. UDL verwendet drei Hauptprinzipien: Engagement, Repräsentation und Action & Expression. Jedes dieser Prinzipien entspricht der Aktivierung eines bestimmten lernenden Gehirnnetzwerks (d.h. des affektiven, des erkennenden und des strategischen Netzwerks). Um UDL im Klassenzimmer anzuwenden, sollten Lehrkräfte also sicherstellen, dass sie diese Prinzipien befolgen.



Universal Design for Learning: 3 principles

(CAST, 2011; Meyer, Rose, & Gordon, 2014)

Affektive Netze sind für das "Warum" des Lernens zuständig und zielen darauf ab, den Kindern vielfältige Möglichkeiten der Beschäftigung zu bieten und ihre emotionale Beteiligung am Lernen zu kontrollieren.

Erkennungsnetze sind für das "Was" des Lernens zuständig und sollen den Kindern vielfältige Möglichkeiten der Darstellung bieten, damit sie ihre eigenen Wissenskonzepte entwickeln können.

Strategische Netze sind für das "Wie" des Lernens zuständig und zielen darauf ab, den Kindern vielfältige Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten zu bieten, damit sie ihre Handlungen planen, ausführen und überwachen können.

(<http://udlresource.ca/2017/12/udl-core-principles-and-the-brain/>)

Pädagogische Tipps, die universell anwendbar sind

(Verwurzelt im Konstruktivismus, Blooms Taxonomie & UDL)

In diesem Teil werden einige wirklich hilfreiche pädagogische Tipps vorgestellt und Wege aufgezeigt, wie Sie diese in Ihre Aktivitäten einbauen können.

Tipps zum Konstruktivismus

Der grundlegende pädagogische Ansatz von LIFEFORCE ist der Konstruktivismus. Sie können ihn auch verwenden. Solange Sie so viel wie möglich der folgenden Punkte in Ihre Aktivitäten einbeziehen:

- Aktivieren Sie das Vorwissen der Kinder, indem Sie z.B. Fragen stellen: Was wissen sie bereits? Haben sie über dieses Thema in einem Buch gelesen? Haben sie dieses Thema im Fernsehen oder in einem Film gesehen? Was würden sie gerne über dieses Thema lernen?

Erinnert sie dieses Thema an Erfahrungen, die sie gemacht haben?

- Geben Sie reale und authentische Probleme vor, wie z. B. den LIFEFORCE BLS Algorithmus, um die aktive Beteiligung der Lernenden an der Problemlösung und am kritischen Denken zu fördern. (z.B. reichhaltiges und realistisches Videomaterial über den BLS)

- Kognitive Konflikte einbeziehen. Die Kinder sollen erkennen, dass nur eine der beiden widersprüchlichen Sichtweisen, die sie (zu einer Situation) vertreten, wahr ist und welche. (z. B. Ich weiß, dass es falsch ist, jemanden zu verletzen, indem ich ihm auf die Brust drücke, aber ich weiß auch, dass es bestimmte und anerkannte Wege gibt, ein Leben zu retten)

Tipps zur Bloomschen Taxonomie

- Es wird dringend empfohlen, dass Sie sich die folgenden brillanten und äußerst anschaulichen Videos ansehen, bevor Sie weitermachen:

- Blooms Taxonomie: Die Strukturierung der Lernreise.

<https://youtu.be/ayefSTAnCR8>

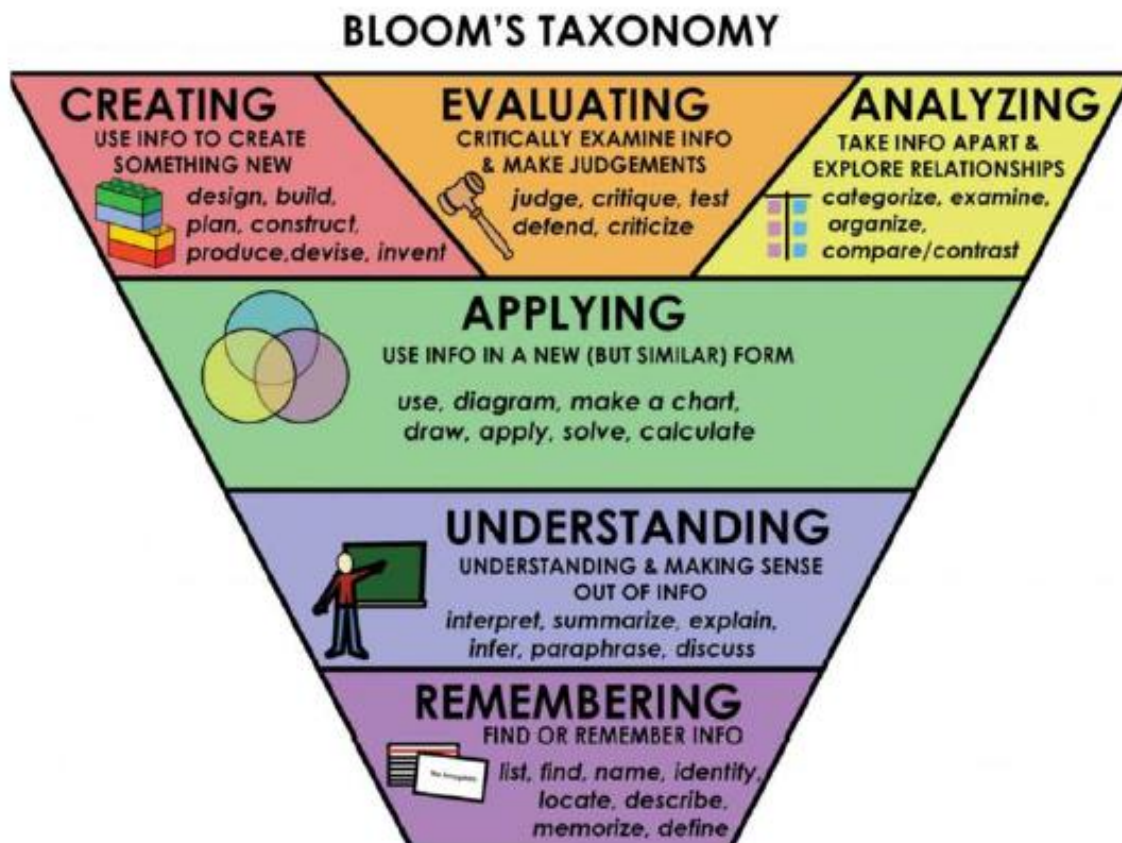
- Bloom's Taxonomy: Von innen nach außen.

<https://youtu.be/G40ANGIDGcw>

- Bloomsche Taxonomie: Freunde.

<https://youtu.be/pqzkCFL3ZUY?t>

Die folgende Tabelle enthält eine Beschreibung jeder Stufe der Bloomschen Taxonomie mit den entsprechenden Verben, die zu verwenden sind. Sie ist hilfreich für die Einbeziehung der Stufen in Ihre Aktivitäten, wo immer Sie können.



Um genauer zu sein, können Sie sich die folgenden vorgeschlagenen Aktivitäten nach der Bloomschen Taxonomie ansehen. Sie können diese gerne in Ihre Aktivitäten einbauen. Sie können sie auch als Inspiration verwenden, um etwas Ähnliches zu schaffen!

Stufe 1-3 Denkfähigkeiten unterer Ordnung (LOTS)

- Ordne verschlüsselte Szenen einer Geschichte in eine Reihenfolge
- Identifiziere die wichtigsten Eigenschaften der Hauptperson
- Erstellen einer Tabelle / eines Bildes / eines Diagramms zu den Informationen
- Eine Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse schreiben (8-10 Jahre)
- Die Geschichte mit eigenen Worten nacherzählen
- Vorhersagen, was als nächstes in der Geschichte passieren könnte
- Erstelle ein Szenario, um zu zeigen, wie es funktioniert
- Schreibe die Szene um/beschreibe sie so, wie du reagieren würdest
- Übertrage die Hauptfigur/Situation in eine andere Umgebung
- Erfinde Beispiele aus dem wirklichen Leben, die sich auf das zentrale Problem der Geschichte beziehen

Stufe 4-6 Höherwertige Denkfähigkeiten (HOTS)

- Wähle die Teile der Geschichte aus, die am spannendsten, glücklichsten, traurigsten, glaubhaftesten, fantastischsten usw. waren.
- Unterscheide zwischen wichtigen und weniger wichtigen Ereignissen in der Geschichte.
- Zwei wichtige Figuren/Situationen vergleichen und gegenüberstellen
- Beurteile den Wert der Geschichte
- Vergleiche diese Geschichte mit einer anderen, die du selbst erlebt hast, und stelle sie einander gegenüber.
- Beurteile die Hauptfiguren und ihre Handlungen
- Beurteile die Hauptfiguren und ihre Handlungen unter moralischen oder ethischen Gesichtspunkten
- Verfasse einen inneren Monolog für die Hauptfigur in einem entscheidenden Moment
- Stell dir vor, du wärst eine der Figuren und schreibe einen Tagebucheintrag
- Erfinde eine neue Figur und erkläre, wie sie in die Geschichte passen würde
- Erzähle die Geschichte in eigenen Worten nach, wobei du den Schauplatz und die Figuren änderst.

TIPPS ZU UDL!

- Schauen Sie sich zum Thema UDL zunächst diese hilfreichen Kurzvideos zum besseren Verständnis an!

- Was ist Universal Design for Learning? https://youtu.be/AGQ_7K35ysA

- UDL in Aktion im Klassenzimmer sehen. <https://youtu.be/B7qYJY62X2s?t>

- UDL in der Unterrichtsplanung einsetzen, um Ihren Unterricht zu verbessern.

<https://youtu.be/B5JWvCaXk-8?t>

Um UDL in Ihrem Klassenzimmer anzuwenden, wählen Sie einige der folgenden Punkte aus (die jedem der 3 UDL-Prinzipien entsprechen) und übernehmen Sie sie: Engagement, Repräsentation und Aktion & Ausdruck):

Für Engagement:

- Verwenden Sie Musik und/oder Videos
- Lassen Sie die Kinder das Niveau der Herausforderungen wählen
- und die Arten von Belohnungen oder Anerkennung
- Setzen Sie Ziele (mit Hilfe der Kinder)
- Stellen Sie Aufgaben, die eine aktive Teilnahme ermöglichen
- Fordern Sie persönliche Reaktionen, Bewertungen und Selbstreflexion zu Inhalt und Aktivitäten auf.
- Bieten Sie Aktivitäten an, die die Vorstellungskraft fördern, um neue und relevante Probleme zu lösen oder komplexe Ideen auf kreative Art und Weise zu verstehen.
- Variation von Hintergrundgeräuschen oder visuellen Reizen, Geräuschpuffern, Anzahl der gleichzeitig präsentierten Funktionen oder Elemente
- Variation des Arbeitstempos, der Länge der Arbeitssitzungen, der Verfügbarkeit von Pausen oder Auszeiten, Zeitplan oder Reihenfolge der Aktivitäten
- Einbindung aller Teilnehmer in Diskussionen in der ganzen Klasse
- Variieren Sie Aktivitäten und Informationsquellen so, dass sie:
 - o Persönlich und kontextbezogen auf das Leben der Lernenden
 - o alters- und fähigkeitsgerecht sind
 - o Angemessen für verschiedene rassische, kulturelle, ethnische und geschlechtsspezifische Gruppen

Zur Darstellung:

Informationen in einem flexiblen Format anzeigen, so dass die folgenden Wahrnehmungsmerkmale variiert werden können:

- Die Größe von Text, Bildern, Grafiken, Tabellen oder anderen visuellen Inhalten
- Der Kontrast zwischen Hintergrund und Text oder Bild
- Die Farbe, die für Informationen oder zur Hervorhebung verwendet wird
- Die Geschwindigkeit oder das Timing von Video, Animation, Ton, Simulationen usw.
- Die Schriftart, die für Druckmaterialien verwendet wird

Bieten Sie Alternativen für auditive Informationen an:

- Bereitstellung von visuellen Diagrammen, Tabellen, Musik- oder Tonaufzeichnungen
- Bieten Sie schriftliche Transkripte für Videos oder auditive Clips an.
- Verwenden Sie visuelle Analogien zur Darstellung von Betonung und Prosodie (z. B. Emoticons, Symbole oder Bilder)
- Visuelle oder taktile Äquivalente (z. B. Vibrationen) für Soundeffekte oder Warnungen bereitstellen

- Bereitstellung visueller und/oder emotionaler Beschreibungen für musikalische Interpretationen

Bieten Sie Alternativen für visuelle Informationen an:

- Bereitstellung von Beschreibungen (Text oder gesprochen) für alle Bilder, Grafiken, Videos oder Animationen
- Stellen Sie physische Objekte und räumliche Modelle zur Verfügung, um die Perspektive oder Interaktion zu vermitteln.
- Geben Sie auditive Hinweise für Schlüsselkonzepte und Übergänge in visuellen Informationen

Für Action & Expression:

- Mehrere Medien für die Kommunikation nutzen
 - o Komponieren Sie in verschiedenen Medien wie Text, Sprache, Zeichnung, Illustration, Comics, Storyboards, Design, Film, Musik, Tanz/Bewegung, visuelle Kunst, Skulptur oder Video
- Angemessene Zielsetzung anleiten
 - o Ziele, Zielsetzungen und Zeitpläne an einem gut sichtbaren Ort aufhängen
- Verbesserung der Fähigkeit zur Fortschrittskontrolle
 - o Fragen stellen, um Selbstkontrolle und Reflexion anzuleiten
 - o Zeigen Sie Darstellungen des Fortschritts (z. B. Vorher-Nachher-Fotos, Diagramme und Tabellen, die den Fortschritt im Laufe der Zeit zeigen, Prozessportfolios)
 - o Fordern Sie die Lernenden auf, die Art von Feedback oder Ratschlägen, die sie suchen, zu benennen
 - o Vorlagen verwenden, die zur Selbstreflexion über Qualität und Vollständigkeit anregen
 - o Bieten Sie differenzierte Modelle von Selbstbewertungsstrategien an (z. B. Rollenspiele, Video-Reviews, Peer-Feedback)

Verwendung von Bewertungschecklisten, Bewertungsrubriken und mehreren Beispielen von kommentierten Schülerarbeiten Arbeit/Leistungsbeispiele

Referenzen

1. Di Fabio A. and Kenny M.E., 2016. Promoting Well-Being: The Contribution of Emotional Intelligence. *Front. Psychol.* 7:1182.
2. Goleman, D., 1999. *Working with emotional intelligence*. Bloomsbury.
3. Kuypers, L., 2011. *Zones of regulation*. Think Social Publishing.
4. Noorani, S., Baïdak, N., Krémó, A. & Riiheläinen, J. (2019). Integrating students from migrant backgrounds into schools in Europe: national policies and measures. *Eurydice Brief. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency*.
5. OECD (2017). *Social and Emotional Skills: Well-being, Connectedness and Success*. OECD Skills Studies, oe, Paris.
6. Kapur R. *Theories of Pedagogy 2020*.
7. Elliott SN, Kratochwill TR, Cook JL, Travers JF. *Educational psychology: Effective teaching, effective learning (3rd ed.)*. Boston: McGraw Hill, 2000.
8. Griss S, Merecki V. *Minds in motion: A kinesthetic approach to teaching elementary curriculum*. Portsmouth, NH: Heinemann, 1998.
9. Gardner H. *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, N.Y.: Basic Books, 1983.
10. Perkins D, ed. *The arts and cognition*. Baltimore/Md.: Johns Hopkins Univ. Pr, 1977.
11. Goleman D. *Emotional intelligence*. New York NY u.a.: Bantam Books, 1996.
12. Farmer D. *Drop of a hat*. Drama Resource, 2021.
13. Caine RN, Caine G. *Making connections: Teaching and the human brain*. Ann Arbor, Mich.: UMI Books on Demand, 1994.
14. Greif R, Lockey A, Breckwoldt J, et al. *European Resuscitation Council Guidelines 2021: Education for resuscitation*. *Resuscitation* 2021; 161: 388–407.
15. Dawson K, Lee BK. *Drama-based pedagogy: Activating learning across the curriculum*. Bristol UK: Intellect, 2018.
16. Edmiston B. *Transforming Teaching and Learning through Active Dramatic Approaches*. Hoboken: Taylor and Francis, 2013.
- 26
17. Saraswati, S., *S. Yoga education for children (Vol.1)*. Munger, Bihar: Yoga Publications

Trust, 1999.

18. Greenberg MT, Harris AR. Nurturing Mindfulness in Children and Youth: Current State of Research. *Child Development Perspectives* 2012; 6: 161–6.

19. Ferreri L, Verga L. Benefits of Music on Verbal Learning and Memory. *Music Perception* 2016; 34: 167–82.

20. Wallace WT. Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of experimental psychology. Learning, memory, and cognition* 1994; 20: 1471–85.

21. Thompson EC, White-Schwoch T, Tierney A, Kraus N. Beat Synchronization across the Lifespan: Intersection of Development and Musical Experience. *PloS one* 2015; 10: e0128839.

22. Gabrielsson A, Wik SL. Related to Music: A descriptive System. *Musicae Scientiae* 2003; 7: 157-217.

23. Schwartzberg ET, Silverman MJ. Effects of pitch, rhythm, and accompaniment on shortand long-term visual recall in children with autism spectrum disorders. *The Arts in Psychotherapy* 2012; 39: 314–20.

24. OECD. Social and Emotional Skills: Well-being, Connectedness and Success. *OECD Skills Studies* 2017.

25. Armstrong P. Bloom’s Taxonomy. Vanderbilt University Center for Teaching. June 10, 2010. cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/ (accessed 20/05/2021).

26. Edyburn DL. WOULD YOU RECOGNIZE UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING IF YOU SAW IT? TEN PROPOSITIONS FOR NEW DIRECTIONS FOR THE SECOND DECADE OF UDL. *Learning Disability Quarterly* 2010; 33: 33–41.

27. Hitchcock C, Stahl S. Assistive technology, universal design, universal design for learning: Improved learning outcomes. *Journal of Special Education Technology* 2004: 45–52.

28. Hitchcock C, Meyer A, Rose D, Jackson R. Providing New Access to the General Curriculum. *TEACHING Exceptional Children* 2002; 35: 8–17.

4 SPEZIFIKATIONEN DER ERFORDERLICHEN WAHRNEHMUNGS- UND KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN FÜR LIFEFORCE BLS ALGORITHMUS

Taxonomie der ausgewählten Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten

Wahrnehmungs- und kognitive Fähigkeiten, die durch den LIFEFORCE-BLS-Algorithmus aktiviert werden

Evgenia Douvara, Sevasti Etmeksoglou, Konstaninos Fortounis, Barbara Fyntanidou, Anastasis Stefanakis

Von klein auf sind Kinder in der Lage, den ersten Schritt in der "Überlebenskette" zu tun, nämlich einen Herzstillstand zu erkennen und um Hilfe zu rufen, um den Rettungsdienst zu rufen. Bei der Ausbildung von Kindern müssen wir uns der Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten bewusst sein, die sie besitzen müssen, um die Schritte des LIFEFORCE - BLS-Algorithmus umzusetzen. Es ist auch wichtig, die Merkmale ihres körperlichen und emotionalen Entwicklungsstandes zu berücksichtigen.

Die Schritte des LIFEFORCE - BLS Algorithmus sind die folgenden:

- Sichere Annäherung an den Ort des Geschehens,
- Prüfen, ob der Betroffene reagiert und atmet,
- Hilferuf und Einleitung der Herz-Lungen-Wiederbelebung (HLW) mit Kompression.

Die Beatmung und die Verwendung eines automatisierten externen Defibrillators (AED) werden nur theoretisch und nicht praktisch gelehrt.

Die folgende Tabelle veranschaulicht die Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten, die für die Umsetzung der Schritte des LIFEFORCE - BLS-Algorithmus wesentlich sind.

Die ausgewählten Fähigkeiten werden in Bausteine zerlegt. Jeder Baustein ist mit den entsprechenden Algorithmus-Schritten verknüpft. Wie aus der Tabelle hervorgeht, sind einige der Fähigkeiten in allen Schritten enthalten, während andere Fähigkeiten nur in einigen der Schritte vorkommen.

Table 1. LIFEFORCE – BLS algorithm skills activated in specific steps.

Skills	Building blocks	Safe approach	Check for response	Check for breathing		Call for help	CPR	Ventilation	AED
				Full	Covid				
Visual perception	Visual discrimination	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Visual figure ground	✓				✓			✓
	Visual attention	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
	Visual closure	✓		✓	✓	✓			✓
	Visual-spatial relations	✓				✓			✓
	Visual form constancy					✓			✓
Auditory perception	Auditory discrimination	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
	Auditory figure ground	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
	Auditory closure	✓	✓			✓			
	Auditory synthesis and analysis								

Attention	Sustained	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Focused	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Divided	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Memory	Working	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Visual	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Semantic	✓				✓	✓		
	Visual sequential			✓		✓	✓	✓	
	Auditory		✓	✓	✓	✓			
	Procedural			✓		✓	✓	✓	
	Auditory sequential					✓		✓	
Critical thinking	Cause-effect	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	Decision making	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
	Logical reasoning					✓	✓		✓
	Argumentation		✓				✓		✓
	Problem solving					✓	✓		✓
	Compare and contrast	✓	✓	✓	✓			✓	
Orientation	Spatial	✓				✓			✓
	Temporal			✓	✓	✓	✓	✓	✓

Wie aus der obigen Tabelle hervorgeht, werden bestimmte Fähigkeiten häufiger aktiviert, während andere nicht so häufig auftauchen. Einige Bausteine tauchen überhaupt nicht auf.

Andere im LIFEFORCE - BLS-Algorithmus aktivierte Fähigkeiten

Neben den vorgestellten Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten haben wir die am häufigsten auftretenden kommunikativen, sprachlichen und sozial-emotionalen Fähigkeiten ausgewählt, die bei der Umsetzung der gesamten Aufgabe des LIFEFORCE-BLS-Algorithmus erforderlich sind. Diese Fähigkeiten in Verbindung mit der pädagogischen Arbeit an der Körperwahrnehmung und der Verarbeitungsgeschwindigkeit vervollständigen den Lernprozess des Algorithmus und sind in der folgenden Tabelle dargestellt.

Die Aktivierung dieser Fähigkeiten wurde nicht in einzelne Bausteine zerlegt und auch nicht noch wurde sie in jedem Schritt des LIFEFORCE - B.L.S Algorithmus untersucht, da sie in allen Schritten vorhanden waren. Diese Gruppe von Fähigkeiten ist in der nachstehenden Tabelle aufgeführt:

Table 2. LIFEFORCE – BLS algorithm skills activated in every step.

Skills	Building blocks
Communication skills	Non-verbal
	Conversational
	Close-ended questions Open-ended questions
	Gain attention
	Prosodic features of speech
	Eye contact
Language skills	Semantics
	Descriptive language
	Narrative language
Social – emotional skills	Empathy
	Emotional awareness
	Self-regulation
Body awareness	
Processing speed	Visual processing
	Verbal/auditory processing
	Motor speed

Wie aus der obigen Tabelle hervorgeht, sind die folgenden Kommunikationsfähigkeiten bei der Umsetzung des LIFEFORCE - BLS Algorithmus wichtig: Nonverbal, Gesprächsführung, Fragen mit geschlossenen und offenen Antworten, Erlangung von Aufmerksamkeit, prosodische Merkmale der Sprache und Blickkontakt.

Einteilung ausgewählter Fertigkeiten in verschiedene Schwierigkeitsstufen, die speziell auf den Entwicklungsstand von Kindern im Alter von 6-10 Jahren zugeschnitten sind

Angeliki Botonaki, Anastasia Klaroumenou

Zunächst stellen wir die Fähigkeiten vor, die wir für den Lernprozess des Algorithmus im Alter von 6-10 Jahren als besonders wichtig erachtet haben. Diese sind: Visuelle Wahrnehmung, auditive Wahrnehmung, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Kommunikationsfähigkeit, Sprachfähigkeit, kritisches Denken, (zeitliche und räumliche) Orientierung, Körperbewusstsein, sozial-emotionale Fähigkeiten und Verarbeitungsgeschwindigkeit. Die Klassifizierung der ausgewählten Fähigkeiten erfolgt in zwei Schritten und wird mit einem Schwierigkeitsgrad von unten nach oben dargestellt.

In einem ersten Schritt für diese Klassifizierung haben wir die Ziele und Vorgaben von ISCED 0 und ISCED 1, wie sie sich aus dem Intellectual Output 1 "Transnational Überblick über die Bildungssysteme für Kindergärten und Grundschulen in den europäischen Ländern" und haben die folgenden hervorgehoben.

In ISCED 0 wird von Kindern erwartet, dass sie:

- Verstehen, was Gesundheit und Wohlbefinden beeinflussen kann
- reflexive Fähigkeiten entwickeln, beobachten, erforschen, vergleichen, strukturiertes Denken aufbauen, Entscheidungsfindung entwickeln, Emotionen und Fürsorge verstehen
- Ermöglichung des Erwerbs kognitiver, sozialer, affektiver und psychomotorischer Fähigkeiten

In ISCED 1 wird von Kindern erwartet, dass sie:

- Lernen, wie man lernt
- kritisches Denken, logisches Denken, Problemlösung, abstraktes Denken, Urteilsvermögen, Raum-Zeit-Bewusstsein, Gesundheitserziehung und Körpersprache entwickeln
- selbständig und kritisch zu denken und Kreativität zu zeigen
- kognitive, emotionale und psychomotorische Fähigkeiten zu erlangen
- ihren eigenen Entwicklungsstand und -rhythmus respektieren

Kurzgefasst

Im frühen Kindesalter (6-7 Jahre) sollten die Kinder ihre visuelle und auditive Wahrnehmung auf einem feinen Niveau erworben haben. Außerdem verfügen sie über grundlegende Gedächtnis- und Kommunikationsfähigkeiten sowie über ein ausgeprägtes Körperbewusstsein und eine gute Orientierung in Raum und Zeit. Es gibt also einige Fähigkeiten, die Kinder im Alter von 6 bis 7 Jahren bereits auf einem zufriedenstellenden Niveau erworben haben.

Im mittleren Kindesalter (hier 7-10 Jahre) wird von den Kindern erwartet, dass sie diese bereits erworbenen Fähigkeiten noch weiter verbessern und ausbauen. Darüber hinaus wird von ihnen erwartet, dass sie ihre Aufmerksamkeit sowie ihre sozial-emotionalen und

sprachlichen Fähigkeiten in höherem Maße entwickeln und zu kritischem Denken und höherer Verarbeitungsgeschwindigkeit übergehen.

Die Aktivitäten des LIFEFORCE BLS-Algorithmus, die in der gesamten Zielgruppe der 6- bis 10-jährigen Kinder durchgeführt werden, fördern alle oben genannten Fähigkeiten mit den erforderlichen Entwicklungsanpassungen in jedem Alter. So wird beispielsweise das kritische Denken, das für 6-jährige Kinder schwieriger ist, da es sich meist im mittleren Kindesalter entwickelt, auch 6-jährigen Kindern vermittelt, allerdings auf einem deutlich niedrigeren Schwierigkeitsniveau. Alle Fähigkeiten werden unterrichtet in jedem Alter in voller Übereinstimmung mit dem Entwicklungsstand der Kinder vermittelt.

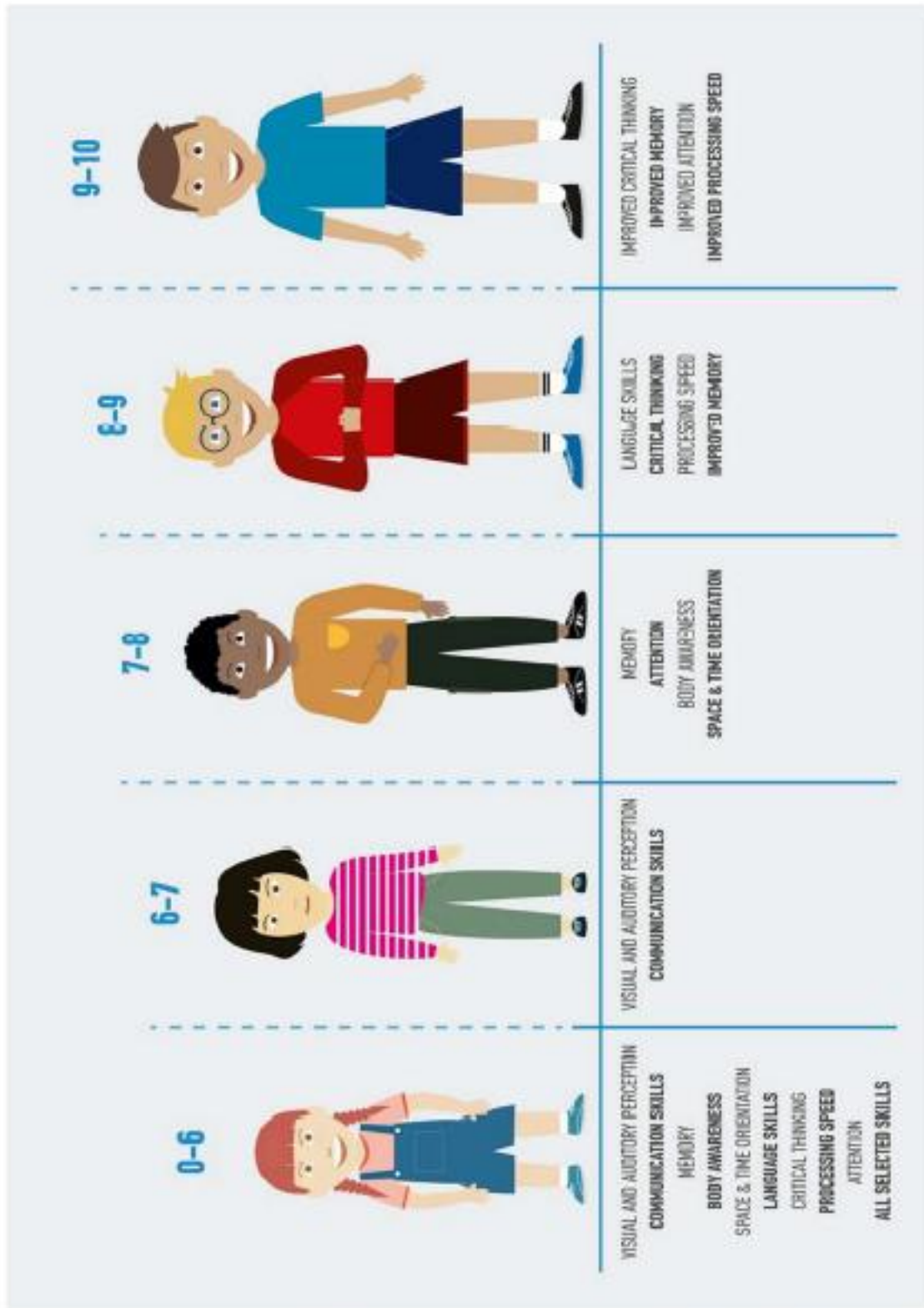
Darstellung der Klassifizierung

In unserem Versuch, diese Klassifizierung darzustellen, werden wir die Reihenfolge der Entwicklung der Fertigkeiten mit dem Erreichen des grundlegenden Niveaus der Fertigkeiten verbinden, das notwendig ist, damit die Kinder die Schritte des LIFEFORCE BLS-Algorithmus angemessen ausführen können. Daher schlagen wir die folgende Klassifizierung der ausgewählten Fähigkeiten vor, die sowohl mit den Anforderungen des LIFEFORCE BLS-Algorithmus als auch mit den Zielen der ISCED 0 und ISCED 1 und der zeitgenössischen entwicklungspsychologischen These übereinstimmt.

In der folgenden Zeitleiste geben wir die Entwicklungsstufen an, in denen das Niveau jeder erworbenen Fähigkeit den Anforderungen des LIFEFORCE-Programms entspricht. Um zu verdeutlichen, dass sich die ausgewählten Fähigkeiten der Kinder in allen Zeitabschnitten etwa zur gleichen Zeit, aber in unterschiedlichen Rhythmen entwickeln, stellen wir in dem folgenden Schema den Zeitraum von 0-6 Jahren dar, in dem alle ausgewählten Fähigkeiten enthalten sind und nebeneinander bestehen, sich aber in unterschiedlichen Rhythmen entwickeln. Die folgende Klassifizierung zeigt die wichtigsten und schnellsten Verbesserungen spezifischer Kinderfähigkeiten in Kombination mit dem LIFEFORCE BLS-Algorithmus, der für die Umsetzung des Programms im Zeitraum von 6-10 Jahren erforderlich ist. Diese Informationen werden verwendet, um die entsprechenden Anpassungen in den Unterrichtsaktivitäten vorzunehmen.

Das sollten wir nicht vergessen:

- Jede Entwicklungsstufe baut auf der vorhergehenden auf.
- Die Stufen dienen nur als Leitfaden
- Jedes Kind hat seinen eigenen Entwicklungsrhythmus
- die Entwicklung in vielen Entwicklungsbereichen laufen gleichzeitig ab und
- die Entwicklung verläuft ungleichmäßig (Lehalle & Mellier 2005).



Classification showing the age stages where the development of selected skills meets the basic requirements of skills in the LIFEFORCE-BLS algorithm.

Referenzen

1. Lehalle H, Mellier D. Psychologie du développement: Enfance et adolescence (3rd ed.). Paris: Dunod, 2005.

5 LIFEFORCE-UNTERRICHTSSTRUKTUR – AKTIVITÄTEN

Übersicht über die Struktur der Lektion

Beginn:

- Einführung

- LIFEFORCE Lied, Maskottchen, Plakate (nur für die erste Lektion)
- LIFEFORCE-Grundsätze [5'-10']

- Aufwärmübungen*. Wählen Sie eine der folgenden Aktivitäten: [5'-10']

- Einführende Atemspiele [Aktivität 1]
- Aufwärmen (körperlich, persönlich, Team & Yoga) [Übung 2]
- Blockaden lösen & kognitive Spiele [Übung 3]
- Vertrauensspiele [Übung 4]

Hauptsitzung (Wählen Sie eine oder mehrere der folgenden Veranstaltungen):

- Körperliche Anatomie*
- Wortschatz
- Sozial-emotionale Fähigkeiten**
- Spiele zur Atmung
- LIFEFORCE BLS-Algorithmus
- Atemwegsobstruktion durch Fremdkörper
- LIFEFORCE BLS-Szenarien
- LIFEFORCE Musik (Lieder, Musikaktivitäten - Spiele) **
- LIFEFORCE BLS Yogastellungen und Spiele*
- Sprache-Kommunikationsfähigkeiten
- Kognitiv-Wahrnehmungsfähigkeiten

Ende

- Abschließende Aktivitäten*. Wählen Sie eine der folgenden Aktivitäten:

- Gedächtnis- und Konzentrationsübungen [5'-10']
- Entspannung [3'-5']

- Reflexion & Teamziel [5'-10']

* Die Körperwahrnehmung ist ein sehr wichtiger Teil des Programms, da der LIFEFORCE BLS-Algorithmus mit dem Körper und dem Körpergefühl verbunden ist, weshalb er fast jeden Aspekt des Programms abdeckt.

Body Awareness besteht aus den folgenden thematischen Abschnitten: Aufwärmübungen, Körper, Anatomie, Atemübungen, LIFEFORCE Yogastellungen und Abschlussübungen.

** Diese beiden thematischen Abschnitte können in jedem oder sogar in allen drei Teilen des Unterrichts (Anfang, Hauptteil, Ende) verwendet werden.

Struktur der Lektion

BEGINN

Zu Beginn des Unterrichts werden eine "Einführung" auf pädagogischer Grundlage sowie eine "Aufwärmphase" vorgeschlagen. Das Hauptkonzept der "Beginn"-Sitzung ist die Freisetzung von Energie und die Steigerung des Bewusstseins der Schüler. Auf diese Weise erreichen sie die ein Höchstmaß an Bereitschaft, neue Informationen aufzunehmen und ihr eigenes Wissen zu entwickeln.

Einführung

Eine allgemeine Einführung wird nur in der ersten Unterrichtsstunde durchgeführt. Es handelt sich dabei eher um ein Kennenlernen der Maskottchen, des LIFEFORCE-Songs und des Hauptziels dieses Kurses, das durch die beiden umfassenden LIFEFORCE-Poster umrissen wird.

LIFEFORCE-Grundsätze

Sie können mit einer kleinen Diskussion über die LIFEFORCE-Grundsätze beginnen, wie z.B. "Respekt vor dem Wert des Lebens von sich selbst und anderen" oder "Akzeptanz von unglücklichen Situationen, die ihnen widerfahren können". Dies führt in der Folge dazu, dass die Bereitschaft der Kinder zur Wiederbelebung gesteigert wird's und zur Verstärkung der Überlebenskette. Sie können mehr als eine Lektion verwenden, um über jedes dieser Themen zu sprechen.

Hier können Sie den bereits erwähnten, auf dem Konstruktivismus basierenden pädagogischen Tipp anwenden, d. h. das Vorwissen der Kinder zu aktivieren, indem Sie ihnen Raum zum Sprechen geben.

Am Ende dieser Diskussion könnten Sie und Ihre Schüler einen zweizeiligen Reim entwickeln, der den Hauptgedanken der Diskussion mit dem Ziel verbindet, das Sie sich als Klasse für diese Stunde gesetzt haben, ihn rhythmisieren und am Ende der Stunde wiederholen. Das soll euch als Team zusammenschweißen, die Kinder stärken und sie an ihr Ziel erinnern. Wenn das nicht passiert nicht passiert, können Sie es am Ende der Stunde verwenden.

Aufwärmübungen

Sie können eines der unten aufgeführten Themen auswählen, um damit fortzufahren (alle wären ideal, aber aus Zeitmangels können Sie nur eins auswählen):

Einführende Atemübungen

Helfen Sie den Schülern, ihre Anspannung loszulassen und ihre Konzentration zu steigern.

Aktion 1: Heldens Anzug

Beschreibung

Erklären Sie den Kindern, dass Sie etwas anderes machen werden, nämlich ein Atemspiel. Also, fordern Sie sie auf, sich auf Ihre Anweisungen zu fokussieren und zu konzentrieren.

Stellen wir uns vor, wir sind Superhelden (wer auch immer) und wir sind bereit, unseren Anzug anzuziehen, denn jemand braucht jetzt Hilfe von uns! Seid ihr bereit? Gut.

Also, stellen Sie sich einen Reißverschluss vor, der unter dem Bauchnabel beginnt und bis zur Nase reicht (wir zeigen den Weg mit unseren Händen).

Atmen Sie ein, ziehen Sie den Reißverschluss bis zur Nase zu und halten Sie den Atem an. Legen Sie die andere Hand auf den Bauch, um zu spüren wie er sich beim Atmen ausdehnt.

Ausatmen, den Reißverschluss bis zum Bauchnabel herunterziehen und ausatmen, dabei spüren, wie der Bauch jetzt nach innen geht.

Wiederholen Sie die Übung 3-5 Mal.

Anmerkungen: Die Kinder stellen sich vor, sie hätten den Superheldenanzug angezogen und wären bereit für den Einsatz. Jetzt müssen sie den Reißverschluss zumachen. Beim Einatmen füllen sich die Kinder mit Sauerstoff, also mit Kraft, die sie brauchen. Beim Ausatmen verteilen sie etwas von dieser Kraft, soweit sie können. Nach dem letzten Ausatmen, erheben sie sich auf die Zehenspitzen wie Superhelden, die abheben und so tun, als ob sie zu fliegen beginnen.

Ziel

Verstehen, wie sich ihr Bauch a) beim Einatmen ausdehnt und b) beim Ausatmen zusammenzieht, durch ein lustiges Spiel. Sich auf ihre Atmung konzentrieren. Die Dauer der Konzentration der Kinder wird jedes Mal ein bisschen länger.

Niveaus

Stufe 1: Für 6-8 verwenden Sie statt "einatmen" den Ausdruck "riechen". In dieser Altersgruppe können Sie mehr theatralischer sein.

Erweiterung

Sie können die gleiche Übung, aber vielleicht mit einem anderen Thema, für jedes Ihrer Fächer einsetzen, um den Schülern zu helfen, sich zu konzentrieren und auf die Lektion zu konzentrieren.

Lernschwierigkeiten

Es ist am besten, die Klasse so ruhig wie möglich zu halten, um den anderen Kindern zu helfen, sich zu konzentrieren.

Aufwärmen

Bringt den Körper und den Geist in einen lernbereiten Zustand und setzt die zusätzliche Energie frei.

Aktivität 2: Yoga Warm Up

Beschreibung

- Hocke im Sitzen. Hände auf den Knien. Die Kinder beginnen mit einer Rechtsdrehung des Rumpfes. Die Rumpfkreise dehnen sich allmählich aus, wobei Kopf und Schultern entspannt sind. In der ersten Hälfte atmen die Kinder ein und dann aus. Wiederholen Sie die Übung auf der anderen Seite. Arme strecken nach vorne aus, sie berühren den Boden.
- Im Sitzen in die Hocke gehen. Die Handflächen berühren die Schultern. Rumpfdrehungen nach links und rechts beginnen. Wobei das Geräusch einer Waschmaschine entsteht.
- Stehende Position. Sprünge nach vorne und nach hinten, nach links und nach rechts beginnen (Kreuz).
- Stehende Position. Die Kinder führen beide Arme über den Kopf gestreckt zusammen. Beim Einatmen in die Mitte und beim Ausatmen den Rumpf nach rechts beugen. Sie atmen wieder in der Mitte ein wieder ein und beugen sich beim Ausatmen nach links (4 Mal wiederholen).
- Die Kinder halten ihre Knöchel und gehen vorwärts und rückwärts.
- Sie machen kleine Schritte auf den Zehenspitzen vorwärts und rückwärts mit geschlossenen Augen.
- Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Lehrkraft wählt ein Kind aus, das seinen rechten Arm über den Kopf hebt, und die anderen Kinder machen die gleiche Bewegung wie eine Welle. Wenn die Welle das Kind erreicht, das sie begonnen hat, lässt es den Arm fallen und berührt den Boden. Die Welle wird schneller und schneller.
- Im Stehen reiben die Kinder ihre Handflächen und legen sie wie Tassen vor die Augen. Sie lassen die warme Energie ein paar Sekunden lang auf sich wirken. Dann strecken sie ihren rechten Arm mit dem Daumen nach oben vor sich aus. Der Arm

macht einen Viertelkreis nach rechts, und ohne den Kopf zu bewegen, folgen die Augen dem Daumen. Sie wiederholen die Bewegung nach links.

- Die Kinder legen sich mit angewinkelten Knien hin und legen die Hände neben den Körper. Sie schlagen beide Hände und Füße rhythmisch auf den Boden, während sie Emotionen wie Wut, Angst, Zweifel und Kummer loslassen. Der Rhythmus wird langsam, schneller, lauter. Sie verlassen die Position und ruhen ein paar Sekunden im Liegen. Hinweis: Die Lehrkraft muss die Kinder auffordern, sich einen Grund auszudenken, warum sie wütend, ängstlich usw. sind, oder je nach Altersstufe spezifische Beschreibungen geben, z. B. wütend: dein Bruder hat dein Spielzeug kaputt gemacht/ ängstlich: das Zimmer ist dunkel/ zweifelnd: du bist nicht sicher, ob du gut genug bist/ traurig: deine Freunde spielen nicht mit dir.
- Die Kinder setzen sich auf ihre Knie und bewegen ihre Knöchel voneinander weg, so dass sie schließlich in der Mitte auf dem Boden sitzen. Sie strecken ihre Arme über den Kopf, um eine imaginäre Vase mit Lachcreme zu erreichen. Sie stellen die Vase vor ihrem Herzen. Sie öffnen sie und verteilen die Creme auf ihren Gesichtern. Jedes Mal, wenn sie ihre Gesichter berühren, lachen sie laut.

Stufen

Stufe 1: Für 6-8, erklären Sie die Schritte in einem langsameren Tempo. Zeigen Sie die Schritte und führen Sie sie dann gemeinsam mit den Kindern aus. Schritt Nr. 7 könnte ein wenig knifflig sein, aber lassen Sie die Kinder ihr Bestes geben.

Bestehen Sie hier nicht auf der Perfektion der Übungen. Haben Sie Spaß!

Stufe 2: Für 8-10, zeigen Sie die Übungen und führen Sie sie gemeinsam mit den Kindern aus. Viel Spaß dabei!

Erweiterung

Kann zu Beginn eines jeden Faches eingesetzt werden, um die Kinder aufzuwärmen, konzentriert und lernbereit zu machen.

Lernschwierigkeiten

Es ist für alle Kinder geeignet, solange die Lehrkräfte die Bewegungen klar und verständlich erklären und zeigen. Bewegungen auf klare und verständliche Weise zeigen.

Blockaden lösen & Kognitive Spiele

Sie helfen den Schülern, sich entspannter und wohler zu fühlen, heben ihre Stimmung und machen sie akzeptabler.

Aktivität 3: Blinde und Anführer

Beschreibung

Die Hälfte der Kinder übernimmt die Rolle des Blinden (A) und die andere Hälfte die des Anführers (B). Der Blinde hat keine Initiative, während der Leiter die volle Kontrolle hat. Der Leiter hält entweder die Hand des Blinden oder die Taille des Blinden und führt ihn, nachdem er dem Blinden ein wenig Zeit gegeben hat, sich an die Dunkelheit zu gewöhnen vorwärts, rückwärts, seitwärts, in jede beliebige Richtung.

Anmerkungen: Die Lehrkraft weist darauf hin, dass die Leiter für ihre Blinden verantwortlich sind und darauf achten müssen, dass sie nicht mit einem anderen Kind zusammenstoßen. Sie müssen sich auch vergewissern, bevor sie ihr Rollo schneller bewegen, dass sie genug Platz haben. Einige kleinere Zusammenstöße sind erlaubt. Die Lehrkraft greift nur ein, wenn er es für absolut notwendig hält. Am besten wäre es, wenn die Hälfte des Teams arbeitet und der Rest beobachtet, um Platz und Beobachtung zu gewährleisten.

Ziel

Sie sollen ihre Mitschüler vorsichtig fahren lassen (und ihre Sinne gebrauchen), aber auch als Fahrer für sie verantwortlich sein. Es weckt die Sinne der Kinder (außer dem Sehvermögen) und stärkt ihr Selbstvertrauen als auch ihr Vertrauen in andere.

Stufen

Stufe 1: Für die Altersklassen 6-8 sollten die Lehrer aufmerksamer sein und bereit, bei Bedarf zu helfen.

Stufe 2: Bei 8-10 Jahren können die Lehrer den Schülern vorschlagen, rückwärts zu gehen.

Erweiterung

Die Methode kann zu Beginn eines jeden Fachs eingesetzt werden, idealerweise nach einer kleinen Diskussion oder Aufwärmübung. Aufwärmübung, um den Kindern zu helfen, sich selbstbewusster zu fühlen, bevor sie mit dem Unterricht fortfahren. Es kann auch als Vertrauensspiel im Diktat eingesetzt werden, um einem Mitschüler das Vertrauen zu schenken Klassenkameraden das Vertrauen zu zeigen, dass sie das Geschriebene korrigieren.

Lernschwierigkeiten

Wenn es einem Kind an Selbstvertrauen mangelt und es zu sehr von der Übung eingeschüchtert ist, könnte es zwei "Treiber" haben, an denen es sich während der Bewegung festhalten kann.

Spiele zum Thema Selbstvertrauen

Helfen Sie den Schülern, sich selbstbewusster zu fühlen, mehr an ihre eigenen Stärken und Fähigkeiten zu glauben und sich auf das Lernen vorzubereiten.

Aktivität 4: Fangt mich, fangt mich

Beschreibung

Die Kinder stehen in einem Kreis. Im Inneren des Kreises befinden sich zwei Kinder. Das eine hat die Augen geschlossen und das andere ruft den Namen des ersten Kindes, damit es kommt und es auffängt. Mit anderen Worten: Das erste Kind wird durch die Stimme des anderen gelenkt. Jede Runde dauert etwa eine Minute, dann wechselt das Paar.

Ziel: Mit geschlossenen Augen der Stimme folgen, um das eigene Paar zu fangen. Die Kinder bauen Vertrauen auf und fühlen sich sicher (in einem geschützten Kreis), während positive Gefühle gefördert werden.

MAIN

In der Hauptsitzung werden die wichtigsten Informationen zur HLW vermittelt, die die Kinder kennen und vollständig verstehen müssen.

Anatomie des Körpers

Diese beiden Hauptübungen sind in "Lernen" und "Spiele" unterteilt, wobei die erste Übung eine Voraussetzung für die zweite ist. Sie können sich vergewissern, dass Sie alle in der Lernaktivität erwähnten Körperteile sowie die "Kopfneigung" richtig verstanden haben, indem Sie sich die LIFEFORCE BLS-Lernvideos sorgfältig ansehen.

Activity 1: Aufkleberspiel

Beschreibung

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Lehrkraft schreibt die Körperteile, die die Kinder in der vorherigen Stunde gelernt haben, an die Tafel. Dann schreibt jedes Kind aus jeder Gruppe ein anderes Wort (Körperteil) auf ein weißes Blatt. Jede Gruppe sollte jedes Wort von der Tafel einmal geschrieben haben. Die Wörter werden in großen, auffälligen und Großbuchstaben geschrieben, die sie mit ihren Scheren ausschneiden, um sie der anderen Gruppe aufzukleben.

Jede Gruppe bildet mit der anderen ein Paar und muss das Wort, das sie zuvor ausgeschnitten hat, mit Klebeband auf den entsprechenden Körperteil ihres Paares kleben. Wenn ein Kind nicht weiß, auf welchen Körperteil es das geschriebene Wort kleben soll, kann die Lehrkraft die anderen Kinder um Hilfe bitten. Das Kind entscheidet und hat das letzte Wort. Die beiden Gruppen wechseln sich ab, so dass alle Kinder ihr Körperteil-Wort auf ihr Paar geklebt haben.

Ziel

Identifizierung der Körperteile eines echten menschlichen Körpers.

Die Wortschatzentwicklung steht in direktem Zusammenhang mit der kognitiven Entwicklung von Kindern. Es scheint, dass Kinder zunächst mit Wortbegriffen in Kontakt kommen müssen, um sie zu erobern und dann zu assimilieren. Studien weisen darauf hin, dass ein direkter Zusammenhang zwischen der Wortschatzentwicklung und der semantischen Entwicklung von Kindern besteht. Kindern fällt es leichter, neue Wörter in ihren Wortschatz aufzunehmen, die in einem Zusammenhang mit den ihnen bereits bekannten Wörtern stehen. Die Wortschatzentwicklung von Kindern unterscheidet sich zwischen den beiden Geschlechtern (Wortschatzumfang, Begriffsverständnis, Umfang und Art der semantischen Kategorien). Diese Erkenntnis differenziert die kommunikative und soziale Entwicklung der beiden Geschlechter sowie ihre Bildungsbedürfnisse.

Das Ziel der Aktivitäten ist es, den neuen Wortschatz zu erobern, zu integrieren und zu verallgemeinern, um ihn in allen Gesprächssituationen funktional zu nutzen.

Die Schritte der Wortschatzentwicklung sind universell und können auf jedes Thema angewendet werden, indem die jeweilige semantische Kategorie entwickelt wird.

- Lernen

Führen Sie jedes Mal bis zu 5 Wörter/Begriffe ein. Beschreiben Sie detailliert die Merkmale jedes Bildes. Bitten Sie alle Schüler der Reihe nach, sie zu beschreiben. Erklären Sie die Verwendung von Gegenständen und die Handlungen der Helden. Stellen Sie eine Verbindung zwischen dem Wortschatz und den Erfahrungen der Schüler her, indem Sie sie fragen, ob sie einige Gegenstände/Helden kennen. Lassen Sie die Schüler ihre Erfahrungen beschreiben.

- Identifizierung

Ordnen Sie die Bilder den Namen der Gegenstände und Begriffe zu (mit einer visuellen Hilfe). Finden Sie verschiedene Bildformen und lassen Sie die Schüler diese mit den bereits bekannten Bildern vergleichen.

- Semantische Entwicklung

Identifizierung von Objekten/Konzepten auf der Grundlage ihrer Eigenschaften/Merkmale. Geben Sie eine Definition der Wörter und/oder sprechen Sie über das Zielwort in einer umschreibenden Weise. Lassen Sie die Schüler den Namen des Wortes erraten.

- Visualisierung

Visualisieren Sie die Bedeutung des Wortes mit Gesten und Pantomime.

- Verbinden Sie das Bild mit dem Wort

Spielen Sie an der Tafel oder mündlich, mit Silben-/Buchstabensynthese und -analyse, um das Zielwort zu bilden. Nachdem Sie das Wort synthetisiert haben, bitten Sie die Schüler, es in ihre Handbücher einzutragen und die entsprechenden Bilder zu zeichnen (Bildunterschriften).

- Thematische Einordnung

Führen Sie, je nach Unterrichtsstufe, auch den bereits bekannten Wortschatz ein. Stellen Sie Fragen und ermuntern Sie die Schülerinnen und Schüler, bei der Beantwortung das Fachvokabular zu verwenden.

- Schriftliche Sprachproduktion

Die Schülerinnen und Schüler schreiben die Definition des von ihnen gewählten Wortes auf und beschreiben den Gegenstand bzw. den Helden

- Verallgemeinerung von neuen Konzepten

Klassifizierung von Objekten/Helden, basierend auf der Klassifizierung ihrer Eigenschaften und der Schaffung neuer Kategorien (ohne visuelle Hilfe). Kontrollierte Wiederholungsrate zur Festigung der Wörter. Erweiterung des Wortschatzes durch Klassifizierungsaktivitäten (odd one out). Ausweitung auf den falschen Gebrauch von Werkzeugen oder Gegenständen und auf falsche Handlungen von Personen.

- Automatisierung des Wortschatzes

Ausweitung des Wortgebrauchs auf unterschiedliche Kommunikationssituationen. Anwendung des Wortschatzes durch Übung der Schüler in Simulationsszenarien von Notfällen.



Body awareness vocabulary

Βασικό λεξιλόγιο	Basic Vocabulary
Μάγουλο	Cheek
Μέτωπο	Forehead
Πηγούνι	Chin
Όμος	Shoulder
Θώρακας	Chest
Καρδιά	Heart
Παλάμη (βάση)	Palm (heel)
Δάχτυλο	Finger
Δείκτης	Index finger
Εκτεταμένο λεξιλόγιο	Extended Vocabulary
Ωμοπλάτες	Shoulder blades
Πνεύμονες	Lungs
Κοιλιά (άνω/κάτω)	Abdomen (upper/lower)
Ομφαλός	Navel
Αγκώνας	Elbow
Γόνατο	Knee
Πέλημα	Foot*

LIFEFORCE BLS ALGORITHM VOCABULARY

<u>Chain of survival</u>	<u>Safety</u>	<u>Check for response</u>	<u>Check for breathing</u>	<u>Call for help</u>	<u>Chest compressions</u>	<u>Ventilations</u>	<u>AED deployment</u>	<u>Airway obstruction</u>
Chain of survival	Check Safety Bystanders	Check Responsive Unresponsive	Check Breathing Look Listen Feel	Emergency call number Help Call Speaker Operator-Dispatcher Emergency Medical Service	Compressions CPR	Ventilations	AED	Airway obstruction

LIFEFORCE BLS ALGORITHM VOCABULARY-ICONS

 CHAIN OF SURVIVAL 1	 CALL 911	 CHECK FOR RESPONSE	 CHECK FOR BREATHING	 CALL FOR HELP	 CHEST COMPRESSIONS	 REFLECTOR	 AED USE/MOVE	 PERSONALITY ASSESSMENT DEFIBRILLATION
								
								
								
								
								
								

Aktion 1: Akronym-Spiel

Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen auf (4-5 Schüler pro Gruppe). Jede Gruppe muss sich ein Akronym zu dem ausdenken, was sie bisher gelernt hat. Wenn sie ein Akronym gefunden haben, müssen die Gruppen ihre Körper benutzen, um die Buchstaben zu buchstabieren. Die anderen Gruppen müssen darüber diskutieren, wofür die Buchstaben stehen.

Anschließend schreiben Sie die Wörter auf ein Blatt Papier. Verteilen Sie sie im Klassenzimmer und beziehen Sie sich im weiteren Verlauf der Stunde auf sie.

Aktion 2: Verbale Analogie

Die ersten beiden Wörter in den folgenden Sätzen passen auf eine bestimmte Weise zusammen. Wähle die Antwort die zum dritten Wort des Satzes passt, so wie das erste und das zweite Wort zusammengehören.

Hafen ist wie Boot, wasist wie Auto

Zitrone ist wie Limonade, was Orange ist wie

Aktion 3: Vervollständigung von Sätzen

Wählen Sie das Wort, das die Sätze am besten vervollständigt.

Das Opfer ist nicht ansprechbar. Sie müssen durchführen.

Auf normale Atmung prüfen

Aktion 4: Was bin ich?

Bei diesem Spiel geht es darum, die richtigen Worte zu finden, um etwas zu erklären. Es erweitert den Wortschatz Ihres Kindes um Adjektive und Verben.

Ihre Schüler schließen die Augen und Sie wählen einen beliebigen Gegenstand im Klassenzimmer aus.

Sie müssen den Gegenstand beschreiben, während die Schüler raten, worum es sich handelt.

Verwenden Sie Rätselsätze wie "Ich bin lang, ich bin glänzend, ich bin zum Essen da, ich halte Flüssigkeiten fest, was bin Ich?" Geben Sie so viele Hinweise wie nötig, bis die Schüler den Gegenstand erraten haben.

Aktion 5: Der/die Außenseiter/in

Wählen Sie eine Kategorie (ohne sie laut auszusprechen). Sagen Sie eine Liste von 4 oder 5 Wörtern, die alle zu der Kategorie gehören, außer einem Wort, das nicht zu dieser Kategorie gehören sollte (wir können auch Schritte aus einer der BLS-Stufen und einen zusätzlichen Schritt wählen, der nicht zur gleichen Stufe gehört. Man kann auch einfach Verben verwenden).

Ihre Schüler müssen das Wort erkennen, das nicht dazugehört.

Aktion 6: Weiter geht's

Es ist ein Spiel zum Lernen von Substantiven und zum schnellen Denken.

Wenn Sie Dinge im Klassenzimmer sehen, nennen Sie abwechselnd so viele Dinge wie möglich.

Versuchen Sie, eine ununterbrochene Kette von Wörtern zu bilden.

(Es kann auch eine Gruppenaktivität sein. Wenn ein Schüler kein Wort mehr sagen kann, markiert er ein anderes Teammitglied, das die Kette ununterbrochen fortsetzen muss. Das Team, das die meisten Wörter innerhalb von 1 Minute sagt, ist der Gewinner).

Soziale-emotionale Fähigkeiten

Die Vermittlung von sozial-emotionalen Kompetenzen hilft den Schülern:

- Strategien anzuwenden, um sich an den sensorischen Rausch im Klassenzimmer anzupassen und aktiv Lernende im Klassenzimmer zu werden
- im Hinblick auf ihre unterschiedlichen Hintergründe, Bedürfnisse und Schwierigkeiten effektiv zu kooperieren
- sich in Stresssituationen sicher zu verhalten und wichtige Hilfe bei der Rettung von Leben zu leisten

Früh zu erkennen, dass sie Teil einer Kette sind, aber nicht im Mittelpunkt der Welt stehen (egozentrisches Denken, das zu Schuldgefühlen führt).

Emotionales Bewusstsein

Emotionales Bewusstsein bedeutet, zu erkennen, was wir im jeweiligen Moment fühlen.

Emotionales Bewusstsein zu entwickeln, erfordert Übung und beginnt schon früh im Leben. Wie beim Muskelaufbau im Fitnessstudio gilt: Je mehr wir unsere Emotionen trainieren, desto mehr "emotionale Muskeln" werden wir aufbauen. Wir können nicht erwarten, dass wir nach nur fünf Minuten ein Bodybuilder sind. Je früher wir beginnen, unsere Gefühle zu erkennen, desto eher können wir Glück und Vollständigkeit erfahren.

Die Menschen behaupten oft, dass sie keine Gefühle haben oder sie nicht beschreiben können. Manche Menschen empfinden es sogar als lästig, Fragen zu ihren Gefühlen zu beantworten, während sich der Wortschatz anderer auf Sätze wie "Mir geht es gut" oder "Ich fühle mich nicht sehr gut" beschränkt. Wenn wir jedoch versuchen, Schmerz und Unbehagen zu vermeiden, schalten wir nicht nur schwierige Gefühle wie Traurigkeit, Wut und Angst aus, sondern auch Gefühle wie Freude, Liebe und Glück. Abgesehen davon steht

die Kontrolle oder Vermeidung von Gefühlen in engem Zusammenhang mit psychosomatischen Symptomen.

Je mehr wir uns von unseren Gefühlen lösen, desto mehr distanzieren wir uns von anderen und auch von uns selbst. Wahrscheinlich fühlen wir uns erschöpft und unsere Beziehungen sind beschädigt.

Diese Situation blockiert den Fluss unserer Energie und führt zu inneren Konflikten.

Indem wir also unsere Gefühle erkennen, erfahren wir, wer wir sind, was wir mögen, was wir nicht mögen und was wir brauchen. Das ist nicht nur für uns sehr wichtig, sondern auch für die Menschen um uns herum, mit denen wir ständig in Kontakt sind.

Unser emotionales Bewusstsein beeinflusst die Art und Weise, wie wir:

- Verständnis und Einfühlungsvermögen für andere,
- kommunizieren und an verschiedenen Systemen/Gruppen teilnehmen,
- Entscheidungen treffen,
- motiviert werden und Maßnahmen ergreifen, um unsere Ziele zu erreichen,
- Beziehungen aufbauen.

Im Alltag müssen wir uns alle unseres inneren Gefühlszustands bewusst sein, um mit anspruchsvollen Situationen erfolgreich umgehen zu können. Insbesondere in Notsituationen müssen wir die Signale unseres Körpers (Körperhaltung, Herzfrequenz, Atmung) wahrnehmen, unsere Gefühle erkennen und sinnvoll einsetzen, um für uns selbst sicher zu handeln und anderen angemessen zu helfen.

Aktion 1: Ich stelle mich anders vor!

Beschreibung

Dieses Spiel kann zu Beginn von den Aktivitäten zu sozial-emotionalen Fähigkeiten als Aufwärmübung durchgeführt werden.

Wir verteilen auf dem Boden Karten mit Emotionen von der gegenüberliegenden Seite. Wenn wir das Signal geben, gehen die Kinder im Klassenzimmer umher, nehmen eine Karte und setzen sich in einen Kreis. Danach stellen sich alle Kinder nacheinander den anderen vor, indem sie die Emotion darstellen, die auf ihrer Karte abgebildet ist, z. B. "Hallo, ich bin Maria!", sagt Maria lächelnd, während sie die fröhliche Karte in der Hand hält, oder "Ich bin George!", ruft George, der die wütende Karte gezogen hat usw.

Stufen

Stufe 1: Zunächst verwenden wir die Karten mit den 4 Grundemotionen (Freude, Traurigkeit, Angst, Wut), und wenn die Kinder gut korrespondieren, führen wir weitere Gefühlskarten ein.

Stufe 2: Wir verwenden alle Gefühlskarten. Jedes Kind wiederholt, bevor es sich vorstellt, die Vorstellung des Vorgängers, z. B. "Hallo, ich bin Maria (lächelnd). Hallo, ich bin George (während er wütend schreit)!", sagt George, nachdem Maria an der Reihe war usw.

Lernschwierigkeiten

Bei Kindern mit geistiger Behinderung oder Autismus kann man die Anweisungen vereinfachen, indem man sie bittet, die auf der Karte abgebildete Emotion darzustellen, ohne dass sie vorgestellt werden oder ohne Darstellung der Emotion.

Aktion 2: Zielspiel

Beschreibung

Wir bitten alle Kinder, Bälle aus ausgeschnittenem Papier zu formen und einen nach dem anderen auf die Karte der Gefühle zu zielen. Danach sollen sie die Emotion darstellen, die ihr Ball getroffen hat.

Stufen

Stufe 1: Jedes Kind stellt die Emotion dar, auf die sein Ball gestoßen ist.

Stufe 2: Nach der Darstellung der Emotion erzählt jedes Kind eine Situation, in der es die spezifische Emotion erlebt hat.

Lernschwierigkeiten

Wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, die Emotion darzustellen oder eine Situation zu beschreiben, in der es die spezifische Emotion erlebt hat, kann es einen Mitschüler wählen, der ihm hilft.

Aktion 3: Der glücklich-traurige Schmetterling

Beschreibung

Wir schlagen den Kindern vor, einen Schmetterling zu zeichnen und ihn in der Hälfte zu falten. Sie wählen Farben aus und malen eine Hälfte mit Farben, die für Freude stehen, und die andere Hälfte mit Farben, die für Traurigkeit stehen.

Levels

Stufe 1: Die Kinder schneiden ihre Schmetterlinge aus und verbinden ihre Hälften mit den entsprechenden Hälften der anderen Kinder, so dass glückliche und traurige Schmetterlinge entstehen.

Stufe 2: Die Kinder arbeiten von Beginn des Spiels an zu zweit und zeichnen die Schmetterlinge auf beiden Seiten zusammen. Wir können sie auch bitten, andere entgegengesetzte Gefühle zu benennen und sie zu kombinieren, um andere Schmetterlinge zu zeichnen, wie z. B. Liebe-Hass/Ekel-Freude/Wut-Ruhe-Schmetterling usw.

Aktion 4: Erzähl mir deinen Albtraum

Beschreibung

Wir teilen die Kinder in Paare ein und bitten sie, sich an einen Traum zu erinnern, den sie gesehen haben und der sie sehr erschreckt hat. Wenn sie sich nicht an einen Traum erinnern können, können sie sich an ein beängstigendes Erlebnis erinnern, das sie hatten.

Vorgeschlagene Fragen

F (Stufe 1): Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr diesen Traum/dieses Erlebnis hattet?

A: Angst/ Schrecken/ Stress/ Schuldgefühle/ Unruhe/ Schmerz

F (Stufe 2): Was würdet ihr jemandem sagen, der einen ähnlichen Albtraum/eine ähnliche Erfahrung hatte, um sich besser zu fühlen?

A: Es ist nur ein Traum/ Ich bin für dich da/ Lass uns etwas Schönes zusammen machen/ Ich habe etwas Ähnliches erlebt, aber siehst du, jetzt geht es mir gut.

Stufen

Stufe 1: Wir bitten die Kinder, ihren Alptraum/ihre beängstigende Erfahrung zu zeichnen. Dann zeigen wir ihnen die Gefühlskarten und bitten sie, die Emotionen zu benennen, die sie während des Alptraums/der beängstigenden Erfahrung empfunden haben.

Stufe 2: Wir bitten die Kinder, ihren Alptraum/ihre beängstigende Erfahrung aufzuschreiben. Dann können sie es in Paaren erzählen. Optional können einige Paare ihre Erfahrungen mit der ganzen Klasse teilen.

Notizen zum Merken!

- Emotionen sind wie das Wetter. Sie sind immer präsent.
- Jeder von uns erlebt eine Situation anders, auch wenn es einige Ähnlichkeiten gibt.
- Es gibt keine guten und schlechten Gefühle. Es gibt angenehme und unangenehme. Je älter wir werden, desto mehr müssen wir lernen, uns für alle Gefühle zu öffnen.
- Die Entwicklung eines Gefühlsbewusstseins erfordert Übung und beginnt schon früh im Leben.
- Die Kontrolle oder Vermeidung von Gefühlen steht in engem Zusammenhang mit psychosomatischen Symptomen.
- Indem wir unsere Gefühle erkennen, erfahren wir, wer wir sind, was wir mögen, was wir nicht mögen und was wir brauchen.
- Unser emotionales Bewusstsein beeinflusst die Art und Weise, wie wir kommunizieren, Entscheidungen treffen, uns motivieren und Beziehungen aufbauen.
- In einer Notsituation müssen wir unsere Emotionen erkennen und richtig einschätzen, um für uns selbst sicher zu handeln und anderen angemessen zu helfen.

Empathie kann als die Fähigkeit definiert werden, die emotionale Erfahrung einer anderen Person zu fühlen oder sich vorzustellen. Empathie ist das Bindeglied zwischen dem Wissen um die Gedanken und Gefühle anderer, dem Erleben dieser Gefühle und der Reaktion auf andere in fürsorglicher, unterstützender Weise. Mit anderen Worten: Ich bin empathisch, wenn ich mich in die Lage eines anderen versetze.

Forscher unterscheiden zwischen zwei Arten von Empathie:

- Kognitive Empathie: 1) die Perspektive einer anderen Person einnehmen, 2) sich vorstellen, wie es ist, in den Schuhen einer anderen Person zu stecken, 3) die Gefühle der anderen Person verstehen.
- Emotionales Einfühlungsvermögen: 1) eine emotionale Erfahrung teilen, 2) als Reaktion auf den Schmerz einer anderen Person, 3) die Bereitschaft, jemandem zu helfen.

Die Forschung hat gezeigt, dass Kinder sehr einfühlsam werden können, auch wenn ihre verbalen Ausdrucksvermögen begrenzt sind. Kleinkinder neigen dazu, sich von den unangenehmen Emotionen anderer überwältigen zu lassen, und zeigen unter Umständen Verhaltensweisen wie Selbstberuhigung, um ihren eigenen Kummer zu lindern. Im zweiten Lebensjahr scheint sich jedoch ein Wandel von der Sorge um sich selbst hin zur Sorge um den anderen zu vollziehen, während Kleinkinder mit 18 bis 20 Monaten zu einer Vielzahl von hilfreichen Verhaltensweisen fähig sind, wie z. B. verbaler Trost und Ratschläge, Teilen und Ablenken der in Not geratenen Person. Im dritten Lebensjahr sind Kleinkinder zu einer Reihe von einer Vielzahl von Verhaltensweisen, die mit Empathie zu tun haben, wie z. B. verbale und mimische Anteilnahme und Interesse an der Notlage einer anderen Person auszudrücken und sich weiterhin an einer Vielzahl von hilfreichen Verhaltensweisen zu beteiligen.

Empathie hängt mit verschiedenen biologischen und umweltbedingten Faktoren zusammen. Diese sind: Genetik, Gesichtsmimik und Nachahmung, untergeordnete Bereiche des Gehirns wie das Spiegelneuronensystem und das limbische System, das Temperament des Kindes, elterliche Faktoren wie Wärme, Eltern-Kind Synchronität und andere Qualitäten der Eltern-Kind-Beziehung. Es gibt mehrere Fälle, in denen Empathie nicht richtig entwickelt ist, wie zum Beispiel bei Kindern mit tiefgreifenden Entwicklungsstörungen.

Aus Sicht der psychischen Gesundheit ist es wahrscheinlicher, dass wir, wenn wir ein hohes Maß an Empathie haben, in der Lage sind

- gut in der Gesellschaft zu funktionieren,
- sich altruistisch zu verhalten,
- soziale Kompetenz zu entwickeln,
- erfolgreiche und sinnvolle zwischenmenschliche Beziehungen in der Familie, am Arbeitsplatz und darüber hinaus aufzubauen.

Abgesehen davon ist die Fähigkeit, sich in die Lage eines anderen hineinzusetzen, zu verstehen und zu fühlen, was er in seinem Bezugsrahmen fühlt, eine wichtige Fähigkeit im Umgang mit Stresssituationen, um zu entscheiden, wie man effektiver handeln kann. So könnten wir beispielsweise die Menschen in der Umgebung bitten, sich aus Sicherheitsgründen vom Unfallort fernzuhalten, oder einen Krankenwagen rufen, bevor wir mit der Herzmassage beginnen.

Aktion 1: Gleich und verschieden

Beschreibung

Wir setzen uns in einen Kreis und geben den Kindern nacheinander Anweisungen, z. B. "Wer braune Haare hat, macht einen Schritt nach vorne!" oder "Wer sich morgens beim Aufwachen schwertut, klatscht!".

Vorgeschlagene Fragen:

F: Wie sähe unser Leben aus, wenn wir alle gleich wären / wenn wir alle gleich denken und handeln würden?

A: Es wäre langweilig / Wir würden keine Meinungsverschiedenheiten haben / Es gäbe keinen Fortschritt.

F: Wie wäre unser Leben, wenn wir völlig unterschiedlich wären / wenn wir ganz anders denken und ganz anders handeln würden?

A: Wir hätten ständig Konflikte / Unsere Kommunikation wäre schwierig / Wir wären nicht in der Lage, Entscheidungen zu treffen.

Stufen

Ebene 1: Unsere Anweisungen beziehen sich auf die äußeren Merkmale der Kinder, wie Haarfarbe, Größe, Gewicht, Geschlecht oder allgemeine Vorlieben, wie Essen, Spielzeug, Orte usw.

Stufe 2: Unsere Anweisungen beziehen sich auf die inneren Merkmale der Kinder, wie z. B. ihren Charakter/ ihre Gefühle/ ihre Beziehungen usw.

Erweiterung

Diese Aktivität kann Kindern helfen, die Verbindung zueinander zu erkennen und sich als Teil der Welt zu fühlen. Daher ist sie eng mit dem Geografie-, Physik- und Biologieunterricht verbunden.

Lernschwierigkeiten

Diese Aktivität kann eine Diskussion über die Besonderheiten einiger Kinder in der Klasse anregen wie z. B. ihr unterschiedlicher kultureller Hintergrund, Lernschwierigkeiten oder abweichende Verhaltensweisen. Es ist wichtig, offen zu sein und die Kommentare aller

Kinder willkommen zu heißen sowie eine sichere und warme Umgebung für den Austausch von Gedanken und Gefühlen zu schaffen.

Aktivität 2: Geschichtenerzähler

Beschreibung

Die Kinder stehen in einem Kreis. Während sie leise Hintergrundmusik hören, bitten wir sie, durch das Klassenzimmer zu gehen und einen Gegenstand auszuwählen. Dann stellen sie ihre Gegenstände in die Mitte des Kreises und anschließend wählt jedes Kind einen Gegenstand aus - vorzugsweise nicht den, den es mitgebracht hat. Danach bilden sie Vierer- oder Fünfergruppen und verfassen gemeinsam eine kurze Geschichte, die auf den von ihnen gewählten Gegenständen basiert. Wenn sie fertig sind, stellen sie ihre Geschichte im Plenum vor.

Vorgeschlagene Fragen

F: Warum habt ihr euch für diesen Gegenstand/diese Gefühlskarte entschieden?

F: Auf welche Schwierigkeiten bist du bzw. dein Team bei der Erstellung der Geschichte gestoßen?

F: Was hat euch bei der Erstellung der Geschichte am meisten Spaß gemacht?

Stufen

Stufe 1: Die Kinder werden gebeten, Gegenstände aus dem Klassenzimmer auszuwählen, um ihre Geschichte zu verfassen. Dann werden die Gegenstände durch die vier Karten mit den Grundgefühlen ersetzt.

Stufe 2: Die Kinder werden gebeten, Gegenstände aus dem Klassenzimmer und eine Gefühlskarte auszuwählen, um ihre Geschichte zu verfassen.

Aktivität 2: Interview

Beschreibung

Wir teilen die Kinder in Gruppen von sechs oder sieben Personen ein. In jeder Gruppe spielt ein Kind die Rolle einer Person, die eine Leistung erbracht hat, z. B. Feuerwehrmann, der an einem Einsatz teilgenommen hat / Champion, der eine Medaille bei den Olympischen Spielen gewonnen hat / Wissenschaftler, der eine neue Behandlungsmethode entdeckt hat, während die anderen Kinder der Gruppe die Rolle von Journalisten übernehmen. Die Kinder können auch andere Szenarien vorschlagen.

Vorgeschlagene Fragen

F: Wie fühlt ihr euch angesichts eurer Leistung?

F: Auf welche Schwierigkeiten seid ihr bei euren Bemühungen gestoßen?

F: Hattest du jemanden, der dir geholfen hat? Was hat er/sie für dich getan?

Stufen

Stufe 1: Die Kinder erhalten die Fragen des Interviews.

Stufe 2: Die Kinder werden angehalten, ihre eigenen Fragen zu schreiben. Außerdem bitten wir sie am Ende des Interviews, über Situationen zu sprechen, in denen sie stolz auf sich selbst waren.

Aktion 4: Mach mich glücklich!

Beschreibung

Die Kinder werden in Gruppen von 4-5 Kindern eingeteilt. Ein Kind aus jeder Gruppe hat ein Problem und seine Teammitglieder werden gebeten, etwas zu sagen/schreiben, damit es sich besser fühlt.

Stufen

Stufe 1: Wir geben den Kindern vorgefertigte Szenarien vor, wie z. B. "Fehler bei einer Übung machen", "von Gleichaltrigen gehänselt werden", "ein Spiel verlieren", "kranke Eltern/Großeltern/Haustier" usw. und bitten sie, Ideen vorzuschlagen, um jemanden zu unterstützen, der damit zu tun hat.

Stufe 2: Die Kinder werden gebeten, sich ihre eigenen Szenarien auszudenken und aufzuschreiben. Dann tauschen sie ihre Szenarien innerhalb ihrer Gruppe aus und jedes Kind schreibt seine ermutigenden Worte unter das Szenario des anderen Kindes.

Aktion 5: Ich mag dein...!

Beschreibung

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Jedes Kind wendet sich dem nächsten Kind auf der linken Seite zu und sagt etwas Gutes über dessen Aussehen, Charakter oder Verhalten. Die anderen Kinder hören aufmerksam zu. Nachdem alle Kinder etwas gesagt haben, beginnt das Spiel in der entgegengesetzten Richtung des Kreises von neuem.

Stufen

Stufe 1: Wir bitten die jüngeren Kinder, einen positiven Kommentar zum Aussehen des anderen Kindes abzugeben.

Stufe 2: Wir bitten ältere Kinder, einen positiven Kommentar über den Charakter oder das Verhalten des anderen Kindes abzugeben. Am Ende können wir die Kinder bitten, zu sagen, ob es etwas gab, das sie während des ganzen Prozesses gemerkt haben.

Notizen zum Merken!

- Empathie ist die Fähigkeit, die emotionale Erfahrung einer anderen Person zu fühlen oder sich vorzustellen.
- Es gibt zwei Arten von Empathie: kognitiv und emotional.
- Kinder können sehr einfühlsam sein, auch wenn ihre verbale Ausdrucksfähigkeit begrenzt ist.
- Empathie hängt mit verschiedenen biologischen und umweltbedingten Faktoren zusammen.
- Es gibt mehrere Fälle, in denen die Empathie nicht richtig entwickelt ist, wie z. B. bei Kindern mit tiefgreifenden Entwicklungsstörungen.
- Wenn wir über ein hohes Maß an Empathie verfügen, ist es wahrscheinlicher, dass wir in der Gesellschaft gut funktionieren, uns altruistisch verhalten, soziale Kompetenz entwickeln und erfolgreiche und sinnvolle zwischenmenschliche Beziehungen in der Familie, am Arbeitsplatz und darüber hinaus aufbauen. Einfühlungsvermögen ist sehr wichtig im Umgang mit stressigen Situationen, um zu entscheiden, wie man effektiver handeln kann.

Selbstregulierung

Selbstregulierung ist die Fähigkeit, Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen auf sozial angemessene Weise auszudrücken. Zu lernen, sich zu beruhigen, wenn man wütend oder aufgeregt ist, und bei schwierigen Aufgaben, wie z. B. der Bewältigung eines Notfalls, durchzuhalten, sind Beispiele für Selbstregulierung. Zum Beispiel eine Kassiererin, die höflich und ruhig bleibt, wenn ein wütender Kunde sie anschreit, oder ein Mädchen, das sich damit abfindet, dass es das Spielzeug, das es unbedingt haben will, nicht bekommen kann. Es ist wie ein Thermostat, das sich ein- oder ausschaltet, um einen Raum auf einer bestimmten Temperatur oder einem "Sollwert" zu halten.

Die Selbstregulierung steht in engem Zusammenhang mit dem Wohlbefinden und spielt zusammen mit emotionalem Bewusstsein und Empathie eine wichtige Rolle in Daniel Golemans Theorie der emotionalen Intelligenz. Wir können uns also vorstellen, wie wichtig es ist, Kindern die Fähigkeit zur Selbstregulierung zu vermitteln. Für unser Programm haben wir uns von den von Leah Kuypers geschaffenen Zonen der Regulation inspirieren lassen und eine Kategorisierung der Emotionen vorgenommen, die die Schüler leicht erkennen können. Das grundlegende Kriterium für diese Kategorisierung ist das Gefühl der eigenen inneren Kontrolle. So kamen wir auf vier verschiedene Farbzonen, die blaue, die grüne, die gelbe und die rote Zone.

- Blaue Zone: umfasst Emotionen mit geringer Wachheit, wie Enttäuschung, Müdigkeit, Schmerz und Langeweile.
- Grüner Bereich: umfasst regulierte Emotionen, wie Glück, Ruhe, Zufriedenheit und Sicherheit.

- Gelber Bereich: umfasst erhöhte Emotionen wie Verärgerung, Angst, Stress und Eifersucht.
- Roter Bereich: umfasst intensive Emotionen wie Irritation, Abneigung, Aggressivität und Panik.

Aktivität 1: Zonen in Rollen

Beschreibung

Bitten Sie die Kinder, Rollen von Toilettenpapier mit Farben zu bemalen, entsprechend den Farben der Zonen der Selbstregulierung (blau, grün, gelb, rot). Bitten Sie die Kinder dann, Emotionen zu schreiben oder Gesichtsausdrücke auf die entsprechende Zone der Rolle zu zeichnen.

Vorgeschlagene Fragen

F: Welche Gefühle gehören zur blauen Zone der Selbstregulierung?

A: Enttäuschung, Schmerz, Müdigkeit, Langeweile.

F: Welche Emotionen gehören zum grünen Bereich der Selbstregulierung?

A: Glück, Gelassenheit, Zufriedenheit, Sicherheit.

F: Welche Emotionen gehören in den gelben Bereich der Selbstregulierung?

A: Verärgerung, Angst, Stress, Eifersucht.

F: Welche Emotionen gehören in den roten Bereich der Selbstregulierung?

A: Irritation, Abneigung, Aggressivität, Panik.

Aktion 2: Löffelspiel

Beschreibung

Bitten Sie die Kinder, mit bunten oder schwarzen Stiften Gesichtsausdrücke auf Plastiklöffel zu zeichnen. Legen Sie die Plastiklöffel in eine Tüte oder Schachtel und bitten Sie die Kinder, einen Löffel aus der Tüte zu nehmen, den auf dem Löffel abgebildeten Gesichtsausdruck nachzuahmen und dann zu entscheiden, zu welcher Zone er gehört.

Aktion 3: Verlassen Sie das Schiff!

Beschreibung

Wir bitten die Kinder, sich in drei große Gruppen aufzuteilen. Das Szenario ist für alle Gruppen das gleiche.

Jede Gruppe befindet sich auf einem sinkenden Schiff und hat ein Rettungsboot, aus dem sie nur zehn Gegenstände mitnehmen darf. Gegenstände vom Schiff mitnehmen dürfen.

Vorgeschlagene Fragen

F: Wie fühlst du dich, während du mit dieser Situation umgehst?

F: Welcher Bereich der Selbstregulierung beschreibt deine Gefühle am besten?

F: Was ist deine mögliche Reaktion in dieser Notsituation (FFF)?

Stufen

Stufe 1: Jede Gruppe diskutiert, um zu entscheiden, welche zehn Gegenstände sie letztendlich gemeinsam auf das Rettungsboot nehmen.

Stufe 2: Alle drei Gruppen treffen sich und verhandeln über die zehn Gegenstände, die sie gemeinsam auf das Rettungsboot mitnehmen wollen, bis sie sich auf eine endgültige Liste geeinigt haben.

Aktion 4: Was für ein Durcheinander!

Beschreibung

Alle Kinder - mit Ausnahme von zwei - stehen und halten sich an den Händen und bilden eine Kette. Das erste Kind der Kette beginnt, die Kette zu verwickeln, indem es über oder unter den Armen, Beinen usw. der anderen Kinder hindurchgeht, ohne die Kette zu unterbrechen. Die anderen folgen seinen Bewegungen und so sind alle Kinder verknotet. Dann versuchen die beiden Kinder, die Gruppe zu entwirren, indem sie verbale Anweisungen geben. Sie dürfen die Kette nicht berühren.

Notizen zum Merken!

- Selbstregulierung ist die Fähigkeit, Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen auf sozial angemessene Weise auszudrücken.

- Zu lernen, sich zu beruhigen, wenn man wütend oder aufgeregt ist, und bei schwierigen Aufgaben, wie z. B. der Bewältigung eines Notfalls, durchzuhalten, sind Beispiele für Selbstregulierung.

- Selbstregulierung steht in engem Zusammenhang mit Wohlbefinden und emotionaler Intelligenz.

- Selbstregulierung steht in engem Zusammenhang mit dem Gefühl der eigenen inneren Kontrolle.

- Die Schülerinnen und Schüler können leicht vier verschiedene Farbzonen erkennen: die blaue, die grüne, die gelb und rot.

Die Fight-Flight-Freeze (FFF)-Reaktion wird aktiviert, wenn Menschen eine Gefahr erkennen. Es ist eine Überlebensreaktion, aber sie ist nicht freiwillig.

Die FFF-Reaktion von Kindern äußert sich in verschiedenen Verhaltensweisen.

- Kampf kann so aussehen: Treten, schreien, spucken, schubsen, mit allem werfen, was er in die Finger bekommt, die Hände zu Fäusten ballen, bereit zuzuschlagen, starren, nach Luft schnappen, nach Luft schnappen.
- Flucht kann so aussehen, dass er die Augen aufreißt, unruhig wird, übermäßig zappelt, alles tut, um zu entkommen, ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit rennt.
- Erstarren kann wie folgt aussehen: Anhalten des Atems, Herzklopfen und/oder verringerte Herzfrequenz, Abschalten, das Gefühl, sich nicht bewegen zu können, Flucht in die eigenen Gedanken, Taubheitsgefühl, Jammern, Tagträumen.

Es ist wichtig, den Kindern zu helfen, sich dieser Mechanismen bewusst zu werden und zu vermeiden, dass sie sich selbst die Schuld für die Art und Weise geben, wie ihr Körper reagiert und wie sie sich fühlen. Es ist auch erwähnenswert, dass es einige Kinder gibt, die Probleme damit haben, sich an den sensorischen Input im Klassenzimmer anzupassen, und die dann abgelenktes Verhalten, Ausbrüche, Zappeln und verpasste Lerngelegenheiten zeigen. Wenn ein Kind den sensorischen Input nicht richtig verarbeiten kann, sind Über- oder Unterreaktionen zu beobachten, die zu Ängsten, Unsicherheiten oder einem Drang führen, das sensorische System "richtig" erscheinen zu lassen, indem es nach sensorischer Stimulation sucht oder bestimmte Empfindungen vermeidet.

Bei einigen Kindern ist das System fehlerhaft und sendet falsche Alarme aus, so dass sie in den Kampf-, Flucht- oder Erstarrmodus, wöchentlich, täglich oder sogar mehrmals am Tag versetzt werden. Häufig ist dieses fehlerhafte Alarmsystem auf einen erhöhten Cortisolspiegel zurückzuführen, der durch pränatalen Stress oder frühkindliche Traumata verursacht wurde. Es kann auch auf Erkrankungen wie SPD (sensorische Verarbeitungsstörung) zurückzuführen sein, bei denen sensorische Auslöser die Alarmsensoren zum Klingen bringen, obwohl keine wirkliche Gefahr besteht. Wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, seine Emotionen zu kontrollieren, ist es schwer, sein Gehirn zu öffnen, um die Inhalte, die es zu lernen versucht, aufzunehmen.

Aktivität 1: FFF-Pose

Beschreibung

Die Kinder werden in 3 Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe nimmt eine FFF-Karte. Es gibt also eine Kampf-, eine Flucht- und eine Erstarrungsgruppe. Wir sprechen mit den Kindern über die Art und Weise, wie sich jede Reaktion äußert (körperlich, verbal und emotional). Dann bitten wir sie, eine Pose einzunehmen, die die sie am besten repräsentiert. Alle Gruppen stimmen über die beste Pose ab.

Vorgeschlagene Fragen

F: erinnert ihr euch an einen Vorfall, bei dem sich jemand in einer Kampfsituation befand?

F: Wie fühlt sich jemand in einer Kampfsituation?

Aktivität 2: Was wäre wenn...?

Beschreibung

Die Kinder stehen in einem Kreis. In der Mitte des Kreises haben wir 3 Kränze aufgestellt. Jeder Kranz steht für eine andere Art, auf eine gefährliche Situation zu reagieren. So haben wir den Kampfkranz, den Fluchtkranz und den Erstarrkranz. Jedes Mal, wenn wir die Anweisung "Was wäre, wenn ...?" geben, laufen die Kinder zu dem Kranz, der ihre Reaktion auf die von uns beschriebene Situation am besten darstellt, z. B. Sturm, Dunkelheit, Spinne, Bär, Hausdach, Klippe, Unfall, Blut usw.

Stufen

Stufe 1: Wir stellen den Kindern verschiedene Situationen vor und bitten sie, sich zu überlegen, wie sie darauf reagieren könnten.

Stufe 2: Ein Kind nach dem anderen übernimmt unsere Rolle und stellt seine/ihre eigene imaginäre Situation vor und fordert seine/ihre MitschülerInnen auf, darauf zu reagieren.

Aktivität 3: Meine FFF!

Beschreibung

Wir verteilen die FFF-Karten von der gegenüberliegenden Seite auf dem Boden. Dann laden wir alle Kinder ein, sich eine Karte auszusuchen und sich in Paaren zusammzusetzen. Danach bitten wir sie, einander von Erfahrungen zu erzählen, bei denen sie die auf der Karte abgebildete Reaktion erlebt haben. Nachdem die Kinder ihrem Partner aufmerksam zugehört haben, teilen sie ihre Erfahrungen im Plenum mit.

Vorgeschlagene Fragen

F: Habt ihr euch schon einmal in einer Kampfsituation befunden? Wenn ja, was ist passiert?

F: Habt ihr euch schon einmal in einer Fluchtsituation befunden? Wenn ja, was ist passiert?

F: Wart ihr schon einmal in einer Situation, in der ihr erstarrt wart? Wenn ja, was ist passiert?

Stufen

Stufe 1: Die Kinder sprechen in Zweiergruppen über ihre Erfahrungen.

Stufe 2: Die Kinder schreiben ihre Erfahrungen auf und lesen sie dann im Plenum vor.

Notizen zum Merken!

- Die Reaktion "Kämpfen, Fliehen oder Erstarren" (FFF) wird aktiviert, wenn Menschen eine Gefahr erkennen. Es handelt sich um eine Überlebensreaktion, die aber nicht freiwillig erfolgt.
- Die FFF-Reaktion von Kindern äußert sich in verschiedenen Verhaltensweisen.
- Es ist wichtig, den Kindern zu helfen, sich dieses Mechanismus bewusst zu machen und zu vermeiden, dass sie sich selbst die Schuld für die Art und Weise geben, wie ihr Körper reagiert und wie sie sich fühlen.
- Wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, seine Emotionen zu kontrollieren, ist es schwer, sein Gehirn zu öffnen, damit es die Inhalte, die es lernen will, aufnehmen kann.
- Es gibt Kinder, bei denen die FFF-Reaktion wöchentlich, täglich oder sogar mehrmals am Tag aktiviert wird! Daher müssen wir geduldig mit denjenigen sein, die Schwierigkeiten haben, sich im Klassenzimmer an den sensorischen Input anzupassen.

Spiele zum Atmen

Auf diese Weise können die Schüler auf spielerische Art und Weise Kenntnisse und praktische Erfahrungen über die verschiedenen Atemtypen (lautlos, normal, langsam, schnell, unruhig und laut) und die Zeichen zur Erkennung der Atmung (sehen, hören und fühlen) sammeln, ihren Atem stärken und sich daran gewöhnen, bei der Ausatmung bis 10 zu zählen (wie die Zeit, die sie im Algorithmus zur Atemkontrolle benötigen).

Übung 1. Spiel zur Erkennung der Atmung

Beschreibung

- Die Lehrkraft teilt die Kinder in drei Gruppen ein.
- In jeder Runde stehen zwei der drei Gruppen von ihren Sitzen auf, um zu spielen, und die andere Gruppe schaut zu, bis sie an die Reihe kommt.
- Die Kinder der ersten Gruppe legen sich hin und tun so, als wären sie zusammengebrochen, und die zweite Gruppe überprüft paarweise ihre Atmung. (Jedes Kind atmet normal, ohne Anstrengung).
- Dann nimmt die dritte Gruppe den Platz der ersten Gruppe ein.
- Die zweite Gruppe legt sich nun hin und die dritte Gruppe prüft die Atmung (während die erste Gruppe zuschaut).
- Das Gleiche geschieht noch einmal, wobei die erste Gruppe den Platz der zweiten Gruppe einnimmt und deren Atmung kontrolliert, so dass alle Kinder beide Positionen (Opfer- und Kontrollposition) durchlaufen haben.
- Die Lehrkraft konzentriert sich hauptsächlich auf die Kontrollgruppe.
- **Die Überprüfung erfolgt in drei Stufen, entsprechend der "Prüfen, Rufen & Drücken"-Methode der CPR-Überprüfung.**
- In der ersten Runde benutzt die Kontrollgruppe ihre Augen (Prüfen) und konzentriert sich auf die Bewegungen des Brustkorbs, des Bauches oder der Schultern, um jede Körperbewegung als einen Hinweis auf die Atmung.
- In der zweiten Runde benutzt die Prüfgruppe ihre Ohren (Hören) und konzentriert sich auf das Atemgeräusch.
- In der dritten Runde setzt die Kontrollgruppe ihren Tastsinn ein und versucht, die Luft des Atems der Atem der anderen Gruppe auf ihrer Wange zu spüren.
- Hinweis: Die Lehrkraft fragt in jeder Runde die Kontrollgruppe, ob es einen Schüler gibt, der den Atem nicht so gesehen, gehört oder gefühlt hat, wie er beschrieben wurde. Es ist sehr wichtig, dass sie alle die Atmung einer anderen Person mit ihren Sinnen erfahren haben.

Ziel

Jedes Kind soll erfahren, wie es ist, den Atem eines anderen Menschen zu sehen, zu hören und zu fühlen.

Stufen 1/2:

Je höher die Anzahl der Schüler ist, desto öfter sollte die Übung wiederholt werden, um sicherzustellen, dass um sicherzugehen, dass jeder die richtige Erfahrung macht.

In diesem Abschnitt werden die entworfenen Karten vorgestellt, die das Erlernen von Laienreanimationsfertigkeiten unterstützen, je nach Altersgruppe der Kinder. Der Lerneffekt wird durch Illustrationen, Fragen und Aktivitäten erreicht, die den Phasen und Schritten des LIFEFORCE BLS-Algorithmus entsprechen.

Die Karten im Brain Box-Stil bestehen aus Trennkarten, großen Karten und kleinen Karten, deren Vorder- und Rückseiten gezeichnet und beschriftet sind. Die kleinen Karten wurden für Schüler und die großen Karten für Lehrer entwickelt. Alle kleinen Karten sind in einer Legasthenie freundlichen Schriftart gehalten, damit sie von allen Schülern, einschließlich Kindern mit Lernschwierigkeiten, gelesen werden können.

Teilerkarten

Teilerkarten sind große Karten. Pro Stufe gibt es eine Teilerkarte. Insgesamt gibt es also neun Teilerkarten. Auf der Vorderseite befinden sich der Name der Stufe und die entsprechende Illustration. Auf der Rückseite sind alle Schritte aufgelistet, die zu der Etappe gehören.

Große Karten

Pro Stufe gibt es eine große Karte. Auf den großen Karten sind alle Fragen aufgelistet, die zu der jeweiligen Stufe gehören und die auch auf den kleinen Karten der Brain Box-Karten enthalten sind. Zuerst sind die Fragen der Stufe 1-Karte mit der Bezeichnung S1 aufgelistet, dann die Fragen der Stufe 2-Karte (S2) und so weiter. Außerdem wurde das jeweilige Bloom'sche Niveau nach den Fragen mit den Suffixen L1, L2, L3, L4, L5 oder L6 eingefügt.

Kleine Karten

Von den Kärtchen gibt es pro (fast) jedem Schritt ein Kärtchen. Auf der Vorderseite der Kärtchen befindet sich eine Illustration, passend zum jeweiligen Schritt. Zusätzlich befindet sich im unteren Teil der Vorderseite der Karte die Beschreibung des Schrittes (z.B. Fragen Sie sich "Ist die Situation für mich sicher?"). Auf der Rückseite jedes Kärtchens befinden sich drei Fragen, die sich auf den entsprechenden Schritt beziehen. Die erste Frage bezieht sich auf Denkfähigkeiten niedrigerer Ordnung (LOTS) aus den Stufen 1-3 (Erinnern, Verstehen, Anwenden) der Bloomschen Taxonomie. Die Fragen zwei und drei sind Fragen, die Folgendes testen: Denkfähigkeiten höherer Ordnung (HOTS) der Stufen 4-6 (Analysieren, Bewerten, Gestalten) der Bloomschen Taxonomie. Die Einteilung in LOTS und HOTS, sowie in die verschiedenen Stufen entspricht der Bloom'schen Taxonomie (Armstrong P., 2010)

Im Folgenden finden Sie Aktivitäten mit den LIFEFORCE BLS Algorithmus-Karten im Stil der Brain Box.

Pädagogische Tipps!

- Wenn sich kein Schüler meldet, sollte die Lehrkraft nicht die richtige Antwort geben, sondern einen Hinweis geben, der den Schülern hilft.
- Wenn ein Schüler falsch antwortet, kann die Lehrkraft den Rest der Klasse in die Diskussion einbeziehen, ohne dass die anderen Schüler die Antwort beurteilen können. Die Lehrkraft kann fragen: Wer kann uns helfen? Was steht in der Anleitung oder was sagt der LIFEFORCE-Algorithmus?
- Phonologische/semantische Hinweise für jede Aktivität:
- Richtungsweisende Hinweise (verbale und nonverbale Aufforderungen) wären die Angabe des Anfangsbuchstabens Buchstabe/Silbe/Wort der Zielantwort zu nennen.
- Hilfe durch Pantomime, indem die Handlung nachgeahmt wird
- Zeichnen auf der Tafel

Aktivität 1

Beschreibung

- Der Kartenstapel liegt in der Mitte des Tisches.
- Abwechselnd werden Karten von den Schülern gezogen und beantwortet.
- Wenn die Frage zu schwierig ist (die Lehrkraft kann die Antwort vorgeben und hilfreiche Hinweise geben, die die Antwort beschreiben, oder den Rest der Klasse um Hilfe bitten), wird entweder eine neue Karte gezogen oder die Frage wird an die ganze Klasse weitergegeben.
- Der Schüler, der die meisten Fragen richtig beantwortet, ist der Gewinner.

Aktivität 2

Beschreibung

- Jede/r Schüler/in erhält einen Satz Karten, so dass auch ein Gruppenspiel möglich ist.
- Die Schüler müssen gemeinsam über die Antworten auf die Fragen nachdenken. Am Ende stellen sie zusammen, was sie herausgefunden haben.
- Wenn die Frage für einen Schüler im Team zu schwierig ist, kann er oder sie die Karten an ein anderes Teammitglied weitergeben.

Aktivität 3

Vorbereitung

Teamspiel/Klassenspiel. Ein Kartensatz pro 8 Schüler/ ein Kartensatz pro Schüler.

Beschreibung

Ziel des Spiels ist es, am schnellsten die richtige Karte in einem Kartenpaar zu finden. (Die Lehrkraft kann jedem Team das Szenario vorgeben und dann fragen, welche der beiden Schrittkarten die richtige ist. Das Team, das die Frage am schnellsten beantworten kann, gewinnt. Alternativ kann die Frage auch der ganzen Klasse gestellt werden und jeder Schüler antwortet einzeln.

Aktivität 4

Vorbereitung

Teamspiel (die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt). Zwei Sätze mit allen Algorithmen Karten.

Beschreibung

- Ziel des Spiels ist es, als schnellstes Team die meisten Punkte zu sammeln.
- Die Karten liegen auf dem Lehrertisch oder auf zwei Tischen in der ersten Reihe, auf denen keine Schüler sitzen.
- Der Lehrer sagt den Namen einer Etappe und ein Schüler aus jedem Team muss die entsprechenden Schritte in die richtige Reihenfolge bringen. Der Schnellste gewinnt und erhält einen Punkt für sein Team.

Aktivität 5

Vorbereitung

Klassen-/Individualspiel. Ein Satz Karten pro Schüler/in.

Beschreibung

Die Lehrkraft sagt den Namen einer Stufe und ihre Schritte, lässt aber entweder einen Schritt aus oder fügt einen Schritt einer anderen Stufe hinzu. Die Schüler müssen die Reihenfolge, die sie hören, nachmachen und den Fehler so schnell wie möglich finden und korrigieren.

Aktivität 6

Vorbereitung

Spiel im Klassenzimmer - einzeln/im Team. Ein Satz Karten pro Schüler/pro Team.

Beschreibung

Die Lehrkraft oder ein Mitglied eines Teams beginnt, ein realistisches Szenario zu beschreiben und zeichnet einige Elemente des Szenarios an die Tafel, während sich die Beschreibung entfaltet. Die Beschreibung wird plötzlich unterbrochen und jeder Schüler oder jedes Mitglied der Gruppe muss die Beschreibung Schritt für Schritt fortsetzen und dabei dem Algorithmus folgen. Die Lehrkraft oder die Gruppe kann Elemente hinzufügen, die den Schwierigkeitsgrad des Szenarios erhöhen (plötzlicher Regen, der Akku des Telefons ist leer, einer der Umstehenden hat einen Unfall).

(plötzlicher Regen, der Akku des Telefons ist leer, einer der Umstehenden rutscht aus und stürzt, es stellt sich heraus, dass eine dritte Person, die um Hilfe gebeten wurde, dies nicht getan hat, es kommt zu einem Streit, ein Arzt taucht plötzlich auf, usw.)

Aktivität 7

Vorbereitung

Teamspiel. Ein Satz Karten pro Team.

Beschreibung

- Jede Gruppe muss ihr eigenes Szenario oder Kartenspiel erstellen (Spiele aus anderen Ländern, Szenarien aus dem Alltag von Migranten/Flüchtlingen sollten einbezogen werden, um realistische Alltagssituationen von Kindern darzustellen).
- Ein Team sagt das Szenario auf und das andere Team muss es spielen (wie bei einem Rollenspiel).
- Die Teamspiele werden zyklisch gespielt. Das Team, das weniger Fehler macht/ die schnellste Zeit aufzeichnet/ am Ende mehr Karten hat usw., gewinnt.
- Jedes Team macht sich Notizen über das andere Team und am Ende diskutieren sie über Fehler und Versäumnisse, und ein Team muss den anderen vorschlagen, wie sie die spezifischen Fehler, die sie gemacht haben, üben können.

Aktivität 8

Vorbereitung

Teamspiel. Ein Satz Karten pro Team.

Beschreibung

- Das Ziel des Spiels ist es, Karten richtig zu erraten. Das Team, das die meisten Karten richtig errät, gewinnt.
- Jedes Team wählt eine Karte und einen Schüler, der die Karte pantomimisch vorstellt. Die andere Gruppe muss erraten, zu welcher Bühne die Karte gehört und um welche Karte es

sich handelt. Das Gleiche kann auch durch Zeichnen an der Tafel geschehen. Die Etappen und Schritte werden gezeichnet und die Schüler der anderen Gruppe müssen raten.

Aktivität 9

Vorbereitung

Aktivität im Klassenzimmer. Entweder auf den leeren Seiten des Schülerhandbuchs oder in einem Notizbuch.

Beschreibung

Die Schüler werden gebeten, die Schritte einer oder mehrerer Phasen mit Hilfe von visuellen Diagrammen zu zeichnen und darzustellen und die Phasen des Algorithmus mit Farbstiften zu markieren.

Aktivität 10

Vorbereitung

Aktivität im Klassenzimmer. Ein Satz Karten pro Klasse.

Beschreibung

- Alle Schüler stellen gemeinsam ein Szenario mit Hilfe von Karten zusammen.
- Jeder Schüler hat eine bestimmte Rolle in dem Szenario und führt eine bestimmte Handlung aus. Alle Schüler spielen das Szenario. Es gibt einen Helfer, der die Karten hält. Wenn die Schüler den Schritt vergessen, den sie tun müssen, zeigt der Helfer ihnen die entsprechende Karte.
- Am Ende des Szenarios bespricht jeder Schüler, was er/sie schwierig fand, wie er/sie sich gefühlt hat, was ihm/ihr (wenn überhaupt) Angst gemacht hat, was ihm/ihr an seiner/ihrer Rolle gefallen hat und welche Rolle er/sie beim nächsten Mal gerne spielen würde.

Aktivität 11

Vorbereitung

Aktivität im Klassenzimmer. Eine leere 1,5-Liter-Plastikwasserflasche, ein altes T-Shirt, 3 Gummibänder, eine alte Zeitung und/oder Zeitschrift als Füllmaterial pro Schüler.

Beschreibung

- Vergewissern Sie sich, dass die Wasserflasche komplett leer ist und der Deckel fest aufgeschraubt ist. Jeder Schüler sollte die Wasserflasche in das T-Shirt stecken, und zwar in der Mitte des Brustbeins einer Person.

- Dann nehmen die Schüler das Papier, das sie als Füllung verwenden werden, und legen es um die Flasche herum in das Hemd, wobei sie darauf achten, dass die Flasche in der vorderen Mitte des Hemdes bleibt. Hemdes bleibt.

Die Schüler nehmen dann ihr altes T-Shirt und binden ein Gummiband um jeden der beiden Arme und den unteren Teil des T-Shirts. Sie können das T-Shirt anmalen und seinen Namen darauf schreiben.

Aktivität 12

Vorbereitung

Teamarbeit/ zwei Teams. Ein Satz Karten pro Team.

Beschreibung

- Mit Hilfe der Karten können die Schüler einen Rap-Song mit den Schritten des Algorithmus komponieren und das andere Team kann die Choreographie erstellen.
- Gemeinsam können sie den Algorithmus bei einer Schulveranstaltung präsentieren.
- Sie können den Sportlehrer und den Musiklehrer um Hilfe bitten.

Aktivität 13

Vorbereitung

Aktivität im Klassenzimmer.

Beschreibung

Im Kunstunterricht können die Schüler die Phasen und Schritte des Algorithmus durch Malerei, Collage, Skulpturen usw. darstellen. Jedes Gemeinschaftswerk kann dann in den Schulfluren ausgehängt werden.

Aktivität 14

Vorbereitung

Teamarbeit/ zwei Teams. Für 6- bis 8-Jährige (4 Kartensätze), 8- bis 10-Jährige (1 Kartensatz für Stufe und Schritt) pro Team.

Beschreibung

- Ein Kartenspiel, das an die 3. Bildungsstufe von ERC erinnert. Die Lehrkraft nennt zunächst die Regeln des Spiels:
Er/sie beschreibt ein Szenario mit einem Opfer, das zu Boden gefallen ist (es kann auch ein einfacheres Wort verwendet werden). Im Alter von 6-8 Jahren bilden die Schüler 4er-Teams und erhalten die Stufenkarten. Für die Altersgruppen 6-8

werden die Karten für die Etappe und den Schritt an die Schüler einzeln. Die Teams/Schüler müssen entscheiden, ob ihre Etappen-/Schrittkarte die nächste richtige Karte ist, um das Opfer zu retten. Die Lehrkraft führt das Skript durch und hilft allen mit den richtigen Karten, damit sie das Opfer gemeinsam retten können!

- Die Lehrkraft fragt die Schüler, ob sie Fragen zum Ablauf haben, beantwortet alle Fragen und verteilt dann alle Karten nach dem Zufallsprinzip, bis alle Karten für Stufe und Schrittkarten verteilt sind.
- Die Lehrkraft beginnt das Szenario, bis zu dem Punkt, an dem ein Opfer (Mann, Frau, Kind -Alter und Geschlecht können jedes Mal variieren, um Vorhersehbarkeit zu vermeiden) auf dem Boden zusammenbricht. An diesem Punkt fragt die Lehrkraft die Teams/Schüler, die glauben, die richtige Karte zu haben aufgrund des LIFEFORCE Algorithmus die richtige Karte zu haben glauben, auf, ihre Hand zu heben. Die Lehrkraft korrigiert die Teams/Schüler, die fälschlicherweise die Hand gehoben haben. Die Teams/Schüler, die die richtige Karte zeigen, singen die entsprechenden Strophen des LIFEFORCE-Songs.
- Das Spiel geht weiter, bis alle Karten in der richtigen Reihenfolge gespielt wurden. Es werden keine Belohnungen gegeben. Stattdessen betont die Lehrkraft, dass die Bewältigung einer Notsituation in der Regel TEAMARBEIT erfordert!!

Fremdkörper-Atemwegsobstruktion

Die Fremdkörper-Atemwegsobstruktion ist als Zusatz zum LIFEFORCE BLS-Algorithmus enthalten, um die Erweiterung von LIFEFORCE auf andere Erste-Hilfe-Themen als Basic Life Support zu demonstrieren. Er wird anhand von Ursache-Wirkung-Beziehungen demonstriert.

Der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung betrifft alle Aspekte unseres Lebens. Sie durchdringt unser Denken und motiviert unser rationales Handeln. Das Wissen um Ursache und Wirkung bildet die Grundlage für rationale Entscheidungen und Problemlösungen. Sie ist in allen Bereichen wichtig. Die Vorhersage mehrerer möglicher Ursachen und Folgen ist Teil dessen, was uns hilft, Entscheidungen über die richtige Reaktion zu treffen.

TEIL A (6-8 Jahre)

Diese Szenarien befinden sich sehr nah an echten Lebenserfahrungen der Kinder und entsprechen dem Ort, an dem die Ausbildung stattfindet, um Verwirrung zu vermeiden.

Szenario 1

Wir befinden uns auf dem Spielplatz vor der Schule, wo die Schüler in der Regel ihre Zeit mit Freunden nach der Schule verbringen. Eine Frau kollabiert, was die Kinder gut sehen können, da dies in der Nähe der Schaukel geschieht.

Personen in der Szene: die Kinder, das Kindermädchen, eine Gruppe von drei Erwachsenen, die sich im Bereich der Bänke miteinander unterhalten, ein Großvater, eine Mutter und die Frau, die kollabiert.

Objekte: ein Springbrunnen, von dem Park aus sieht man eine schmale Straße und die Schule kann einfach gesehen und erreicht werden, es befinden sich zwei Abfalleimer, Bänke und Spielgeräte (2 Rutschen, 2 Schaukeln, ein kleines Schloss zum Springen...), und ein kleiner Kiosk im Park.

Fragen zu Szenario 1 (6-8):

Sicherheit

1. Kannst du drei Dinge aufzählen, die du machen solltest? L1
2. Wie würdest du überprüfen, ob die Situation sicher für dich ist? L1
3. Was würdest du anderen Kindern empfehlen, wenn sie sich der Frau nähern würden? L6

Überprüfen der Reaktion

1. Ist an der Schulter der Frau rütteln und mit ihr sprechen ist eine gute Idee? L1
2. Wie solltest du dich positionieren, um herauszufinden was mit der Frau passiert? L3
3. Warum ist es wichtig herauszufinden, ob die Frau noch reagiert? L5

Prüfen der Atmung

1. Wie würdest du die Position deiner Hände und Fingerspitzen beschreiben? L1
2. Wie kannst du herausfinden, ob die Frau noch atmet? L2
3. Kannst du die wichtigsten Sinnesorgane identifizieren, die du benutzt? L4

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du dich an die Notrufnummer erinnern? L1
2. Wer ist die geeignetste Person, um Hilfe zu rufen? (Wähle aus dem Bild) L2
3. Welche Informationen würdest du weitergeben, um dem Notarzt oder der Notärztin zu erklären, was passiert ist? L4

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich erinnern, was du mit deinen Händen machen sollst während du auf den Rettungsdienst wartest? L1
2. Erkläre, was du bei einer Herzdruckmassage machen musst. L1
3. Was macht eine Herzdruckmassage erfolgreich? L5

Atemspende

1. Kannst du dich erinnern wie du eine Herzdruckmassage und eine Atemspende kombinierst? L1
2. Kannst du einen Grund für eine Herzdruckmassage geben? L2
3. Welche Entscheidung hättest du getroffen, wenn keine Mund-zu-Mund-Beatmung möglich gewesen wäre?

AED Automatisierte Externe Defibrillation

1. Wie sieht ein AED aus? L1
2. Die Defibrillation sollte 3-5 Minuten nach dem Kollabieren erfolgen. Richtig oder falsch? L1
3. Kannst du die Bedeutung der Nutzung eines AEDs bewerten? L6

Szenario 2

Wir befinden uns in der Schule, während einer Schulstunde kollabiert der Lehrer. Die Schüler sitzen an Einzeltischen, es befinden sich Schulranzen auf den Regalen, drei große Fenster auf der linken Seite des Raumes und eine Tür auf der rechten Seite.

Personen in diesem Szenario: es gibt 20 Schüler, der Lehrer der kollabiert, der Hausmeister im Korridor und ein Lehrer, welcher durch den Korridor an der Tür vorbeigeht (nahe am Klassenraum befindet, kann er die Geräusche aus dem Klassenraum hören). Der Lehrer trägt viele Bücher und Papiere.

Objekte: Einzeltische, ein Regal für Schulranzen, ein Tisch am Ende des Raumes, das Lehrerpult befindet sich in der Nähe des ersten Fensters gegenüber eines der vordersten Einzeltische (4 Reihen, 5 Schüler in jeder Reihe), eine interaktive Tafel und eine Schultafel, ein Arzneimittelschrank und ein kleines Regal mit Tüchern und einer Wasserflasche mit Plastikbechern zum Trinken für die Kinder.

Fragen zu Szenario 2

Sicherheit

1. Was sind die Fragen, die du dir stellen solltest, um die Sicherheit zu überprüfen? L1
2. Kannst du etwas mit Gefahrenpotential unterscheiden? L5
3. Wie würdest du überprüfen, ob die Situation sicher für dich ist? L5

Prüfen der Reaktion

1. Was muss als erstes überprüft werden, wenn man vor dem Lehrer kniet? L1
2. Wie würdest du überprüfen, ob der Lehrer noch reagiert? L5
3. Warum war es wichtig zu überprüfen, ob der Lehrer noch reagiert? L5

Prüfen der Atmung

1. Kannst du dich erinnern, wo du die Hände positionieren sollst? L1
2. Kannst du deine neuen Schulkameraden erklären, was man tun sollte? L2
3. Kannst du die wichtigsten Sinnesorgane identifizieren, um die Atmung zu überprüfen? L4

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Wer ist die geeignetste Person, um Hilfe zu rufen? (Wähle aus dem Bild) L2
2. Was solltest du tun, wenn die Person neben dir kein Handy hat, um Hilfe zu rufen? L3
3. Warum ist es wichtig die Lautsprecherfunktion einzuschalten? L5

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Wie würdest du die Herzdruckmassage erklären? L1
2. Kannst du erklären was passiert, wenn du deine Hände in die Mitte des Brustkorbs vom Lehrer ausrichtest? L2
3. Was macht eine Herzdruckmassage erfolgreich? L5

Atemspende

1. Wie würdest du die Atemspende erklären? L1
2. Kannst du die wichtigsten Handlungen einer Atemspende erklären? L1
3. Wie würdest du bestimmen, ob der Lehrer noch atmet? L6

AED Automatisierte Externe Defibrillation

1. Kannst du dich an das Symbol des AED erinnern? L1
2. Kannst du einen Grund für die Bedeutung der Nutzung eines AEDs nennen? L2
3. Kannst du feststellen, wer den AED benutzen sollte? Warum? L4

TEIL B (8-10 Jahre)

Diese Szenarien befinden sich sehr nah an echten Lebenserfahrungen der Kinder, aber gehen einen Schritt weiter und schließen öffentliche Plätze in der Stadt/ dem Dorf ein, nicht nur Gegenden die den Kindern vertraut sind – wie es bei Spielplätzen der Fall ist – und wo sie mehr Zeit in Unabhängigkeit verbringen.

Szenario 1

Wir sind auf einem kleinen Platz der Umgebung des Dorfes/ der Stadt, als ein junger Mann kollabiert. Eine kleine Gruppe von 3 Kindern sieht diesen Vorfall, während sie in der Schlange vor der Eisdiele auf dem Platz anstehen. Die drei Kinder werden von einem Elternteil begleitet.

Personen in dem Szenario: der Eismann, ein Elternteil, 3 Kinder, der junge Mann, der kollabiert, ein Paar, welches an der Bushaltestelle in der Nähe der Eisdiele wartet, ein Mann mit einem Hund, der den Platz überquert.

Objekte: Die Eisdiele auf dem Platz, die Bushaltestelle (mit einem kommenden Bus), wenige Autos in der angrenzenden Straße, zwei Bänke, ein kleiner Springbrunnen, ein öffentlicher Kasten mit einem AED (für die Gemeinschaft), viele andere Shops wie eine Apotheke und ein Zeitungsladen.

Fragen zu Szenario 1 (8-10)

Sicherheit

1. Wie sieht Gefahr aus? L1
2. Was kann getan werden, um das Gefahrenpotential in dieser Situation zu reduzieren? L5
3. Bestimme, wer die helfen könnte, die Szene zu sichern. L5

Prüfen der Reaktion

1. Kannst du die wichtigsten Handlungen zur Prüfung der Reaktion auflisten? L1
2. Welchen Beweis kannst herausfinden, ob der Mann reagiert oder nicht? L4
3. Was ist der nächste Schritt, wenn der Mann nicht reagiert? L5

Prüfen der Atmung

1. Kannst du deinen Freundinnen und Freunden erzählen, wie man reagieren sollte? L2
2. Kannst du herausfinden, wie du die Sinnesorgane zur Prüfung der Atmung nutzen kannst?
L4
3. Was macht das Prüfen der Atmung schwierig? L5

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du den Personen in deiner Nähe beschreiben wie man um Hilfe ruft?
2. Kannst du ausarbeiten, wie du zur Überprüfung der Atmung deine Sinnesorgane nutzt?
L4?
3. Was macht das Prüfen der Atmung schwierig?

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich erinnern, wie du auf den Brustkorb des jungen Mannes drücken sollst? L1
2. Wie ist die Herzdruckmassage in Verbindung mit dem Retten von Leben zu bringen? L4
3. Was macht eine Herzdruckmassage effektiv? L5

Atemspende

1. Kannst du aufrufen wie lang eine Atemspende durchgeführt werden sollte? L1
2. Was ist die Funktion der Atemspende? L4
3. Basierend auf deinem Wissen, kannst du wiedergeben wie die Atemspende funktioniert?
L6

AED Automatisierte Externe Defibrillation

1. Kannst du einen AED beschreiben? L1
2. Wo würdest du einen AED finden? L2
3. Was ist die Funktion eines AEDs? L4

Szenario 2

Wir befinden uns Zuhause im Wohnzimmer, wo die Mutter arbeitet im Home-Office und zwei Geschwister Videospiele spielen. Die Mutter verliert das Bewusstsein und liegt auf dem Boden. Die Kinder bekommen das Geschehen sofort mit.

Personen in der Szene: Mutter, zwei Geschwister

Objekte: Möbelstücke, ein Telefon, Fernsehen mit Konsolen-Zubehör, ein Fenster und ein Schreibtisch für das Home-Office, einige Kissen auf dem Sofa.

Fragen zu Szenario 2 (8-10)

Sicherheit

1. Kannst du Gegenstände mit Gefahrenpotential in dem Raum finden? L1
2. Kannst du entscheiden, ob es sicher ist in die Nähe der Mutter zu gehen? L4
3. Was sollte als nächstes getan werden, wenn sich keine Gefahren in der Umgebung befinden?

Prüfen der Reaktion

1. Kannst du die Haupthandlungen, die du machen sollst, aufrufen? L1
2. Kannst du dich an die Maßnahmen erinnern, die du ergreifen solltest? L5
3. Basierend auf deinem Wissen, wie würdest du deiner Schwester erklären, was passiert? L6

Prüfen der Atmung

1. Wie könntest du deine Hände einsetzen, um die Atemwege der Mutter zu öffnen? L3
2. Welche Hinweis kannst du finden, um eine normale Atmung festzustellen? L4
3. Nehme an, dass du keine normale Atmung nachweisen kannst. Was würdest du tun? L5

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du dich an die Notrufnummer erinnern? L1
2. Warum glaubst du, bittet der Operator dich am Telefon zu bleiben? L4
3. Welche Situationen würdest du weitergeben, um die Situation zu beschreiben? L6

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich daran erinnern, wie tief du den Brustkorb der Mutter drücken sollst? L1
2. Was macht eine Herzdruckmassage effektiver? L5
3. Wie würdest du die Herzdruckmassage priorisieren, wenn ein AED an die Unfallstelle gebracht werden würde? L6

Atemspende

1. Wie viele Beatmungsanläufe kannst du durchführen, bevor du mit der Herzdruckmassage weitermachst? L1
2. Was macht die Atemspende erfolgreich? L5
3. Wie kannst du helfen, wenn du keine Atemspende durchführen kannst? L6

AED Automatisierte Externe Defibrillation

1. Was kannst du tun, während du auf das Ankommen des AED wartest? L1
2. Die Defibrillation sollte 10 Minuten nach dem Zusammenbruch durchgeführt werden. Richtig oder falsch? L1
3. Warum ist die Benutzung eines AED so wichtig? L2

LIFEFORCE Musik (Lieder, musikalische Aktivitäten – Spiele)

Im Kontext des LIFEFORCE Programmes wurden musikalische Aktivitäten und Lieder weiterentwickelt, um die Menge an Bildungszielen des Programmes zu erfüllen. Einige der Fertigkeiten, auf die wir bei der Entwicklung der Schülerinnen und Schüler durch die musischen Aktivitäten und Lieder abzielen, beziehen sich auf die Informationen, die von den Schülerinnen und Schülern an das medizinische Personal, während des Notrufs, weitergegeben werden müssen. Die Wahrnehmung und das sichere Erlernen der Seitenlage (rechts und links), sowohl in Bezug auf den eigenen Körper als auch in Bezug auf den Körper einer Person, die ihnen gegenübersteht oder mit dem Rücken zu ihnen steht, ist eine Fähigkeit, die erforderlich ist, wenn ein Kind den Zustand der Person auf dem Boden und den Aufenthaltsort der Szene beschreibt. Dafür schlagen wir den Song „Right and left for me and you“ vor.

Eine andere Gruppe von Aktivitäten zielt auf die Wahrnehmung von Geräuschen in der Umgebung ab wie die Geräuschlokalisierung. Die Wahrnehmung, aus welcher Richtung das Geräusch kommt oder die Unterscheidung, ob das Geräusch auf einen zukommt oder sich wegbewegt, sind essentielle Fertigkeiten für eine junge Person, um sich dem Ort des Geschehens sicher zu nähern. Eine Fertigkeit gleicher Relevanz ist die Wahrnehmung einer oder mehrerer Geräusche unter vielen Geräuschen, die als Maskierter agieren können. Die Fertigkeiten wären wichtig, um die Atmung des Opfers zu Hören oder um am Telefon mit dem Notfallteam zu sprechen, während laute Verkehrsgeräusche oder andere Geräusche zu hören sind.

Vier der fünf LIFEFORCE Lieder haben zum Hauptziel, dass der Beat 110-120 Schläge pro Minute (für HLW) und die Erinnerung der richtigen Schritte, welche die Schüler ohne Zögern in der richtigen Reihenfolge durchführen müssen, im Langzeitgedächtnis abgespeichert werden. Aus diesem Grund übernehmen die Lieder die Aufgabe, dass man sich die Informationen einfacher abspeichern kann und zur selben Zeit zur Motivation und emotionale Regulation führen. Sie können eine Lernaktivität, die nicht nur zeitlich anspruchsvoll ist, auf spielerische Weise überbringen, besonders, wenn Bewegungen hinzukommen und die Übung von anderen Schülern begleitet wird. Und nicht zuletzt spielt die emotionale Wirkung eine Rolle. Die starken Zeichen in der Melodie zusammen mit der beruhigenden, melodischen, rhythmischen und harmonischen Kontinuität und Stabilität agieren als Wellenbrecher in der emotionalen Schockreaktion, die dadurch entsteht, dass man Zeuge oder Zeugin wird, wie eine andere Person in Gefahr schwebt. Ein Schock, der typischerweise das Gedächtnis beeinträchtigt und beim Zeugen zu einem Zustand des Einfrierens und des Gedächtnisverlusts führen kann. In solch einer schwierigen Zeit können Lieder einfacher in das Gedächtnis gerufen werden und mit ihnen entfalten sich die einzelnen Schritte des Prozesses nacheinander.

Der Klassenlehrer oder die Klassenlehrerin findet unten eine kurze Liste allgemeiner Tipps zum Lehren und Lernen für eine erfolgreiche Anwendung der vorgeschlagenen Musikaktivitäten und Spiele.

- Beginne Sie ihren Unterricht mit Tönen, nicht mit Noten des Notensystems
- Gehen sie von Tönen zu Zeichen (Symbole, Bilder) und letztlich zu Symbolen (Noten auf dem Notensystem)

Erinnern Sie sich an Bruner´s drei Darstellungsformen in der richtigen Reihenfolge: verkörpert, ikonisch, symbolisch (McBlain, 2018).

Das Schließen der Augen kann einigen Kindern helfen, sich auf die Töne zu konzentrieren und zuzuhören.

Wenn ein neues Lied beigebracht wird:

- Lassen Sie Kinder zunächst das ganze Lied hören und sie dann erst auf die einzelnen Sätze konzentrieren
- Während die gleiche Melodie gesungen wird müssen alle, Schüler auf derselben Note beginnen
- Spielen oder singen Sie die erste Note des Songs, lassen Sie die Schüler aufmerksam zuhören und fragen Sie dann, ob sie den Song intern einordnen können, bevor sie gemeinsam zu singen beginnen.
- Bereiten Sie die Gruppe auf das gemeinsame Singen im Takt vor
 - o Indem der Arm gehoben wird,
 - o Blickkontakt mit allen aufgenommen wird und
 - o vor der entscheidenden Bewegung, die zum Singen aufruft, eine stumme Handbewegung gemacht wird (mach dich bereit und) die zum Singen auffordert.
- Meistens, aber nicht immer, beginnt ein Lied auf seiner Tonika (erste Note der Tonleiter), und fast immer endet es auf seiner Tonika. Die Tonika ist der Ton, bei dem sich das Lied zu Hause fühlt, als ob es seine melodische Reise abgeschlossen hätte.
- Wenn Schüler - vor allem die älteren - nur ungern singen, können Sie ihnen erlauben ausdrucksstarke rhythmische Gesänge zu verwenden, wie beim Rap. Dies könnte die Beteiligung und die Motivation erhöhen.
- Begleiten Sie das Singen! Das steigert die Motivation.
- Selbst einfache Bodypercussion wie Klatschen, Schnippen oder Stampfen kann das Interesse und die Beteiligung der Schülerinnen und Schüler erhöhen.
- Die Entwicklung von Begleitbewegungen, die mit dem Text und der Musik eines Liedes korrespondieren, könnte den Schülern das Lernen und das langfristige Erinnern an den Text, die Melodie und die Form des Liedes erleichtern.
- Singen Sie nicht das ganze Lied in der gleichen Lautstärke. Leisere und lautere
- Abschnitte, Akzente und Pausen verleihen dem Lied Ausdruckskraft und Interesse. Sie bringen auch Abwechslung. Sie erhöhen die Attraktivität des Liedes für die Sänger und Zuhörer.

- Die Schüler müssen ein Lied viele Male wiederholen, damit sie den Text und die
- Melodie gut lernen. Machen Sie Wiederholungen ansprechend und interessant und nicht langweilig!
- Erreichen Sie das, indem Sie jedes Mal etwas Neues hinzufügen. Ruf und Antwort, Abwechslung
- drehen, laut und leise, singen wie Papa, singen wie Mama, die erste Strophe schnell und die zweite langsam singen
- Strophe schnell und die zweite langsam singen usw.

Musikalische Aktivitäten – Spiele

Aktivität 1: Kommt es näher oder entfernt es sich? Auditive Lokalisierung und Dopplereffekt.

Beschreibung

In einem offenen Raum, z. B. auf dem Schulhof, steht eine Gruppe von Teilnehmern an einem Ende des Raums dicht beieinander und hält die Augen geschlossen. Am gegenüberliegenden Ende des Raums übernimmt jeweils eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer die Rolle der "Klangmaschine". Sie oder er hält ein klickendes Metronom oder ein Mobiltelefon in der Hand, das ein Lied in gleichmäßiger Lautstärke abspielt, und bewegt sich entweder auf die Gruppe zu oder von ihr weg. Die Gruppenmitglieder müssen "ee" sagen, wenn sie denken, dass sich die "Klangmaschine" nähert, und "oo", wenn sie denken, dass sie sich entfernt.

Die Lehrkraft kann die Schüler bitten, Folgendes zu tun:

- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines sich nähernden Kindes, das spricht
- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines sich entfernenden Kindes, das spricht.
- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines herannahenden Motorrads.
- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines sich entfernenden Motorrads
- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines herannahenden Krankenwagens
- Mache mit deiner Stimme das Geräusch eines sich entfernenden Krankenwagens

Vorgeschlagene Fragen an die Schüler

Q. Wie können wir allein durch Hören feststellen, ob sich etwas, das Geräusche macht, nähert oder wegbewegt?

A. Wenn sich etwas, das Geräusche macht, nähert, wird der Ton immer lauter und auch immer höher (d. h. er klingt immer mehr wie eine Sopranstimme).

Wenn sich etwas, das Töne erzeugt, von uns wegbewegt, werden die Töne immer leiser weicher und auch tiefer (d. h. sie klingen allmählich mehr wie ein Bass).

Level

Level 1: Die Aktivität findet im Klassenzimmer oder in einem begrenzten Bereich statt, in dem es für die Schülerinnen und Schüler leichter ist, das Geräusch zu lokalisieren.

Level 2: Die Aktivität findet in größeren Räumen statt, z. B. auf dem Schulhof oder in einem Park in der Nähe der Schule oder an einem Ort, an dem andere Geräusche im Hintergrund zu hören sind, was den Schwierigkeitsgrad erhöht.

Erweiterungen

Die Aktivität kann für das Lehren und Lernen grundlegender Konzepte des Schalls im Fach Physik eingesetzt werden, wie z. B. Schallortung, Amplitude und Frequenz von Hörsignalen sowie der Doppler-Effekt.

Lernschwierigkeiten

Dies ist eine nützliche Übung für Schüler mit Problemen in der auditiven Wahrnehmung aufgrund von Lernschwierigkeiten oder/und anderen Entwicklungsstörungen. Sie kann in kleinen Gruppen von vier

bis sechs Schülern durchgeführt werden, da die Teilnahme der gesamten Klasse für Kinder mit Sinnesbeeinträchtigungen oder/und Lernschwierigkeiten überfordern kann.

Übung 2. Auditive Synthese und Analyse (Brain Box-ähnliche Aktivität)

Beschreibung

In Gruppen von 5-6 Personen experimentieren die Schüler mit den folgenden Arten von Papiergeräuschen. Anschließend komponieren sie im Team ein Musikstück, in dem sie diese Klänge in beliebiger Reihenfolge oder Kombination verwenden. Nach der Fertigstellung ihrer Musikkomposition erstellen sie eine begleitende ikonische Partitur unter Verwendung der einfachen Zeichnung ihres Teams für jede Art von Geräusch. Sie können die von ihnen erstellte Partitur verwenden, um einem anderen Team beizubringen, wie sie ihre Komposition spielen können.

- Arten von Papierklängen
 - zermahlend
 - wehend - fliegend
 - zerreißend
 - auf den Boden werfen, in Form eines Papierballs
 - zwei Teile des Papiers aneinander reiben
 - gegen einen harten Gegenstand stoßen
 - mit Kraft in der Luft aufschlagen

Level

Level 1: Die Aktivität wird von der Lehrkraft durchgeführt, die die Aufgabe hat, die Laute zu "sammeln" und den Schülerinnen und Schülern zu helfen, die Geräusche auf ein Stück Papier zu zeichnen (ein Stück Papier für jedes Geräusch). Nach dem Einsammeln aller Geräusche sollen die Schüler entscheiden, wie sie diese kombinieren wollen.

Level 2: Die Schüler zeichnen in ihren jeweiligen Gruppen die Geräusche auf Zettel (ein Zettel pro Geräusch). Nachdem sie alle Klangsymbole gesammelt haben, sollen die Schülerinnen und Schüler entscheiden, wie sie zu kombinieren sind. Sie proben ihre Komposition und am Ende präsentiert jede Gruppe ihre eigene vor der Klasse.

Erweiterungen

Die Aktivität kann in andere Unterrichtsfächer wie Physik oder Umweltkunde übertragen werden. Zum Beispiel können die Schüler eine Synthese über den "Kreislauf des Wassers" erstellen. Klänge, die von den Phasen des Wasserkreislaufs (Verdunstung, Kondensation, Niederschlag und Sammlung) inspiriert sind, bilden eine Synthese. Ein weiteres Beispiel ist eine Synthese über die vier Jahreszeiten.

Lernschwierigkeiten

Die Verwendung von Zeichnungen könnte für Kinder mit Lernschwierigkeiten zu abstrakt sein. Die Zeichnungen können durch Karten oder Fotos der vorgeschlagenen Bewegungsgeräusche ersetzt werden. Wenn die Lehrkraft Fotos oder Karten verwendet, könnte sie im Vorfeld mit Kindern mit Lernschwierigkeiten oder anderen sonderpädagogischen Bedürfnissen einzeln oder in Zweiergruppen arbeiten, indem sie Übungen anbietet, um die Klangfotos/-karten mit dem erzeugten Klang zu verbinden, den das Kind/die Kinder dann ausführen sollen. Nach dieser Vorbereitung könnte das Kind/die Kinder an einer Gruppe der Stufe 1 teilnehmen.

Tätigkeit 3. Auditive Abbildung - Boden: Nachrichtenjagd

Beschreibung

Die Gruppe bildet zwei Reihen, die sich gegenüberstehen. Eine Reihe wird als "Nachrichtenträger" und die andere als "Nachrichtenmaskierter" bezeichnet. Die "Nachrichtenträger" müssen einen Satz des Textes von Person zu Person weitergeben in eine Richtung weitergeben, die zu Beginn des Spiels festgelegt wurde (entweder links oder rechts), ohne sich umzudrehen und das Gesicht des Empfängers oder der Empfängerin zu sehen. Im Gegenteil, sie schauen auf das Gesicht des "Nachrichtenüberbringers" in der gegenüberliegenden Reihe. Während die "Nachrichtenträger" versuchen, die Nachricht so weiterzugeben, dass sie schließlich die letzte Person in ihrer Reihe erreicht, produzieren die "Nachrichtenmaskierter" gleichzeitig eine Art von Geräusch, das vom Spielleiter oder der Spielleiterin vorgegeben wird. Mögliche Maskierungsgeräusche sind in der folgenden Liste aufgeführt.

Liste der möglichen Maskierungsgeräusche

- Mundgeräusche
 - alle Konsonantenlaute in der Sprache der Schüler, alle Zungen- und Lippenlaute, ohne Vokale
- Handgeräusche
 - alle Geräusche, die mit den Fingern auf anderen Fingern erzeugt werden, einschließlich des Klatschens der Handflächen, Reiben oder Klopfen der Hand an den Beinen, an der Brust oder am Bauch
- Schuhgeräusche
 - Gleitende oder reibende Laute
- Stiftgeräusche
 - zwei Stifte halten und sie gegeneinanderschlagen oder reiben

Vorgeschlagene Fragen an die Schüler

Fragen, die im Rahmen des Spiels diskutiert werden können, sind: Wie weit reicht die Botschaft jedes Mal? Wie verändert sie sich? Welche Geräusche der 'Nachrichtenmaskierer' haben der Botschaft am meisten geschadet? Wie groß wäre der Unterschied im Maskierungseffekt, wenn die maskierenden Geräusche eine andere verbale Botschaft in derselben Sprache wären? Was wäre, wenn es sich um eine andere verbale Botschaft in einer Fremdsprache handeln würde? Welche Geräusche zur Maskierung von Nachrichten haben die Gruppenmitglieder in ihrem Alltag erlebt?

Erweiterungen

- Der Satz, den jeder Schüler an seinen Nachbarn weitergibt, kann eine Grammatik-/Mathe-/Physikregel oder eine kurze Beschreibung eines historischen Ereignisses sein.

- Die Schüler könnten zwei kurze Aufnahmen von zwei Orten machen, eine in einer städtischen Umgebung mit Verkehr und eine in einem nahegelegenen Park. Sie hören sich beide Aufnahmen in der Klasse genau an und schreiben alle Geräusche auf, die sie hören. Welche Geräuschquellen erkennen sie in beiden Aufnahmen? Erkennen sie bestimmte Geräusche, die möglicherweise andere Geräusche überdecken? Was könnten die Folgen sein? Was könnten Möglichkeiten zur Verbesserung sein?

Lernschwierigkeiten

Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten können am Anfang der Reihe teilnehmen.

Tätigkeit 4. Erkennung von Klangfarben und schnelle Bewegungsreaktion auf auditive Reize

Beschreibung

- Die Lehrkraft stellt der Klasse vier verschiedene Instrumente mit unterschiedlichen Klangfarben vor, z. B. Maracas, Handtrommel, Becken und Holzblock. Der Klang jedes Instruments korrespondiert mit einer bestimmten Körperbewegung wie Schritt vorwärts, Schritt zurück, Sprung und Schütteln. Die Schülerinnen und Schüler können anfangs visuell und akustisch auf die Klangerzeugung reagieren und nach ein paar Mal können sie der Lehrkraft den Rücken zuwenden, so dass sie nur zuhören können. Die Schülerinnen und Schüler, die nicht angemessen auf die Geräusche reagieren, werden zu stillen Zuhörern, bis einer (oder mehrere) Schüler gewinnen.

Level

Level 1: Wie oben beschrieben oder mit nur zwei Instrumenten und zwei Arten von entsprechenden Körperbewegungen.

Level 2: Die Aktivität kann mit mehr Instrumenten und Bewegungen durchgeführt werden.

Erweiterung

Die Aktivität kann auf den Sportunterricht übertragen werden. Die Lehrkraft kann eine Vielzahl neuer Bewegungen einführen (z. B. Dehnen mit Händen, Beinen, Kopf usw.)

Lernschwierigkeiten

- Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten können visuellen Kontakt mit den gespielten Instrumenten haben.
- Das Spiel kann auch paarweise in der Gruppe gespielt werden, und die Schülerinnen und Schüler, die irgendwelche Schwierigkeiten haben, können von der Lehrkraft mit Schülerinnen und Schülern zusammengebracht werden, die keine Schwierigkeiten zu haben scheinen, auf dieses Spiel zu reagieren

Aktivität 5. Finger oder Handflächen? (Brain-Box ähnliche Aktivität, kleine Karte 1)

Beschreibung

A Seite der Karte

- Finger oder Handflächen?
- Versuche, auf die beiden folgenden Arten zu klatschen. Die Lehrkraft könnte visuelle oder verbale Anweisungen für Klatschmuster geben, die die Gruppe ausführen soll.
- mit zwei Fingern der einen Hand, die auf zwei Finger der anderen Hand schlagen oder
- mit zusammengelegten Handflächen beider Hände

B Seite der Karte

- Finger oder Handflächen?
- Stellt euch Rücken an Rücken. Welches der folgenden Muster klatscht dein Freund oder deine Freundin?
 1. Finger, Finger, Handflächen, Handflächen
 2. Handflächen, Handflächen, Finger, Finger
 3. Finger, Handflächen, Finger, Handflächen
 4. Handflächen, Finger, Handflächen, Finger

Level

Stufe 1: Ursprünglich kann die Übung mit einer Kombination aus dreimal Klatschen durchgeführt werden (z. B. Finger, Handflächen, Handflächen/Finger, Handflächen, Finger)

Stufe 2: Die Aktivität kann mit einer Kombination aus fünf oder sechs Mal Klatschen durchgeführt werden.

Erweiterung

- Im Musikunterricht könnten die Schüler die beiden Arten von Klatschen durch zwei Noten auf dem Klavier oder Xylophon ersetzen und melodische Muster von 4er-Gruppen wie oben konstruieren. Die Stille könnte bei der Bildung der 4-Takt-Muster in die Auswahl einbezogen werden.
- Die Aktivität könnte auch auf den Mathematik- und Kunstunterricht übertragen werden, um die Konzepte von Mustern und Motiven einführen.

Lernschwierigkeiten

- Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten können das richtige Muster aus Karten auswählen, auf denen die Aktion, die den Klang erzeugt, deutlich dargestellt ist.
- Die Lehrkraft könnte Karten mit einem höheren Abstraktionsgrad vorbereiten, beginnend mit Fotos der entsprechenden Bewegungen, dann mit Zeichnungen und schließlich mit Worten (symbolische Ebene) der klangerzeugenden Bewegungen.

Nachdem sie diese drei Ebenen geübt haben, können Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten möglicherweise effektiver an dem Gruppenspiel teilnehmen.

Aktivität 6. Wo ist der Klöppel? (Brain-Box ähnliche Aktivität, kleine Karte 2)

Beschreibung

- A SEITE der Karte

Du befindest dich in der Mitte des Kreises der von allen Mitgliedern deiner Gruppe gebildet wird. Sie stehen nebeneinander und schauen dich an.

Schließe für einen Moment die Augen, damit der Leiter oder die Leiter auf den Teilnehmenden zeigen kann, der "Klatscher" sein wird.

- B-SEITE der Karte

Öffnen Sie die Augen. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer singen gemeinsam ein Lied und tun so, als würden sie die Hände hinter dem Rücken klatschen.

Nur der „Klatscher“ klatscht tatsächlich.

Hört genau zu: Könnt ihr den Klatscher finden?

Levels

Level 1: Zu Beginn kann die Übung ohne Gesang durchgeführt werden, nur mit dem Klatscher, der mit den Händen hinter dem Rücken klatscht, während die anderen Schülerinnen und Schüler in der Gruppe so tun, als ob sie klatschen. Wenn die Schülerinnen und Schüler das Spiel mit Leichtigkeit durchführen, kann das Lied hinzugefügt werden.

Level 2: Die Aktivität kann mit mehr als einem Klatscher durchgeführt werden (maximal 3).

Erweiterung

Die Aktivität kann auf das Fach Physik übertragen werden, insbesondere auf die Quellen und das Wesen von Schall und Schallwellen. Im Umweltkunde- oder Biologieunterricht könnten die Schüler*innen mit den Hörorganen und- mechanismen der verschiedenen Arten vertraut gemacht werden, die die Wahrnehmung von Schallquellen auf horizontaler Ebene ermöglichen.

Lernschwierigkeiten

Die Aktivität kann in kleineren Gruppen durchgeführt werden (nicht mehr als 5-6).

Aktivität 7. Orte den Ton (Brain Box-Stil Aktivität, große Karte 2, Folie A)

Beschreibung

- EINE SEITE der Karte
- Bitte einen Schüler oder eine Schülerin den Raum zu verlassen. Der Rest der Klasse überlegt sich, wo sie eine Eieruhr oder ein Metronom (eingestellt auf 120 b/m) oder ein Handy, welches Töne erzeugt, verstecken. (Abspielen eines Lieds, Klingeln, etc.)
- Der Schüler oder die Schülerin, der/die sich draußen befand kommt mit geschlossenen Augen zurück in den Raum. Unterstützt durch einen Helfer oder einer Helferin aus Sicherheitsgründen geht er/sie in die Richtung, in der er/sie den Ton vermutet.
- Will er/sie den versteckten Ton finden? Wie lange wird es dauern?
- Um die Schwierigkeit zu erhöhen können andere Gruppenmitglieder Geräusche, welche eine teilweise Maskierung des Zieltons erzeugen

Levels

Level 1: Anfangs kann der Ton der Eieruhr oder des Metronoms laut sein und. Die Gruppe wird gebeten leise zu sein während der Schüler oder die Schülerin mit geschlossenen Augen nach dem Ton sucht.

Level 2: Gruppenmitglieder werden dazu angeregt Geräusche zu erzeugen (keine lauten Geräusche) um die Schwierigkeit zu erhöhen. Ein noch schwierigeres Level kann erreicht werden, wenn die Schüler einen Maskierten wählen, Instrumente, die einen ähnlichen Ton wie das Metronom oder die Eieruhr produzieren.

Erweiterung

Die Aktivität kann auf das Fach Physik übertragen werden, insbesondere auf die Quellen und das Wesen von Schall und Schallwellen.

Lernschwierigkeiten

Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten sollten limitierte Wahlmöglichkeiten haben (z. B. die vier Ecken des Raumes), wenn sie nach dem Metronom oder der Eieruhr suchen. Wenn ein Schüler oder eine Schülerin z. B. eine Hörbehinderung hat, könnte das Metronom auf der Oberfläche einer großen Trommel in der Nähe des Randes platziert werden. Der Schüler oder die Schülerin berührt mit geschlossenen Augen die Oberfläche in der Mitte der Trommel und schätzt, wo sich das Metronom befindet.

Aktivität 8. Wo ist der Spieler oder die Spielerin des Instruments? (Brain Box-Stil Aktivität, große Karte 2, Folie B)

Beschreibung

- B SEITE der Karte
- Bildet einen Kreis, in dem alle Schülerinnen und Schüler in die Mitte schauen. Sie singen ein LIFEFORCE Lied und klatschen stetig zum Beat mit den Händen hinter dem Rücken.

- Ein Schüler oder eine Schülerin –der Leiter oder die Leiterin- geht aus dem Kreis heraus und versteckt ein kleines Instrument (i.e. Maracas, Klingeln, Schlüssel) in die Hände eines anderen Schülers oder einer anderen Schülerin.
- Der Instrumenten Spieler oder die Instrumentenspielerin spielt sein/ihr Instrument und stimmt mit dem Singen und Klatschen mit den Anderen ein.
- Am Ende des Songs fragt der Leiter oder die Leiterin einen anderen Schüler oder eine andere Schülerin; Wer ist die Person, die das Instrument spielt?

Level

Level 1: Anfangs kann die Aktivität ohne Gesang, nur mit der Person, die das Instrument hinter dem Rücken spielt, erfolgen, während die anderen Schülerinnen so tun, als würden sie klatschen.

Level 2: Die Aktivität kann mit mehr als einem Schüler oder einer Schülerin, die Instrumente spielen, durchgeführt werden.

Erweiterung

- Die Aktivität kann mit mehreren kleinen Instrumenten (wie Maracas, Rasseln, Klingeln) durchgeführt werden. Ein neues Musikinstrument kann in dem Fach Musik vorgestellt werden.
- Im Fach Literatur lesen zwei der Schülerinnen und Schüler das gleiche Gedicht. Der oder die eine liest das Gedicht auf dem Stuhl sitzend, der oder die Andere liest es. Während er oder sie so durch den Raum geht, wie er oder sie es für angemessen hält, um die Bedeutung bestmöglich zu vermitteln. Die Zuhörerschaft hört mit geschlossenen Augen zu. Nach beiden Vorstellungen diskutiert die Gruppe die Effekte der Bewegung und was sie über das Gedicht gedacht haben.

Lernschwierigkeiten

Die Aktivität kann in kleineren Gruppen durchgeführt werden (aber nicht mehr als 5-6) damit die Schülerinnen und Schüler einfacher die Stelle des Instrumentenspielers oder der Instrumentenspielerin erraten.

Lied 1: „LIFEFORCE BLS Algorithmus Lieder“

Das ist das Hauptlied des Programms und es wurde geschrieben, um das Erinnern an alle Schritte des LIFEFORCE Algorithmus zu vereinfachen. Verschiedene Fertigkeiten werden durch das Lied entwickelt.

Die NICHT-MUSIKALISCHEN FERTIGKEITEN, die durch das Lied entwickelt werden sind unter anderem:

1. Verstärkung des Gedächtnisses hinsichtlich der Abfolge der Schritte, die während des Rettungsprozesses gemäß dem LIFEFORCE-Algorithmus zu befolgen sind. Der Text des Liedes wird zu diesem Zweck verwendet. Während andere Lieder sich auf Teile des Algorithmus konzentrieren, fungiert dieses spezielle Lied als Zusammenfassung der Schritte, als Gedächtnisstütze, um sich die Schritte des gesamten Prozesses in der richtigen Reihenfolge zu merken und Fehler oder Zögern zu vermeiden.
2. Erlernen und Verinnerlichen der Geschwindigkeit und Stabilität, mit der die Kompression während der HLW durchgeführt werden muss. Das Lied wird wiederholt im oben genannten Tempo geprobt. Dies könnte visuell und auditiv durch die Verwendung einer Metronom-Anwendung (offene Software) verstärkt werden, die aus dem Internet heruntergeladen und auf die vorgeschriebene Geschwindigkeit eingestellt werden könnte.

Zu den MUSIKALISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden, gehören:

1. Einen gleichmäßigen Takt halten. Wenn man alleine oder mit anderen zusammenspielt, ist das Einhalten eines gleichmäßigen Taktes eine wichtige musikalische Fähigkeit, die durch die wiederholte Aufführung dieses Liedes im gleichmäßigen Takt verstärkt werden kann.
2. Das Wahrnehmen der Richtung von melodischen Mustern. Dies könnte mit einer Übung geschehen, die auf der letzten Zeile des Liedes basiert, die zweimal wiederholt wird: „Wähle eins eins zwei“. Während der Text der gleiche ist, unterscheiden sich die entsprechenden melodischen Muster. Die beginnen mit den ersten beiden Wörtern (Wähle eins) und dann, wenn dieser Satz zum ersten Mal gehört wird, bewegt sich die Melodie schrittweise um zwei Noten nach oben. Im Gegensatz dazu beginnt die Phrase bei der Wiederholung wie zuvor, geht dann aber schrittweise abwärts, um Tonika des Liedes (home) zu erreichen. In der Übung könnten die Schülerinnen und Schüler die beiden Phrasen als AIR (aufsteigen) und LAND (absteigend) bezeichnen. Sie könnten angewiesen werden, diese beiden Phrasen immer wieder zu singen und zu klatschen, wenn sie hören, bei welcher Phrase sie gerade aufgehört haben. Alternativ könnten sie die melodische Richtung mit einer Aufwärts- oder Abwärtsbewegung der Arme anzeigen.

Lied 2: „LIFEFORCE drei Schritte“ (Sicherheit, Prüfen der Reaktion, Prüfen der Atmung)

Dieses Lied wurde mit dem Ziel komponiert, das Einprägen der ersten drei Schritte des LIFEFORCE-Algorithmus zu erleichtern. Durch dieses Lied können mehrere Fähigkeiten entwickelt werden.

Die NICHT-MUSIKALISCHEN FERTIGKEITEN, die durch das Lied entwickelt werden sind unter anderem:

1. Verstärkung des Gedächtnisses in Bezug auf die ersten Schritte, die während des Rettungsprozesses gemäß dem LIFEFORCE-Algorithmus zu befolgen sind. Der Text des Liedes wird zu diesem Zweck verwendet. Die sich wiederholende, melodische und rhythmische Struktur des Liedes verstärkt die Kodierung und den Abruf von Erinnerungen.
2. Emotionsregulierung in Stresssituation. Zeuge eines Unfalls oder einer schwer verletzten, kranken oder bewusstlosen Person zu werden, kann einen solchen Schock verursachen, dass das Kind eine Kampf-, Flucht- oder Erstarrungsreaktion zeigt. Das Erinnern an das Lied könnte helfen, die starken Emotionen zu regulieren und gleichzeitig das Erinnerung zu erleichtern.
3. Das Erlernen und Verinnerlichen der Geschwindigkeit (110-120 Schläge pro Minute) und der Stabilität der Herzdruckmassage muss während der HLW durchgeführt werden. Wie alle anderen Lieder in diesem Programm wird auch das Lied „Three Steps“ wiederholt in dem oben genannten Tempo gespielt. Dies könnte visuell und auditiv durch die Verwendung einer Metronom-Anwendung (offene Software) verstärkt werden, die aus dem Internet heruntergeladen und auf die vorgeschriebene Geschwindigkeit eingestellt werden kann.

Zu den MUSIKALISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden, gehören:

1. Einen gleichmäßigen Takt halten. Beim Musizieren allein oder mit anderen ist das Einhalten eines gleichmäßigen Taktes eine wichtige musikalische Fähigkeit, die durch die wiederholte Aufführung dieses Liedes im gleichmäßigen Takt verstärkt werden kann.
2. Melodien nach Gehör spielen. Das Lied ist aus 5 Noten der pentatonischen Tonleiter komponiert. Eine einfache Möglichkeit, eine pentatonische Tonleiter zu spielen, besteht darin, Melodien nur mit den schwarzen Tasten des Klaviers zu spielen. Wenn Sie eine Klaviertastatur in der Klasse haben oder eine Tastaturanwendung, die Sie der Klasse auf einem Bildschirm zeigen können, bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, auf der schwarzen Taste zu beginnen, die die erste von zwei (nebeneinanderliegenden) Tasten auf der Tastatur ist. Anhand dieser Note und der nächsten vier schwarzen Tasten rechts von ihr sollen die Schülerinnen und Schüler versuchen, die erste Melodie des Liedes zu rekonstruieren. Wenn ihnen dies leicht gelingt, können sie versuchen, die zweite Melodie zu rekonstruieren, die mit Worten beginnt: „Ist es sicher, sich zu nähern?“ Eine Erweiterung könnte darin bestehen, dass ganze Lied Satz für Satz zu rekonstruieren, indem die Gruppe für jeden Satz des Textes entscheidet, ob er mit der ersten oder zweiten Melodie gesungen wird.

Lied 3: „LIFEFORCE ALIMIEREN DES RETTUNGSDIENSTES UND HOLEN DES AED“

Das ist der zweite Song, der sich auf spezifische Schritte des LIFEFORCE Algorithmus fokussiert. Hier geht es um die Schritte Alarmierung des Rettungsdienstes und Holen des AEDs. Durch den Song können mehrere Fertigkeiten weiterentwickelt werden.

Zu den nicht-musikalischen Fähigkeiten, die durch dieses Lied weiterentwickelt werden, gehören insbesondere

1. Verstärkung des Gedächtnisses in Bezug auf die Schritte Alarmieren des Rettungsdienstes und Holen des AEDs gemäß dem LIFEFORCE-Algorithmus. Der Text des Liedes wird zu diesem Zweck verwendet. Die sich wiederholende, melodische und rhythmische Struktur des Liedes verstärkt die Kodierung und den Abruf von Erinnerungen. Der Liedtext und die Musik verstärken insbesondere Das Erinnern an die Notfallnummer 112.
2. Emotionsregulierung in Stresssituation. Zeuge eines Unfalls oder einer schwer verletzten, kranken oder bewusstlosen Person zu werden, kann einen solchen Schock verursachen, dass das Kind eine Kampf-, Flucht- oder Erstarrungsreaktion zeigt. Das Erinnern an das Lied könnte helfen, die starken Emotionen zu regulieren und gleichzeitig das Erinnerung zu erleichtern.
3. Das Erlernen und Verinnerlichen der Geschwindigkeit (110-120 Schläge pro Minute) und der Stabilität der Herzdruckmassage muss während der HLW durchgeführt werden. Wie alle anderen Lieder dieses Programms wird auch das Lied Three Steps wiederholt in dem oben genannten Tempo gespielt. Dies könnte visuell und auditiv durch die Verwendung (offene Software) verstärkt werden, die aus dem Internet heruntergeladen und auf die vorgeschriebene Geschwindigkeit eingestellt werden könnte.

Zu den MUSIKALISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden, gehören:

1. Einen gleichmäßigen Takt halten. Beim Musizieren allein oder mit anderen ist das Einhalten eines gleichmäßigen Taktes eine wichtige musikalische Fähigkeit, die durch die wiederholte Aufführung dieses Liedes im gleichmäßigen Takt verstärkt werden kann.
2. Erarbeitung und Aufführung einer rhythmischen Begleitung. Die Schülerinnen und Schüler könnten mit einer rhythmischen Begleitung für dieses Lied experimentieren, indem sie entweder die Körperperkussion oder zwei verschiedene Klänge verwenden, die von selbstgebauten Instrumenten oder von klangerzeugenden Gegenständen, die sie in der Klasse vorfinden, wie Stifte, Notizbücher usw., erzeugt werden. Sie könnten die wiederholte rhythmische Begleitung anhand eines kurzen Abschnitts des Textes lernen, wie z.B. der Phrase „Say my name“. Am Anfang könnten sie einfach klatschen. Sie würden dreimal klatschen und die Hände einmal auseinander bewegen (kein Ton), z. B.:

1 2 3 4
Say my name

Die wiederholen dieses Muster mit einer konstanten Zeit zwischen dem Klatschen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, wählen die Schülerinnen und Schüler zwei verschiedene Geräusche, ein Geräusch für Klatschen 1 und Klatschen 3 und ein anderes für Klatschen 2. Sie könnten zum Beispiel das folgende Muster machen:

Stampfen, schnipsen, Stampfen, Ruhe – Stampfen, Schnipsen, Stampfen, Ruhe – Stampfen, Schnipsen, Stampfen, Ruhe...

Die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler sollte darauf gelenkt werden, die Stille so lang wie die anderen Laute zu halten. Zumindest anfangs sollte dies erreicht werden, indem der stille Schlag mit einer stillen Bewegung begleitet wird. Wenn die Länge der Stille verinnerlicht ist, kann die Bewegung, die sie begleitet, je nach den Vorlieben der Schülerinnen und Schüler beibehalten oder zurückgenommen werden.

Die Schülerinnen und Schüler konnten in kleinen Gruppen ihre eigene rhythmische Begleitung bilden, indem sie die Reihenfolge der zwei verschiedenen Klänge und der einen Stille in dem hier vorgeschlagenen 4-taktigen Rhythmusmuster änderten, d.h. Schnipsen, Stille, Stampfen, Stampfen oder Stift, Notebook, Ruhe, Notebook. Zwei der Kleingruppen könnten ihre rhythmische Begleitung gemeinsam spielen und wiederholen, während der Rest der Klasse das Lied singt. Wenn das Lied zu Ende ist, können sie die Rollen tauschen.

Lied 4: „LIFEFORCE HLW SONG – THIRTY AND TWO“ (Kompression und Beatmung)

Das Lied „Thirty and Two“ bezieht sich auf die eigentliche Durchführung der Herz-Lungen-Wiederbelebung mit den wiederholten Zyklen von dreißig Druckentlastungen und zwei Atemzügen. Es wurde entwickelt, um mehrere nicht-musikalische und musikalische Fähigkeiten zu stärken.

Die NICHT-MUSIKALISCHEN FERTIGKEITEN, die durch das Lied entwickelt werden sind unter anderem:

1. Verstärkung der Erinnerung an die spezifischen Handlungen, die während des jeweiligen Schrittes der HLW im Rettungsprozess durchgeführt werden müssen. Der Text des Liedes wird zu diesem Zweck verwendet.
2. Erlernen und Verinnerlichen der Geschwindigkeit (110-120 Schläge pro Minute) und der Stabilität, mit der die Herzdruckmassage durchgeführt werden muss. Das Lied wird während der Herzdruckmassage wiederholt gespielt. Das Lied wird wiederholt im oben genannten Tempo gesungen. Dies könnte visuell und auditiv durch die Verwendung einer (kostenlosen) Metronom-Anwendung verstärkt werden, die aus dem Internet heruntergeladen und auf das vorgegebene Tempo eingestellt werden kann.
3. Behalten Sie die Anzahl der Kompressionen und Atemzüge während des Prozesses und insbesondere unter Stress im Auge. Jede Phrase des Teils des Liedes, der die Nonsens-Silben „to you...“ enthält, dauert zehn Schläge und daher summieren sich drei dieser Phrasen hintereinander auf dreißig Schläge, was den dreißig Kompressionen entspricht, die sich die Schülerinnen und Schüler merken müssen. Auch für die zwei Atemzüge, die auf die dreißig Kompressionen folgen müssen, wird in dem Lied Zeit eingeplant.
4. Emotionsregulierung in Stresssituation. Zeuge eines Unfalls oder einer schwer verletzten, kranken oder bewusstlosen Person zu werden, kann einen solchen Schock verursachen, dass das Kind eine Kampf-, Flucht- oder Erstarrungsreaktion zeigt. Das Erinnern an das Lied könnte helfen, die starken Emotionen zu regulieren und gleichzeitig das Erinnerung zu erleichtern.

Zu den MUSIKALISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden, gehören:

1. Die Wahrnehmung, Ausführung und Verankerung im Langzeitgedächtnis des gleichmäßigen Taktes im Tempobereich 110 und 120 Schlägen pro Minute. Dies könnte durch wiederholtes Hören und Mitsingen des Liedes erreicht werden, wobei genau auf das Tempo und seine Stabilität geachtet werden sollte (siehe oben den erleichterten Einsatz eines Metronoms). Die Einbeziehung des Körpers bei der Ausführung des Beats zusätzlich zum Gesang wird als wesentlich angesehen. Dies kann durch entsprechende rhythmische Bewegungen sowie durch die Begleitung des Liedes mit Bodypercussion und/oder einer Vielzahl von Instrumenten (handelsüblich oder selbstgebaut) oder durch die Verwendung von Fundstücken im Umfeld der Schülerinnen und Schüler, die als Musikinstrumente verwendet werden können, erreicht werden.
2. Die Auswahl, Herstellung und Aufführung geeigneter Musikinstrumente, die zur Betonung des gleichmäßigen Rhythmus in diesem Lied verwendet werden können, könnten an sich schon zu entwickelnde Fähigkeiten sein. Den Schülerinnen und Schülern wird empfohlen, Instrumente auszuwählen oder herzustellen, die einen Beat mit einem klaren und scharfen Anschlag (Anfangston) und einer kurzen Dauer des Tons erzeugen, der den gleichmäßigen Beat betont. Ein Becken oder Maracas zum Beispiel wären für diesen Zweck weniger geeignet als ein Bleistift, der auf einen harten Gegenstand wie die Tischplatte schlägt. Die Schülerinnen und Schüler könnten in der Schule, zu Hause und sogar bei ihren Ausflügen in die Natur mit verschiedenen gefundenen klingenden Gegenständen experimentieren. Diese Übung würde die Entwicklung der auditiven Wahrnehmung und der Sensibilität für unterschiedliche Klangqualitäten fördern.
3. Die Ausführung eines gleichmäßigen Beats durch Bodypercussion (d.h. wiederholtes Stampfen oder Klatschen) zur gleichen Zeit wie das Singen wäre eine Fähigkeit, die auf der ersten Stufe entwickelt werden könnte. Für Schülerinnen und Schüler, die Schwierigkeiten mit der Koordination von Singen und Klatschen haben, wäre es eine Alternative, sie zumindest anfangs nur eines von beidem machen zu lassen. Wenn die Lehrkraft diese Schwierigkeit auf der Ebene der Gruppe angehen möchte, könnte sie die Klasse in zwei Hälften teilen und die eine Hälfte klatschen und die andere singen lassen.

Auf einer zweiten – fortgeschrittenen – Stufe könnten die Schüler lernen, das Lied mit einem rhythmischen Muster zu begleiten, wie z.B. dem, das in dem Lied von den Klanghölzern gespielt wird (Klang Klang Stille Stille). Wenn in der Klasse keine Klanghölzer zur Verfügung stehen, können die Schülerinnen und Schüler vielleicht zwei runde Steine aus dem Meer verwenden, die in ihre Handfläche passen oder zwei trockene Holzstücke, die einen scharfen, klaren Klang erzeugen. Wenn in der Schule oder zu Hause ein alter, unbenutzter Besenstiel zur Verfügung steht, könnte die Lehrkraft oder ein Familienmitglied den Schülerinnen und Schülern helfen, zwei gleichmäßige Stücke (je etwa 20 cm) abzuschneiden und so ihre eigenen Klanghölzer herzustellen. Die älteren Schülerrinnen und Schüler könnten unter der Aufsicht eines Erwachsenen lernen, eine kleine Säge sicher zu benutzen. Bei der Ausführung des rhythmischen Musters sollten sie bedenken, dass der Klang und die Stille der Klanghölzer doppelt so schnell sind wie der Takt. Das bedeutet, dass in jedem klatschen des Beats zwei Töne der Klanghölzer oder zweimal Stille passen. Wenn das Klatschen und Klanghölzer zusammengespielt werden, ist es für Schüler, die die Klanghölzer spielen, einfacher, im Tempo zu bleiben. Als Hilfe, um den Takt während der ganzen Stille zu halten, könnten die Schülerinnen und Schüler, die die Klanghölzer spielen, nachdem sie sie zweimal

geschlagen haben, so tun, als ob sie sie noch zwei weitere Male schlagen würden, indem sie eine kleine Bewegung machen, ohne sie zu schlagen

LIED 5: „RECHTS UND LINKS FÜR MICH UND DICH“

Das Lied „Rechts und Links für Mich und Dich“ wurde komponiert, um Kinder zu unterstützen, die Schwierigkeiten haben, die Wörter „Rechts“ und „Links“ korrekt zu benutzen (Lateralisierung), in Bezug zu ihren eigenen Körpern oder den Körpern von Personen, die sie von vorne oder hinten sehen. Ein sicheres Gedächtnis für rechts und links in Bezug auf sich selbst oder den anderen, je nach Perspektive des Betrachters, zu haben, ist eine wichtige Fähigkeit für die telefonische Kommunikation mit den Sanitätern in Bezug auf die Situation (Zustand des Opfers und Informationen über die Umgebung und den spezifischen Ort des Unfalls).

Zu den NICHT-MUSISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden, gehören insbesondere:

1. Die Wahrnehmung und Verankerung der Begriffe "rechts" und "links" im Langzeitgedächtnis, a) in Bezug auf den eigenen Körper und b) in Bezug auf den Körper der anderen Person unter den beiden Bedingungen, dass man der anderen Person von vorne oder von hinten gegenübersteht (Perspektive). Der Text des Liedes macht diese Informationen deutlich. Das Lied selbst bietet Motivation und den Kontext für eine angenehme, spielerische Wiederholung dieser sich entwickelnden Fähigkeit. Es ist sehr wichtig, dass der Lernprozess von den Bewegungen begleitet wird, die durch den Text des Liedes vorgeschlagen werden.
2. Die Koordination der großen Bewegungen wird gestärkt, wenn die Schüler versuchen, ihre Arm- und Beinbewegungen im Takt mit den Kommandos des Liedes zu koordinieren. Sozialisierung, Zusammenarbeit und Einnahme der Sichtweise des anderen. Indem die Schüler paarweise zusammenarbeiten und beim zweiten Teil des Liedes als Gruppe einen Zug bilden, haben sie die Möglichkeit, sich auf somatischer und emotionaler Ebene zu sozialisieren, zu kooperieren, zu koordinieren und die Sichtweise des anderen einzunehmen.

Zu den MUSIKALISCHEN FÄHIGKEITEN, die durch dieses Lied entwickelt werden sollen, gehören:

1. Die akustische Erinnerung an die Viertelpause als eine Zeit der Stille, die einem Schlag in diesem Lied entspricht. Die Aufmerksamkeit der Schüler wird auf das erste und zweite Mal gelenkt, wenn die folgende Phrase erscheint:
 1. Mal: "Left _____ cross _____, Right _____ cross _____."
 2. Mal: "Left cross, Right cross."

Eine sanfte, gleichmäßige Bewegung könnte die stille Musikpause begleiten, um das akustische Gedächtnis zu stärken. Der Unterschied wäre am deutlichsten, wenn man die

erste Phrase, die die Pausen (Stille) enthält, mit der zweiten Phrase vergleicht, die keine Pausen zwischen den gesungenen Wörtern hat.

2. Das visuelle Erkennen (ikonische oder symbolische Darstellungsweise, siehe Bruner) könnte eine weitere Fähigkeit sein, die die Kinder mit Hilfe der ersten der oben genannten Musik-Text-Phrasen entwickeln könnten. Zunächst würde die Viertelnotenpause ikonisch mit einem Bild markiert werden, das die Stille bezeichnet, die so lange dauert wie die Worte in diesem Satz. Eine Linie, ein leerer Kreis oder ein Finger, der auf die Stille zeigt, könnten sich zur Kennzeichnung jeder Pause eignen. Auf einer fortgeschritteneren Ebene könnte die Viertelpause durch das spezifische Musiksymbol dargestellt werden, das von Musikern in der Musiknotation verwendet wird.

Zum Abschluss der Präsentation der LIFEFORCE-Musikaktivitäten möchten wir Sie ermutigen, diese mit Ihren Schülerinnen und Schülern zu verwenden, damit das Lernen Spaß macht und nachhaltig ist! Für beste Lernerfahrungen,

Wichtiges zum Merken!

- Zuerst TÖNE, dann NOTEN
- Lernen durch den KÖRPER, dann mit IKONEN (Bilder, Zeichnungen), und erst zuletzt mit
- SYMBOLEN (Bruner, in MacBlain, 2018)
- Führen Sie zuerst den GANZEN SONG ein, dann Phrase für Phrase.
- Geben Sie die ERSTE NOTE eines Liedes vor, lassen Sie die SchülerInnen aufmerksam ZUHÖREN und dann versuchen, bevor Sie anfangen, gemeinsam zu singen.
- Bevor Sie mit dem Singen in der Gruppe beginnen: AUFMERKSAMKEIT ERHALTEN (Hände heben) AUGENKONTAKT, VORBEREITENDE BEWEGUNG (Beginnen Sie!).
- TONIC ist der Klang, bei dem das Lied zur Ruhe kommt.
- Wenn sie nicht singen wollen, sollen sie CHANT oder RAP singen. Mitmachen ist das Wichtigste!
- Fügen Sie dem Singen eine Begleitung hinzu!
- Einfaches Klangerzeugen mit Hilfe des eigenen Körpers (z.B.: mit Händen, Füßen und Mund) als Liedbegleitung kann die Beteiligung der Schüler Beteiligung erhöhen.
- Schließe manchmal die Augen, um dich auf den TON zu konzentrieren.
- Entwickeln Sie begleitende Bewegungen, die mit dem Text und der Musik eines Liedes entsprechen, um sich besser zu erinnern.
- Setzen Sie beim Singen auf VARIETÄT. Singen Sie nicht das ganze Lied in der gleichen Lautstärke und Geschwindigkeit.
- Fügen Sie jedes Mal etwas NEUES hinzu, wenn Sie Ihre Gruppe bitten, ein Lied zu WIEDERHOLEN.
- Haben Sie Spaß am gemeinsamen Singen und Musizieren!

Dies ist eine sehr interessante Art und Weise, in der sich eine unterhaltsame Praxis, wie z.B. Kinder-Yoga-Posen, mit dem BLS-Algorithmus überschneidet und Körper und Geist der Schüler aktiviert werden, was zu besseren Lernergebnissen führt. "LIFEFORCE BLS-Algorithmus Yoga Posen" können auch in den "BLS Szenarios" und "Music Games-Songs" Aktivitäten verwendet werden.

Beim Unterrichten der LIFEFORCE Yoga-Posen sollten die Kinder in jeder Pose 3-5 volle Atemzüge machen, bevor sie aus der Pose herauskommen. Ihre Atemkraft wird sich mit der Zeit durch die Übung erweitern, daher müssen sie am Anfang ein wenig Geduld haben. Die Lehrkraft könnte während der Atemzüge über etwas sprechen, das für die Kinder von Bedeutung ist, um sie von ihren Atemzügen abzulenken oder sie zu ermutigen, in der Position zu bleiben.

Die LIFEFORCE Yoga-Posen sind so konzipiert, dass sie bestimmte Kinder-Yoga-Posen mit den einzelnen Schritten und Phasen, die zur Rettung eines Lebens führen, verbinden. Am Ende jeder Yogastellung können die Lehrer sie also an die genaue Position der einzelnen BLS-Stufen anpassen, wo immer dies notwendig ist, um das Verfahren zu erleichtern.

Die Lehrer sollten sicherstellen, dass die Schüler genügend Platz und ihre Matten zur Verfügung haben (Sie könnten die Turnhalle der Schule nutzen) und dann die acht Yoga-Posen des LIFEFORCE BLS-Algorithmus anwenden und sie auch in eines der "BLS-Szenarien" oder "Musik-Spiele-Lieder-Aktivitäten" einbauen.

Aktivität 1: Einfrieren und zeigen

Beschreibung

- Die Lehrkraft legt eine spielerische Musik auf und die Kinder bewegen sich oder tanzen. Wenn er/sie die Musik stoppt, müssen die Kinder in der Yogastellung verharren, die er/sie ihnen zeigt oder sagt. Wenn er ihnen die Haltung zeigt (per Karte oder durch Vorführung), bittet er sie, sie zu benennen, nachdem sie sie gemacht haben.
- Dann teilt der Lehrer die Schüler in acht Gruppen auf und gibt jeder Gruppe eine der acht LIFEFORCE BLS-Algorithmus Yogastellungskarten. Danach werden alle Schüler müssen zusammenarbeiten, um die richtige Reihenfolge ihrer Karten - in Übereinstimmung mit den anderen - zu finden und den LIFEFORCE BLS-Algorithmus durch die Yogastellungen darzustellen.

Ziel:

Um die LIFEFORCE BLS-Algorithmus Yoga-Posen identifizieren, präsentieren und sie in die richtige Reihenfolge bringen zu können.

Stufen:

Stufe 1: 6-8 Personen können Teil a. und Teil b. als separate Aktivitäten durchführen. In Teil a. ist es einfacher, die Pose (oder Karte) zu zeigen, als den Kindern die Namen der LIFEFORCE BLS-Algorithmus-Yoga-Posen zu nennen und sie aufzufordern, sie auszuführen. Dies könnte nach ein wenig Übung geschehen. In Teil b. sollte der Lehrer den Schülern helfen, sich zu koordinieren

Sich verständigen zu können, ist eine sehr wichtige Fähigkeit. Sie erfordert Kenntnisse über verbale und nicht verbale Merkmale der Sprache, Wortschatz, gutes Zuhören und Aufmerksamkeit. Gespräche sind wichtig für die soziale Interaktion und unterstützen das Lernen und Denken (ican.org.uk, 2021). Kommunikation findet überall statt; sie kann bei allen Aktivitäten durch gute Praktiken von Erziehern und wichtigen Bezugspersonen unterstützt und verbessert werden. "Kinder verstehen die Gesprächsregeln - wann sie reden und wann sie zuhören sollen". Sie können auch Gespräche mit verschiedenen Personen in unterschiedlichen Situationen in Gang halten, indem sie relevante Kommentare abgeben oder Fragen stellen. Sie liefern Details, von denen sie wissen, dass sie für die Zuhörer wichtig sind, und erkennen, wenn diese sie nicht ganz verstehen, und versuchen, ihnen zu helfen (ican.org.uk, 2021).

Menschen verwenden Sprache aus verschiedenen Gründen, um zu ergänzen oder zu kritisieren, um zu klären und zu verhandeln. "Sprache ist das Mittel zum Lernen. Sie ermöglicht das Verstehen und den Ausdruck von Gedanken, sie unterstützt das Denken, die Problemlösung und die Argumentation und gilt als entscheidend für die kognitive Entwicklung" (ican.org.uk, 2021).

"Kinder sind viel besser in der Lage, das, was sie hören wollen, auszuwählen, und können das Zuhören mit anderen Aufgaben verbinden. Kinder lernen ständig neue Vokabeln - Wörter, die sie für das allgemeine Lernen brauchen, und themenspezifische Vokabeln. Wenn Kinder verstehen, wie Wörter durch ihre Bedeutung, ihren Klang und ihr Aussehen miteinander verknüpft werden können, können sie sich neue Vokabeln besser merken". Von frühester Kindheit an sind Kinder in der Lage, neu gelernte Wörter auf spezifische und angemessene Weise zu verwenden. Mit zunehmendem Alter sind sie darüber hinaus in der Lage, eine Reihe von Wörtern zu verwenden, die sich auf Zeit und Maß beziehen, sowie eine Vielzahl von Verben, um ihre Gedanken auszudrücken und Ereignisse und Erfahrungen detailliert und in der richtigen Reihenfolge zu beschreiben (ican.org.uk, 2021).

Kinder haben ein angeborenes Bedürfnis und eine starke Motivation, mit anderen in ihrer Umgebung in Kontakt zu treten. Wenn Erzieherinnen und Erzieher sowie Betreuerinnen und

Betreuer von Kleinkindern zeigen, dass sie die Kulturen und Sprachen aller Kinder wertschätzen und darauf hinarbeiten, positive Beziehungen zu ihnen aufzubauen, werden sich die Kinder wahrscheinlich sicher fühlen und die ersten wichtigen Schritte unternehmen in ihrer sozialen und emotionalen Entwicklung. Dieses integrative und sensible Bildungsumfeld würde nicht nur die Art und Weise beeinflussen, wie Kinder sich ausdrücken und ihre eigenen Emotionen steuern, sondern auch die Art und Weise, wie sie die Welt erleben und positive Beziehungen zu anderen aufbauen (ed.gov, 2017).

Im L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Programm werden kleine Kinder ermutigt, ihre kommunikativen und sprachlichen Fähigkeiten zu nutzen und weiterzuentwickeln - insbesondere die semantische, beschreibende und erzählende Sprache -, um die L.I.F.E.F.O.R.C.E.-Informationen in allen Schritten des Algorithmus zu verstehen, zu lernen und anzuwenden.

Fragen & Antworten

Was passiert, wenn die Sprache nicht richtig entwickelt ist?

Schwierigkeiten bei der Sprachproduktion.

Das Planen, Organisieren und Aussprechen dessen, was wir sagen wollen, erfordert viele verschiedene Fähigkeiten.

- Schwierigkeiten mit dem Wortschatz.

Einigen Kindern fällt es schwer, Wörter zu lernen oder sich an sie zu erinnern.

- Schwierigkeiten bei der Bildung von Sätzen.

Wie Wörter in der richtigen Reihenfolge zusammengefügt werden, um Sätze zu bilden.

- Schwierigkeiten bei der Gliederung von Sätzen und Ideen.

Wir müssen unsere Sätze in einer logischen Reihenfolge verknüpfen, damit sie für andere Menschen Sinn ergeben. Menschen einen Sinn ergeben. Einigen Kindern fällt es schwer, ihre Ideen zu ordnen. Ihr Sprechen folgt vielleicht keiner logischen Reihenfolge. Sie sprechen vielleicht über viele verschiedene Themen in ein und derselben Satzgruppe. Manchen Kindern fällt es schwer, zu planen, was sie sagen wollen. Dies wirkt sich darauf aus, wie gut sie sich ausdrücken können.

- Schwierigkeiten, andere zu verstehen.

Um zu verstehen, was zu uns gesagt wird, bedarf es einer Reihe von verschiedenen Fähigkeiten.

- Aufmerksamkeit und Zuhören.

Einigen Kindern fällt es schwer, aufmerksam zu sein und anderen Menschen zuzuhören. Sie lassen sich möglicherweise leicht ablenken.

- Auditive Fähigkeiten.

Manchen Kindern fällt es schwer, sich genügend Wörter oder Klänge zu merken, um das Gehörte zu verstehen.

- Verstehen von Wörtern, Begriffen und Sätzen.

Wir müssen auch die Bedeutung eines Wortes oder die Ideen dahinter verstehen.

Einigen Kindern fällt es schwer, Sätze mit vielen Informationen oder mit komplexen Strukturen zu verstehen.

Schwierigkeiten bei der Lese- und Schreibkompetenz.

- Schlechte Lese-, Schreib- und Rechtschreibkenntnisse wirken sich auf den Zugang zu allen Bereichen des Lehrplans aus.
- Schlechtes Verständnis und schlechter Gebrauch des Vokabulars führen dazu, dass das Sprachniveau, das für die Vermittlung des Lehrplans verwendet wird, eher ein Hindernis als eine Erleichterung für das Lernen darstellt.
- Schwierigkeiten beim Verstehen von verbalen Anweisungen. Möglicherweise, weil sie mehr Zeit brauchen, um die Sprache zu verarbeiten, bedeutet dies, dass, während sie einer Anweisung zuhören und sie verarbeiten, die nächste Information bereits gesagt wurde.

Schwierigkeiten mit sozial-emotionalen Fähigkeiten.

Kinder mit Sprachverzögerungen haben ein höheres Risiko, als Erwachsene soziale, emotionale oder Verhaltensprobleme zu entwickeln. Sprachverzögerungen können

- Ihre soziale Interaktion beeinträchtigen. Sie können nicht lernen, nett zu spielen, Kompromisse zu schließen, zu verzeihen, für sich selbst einzustehen oder Ideen auszutauschen.
- Das Kind kann jähzornig werden, um sich schlagen und sich von anderen zurückziehen.

- Sie verursachen Schwierigkeiten beim Aufbau und der Pflege von Freundschaften. Kinder suchen sich oft Freunde, die gut kommunizieren können, so dass Kinder mit Schwierigkeiten doppelt benachteiligt sind.
- Hinweis auf ein Kind, das leicht frustriert ist oder nur eingeschränkt kommunizieren kann.

Was können Sie tun, um Sprache und Kommunikation bei den Kindern, mit denen Sie arbeiten, zu fördern? Im Klassenzimmer.

- Vergewissern Sie sich, dass die Kinder die verwendete Sprache und die Anweisungen verstanden haben.
- Bitten Sie sie, zu wiederholen, was sie denken, was Sie gesagt haben oder was sie tun müssen.
- Verwendung von visuellen und taktilen Ansätzen, einschließlich der Verwendung von realen Objekten, praktischen Aktivitäten, Bildern und Videos.
- Das Personal nutzt nonverbale Kommunikation, um das Gesagte zu unterstützen, z. B. Gesten, Zeigen - oder vielleicht sogar Gebärden.
- Es wird Zeit zum Reagieren gegeben, damit das Kind Zeit zum Nachdenken hat.
- Es werden Strategien eingesetzt, um sicherzustellen, dass ein Kind aufmerksam ist, z. B. sagt der Lehrer ihren Namen, bevor sie eine Anweisung geben.
- Ermutigung zu einem Ethos des Nachfragens nach Klärung, des Sagens, wenn sie etwas nicht verstehen und womit sie zu kämpfen haben.
- Geben Sie ihnen Zeit für die Planung der Arbeit, z. B. erhalten die Kinder in der Alphabetisierungsphase zusätzliche Zeit, um nachzudenken und vielleicht über die wichtigsten Dinge zu sprechen, die in einer Geschichte vorkommen sollen, z. B. die Hauptfiguren, was passieren wird.
- Unterstützen Sie sie dabei, das Gelesene zu verstehen und Schlussfolgerungen zu ziehen.
- Achten Sie auf diejenigen, die eine langsame Verarbeitungsgeschwindigkeit haben. Achten Sie auf Kinder, die lange brauchen, um zu reagieren, oder die sehr still sind und andere Kinder beobachten, um herauszufinden, was sie tun sollen. Sie stellen ein hohes Risiko für Lernschwierigkeiten dar.

In ihren Beschreibungen.

- Erinnern Sie sich an Ereignisse und erzählen Sie sie nach, um das Sprechen zu initiieren.

- Wenn Sie mit Kindern sprechen, fügen Sie ein oder zwei Wörter zu der Satzlänge hinzu, die sie bereits in ihrem eigenen Gespräch verwenden.
- Sprechen mit Ausdruck, mit klarer Stimme, um die Bedeutung zu vermitteln und zu unterstützen. Verwendung von Lautstärke (von leise bis laut), Tonhöhe (von tief bis hoch) und Intonation (wechselnder Rhythmus und Muster der Tonhöhe).
- Geben Sie explizite Strukturen vor, um die erzählerischen Fähigkeiten zu unterstützen - Geschichten sollten ein "Wer", "Wo", "Wann", "Was ist passiert" und ein Ende haben.
- Ermutigen Sie die Kinder, sich gegenseitig in ihren Überlegungen zu unterstützen. Handeln Sie wie ein Detektiv - woher wissen wir, dass dies passieren wird, woher wissen wir, dass diese Figur gut ist - welche Beweise können wir finden?

In einem Dialog.

Beim Gespräch mit anderen gibt es viele Regeln, die man beachten muss

- Helfen Sie ihnen, ein Gespräch zu beginnen und zu beenden, indem Sie es ihnen vormachen. Einige Kinder haben vielleicht Schwierigkeiten, diese Regeln zu verstehen und anzuwenden.
- Wechseln Sie sich ab und unterbrechen Sie nicht.
- Achten Sie darauf, was die Kinder bereits wissen oder wie sie sich vielleicht fühlen.
- Wechseln Sie das Gesprächsthema auf angemessene Weise. Sie können sagen: Wollt ihr ein anderes Thema besprechen? Erlauben Sie den Kindern, das Thema zu wählen.
- Seien Sie sich der Situation bewusst.
- Lesen Sie die Körpersprache. Gesichtsausdruck, Körpersprache, Lautstärke, Tonfall und Gesten, um die Hauptbedeutung herauszufinden, die aus der Sprache nicht ersichtlich ist.
- Wechseln Sie das Gesprächsthema, wenn Sie merken, dass der Gesprächspartner gelangweilt ist.
- Wissen, wie man ein Gespräch "repariert", wenn es aus dem Ruder läuft, indem man es umformuliert, Fragen stellt
- und einen angemessenen Schlusspunkt setzen.

Aktivität 1

Legen Sie heimlich einen Gegenstand in eine Schachtel und bitten Sie die Schüler, herauszufinden, was sich darin befindet, ohne sie zu öffnen. Die Schüler nutzen ihre Sinne, um herauszufinden, was es ist. Stellen Sie "Ja"- oder "Nein"-Fragen, um die Einleitung von Gesprächen und die Verwendung von geschlossenen Fragen zu üben.

Aktivität 2

Schreiben Sie zusammengesetzte Wörter auf Klebezettel. Teilen Sie jede Hälfte des Wortes auf zwei Zettel auf. Legen Sie dann einen Zettel auf den Schreibtisch eines jeden Schülers. Dann müssen die Schüler den Mitschüler finden, dem der Zettel gehört, der das zusammengesetzte Wort bildet.

Aktivität 3

Die Schüler werden Spaß am Spielen haben und gleichzeitig wichtige Lernkonzepte festigen. Das Weitergeben eines Balls, während man etwas sagt, fesselt die Schüler, hält ihre Aufmerksamkeit aufrecht und fördert die Ordnung im Klassenzimmer, indem es einschränkt, wer wann spricht.

Aktivität 4

Jeder Schüler stellt sich vor das Pult, wenn er glaubt, dass Sie über ihn sprechen. Ein Beispiel wäre: "Diese Person trägt Stiefel". Alle Schüler, die Stiefel tragen, würden aufstehen. Dann sagen Sie: "Diese Person trägt..... und hat.....". Dann gehen Sie zu einer anderen Beschreibung über und so weiter.

Aktivität 5

Wählen Sie nach dem Zufallsprinzip einen Schüler aus, der an die vordere Tafel kommt und mit dem Rücken zur Tafel steht. Wählen Sie dann einen anderen Schüler aus, der nach vorne kommt und ein Wort an die Tafel hinter ihm schreibt. Beschränken Sie das geschriebene Wort auf ein Baustellenwort, ein Vokabelwort, ein Rechtschreibwort oder etwas anderes, dass Sie gerade unterrichten. Ziel des Spiels ist es, dass die Schüler ihren Mitschülern Fragen stellen, um das an die Tafel geschriebene Wort zu erraten (offene/geschlossene Fragen).

Hinweise zur Vermittlung von Kommunikationsfähigkeiten!

- Seien Sie ein Vorbild
- Setzen Sie Grenzen (bringen Sie den Kindern bei, wie sie Ihre Aufmerksamkeit bekommen - ohne unangemessenes stören).
- Bringen Sie Kinder durch Korrekturen nicht in Verlegenheit (korrigieren Sie Fehler behutsam unter vier Augen).
- Lehren Sie Einfühlungsvermögen (ein einfühlsamer Zuhörer ist ein guter Zuhörer).
- Zeigen Sie die Macht der Pause (fördern Sie eine Kultur des Innehaltens, um auch Raum zu schaffen
- Raum für andere zu schaffen, die vielleicht mehr Zeit brauchen.
- Abwechselndes Sprechen (abwechselndes Sprechen ist dem Teilen sehr ähnlich).
- Lassen Sie die Kinder das, was sie sehen, in Form einer Geschichte beschreiben (nutzen Sie ihre Fähigkeit, zu erzählen).
- während andere Kinder ihre Zuhörfähigkeiten üben).

Kognitive Fähigkeiten bilden eine zweite Gruppe von Fähigkeiten, die gefördert und entwickelt werden müssen, da sie mehrere Schritte des Algorithmus steuern.

Kognitive Fähigkeiten sind die primären Fähigkeiten, die unser Gehirn nutzt, um zu lesen, sich etwas zu merken, zu verarbeiten, zu denken, zu lernen, zu argumentieren, aufmerksam zu sein und die Muskeln des Körpers zu bewegen. Diese Fähigkeiten entwickeln sich bereits in der frühen Kindheit.

Wir möchten ausgewählte Definitionen, Beispiele und Aktivitäten zu den Bausteinen der kognitiven Fähigkeiten vorstellen, die durch den LIFEFORCE - BLS Algorithmus besonders hervorgehoben werden.

Zunächst sollten wir uns einige allgemeine Informationen über die kognitive Entwicklung von Kindern vor Augen halten, wie zum Beispiel die folgenden (Lehalle & Mellier, 2005).

- Die Entwicklung verläuft in Wellen, gefolgt von Phasen der Ruhe
- Jede Entwicklungsstufe baut auf der vorhergehenden auf
- Stufen dienen nur als Orientierungshilfe, jedes Kind hat seinen eigenen Entwicklungsrhythmus
- Die Entwicklung findet in vielen Entwicklungsbereichen gleichzeitig statt
- Die Entwicklung verläuft ungleichmäßig
- Die Entwicklung ist das Ergebnis der Interaktion der sensorisch-perzeptiven Reifung mit dem psychosozialen Umfeld des Kindes
- 90% der Gehirnentwicklung ist bis zum Alter von 5 Jahren abgeschlossen

Trainingsübungen funktionieren am besten, wenn sie an 5 Tagen pro Woche über 8-12 Wochen durchgeführt werden. Wir sind in der Lage, zwei oder drei Aktivitäten in 15 Minuten zu absolvieren. Wir wechseln die Spiele ab, um alle kognitiven Fähigkeiten zu trainieren. Gehirntaining hilft auch Schülern, die mit Prüfungsangst zu kämpfen haben oder einfach nur ihre Prüfungsfähigkeiten verbessern wollen.

Wichtiges zum Merken!

- Besprechen Sie den Kursplan und bereiten Sie die Schüler anhand ihrer eigenen Erfahrungen darauf vor, damit sie verstehen, warum es wichtig ist, zu lernen.
- Zusätzliche Zeit für das Üben der Fähigkeiten einplanen
- Erlauben Sie Versuch und Irrtum, um die Fähigkeiten zu erlernen
- Wiederholen Sie die Informationen so oft wie möglich während des Kurses (in der Mitte und am Ende).
- Verwenden Sie ein Belohnungssystem
- Bleiben Sie beim Thema. Lachen und scherzen Sie mit den Teilnehmern, aber lenken Sie sie immer wieder auf das Thema zurück.
- Bevorzugen Sie den Schwarz-Weiß-Druck, um die visuelle Herausforderung der Spiele zu erhöhen.
- Planen Sie zusätzliche Pausen ein.

Aktivitäten für Denkpausen

Denkpause vor, während und/oder nach einer Aktivität. Eine Denkpause sorgt dafür, dass die Schüler sich wieder konzentrieren und bereit sind, weiter zu lernen.

- Mingle spielen. Stellen Sie den Timer auf einminütige Intervalle ein, die jeweils fünf Minuten dauern. Jedes Mal, wenn der Timer abläuft, müssen sich die Schüler mit einer neuen Person zusammensetzen. Die Lehrkraft stellt fünf Fragen an die Tafel, um die Umstellung einzuleiten.
- Das Spiel "Folge dem Anführer" ist bei den Schülern sehr beliebt. Variieren Sie dieses Spiel, indem Sie die Schüler abwechselnd den Anführer spielen lassen.
- Skywriting zum Üben von Rechtschreibung oder Vokabeln. Wählen Sie ein Wort und lassen Sie die Schüler es in den Himmel schreiben.
- Die Schüler tun so, als würden sie verschiedene Instrumente in der Luft spielen. Das ist eine gute Methode, um ihre Energie loszuwerden.
- Pantomime-Spiele

Die **visuelle Wahrnehmung** ist die Fähigkeit, unsere Umgebung durch das Licht, das in unsere Augen fällt, wahrzunehmen. Sie ist die Fähigkeit, das, was wir sehen, zu interpretieren, zu analysieren und ihm eine Bedeutung zu geben. Sie hilft uns, visuelle Informationen mit zuvor gespeicherten Daten zu integrieren, um eine stabile, vorhersehbare und vertraute Welt zu schaffen. Die visuelle Wahrnehmung ermöglicht es uns, zu verstehen und nicht nur zu sehen. Es gibt ein breites Spektrum an visuellen Wahrnehmungsfähigkeiten: In diesem Text stellen wir die Fähigkeiten vor, die durch die Schritte des LIFEFORCE BLS-Algorithmus am häufigsten aktiviert werden, und zwar: Visuelle Unterscheidung, visuelle Figurenebene, visuelle Aufmerksamkeit, visueller Abschluss, visuell-räumliche Beziehungen und visuelle Formkonstanz.

Tipps für die visuelle Wahrnehmung!

- Verwenden Sie einen farbigen Punkt oder Aufkleber, um zu zeigen, auf welcher Seite des Blattes Sie mit dem Schreiben oder Lesen beginnen müssen.
- Verwenden Sie Richtungspfeile, um den Schülern zu helfen, die Richtung oder die Anfangsposition der Buchstaben zu bestimmen.
- Formations- und Punkt-zu-Punkt-Arbeitsblätter zum Formulieren von Buchstaben und Zahlen
- Heben Sie die Linie hervor, um die korrekte Ausrichtung der Linie zu fördern.
- Ermutigen Sie die Schüler, Fehler im schriftlichen Material zu erkennen.
- Schreiben Sie die Anzahl der Fehler an das Ende jeder Zeile und geben Sie den Kindern Zeit, sie zu finden.

Aktivität 1: Visuelle Unterscheidung

Beschreibung

- Visuelles Unterscheidungsvermögen ist die Fähigkeit, Details in visuellen Bildern zu erkennen und genaue Merkmale und Unterscheidungsmerkmale zwischen ähnlichen Objekten zu bestimmen. Es ermöglicht den Menschen, die Ähnlichkeit und die Unterschiede von Formen, Farben und der Position von Gegenständen, Personen und Druckerzeugnissen zu identifizieren und zu erkennen. Sie gibt uns die Fähigkeit, Objekte zuzuordnen und zu sortieren. Diese Fähigkeit hilft Kindern, zwischen ähnlich geschriebenen Wörtern zu unterscheiden.
- Sie ist in allen Schritten des LIFEFORCE - B.L.S. Algorithmus sehr wichtig.

Stufen:

Stufe 1:

- Übungen zur visuellen Unterscheidung von Buchstaben (Formfehler, Größenfehler), Silben, Wörtern (phonotaktische Struktur - Anzahl der Silben), Zahlen (mehrstellig)
- Verwenden Sie kleine Kärtchen und teilen Sie jedem Kind eines aus, mit einem richtigen Buchstaben/Wort auf der einen Seite und einem falsch geformten Buchstaben/Wort auf der anderen Seite. Lassen Sie das Kind versuchen, den Buchstaben/das Wort richtig zu zeichnen/schreiben und dann die Karte umdrehen, um zu sehen, ob es richtig ist. (Selbstkorrektur)
- Finden Sie die Unterschiede. Übungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad, visuelle Unterscheidung (Unterschiede zwischen zwei Bildern)
- In der ersten Stufe mit beiden Augen üben.

Stufe 2:

- Formenvergleich
- Finde die Fehler (Identifizierung von Objekten, die aufgrund von Fehlern in ihrer Verwendung erscheinen, z. B. eine Tasse mit einer Zahnbürste anstelle eines Löffels).
- Auf der zweiten Stufe üben Sie mit jedem Auge separat.

- Auf einer fortgeschrittenen Stufe verwenden Sie Schwarz-Weiß-Bilder von spezifischen bis zu abstrakteren

Erweiterungen:

- Übungen, bei denen das Kind einen Buchstaben richtig wiedergeben muss, indem es die falsche Version in Bezug auf die Ausrichtung/Achse sieht. Es sollte die Fähigkeit zur Selbstkorrektur haben.
- Buchstabenvergleich.
- Auffinden verschiedener Formen derselben Ziffern.
- Wortsuchrätsel zum Erlernen von Lesen, Vokabeln und Rechtschreibung.

Lernschwierigkeiten:

Schwierigkeiten bei der visuellen Unterscheidung von Wörtern und Diagrammen mit visuellen Ähnlichkeiten beim Lesen und Schreiben, Schwierigkeiten beim Auffinden von Fehlern in einer Aufgabe, Schwierigkeiten bei der Identifizierung von 2D- und 3D-Formen (Buchstaben des Alphabets)

Aktivität 2: Visueller Figurengrund

Beschreibung:

-Visuelles Vorstellungsvermögen bezieht sich auf die Fähigkeit, Formen und Objekte in einer belebten visuellen Umgebung zu lokalisieren und zu identifizieren. Diese Fähigkeit bewahrt Kinder davor, sich in Details zu verlieren oder durch zu viel Druck auf der Seite verwirrt zu werden, um bestimmte Informationen zu finden, was ihre Konzentration und Aufmerksamkeit beeinträchtigt,

- So können sie sich z. B. sicher auf eine Szene zubewegen oder visuelle Hinweise auf Gefahren wie ein fahrendes Auto, herabfallende Gegenstände usw. wahrnehmen, ohne durch andere Reize in der Umgebung abgelenkt zu werden.

Stufen:

Stufe 1:

- Finde versteckte Bilder in Büchern, Fotos oder Zeitschriften.
- Finde Gegenstände in einem unübersichtlichen Raum oder in einem unübersichtlichen Bild.

Stufe 2:

Erstellen Sie Bilder von Gegenständen der gleichen Kategorie zweidimensional, schwarz-weiß mit abstrakter Darstellung auf einem Hintergrund mit genügend Informationen, die die Kinder entdecken müssen.

Erweiterungen:

Übungen zum Auffinden von Buchstaben und Zahlen im Hintergrund, Zählen von Buchstaben und Zahlen, Lösen von Wortsuchrätseln.

Lernschwierigkeiten:

- Schwierigkeiten, ein Spiel zu finden, persönliche Gegenstände zu organisieren und zu sortieren
- Schwierigkeiten beim Herausfiltern visueller Ablenkungen
- Schwierigkeiten beim Auffinden von Wörtern in einem Text, weil er/sie nicht in der Lage ist, andere Wörter auszuschließen
- auszuschließen
- Schwierigkeiten beim Lesen, Abschreiben und Aufpassen
- Schwierigkeiten beim Abschreiben von der Tafel und Auslassen von Wortteilen

Management-Strategien:

- Platzieren Sie ihren Schreibtisch in einem Bereich, der näher an der Stirnseite liegt, um Ablenkungen durch andere Schüler und deren Tische zu vermeiden.

- Entfernen Sie so viel wie möglich von der visuell anregenden Wanddekoration im Klassenzimmer, insbesondere in der Nähe des Tisches.
- Setzen Sie das Kind in den vorderen Teil des Klassenzimmers, weg von den Fenstern - dort, wo der Lehrer am ehesten auf Verwirrung oder mangelndes Verständnis aufmerksam werden kann.
- Ein Arbeitsblatt sollte nicht mit "niedlichen" Dekorationen überladen sein und nur eine Aktivität auf einer Seite enthalten.
- Verwenden Sie einen roten Marker, um die Grenzen für Mal-/Schreibaufgaben, Labyrinth oder Ausschneideaufgaben zu markieren. Mit dem Marker können Sie eine Aufgabe in zwei kleinere Aufgaben aufteilen.

Aktivität 3: Visueller Abschluss

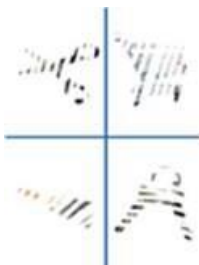
Beschreibung:

- Visuelles Schließen spiegelt die Fähigkeit eines Kindes wider, sich ein vollständiges Ganzes vorzustellen, wenn es unvollständige Informationen oder ein Teilbild, eine Form, ein Objekt und eine Menge erhält. Diese Fähigkeit hilft Kindern, schnell zu lesen und zu verstehen, Schlussfolgerungen zu erkennen und Ergebnisse vorherzusagen. Diese Fähigkeit erfordert abstraktes Problemlösen

Stufen:

Stufe 1:

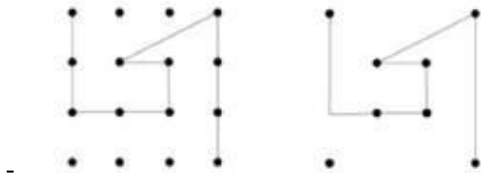
- Kopieren von Formen in einem Raster aus Punkten.
- Teile von Bildern erscheinen, und die Schüler müssen das Bild erraten.



- Kann zum Schreiben von Buchstaben verwendet werden und ist für die frühen Phasen des Schreibens farblich gekennzeichnet.

Stufe 2:

- Erhöhen Sie schrittweise: die Größe der Gitter mit der Anzahl der Punkte, den Abstand von Punkt zu Punkt, die Platzierung eines Gitters neben oder hinter dem Kind (es muss seinen Kopf oder seine Augen drehen).
- Um die Schwierigkeit zu erhöhen, entfernen Sie einige Punkte aus dem Gitter.



Erweiterungen:

- Um welche Zahl / welches Wort handelt es sich? Nur ein Teil einer Zahl oder eines Wortes wird angezeigt. Sie können dies tun, indem Sie ein Wort an die Tafel schreiben und dann einen Teil davon wegwischen. Der Schwierigkeitsgrad nimmt allmählich zu.
- Welcher Rahmen passt zu dem Wort?



Lernschwierigkeiten:

- Sie können auch ähnliche Gegenstände oder Wörter verwechseln, insbesondere Wörter mit nahe beieinanderliegenden Anfängen oder Endungen, wenn sie über schlechte Fähigkeiten verfügen.
- Schwierigkeiten beim Abschreiben von Text und Rechtschreibung
- Sie können einige Tests überspringen, Wörter oder sogar Silben innerhalb von Wörtern auslassen.
- Schwierigkeiten bei der Verwendung von Arbeitsblättern, die nicht mit der richtigen Auflösung fotokopiert werden.
- Außerdem haben die Kinder Schwierigkeiten, Gedanken zu Ende zu denken und Entscheidungen zu treffen, wenn sie nicht alle Daten haben

Management-Strategien:

- Schritt-für-Schritt-Anweisungen für die Erledigung seiner/ihrer Arbeit
- Geben Sie ihm/ihr die Möglichkeit, seine/ihre Fehler zu korrigieren, indem Sie Anweisungen geben.

Aktivität 4: Visuell räumliche Beziehungen

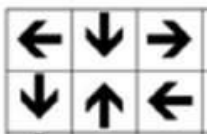
Beschreibung

- Visuell-räumliche Beziehungen sind die Fähigkeit, die Position von Objekten im Raum und zu sich selbst wahrzunehmen (Lateralität, Verständnis von links und rechts am eigenen Körper, und Direktionalität, Verständnis von links und rechts an anderen Objekten, gutes Verständnis der Position ihres Körpers im Raum, eine allgemeine Ungeschicklichkeit in ihren Bewegungen). Wenn die Kinder z. B. Anweisungen befolgen oder andere Schritte ausführen, müssen sie wissen, wo links und rechts ist, oder welches das Recht einer Person ist, wenn sie auf dem Boden liegt.

Stufen:

Stufe 1:

- Die Position von Elementen (Buchstaben, Zahlen, Silben, Wörter) in verschiedenen Kontexten finden und sie nach bestimmten Befehlen platzieren.
- Karten mit doppeltem Bild, die Unterschiede zeigen: (Änderung der Position, des Objekts, Änderung der Farbe eines Objekts, Fehlen oder Auftauchen eines Gegenstands)
- Das Kind sagt die Richtung des Pfeils.



- Bei dieser Übung wird die Buchstabenrichtung mit dem entsprechenden Körperteil kombiniert:
- Während Sie die Buchstaben laut vorlesen, drücken Sie gleichzeitig das entsprechende Körperteil.



- Befehle zur seitlichen Orientierung (Spiel)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=vsfBKYfuAm8>

- <https://www.youtube.com/watch?v=V363Z92PAHk>

Stufe 2:

- Erkennen der Begriffe "rechts" und "links" bei einer anderen Person (Überkreuzen der Seiten, wenn der Bezugspunkt über der Person liegt)
- Rhythmisches Spiel mit Gesang zu zweit, bei dem die Kinder einzeln in die Hände klatschen und sie kreuzen. Sie können auch auf andere Teile des Körpers zeigen.

Erweiterungen

- Die Kinder müssen wissen, wo links und rechts ist, wenn sie beim Lesen einer Druckzeile von links nach rechts folgen, und sie müssen wissen, dass sie beim Schreiben die Buchstaben vertauschen und die Abstände nicht einhalten können.

Management-Strategien

- Verwendung von Pfeilen, die die Richtung angeben (Buchstabenschrift, Schreibrichtung).
- Farbige Markierung der Seitenrahmen, Markierung der Seitenränder mit farbigem Kleber.
- Geistige Berechnungen.

Aktivität 5: Visuelle Formstabilität

Beschreibung

- Visuelle Formbeständigkeit ist die Fähigkeit, Formen mental zu manipulieren und die daraus resultierenden Ergebnisse zu visualisieren. Diese Fähigkeit hilft Kindern auch, ein Objekt zu erkennen und es unter anderen Formen in verschiedenen Kontexten wiederzufinden, unabhängig von Veränderungen in Größe, Form und Ausrichtung.

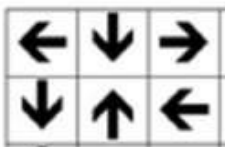
Stufen:

Stufe 1:

- Karten mit Fotos von Objekten in der Frontalposition und Karten mit Fotos derselben Objekte mit Aufnahmen von hinten, von oben, von unten und von der Seite. Das Kind muss die Fotos identifizieren und gruppieren, indem es die verschiedenen Perspektiven der einzelnen Objekte erkennt.
- Übungen zur Identifizierung-Erkennung-Zuordnung von Pseudowörtern, Zahlen, Symbolen, Formen mit Unterschieden in Form, Größe, Ausrichtung.

Stufe 2:

- Übungen zum Erkennen-Lokalisieren-Zuordnen von Buchstaben, Silben, Wörtern, Pseudowörtern, Zahlen, mit Unterschieden in Form, Größe, Ausrichtung, Schriftart, gedruckt oder handschriftlich.
- Das Kind sagt die entgegengesetzte Richtung zu der durch den Pfeil angezeigten Richtung.



Erweiterungen:

- Perspektivische Übungen mit Drehung im Uhrzeigersinn oder in umgekehrter Richtung.

Lernschwierigkeiten:

- Kinder mit mangelnder Formstabilität können Schwierigkeiten haben, Gegenstände, Buchstaben oder Wörter zu erkennen, wenn sie in eine andere Richtung gedreht oder aus einem anderen Blickwinkel betrachtet werden. Sie können Wörter, die sie kennen, nicht erkennen, wenn sie auf eine andere Art und Weise dargestellt werden, z. B. auf Papier, in einem Buch oder an der Tafel.

- Langsame Lesegeschwindigkeit, Schwierigkeiten beim Messen von Volumen und Masse. Sie beeinträchtigt die Aufmerksamkeit und Konzentration bei Aufgaben, die das Kind allein und ohne Aufsicht erledigen muss.

Management-Strategien:

- Geben Sie dem Kind das, was es abschreiben soll, auf ein Papier, das flach auf dem Schreibtisch liegt, statt auf die Tafel, oder kopieren Sie vom Papier eines anderen Kindes.
- Versuchen Sie, die gleiche Schriftart oder den gleichen Buchstabenstil auf den Handouts zu verwenden.
- Wenn Sie eine Buchstabenform lernen, lassen Sie das Kind in der gleichen Ebene arbeiten, in der sie gelehrt wird (Sie brauchen eine vertikale Tafel, wenn Sie diese verwenden).
- Bringen Sie dem Kind bei, den Kopf oder die Augen zu neigen, wenn es Schwierigkeiten hat, sich etwas in einem bestimmten Winkel vorzustellen.

Aktivität 6: Visuelle Aufmerksamkeit

Beschreibung:

- Visuelle Aufmerksamkeit ist definiert als der Prozess, durch den wir eine Teilmenge (das Ziel) auswählen, uns auf wichtige visuelle Informationen konzentrieren und unwichtige Hintergrundinformationen (die ablenken) für die weitere Verarbeitung herausfiltern.

Stufen

Stufe 1:

- Mit viel Liebe zum Detail müssen Sie ein wiederkehrendes Muster auf einem Raster ausfindig machen und so viele Muster einkreisen, wie Sie finden können.

Stufe 2:

- Bitten Sie einen Schüler, das passende Objekt innerhalb einer Spalte für einen Satz komplexer Figuren zu identifizieren.
- Der Schüler muss Mustersätze untersuchen, indem er die linke und die rechte Spalte vergleicht, und dann das Muster einkreisen, das sich in jedem Satz unterscheidet.

Erweiterungen:

- Außerdem können die Schüler Ablenkungen vermeiden, so dass sie sich auf bestimmte Aufgaben konzentrieren und diese erledigen können.
- Sie werden sowohl von äußeren als auch von inneren Faktoren beeinflusst.
- Die visuelle Aufmerksamkeit ist für das Lesen unerlässlich.

Lernschwierigkeiten:

- Aktivitäten im Verhältnis zur Konzentrationszeit
- Überprüfen und reduzieren Sie akustische und visuelle Ablenkungen im Raum.
- Langsames Sprechen, kurze Sätze, Verwendung von Verben, Pausen zwischen Befehlen und Anweisungen.
- Beispiele geben, schrittweise Autonomie des Kindes fördern (Scaffolding).

Fertigkeiten 2: Auditive Wahrnehmung

Auch die **auditive Wahrnehmung** spielt eine wichtige Rolle. Sie umfasst zwei spezifische Bausteine (auditive Unterscheidung und auditive Figur-Grund-Unterscheidung), die in mehreren Schritten des Algorithmus aktiviert werden. Die auditive Wahrnehmungsfähigkeit bezieht sich auf die Fähigkeit des Gehirns, Klänge zu interpretieren und einen klaren Eindruck von ihnen zu erzeugen. Gute auditive Fähigkeiten ermöglichen es Kindern, zwischen verschiedenen Tonhöhen, Lautstärken, Rhythmen und Quellen von Klängen und Wörtern zu unterscheiden, was unter anderem für das Lernen, Lesen und Leseverständnis von großem Nutzen ist.

Wenn wir uns z. B. einem OHCA-Opfer nähern, nutzen wir alle unsere Sinneswahrnehmungen, um die Umgebung und die umgebenden Elemente zu erkennen und die eingehenden Informationen zu verarbeiten und weitere Schritte wie das Erkennen von Anzeichen einer Reaktion oder Atmung, das Rufen von Hilfe und die Einleitung der HLW.

Die auditive Verarbeitung umfasst das Erkennen von Sprache, Sprechen und der Tonhöhe von Geräuschen. Wenn wir denken oder uns erinnern, visualisieren wir die in unserem Langzeitgedächtnis gespeicherten Informationen in Form von Bildern oder Tönen.

Tipps für die auditive Wahrnehmung!

- Lassen Sie Ihre Kinder eine breite Palette verschiedener Musikrichtungen hören und ein Gefühl für Musik entwickeln
- Spielen und singen Sie Aktionslieder und Reime
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind und lassen Sie es in unterschiedlicher Intensität mit Ihnen sprechen: leiser, lauter und mit verschiedenen Intonationen
- Bringen Sie Ihrem Kind die Geräusche bei, die mit vertrauten Gegenständen verbunden sind, z. B. das Ticken einer Uhr.
- Verbinden Sie Ihrem Kind draußen die Augen. Rufen Sie dann von verschiedenen Stellen in der Nähe nach ihm und lassen Sie es sich zu Ihnen drehen
- Lesen oder erzählen Sie Ihrem Kind eine Geschichte und stellen Sie ihm anschließend ein paar passende Fragen über die Geschichte
- Sprechen oder singen Sie erst mit hoher und dann mit tiefer Stimme und bitten Sie Ihr Kind auch, Sie nachzuahmen
- Klatschen Sie einen Rhythmus und bitten Sie Ihr Kind, ihn nachzuahmen. Wiederholen Sie dies mit dem Rücken zueinander, so dass es Sie nicht klatschen sehen kann.
- Gewinnen Sie die Aufmerksamkeit des Kindes, bevor Sie sprechen.

Aktivität 1: Auditive Diskriminierung

Beschreibung:

- Unter auditiver Diskriminierung versteht man die Fähigkeit, verschiedene und unterschiedliche Geräusche zu erkennen, zu vergleichen und zu unterscheiden. So ist es zum Beispiel entscheidend, zwischen der normalen und der schweren (agonalen) Atmung einer anderen Person unterscheiden zu können. Sie ist in allen Phasen des LIFEFORCE - B.L.S.-Algorithmus sehr wichtig.

Stufen

Stufe 1:

- Hören Sie sich das folgende Geräusch an und versuchen Sie zu erkennen, wer oder was dieses Geräusch macht.

Stufe 2:

- Hören Sie sich die folgenden Geräusche an und versuchen Sie, sie anhand der Merkmale Lautstärke, Tonalität, Dauer und Tonhöhe zu beschreiben.

Lernschwierigkeiten:

- Das Kind hat Schwierigkeiten, den Unterschied zwischen Lauten oder Wörtern, die sich ähneln (Mantel/Boot oder ch/sh), zu hören. Dieses Problem kann die Fähigkeit des Kindes beeinträchtigen, Anweisungen zu folgen, zu lesen, zu buchstabieren und zu schreiben.

Aktivität 2: Auditiver Figurengrund

Beschreibung

Die Fähigkeit, Hintergrundgespräche und -geräusche herauszufiltern, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, ist die auditive Basis (zum Beispiel wenn wir die Atmung überprüfen).

- Zum Beispiel, um sich dem Ort des Geschehens in Sicherheit zu nähern oder visuelle Anzeichen von auf eine Gefahr wie ein fahrendes Auto, herabfallende Gegenstände usw. zu achten, ohne sich durch andere Reize in der Umgebung ablenken zu lassen.

Stufen:

Stufe 1:

- Nachdem Sie die passende Hintergrundmusik ausgewählt haben, bitten Sie einen Schüler, die folgenden Anweisungen zu befolgen. Sie können die Lautstärke der Hintergrundmusik schrittweise erhöhen oder ändern, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- Einfache Anweisungen (zwei Schritte)
 - Zeigen Sie auf Ihr Auge und zählen Sie dann bis drei.
 - Heben Sie den Stift an und schließen Sie dann die Augen.
 - Zählen Sie bis drei und berühren Sie dann Ihr Bein.
 - Zeige auf deine Nase und schau dann an die Decke.
 - Nimm das Buch und dann den Bleistift.

Stufe 2:

- Nachdem Sie die passende Hintergrundmusik ausgewählt haben, bitten Sie einen Schüler, Ihnen zu sagen, was die folgenden Wörter bedeuten. Nach und nach können Sie die Lautstärke der Hintergrundgeräusche erhöhen oder sie verändern, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- Ball, Krankenwagen, Aufzug, Bleistift, Tasche, Fenster, Papagei, Märchen, Traum, Schild, Astronaut, Boot, Pinsel, Fahrrad.

Lernschwierigkeiten: Beschreibung

Das Kind kann sich wegen des Lärms im Hintergrund nicht konzentrieren. Laute, wenig strukturierte Klassenzimmer können sehr frustrierend sein.

Aktivität 3: Auditiver Abschluss

Beschreibung

- Der auditive Schluss ist die Fähigkeit, undeutliche oder unhörbare Wörter zu einem klaren Hörbild zu vervollständigen und ein vollständiges Ganzes zu visualisieren, wenn unvollständige Informationen oder ein Teilbild vorliegen. Diese Fähigkeit kann Kindern auch helfen, Schlussfolgerungen zu erkennen und Ergebnisse vorherzusagen.

Stufen:

Stufe 1:

Lesen Sie einem Schüler einen der folgenden Sätze vor und bitten Sie ihn, das fehlende Wort aufzuschreiben:

Lesen Sie den Schülern die folgenden Sätze vor und bitten Sie sie, sie mit Wörtern zu ergänzen, die der Gruppe

- Ich putze meine Zähne mit einer _____.
- Ich habe mein Heft in der Schule vergessen, deshalb kann ich mein _____ nicht fertig machen.
- Ich schaue gerne Zeichentrickfilme auf _____.
- _____ lebt im Ozean.
- Meine Lieblingsfarbe _____ ist rot.
- Ein _____ hat sieben Tage.
- Eine Schale _____, eine Schachtel _____, ein Schwarm _____, ein Paar _____, ein Schwarm _____, ein Haufen _____, ein Löffel _____.

Stufe 2:

Geben Sie ein Wort vor, stellen Sie eine Frage und lassen Sie die Schüler möglichst ein oder mehrere Reimwörter finden, die die Frage richtig beantworten.

- "Ich bin ein Tier. Ich reime mich auf 'Mund'. Was bin ich?" (Hund, Schwein, Frosch).
- "Um mein Abendessen zu essen, muss ich mich auf einen Gegenstand setzen, der sich auf "Paar" reimt. Wo muss ich sitzen?"

Sagen Sie ein Gleichnis und bitten Sie einen Schüler, das fehlende Wort zu ergänzen:

- So hoch wie ein _____ (Drachen)
- So klar wie ein _____ (Kristall)
- So kalt wie _____ (Eis)
- So fleißig wie eine _____ (Biene)

Lernschwierigkeiten:

- Schwierigkeiten beim Lesen oder Rechtschreiben aufgrund von Problemen bei der Unterscheidung von Wortlauten
- Schwierigkeiten, mündlichen Anweisungen zu folgen
- Häufiges Bitten um Wiederholungen
- Verpassen von Dingen in Gesprächen
- Lange Verzögerungen bei der Beantwortung von Fragen oder Anweisungen

Aktivität 4: Auditive Synthese und Analyse

Beschreibung

- Die auditive Synthese und Analyse bezieht sich auf die Fähigkeit eines Kindes, Laute zu zerlegen und zusammensetzen. Dies ist entscheidend für das Erlernen von Lesen und Rechtschreibung.
- Analyse ist die Fähigkeit, einen Satz in Wörter, ein Wort in Silben oder ein Wort in Laute zu zerlegen - eine Voraussetzung für das Erlernen der Rechtschreibung.
- Synthese ist die Fähigkeit, Laute oder Wörter zusammensetzen (z. B. c-a-t) - notwendig für das Lesenlernen.

Stufen:

Stufe 1:

- Synthese - Sprechen Sie die Laute aus, aus denen ein Wort besteht, und bitten Sie die Schüler, sie zu einem Wort zusammenzusetzen. Sie können die Anzahl der Buchstaben erhöhen, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- H-U-N-D = Hund, V-O-G-E-L = Vogel, H-E-R-Z = Herz, F-L-Ü-S-T-E-R-N = Flüstern, K-R-A-N-K-E-N-W-A-G-E-N= Krankenwagen
- Analyse - Sagen Sie ein Wort und bitten Sie einen Schüler, die Laute zu erkennen und auszusprechen, aus denen das Wort besteht. Sie können die Anzahl der Buchstaben erhöhen, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- Tisch = T-I-S-C-H, Schule = S-C-H-U-L-E, Winter = W-I-N-T-E-R, Schmetterling = S-C-H-M-E-T-T-E-R-L-I-N-G, Fernsehen = F-E-R-N-S-E-H-E-R

Stufe 2:

- Analyse - Bitten Sie die Schüler, die Augen zu schließen, während Sie ihnen Wörter vorlesen, und die Hände zu heben, wenn sie einen bestimmten Laut hören, z. B. "s". Um diese Übung zu erschweren können Sie die Schüler auffordern, die Hände zu heben, wenn sie zwei bestimmte Laute hören, z. B. "s" und "t".
- Synthese - Sagen Sie Wortpaare, die komplexe Wörter bilden, und bitten Sie die Schüler, das entsprechende Bild auf ihrem Handbuch einzukreisen. D.h. Tuch + Tisch = Tischtuch, Ball+Fuß=Fußball

Lernschwierigkeiten

Die Probleme können mit der auditiven Filterung (Ablenkbarkeit), der auditiven phonemischen Verarbeitung (Unterscheidung), der Identifizierung der Laute (Extraktion oder Dekodierung) und der Assoziation der Laute mit den Symbolen beim Lesen und Rechtschreiben (auditive phonologische Integration) zusammenhängen.

Aktivität 5: Auditive Erinnerung

Beschreibung

Auditive Erinnerung ist die Fähigkeit, Reize, die in Form von Schallenergie vorliegen, abzurufen oder zu erkennen. Erinnern Sie sich an das Geräusch einer normalen Atmung oder an die kreischenden Geräusche eines abbremsenden Fahrzeugs.

Stufen

Stufe 1: Geben Sie den Schülern verbale Anweisungen und bitten Sie sie, auf dem Punktraster in ihrem Handbuch zu zeichnen. D.h., Beginnen Sie mit dem oberen rechten Punkt, ziehen Sie zwei Punkte nach links, ziehen Sie einen Punkt nach unten und nach links.

Stufe 2: Lassen Sie die Schüler in einem Kreis sitzen und erklären Sie, dass Sie alle auf einen Einkaufsbummel gehen und jeder muss sich alle Dinge merken, die er gekauft hat.

Beginnen Sie mit dem Trägersatz „Ich war einkaufen und habe einen Hut gekauft.“ Der erste Schüler auf der rechten Seite wiederholt den Trägersatz und Ihren Gegenstand und fügt ihren eigenen Satz hinzu: „Ich war einkaufen und habe einen Hut und einen Apfel gekauft...“ Und so geht es in der Gruppe weiter.

Lernschwierigkeiten

Das Kind hat Schwierigkeiten, sich Anweisungen wie Wegbeschreibungen, Listen oder Lernmaterialien zu merken. Dies kann unmittelbar „Ich kann mir das jetzt nicht merken“ und/oder verzögert „Ich kann mich nicht erinnern, wenn ich es später brauche“ auftreten.

Aktivität 6: Auditive Sequenzialität

Beschreibung

Auditive Sequenzialität ist die Fähigkeit, das Befolgen von Anweisungen und das Auswendiglernen von Reimen, Liedern/Schritten, die in einer Aktivität gezeigt werden, oder in unserem Fall den LIFEFORCE – BLS Algorithmus.

Level

Level 1: Weisen Sie einen Schüler oder eine Schülerin an, eine Zahlenfolge vorzulesen, und bitten Sie ihn/sie, sich die Zahlen zu merken und sie in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen. Lesen Sie dann die folgenden vier Zahlenfolgen vor.

1-2-3-4, 5-10-15-20, 5-6-7-8, 4-6-8-10, 3-5-7-9

Level 2:

Weisen Sie einen Schüler an, eine Reihe von Wörtern vorzulesen und bitten Sie ihn, sie in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen. Lesen Sie dann die folgenden Sequenzen von sechs semantisch zusammenhängen Wörtern vor:

Huhn-Ente-Schwein-Pferd-Kuh-Schaf

Auge-Nase-Ohr-Mund-Vorderkopf-Kinn

Hand-Fuß-Knie-Finger-Handfläche-Brust

Geschenk-Kind-Party-Geburtstag-Überraschung-Spiel

Lernschwierigkeiten

Zu den Schwierigkeiten bei der auditiven Sequenzierung, gehören die Verwechslung von Zahlen wie 93 für 39 und das Verwechseln von Listen und Sequenzen. Ein Kind mit Problemen bei der auditiven Reihenfolgebildung kann z.B. eine möglicherweise eine Reihe von Aufgaben nicht in der richtigen Reihenfolge erledigen. Es ist möglicherweise nicht in der Lage, selbst wenn es den Anschein hat, dass die Anweisungen gehört und verstanden wurden.

Gedächtnis für Buchstaben und Zahlenfolgen. Verbesserung der Nachahmung, die wichtig ist für Rechtschreibung, die Entwicklung einer korrekten Syntax und das Erfassen der Absicht einer gesprochenen Nachricht. Praktische Informationen einbeziehen (Telefonnummern, Sportergebnisse, Geburtsdaten, Adressen von Freunden, Feiertage).

Schwierigkeiten, Wörter in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen (Monat, Sekunde, Tag, Jahr, Woche, Stunde)

Fähigkeit 3: Aufmerksamkeit

Veränderungen in der Aufmerksamkeit werden von vielen als der Schlüssel zu Veränderungen im menschlichen Gedächtnis beschrieben (Nelson & Fivush, 2004, Posner & Rothbart, 2007). Müdigkeit, Hunger, Lärm und emotionaler Stress verringern die Zeit, in der man sich auf eine Aufgabe konzentriert. Wenn die Aufmerksamkeit für ein Thema verloren gegangen ist, kann eine Person, indem sie sich ausruht, eine andere Tätigkeit ausübt, den mentalen Fokus ändert oder sich bewusst dafür entscheidet, wieder auf das erste Thema zu konzentrieren.

Faktoren, die die Konzentration beeinflussen

Psycho-emotionale Faktoren, die mit den emotionalen Schwierigkeiten der Schüler zu tun haben (Versagens- und Leistungsstress, kognitive Lernschwierigkeiten, Schwierigkeiten bei der Selbstregulierung in der strukturierten Schulumgebung).

Interne Ablenkungen (persönliche Gedanken und Sorgen, Interaktion mit dem Lerngegenstand, Langeweile, Zerstreuung, Rückzug, Prokrastination, Müdigkeit)

Externe – umweltbedingte Ablenkungen, wie z.B. der auditive (Lärm, Geplapper, elektronische Medien), Visuell (Raummanagement, Komplexität der visuellen Reize im Raum), Sensorisch (Temperatur, Beleuchtung)

Auch die Vielfalt der Reize, die Komplexität der Tätigkeit, die Dauer, die Interaktion mit dem Lerngegenstand erschweren die Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit und können Kinder zum passiven Zuschauen verleiten

Tipps für Aufmerksamkeit

- Kontrolle und Beibehaltung des Blickkontakts
- Geben Sie Übungen mit abgestuften Schwierigkeitsgraden und verbinden Sie diese immer mit den unmittelbar niedrigeren Stufen.
- Pausen, Anpassung und Wechsel der Tätigkeit bei leichter Ermüdung und Nicht-Erledigung der Aufgabe.
- Häufige Wiederholungen, geringer Umfang der Aufgaben, Segmentierung der Aufgaben mit kleinen Leistungszielen.
- Wiederaufnahme der Konzentration des Kindes auf eine mit ihm vereinbarte Art und Weise (verbal, haptisch).
- Kontrolle innerer Ablenkungen, die mit Gedanken, Bedenken, Sorgen zusammenhängen, durch Gespräche mit Freunden, Familie, Lehrern.
- Verbindung der Aufgaben und Erweiterung mit dem Alltag des Kindes, um Motivation und Interesse für die Aufgabe zu schaffen.
- Konzentration auf das Erreichen von Fähigkeiten und Kenntnissen und nicht auf die Benotung der Leistung.
- Die Kinder mit den verschiedenen Aufgabentypen und deren Präsentation vertraut machen und ihnen schrittweise den Weg zur Lösung zeigen.
- Bitten Sie das Kind, die Anweisung zu wiederholen.

Aktivität 1: Konzentrierte Aufmerksamkeit

Beschreibung

Fokussierte Aufmerksamkeit ist die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit auf einen Reiz (visuell, auditiv oder taktil) oder eine Aktivität zu richten, aber die Tendenz zu haben, den Fokus aufgrund von Ablenkung zu verlieren. Fokussierte Aufmerksamkeit ist eine Art Aufmerksamkeit, die es Ihnen erlaubt, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren und alle anderen Reize zu ignorieren. Sie ist wichtig für die Bildung von Erinnerungen und das Abrufen von Informationen.

Stufen

Stufe 1:

Einen Gegenstand lokalisieren

- Der Lehrer wählt einen Gegenstand in der visuellen Umgebung der Kinder aus.
- Er gibt einen Hinweis und fügt nach und nach weitere Hinweise hinzu, wie z. B. den Ort, die Eigenschaften und die Verwendung des Gegenstandes, bis die Kinder den Gegenstand gefunden haben.
- Innerhalb eines Zuges müssen die Kinder Wörter finden, die mit den ersten 10 Buchstaben des Alphabets beginnen, dann aufschreiben/einkreisen/lesen.
- Hauptwort. Stellen Sie eine Stoppuhr auf eine Minute und lassen Sie die Schüler so viele Wörter aufschreiben, die sie aus den Buchstaben des Hauptwortes bilden können.

Stufe 2;

Finde einen Gegenstand

- Die Lehrkraft wählt ein neues Wort, Satz, Datum oder eine Regel aus und lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder verbal auf den Text (Absatznummer, Zeilennummer, Wörterzahl in der Zeile, Anfangsbuchstabe, Rechtschreibhinweis usw.), bis sie es finden (Orientierung und visuelles Abtasten)

Wörter innerhalb eines Textes zählen

- Es werden Absätze/Texte von unterschiedlicher Schwierigkeit und Länge (Anzahl der Zeilen, Schriftgröße) vorgegeben und die Kinder werden aufgefordert, die Wörter zu zählen (indem sie die Wörter lesen oder auf sie zeigen). Die Antworten der Kinder werden verglichen und der Prozess wird so lange wiederholt, bis die meisten Kinder die richtige Anzahl von Wörtern pro Absatz oder Text gefunden haben.

Fokussieren Sie die Gruppe alle 10 Sekunden auf Punkte im Raum

- Ohne Kopfbewegung, ohne Blinzeln der Augen.
- Die Kinder werden aufgefordert, 10 Sekunden lang auf einen von der Lehrkraft ausgewählten Punkt im Klassenzimmer zu schauen. Wer sich zuerst bewegt, wählt den nächsten Punkt.
- Die Auswahl der Punkte wechselt allmählich die Ebenen (über, unter, links, rechts, gerade, hinten).

Erweiterung

Das Gleiche lässt sich auf Folgen von Elementen wie Zahlen, Tage, Monate oder Daten von Ereignissen erweitern.

Schwierigkeiten beim Lernen

- Eine unzureichend fokussierte Aufmerksamkeit erschwert die Erledigung anderer täglicher Aufgaben und macht sie weniger effizienter. Ein Mangel an Aufmerksamkeit führt zu Schwierigkeiten, sich wichtige Informationen zu merken.

Aufzeichnung der Aufmerksamkeit, Refokussierung und Behalten

- Die Kinder malen eine Straße oben auf eine Seite ihres Arbeitsbuchs.
- Jedes Kind wählt ein sich bewegendes Objekt (Tier, Auto, Person, Fahrrad usw.) auf der Straße aus.
- Der Lehrer erklärt den Kindern, dass er/sie eine Geschichte erzählen soll.
- Jedes Mal, wenn die Kinder merken, dass sie an etwas anderes denken oder die Aufmerksamkeit verlieren müssen sie eine Kurve auf der Straße zeichnen. Dann konzentrieren sie sich wieder auf ihre Gedanken und fahren auf der Straße fort.
- Wenn die Erzählung zu Ende ist, zählen die Kinder die Kurven, die sie gezeichnet haben, und wenn sie möchten, teilen sie der Gruppe mit welcher Gedanke sie am meisten abgelenkt hat.
- Die Straßen werden aufgezeichnet und müssen nach und nach weniger Kurven haben.

Aktivität 2: Anhaltende Aufmerksamkeit

Beschreibung

Dauerhafte Aufmerksamkeit ist die Fähigkeit, den Fokus und die Aufmerksamkeit auf eine Tätigkeit oder einen Stimulus über einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten, auch wenn es Ablenkungen und andere Aktivitäten gibt. Sie beinhaltet die Fähigkeit, zu einer Tätigkeit zurückzukehren, auch wenn sie unterbrochen wird und sich weiterhin mit einer langweiligen Aufgabe zu beschäftigen. Sie kann auch den Prozess beinhalten, mehrere Informationsquellen zu beachten und die Fähigkeit zu haben, selektiv auszuwählen, was für sie am wichtigsten ist. Die anhaltende Aufmerksamkeit ist entwicklungsbedingt, da ältere

Kinder möglicherweise in der Lage sein werden, über längere Zeit aufmerksam zu sein und komplexere Aufgaben erledigen zu können.

Stufen

Stufe 1:

Finde den Unterschied, in dem zwei ähnliche, aber leicht unterschiedliche Bilder vorgegeben werden

Stufe 2:

- Kartenspiele, bei denen der Spieler beobachten und sich merken muss, was abgeworfen wurde oder in jemandes Hand gehalten wird.
- Zahlen-, Tages- und Monatsfolgen, die der Schüler in umgekehrter Reihenfolge aufsagen muss.
- 2/3 Abwärtszählen von 100 bis 70 oder einer anderen Zahl.

Erweiterung

Die Kinder müssen in die Thematik einbezogen werden, daher sollten Sie regelmäßig Fragen zu dem Thema stellen, das Sie gerade besprechen.

Die Kinder brauchen häufige Pausen, um sich zu erholen. Diese Pausen helfen ihnen, ihre Konzentration und Aufmerksamkeit wieder zu erlangen. Bauen Sie Freizeit in den Ablauf Ihres Unterrichts ein.

Lernschwierigkeiten

- Geben Sie klare und präzise Anweisungen. Überfordern Sie Ihre Schüler nicht mit zu vielen Worten oder Anweisungen.
- Verwenden Sie langsames Sprechen, kleine Sätze, Verben, Pausen zwischen Befehlen und Anweisungen.
- Interessante und anregende Aufgaben folgen auf langweilige und alltägliche Aufgaben (helfen Sie ihren Schülern mehr Verantwortung zu übernehmen und Konflikte zu reduzieren).
- Ermutigen Sie Ihre Schüler, über die Bestandteile von Aktivitäten zu sprechen und bitten Sie sie das Gehörte zu wiederholen.
- Nutzen Sie Wettbewerbe, um die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten. Fordern Sie Ihre Schüler heraus, um zu sehen, wer eine Aufgabe zuerst erledigt. Wettbewerb hilft Kindern oft, ihre Aufmerksamkeit beizubehalten.

- Probieren Sie eine Reihe von Technologien aus, die die Aufmerksamkeit für das Lernen aufrechterhalten können.
- Bieten Sie Beispiele für die allmähliche Autonomie des Kindes

Aktivität 3: Geteilte Aufmerksamkeit

Beschreibung

Die Fähigkeit, unseren Fokus zwischen Aufgaben oder externen Reizen zu wechseln, wird als geteilte Aufmerksamkeit oder Multitasking (Carlson, Zelazo, & Faja, 2013). Kleine Kinder (3-4 Jahre) haben erhebliche Schwierigkeiten, ihre Aufmerksamkeit zwischen zwei Aufgaben aufzuteilen, und erreichen oft ein Niveau wie unser nächster Verwandter, der Schimpanse. Im Alter von fünf Jahren haben sie den Schimpansen jedoch bereits überholt

(Hermann, Misch, Hernandez-Lloreda & Tomasello, 2015; Hermann & Tomasello, 2015).

Trotz dieser Verbesserungen liegen die Leistungen von 5-Jährigen weiterhin unter dem Niveau von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Diese Fähigkeiten entwickeln sich bis ins Jugendalter weiter.

Stufen

Stufe 1:

Eine Lehrkraft könnte eine Geschichte vorlesen und die Schüler auffordern, der Geschichte aufmerksam zu folgen. Dann sollen die Schüler versuchen zu erkennen, welches Gefühl eine Figur empfindet, indem sie ein Smiley hochhalten. Zum Beispiel, halten die Schüler dann ein glückliches oder aufgeregtes Smiley-Gesicht hoch.

Stufe 2:

- In der Vorstufe könnte ein Lehrer ein Dokument verwenden, um eine Geschichte zu erstellen und Abschnitte einzufügen, in die die Schüler die entsprechenden Smileys einfügen können, während sie der Geschichte folgen.
- Dieses Konzept kann auch auf andere Art und Weise verwendet werden, z. B. um einen Daumen hoch oder Daumen runter zu zeigen. Es ist auch hilfreich, um die Verhaltensregeln im Klassenzimmer zu besprechen.

- Dieses Spiel dient dazu, das Einmaleins zu lehren: Jeder sagt abwechselnd eine Zahl, die mit 1, 2, 3 und so weiter beginnt. Bei jeder Zahl, die eine 4 (oder eine andere) oder das doppelte von 4 enthält, muss die Person BUZZ (oder ein anderes Wort) anstelle der Zahl sagen. Die nächste Person setzt die Reihe wie gewohnt fort (nachdenken, während man darauf wartet, dass man an der Reihe ist).

Erweiterung

Geteilte Aufmerksamkeit wird während der Lesezeit verwendet, wenn ein Schüler seine Lehrerin oder seinen Lehrer reden hört, schaltet er seine Aufmerksamkeit vom Lesen zum Zuhören um. Wenn die Lehrkraft aufhört zu sprechen, kehrt der Schüler wieder zum Lesen zurück. Zusätzlich liest man von Informationen an der Tafel oder auf dem Bildschirm, wenn man dem Lehrer zuhört

Lernschwierigkeiten

- Schüler aller Altersgruppen haben eine begrenzte Kapazität, ihre Aufmerksamkeit über einen angemessenen Zeitraum beizubehalten.
- Mit einem Zeitplan können Ihre Schüler klar erkennen, was und wann als Nächstes anstehen wird.
- Wenn sie wissen, wie lange sie sich auf jedes Thema konzentrieren sollen, können sie ihrem Kopf eine Pause gönnen, wenn ein Abschnitt zu Ende ist.
- Wenn Sie einen ganzen Tag oder ein Projekt in kleinere Abschnitte unterteilen, wissen sie, wann sie sich konzentrieren oder ausruhen können und wann es Zeit ist, sich wieder an die Arbeit zu machen.
-

Fertigkeit 4: Gedächtnis

Das Gedächtnis ist ein informationsverarbeitendes System; daher wird es oft mit einem Computer verglichen. Das Gedächtnis ist die Gesamtheit der Prozesse, die zum Codieren, Speichern und Abrufen von Informationen über verschiedene Zeiträume hinweg gebraucht wird.

Tipps für das Gedächtnis!

VERBINDUNGEN HERSTELLEN: Herstellen von Verbindungen zwischen neuen Informationen und bisherigen Wissen.

- Q1: Woran erinnert dich diese neue Information?
- Q2: Hast du so etwas schon einmal gelernt?
- Q3: Hattest du jemals eine Erfahrung, die du mit dieser neuen Information in Verbindung bringen kannst?

CHUNKING: Ordnen Sie das Material in überschaubare Einheiten. Verschiedene Elemente können in Hauptkategorien unterteilt werden. Zahlen werden in Gruppen unterteilt und in Clustern präsentiert.

EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN: Das Erfinden einer Geschichte über die zu lernenden Informationen kann sowohl bei der Gedächtniskodierung und -abruf hilfreich sein.

REIME: Das Erstellen von Reimen mit eingebetteten Inhalten kann das Abrufen von Informationen erleichtern.

SCHAFFEN SIE EINE VISUELLE ASSOZIATION: Visuelle Assoziationen ermöglichen es den Schülern, ein mental vorgestelltes Bild mit den gespeicherten Informationen zu verbinden.

SCHAFFEN SIE EINE AUDITORISCHE ASSOZIATION: Auditive Assoziationen können beim Lernen von Vokabeln helfen.

GRAFISCHE ORGANISATOREN: Mind Maps helfen, um Informationen und Gedanken zu organisieren. Erlauben Sie den Schülern, zwei Konzepte oder Ideen zu vergleichen.

- Zeitleisten: Helfen den Schülern, die Informationen in eine Reihenfolge oder in eine zeitliche Abfolge zu bringen.
- Zyklen: Unterstützen Sie die Schüler bei Konzepten, die einen sich wiederholenden Zyklus haben, wie der Stickstoffkreislauf oder der Wasserkreislauf.

AKROSTIKEN: Das sind kurze Sätze, die den Anfangsbuchstaben eines Wortes oder Satzes verwenden um auswendig gelernt zu werden.

AKRONYME: Akronyme sind eine Folge von Buchstaben, die ein Wort bilden können, aber nicht müssen. Jeder Buchstabe steht für den Anfangsbuchstaben der zu merkenden Schlüsselwörter.

HOOKING: Hooking ist eine Methode, die den Schülern hilft, die Frage mit der Antwort zu verbinden, sodass die Informationen am selben Ort gespeichert werden und leicht abrufbar sind. Dies ist eine Strategie, um sich Vokabeln zu merken, denn die Antwort ist in die Frage eingebettet ist.

VERBAL REHEARSAL - TEACHING MATERIAL: Um Informationen laut zu verarbeiten. Neue Themen anderen beibringen, kann eine effektive Methode sein, um sich Informationen zu merken.

SONGS: Lieder sind wunderbare Hilfsmittel, die den Schülern helfen können, sich Fakten einzuprägen. (Abfolgen von Elementen, wie Zahlen, Tage, Monate, Daten von Ereignissen).

Aktivität 1: Arbeitsgedächtnis

Beschreibung

Das Arbeitsgedächtnis ist die geistige Fähigkeit, Informationen vorübergehend zu speichern und zu verarbeiten. Die Fähigkeit, Informationen zu behalten, während man sie benutzt (sich an die Anweisungen eines Projekts, Befolgen von mehrstufigen Anweisungen, Erinnern an das, was gerade in einem Gespräch gesagt wurde).

Individuelle Unterschiede in der Kapazität des Arbeitsgedächtnisses ergeben sich aus drei Komponenten:

- der Fähigkeit, Informationen im primären Gedächtnis zu visualisieren, zu halten und zu behalten
- die Fähigkeit, mentale Bilder zu manipulieren
- die Fähigkeit, auf relevante Informationen im Langzeitgedächtnis zuzugreifen und diese anzuwenden

Stufen

Stufe 1

Die Schüler erhalten ein Bild, dann wird ihnen ein Skript vorgelesen oder erzählt. Sie müssen entscheiden, ob die Beschreibung richtig ist oder nicht. Wenn sie nicht Zutreffend ist, müssen sie entscheiden, was falsch ist und einen neuen Satz formulieren.

Lesen Sie Ihren Schülern eine sehr einfache Geschichte vor. Bevor Sie die Geschichte vorlesen, sagen Sie ihnen, dass sie auf bestimmte Informationen in der Geschichte (z. B. den Namen der Hauptfigur) achten sollen. Sie können schrittweise den Schwierigkeitsgrad der Informationen, auf die Ihre Schüler hören sollen, erhöhen.

Stufe 2

Rezitieren oder lesen Sie einen bekannten Text, ein Gedicht oder einen Reim vor und verändern Sie dabei die Wörter oder den Wortlaut. Ihre Schüler sollen die Hand heben und laut schreien, wenn sie einen Fehler hören. Sie können sogar die Wörter, die Grammatik, den Klang und die Bedeutung ändern. Sie können auch die Wortfolge oder Wortteile vertauschen.

Lesen Sie Ihren Schülern eine unbekannte Geschichte vor. Stellen Sie ihnen anschließend Fragen über die Abfolge der Ereignisse. Was passierte zuerst, wer ging zum Spiel usw. Stellen Sie so lange Fragen, bis die Ereignisse in der Geschichte durchgesprochen wurden. Sie können die Kinder auch bitten, wahrscheinliche Ereignisse in der Geschichte vorausszusagen.

Erweiterung

Das Arbeitsgedächtnis eines Kindes spielt auch bei anderen Lernprozessen eine wichtige Rolle:

- das Erinnern an mehrstufige Anweisungen
- Entwicklung des Hörverstehens
- Verstehen von Texten und Entwicklung von Verständnissfähigkeiten
- Entschlüsselung unbekannter Wörter und vieles mehr.

Schwierigkeiten beim Lernen

- Kinder mit einem schlechten Arbeitsgedächtnis haben vor allem Schwierigkeiten bei Aufgaben wie sich an mehrteilige Anweisungen zu erinnern, Aufgaben wie Zuhören und Schreiben, vergessen Informationen, die eine wichtige Grundlage für den Erwerb von Wissen und Fähigkeiten in wichtigen akademischen Teilen wie die Sprache, Mathe und Naturwissenschaften (Alloway 2006, 2009).
- Sie finden zeitlich begrenzte Aufgaben schwierig und brauchen im Allgemeinen mehr Zeit, um Informationen zu verarbeiten.
- Für diese Kinder sollten die Anweisungen häufiger und in einem langsameren Tempo wiederholt werden und das Kind sollte ermutigt werden, die Anweisungen zu wiederholen.
- Die Lehrkraft sollte nur ein oder zwei Themen oder Ideen gleichzeitig vorstellen und vermeiden unzusammenhängendes Material zu geben, dass das Kind über einen längeren Zeitraum behalten soll.
- Zu den verwandten Techniken gehört die Verwendung von visuellen und verbalen Bildern (die helfen, das Material zu organisieren und Ideen miteinander zu verknüpfen, um größere Brocken und einen kohärenten Rahmen zu bilden), (Bjorkland & Douglas 1997).

Aktivität 2 Visuelles Gedächtnis

Beschreibung

Das visuelle Gedächtnis ist die Fähigkeit, sich Informationen, wie z. B. Aktivitäten, zu merken und sofort abzurufen, Bilder oder Wörter, die in der Vergangenheit gesehen wurden (z. B. Wählen einer Telefonnummer, Reproduzieren von Figuren aus dem Gedächtnis, Erinnern und Erkennen eines AED-Zeichens). Sie spiegelt die Fähigkeit des Kindes wieder visuelle Details des Gesehenen im Kurzzeitgedächtnis zu speichern. Sie hängt von Aufmerksamkeit, Konzentration, Beobachtung und Motivation ab. Es gibt verschiedene Arten des visuellen Gedächtnisses, einschließlich des direkten Abrufs von Informationen, des Langzeitgedächtnisses und des Abrufs von Elementen in einer bestimmten Reihenfolge.

Stufen

Stufe 1

- Präsentieren Sie ein Bild. Die Schüler haben 30 Sekunden Zeit, um sich an alles zu erinnern, was sie auf dem Bild gesehen haben.
- Um sich die Buchstabenform zu merken, sollen sie das Bild mit geschlossenen Augen zeichnen, um sich die Form des Buchstabens zu merken.
- Die Buchstaben können dann auf Karteikarten geklebt werden, damit das Kind sie später anfassen kann, um die Form des Buchstabens zu "erfühlen".
- Machen Sie verbale Beschreibungen der Buchstaben (m und n haben Höcker)
- Übe das Erinnern von zwei bis vier Wörtern mit oder ohne visuelle Anhaltspunkte.

Stufe 2

- Übe das Erinnern von vier bis sechs Gegenständen durch mehrere Auswahlmöglichkeiten.
- Merken Sie sich die Gegenstände, drehen Sie die Karte um und finden Sie heraus, um welche Gegenstände es sich handelt.



- Übe das Erinnern von Gegenständen mit Fragen
- Bitten Sie die Schüler, 30 Sekunden lang alle Details eines Bildes genau zu betrachten. Nach Ablauf der Zeit nehmen Sie ein Bild und stellen eine oder mehrere Fragen:
 1. welche Farben hast du gesehen? Formen? Linien?
 2. Was war die Handlung?
 3. Wer waren die Figuren? Was taten sie?
 4. Haben Sie eine Tages- oder Jahreszeit bemerkt?
 5. Was wollte der Künstler mit dem Bild ausdrücken

Erweiterung

Das visuelle Gedächtnis ist wichtig für das Leseverständnis (um sich zu erinnern, was man gelesen hat), sich zu merken, wie ein Wort aussieht (Rechtschreibung), Aufgaben von der Tafel oder dem Buch mit der Seite zu verknüpfen.

Lernschwierigkeiten

- Schüler mit Schwierigkeiten im optischen Gedächtnis brauchen lange zum Abschreiben, haben Schwierigkeiten beim Identifizieren von Wörtern und Informationen zu behalten.
- Sie haben Schwierigkeiten, Zahlen aus dem Gedächtnis wiederzugeben (Zahlen, Buchstaben), sowie Schwierigkeiten, ein Wort oder ein Symbol von einer Seite auf einer anderen zu erkennen und gelernte Wörter von einem Medium auf ein anderes zu übertragen.
- Zusätzlich haben sie Schwierigkeiten Telefonnummern anzurufen und sich an Wörter von weiter weg zu erinnern

Aktivität 3 Visuelles sequentielles Gedächtnis

Beschreibung

Das visuelle sequentielle Gedächtnis ist die Fähigkeit, sich eine Reihe oder Abfolge von Objekten oder Formen in der richtigen Reihenfolge zu merken und sie unter vier anderen Reihen von Formen zu finden. Diese Fähigkeit wird verwendet, wenn man sich Telefonnummern und das Befolgen von mehrstufigen Anweisungen merken muss.

Stufen

Stufe 1

- Vervollständigen Sie Wortsuchrätsel, bei denen Sie eine Reihe von Buchstaben suchen müssen.
- Spiel mit Bewegungsabläufen mit dem ganzen Körper. Der Lehrer macht eine Reihe von Bewegungen und die Schüler müssen sie in der richtigen Reihenfolge aus dem Gedächtnis nachmachen.

- Spiel zum Erlernen der Algorithmusschritte durch Pantomime.
- Abruf von zwei bis vier Elementen. Es werden 2 bis 3 Optionen angeboten, bei denen die Gegenstände in einer anderen Reihenfolge auftauchen und die Schüler müssen die richtige Reihenfolge der Elemente finden. Sie sprechen die Namen der Bilder nicht laut aus. Stattdessen versuchen sie, sich die Bilder vor ihrem geistigen Auge vorzustellen.

Stufe 2

- Abruf von vier Gegenständen. Es werden 3 bis 4 Optionen angeboten, bei denen die Gegenstände in einer anderen Reihenfolge auftauchen, die Schüler müssen die richtige Reihenfolge der Gegenstände wiederfinden.
- Es wird eine Folge von Elementen angeboten, die die Schüler 30 Sekunden lang betrachten. Dann wird die gleiche Sequenz mit einem fehlenden Element gezeigt. Die Schüler werden aufgefordert, den fehlenden Gegenstand aus einer Gruppe von Gegenständen zu finden.



- Es wird eine Reihe von Gegenständen dargelegt, die die Schüler 30 Sekunden lang beobachten müssen. Dann werden die Schüler aufgefordert, aus einer Gruppe von Gegenständen die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge zu finden und zu nummerieren.



- Um den Schwierigkeitsgrad der Übung zu steigern, wählen Sie Schwarz-Weiß-Bilder mit abstrakteren Themen.

Erweiterung

Das sequentielle Gedächtnis ist notwendig für die Abfolge von Buchstaben, die Rechtschreibung und die Abfolge von Wörtern in Sätzen (Kodierungsprozess) und zum Lesen (Dekodierungsprozess).

Lernschwierigkeiten

Kann Probleme verursachen bei: der Fähigkeit, Buchstaben oder Zahlen in Wörtern oder mathematischen Problemen zu ordnen, sich das Alphabet in der richtigen Reihenfolge zu merken, Wörter mit Umkehrungen oder in falscher Reihenfolge wiederzufinden, sich nach dem Lesen an die Reihenfolge der Ereignisse zu erinnern (was das Leseverständnis beeinträchtigt). Das Kind neigt auch dazu, Aufgaben und Schritte zu vergessen, die in einer Aktivität gezeigt werden.

Aktivität 4 Auditives Gedächtnis

Beschreibung

Das auditive Gedächtnis ist die Fähigkeit, sich an Reize in Form von Schall zu erinnern oder diese wiederzuerkennen. Das Erinnern an das Geräusch einer normalen/schrägen Atmung oder an das Kreischen eines abbremsenden Fahrzeugs.

Stufen

Stufe 1

- Geben Sie den Schülern verbale Anweisungen und bitten Sie sie, auf dem Punktraster in ihrem Handbuch zu zeichnen. D.h.: Beginnen Sie mit dem oberen rechten Punkt, ziehen Sie zwei Punkte nach links, ziehen Sie einen Punkt nach unten, ziehen Sie einen Punkt nach unten und nach links einen Punkt...

Stufe 2

- Lassen Sie die Schüler in einem Kreis sitzen und erklären Sie, dass Sie alle auf einen Einkaufsbummel gehen werden und jeder muss sich alle Dinge merken, die er gekauft hat.
- Beginnen Sie mit dem Satz "Ich war einkaufen und habe einen Hut gekauft". Der erste Schüler auf der rechten Seite wiederholt diesen Satz und Ihren Gegenstand und fügt seinen eigenen Gegenstand hinzu: "Ich war einkaufen und habe einen Hut und einen Apfel gekauft ...". Und so geht es in der Gruppe weiter.

Lernschwierigkeiten

Das Kind hat Schwierigkeiten, sich Anweisungen wie Wegbeschreibungen, Listen oder Lernmaterial zu merken. Es kann unmittelbar ("Ich kann mir das jetzt nicht merken") und/oder verzögert ("Ich kann mir das nicht merken, wenn ich es später brauche") sein. später brauche").

Aktivität 5 Auditives sequentielles Gedächtnis

Beschreibung

Auditives sequentielles Gedächtnis ist die Fähigkeit, das Befolgen von Anweisungen und das Einprägen von Reimen, Liedern/ Schritten, die in einer Aktivität gezeigt werden, oder in unserem Fall den L.I.F.E.F.O.R.C.E. - B.L.S. Algorithmus-Schritte.

Stufen

Stufe 1

Weisen Sie einen Schüler an, sich die von Ihnen vorgelesene Zahlenfolge zu merken und in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen.

Lesen Sie dann die folgenden vier Zahlenfolgen vor:

1-2-3-4, 5-10-15-20, 5-6-7-8, 4-6-8-10, 3-5-7-9

Stufe 2

Weisen Sie einen Schüler an, eine Folge von Wörtern vorzulesen, und bitten Sie ihn, sich diese zu merken und sie in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen. Lesen Sie dann die folgenden Sequenzen von sechs semantisch zusammenhängenden Wörtern vor:

Huhn-Ente-Schwein-Pferd-Kuh-Schaf

Auge-Nase-Ohr-Mund-Stirn-Kinn

Hand-Fuß-Knie-Finger-Handfläche-Brust

Geschenk-Kind-Party-Geburtstag-Überraschung-Spiel

Schwierigkeiten beim Lernen

Zu den Schwierigkeiten mit der auditiven Sequenzierung gehören, das Verwecheln von Zahlen wie 93 für 39 und das Verwecheln von Listen und Sequenzen. Ein Kind mit Problemen bei der auditiven Reihenfolgebildung kann zum Beispiel nicht in der Lage sein, eine Reihe von Aufgaben in der richtigen Reihenfolge zu erledigen. Es kann dabei Schwierigkeiten haben, selbst wenn es den Anschein macht, dass es die Anweisungen gehört und verstanden hat.

Gedächtnis für Buchstaben- und Zahlenfolgen. Nachahmung ist wichtig, für die Verbesserung der Rechtschreibung, Entwicklung einer korrekten Syntax und Synthetisierung der Absicht einer gesprochenen Nachricht. Zudem die Verarbeitung von praktischen Informationen (Telefonnummern, Sportergebnisse, Geburtsdaten, Adressen von Freunden, Feiertage). Schwierigkeiten, Wörter in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen. (Monat, Sekunde, Tag, Jahr, Woche, Stunde).

Aktivität 6: Semantisches Gedächtnis

Beschreibung

Wir erhalten Informationen in unser Gehirn durch einen Prozess, der Kodierung genannt wird, d. h. die Eingabe von Informationen in das Gedächtnissystem. Die Kodierung von Wörtern und ihrer Bedeutung ist bekannt als semantische Kodierung.

Wörter, die semantisch kodiert wurden (über die Bedeutung der Wörter), wurden besser

Vom Gedächtnis erinnert als solche, die visuell oder akustisch kodiert wurden. Die semantische Kodierung umfasst eine tiefere Ebene der Verarbeitung als die oberflächliche visuelle oder akustische Kodierung.

In unserem semantischen Gedächtnis ist das Wissen über Wörter, Konzepte und sprachbasierte Wissen und Fakten.

Zu den semantischen Fähigkeiten gehören das Verstehen und Erkennen verschiedener Wörter, das Benennen, Kategorisieren, Definieren von Wörtern, Synonyme und Antonyme sowie das Verstehen mehrerer Bedeutungen.

Tipps für das semantische Gedächtnis!

- Erkennen und Benennen von Kategorien
- Beschreibende Wörter verstehen und verwenden
- Erkennen von Wörtern anhand ihrer Definition
- Wörter klassifizieren
- Das gerade gehörte Wort mit Wörtern mit ähnlicher Bedeutung in Beziehung setzen
- Informationen mit Emotionen verknüpfen, um die semantische Kodierung einprägsamer zu machen

Stufen

Wortspiele mit:

- Sortieren - sowohl reale als auch bildliche Gegenstände in einfache vorgegebene Kategorie bringen (z. B. Gegenstände, die wir im Wohnzimmer finden)
- Klassifizierung mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad der Kriterien (zwei, drei)
- Aussortieren - die Schüler sollen die Gegenstände identifizieren, die nicht in eine bestimmte Kategorie gehören und begründen warum.
- Bitten Sie die Schüler, Bilder von Gegenständen zuzuordnen und ihre Kriterien zu begründen.
- Die Schüler müssen eine Reihe von Präpositionen verwenden, um die Position eines Objekts zu beschreiben (z. B. vor, neben, in der Nähe).
- Begriffsgegensätze - Einführung von Begriffsvokabular in verschiedenen Bereichen des Lehrplans, unter Verwendung von visuellem/konkretem Material.
- Zusammengesetzte Bildpaare - Bilder zuordnen, die ein zusammengesetztes Wort bilden.
- Wortfamilien - Sammeln Sie Wörter, die zur gleichen Kategorie gehören, und erstellen Sie Wandkarten.
- Vergleichende Fragen unter Verwendung von Gegensätzen - synonyme Wörter

Stufe 1: Zu den Aktivitäten gehören das Zuordnen von Bild- und Wortkarten, das Erkennen von Homophonen, Bildung zusammengesetzter Wörter mit Bildkarten, Bildung von Sätzen mit Bild- und Wortkarten, Zuordnen von Bildkarten zu Wortkarten, Erstellen von Listen mit Wortfamilien nach Kategorien, Erkennen von Synonymen für gängige Wörter durch Auflisten, Zuordnen von Pronomen zu Substantiven, und Umformulierung einfacher Sätze und Absätze. Diese Aktivitäten können unabhängig voneinander oder als einer ganzen Gruppe durchgeführt werden.

Stufe 2: Die Lehrkraft bespricht eine Geschichte und stellt Fragen zum Vergleich der Figuren, zu Gegensätzen, welche Figur in der Geschichte hat die gleichen Eigenschaften wie eine bekannte Person oder wie unterscheidet sich das Wetter in der Geschichte vom heutigen Wetter?

Erweiterung

- Die semantische Entwicklung von Kindern ist ein allmählicher Prozess und umfasst eine breite Palette von Wortarten.
- Kinder im Grundschulalter lernen Wörter kennen, die in ihrer Bedeutung ähnlich und

entgegengesetzte Bedeutung haben (Synonyme, Antonyme). Mit diesem neuen Wissen können neue Adjektive gelernt und in ihrer schriftlichen Ausdrucksweise für eine anspruchsvollere Kommunikation verwendet werden.

Lernschwierigkeiten

Schülerinnen und Schüler, die Schwierigkeiten mit Wörtern und dem Leseverständnis haben, zeigen möglicherweise Schwierigkeiten beim Schreiben und Sprechen; dies kann bei den Versuchen beobachtet werden, Pluralformen, Verbformen zu bilden, Subjekt- und Verbübereinstimmung sowie besitzanzeigende Substantive und Pronomen. Zusätzliche Schwierigkeiten zeigen Wortfindungsprobleme, Schwierigkeiten bei der Wortklassifizierung, ein schlechtes auditives Kurzzeitgedächtnis

Bewältigungsstrategien

- das Bedürfnis, Zeit zu haben, um Informationen zu verarbeiten
- Besseres Lernen durch die Verwendung konkreter Materialien und praktischer Erfahrungen
- Freude am Lernen durch die Verwendung von Anschauungsmaterial (Schaubilder, Karten, Videos, Demonstrationen)

Aktivität 7: Prozedurales Gedächtnis

Beschreibung

Das prozedurale Gedächtnis bildet sich schon sehr früh im Leben, wenn man lernt, wie man geht, spricht, isst und spielt. Diese Erinnerungen werden so tief verwurzelt, dass sie fast automatisch ablaufen. Sie müssen nicht bewusst darüber nachdenken, wie Sie diese motorischen Fertigkeiten ausführen; Sie tun es einfach, ohne viel, wenn überhaupt, nachzudenken. Prozedurale Erinnerungen beziehen sich darauf, dass man weiß, wie man etwas tun muss. Arten des Langzeitgedächtnisses beinhalten, wie man verschiedene Handlungen und Fähigkeiten, Wissen über fachspezifische Fähigkeiten und Algorithmen, Wissen über fachspezifische Techniken und Methoden ausführt.

Stufen

Wiederholung einer komplexen Tätigkeit immer und immer wieder, bis alle relevanten neuronalen Systeme zusammenarbeiten, um die Tätigkeit automatisch auszuführen. Das prozedurale Lernen ist wesentlich für die Entwicklung jeder motorischen Fähigkeit oder kognitiven Tätigkeit.

Stufe 1

- Das Erstellen eines Zeitplans mit Wörtern, Symbolen oder Bildern ist eine einfache Methode zur Entwicklung des Prozeduralen Gedächtnis
- Beginnen Sie damit, prozedurales Schreiben zu üben, um den Kindern Aufforderungen für Aktivitäten zu geben, mit denen sie vertraut sind und die sie wahrscheinlich täglich ausführen.
- Beim prozeduralen Schreiben über Spiele oder Sport geht es um eine körperliche Aktivität, über die Kinder vorher vielleicht noch nicht nachgedacht haben, Schritt für Schritt in einzelne Schritte zu unterteilen.

Stufe 2

- Wenn Sie eine Aufgabe mit einem Schüler durchführen, bitten Sie ihn, Schritt für Schritt zu erklären, was Sie tun. Das hilft ihnen, visuelle, verbale und kognitive Verbindungen mit der Tätigkeit, die sie ausführen.

Formen von prozeduralen Texten:

- Wegbeschreibung - Wie komme ich irgendwo hin?
- Anweisungen - Wie mache ich etwas?
- Rezepte - Wie koche ich etwas?
- Regeln für Spiele - Wie spiele ich das?
- Bedienungsanleitungen - Wie bediene ich das?
- Zeitpläne - Was machen wir?

Das verfahrensorientierte Schreiben, bei dem der Schüler aufgefordert wird, Navigationsanweisungen zu geben, ist nützlich, weil der Schüler in der Lage ist, Wegbeschreibungen zu Orten zu geben, die sowohl auf physischen Beschreibungen der Umgebung und auf Straßenkarten zu treffen.

Erweiterung

Das Befolgen von Verfahren kann für viele Kinder eine Herausforderung sein. Die Schwierigkeiten können folgende Ursachen haben, wie Schwierigkeiten beim Erinnern, bei der Aufmerksamkeit oder bei der Ausführung der eigentlichen Aufgaben, die Teil der Routine sind. Schwierigkeiten, sich an aufeinanderfolgende Schritte zu erinnern und diese auszuführen, können mit dem prozeduralen Gedächtnis zusammenhängen.

Schwierigkeiten beim Lernen

- Zerlegen Sie große Ideen in kleinere Abschnitte, die im Langzeitgedächtnis gespeichert werden können.
- Verwenden Sie Geschichten, um Ihren Schülern bei der Verarbeitung von Ereignissen zu helfen. Bitten Sie sie, sowohl Fakten als auch Gefühle zu nennen und wiederholen Sie die wichtigsten Ereignisse in jeder Geschichte.
- Erinnern Sie daran und achten Sie darauf, dass Ihre Schüler zuhören. Achten Sie darauf, dass Sie Blickkontakt halten und lassen Sie ihn oder sie die Aufgabe wiederholen, damit Sie wissen, dass Sie seine volle Aufmerksamkeit haben.

Fertigkeit 5: Kritisches Denken

Kritisches Denken erfordert einen systematischen Ansatz zur Bewertung neuer Informationen. Es ermutigt, unser eigenes Wissen zu hinterfragen und darüber nachzudenken, wie wir zu den Meinungen kommen, die wir haben und die zu unseren Entscheidungen führen. Aus einer Reihe von Aspekten des kritischen Denkens haben wir die folgenden Aspekte als die wichtigsten ausgewählt, die gefördert und entwickelt werden müssen: Ursache-Wirkungs-Beziehung, Entscheidungsfindung, logisches Denken, Argumentation, Problemlösung und Vergleich und Kontrast.

Bei einem OHCA-Zwischenfall müssen die Entscheidungen schnell getroffen werden, wir müssen unsere Sinne und Aufmerksamkeit schärfen und unser Gehirn zum kritischen Denken anregen, was uns zu den besten Entscheidungen führen wird.

Aktivität 1: Ursache-Wirkung

Beschreibung

Der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung betrifft alle Aspekte unseres Lebens. Sie durchdringt unser Denken und motiviert unser rationales Handeln. Die Kenntnisse von Ursache und Wirkung bildet die Grundlage für rationale Entscheidungen und Problemlösung. Sie ist in allen Bereichen wichtig. Die Vorhersage mehrerer möglicher Ursachen und Folgen ist Teil dessen, was uns hilft, Entscheidungen über die richtige Reaktion zu treffen.

Stufen

Stufe 1

- Aufbau eines geeigneten Wortschatzes (Kausalverknüpfungen, kausale Verben, Konditionale, kausale Adverbien, Adjektive und Präpositionen)
- (so, weil, daher, wenn, wie, erklären, dann, so dass, Ursache, Wirkung, da, ohne).

- ____ weil ____.
- _____, also _____.
- Die Ursache ist _____.
- ____ verursacht _____.
- ____ geschieht, weil ____.
- Wenn Sie ____ wollen, sollten Sie nicht ____.
- Laut dem Text, _____.
- Sie brauchen _____, weil _____.
- In der Passage, ____ zeigte ____ durch _____.
- ____ also, ____.
- __ machte das Zeichen _____.
- Im Absatz _____, _____ weil _____.

- Aufgrund der Tatsache, dass _____, _____.
- _____ als Ergebnis von _____.
- Wenn _____, das Ende der Geschichte _____.
- Basierend auf _____, _____.

- Feststellen, ob Sätze Ursache oder Wirkung sind.
- Über mehrere Ursachen und Wirkungen nachdenken, um flexibles Denken zu entwickeln.

Stufe 2

- Arbeiten Sie daran, die Szenarien in zusammengesetzten Sätzen zu erklären, um sie zu verdeutlichen.
- Erweitern Sie die Fähigkeiten der Schüler, visuelle Strategien zu verwenden, von der Bildebene bis hin zu Sätzen. Dann fügen Sie das Herausfinden von Ursache und Wirkung in kurzen Problemszenarien hinzu. Um diese Fähigkeiten zum kritischen Denken zu erweitern.
- Erstellen Sie eine Zusammenfassung der Geschichte, die auf den Fakten der Kausalkette vom Anfang bis zum Ende der Geschichte aufbaut. Erstellen Sie einen Rahmen, der den Schülern hilft, die Geschichte mündlich oder schriftlich nachzuerzählen.

Vorgeschlagene Fragen

Die Lehrkraft sollte Fragen mit Hilfe von Fragebögen stellen, damit sich die Schüler an die Sprache gewöhnen.

- Hat _____ die Ursache für _____?
- Warum hat/hat _____ nicht?
- Sag mir, was passiert ist, als _____.
- Was verursacht _____?
- Wie hat sich ___ auf ___ ausgewirkt?
- Was ist die Wirkung von _____?
- Erklären Sie, warum _____.
- Wenn Sie _____ wollen, sollten Sie nicht ...
- Welcher Satz erklärt am besten, warum _____?
- Was passiert laut Absatz ___ als Nächstes, wenn _____ passiert?
- Warum brauchen Sie _____?

- Dem Text zufolge, warum ____?
- Was veranlasste die Figur zu ____?
- In Absatz ____, warum hat _____?
- Warum war der Erzähler _____?
- Wenn _____, wie würde das Ende der Geschichte anders sein?
- Was wäre höchstwahrscheinlich am Ende passiert, wenn _____?

Erweiterung

- Es hat sich gezeigt, dass das automatische Schließen von Kausalzusammenhängen ein wichtiger Bestandteil des Lesens und Textverständnisses ist. Das Verstehen eines Textes beinhaltet das Erkennen von Beziehungen zwischen den verschiedenen Ereignissen, Zuständen und Ideen, die in einem Text zum Ausdruck kommen.
- Wenn Kinder beim Lernen aufgefordert werden, sich Erklärungen auszudenken, können sie neue Ideen mit vorherigem Wissen über Ursache und Wirkung verbinden.
- Bitten Sie die Kinder, zu erklären, "warum" und "wie" etwas funktioniert, oder in ihren eigenen Worten zu erklären was sie gerade lernen.

Schwierigkeiten beim Lernen

- Schüler können nur eine Verbindung herstellen, wenn es um Ursache-Wirkung-Denken und soziale Problemlösungsfähigkeiten, die für funktionale Lebenskompetenzen so wichtig sind.
- Wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, Ursache-Wirkungs-Beziehungen zu verstehen, hat es kein richtiges Verständnis für die Folgen von Handlungen, sie scheinen die Gründe für die Regeln nicht zu kennen, lernen sie nicht aus Erfahrungen,
- Sie erstarren in neuen Situationen und scheinen nicht zu wissen, was sie tun sollen.
- Es fällt ihnen schwer, Ähnlichkeiten zwischen ähnlichen Situationen zu erkennen.
- Für diese Schüler können Sie Fragen stellen, die sie mit Ja oder Nein beantworten müssen oder sie können auf Bilder zeigen, um die Antwort zu zeigen.

Aktivität 2: Entscheidungsfindung

Beschreibung

Die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen, zeigt die Fähigkeit, zwischen zwei oder mehr Alternativen. Entscheidungen werden getroffen, weil man etwas erreichen will, während Problemlösungen erfolgen, wenn ein Problem auftaucht. Wenn Kinder jung sind, geht es bei ihren Entscheidungen eher um persönliche Vorlieben, aber wenn sie älter werden, können ihre Entscheidungen ihre Sicherheit und ihren Lebensstil beeinflussen.

Stufen

- *Schritte der Entscheidungsfindung*
- Identifizieren einer Entscheidung
- Mögliche Optionen finden (Brainstorming)
- Identifizierung möglicher Ergebnisse für die Optionen
- Eine Entscheidung treffen
- Über die Entscheidung nachdenken

Stufe 1

- Rollenspiele durchführen, auch beim Nacherzählen einer Geschichte oder einer Lektion (darüber nachdenken, wie es wäre eine Entscheidung als andere Person unter ganz anderen Umständen zu treffen).
- Stellen Sie eine Verbindung zwischen ihren Entscheidungen und den daraus resultierenden Konsequenzen her.
- Bieten Sie eine Wahlmöglichkeit an, erstellen Sie Listen mit Vor- und Nachteilen, sprechen Sie darüber, wie man sich entscheidet, welche Entscheidung Ihrer Meinung nach mehr Spaß macht und schlagen Sie einen Zeitrahmen für die Entscheidung vor. Gibt SchülerInnen die Möglichkeit, über die Wahl nachzudenken und Worte zu finden, für die Option, die sie bevorzugen.
- Zeigen Sie den Schülern einige Bilder und fragen Sie, "Wärst du lieber oder.....?"
Die Schüler müssen sich für eine Antwort entscheiden und erklären warum. Sie können jede Art von Tier, Person oder Eigenschaft verwenden.

- Führen Sie eine freundschaftliche Debatte und helfen Sie den Schülern, die Standpunkte anderer anzuhören, aber auch Entscheidungen vor Ort zu treffen, wenn es nötig ist.

Stufe 2

- Fragen Sie sie nach ihrer Meinung über das Gelesene und diskutieren Sie, was Ihnen an der Geschichte gefällt und was nicht. Geben Sie den Schülern das Gefühl, dass sie auch anderer Meinung sein können.
- Bringen Sie Ihren Schülern die Worte bei, mit denen sie diese Entscheidungen treffen können, indem Sie sie selbst verwenden, wenn Sie darüber sprechen.

Vorgeschlagenes Vokabular

- Wählen, Entscheiden, Warum, Pro, Kontra, Was, Vorsichtig, Lieber, Besser, Konsequenz

Erweiterung

- Lassen Sie die Schüler zwischen zwei Möglichkeiten wählen:
- Wärest du lieber
- Würdest du lieber zuhören
- Würdest du lieber haben
- Würdest du lieber gehen
- Würdest du lieber leben
- Würdest du lieber machen
- Würden du lieber lernen
- Würden du lieber fühlen

Schwierigkeiten beim Lernen

- Die Schüler haben Schwierigkeiten, eine Wahl zu treffen und diese zu begründen.
- Sie sind verwirrt und können keine Prioritäten für ihre Wahl setzen.
- Sie haben Schwierigkeiten, die Zeit einzuteilen und erstarren, wenn sie schnelle Entscheidungen treffen müssen.
- Kinder können nicht unabhängig sein, sie wollen keine Verantwortung tragen, sie haben kein Selbstvertrauen. Sie haben Angst und vermeiden es, sich selbst zu erforschen.

Aktivität 3: Logisches Denken

Beschreibung

Logisches Denken ist die wesentliche Fähigkeit des menschlichen Gehirns, logische Sätze oder Situationen zu interpretieren. Innovation, rationales Denken, Argumentation, Problemlösung, Entscheidungsfindung und die Bewältigung vieler Situationen im realen Leben erfordern gute logische Fähigkeiten oder logisches Denken.

Vorgeschlagene Fragen

Der effizienteste Weg diese Fähigkeit zu verbessern, besteht darin, den Schülern Fragen zu stellen. Damit sie lernen sich selbst Fragen zu stellen, um diese Fähigkeit zu verbessern. Auch wenn sie anfangs Schwierigkeiten haben, wird ihr Gehirn mit zunehmender Übung genau die richtige Frage stellen, wenn die Situation eintritt.

Stufen

Stufe 1

Ermutigen Sie die Schüler zu Diskussionen über eine Vielzahl von Themen, Fragen und aktuellen Ereignissen.

Fragen:

- Wer hat das gesagt?
 - Was hat er gesagt (Fakten, Meinung)
 - Wo wurde das gesagt (με ποιο μέσο το είπε)?
 - Wann/Warum/Wie (ύφος/ομιλία)
-
- Beantworten Sie die Fragen des Schülers nicht sofort. Fragen Sie zuerst, was er denkt, was die Antwort ist.
 - Zu lernen, was zu beachten und was zu ignorieren ist, ist der erste wichtige Schritt beim Nachdenken

Stufe 2

- Regen Sie die Schüler dazu an, über Möglichkeiten für die Zukunft nachzudenken.

- Unterstützen Sie die Schüler dabei, schlecht getroffene Entscheidungen für sich selbst neu zu bewerten.
- Ermutigen Sie die Schüler Bücher und Tagebücher zu lesen, um ihre Gedanken zu erweitern, erforschen und das Denken zu verbessern und die Kreativität zu steigern.

Fragen:

- Was passiert hier?
- Warum ist es wichtig?
- Woran können Sie sich nicht erinnern?
- Woher weiß ich das?
- Wer sagt es?
- Was noch...?
- Was wenn....?

Erweiterung

Argumentation wird für neue Herausforderungen im Leben benötigt, für verschiedene Strategien zur Lösung eines Problems und um fehlende Informationen zu finden, wenn mehr als eine Lösung für ein Problem erforderlich ist.

Lernschwierigkeiten

- Schüler empfinden bei jedem Problem, jeder Aufgabe und jedem Konzept Stress und Angst, sodass die Fähigkeit zum logischen Denken der Schüler gering wird.
- Wenn die Art der Aufgabe zu komplex ist, ist die Fähigkeit zum logischen Denken sehr gering.
- Richtiges logisches Denken ist ohne starke Motivation nicht möglich. Eine starke Motivation zeigt eine organisierte und starke Argumentation.

Aktivität 4: Argumentation

Beschreibung

Eine argumentative Rede wird auf der Grundlage von Logik entwickelt, sie enthält Gedanken und Ideen, die unter anderen ausgewählt wurden, sodass wir durch unsere endgültige Wahl zu einer begründeten Schlussfolgerung kommen.

Es handelt sich um eine Kombination aus deskriptiver Rede, die mit dem Raum und der Sammlung von Informationen über das Ereignis zu tun hat und der erzählenden Rede, die mit der Zeit für Erzählung von Ereignissen verbunden ist.

Stufen

Stufe 1

- Die Schüler sind mit der Formulierung von Meinungen vertraut und gehen vom "Unterstützen einer Meinung" zum "Argumentieren für eine Position".
- Sie finden Gründe, die eine Meinung zu einer Frage unterstützen.
- Erklären Sie den Schülern, dass wir alle eine Meinung haben, und wenn wir gefragt werden, warum wir etwas nicht mögen untermauern wir unsere Meinung oft mit Behauptungen, die auf persönlichen Erfahrungen beruhen.

Vorgeschlagene Fragen

Fragen:

- Was denkst du/was ist deine Meinung (Wahl)?
 - Warum (nenn Argumente)?
 - Kannst du konkrete Beispiele nennen?
 - Was hältst du von der Gegenmeinung?
 - Wie lautet deine endgültige Entscheidung?
-
- Lesen Sie eine Geschichte. Der Zweck dieser Aktivität ist es, die Schüler mit einem diskutablen Thema zu beschäftigen. Die Schülerinnen und Schüler müssen anhand der Geschichte Gründe auflisten, die ihre Meinung stützen. Die SchülerInnen werden die Fähigkeit haben, sich mündlich auszudrücken, um ihr Ziel zu erreichen.

Stufe 2

- Erklären Sie den Schülern, dass sie abgesehen von informellen Diskussionen, verstehen müssen was ein "ARGUMENT" ausmacht, das sich von der Äußerung einer Meinung unterscheidet. Ein Argument wird durch überprüfbare (beweisbare) Beweise gestützt.
- Erstellen Sie Debattierregeln: In kleinen Gruppen oder Paaren erhalten die Schüler "Debattierregeln".
- Die Debattierenden legen dann abwechselnd zusätzliche Beweise zur Untermauerung ihrer Behauptungen vor, wobei jeder Schüler maximal 1 Minute Zeit hat, um seine Behauptung mit Beweisen zu belegen. Am Ende der Debatte beenden die Zusammenfasser jede Position mit einem Schlusswort.

Wortschatz der Debatte

1. Fast
2. Vielleicht
3. Oft
4. Wenn...dann
5. Gewöhnlich
6. Etwas wahrscheinlich
7. Höchstwahrscheinlich
8. Viele
9. Wahrscheinlich
10. In den meisten Fällen
11. Häufig

Lernschwierigkeiten

Die Kinder haben Schwierigkeiten, ihre Meinung mündlich und schriftlich zu begründen.

Aktivität 5: Problemlösung

Beschreibung

Problemlösung bedeutet, Lösungen für ein Problem zu finden. Problemlösungskompetenz hilft dir die Ursache eines Problems zu ermitteln und eine effektive Lösung zu finden.

Die Fähigkeit, Probleme zu lösen, setzt voraus, dass man denken, kommunizieren und handeln kann.

Kinder sind jeden Tag mit einer Vielzahl von Problemen konfrontiert, von schulischen Schwierigkeiten bis hin zu Problemen auf dem Sportplatz.

Stufen

Stufe 1

Schritte zur Problemlösung

- Bestimmen und Erklären von Perspektiven in Problemsituationen.
- Verstehen einer Geschichte mit Fragen.
- Emotionen der Figuren bestimmen.
- Lösungen erzählen und begründen.
- das Problem zusammenfassen, um die Erklärungsfähigkeit zu verbessern.

Stellen Sie eine Aufgabe oder jeder Schüler stellt eine Aufgabe (siehe die Übung im Schülerhandbuch und helfen Sie ihnen, die Fragen zu beantworten)

- Helfen Sie Ihren Schülern zu verstehen, was sie in diesem Moment fühlen.
- Leiten Sie Ihre SchülerInnen an, das spezifische Problem zu identifizieren.
- Ermutigen Sie Ihre SchülerInnen, so viele Lösungen wie möglich zu finden.
- Was würde passieren, wenn Ihre SchülerInnen jede dieser Lösungen ausprobieren würden?
- Ermutigen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, so lange zu probieren, bis das Problem gelöst ist.

Stufe 2

Schritte zur Problemlösung

- Identifizieren Sie das Problem
- Sammeln von Informationen

- Fragen stellen (W-Fragen - offene/abgeschlossene Fragen)
- Neue Möglichkeiten erforschen (Brainstorming in der Klasse)
- Aus den Ideen Lösungen auswählen
- Planen Sie die Aktionen/Schritte, die für die Lösungen erforderlich sind (erstellen Sie ein Diagramm)

Fragen mit offenem Ende stellen

- Wie können wir zusammenarbeiten, um dieses Problem zu lösen?
- Wie habt ihr das Problem gelöst?
- Erzählt mir, was ihr gebaut, hergestellt oder geschaffen habt.
- Was denkst du, wird als nächstes passieren?
- Was denkst du, würde passieren, wenn...?
- Was hast du gelernt?
- Was war leicht? Was war schwer?
- Was würdest du beim nächsten Mal anders machen?

Erweiterung

Denkwerkzeuge:

- Brainstorming: Fordern Sie die Teilnehmer auf, so viele Ideen wie möglich für ein einfacheres Problem zu finden.
- Die 5 W's und ein H sind Wer, Was, Wo, Warum und Wie (um die notwendigen Informationen zu sammeln).
- Fertigen Sie ein Diagramm an, um die für die Umsetzung einer Lösung erforderlichen Schritte herauszufinden.

Lernschwierigkeiten

- Kinder, denen es an Problemlösungskompetenz mangelt, vermeiden es möglicherweise, etwas zu unternehmen, wenn sie mit einem Problem konfrontiert werden.
- Andere Kinder, denen es an Problemlösungskompetenz mangelt, werden schnell aktiv, ohne sich über ihre Möglichkeiten Gedanken zu machen.
- Ermutigen Sie sie, die Probleme in kleinere, leichter zu bewältigende Teile zu zerlegen.

Aktivität 6: Vergleichen und Gegenüberstellen

Beschreibung

Vergleichen und kontrastieren ist eine organisatorische Fähigkeit, um Informationen so anzuordnen, dass sie besser verstanden oder präsentiert werden können (abstrakte Ideen werden konkreter und die Verwirrung zwischen verwandten Konzepten auf der Grundlage ihrer Ähnlichkeiten und Unterschieden). Es erfordert ein Denken auf höherer Ebene.

Stufen

Stufe 1

- Geben Sie Paare von Bildern/Gegenständen, Tieren, Menschen oder Orten und bitten Sie die Schüler, so viele Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu finden.
- Bitten Sie sie, Objekte der gleichen Kategorie zu identifizieren, Objekte mit dem gleichen Verwendungszweck, Objekte die aus demselben Material bestehen, usw.
- Außerdem können sie zwei Figuren oder zwei verschiedene Bücher vergleichen.
- Dies kann mündlich, in ihren Schulheften oder an der Tafel geschehen.

Stufe 2

- *Themen für Vergleiche und Kontraste*
- Die Schülerinnen und Schüler vergleichen sich selbst mit einer Figur aus einem Buch.
- Die Schülerinnen und Schüler vergleichen 2 oder mehr Texte, 2 oder mehr Figuren innerhalb eines Textes.
- Nach der Lektüre eines Textes können Sie die Schülerinnen und Schüler Fragen beantworten lassen, um das Verständnis zu überprüfen.
- *Vokabeln zum Vergleichen und Kontrastieren (verwenden Sie die kleinen Brain Box-Karten)*
- **VERGLEICHEN:** gleich, beide, gleich, ähnlich, wie, gemeinsam, auch, im Vergleich, mit, sowohl als auch.
- **KONTRASTIEREN:** unterschiedlich, verschieden, ungleich, nicht gleich, Unterschied, andererseits, jedoch, obwohl, im Gegensatz zu.

Erweiterung

- Vergleichen und kontrastieren verbessert das Verständnis, indem wichtige Details hervorgehoben werden, abstrakte Ideen konkreter machen und die Verwirrung zwischen verwandten Begriffen.
- Nach der Lektüre eines Textes können Sie Ihre Schüler Fragen beantworten lassen, um das Verständnis zu überprüfen. Diese Fragen geben den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, zu vergleichen und verbal zu vergleichen.
- Wärest du lieber mit der Figur _____ oder _____ befreundet?
- Würdest du lieber in der Hauptumgebung des Buches _____ oder in der des Buches _____ leben?
- Würdest du lieber das Problem lösen, mit dem _____ konfrontiert ist, oder das Problem, mit dem _____ konfrontiert war?
- Würdest du lieber dein eigenes Ende für das Buch _____ schreiben oder das Ende beibehalten, das der Autor geschrieben hat?
- Würdest du das Problem lieber so lösen, wie die Figur _____ das Problem gelöst hat, oder auf andere Weise?
- Wäre es dir lieber, wenn der Autor mehr Informationen über das Thema _____ oder das Thema _____ gegeben hätte?

Lernschwierigkeiten

- Schüler haben Schwierigkeiten beim Lesen und Verstehen, auch im täglichen Leben.
- Dies wirkt sich auf ihre Fähigkeiten aus, Informationen zu organisieren und sich zu merken.
- Das Lernen wird durch die Einführung von Vergleichen und Kontrasten in kleinen Passagen, Kurzgeschichten und später in Büchern.
- Häufig verwechseln sie abstrakte Ideen und verstehen verwandte Konzepte nicht.

Fertigkeit 6: Orientierung

Aktivität 1: Räumlich

Beschreibung

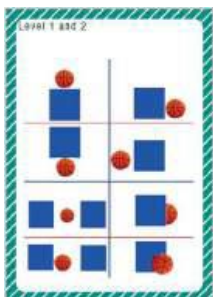
Die Fähigkeit, die Position oder Richtung von Objekten oder Punkten im Raum zu erkennen. Um ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen zu haben, muss man auch eine Veränderung der Position dieser Objekte.

Stufen

Stufe 1

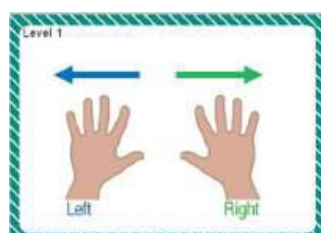
- Geben Sie den Schülern verschiedene Bilder (wählen Sie diese aus ihren Büchern aus) und geben Sie dann jedem Schüler die folgende Anweisung:
- "Kreise das Bild ein oder nenne das (Objekt)....., das ist". (fügen Sie Adverbien des Ortes des Ortes bei), (Begriffe: oben, unten, neben, zwischen, über, unter, links, rechts)
- Die Schüler müssen den jeweiligen Gegenstand lokalisieren.
- Geben Sie den Schülern ein A4-Blatt mit Bildern von Menschen, Tieren, Gegenständen, wobei die Schüler unterscheiden müssen, welche Gesichter/Gegenstände nach links oder nach rechts zeigen. Die Schüler können ihre Hände auf jede Seite eines Objekts legen, so dass sie jede Richtung mit ihrer jeweiligen Hand verbinden.
- Geben Sie den Schülern Formen/Objekte mit unterschiedlichen Perspektiven und bitten Sie sie, die Formen/Objekte zu identifizieren (Visualisierung von Objekten aus verschiedenen Perspektiven).

Stufe 2:



- Jeder Schüler wählt 2-3 Objekte aus dem Klassenzimmer aus und schreibt eine Beschreibung ihrer Lage im Raum auf, ohne die Objekte zu benennen. Am Ende liest jeder Schüler seine Beschreibung vor und die anderen Schüler versuchen, das Objekt zu erraten. Die Schülerin/der Schüler, die/der die meisten Objekte findet, ist der Gewinner.

- Die Schüler wählen Objekte aus der Umgebung oder aus ihrem Buch aus und bestimmen mit Hilfe ihrer Hände die Ausrichtung der Objekte.



- Der Lehrer gibt den Schülern Anweisungen und lenkt mit Hilfe von Ortsangaben den Blick der Schüler auf das Zielobjekt.
- Alternativ kann die Lehrkraft ihre Anweisungen so lenken, dass die Schüler zu den jeweiligen Objekten gelangen

Erweiterung

- Bei den oben genannten Aktivitäten können anstelle von Objekten auch Buchstabenformen, Pseudowörter, Symbole, Zahlen und Zahlenfolgen verwendet werden, und die Schülerinnen und Schüler müssen - je nach Anweisung der Lehrkraft den Zielbuchstaben/die Zielwörter oder deren Richtungen in einem Text finden.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen in der Lage sein, Objekte/Symbole zu identifizieren, wenn sie in verschiedenen Perspektiven im Raum erscheinen. Sie müssen auch in der Lage sein, Objekte in ihrem Kopf zu drehen

Lernschwierigkeiten

- Solche Kinder haben Schwierigkeiten mit einfachen Begriffen wie oben, unten, innen, außen, hinten und vorne. Dies sind wichtige Richtungsbegriffe, die für ein Kind das Schwierigkeiten mit räumlichen Konzepten hat, keine Bedeutung haben kann.
- Für ein Kind mit Schwierigkeiten im räumlichen Vorstellungsvermögen kann es schwierig sein zu schreiben
- Es kann durch die Schreibanweisungen des Lehrers verwirrt werden, Schwierigkeiten im Sportunterricht haben und bei Spielen die eine Ausrüstung erfordern

Aktivität 2: Zeitlich

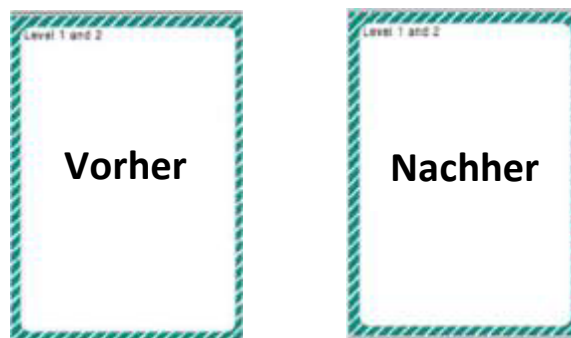
Beschreibung

Die Neigung einer Person, sich mit den psychologischen Konzepten von Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft zu verbinden, wirkt sich auf Persönlichkeit, Motivation, Emotionen, Entscheidungsfindung und Stressbewältigungsprozesse aus.

Stufen

Stufe 1

- Aktivitäten zum Erlernen der einzelnen Teile eines Tages (Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend), der die zeitlichen Beziehungen zwischen den Teilen und der die Teile mit den Alltagsroutinen der Schüler verbindet
- Die Lehrkraft kann eine Geschichte erzählen oder einen Text aus den Büchern der Schüler verwenden. Die Schülerinnen und Schüler müssen verbal auf die folgenden Fragen antworten:
 - o Beschreibe, was jetzt geschieht
 - o Stelle dir vor, was vorher passiert ist
 - o Stelle dir vor, was als nächstes passieren wird
- Die Lehrkraft gibt alltägliche Abläufe vor (Zähneputzen, Frühstücksvorbereitung usw.) und die Schülerinnen und Schüler beschreiben das Vorher/Nachher der einzelnen Aktivitäten.



Stufe 2

- Erweiterung der vorherigen Übung, bei der die Schüler die Fragen schriftlich beantworten.
 - o Beschreibe, was jetzt geschieht
 - o Stelle dir vor, was vorher passiert ist
 - o Stelle dir vor, was als Nächstes passieren wird
- Die Fakten einer Geschichte werden durcheinander gegeben und die Schüler werden gebeten, sie in die Richtige, chronologische Reihenfolge zu bringen. (historische Fakten, Entwicklung der Geschichte usw.)
- Geben Sie Ihren Schülern ein leeres Blatt Papier und Farben und helfen Sie ihnen, die Anweisungen zu befolgen wie: Schreibe z. B. "Buch" mit der blauen Farbe VOR der rosa Farbe, schreibe "Bleistift" ZUERST mit der blauen Farbe und DANN mit der rosa Farbe usw.

Erweiterung

Es können Sequenzen (Tage, Monate, Zahlen, Alphabet) verwendet werden und die Schüler können aufgefordert werden das vorherige/nächste Element in den Sequenzen zu vervollständigen.

Lernschwierigkeiten

- Zeitliche Konzepte sind solche, die sich auf die Zeit beziehen: vor, nach, zuerst, danach, zuletzt, während usw.
- Für Schülerinnen und Schüler, die mit Zeitkonzepten Schwierigkeiten haben, kann dies ein sehr anspruchsvolles Vokabular sein.
- Schwierigkeiten beim Verstehen und Verwenden von Zeitkonzepten.
- Schwierigkeit, Zeiträume zu verstehen.
- Schwierigkeiten bei der Einordnung von Fakten in eine chronologische Reihenfolge

ENDE

Um die Lektion abzuschließen, ist es ratsam, die Kinder so zu dekomprimieren, dass sie tatsächlich sowohl in ihrem Körper als auch in ihrem Gehirn spüren, dass diese Lektion beendet ist. Dass die Schüler bereit sind, sich für neues Wissen zu öffnen, sollten sie auch diesen Prozess im Klassenzimmer abschließen. Dies kann mit Hilfe der folgenden Aktivitäten erreicht werden.

Abschließende Aktivitäten

Gedächtnis- und Konzentrationsspiele:

Gedächtnisspiele werden am Ende der Stunde eingesetzt, um den Schülern zu helfen, das neue Wissen zu festigen und sie auf spielerische und entspannende Weise an das zu erinnern, was sie bereits gelernt haben. Konzentrationsübungen sollen die Schüler beruhigen, indem sie ihre Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Körperschnittpunkt lenken und so den Teil ihres Gehirns entspannen, der bis dahin aktiviert war.

Übung 1: Ich bin zum Supermarkt gegangen

Beschreibung

Die Lehrkraft steht im Kreis und beginnt: "Ich bin zum Supermarkt gegangen und habe einen Apfel gekauft" (ein Wort, das mit dem Buchstaben A beginnt) und macht dabei eine entsprechende Bewegung/Geste (z. B. in einen imaginären Apfel). Das Kind, das neben der Lehrkraft steht, fährt mit einem Wort fort, das mit dem Buchstaben B beginnt, nachdem es das vorherige Wort und die Bewegung wiederholt hat ("Ich war auf dem Markt und habe einen Apfel und eine Banane gekauft"). Das Spiel wird mit dem Buchstaben "C" fortgesetzt und so weiter. Wenn ein Kind sich nicht an die richtige Reihenfolge der Wörter und/oder Bewegungen erinnert, steigt es aus dem Spiel aus. Das Spiel geht weiter, bis die Kinder ein Zeitlimit erreichen, bis sie Z erreichen oder bis es einen Gewinner gibt.

Ziel

So viele Wörter und Bewegungen wie möglich auswendig lernen und sie angemessen auszudrücken, Wörter mit entsprechenden Bewegungen zu kombinieren, sie in der alphabetischen Reihenfolge üben und die Phantasie und kritisches Denken zu nutzen, um das passende Wort zu finden.

Stufen

Stufe 1: Für 6-8: Kinder steigen nicht aus dem Spiel aus, wenn sie sich den nächsten Buchstaben des Alphabets nicht merken können. Der Lehrer hilft bei der alphabetischen Reihenfolge und konzentriert sich auf das auswendig lernen.

Stufe 2: Für 8-10: die Kinder müssen das gesamte Spiel schaffen.

Erweiterung

Hier kann die Lehrkraft das Thema auf ein beliebiges Unterrichtsfach übertragen, so dass die Kinder sich darauf konzentrieren können Wörtern aus der entsprechenden Kategorie (Geschichte, Geografie, Fremdsprachen, Physik, usw.) zu finden.

Entspannung

Hier gibt es zwei Optionen. Die erste Option enthält sehr kurze, entspannende Geschichten, die von den Schülern gehört werden, während sie auf Matten liegen (Voraussetzung dafür ist, dass ein Raum und Matten vorhanden sind). Die zweite ist ein gemeinsamer Körperausdruck, als Möglichkeit, sich von allem zu verabschieden und sich vom Team angenommen zu fühlen, bevor man geht. Die folgende Aktivität bezieht sich auf die zweite Option.

Übung 2. Übertragbare Bewegung

Beschreibung

Die Kinder stehen in einem Kreis. Ein Kind (oder die Lehrkraft) beginnt eine Bewegung zu machen. Der Rest beginnt der Reihe nach, die gleiche Bewegung zu wiederholen, bis die Bewegung das Kind erreicht, das begonnen hat. Dies wird wie eine Welle aussehen. Das nächste Kind führt seine eigene neue Bewegung aus, die anderen folgen und so weiter, bis alle Kinder ihre Bewegung mit den anderen geteilt haben.

Ziel

Die Bewegungen zu kopieren und seiner eigenen intuitiv zu folgen, sich damit frei fühlen, akzeptiert und sich als Teil des Teams zu fühlen.

Stufen

Stufe 1: Bei 6-8 ist der Lehrer aktiver, um zu zeigen und zu helfen. Wenn einem Kind keine Bewegung einfällt, akzeptiert der Lehrer jede Bewegung oder Geste, die das Kind zeigt, sogar ein schüchternes Lächeln, um bei der Durchführung der Aktivität zu helfen.

Stufe 2: Bei 8 bis 10, können die Kinder ihrer Bewegung ein Wort hinzufügen, das sich auf ihr Gefühl zur Lektion oder als Abschiedsgeste bezieht

Reflexion & Team-Ziel

Diese Einheit besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil hat die Bedeutung der Reflexion. Die Kinder sollen die Unterrichtsstunde, ihre Gefühle und das Gelernte **reflektieren**. "**Teamziel**" ist das, was als nächstes folgt. Um alle daran zu erinnern, wo sie stehen, was sie erreicht haben und was ihre Ziele sind. Das "Teamziel" könnte eine Wiederholung des zweizeiligen Reims sein, den die Kinder mit der Lehrkraft zu Beginn der Stunde zusammengesetzt haben (nach LIFEFORCE Grundsätzen). Hier könnte das LIFEFORCE-Lied eingefügt werden. In diesem letzten Teil müssen die Kinder sich an das Ziel der Stunde erinnern, sich ein Ziel setzen und das Gefühl haben, dass sie etwas in der nächsten Lektion erwartet.

Tätigkeit 3. Abschlusskreis

Beschreibung:

- Reflexion:

Jedes Kind antwortet mit einem Wort, während es im Kreis sitzt, abwechselnd.

- Was hat dir heute am besten gefallen?
- Nenne, wie du dich in der heutigen Stunde gefühlt hast.
- Beschreibe die Stunde mit einem Wort.

Es ist wirklich wichtig, dass jedes Kind seine Gefühle oder seine Meinung äußern kann.

- Team-Ziel:

- Ein zweizeiliger Reim als Teamziel oder Ermutigung.

Die Lehrkraft denkt sich einen kleinen Satz aus, der zusammenfasst, was in dieser Einheit gelernt werden soll, z.B. "Sicherheit für alle". Solange dies am Ende der Unterrichtsstunde geschieht, können auch die Schüler Ideen einbringen. Dann fragt er/sie die SchülerInnen, ob sie eine Idee haben, wie man es formulieren kann, wie man es befähigen kann, oder irgendetwas anderes, damit sie das Gefühl haben, dass sie mitgestalten, z. B. "Go-go-go,

Sicherheit zuerst für alle!" Sie wiederholen es laut und rhythmisch, während sie ihre rechten oder linken Arme in der Mitte des Kreises heben.

- LIFEFORCE-Lied

Die Aktivitäten für alle oben genannten Einheiten finden Sie in den BrainBox-Karten.

Notizen zum Merken!

- Denken Sie daran, während einer Klassendiskussion oder einer Unterrichtseinführung das Vorwissen der Kinder zu aktivieren (auf spielerische Weise) und ihnen Zeit und Raum zu geben sich auszudrücken.
- Wählen Sie unter den Anfangsaktivitäten diejenige(n) aus, von der/denen Sie glauben, dass die Kinder zum jetzigen Zeitpunkt am meisten brauchen!
- Das zweizeilige Ziel wird die Kinder auf unterhaltsame und verbindende Weise an ihr Ziel erinnern!
- Nutzen Sie die UDL-Engagement-Tipps - und auch die Videos - um möglichst viele Kinder einzubinden, so viel wie möglich zu beteiligen und eine erfolgreiche Unterrichtsstunde zu haben!
- Vergessen Sie nicht, die Kinder daran zu erinnern, welche Aktivitäten als Nächstes kommen werden, mit anderen Worten: Geben Sie ihnen eine Vorstellung von der Struktur der Stunde, damit sie sich mehr als Teil der Stunde fühlen.
- Denken Sie daran, den Kindern das Gelernte auf mehr als nur eine Weise zu vermitteln. Dies kann auch ein Weg sein, um ihr Lernen durch Wiederholung zu fördern!
- Stellen Sie sicher, dass Sie die UDL-Vorschläge genutzt haben, um die Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder zu verbessern. Sie können sich auch die vorgeschlagenen Videos ansehen!
- Kombinieren Sie Aktivitäten, die in der Turnhalle durchgeführt werden können (genügend Platz und Matten), damit Sie nicht ständig den Klassenraum wechseln müssen. Die meisten der Aktivitäten können in einem gut strukturierten Turnraum durchgeführt werden.

- Alle in der obigen Unterrichtsstruktur vorgeschlagenen Aktivitäten lassen sich besser anwenden und Lernergebnisse erzielen, wenn sie mit den Kindern in Gruppen oder im Kreis durchgeführt werden, idealerweise in einem Raum mit Matten.

- Nutzen Sie die Aktivitäten in Ihrem und im Interesse der Kinder und haben Sie Spaß dabei.

Sie sind genau dafür gedacht!

Referenzen

1. Armstrong P. Bloom's Taxonomy. Vanderbilt University Center for Teaching. June 10, 2010. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/> (accessed 18/10/2021).
2. Ferreri L. & Verga, L. (2016) Benefits of music on verbal learning and memory: How and when does it work? *Music Perception*, 34, 167-182. DOI:10.1525/MP.2016.34.2.167
3. Gabrielsson, A., & Wik, S. L. (2003). Strong Experiences Related to Music: A descriptive System. *Musicae Scientiae*, 7(2), 157–217. doi:10.1177/102986490300700201.
4. MacBlain, S. (2018). *Learning Theories for Early Years Practice*. Sage Publications
5. Schwartzberg, E., & Silverman, M. (2012). Effects of pitch, rhythm, and accompaniment on short- and long-term visual recall in children with autism spectrum disorders. *The Arts In Psychotherapy*, 39(4), 314-320. doi: 10.1016/j.aip.2012.05.001
6. Thaut, M.H., Peterson, D.A., & McIntosh, G.C. (2005). Temporal entrainment of cognitive functions: Musical mnemonics induce brain plasticity and oscillatory synchrony in neural networks underlying memory. *Ann. N.Y. Acad. Sci.*, 1060: 243-254
7. Thompson, E.C., White-Schwoch, T., Tierney, A. & Kraus, N. (2015). Beat Synchronization across the Lifespan: Intersection of Development and Musical Experience. *PLoS ONE* 10(6): e0128839. doi:10.1371/journal.pone.0128839
8. Wallace, W. T. (1994). Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 20(6), 1471-1485.
9. Cox, Janelle. "What Is a Brain Break?" ThoughtCo, Aug. 27, 2020, [thoughtco.com/what-is-a-brain-break-2081615](https://www.thoughtco.com/what-is-a-brain-break-2081615).
10. Simon Says | Music Game for Kids
<https://www.youtube.com/watch?v=lob3Q7TKmQQ>
11. Universally Speaking. The ages and stages of children's communication development from 5 to 11 years., 2011. ican.org.uk/i-cans-talking-point/professionals/tctresources/universally-speaking/ (accessed 27/05/2021).
12. ed.gov. *Fostering Healthy Social and Emotional Development in Young Children: Tips for Early Childhood Teachers and Providers -- January 18, 2017 (PDF)*. 187
13. Schmidt NB, Richey JA, Zvolensky MJ, Maner JK. Exploring human freeze responses to a threat stressor. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry* 2008; 39: 292–304.
14. Gyllensten AL, Skär L, Miller M, Gard G. Embodied identity--a deeper understanding of body awareness. *Physiotherapy theory and practice* 2010; 26: 439–46.
15. Kail R, Hall LK. Processing speed, naming speed, and reading. *Developmental Psychology* 1994; 30: 949–54.
16. Kail RV, Ferrer E. Processing speed in childhood and adolescence: longitudinal models for examining developmental change. *Child development* 2007; 78: 1760–70.
17. Jones DE, Greenberg M, Crowley M. Early Social-Emotional Functioning and Public

- Health: The Relationship Between Kindergarten Social Competence and Future Wellness. *American journal of public health* 2015; 105: 2283–90.
18. Anne B. Bucalos and Amy S. Lingo. *Filling the Potholes in the Road to Inclusion: Successful research-based strategies for intermediate and middle school students with mild disabilities* 2005.
 19. Cook SC, Rao K. Systematically Applying UDL to Effective Practices for Students With Learning Disabilities. *Learning Disability Quarterly* 2018; 41: 179–91.
 20. Williams J. *Adaptations & Accommodations for Students with Disabilities. Adaptations Resources (Bib15)* 2001: 2–9.
 21. Barkley RA. Classroom Accommodations for Children with ADHD. *The ADHD Report* 2008; 16: 7–10.
 22. Grindei L, Benlloch-Dualde VJ. *Adapting Learning Materials for Students with Disabilities. Adaptations Resources* 2015.
 23. Ashmead DH. Auditory Perception. In: Ashmead DH, ed. *Auditory Perception: In M. M. Haith and J. B. Benson (Eds.), Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development*,. Elsevier, 2008: 128–36.
 24. Morin A. Common accommodations and modifications in school. *Understood*. August 5, 2019. www.understood.org/en/learning-thinking-differences/treatmentsapproaches/educational-strategies/common-classroom-accommodations-andmodifications (accessed 27/05/2021)
 25. Lehalle H, Mellier D. *Psychologie du développement: Enfance et adolescence (3rd ed.)*. Paris: Dunod, 2005.
 26. Alloway, T.P. 2006. How does working memory work in the classroom? *Educational Research and Reviews*, 1(4):134-139.
 27. Alloway, T.P. 2009. Working memory, but not IQ, predicts subsequent learning in children with learning difficulties. *European Journal of Psychological Assessment*, 25(2):1-7.
 28. Bjorkland, D.F. & Douglas, R.N. 1997. The development of memory strategies. In: N. Cowan & C. Hulme (Eds). *The development of memory in childhood*. Sussex: Psychology Press. 201-246.
 29. Cox, Janelle. "5 Minute Activities for Elementary School Teachers." *ThoughtCo*, Aug. 26, 2020, thoughtco.com/teacher-time-savers-2081843.
 30. *Universally Speaking. The ages and stages of children’s communication development from 5 to 11 years.*, 2011. ican.org.uk/i-cans-talking-point/professionals/tct-resources/universally-speaking/ (accessed 27/05/2021).
 31. Kail R, Hall LK. Processing speed, naming speed, and reading. *Developmental Psychology* 1994; 30: 949–54.
 32. Kail RV, Ferrer E. Processing speed in childhood and adolescence: longitudinal models for examining developmental change. *Child development* 2007; 78: 1760–70.
 33. Jones DE, Greenberg M, Crowley M. *Early Social-Emotional Functioning and Public Health: The Relationship Between*

34. Kindergarten Social Competence and Future Wellness. *American journal of public health* 2015; 105: 2283–90.
35. ed.gov. Fostering Healthy Social and Emotional Development in Young Children: Tips for Early Childhood Teachers and Providers -- January 18, 2017 (PDF).
36. <https://goodsensorylearning.com/blogs/news/memory-strategies-for-students>
12 Memory Strategies That Maximize Learning Posted by Erica Warren on May 25, 2021

6 GEEIGNETE ANPASSUNGEN, VORKEHRUNGEN UND ÄNDERUNGEN FÜR BESONDERE LERNGRUPPEN

Angemessene Anpassungen, Vorkehrungen

In den letzten Jahren werden Schüler mit Behinderungen in der **allgemeinen Schulumgebung** gemeinsam mit Gleichaltrigen ohne Behinderungen unterrichtet und nehmen am allgemeinen Lehrplan teil.

Der Schlüssel zum Erfolg im Klassenzimmer liegt in angemessenen **Anpassungen, Vorkehrungen und Änderungen** am Unterricht und anderen Aktivitäten im Klassenzimmer.

Anpassungen, Vorkehrungen und Änderungen müssen für die Schüler individuell gestaltet werden, auf der Grundlage ihrer Bedürfnisse sowie ihrer persönlichen Lernstile und Interessen. Dies ermöglicht den Schülern Zugang zum allgemeinen Lehrplan und zu anderen Lernmaterialien und Aktivitäten zu erhalten und zu demonstrieren, was sie gelernt haben (Bucalos & Lingo, 2005).

Modifikationen können bedeuten, dass die Art und Weise, wie der Lernstoff präsentiert wird, oder die Art und Weise, wie die Schüler reagieren, um ihr Lernen zu zeigen.

Es werden **sechs typische Arten von Anpassungen** unterschieden: Input (z. B. Einsatz von Videos, Computern oder Exkursionen), Output (wie die Lernenden ihr Verständnis demonstrieren), Umfang (die Länge der Aufgabe, die die Lernenden bearbeiten sollen), Zeit (wie viel Zeit die Lernenden für die Bearbeitung der Aufgabe haben) (wie viel Zeit die Lernenden für die Bearbeitung der Aufgabe haben), Schwierigkeitsgrad (wie wird die Komplexität der Lektion verändert) und Unterstützungsgrad (wie viel Unterstützung wird den Lernenden geboten). Drei **weitere Anpassungen** werden diskutiert: Grad der Beteiligung (das Ausmaß, in dem die Lernenden aktiv in die Aufgabe einbezogen werden) aktiv an der Aufgabe beteiligt wird), veränderte Ziele (Anpassung der Ergebniserwartungen) und Ersatzlehrpläne (wenn der Unterricht erheblich differenziert wird, um die Ziele des Lernenden zu erreichen) (Cook & Rao, 2018, Williams, 2001).

Die systematische Anpassung von Unterrichtsmaterialien und –techniken. Klare Übergänge zwischen Aktivitäten, die Schaffung einer nicht ablenkenden Umgebung, Modifikationen für Unterrichtsstrategien oder -materialien, z. B. das Diktieren von Ideen durch das Kind, die Anpassung der Umfang der Aufgaben im Unterricht (Williams, 2001).

Zu den Strategien zur Verbesserung der Organisations- und Lernfähigkeiten gehören Begrenzung der Auswahlmöglichkeiten, Verteilung von Diskussionsfragen vor der Lektion für einige Schüler und die Vermittlung von Vorschaustrategien (Williams, 2001).

Anpassung von Lehrbüchern für Kinder mit Lernschwierigkeiten

Hervorhebung von Informationen im Lehrbuch oder für Schüler mit hohem/geringem Interesse Vokabelalternative. Vorab-Unterricht von kritischem Vokabular und die Verwendung von Lernkarten um den Schülern zu helfen, die in den Lehrbüchern dargestellten Inhalte zu beherrschen (Williams, 2001).

[Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung \(ADHS\)](#)

Schüler mit ADHS haben Schwierigkeiten mit der Aufmerksamkeit und der Selbstkontrolle. In der Schule kann sich das wie folgt äußern: Unaufmerksamkeit, Ablenkbarkeit, Hyperaktivität, Impulsivität und Desorganisation - all dies kann dem Lernen in die Quere kommen können (Barkley, 2008). Die vorgeschlagenen Anpassungen beziehen sich auf die Verhaltensprobleme des Schülers, seine Arbeitsgewohnheiten und seine organisatorischen Fähigkeiten. Einbindung von Bewegung in den Unterricht und Anpassungen der Art und Weise, wie der Stoff präsentiert wird, wie z. B. die Entwicklung von grafischen Organizern und die Aufteilung von Aufgaben in kleinere Einheiten (Barkley, 2008, Grindei & Benlloch-Dualde, 2015).

- Umgebung im Klassenzimmer

- Flexible Sitzordnung, bevorzugte Sitzplätze in der Nähe der Lehrkraft und/oder abseits von stark frequentierten Bereichen.
- Bestimmen Sie einen ruhigen Arbeitsbereich im Klassenzimmer.
- Hängen Sie für jeden Tag einen schriftlichen Stundenplan aus und informieren Sie die Schüler im Voraus über Änderungen im Stundenplan.

- Aufbau von Organisationsfähigkeiten

- Verwenden Sie ein Aufgabenheft
- Farbcodierung der Materialien für jedes Fach.
- Erstellen Sie eine Gliederung der Unterrichtsstunde
- Strategien zur Notizenerfassung, wie z.B. die Verwendung von grafischen Organizern und Mind-Mapping

- Anweisungen erteilen

- Geben Sie die Anweisungen laut vor und lassen Sie sie von den Schülern wiederholen.
- Geben Sie einen Unterrichtsentwurf mit detaillierten Anweisungen und Aufgabenstellungen.
- Halten Sie die Anweisungen einfach, klar und konkret.
- Verwenden Sie Bilder und Diagramme, um das visuelle Interesse zu wecken.
- Helfen Sie dem Schüler, lange Aufgaben in kleinere Abschnitte zu unterteilen.

- Ausfüllen von Tests und Aufträgen

- Das Verständnis muss auf verschiedene Weise demonstriert werden, z. B. durch mündliche Berichte, Poster und Videopräsentationen.
- Bieten Sie verschiedene Möglichkeiten zur Beantwortung von Testfragen an, z. B. das Aussprechen der Antworten oder einkreisen.
- Minimieren Sie die Anzahl der Fragen und Aufgaben pro Arbeitsblatt.
- Geben Sie zusätzliche Zeit und einen ruhigeren Raum für Arbeiten und Tests.

- Verhalten steuern

- Verwenden Sie einen Verhaltensplan mit einem Belohnungssystem.
- Verwenden Sie ein nonverbales Signal, um die Aufmerksamkeit des Schülers zu erlangen und die Notwendigkeit von
- z. B. eine Denkpause zu machen und/oder sich auf die zugewiesene Arbeit zu konzentrieren.
- Kontrollieren Sie häufig die "emotionale Temperatur" oder den Frustrationsgrad des Schülers.

- Überschüssige Energie

- Übergänge beinhalten Bewegung - Übergangsphasen (normalerweise fünf Minuten) zwischen Fächern, Aktivitäten oder Zeitspannen bieten den Schülern die Möglichkeit, sich sowohl körperlich und als auch geistig auf eine neue Erfahrung einzustellen. Lieder und Spiele, die körperliche Bewegungen beinhalten.
- Körperliches Reagieren (z. B. Hand- oder Armsignale, Hochhalten von Antwortkarten oder Fähnchen hochhalten, aufspringen, mit den Füßen stampfen) anstelle von oder zusammen mit verbalen Antworten.

- Schwierigkeiten bei der Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit

- Übermäßige Ablenkungen ausblenden.
- Typische Selbstüberwachungsstrategien, ein Häkchen, wenn man bei der Sache ist, ein "X", wenn nicht; Ausmalen für diesen Zeitraum.

Legasthenie

- Kleine Diagramme sind ideal, um Abläufe zu erklären.
- Piktogramme und Grafiken helfen beim Auffinden von Informationen.
- Vermeiden Sie nach Möglichkeit Abkürzungen oder stellen Sie ein Glossar mit Abkürzungen und Fachausdrücken zur Verfügung.
- Verwenden Sie kurze, einfache Sätze in einem direkten Stil und geben Sie klare Anweisungen.
- Vermeiden Sie lange Sätze und Erklärungen, fassen Sie sich kurz.
- Vermeiden Sie Texte in Großbuchstaben, da diese viel schwerer zu lesen sind und weiße Hintergründe.
- Stellen Sie rechtzeitig vor den Stunden Handouts zur Verfügung, die einen Überblick über die wichtigsten Punkte geben.
- Legasthene Schüler brauchen oft Wiederholungen, um sicherzustellen, dass die Informationen in ihr Langzeitgedächtnis gelangen. Geben Sie zu Beginn und am Ende der Stunde Zusammenfassungen und wiederholen Sie den Lernstoff in regelmäßigen Abständen (Grindei & Benlloch-Dualde, 2015).

Unterrichtsmaterialien und Routinen

- Verwenden Sie Arbeitsblätter in Großdruck.
- Stellen Sie zusätzliche Zeit für das Lesen und Schreiben zur Verfügung.
- Geben Sie den Schülern mehrere Gelegenheiten, denselben Text zu lesen.
- Verwenden Sie Lesepaten während der Arbeitszeit (je nach Bedarf).
- Lehren Sie neue Konzepte und Vokabeln.
- Stellen Sie ein Glossar mit inhaltsbezogenen Begriffen zur Verfügung.
- Verwenden Sie visuelle oder akustische Hilfsmittel, um dem Schüler das Verständnis des schriftlichen Materials in der Stunde zu geben.
- Hängen Sie visuelle Zeitpläne aus und lesen Sie diese auch laut vor.

Anweisungen erteilen

- Geben Sie schrittweise Anweisungen und lesen Sie schriftliche Anweisungen laut vor.
- Vereinfachen Sie die Anweisungen und verwenden Sie Schlüsselwörter für die wichtigsten Ideen.
- Markieren Sie Schlüsselwörter und Ideen auf Arbeitsblättern, die der Schüler zuerst lesen soll.
- Kontrollieren Sie häufig, ob der Schüler die Anweisungen verstanden hat und wiederholen kann.
- Zeigen Sie Beispiele für korrekte und abgeschlossene Arbeiten, die als Modell dienen.
- Helfen Sie dem Schüler, die Aufgaben in kleinere Schritte zu unterteilen.
- Geben Sie Checklisten zur Selbstkontrolle und Leitfragen zum Leseverständnis.
- Ordnen Sie die Aufgaben auf den Arbeitsblättern vom einfachsten zum schwierigsten Schwierigkeitsgrad.

Abschluss von Tests und Aufgabenstellungen

- Lassen Sie zu, dass das Verständnis auf unterschiedliche Weise demonstriert wird, z. B. durch Referate, Poster und Videopräsentationen.
- Geben Sie Satzanfänge vor, die zeigen, wie man eine schriftliche Antwort beginnt.
- Bieten Sie mehr Zeit für die Bearbeitung von Tests an.
- Stellen Sie bei Bedarf einen ruhigen Raum zur Verfügung, um Tests zu schreiben.

Sehbehinderung

- Materialien in Großdruck oder Blindenschrift.
- Audio-Materialien, die mit dem Computer aufgenommen wurden.
- Kursvideos mit Untertiteln.
- Vergrößerte oder taktile Zeichnungen.
- Taktile Demonstrationen, die in den Unterricht integriert werden, um Konzepte zu verstehen.
- Verwendung von E-Mail für Unterrichtsnotizen und andere Unterrichtsmaterialien anstelle von gedruckten Dokumenten für blinde Schüler (sie können mit Hilfe von Bildschirmlesesoftware in Audioinformationen umgewandelt werden) (Grindei & Benlloch-Dualde, 2015).

Unterrichtsmaterialien und Routinen

- Hängen Sie visuelle Zeitpläne aus, aber sprechen Sie sie auch laut vor.
- Beschreiben Sie visuelle Präsentationen laut und/oder bieten Sie Erzählungen an.
- Planen Sie Zeit ein, um die wichtigsten Informationen aus jeder Lektion zusammenzufassen.
- Verwenden Sie einen Lesehilfsstreifen oder eine leere Karteikarte, um andere Textzeilen beim Lesen auszublenden.
- Stellen Sie einen Textmarker bereit, um Informationen während des Lesens zu markieren.
- Stellen Sie breit liniertes Papier zur Verfügung und verdunkeln oder markieren Sie Linien und Ränder, um die Buchstaben an der richtigen Stelle zu setzen.
- Stellen Sie farbige Klebestifte zur Verfügung, die Sie auf weißem Papier verwenden können.

Anweisungen erteilen

- Sprechen Sie Anweisungen und Aufgabenstellungen laut aus.
- Setzen Sie die Wörter auf einer Seite deutlich voneinander ab.
- Schreiben Sie Anweisungen in einer anderen Farbe als den Rest der Aufgabe (oder markieren Sie sie).

- Fügen Sie einfache Diagramme oder Bilder ein, um schriftliche Anweisungen zu verdeutlichen.
- Verwenden Sie Hervorhebungen oder Klebezettel, um die Aufmerksamkeit auf wichtige Informationen zu lenken.
- Lassen Sie den Schülern Zeit, um Fragen zu den Anweisungen zu stellen.

Ausfüllen von Tests und Aufgaben

- Erlauben Sie den Schülern, ihre Antworten auf einem separaten Blatt abzugeben, anstatt sie in kleine Felder schreiben zu lassen.
- Verringern Sie die visuelle Ablenkung, indem Sie einen Test falten oder leere Blätter verwenden, um einen Teil der Seite zu verdecken.
- Gewähren Sie bei Tests mehr Zeit.

Hörbehinderung

- Gedrucktes und Video-Material wird vor dem Unterricht mit Untertiteln angeboten (beinhaltet. Synchronisierung des Textes mit dem Audioinhalt einer Videopräsentation).
- Gegenüberliegender Schüler zum Lippenlesen.
- Verstärken Sie gesprochene Informationen mit visuellen Hilfsmitteln.
- Wenn möglich, stellen Sie den Schüler Mitschriften, Listen mit neuen Fachbegriffen und gedruckte Abschriften von audiovisuellem Material zu Verfügung.
- Zögern Sie nicht, mit den Schülern schriftlich zu kommunizieren, wenn Sie ihnen wichtige Informationen vermitteln.
- Nutzen Sie Online-Videomaterial mit Untertiteln (Ashmead, 2008).

Sitzplan, Materialien und Routinen im Klassenzimmer

- Stellen Sie einen ruhigen Bereich für die selbstständige Arbeit zur Verfügung.
- Lassen Sie den Schüler in der Nähe des Lehrers sitzen und fern von auditiven Ablenkungen, wie Türen und Fenster.
- Kontrollieren Sie häufig, ob der Schüler die Arbeit verstanden hat.
- Geben Sie zusätzliche Zeit für Tests.

Anweisungen und Aufgaben erteilen

- Geben Sie Schritt-für-Schritt-Anweisungen und lassen Sie sie vom Schüler wiederholen.
- Verwenden Sie aufmerksamkeitsstarke Formulierungen wie "Das ist wichtig zu wissen, weil....".
- Legen Sie gemeinsam mit dem Schüler ein nonverbales Signal fest, um zu zeigen, dass ein wichtiger Punkt angesprochen wird.
- Sprechen Sie Anweisungen, Aufgaben und Zeitpläne laut aus und formulieren Sie sie bei Bedarf um.
- Wiederholen Sie die wichtigsten Informationen während der gesamten Unterrichtsstunde und formulieren Sie sie bei Bedarf neu.
- Verwenden Sie visuelle Hilfsmittel, Bilder und Gesten, um den gesprochenen Unterricht zu verbessern und zu unterstützen.
- Zerlegen Sie Anweisungen für Klassenarbeiten in kurze, schriftliche Schritte.
- Heben Sie Schlüsselwörter und Ideen auf Arbeitsblättern hervor.

Neue Konzepte/Lektionen einführen

- Sprechen Sie deutlich und langsam, wenn Sie neue Informationen präsentieren.
- Geben Sie den Schülerinnen und Schülern Material zu einem neuen Konzept, bevor es der ganzen Klasse vermittelt wird.
- Geben Sie eine Liste von Schlüsselvokabeln und -konzepten für die kommenden Lektionen heraus oder heben Sie diese hervor.
- Geben Sie einen kurzen Rückblick oder eine Verbindung zu einer früheren Lektion, bevor Sie etwas neues Lehren.

- Geben Sie dem Schüler einen Überblick über die Lektion.
- Benoten Sie die Schüler nach dem Erreichen des Lektionsziels.

Benotung und Bewertung von Schülern in der Sonderpädagogik

Anpassungen der Benotung sind Verfahren oder Strategien, mit denen das Benotungssystem für Schüler mit Behinderungen individualisiert werden kann.

Eine Auswirkung der Entwicklung von Benotungsanpassungen ist, dass Schüler mit einer Vorgeschichte von schlechten oder nicht bestandenen Prüfungen motiviert werden können, einem personalisierten Benotungsplan zu folgen, der entwickelt wurde, um den besonderen Stärken und Bedürfnissen des Schülers zu entsprechen.

Benotung im Rahmen des Individualisierten Bildungsprogramms (IBP), Selbstvergleiche der Schüler, Bestehen/Nichtbestehen, Beherrschung, Level/Kriteriumssysteme, Checklisten und beschreibende Benotung sind Arten von Anpassungen die für die Benotung von Schülern verwendet werden können.

Wirksame Anpassungen der Benotung

- Priorisierung von Inhalten und zugehörigen Aufgaben
- Ein Teil der Note basiert auf den Prozessen, die der Schüler zur Erledigung der Arbeit einsetzt, oder auf der Anstrengung, die der Schüler unternimmt
- den Fortschritt bei den IBP-Zielen in die Note des Schülers einbeziehen
- Verbesserungsmaßnahmen in die Benotung des Schülers einbeziehen
- Skalen oder Gewichtungen ändern

Legasthenie

- 25 % zusätzliche Zeit, um langsamere Lese- und Schreibgeschwindigkeiten zu berücksichtigen
- Abwechselnd verschiedene Bewertungsmethoden: Multiple Choice, Aufsatz, etc.
- Nicht-schriftliche Bewertung

- Benoten Sie den Schüler nach dem Inhalt, den er beherrschen muss, und nicht nach Dingen wie Rechtschreibung oder Leseflüssigkeit
- Bieten Sie verschiedene Möglichkeiten zur Beantwortung der Testfragen an, z. B. das Aussprechen der Antworten oder das Einkreisen einer Antwort anstatt ein Feld auszufüllen.

Visuelle Beeinträchtigung

- Zusätzliche Zeit einplanen (ca. 25-50% zusätzliche Zeit) (Prüfungsunterlagen müssen möglicherweise vergrößert oder in Blindenschrift erstellt werden, mit taktilen Diagrammen, Karten usw.)
- Manche brauchen ein Lesegerät, eine mündliche Prüfung mit dem Prüfer, Fragen auf Tonband oder großformatige Papiere.
- Erlauben Sie mündliche Berichte anstelle von schriftlichen Antworten.
- Stellen Sie bei Bedarf einen ruhigen Raum für die Prüfungen zur Verfügung.

Hörbehinderung

- Verlängern Sie die Prüfungszeit (ca. 25%-50%)
- Verwenden Sie visuelle Hilfsmittel (z. B. Schrift an der Tafel, Dias, OHPs).
- Geben Sie schriftliche Anweisungen.
- Zerlegen Sie Testanweisungen in kurze, schriftliche Schritte (Ashmead, 2008).

Beeinträchtigung der Mobilität

- Ein Vorleser oder eine mündliche Bewertung
- Wechseln Sie verschiedene Bewertungsmethoden ab: Multiple Choice, Aufsatz, Onlinebewertung usw.
- Bei einer mündlichen Bewertung sollten Sie dem Schüler mehr Zeit geben, damit er zuhören und seine Antworten geben kann.
- Für einige Schüler ist eine Kombination aus schriftlicher und mündlicher Bewertung am besten geeignet.
- Einige Schüler mit einer Mobilitätsbehinderung benötigen möglicherweise Ruhepausen.

Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS)

- Häufige kurze Tests anstelle eines langen Tests am Ende jeder Unterrichtseinheit.
- Anerkennung für geleistete Arbeit statt Punktabzug für Verspätungen
- Benoten Sie nach dem Inhalt, nicht nach der Ordentlichkeit.

Kinder können sich weigern, eine Hilfestellung zu nutzen

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Kinder sich weigern, eine Hilfestellung zu nutzen, und es gibt viele Gründe warum. Es gibt viele Gründe, warum Kinder sich weigern, eine Hilfestellung zu nutzen, von Schamgefühlen oder weil sie sie einfach nicht brauchen (Morin, 2019)

- Sie wollen nicht auffallen oder sich anders fühlen.

Kinder haben ein starkes Bedürfnis, sich zugehörig zu fühlen und dazuzugehören. Eine Hilfestellung kann eine weitere Erinnerung daran sein, dass sie sich von ihren Mitschülern unterscheiden. Manche Kinder ziehen es vor durchhalten oder sich mit einer Aufgabe abmühen, anstatt sich von der Masse abzuheben.

- Sie machen sich Sorgen darüber, wie andere über sie denken

Eine Vorkehrung im Klassenzimmer kann für ihre Mitschüler, die keine Vorkehrungen treffen, schwer zu verstehen sein, Hilfestellungen zu nutzen. Das bedeutet, dass einige Kinder sich Sorgen machen, dass ihre Mitschüler sagen werden: "Das ist nicht fair!" oder sich über sie lustig machen, weil sie in der Klasse Vorkehrungen getroffen haben. Schon ein einziger negativer Kommentar von einem Mitschüler kann dazu führen, dass Ihr Kind zögert, eine Vorkehrung zu nutzen.

- Sie denken, dass sie etwas falsch machen.

Wenn ein Kind eine Hilfestellung hat, die gut funktioniert, kann es anfangen, besser zu arbeiten. Und das kann verwirrend sein. Es könnte sich so anfühlen, als ob die Vorkehrung die Arbeit für sie erledigt, was sich falsch anfühlt. Sie verstehen vielleicht noch nicht, dass die Vorkehrung ein Hilfsmittel ist, das ihnen hilft, ihr Wissen zu zeigen oder ihre Arbeit zu erledigen.

- Sie glauben nicht daran oder verstehen nicht, wie sie helfen kann.

Es ist wichtig, dass Kinder ein Mitspracherecht bei der Auswahl von Hilfsmitteln haben.

Wenn die Kinder nicht mitmachen, werden die Vorkehrungen möglicherweise nicht genutzt. Zu wissen, warum zusätzliche Zeit bei Tests eine Option ist, ist der Schlüssel, um das Kind zur Nutzung einer Hilfestellung zu bringen. Es ist auch wichtig, dem Kind ein paar Wochen Zeit zu geben, um sich daran zu gewöhnen.

- Es will nicht darum bitten, sie zu benutzen (oder es vergisst zu fragen).

Im Idealfall sind die Hilfsmittel leicht verfügbar oder in den Unterricht eingebaut, so dass es für die Kinder einfach ist, sie zu nutzen.

Anstatt auf sich aufmerksam zu machen, indem sie auf den Bedarf hinweisen oder um Erlaubnis bitten, verzichten manche Kinder einfach darauf. Oder sie vergessen einfach zu fragen, wenn sie niemand daran erinnert.

- Selbstständiges Handeln ist eine wichtige Fähigkeit für Kinder, die anders lernen und denken.

Sie hilft ihnen, um das zu bitten, was sie brauchen - auch um Anpassungen. Aber nicht alle Kinder wissen, wie sie fragen können. Sie verfügen vielleicht nicht über die Fähigkeiten oder die Worte, um eine Anpassung zu bitten. Und Kinder, die sich scheuen, sich selbst einzubringen, oder die nicht den Eindruck erwecken wollen, dass sie den Lehrer korrigieren, ziehen es vielleicht vor, ihre Vorkehrungen nicht zu nutzen, anstatt sie anzusprechen.

- Sie wollen nicht zugeben, dass sie Hilfe brauchen.

Je älter die Kinder werden, desto mehr wird ihnen bewusst, wie sich Lernunterschiede auf sie in der Schule auswirken. Dieses Bewusstsein kann dazu führen, dass sie Gefühle wie Scham empfinden. Kinder wollen vielleicht auch allen "beweisen", dass sie keine Hilfe brauchen. Wenn sie sich noch nicht wohl dabei fühlen, über ihre Probleme zu sprechen oder um Hilfe zu bitten, weigern sie sich vielleicht, eine Hilfestellung zu benutzen.

- Es ist nicht hilfreich oder funktioniert nicht.

Kinder, die die Vorteile einer Hilfestellung nicht sehen, weigern sich möglicherweise, sie zu nutzen. Vielleicht wissen sie auch nicht, wie sie etwas anderes vorschlagen sollen, das vielleicht besser funktioniert. Denken Sie einfach daran, dass es nicht immer nur eine Lösung gibt. Ein guter Anfang ist es, offene Fragen zu stellen, um ein Gespräch mit dem Kind zu beginnen.

Referenzen

1. Anne B. Bucalos and Amy S. Lingo. Filling the Potholes in the Road to Inclusion: Successful research-based strategies for intermediate and middle school students with mild disabilities 2005.
2. Cook SC, Rao K. Systematically Applying UDL to Effective Practices for Students With Learning Disabilities. Learning Disability Quarterly 2018; 41: 179–91.
3. Williams J. Adaptations & Accommodations for Students with Disabilities. Adaptations Resources (Bib15) 2001: 2–9.
4. Barkley RA. Classroom Accommodations for Children with ADHD. The ADHD Report 2008; 16: 7–10.
5. Grindei L, Benlloch-Dualde VJ. Adapting Learning Materials for Students with Disabilities. Adaptations Resources 2015.
6. Ashmead DH. Auditory Perception. In: Ashmead DH, ed. Auditory Perception: In M. Haith and J. B. Benson (Eds.), Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development,. Elsevier, 2008: 128–36.
7. Morin A. Common accommodations and modifications in school. Understood. August 5, 2019. www.understood.org/en/learning-thinking-differences/treatmentsapproaches/educational-strategies/common-classroom-accommodations-andmodifications (accessed 27/05/2021).

7 BEWERTUNG DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Alessandra Carenzio, Sara Lo Jacono

Theoretischer Rahmen

Eines der Schlüsselkonzepte, das für die Entwicklung der Instrumente und der Bewertungsperspektive gewählt wurde, ist das Konzept der Kompetenzen. Um die Bedeutung von Kompetenzen als Konzept zu verstehen, sollten wir mit einigen Definitionen beginnen.

Kompetenzen sind eine Kombination aus Wissen ("bestehend aus Konzepten, Fakten und Zahlen, Ideen und Theorien, die bereits etabliert sind und das Verständnis eines bestimmten Bereich oder Thema), Fertigkeiten ("definiert als die Fähigkeit, Prozesse auszuführen und das vorhandene Wissen zu nutzen, um Ergebnisse zu erzielen") und Einstellungen (die Disposition und Denkweise, um zu agieren oder auf Ideen, Personen oder Situationen). Um einen besseren Überblick über das europäische Engagement in diesem Bereich zu erhalten, finden Sie in der folgenden Ressource: <https://kivinen.files.wordpress.com/2018/09/key-competencesfor-lifelong-learning-de.pdf>

Kompetenz ist die "Fähigkeit, eine Aufgabe oder eine Reihe von Aufgaben zu bewältigen, indem man eigenen internen Ressourcen, kognitiver, emotionaler und willentlicher Art, in Bewegung zu setzen und zu orchestrieren und die verfügbaren externen Ressourcen auf kohärente und fruchtbare Weise zu nutzen". Wissen, Fähigkeit, Disposition (Einstellung) sind also die Schlüsselemente (Hyland, 1993).

Le Boterf hebt drei Dimensionen im Zusammenhang mit der Ausübung einer Kompetenz hervor: die Fähigkeit, ihr Wissen für eine bestimmte Aufgabe zu mobilisieren, die Bereitschaft, das Beste aus ihren Ressourcen in die Bewältigung der Aufgabe zu investieren, die Sensibilität für die Ressourcen und Zwänge, die der Operativen Kontext unweigerlich mit sich bringt. Le Boterf (2010) gibt die folgende Dreiteilung an: zu wissen wie man handelt, handeln zu wollen und handeln zu können. Unter Kompetenz verstehen wir eine gute Leistung in verschiedenen, authentischen Kontexten, die auf der Integration und Aktivierung von Wissen, Regeln und Standards, Techniken, Verfahren, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Einstellungen und Werten beruht.

Dieses Konzept passt sehr gut zu den Zielen und Inhalten des Projekts: Wenn etwas passiert, muss ich meine Ressourcen einsetzen, mein Wissen nutzen und alle externen Ressourcen organisieren, die ich gestalten kann.

Kompetenzen treffen auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene: Sie sind sicherlich unterschiedlich komplex, aber sie funktionieren auf dieselbe Weise. Wir sind "kompetent", wenn wir in der Lage sind, in einer bestimmten Situation gut zu handeln, in dieser Perspektive bedeutet kompetent zu sein nicht nur, etwas zu wissen, sondern auch, das Wissen in einem bestimmten Kontext in die Praxis umzusetzen.

Die Europäische Union hat 8 Schlüsselkompetenzen identifiziert, die es jedem Bürger ermöglichen, sich an Veränderungen in der Gesellschaft und im Arbeitsleben anzupassen, zu studieren und neue Dinge zu lernen. Die Nutzung von Kompetenzen als Leitlinie ist also Teil des Prozesses, den die EU vor vielen Jahren begonnen hat und der sich auf die Arbeit der Lehrer und das Schulleben der Schüler. Es ist daher wichtig, diesen Rahmen zu nutzen, da er die Sprache der Schulen und der Art und Weise, wie Lehrer mit Schülern und Studenten arbeiten. Dies bedeutet die Unterstützung für ein besseres Verständnis für unser Projekt zu fördern, Aktivitäten zu begrüßen und die Verbindung zwischen dem BLS-Projekt und dem normalen Unterricht, den verschiedenen Fächern und den verschiedenen Kompetenzen, die die Lehrer jeden Tag versuchen zu fördern.

Wenn wir das EU-Projekt LIFEFORCE betrachten, ist die Schlüsselkompetenz, die auf natürliche Weise damit verbunden ist, wahrscheinlich die folgende: "Persönliche und soziale Kompetenz sowie Lernkompetenz". Es ist "die Fähigkeit, über sich selbst zu reflektieren, nachzudenken, Zeit und Informationen effektiv zu verwalten, mit anderen konstruktiv zusammenzuarbeiten, widerstandsfähig zu bleiben und das eigene Lernen und die eigene Karriere zu steuern. Sie umfasst die Fähigkeit, mit Ungewissheit und Komplexität umzugehen, zu lernen, das eigene körperliche und emotionale Wohlbefinden zu fördern. Körperliche und geistige Gesundheit zu erhalten und ein gesundheitsbewusstes, zukunftsorientiertes Leben, Empathie zu entwickeln und Konflikte in einem integrativen und unterstützenden Kontext zu bewältigen"

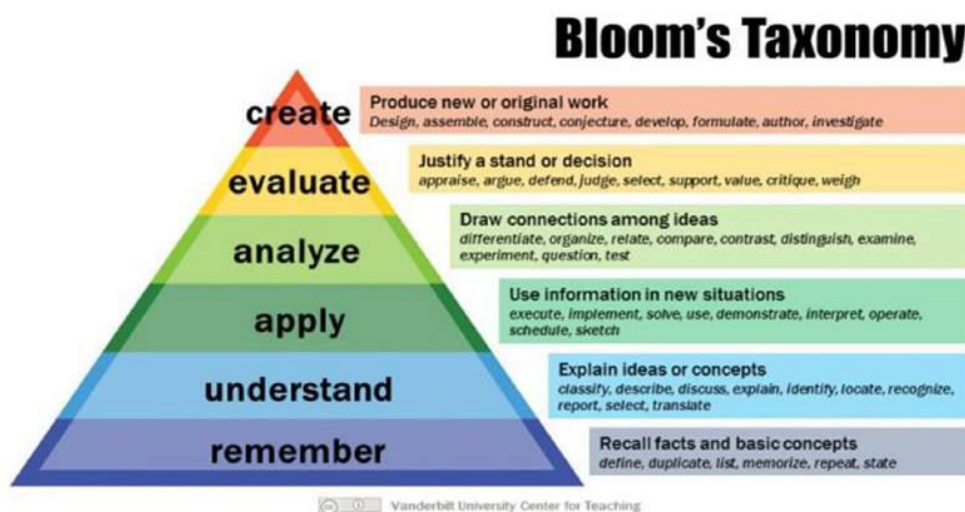
(<https://kivinen.files.wordpress.com/2018/09/key-competences-for-lifelong-learning-en.pdf>)

Wenn wir von der Theorie zur Praxis übergehen, ist kompetenzbasiertes Design oder Design auf der Grundlage von Kompetenz ein strategischer Weg zur Gestaltung von Trainings- und Bildungsaktivitäten: Es bedeutet, Kompetenzen (ein Ziel, eine endgültige Disposition, ein Verhalten) als Ausgangspunkt für den Gestaltungsprozess zu verwenden.

Wenn ich weiß, wo ich ankommen soll, kann ich den Weg und das, was ich brauche, um es zu erreichen, besser planen: Wenn ich weiß, was ein Schüler am Ende der Aktivität tun/wissen/handeln muss, kann ich diese Aktivität besser und effizienter planen und auch die Bewertung wird davon beeinflusst. In diesem Rahmen beginnen Designer und Trainer also in der Regel vom Ende aus, um zum Ursprung (der Aktivität/dem Projekt) zurückzukehren, um es "rückwärts" zu entwerfen.

Dieser Prozess erfordert wenig Aufmerksamkeit: Erstens müssen wir eine Liste von Leistungen und Zielen erstellen die sich auf die Kompetenzen beziehen (nicht zu viele, sonst wäre der Entwurf unkontrollierbar); zweitens müssen wir die Bewertungskriterien definieren (in Bezug auf die Leistung des Kindes), drittens können wir die am besten geeigneten Aktivitäten und Methoden (Rollenspiele, Demonstrationen, Spiele, Videospiele usw.) und Lernressourcen entwickeln.

Das zweite Schlüsselkonzept bezieht sich auf die Bloomsche Taxonomie.



Armstrong, P. (2010). Bloom's Taxonomy.

Während des Bewertungsprozesses und der Erstellung der Beobachtungsliste haben wir die Fähigkeiten der Bloom'schen Taxonomie, um das Niveau des Erinnerns, Verstehens, Anwenden und Analysierens der Schüler zu bewerten. Die Taxonomie wurde auch im Fragebogen verwendet, wie in dem Abschnitt zu diesem spezifischen Instrument.

Werkzeuge

Fragebögen

In Anbetracht des theoretischen Rahmens, der sich auf die Bewertung bezieht, umfasst das Toolkit 4 Instrumente: einen Fragebogen für Schüler (zwei Versionen), der online zur Verfügung gestellt wird; eine Beobachtungsliste; eine Rubrik, die von Lehrern und Schülern im Rahmen der allgemeinen Peer-Evaluation verwendet werden kann; ein Tagebuch für Lehrer und das traditionelle Werkzeug des Zeichnens für junge Schüler.

Schauen wir uns an, wie der Fragebogen funktioniert und wie er entwickelt wurde.

Die Fragebögen sollten als Vortest (vor der Schulung) des Wissens der Kinder und als Posttest (nach der Schulung), um die Abweichung nach den Sitzungen festzustellen. Die bereitgestellten Informationen, zusammen mit den Informationen, die dank der Beobachtungs-Checkliste gesammelt wurden, geben eine gute Vorstellung davon, was die Kinder während des Trainings gelernt haben und wo wir noch einmal nachhaken sollten, um den Prozess klar und verständlich zu machen. Diese Instrumente werden durch die Verwendung von Zeichnungen integriert (mit einem gemeinsamen Auftrag).

Die Fragebögen sind einfach und verwenden Bilder, Töne und Videos, da die Kinder noch zu jung sind, um ein komplexes oder zu formelles Instrument zu verwenden. Auf diese Weise stellen wir auch eine Verbindung zum Maskottchen und stellen wiederkehrende Verbindungen zu den Projektthemen her. Bilder, Töne, Farben und Videos sind in der Tat von großer Wirkung und im Sinne der Inklusion leicht zu verstehen. Für 6 Jahre alte Kinder sollten die Fragen auch durch eine aufgezeichnete Stimme (die neben dem geschriebenen Text erscheint) oder von einem Erwachsenen vorgelesen werden (nicht empfohlen). Alle Fragen sind in einer Art Szenario gestellt, neben allgemeinen Fragen zum Allgemeinwissen: ein Kind ist mit seinen Freunden im Park und sieht eine Frau, der es nicht gut geht. Was tut er/sie? Wie verhält er/sie sich?

Dieses Szenario ist leicht zu erfassen und zu verstehen, aber auch ideal als Medium, um Fragen zu stellen (wie gesagt, Kinder brauchen eine Art Umfeld, um Themen zu erfassen und sich in die Situation zu denken").

Es gibt ordnende und abschließende Fragen, aber keine offenen Fragen, für das Alter der Kinder. Wir schlagen maximal 3 Antwortmöglichkeiten für 6- bis 8-Jährige vor und maximal 4 mögliche Antworten für 8-10-Jährige.

Bei der Konstruktion der Fragen haben wir nicht nur den Algorithmus, sondern auch die Bloomsche Taxonomie; die verschiedenen Ebenen der Taxonomie tauchen in den Fragen wieder auf:

- Q1 bezieht sich auf die Ebene verstehen, insbesondere auf das signifikante Verb: identifizieren;
- Q2 und Q8 beziehen sich auf die Ebene erinnern, insbesondere auf das signifikante Verb: auflisten;
- Q6 und Q7 beziehen sich auf die Ebene erinnern, insbesondere auf das signifikante Verb: wiederholen;
- Q3, Q4, Q5, Q9 und Q10 beziehen sich auf die Ebene anwenden, insbesondere auf das signifikante Verb: ausführen.

Die Fragen beziehen sich auf die drei Verben an der Basis der Pyramide; die höchsten Verben, analysieren und bewerten, beziehen sich auf Niveaus, die im Vergleich zu den von uns betrachteten Altersgruppen zu hoch sind.

Die beiden Fragebögen sind in ihrer sprachlichen Struktur und in den Fragen identisch; nur ein Merkmal unterscheidet sie: der Fragebogen für 8- bis 10-jährige Kinder enthält 4 statt 3 Items, da Kinder in diesem Alter in der Lage sind, sich an 4 Elemente zu erinnern.

Die Fragebögen befinden sich in den Anhängen (sie werden nicht in Papierform geliefert).

Fragebögen für Kinder: 6-8 Jahre alt

1. Du bist mit deinen Freunden im Park und siehst eine Frau, die sich hinlegt. Was denkst du zuerst, bevor du ihr hilfst? Wähle die richtige Antwort.

Hinweis: Die Frage hat drei Möglichkeiten, und nach der Antwort wird die richtige Antwort in grüner Farbe angezeigt gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort

- A. Ich frage mich: Ist es sicher für mich? (grün)
- B. Ich renne so schnell ich kann und gehe zurück zum Spielen (rot)
- C. Ich helfe sofort, ohne nachzudenken (rot)

2. Du bist mit deinen Freunden im Park, siehst eine Frau am Boden liegen und hilfst ihr, da es für dich sicher ist. Welches sind die angemessensten Handlungen? Ordnen Sie die Bilder von 1 bis 3 (erste, zweite, dritte Handlung).

Hinweis: Die Frage zeigt 3 Handlungen mit 3 Bildern und - nach der Antwort - beginnt ein Video mit der richtigen Reihenfolge (das Bild ist Teil des Videos). Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, muss die richtige Reihenfolge der Bilder vom ersten bis zum letzten Schritt in Grün angezeigt werden, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet

Im Bild erläuterte Situationen (mögliche Antworten):

- A. Prüfung auf Atmung (3)
- B. Auf Reaktion prüfen (2)
- C. Vorsichtige Annäherung (1)

3. Was tun Sie, um zu prüfen, ob die Frau atmet? Sehen Sie sich die kurzen Videos an und wähle die richtige Methode aus, um sicherzustellen, dass die Frau bei Bewusstsein ist.

Hinweis: Die Frage zeigt 3 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, die richtige wird nach der Auswahl der Kinder in grüner Farbe angezeigt und kann, wie üblich, von einem bestimmten Ton begleitet werden, um die richtige Antwort zu markieren. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir Bilder verwenden und die richtige Antwort wird in grüner Farbe angezeigt.

Situationen, die im Bild erklärt werden (mögliche Antworten):

- A. Ich klatsche in die Hände (rot)
- B. Ich rüttle sanft an den Schultern des Opfers und frage sie laut: "Geht es Ihnen gut?" (rot)
- C. Ich benutze meine Sinne: Ich sehe, ob sich der Brustkorb bewegt, ich fühle die Atmung, ich höre die Atmung, ich berühre den Brustkorb, um zu fühlen, ob er sich bewegt oder nicht. (grün)

4. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und reagiert nicht. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- A. Ich laufe weg, um einen Erwachsenen zu suchen (rot)
- B. Ich prüfe, ob sie normal atmet (grün)
- C. Ich lege ihre Beine hoch (rot)

5. Welche Nummer rufst du in einem Notfall an (europäische Notrufnummer)?

Hinweis: Die Frage gibt die Nummer an (keine spezifische Grafik erforderlich). Die richtige Antwort wird dann in grüner Farbe, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet, angezeigt

- A. 112 (grün)
- B. 115 (rot)
- C. 118 (rot)

6. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und atmet nicht normal. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das

richtige Bild in Grün angezeigt. Gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Im Bild erklärte Situationen (mögliche Antworten):

- A. Jemanden bitten, 112 anzurufen, oder dein Handy nehmen und 112 wählen, wenn du eins hast (grün)
- B. Beginne mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung (rot)
- C. Öffne die Knöpfe der Jacke (rot)

7. Kann die europäische Notrufnummer auch bei schlechter Verbindung gewählt werden?

Hinweis: Bei der Frage können Farben verwendet werden, um die Antworten zu erleichtern, insbesondere für Kinder im Alter von 6-7 Jahren. Die richtige Antwort wird dann in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

- A. Ja (grün)
- B. Nein (rot)

8. Welche Informationen würdest du im Gespräch mit 112 mitteilen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, das richtige wird nach der Auswahl durch die Kinder in grün angezeigt. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir auch das richtige Bild in grün anzeigen, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort markiert.

- A. Wie alt bist du? (rot)
- B. Einzelheiten über ihre Kleidung (rot)
- C. Sag ihnen, wer du bist, wo du bist (genauer Standort) und dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau hast (grün).

9. Was tust du, während du die 112 anrufen? Wähle die richtige Antwort

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir

sehr kurze Comics machen. Das richtige Bild wird in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- A. Ich bleibe bei der Frau, der ich helfe, und aktiviere die Lautsprecherfunktion meines Telefons (grün)
- B. Ich bewege mich durch den Park (rot)
- C. Ich lege auf (rot)

10. Welche Maßnahmen sollten so schnell wie möglich durchgeführt werden, um der Frau zu helfen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 2 Aktionen mit 2 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- A. Druck auf den Brustkorb (rot)
- B. Bauchkompressionen (rot)
- C. Brustkorbkompressionen/Beatmung und AED (grün)

Fragebögen für Kinder: 8-10 Jahre alt

1. Du bist mit deinen Freunden im Park und siehst eine Frau, die sich hinlegt. Was denkst du zuerst, bevor du ihr hilfst? Wähle die richtige Antwort.

Hinweis: Die Frage hat vier Möglichkeiten, und nach der Antwort wird die richtige Antwort in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort

- A. Ich frage mich: Ist es sicher für mich? (grün)
- B. Ich renne so schnell ich kann und gehe zurück zum Spielen (rot)
- C. Ich helfe sofort, ohne nachzudenken (rot)
- D. Ich gehe zu der Frau und frage sie, wie es ihr geht (rot)

2. Du bist mit deinen Freunden im Park, siehst eine Frau am Boden liegen und hilfst ihr, da es für dich sicher ist. Welches sind die angemessensten Maßnahmen? Ordne die Bilder von 1 bis 4 (erste, zweite, dritte, vierte Handlung).

Hinweis: Die Frage zeigt 4 Handlungen mit 4 Bildern und - nach der Antwort - beginnt ein Video mit der richtigen Reihenfolge (das Bild ist Teil des Videos). Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, muss die richtige Reihenfolge der Bilder vom ersten bis zum letzten Schritt in Grün angezeigt werden, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet

Im Bild erläuterte Situationen (mögliche Antworten):

- A. Prüfung auf Atmung (3)
- B. Auf Reaktion prüfen (2)
- C. Vorsichtige Annäherung (1)
- D. Um Hilfe rufen (4)

3. Was tust du, um zu prüfen, ob die Frau atmet? Sehe dir die kurzen Videos an und wähle die richtige Methode aus, um sicherzustellen, dass die Frau bei Bewusstsein ist.

Hinweis: Die Frage zeigt 4 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, die richtige wird in wird nach der Auswahl der Kinder in grüner Farbe angezeigt und kann, wie üblich, von einem bestimmten Ton begleitet werden, um die richtige Antwort zu markieren. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir Bilder verwenden und die richtige Antwort wird in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Situationen, die im Bild erklärt werden (mögliche Antworten):

- A. Ich klatsche in die Hände (rot)
- B. Ich rüttle sanft an den Schultern des Opfers und frage sie laut: "Geht es Ihnen gut?" (rot)
- C. Ich benutze meine Sinne: Ich sehe, ob sich der Brustkorb bewegt, ich fühle die Atmung, ich höre die Atmung, ich berühre den Brustkorb, um zu fühlen, ob er sich bewegt oder nicht. (grün)
- D. Ich hebe ihre Beine hoch (rot)

4. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und reagiert nicht. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- A. Ich laufe weg, um nach einem Erwachsenen zu suchen (rot)
- B. Ich prüfe, ob sie normal atmet (grün)
- C. Ich hebe ihre Beine hoch (rot)
- D. Ich gebe ihr einen sanften Klaps ins Gesicht (rot)

5. Welche Nummer rufst du in einem Notfall an (europäische Notrufnummer)?

Hinweis: Die Frage zeigt die Nummer (keine spezifische Grafik erforderlich). Die richtige Antwort wird dann in grüner Farbe, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort gekennzeichnet.

- A. 112 (grün)
- B. 115 (rot)
- C. 118 (rot)
- D. 119 (rot)

6. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und atmet nicht normal. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Im Rahmen erklärte Situationen (mögliche Antworten):

- A. Jemanden bitten, 112 anzurufen, oder dein Handy nehmen und 112 wählen, wenn du eins hast (grün)
- B. Beginne mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung (rot)
- C. Öffne die Knöpfe der Jacke (rot)

- D. Ich halte etwas in die Nähe ihres Gesichts (rot)

7. Kann die europäische Notrufnummer auch bei einer schlechten Verbindung gewählt werden?

- A. Ja (grün)
- B. Nein (rot)

8. Welche Informationen würdest du im Gespräch mit 112 mitteilen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, das richtige wird nach der Auswahl durch die Kinder in grün angezeigt. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir auch sehr kurze Comics machen und das richtige Bild wird dann in grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort markiert

- A. Wie alt bist du? (rot)
- B. Einzelheiten über ihre Kleidung (rot)
- C. Sag ihnen, wer du bist, wo du bist (genauer Standort) und dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau hast (grün)
- D. Sag, dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau bei dir hast (rot)

9. Was tust du, während du die 112 anrufen? Wähle die richtige Antwort

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir sehr kurze Comics oder Zeichnungen machen, und das richtige Bild wird in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort anzeigt

- A. Ich bleibe bei der Frau, der ich helfe, und aktiviere die Lautsprecherfunktion meines Telefons (grün)
- B. Ich bewege mich durch den Park (rot)
- C. Ich lege auf (rot)
- D. Ich suche unter den Menschen in der Umgebung nach Hilfe (rot)

10. Welche Handlungen sollten so schnell wie möglich durchgeführt werden, um der Frau zu helfen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Handlungen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt.

- A. Druck auf den Brustkorb (rot)
- B. Bauchkompressionen (rot)
- C. Beatmung (rot)
- D. Brustkorbkompressionen/Beatmung und AED (grün)

Beobachtungsliste

Die Beobachtungsliste zielt darauf ab, die Kenntnisse der Schüler nach dem LIFEFORCE-Training zu überprüfen, gemäß dem Algorithmus. Die Beobachtungsscheckliste basiert auf dem BLS Assessment Record des European Resuscitation Council. Diese Beobachtungsliste wird Folgendes bewerten: die Kenntnisse der Schüler nach dem Training und sechs Monate später, um zu beurteilen, ob die Schüler die Fähigkeiten erworben haben (z. B. ob die Schüler in der Lage sind, die Sicherheit der Umgebung sowohl für die Schüler als auch für den Patienten zu überprüfen, ob sie in der Lage sind, die Reaktion zu überprüfen, die Atmung zu beurteilen, den Notdienst zu rufen, Hilfe holen, Brustkorbkompressionen richtig durchführen, Beatmungen durchführen, Schocks verabreichen usw.).

Die Kriterien für die Überprüfung der Leistungen der Schüler basierten auf der Bloomschen Taxonomie, um zu beurteilen, ob die Schüler sich erinnern (Fakten und Grundkonzepte wiedergeben), verstehen (Ideen oder Konzepte erklären), anwenden (ob die Schüler in der Lage sind, Informationen in neuen Situationen zu nutzen), analysieren (eine Verbindung zwischen den Ideen herstellen), evaluieren (einen Standpunkt oder eine Entscheidung begründen), kreieren (eine neue oder originelle Arbeit) in jedem Schritt des Algorithmus.

Parameter der Checkliste

Bewertung der praktischen Fähigkeiten: Algorithmus

Kognitive Bewertung: Der Operator bewertet - unter Verwendung der Bloom'schen Taxonomie - ob die Schüler Erinnern, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Bewerten, Gestalten, wie die folgenden Beispiele zeigen.

- Visuelle Wahrnehmung (z. B. beurteilen, ob die Umgebung sicher ist, wissen, was man sehen, fühlen oder hören kann);
- Auditive Wahrnehmung;
- Gedächtnis (wenn die Schüler in der Lage sind, die Telefonnummer 112 aus ihrem eigenen Gedächtnis abzurufen);
- Aufmerksamkeit (Konzentration auf den Anruf);
- Kritisches Denken (die Schüler sind sich der Bedeutung von angemessener Tiefe, Geschwindigkeit, Rückruf und Unterbrechungen zu minimieren);
- Kommunikationsfähigkeit (angemessen auf die Fragen der Telefonisten reagieren);

- Orientierung (Verständnis für die spezielle Anordnung im Raum und Orientierung in Bezug auf das Risiko)
- Körperbewusstsein (z. B. erkennen die Schüler, wo sich die Schultern oder das Kinn befinden)
- Selbstregulierung (er/sie ist sich bewusst, wie er/sie die Hände auf die Brust legt?)
- Sprachkenntnisse (er/sie kann sich an die relevanten Informationen wie Name, Ort, nicht Atmung erinnern?).

Auf der Grundlage dieser Ziele wurde die folgende Beobachtungsliste erstellt, um die Wahrnehmungs- und kognitiven Fähigkeiten des Schülers zu beurteilen (Borovnik Lesjak, Šorgo, Strnad, 2019, Monteiro, Ferraz, Rodrigues, 2021, Ringsted, Lippert, Hesselfeldt, 2007, van Dawen, Vogt, Schröder, 2018, Wilks, Kanasa, Pendergast, Clark K., 2016).

Fertigkeit	Der Kandidat	E		N		Kommentare
		Ja	Nein	Ja	Nein	
Sicherheit	Gewährleistet die Sicherheit des:					
	- Retter - des Opfers - Umstehender					
Prüfung auf Antwort	Rufe: "Bist du in Ordnung?"					
	Schüttelt sanft an den Schultern, um die Reaktionsfähigkeit festzustellen					
Prüfung der Atmung	Öffnet die Atemwege durch Neigen des Kopfes und Anheben des Kinns					
	Achtet auf die Bewegung des Brustkorbs					
	Hört auf Atemgeräusche					
	Fühlt nach der Ausatmung					
Um Hilfe rufen	Beschreibt, wie man den Notdienst anruft: - Wählt die 112 - Name - Ort - Zustände: Nicht ansprechbares und nicht atmendes Opfer					
	Beantwortet die vom Disponenten gestellten Fragen					
	Aktiviert die Lautsprecherfunktion					
	Bleibt am Telefon					
HLW	Kniet an der Seite der Person					
	Legt die Hände mit verschränkten Fingern auf die Mitte der Brust					
	Hält die Arme gerade					
	Geschwindigkeit 100-120/min,					
	Tiefe 5-6 cm					
	Löst den Druck nach jeder Kompression					
	Minimiert die Unterbrechung der Herzdruckmassage, bis Hilfe eintrifft					

Fertigkeit	Der Kandidat	E		N		Kommentare
		Erreicht		Erreicht		
		Ja	Nein	Ja	Nein	
Sicherheit	Beurteilt, ob die Umgebung sicher ist?					
	Versteht die räumliche Anordnung und ist gut orientiert in Bezug auf das Risiko?					
Prüfung auf Antwort	Versteht er, ob das Opfer auf Reize reagiert (das Opfer verbalisiert, reagiert, bewegt sich, hustet)?					
	Ist er in der Lage, das Opfer vorsichtig an den Schultern zu schütteln?					
	Erkennt, wo die Schultern sind?					
Prüfung der Atmung	Identifiziert, wo sich die Stirn befindet?					
	Erkennt, wo das Kinn ist?					
	Weiß, worauf er achten, hören und fühlen muss?					
	Ist er in der Lage zu bestimmen, ob die Person normal atmet (ist er sich bewusst über agonale Atmung und krampfartige Bewegungen)?					
Um Hilfe rufen	Kann die 112-Telefonnummer aus dem Gedächtnis abrufen?					
	Kann sich an die relevanten Informationen erinnern (Name - Ort - nicht atmendes Opfer)?					
	Reagiert angemessen auf die Fragen des Telefonisten?					
	Versteht die Anweisungen der Telefonistin oder des Telefonisten?					
	Ist auf den Anruf konzentriert?					
	Ist in der Lage, die Anweisungen zu befolgen und die entsprechenden Maßnahmen zu organisieren (nach dem AED fragen, mit der Herzdruckmassage beginnen)?					

HLW	Die Schritte des Algorithmus werden richtig befolgt?					
	Ist sich bewusst, wie wichtig es ist, so schnell wie möglich mit der Herzdruckmassage zu beginnen (zeitliche Orientierung)?					
	Weiß, wie die Hände auf dem Brustkorb positionieren werden müssen?					
	Ist sich der Bedeutung einer angemessenen Tiefe, Frequenz, Rückstoß und Minimierung von Unterbrechungen bewusst?					
	Weiß, wo sich der Brustkorb befindet und wo die Mitte des Brustkorbs liegt?					

Ende des Kurses

6 Monate nach dem Kurs

Visuelle und auditive Wahrnehmung

Gedächtnis

Aufmerksamkeit

Kritisches Denken

Kommunikationsfähigkeit

Orientierung

Körperbewusstsein

Selbstregulierung

Sprachkenntnisse

Rubriken zur Bewertung der spezifischen Aufgabe "Notruf erkennen - Hilfe rufen - den Notruf bearbeiten und Interaktion mit dem Opfer"

Eine Rubrik ist ein sehr nützliches Bewertungsinstrument, das für die Selbst- und Ko-Evaluation sowie für die Zwischenevaluation von Leistungen, die in einer bestimmten Situation (Projekt, Schulung usw.) erbracht wurden.

Die Bewertungsrubrik wird verwendet, wenn Lehrer Beispiele für gut ausgeführte oder mangelhafte Arbeiten zeigen wollen; wenn sie die Merkmale der erwarteten Arbeiten auflisten wollen; wenn sie die Bewertung durch Gleichaltrige fördern wollen.

Eine gut ausgearbeitete Rubrik ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, im Voraus zu wissen, nach welchen Kriterien die Lehrer die Bewertung vornehmen werden; aus diesem Grund verbessert die gemeinsame Nutzung der Rubrik in der Klasse die Qualität des Lernens und motiviert die Schüler zu guter Arbeit, verbessert die Selbsteinschätzung, reduziert die Zeit, die der Lehrer für die Bewertung aufwendet, und fördert die Einbeziehung der Familien, da die Eltern wissen, was die Lehrer von ihren Kindern erwarten. Es fördert die didaktische Kontinuität und verbessert die Qualität der Schule, da sie eine wirksame Kontrolle des Lernniveaus gewährleistet (da ich leicht erkennen kann, wo ich mich im progressiven Fluss vom hohen zum niedrigen Niveau befinde).

Rubriken sind also Instrumente zur Bewertung komplexer Leistungen, wie sie beispielsweise bei der Entwicklung eines Produkts, bei der Lösung eines Problems, bei der Durchführung einer mündlichen Präsentation, bei der Erstellung eines Textes oder einer Multimedia-Kommunikation. Der Name wird im englischsprachigen Raum verwendet, aber der Ursprung des Begriffs ist lateinisch. In den liturgischen Büchern bezeichnete der Begriff die Regeln für den Ablauf der Riten, die in rot (lateinisch *ruber*, daher *rubric*) geschrieben wurden, um sie von den Gebetstexten zu unterscheiden. Daher auch der Begriff Rubrik als Regelwerk für die Bewertung einer Leistung.

Der Rahmen ist eine kontinuierliche Bewertung und eine formative Bewertung, mit der die Schüler zeigen können, dass sie lernen, während sie bei der summativen Bewertung zeigen können, was sie gelernt haben. Die kontinuierliche Bewertung kann frühzeitige Hinweise auf die Leistungen der Schüler liefern, Feedback zu geben, um Probleme im frühesten Stadium zu erkennen.

Sie bietet den Studierenden viele Gelegenheiten, ihre Beherrschung des Materials unter Beweis zu stellen und sich Wissen anzueignen; sie verringert die Angst vor Prüfungen und stellt eine größere Herausforderung dar.

Um eine Rubrik zu erstellen, muss eine Leistung in ihre wichtigen Elemente zerlegt werden und für jedes dieser Elemente eine strenge Definition der erwarteten Leistungsstufen vorzusehen. Die Rubrik ist am wertvollsten, wenn sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern entwickelt und erstellt wird. Denn so können sie verstehen, welche Elemente sie unter Kontrolle halten müssen und ermöglicht es, Kriterien und Arbeitsmethoden zu teilen, die von der Lehrkraft bei der Bewertung verwendet werden.

Aus diesem Grund haben wir eine Rubrik für das Projekt entworfen: Diese Rubrik ist für die Bewertung durch Gleichaltrige gedacht (z. B. SchülerInnen bewerten SchülerInnen), insbesondere für ältere Kinder, die an dem Projekt teilnehmen (8-10). Sie muss den Schülern selbst ausgehändigt werden. Sie ist nützlich, um sie für das Leistungsniveau in einer bestimmten Situation bewusst zu machen, da sie in einer progressiven Beschreibung ihres Verhaltens von der besten Reaktion bis zur schwächsten sortiert ist. Auf diese Weise können die Schüler ihre Reaktionen verstehen und wissen, wie sie sich verbessern können.

Andererseits kann es während der Beobachtung und von den Lehrern verwendet werden, um ein detaillierteres Feedback zu den Leistungen der Schüler zu geben (und ihnen zu erklären, wie und wo sie sich verbessern können). Die erste Spalte bezieht sich auf die Schritte des Algorithmus in der Reihenfolge. Als Lehrkraft können Sie nur einen Teil der Rubrik (eine Zeile) oder mehrere verwenden, je nachdem, welche Aktivität Sie bewerten. Die Beschreibung des Inhalts jedes Kästchens beschreibt die Leistung, z. B. wenn wir an der Notfallerkennung arbeiten, ist das Verhalten oder die Leistung vollwertig, wenn es alle notwendigen Elemente und eine Art von Haltung ("der Schüler versteht sofort und ohne fremde Hilfe, dass die Person Hilfe braucht): "sofort" bedeutet, dass er/sie nicht zögert und "ohne fremde Hilfe" bedeutet, dass der Schüler selbstständig ist und die Situation bewältigen kann. Die letzte Stufe (mangelhaft oder zu verbessern) wird ausgedrückt, wenn "der Schüler/die Schülerin versteht, dass die Person nur dann Hilfe braucht, wenn jemand sie darauf hinweist", er/sie ist also nicht selbstständig und braucht Unterstützung. Das Wichtigste an einer Rubrik ist die Dynamik, man kann sich verbessern und von einer Stufe zur anderen wechseln (Worte sind eigentlich immer positiv).

	Stufen der Leistung (von der höchsten bis zur schwächsten)			
Elemente der Leistung	Vollständig	Teilweise	Mit leichten Schwierigkeiten	Mit Hilfe von jemandem
Notfall Erkennung	Der Schüler versteht sofort und ohne jemandes Hilfe, dass die Person Hilfe braucht	Der Schüler versteht, dass die Person Hilfe braucht, benötigt allerdings etwas Zeit dafür	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu erkennen, dass jemand Hilfe braucht	Der Schüler versteht nur das jemand Hilfe braucht, wenn ihn jemand darauf hinweist
Sicherheit	Der Schüler versteht sofort, dass die Situation sicher ist, durch praktische Fragen (wie die Anwesenheit von Autos, Gefahren im Zusammenhang mit Elektrizität, Feuer usw.)	Der Schüler versteht, dass die die Situation persönlich sicher ist, aber er erkennt nicht, ob dies auch für die Menschen in der Umgebung und für das Opfer gilt	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu verstehen, dass die Situation sicher ist, da er nicht weiß, welche praktischen Fragen zu berücksichtigen sind (Autos, Elektrizität, Feuer usw.)	Der Schüler versteht, dass die Situation nur dann sicher ist wenn jemand es sagt
Prüfung auf Antwort	Der Schüler weiß, wie er handeln kann und ist selbstbewusst. Die 3 Aktionen die er einfach ausführt sind: an der Seite des Opfers knien, die Schulter zu schütteln oder sanft zu berühren und zu fragen: "Geht es Ihnen gut"?	Der Schüler weiß, wie er zu handeln hat, aber es braucht ein wenig Zeit, neben dem Opfer zu knien, die Schulter zu schütteln oder sanft zu berühren und die Frage "Geht es Ihnen gut"? ist nicht so unmittelbar	Der Schüler hat ein wenig Mühe, sich zu erinnern was zu tun ist, d.h. knien, die Schulter berühren/schütteln und er erinnert sich kaum noch, was er das Opfer zu fragen hat	Der Schüler handelt nur wenn er von jemandem angeleitet wird

Prüfung auf Atmung	Der Schüler weiß, wie man eine Hand auf die Stirn des Opfers legt und die andere Hand mit den Fingerspitzen unter das Kinn. Er weiß, wie er den Kopf nach hinten neigt und dabei das Kinn anhebt; wie er den Atem des Opfers sieht, hört und fühlt und nach spätestens 10 Sekunden versteht, ob die Atmung normal ist	Der Schüler erinnert sich wie man die Hand und die Fingerspitzen platziert, aber dann hat er Schwierigkeiten, weiterzumachen die Atmung zu beurteilen und eine Entscheidung zu über das Fehlen einer normalen Atmung zu treffen	Der Schüler hat ein wenig Mühe, sich zu erinnern was er tun soll, er erinnert sich kaum daran, wo genau er seine Hände platziert und wie es dann weitergeht	Der Schüler handelt nur, wenn jemand ihn anleitet und ihm sagt, wo er die Hände und Fingerspitzen ansetzen soll und wie er das Kinn anheben und den Kopf nach hinten neigen soll, um eine normale Atmung zu überprüfen.
Um Hilfe rufen	Der Schüler nimmt sofort das Telefon in die Hand (oder bittet jemanden, es zu tun) und wählt allein und selbstständig die Notrufnummer 112	Der Schüler erinnert sich daran, zum Telefon zu greifen (oder jemanden zu bitten es zu tun) und die Notrufnummer anzurufen, aber er hat ein wenig Schwierigkeiten, sich an die Nummer zu erinnern	Der Schüler nimmt das Telefon (oder bittet jemanden, es zu tun), sobald er kann und wählt schließlich die Nummer 112 mit ein wenig Mühe	Der Schüler nimmt das Telefon (oder bittet jemanden, es zu tun), sobald jemand ihn fragt und erinnert ihn an die Nummer
Anruf durchführen	Der Schüler erklärt klar und einfach was vor sich geht, indem er neben dem Opfer steht und den Lautsprecher oder eine andere Freisprech-	Der Schüler erklärt was vor sich geht, so gut er kann, aber er erinnert sich nicht sofort daran, dass er neben dem Opfer stehen muss und die Aktivierung der	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu erklären was gerade passiert und er erinnert sich nicht daran zu denken,	Der Schüler kann nur erklären, was passiert, wenn jemand ihm hilft bei der Organisation des Anrufs

	Funktion verwendet, um in Kontakt mit dem Disponenten zu bleiben	Lautsprecherfunktion aktivieren muss	die Sprecherfunktion zu aktivieren	
Kompression der Brust	Der Schüler weiß, wie er handeln kann und er ist selbstbewusst: er kniet an der Seite des Opfers, legt seine Hände auf die Mitte der Brust des Opfers, mit einer Hand über die andere und die Finger ineinander verschränkt. Er hält die Arme gerade und drückt sie gerade nach unten, tief und schnell	Der Schüler weiß, wie er handeln muss, aber es dauert ein wenig, sich an der Seite des Opfers niederzuknien und die Arme und Hände korrekt auf die Brust des Opfers zu legen, sind für ihn keine so unmittelbaren Handlungen	Der Schüler hat etwas Mühe, sich daran zu erinnern, was er tun muss, d. h. sich hinzuknien, seine eigenen Arme und Hände richtig zu platzieren und die Brust des Opfers zu drücken; er erinnert sich kaum daran, wo und wie er seine Hände platzieren muss	Der Schüler handelt nur wenn jemand ihn anleitet
Beatmung	Der Schüler weiß, wann er mit der Beatmung beginnen muss. Er kann den weichen Teil der Nase mit dem Zeigefinger fühlen und Daumen seiner Hand auf die Stirn legen	Der Schüler weiß noch, wann er mit der Beatmung beginnen muss und wie er sie richtig durchführt, aber dann hat er Schwierigkeiten, weiterzumachen	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten, sich zu erinnern was zu tun ist, er erinnert sich kaum noch wo genau er die Hände hinlegen muss und wie es weitergeht	Der Schüler handelt nur wenn jemand ihn anleitet, sagt, wo die Hände hinkommen, wie man den Kopf neigt und wie er das Kinn anhebt
HLW	Der Schüler weiß, dass ein AED benötigt wird und	Der Schüler weiß nicht mehr genau, wo der AED platziert	Der Schüler hat Schwierigkeiten, sich zu merken,	Der Schüler findet und holt den AED erst wenn jemand ihm erklärt was

	sie findet ihn in kürzester Zeit	ist, aber er sucht ihn und findet ihn nach einigem Zögern	was ein AED ist, und braucht daher Zeit zum Nachdenken, bevor er danach sucht	das ist und wo ers zu finden ist
--	-------------------------------------	---	---	-------------------------------------

Tagebuch des Lehrers

Das Tagebuch ist ein sehr nützliches Instrument für die Dokumentation.

Wenn Erzieher und Lehrer das Tagebuch nach der Fortbildung ausfüllen, können sie aufschreiben, was passiert ist und warum, und wertvolle Anmerkungen machen.

Das Tagebuch ist ein Instrument zur Datenerfassung mit geringem Strukturierungsgrad, das vor allem bei der erfahrungsbasierten Beobachtung benutzt wird. In dem Tagebuch beschreibt die Testperson in Form einer freien Erzählung alle Informationen, die für die Forschung oder für das Verständnis des zu schildernden Ereignisses relevant ist. Es ist von grundlegender Bedeutung, dass das Tagebuch nicht in der Absicht verfasst wird "objektiv" über das Geschehen zu berichten, sondern dass es im Gegenteil, so getreu wie möglich sowohl das Ereignis als auch die Sichtweise des "erzählenden Beobachters" so genau wie möglich wiedergibt.

Das Schreiben eines Journals oder eines Tagebuchs ist eine sehr alte Form des Ausdrucks und der Reflexion. Wir können den Ursprung der anthropologischen Forschung zurückverfolgen, die den Namen aus der ethnographische Forschung erhält (ausgehend von Bronislaw Malinowski). Diese Art der Untersuchung zielt darauf ab, "die Sichtweise der Eingeborenen zu verstehen und zu verstehen und zu interpretieren, aber auch zu beschreiben, was die Eingeborenen nicht wissen".

Das Tagebuch oder Logbuch wird von Forschern häufig als eine Art "Reisebegleiter" verwendet. Es kann als ein Instrument der Selbstreflexion definiert werden, dass es uns ermöglicht, unsere Erfahrungen aufzuschreiben. Mit dem Ziel, eine bestimmte Situation (ein Projekt, eine Aktivität im Klassenzimmer usw.) besser zu verstehen.

Mit anderen Worten, wir rekonstruieren die Geschichte eines Prozesses, der schließlich an Bedeutung gewinnt, da das Tagebuch die Erfahrung in ihrer ganzen Komplexität erzählt,

sowohl von der sachlichen Seite (was passiert ist) als auch der emotionalen Seite (wie ich mich gefühlt habe). Das Ziel ist es also, unsere Arbeit und die Wirksamkeit unseres Handelns.

Das Führen eines Tagebuchs trägt zur Entwicklung verschiedener Fähigkeiten bei, wie Beobachtung, Dokumentation, Reflexion und Behalten, oder "ein Erfahrungsmaterial zur Verfügung zu stellen, auf das man reflexiv zurückgreifen kann, um sich an die eigenen Erfahrungen zu erinnern. Dies erinnert an Schöns Arbeit über berufliche Entwicklung und Reflexion (Lehrer als reflektierende Profis).

Aufgrund der geringen Struktur des Instruments und der einfachen Anwendung kann das Tagebuch als Datenerhebungsinstrument in verschiedenen Kontexten der Bildungsforschung eingesetzt werden. Es kann entweder von den Lehrkräften oder von Schülern ausgefüllt werden (nicht empfohlen unter 10-11 Jahren, einem Zeitraum, in dem Fähigkeiten eine korrekte Interpretation der Zeitleisten erlauben).

Es wird empfohlen, den Fragebogen kurz vor der Sitzung auszufüllen, um anschauliche Informationen zu erhalten. Das Ziel ist es, Feedback und Informationen über die Geschehnisse in der Sitzung aus der Sicht der Lehrer über das Verhalten der Schüler zu erhalten. Für das Projekt empfehlen wir diese Form des Tagebuchs, die auf sehr einfachen Informationen basiert: eine Art Umschlag, um die Anmerkungen zu ordnen und um auf die Tagebücher zurückzugreifen, wenn sie über einen bestimmten Zeitraum gebraucht werden (Name, Alter der Schüler, Anzahl der Schüler, Thema, Tag); ein beschreibender Teil (was geschah), die Reaktion der Schüler; positive Aspekte, die sich herauskristallisiert haben (um auf diese Aspekte zurückzugreifen), Schwierigkeiten (um sie zu überwinden und einige Änderungen vorzunehmen und um den Prozess zu verbessern).

Als Lehrer können Sie, je nach Ihrer persönlichen Erfahrung und Ihrem "Stil", Zeilen und Themen hinzufügen, oder Beweise wie Bilder, Videos oder Informationen (Dialoge usw.) hinzufügen.

Wir haben ein sehr einfaches Tool entwickelt, das kurz und leicht zu benutzen ist und alle grundlegenden Informationen sammelt, um die Hauptaspekte der geförderten Aktivitäten zu reflektieren und auf sie zurückzukommen. Um den Rahmen besser zu verstehen, empfehlen wir Bions Meisterwerk "Lernen aus Erfahrung" (1962), das in verschiedene Sprachen übersetzt wurde.

Tagebuch des Lehrers

Generelle Informationen	
Name des Lehrers	
Tag, Monat, Jahr	
Alter der Schüler	
Anzahl der Schüler	
Thema der Stunde	

1. Erzählen Sie, was während der Sitzung passiert ist und wie die Schüler reagiert haben (z. B. ob sie zugehört und mitgearbeitet haben usw.)

.....
.....

2. Welche positiven Aspekte haben Sie festgestellt? (z. B. in Bezug auf kognitive Aspekte, emotionales Lernen usw.)

.....
.....

3. Welche Schwierigkeiten haben Sie beobachtet (z. B. konnten die Schüler dem Training nicht folgen, das Training war zu anspruchsvoll, sie waren müde)?

.....
.....

Notizen:

.....
.....

Videos in der Bildung

Fotos und bewegte Bilder werden schon seit langem für Bildungszwecke eingesetzt, von den Zauberlaternen bis hin zu den neuesten Web-Streaming-Lösungen in einer textreichen Umgebung, in der Inhalte jederzeit und überall" über tragbare Geräte wie Smartphones zugänglich sind. Bilder und Videos sind zweifellos das am meisten verbreitete Medium unter Kindern und Jugendlichen, in Anbetracht der Verbreitung von Bildern in unserer Gesellschaft und der Rolle der visuellen sozialen Medien wie Instagram oder TikTok (Boyd, 2014).

Asensio und Young haben einen konzeptionellen Rahmen mit der Bezeichnung "Three 'I's Framework" eingeführt, zur Analyse der Videonutzung eingeführt, der das Zusammenspiel von Image, Interaktivität und Integration beschreibt. Digitale Videos können als interaktives und integriertes Werkzeug genutzt werden, zum Beispiel mit dem Tagging von Ressourcen: Stellen Sie sich ein Video vor, in dem eine Sprechblase mit einer Frage erscheint und der Betrachter kann die Frage beantworten und zu einem anderen Abschnitt wechseln, um an anderen Konzepten zu arbeiten. Oder wieder Videos mit verschiedenen Strategien, wie z. B. das "Spielbuch", bei dem man den Weg des Protagonisten wählt. Videos und Bilder können mit unterstützenden Texten, Links usw. verknüpft werden, als Teil einer "erweiterten Lernumgebung".

Videos haben einen sehr starken Bezug zu Emotionen, zur Kognition und zu den Arbeitsschritten, zu Lernerfahrungen: Es ist ein schneller Weg, um Dinge und Verhaltensweisen zu lernen; man kann Situationen zeigen, die man im Klassenzimmer nicht zeigen kann; Visualisierung und Identifikation werden durch Videos unterstützt. Wenn wir über das Lernen nachdenken, dann ist "Lernen durch Nachahmung" definitiv Teil des Lernprozesses von Kindern und Videos sind mit ihrer Geschichte und ihren Figuren ein "Modell". Das bedeutet, dass Bilder die Visualisierung und das Verständnis schwieriger Konzepte und Themen unterstützen können.

Vor allem ist die Fähigkeit von Videos, eine Geschichte auf eine kraftvolle und emotional involvierende Weise zu erzählen sehr wichtig: Erzählungen und Geschichtenerzählen sind sehr interessante Themen, auf die man sich konzentrieren kann.

Wir können den Einsatz von Videos im Bildungs- und Schulbereich also nicht als eine Neuheit definieren, sondern als eine nützliche Strategie. Um dies zu verstehen, können wir das folgende System verwenden:

- den pädagogischen Ansatz, von der instrumentellen Nutzung von Videos (zur Erklärung eines physikalischen Phänomens, eine Diskussion anzuregen oder über eine Nachricht zu reflektieren usw.) bis hin zum kritischen Einsatz von Videos in der Bildung (um die spezifischen Sprachen zu unterstreichen oder die Zusammenhänge zwischen den Medien und dem sozioökonomischen System).
- die "Unterrichtsstile". Es ist möglich, eine doppelte bekannte Polarität zu erkennen: auf der einen Seite der transmissive Stil, auf der anderen Seite der kollaborative Stil, bei dem das Zentrum des Prozesses auf die soziale Konstruktion von Wissen verlagert wird; in diesem Fall werden Lehrer zum Leiter und die Schüler sind Teil einer Arbeitsgruppe.

Videos und Bilder können also auf vier Arten betrachtet werden, wenn wir uns auf die Schule beziehen, wie von CREMIT in einer interessanten, von der Europäischen Rundfunkunion unterstützten Untersuchung (Jibs-Projekt):

1) als Darstellungsmittel (d.h. Videoclips als nützliche Hilfsmittel zur Visualisierung schwieriger Konzepte auf einfache zu visualisieren). Diese Perspektive offenbart ein Bewusstsein dafür, was Videos in den Lehr- und Lernprozess einbringen können und über die didaktischen Vorteile von Bildern, aber die Vermittlung von Inhalten bleibt weiterhin das Ziel der Aktivitäten mit Videos.

2) als natürliche Sprache für Kinder (d. h. Videos als nützliche Ressourcen zur Aktivierung der Kommunikation zwischen Kindern). Dieses Profil kommt der kreativen Nutzung, die mit Videos verbunden sein sollte, sehr nahe, aber die Perspektive ist immer noch instrumentell. Das heißt, Videos sind nützliche Werkzeuge, die Kommunikation und die Aufmerksamkeit der SchülerInnen zu erhöhen, aber sie sind noch nicht Gegenstand der Lernaktivitäten.

3) als didaktisches Werkzeug (Clips, die zur Unterstützung des traditionellen Unterrichts mit Dokumenten, Bildern und anderen Formaten als ergänzende Materialien). Dies ist das traditionellste Profil in Bezug auf audiovisuelle Erfahrungen in der Schule, in denen Videos

als technologische Instrumente betrachtet werden, die den Unterricht unterstützen, wie eine geschriebene Seite oder eine grafische Tabelle.

4) Als kreative Möglichkeit für aktives Lernen und die Herstellung von Medien sind Videos dann nützlich einen spielerischen Ansatz unterstützen, bei dem die Schüler aktiv sind, und sie können helfen bei der kritischen Reflexion und Austausch im Klassenzimmer.

Im Rahmen des Projekts sind Videos Teil der Ausbildung von Lehrern und Schülern im Fachbereich und auch Teil der Forschungsinstrumente: Sie sind ein anschauliches Medium in den Karten (Verweis auf die Szenarien mit Bildern), sie sind Vehikel für komplexe Inhalte (Kombination von Musik und Liedern und auch für das Erlernen neuer Strategien), sie werden im Fragebogen für die Kinder verwendet, da sie zu ihrem Verständnis dienen, sie sind Teil der aktiven Förderung von Verhaltensweisen und Kompetenzen im Zusammenhang der Ausbildung selbst. In gewisser Weise repräsentieren sie alle vier Ideen (Darstellungsmittel, natürliche Sprache, didaktisches Mittel und kreative Möglichkeit).

Referenzen

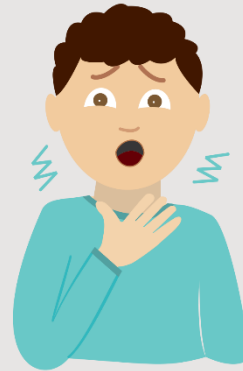
1. Borovnik Lesjak V, Šorgo A, Strnad M. Development, validation and assessment of the test on knowledge about basic life support and use of automated external defibrillator among schoolchildren. *Scandinavian journal of trauma, resuscitation and emergency medicine* 2019; 27: 114.
2. Monteiro MdLRBP, Ferraz AIB, Rodrigues FMP. ASSESSMENT OF KNOWLEDGE AND SELF EFFICACY BEFORE AND AFTER TEACHING BASIC LIFE SUPPORT TO SCHOOLCHILDREN. *Revista Paulista de Pediatria* 2021; 39: e2019143.
3. Ringsted C, Lippert F, Hesselfeldt R, et al. Assessment of Advanced Life Support competence when combining different test methods--reliability and validity. *Resuscitation* 2007; 75: 153–60.
4. van Dawen J, Vogt L, Schröder H, et al. The role of a checklist for assessing the quality of basic life support performance: an observational cohort study. *Scandinavian Journal of Trauma, Resuscitation and Emergency Medicine* 2018; 26: 96.
5. Wilks J, Kanasa H, Pendergast D, Clark K. Emergency response readiness for primary school children. *Australian health review : a publication of the Australian Hospital Association* 2016; 40: 357–63.

BLS Algorithmus

<p>1 SICHERHEIT</p>  <p>Ist die Situation sicher für mich, für die Menschen in meiner Umgebung und für das Opfer?</p>	<p>2 PRÜFEN DER REAKTION</p>  <p>Schüttele sanft die Schultern und frag: „Geht es Ihnen gut?“</p>	<p>3 PRÜFEN DER NORMALEN ATMUNG</p>  <p>Sehe, höre und fühle nach einer normalen Atmung. Aber nicht mehr als 10</p>
<p>4 ALAMIEREN DES RETTUNGSDIENSTES</p>  <p>Wähle die 112 um den Rettungsdienst zu rufen. Schicke einen Helfer los, um einen AED zu holen.</p>	<p>5 HOCHWERTIGE HERZDRUCKMASSAGE</p>  <p>Platziere deine Hände auf der Mitte der Brust des Opfers. Führe die Herzdruckmassage 30-mal bei einer Tiefe von 5cm-6cm durch. Halte eine Geschwindigkeit von 100-120 Kompressionen pro Minute.</p>	<p>6 ATEMSPENDE</p>  <p>Öffne die Atemwege des Opfers und gib 2 normale Atemzüge ab. Weiter mit 30 Kompressionen und 2 Atemzügen bis zum Eintreffen von Hilfe.</p>
<p>7 AED DEFIBRILLATOR</p>  <p>Wenn ein AED eintrifft, schalte ihn ein und folge den gesprochenen und bildlichen Anweisungen.</p>		



Vokabeln



Blockierung der Atemwege

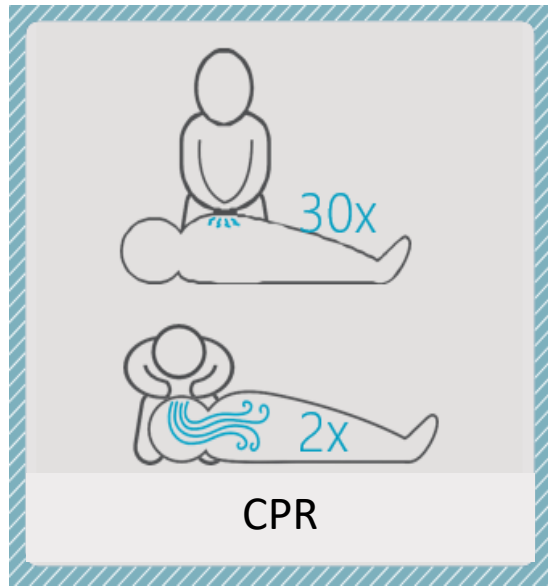
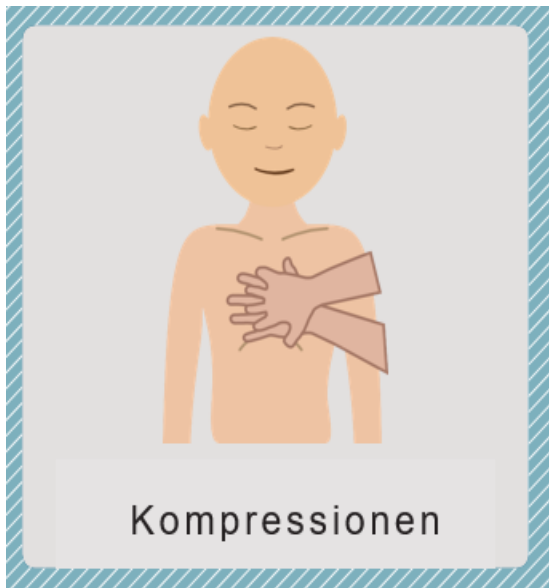


Normale Atmung



Überlebenskette





Hören



Normale Atmung

Sehen



Bewegung des
Brustkorbs



Disponent



Ansprechbar



Nicht
ansprechbar

Fühlen



Luft auf deiner
Wange



Umstehende

L.I.F.E.F.O.R.C.E – KARTE DER GEFÜHLE





FREUDIG



GLÜCKLICH



FRIEDLICH



SICHER



ZUFRIEDEN



Verärgert



IRRITIERT



ABLEHNEND



AGGRESSIV



IN PANIK



Ängstlich





Traurig



ENTTÄUSCHT



GEQUÄLT



MÜDE



GELANGWEILT



KAMPF

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall, bei dem der andere eine Kampfreaktion gezeigt hat?
2. Wie fühlt sich jemand der eine Kampfreaktion hat?
3. Hattest du jemals eine Kampfreaktion? Wenn ja, was ist passiert?



FLUCHT

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall bei dem jemand eine Flucht Reaktion hatte?
2. Wie fühlt sich jemand der eine Flucht Reaktion hat?
3. Hattest du jemals eine Fluchtreaktion? Wenn ja, was ist passiert?



ERSTARREN

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall bei dem jemand eine Erstarrungs-Reaktion hatte?
2. Wie fühlt sich jemand mit einer Erstarrungs-Reaktion?
3. Hattest du jemals eine Erstarrungs-Reaktion? Wenn ja, was ist passiert?



Szenario 1: Straße in der Nachbarschaft

Beschreibung

Ein ungepflegter Mann geht auf dem Bürgersteig und bückt sich, um einen Geldschein aufzuheben (Misstrauen). Ein Mädchen (Anne) hält ihr kaputtes Skateboard in der Hand (Traurigkeit, Enttäuschung), während ein Paar neben Kartons vor dem Haus steht, in das sie gerade umgezogen sind (Freude), mit einer Katze in einem Transportkäfig. Eine Autofahrerin schreit und hebt die Hände (Verärgerung), während sie in der Schlange hinter anderen Autos steht.

Emotionen: Misstrauen, Traurigkeit, Enttäuschung, Glück, Irritation.

Fragen

Warum schreit die Fahrerin? (Verärgerung wegen eines Staus?)(L1)

1. Wie fühlt sich Anne? (Traurigkeit, Enttäuschung)
2. Wie fühlt sich der alte Mann auf dem Bild? (Misstrauen) (L2)
3. Wie fühlen sich der Mann und die Frau, die miteinander sprechen? (Glück) (L2)
4. Was denkst du, warum es auf der Straße einen Stau gibt? (Hauptverkehrszeit/Unfall/beschädigte Ampel)(4)
5. Was glaubst du, warum die Fahrerin genervt ist? (hat es eilig/will nicht warten) (L4)
6. Was ist die beste Lösung für Annes Problem? (nach Hause gehen/ein neues Skateboard kaufen/reparieren lassen) (L5)



Szenario 2: Pausenhof einer Schule

Beschreibung

Ein Schüler hält sich die Ohren zu (Verärgerung), während er von zwei seiner Klassenkameraden gehänselt wird (Abneigung) – einem Mädchen und einem Jungen, der Pickel im Gesicht hat. Eine Gruppe von Kindern – Kate, ein sehr großes Mädchen und Marco – jubeln in der Mitte des Volleyballfeldes über ihren Sieg (Aufregung, Zufriedenheit). Ein Junge sitzt allein (Einsamkeit) und die Lehrkraft geht auf dem Hof spazieren (Sicherheit).
Emotionen: Ärger, Abneigung, Aufregung, Zufriedenheit, Einsamkeit, Sicherheit.

Fragen

1. Warum hält sich der Junge die Ohren zu? (Lärmbelästigung) (L1)
2. Was kannst du über das Kind sagen, das alleine sitzt? (hat keine Freunde/keine Lust zu spielen/seine Mannschaft hat ein Spiel verloren/er wurde bestraft/ er wurde geschlagen und hat Schmerzen) (L2)
3. Was würdest du tun, wenn du in der gleichen Situation wärst wie der Junge, der gehänselt wird? (mich wehren, Lehrkraft um Hilfe bitten)(L3)



Szenario 4: Restaurant

Beschreibung

Ein Mann hat den Mund voll mit Essen (Zufriedenheit, Vergnügen), während eine Frau den Teller vor sich betrachtet (Ekel) und die Kellnerin anschreit, die sich nähert (Scham).
Emotionen: Freude, Vergnügen, Ekel, Scham.

Fragen

1. Warum hat der Mann seinen Mund mit Essen vollgestopft? (Völlerei) (L1)
2. Wie fühlt sich der Mann? (Zufriedenheit, Vergnügen) (L2)
3. Was denkst du, wird als nächstes mit dem Mann auf dem Bild passieren? (Essen schlucken / Essen ausspucken / Ersticken) (L2)
4. Wie fühlt sich die Frau auf dem Bild? (Abscheu) (L2)
5. Was würdest du tun, wenn du in der gleichen Situation wie die Frau wärst? (die Kellnerin rufen / den Koch aufsuchen, um sich zu beschweren / nichts tun / das Restaurant verlassen / etwas Anderes bestellen / dieses Gericht stehen lassen und den Rest essen) (L3)
6. Wie fühlt sich die Kellnerin? (Scham) (L2)
7. Warum, glaubst du, schämt sich die Kellnerin? (sie ist dabei, sich zu entschuldigen / sie hat eine ähnliche Erfahrung gemacht) (L4)



Szenario 5: Zuhause

Beschreibung

Mike überreicht seinem Großvater, der in einem Sessel sitzt, einen Blumenstrauß (Freude, Zärtlichkeit, Überraschung), während ein Mann und eine Frau sich umarmen (Liebe) und ein Hund sich an ihren Beinen reibt (Eifersucht).

Emotionen: Freude, Zärtlichkeit, Überraschung, Liebe, Eifersucht.

Fragen

1. Warum schenkt Mike seinem Großvater einen Blumenstrauß? (wegen seines Geburtstages seines Großvaters/er wurde entlassen/Jubiläumsfeier/Mike möchte sich bedanken) (L1)
2. Wie würdest du einem geliebten Menschen deine Liebe zeigen, außer mit Blumen und einer Umarmung (Liebkosungen/Schokolade/ Gemaltes/ Geschenke/ ein Kuss/ „Ich liebe dich“) (L3)
3. Welche Schlussfolgerungen können aus dem Verhalten des Mannes und der Frau gezogen werden? (Sie haben Intimität/ sie sind ein Paar/ sie sind Bruder und Schwester oder gute Freunde/Verwandte/ sie zeigen sich ihre gegenseitige Liebe/ sie sind glücklich sich zu haben und haben eine gute Zeit) (L4)
4. Was soll das Verhalten des Hundes zeigen? (möchte eine Umarmung / will Spazieren gehen/ ist eifersüchtig auf den Mann und die Frau/ möchte Aufmerksamkeit) (L4)



Dies ist kein separater Schritt im BLS-Algorithmus, sondern eher eine Einführung für die Kinder, dass sie durch das Erkennen eines Kreislaufstillstandes, durch das Rufen von Hilfe und das Starten der Wiederbelebung in der Lage sind, zusammen mit anderen (Rettungsdienst, Ärzten etc.) ein Leben zu retten!

Schritt 1: Frühzeitiges Erkennen und Rufen um Hilfe, um einen Kreislaufstillstand zu verhindern und den Rettungsdienst zu aktivieren.

Schritt 2: Frühe Wiederbelebung durch Laien - um die Schädigung des Gehirns und des Herzens zu verlangsamen und um Zeit zu gewinnen, damit AED und Rettungsdienst eintreffen können.

Schritt 3: Frühdefibrillation - zur Wiederherstellung eines Herzrhythmus.

Überlebenskette

S1: Kannst du die benötigten Teile aufzählen, um ein Leben zu retten? (L1)

S1: Warum ist es wichtig, einen Herzstillstand zu erkennen und frühzeitig zu reagieren? (L5)

S1: Wäre es besser, auf den Rettungsdienst zu warten, ohne zu handeln? (L6)

S2: Kannst du einen Grund für eine frühzeitige Wiederbelebung durch Laien nennen? (L2)

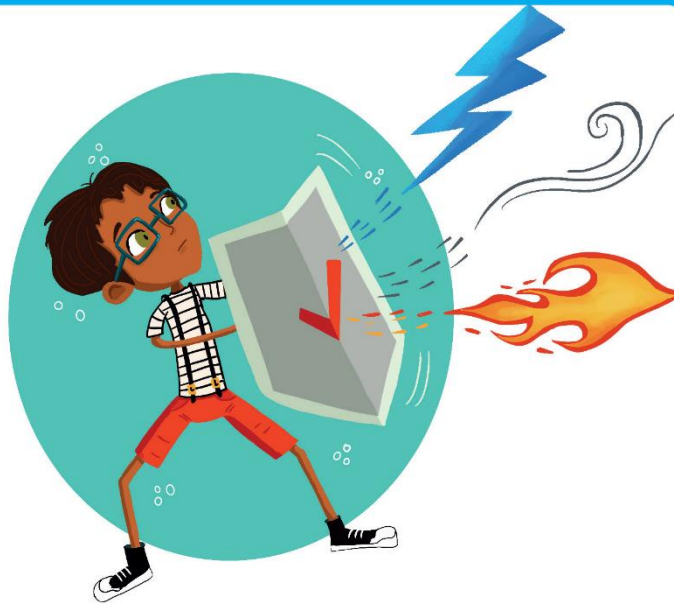
S2: Was würde passieren, wenn man zu lange mit der Wiederbelebung wartet? (L3)

S2: Was sind die Vorteile einer frühen Wiederbelebung durch Laien? (L4)

S3: Was passiert, wenn wir eine Frühdefibrillation durchführen? (L1)

S3: Was ist die Funktion der Frühdefibrillation? (L4)

S3: Was würdest du empfehlen, um die Überlebenschancen des Opfers zu verbessern? (L6)



SICHERHEIT

Schritt 1: Frage dich selbst: "Ist die Situation für mich sicher?"
(z. B. Verkehr, Strom, Feuer, Scherben)

Schritt 2: Frage dich selbst:
"Ist die Situation sicher für die Menschen in meiner Umgebung?"

Schritt 3: Frage dich selbst:
"Ist die bedürftige Person in Sicherheit?"



Ist die Situation sicher für mich?

Sicherheit

1. Kannst du in eigenen Worten beschreiben, auf welche Gefahren man achten muss?
2. Was würdest du machen, falls sich ein Feuer in der Nähe des Opfers befindet?
3. Warum ist es so wichtig nach Gefahren zu schauen?



Ist die Situation sicher für die Menschen in meiner Umgebung?

Sicherheit

1. Nach welchen Gefahren musst du schauen?
2. Was würde passieren, wenn die Menschen um dich herum in Gefahr wären?
3. Wäre es besser, direkt mit der Wiederbelebung anzufangen, ohne vorher nach Gefahren geschaut zu haben?



Ist die bedürftige Person in Sicherheit?

Sicherheit

1. Beschreibe eine sichere Umgebung für das Opfer.
2. Kannst du den Grund erläutern, warum du auf den Verkehr achten musst?
3. Was würdest du machen, wenn um das Opfer herum starker Verkehr herrscht?



Prüfen der Reaktion

Schritt 1: Knie dich an die Seite des Opfers.

Schritt 2: Berühre/ schüttel sanft die Schultern und frage laut:
"Geht es Ihnen gut?"



Knie dich an die Seite des Opfers.

Prüfen der Reaktion

1. Was ist der erste Schritt um eine Reaktion zu prüfen?
2. Was ist der Hauptgrund für diesen Schritt?
3. Wann würdest du den Schritt beenden?



Berühre/ schüttele sanft die Schultern und frage laut:
"Geht es Ihnen gut?"

Prüfen der Reaktion

1. Welche Maßnahmen kannst du ergreifen, um sicherzustellen, dass die Person nicht reagiert?
2. Was würde passieren, wenn du handelst, ohne auf Reaktion der Person zu prüfen?
3. Kreiere ein Szenario, indem du zeigst, wie dieser Schritt funktioniert.



PRÜFEN DER NORMALEN ATMUNG

Schritt 1: Wenn die Person nicht reagiert (zum Beispiel nicht spricht), überprüfe die Atmung.

Schritt 2: Lege die Hand auf die Stirn und die Fingerspitzen der anderen Hand unter die Kinnspitze.

Schritt 3: Neige den Kopf des Opfers sanft nach hinten und hebe das Kinn an, um die Atemwege zu öffnen.

Schritt 4: Positioniere deinen Kopf über dem Kopf des Opfers.

Schritt 5: SEHEN: Schaue, ob sich der Brustkorb bewegt.

Schritt 6: HÖREN: Lausche mit deinem Ohr auf Atemgeräusche.

Schritt 7: FÜHLEN: Spüre den Atem des Opfers auf deiner Wange.

Schritt 8: Nachdem bis zu 10 Sekunden lang geschaut, gehört und gefühlt wurde, frage dich: "Ist dies normale Atmung ODER ist es nur Husten, Stöhnen, Schnaufen?" Ein Opfer, das kaum atmet, oder seltene, langsame und laute Atemzüge macht oder keucht, atmet nicht normal.



Wenn die Person nicht reagiert (z.B. nicht spricht oder auf dich reagiert), Überprüfe die normale Atmung.

Prüfen der Atmung

1. Was könnte passieren, wenn die Person nicht reagiert? Was würdest du sonst tun?
2. Würdest du empfehlen, die normale Atmung zu kontrollieren?
3. Kannst du den Grund erläutern, warum die normale Atmung überprüft werden muss?



Lege die Hand auf die Stirn und die Fingerspitzen der anderen Hand unter die Kinnspitze.

Prüfen der Atmung

1. Was musst du als Erstes mit dem Kopf der Person machen?
2. Erkläre den Grund, warum du den Kopf in diese Position bringst.
3. Überlege, welchem Teil des Kopfes du als nächstes



Positioniere deinen Kopf über dem Kopf des Opfers

Prüfen der Atmung

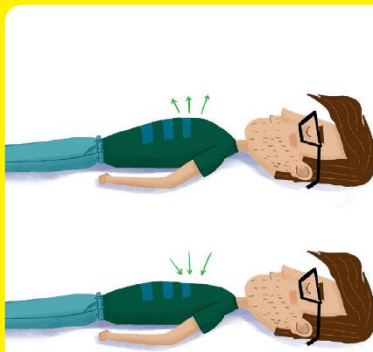
1. Kannst du erklären, was bei diesem Bild passiert?
2. Was ist der Grund für diese Position?
3. Was macht die Position für den Ersthelfer erfolgreich?



Positioniere deinen Kopf
über dem Kopf des Opfers

Prüfen der Atmung

1. Was ist der erste Sinn, den du verwenden musst, um die Atmung zu überprüfen?
2. Beschreibe deine Körperhaltung.
3. Stell dir vor du kannst nicht sehen, dass sich der Brustkorb bewegt. Wie kannst du die Situation verbessern?



SCHAUE ob sich der
Brustkorb bewegt

Prüfen der Atmung

1. Was ist der Unterschied zum vorherigen Schritt?
2. Wäre es besser, wenn du ausschließlich SCHAUST um die normale Atmung zu überprüfen?
3. Was lief gut in dieser Situation?



HÖRE mit deinem Ohr
auf Atemgeräusche.

Prüfen der Atmung

1. Was für eine Art der Kontrolle siehst du auf diesem Bild?
2. Was sollte der Ersthelfer hören?
3. Was sind die Vorteile dieses Schrittes?



FÜHLEN: Spüre den Atem des Opfers auf deiner Wange.

Prüfen der Atmung

1. Was bedeutet es, wenn du die Atmung des Opfers spürst?
2. Was ist der Zusammenhang zwischen Atmung und Wiederbelebung?
3. Warum ist es wichtig die Atmung nicht nur zu

10"



Nachdem du bis zu 10 Sekunden lang geschaut, gehört und gefühlt wurde, frage dich: "Ist dies normale Atmung ODER ist es nur Husten, Stöhnen. Schnaufen?"

Prüfen der Atmung

1. Welche Fragen würdest du dir in dieser Situation stellen?
2. Wäre es besser, wenn die Person sehr langsam atmet?
3. Ist Husten ein Zeichen normaler Atmung?



Alarmieren des Rettungsdienstes

Schritt 1: Wenn die Person nicht ansprechbar ist und/oder nicht atmet:

Sprich einen Helfer an und bitte ihn den Rettungsdienst (112) zu rufen oder rufe ihn selbst!

Schritt 2: Bleibe bei der Person, während du den Rettungsdienst rufst, wenn dies möglich ist.

Schritt 3: Wähle die 112 am Telefon

Schritt 4: Aktiviere die Lautsprecherfunktion des Telefons, wenn du kannst!

Schritt 5: Sage deinen Namen, deinen Standort und was passiert ist und beantworte die Fragen, die am Telefon gestellt werden.

Schritt 6: Bleibe am Telefon, lege nicht auf!

Schritt 7: Schicke einen Helfer, der einen AED mitbringt, falls vorhanden. Wenn du alleine bist, lass das Opfer nicht allein, sondern beginne mit der Herzdruckmassage.



Wenn das Opfer nicht ansprechbar ist und/oder nicht oder nicht normal atmet: Sprich einen Helfer an und bitte ihn, den Rettungsdienst (112) zu rufen oder rufe ihn selbst!

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Was machst du, wenn keine andere Person um dich herumsteht?
2. Was könnte passieren, wenn du den Rettungsdienst jetzt nicht alarmierst?
3. Wie kannst du die Situation verbessern?



Bleibe bei der Person, während du den Rettungsdienst rufst, wenn dies möglich ist.

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Solltest du bei dem Opfer bleiben, während du nach Hilfe rufst?
2. Was ist der Hauptgrund, dass du bei dem Opfer bleiben solltest?
3. Was sind Vor- und Nachteile bei der Person zu bleiben?



Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Welche Nummer sollst du im Notfall anrufen?
2. Als wie wichtig würdest du diesen Schritt erachten?
3. Wie würdest du diese Situation beenden?



Aktiviere die Lautsprecherfunktion des Telefons, wenn du kannst!

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Wofür steht dieses Symbol?
2. Ist es eine gute Idee, den Lautsprecher anzustellen?
3. Was ist der Vorteil des Lautsprechers? In welcher Situation?



Sage deinen Namen, deinen Standort und was passiert ist, und beantworte die Fragen, die am Telefon gestellt werden.

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Was fragt dich der Rettungsdienst in dieser Situation?
2. Wie würdest du dich in dieser Situation fühlen?
3. Wie würdest du die Situation verbessern während du den Anruf tätigst?



Bleib am Telefon, lege nicht auf.

Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Ist es okay, nach Beantwortung der Fragen einfach aufzulegen?
2. Kannst du die Hauptgründe nennen, warum du am Telefon bleiben solltest?
3. Wie würdest du dich in dieser Situation fühlen?

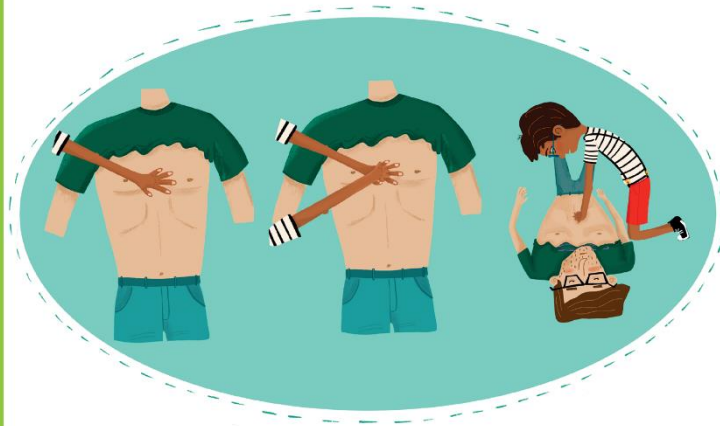


Send a helper to bring an AED, if applicable. If you are alone, do not leave the victim, but start CPR

Call for Help

1. Which one should go to bring an AED?
2. How can you attract a bystander's attention to help you?
3. Can you predict the outcome if you went to bring the AED yourself?

S7



Hochwertige Herzdruckmassage

Schritt 1: Knie an der Seite der Person.

Schritt 2: Lege deinen Handballen auf die Mitte der Brust der Person.

Schritt 3: Lege deinen anderen Handballen auf die erste Hand und verschränke die Finger.

Schritt 4: Halte deine Arme gerade.

Schritt 5: Positioniere dich senkrecht über der Brust des Opfers und drücke auf das Brustbein, 5 bis 6 cm

Schritt 6: Entlaste nach jeder Kompression den Druck auf den Brustkorb, ohne den Kontakt zwischen deinen Händen und der Brust zu verlieren

Schritt 7: Wiederhole dies mit einer Frequenz von 100-120 Kompressionen pro Minute.



Lege deinen Handballen auf die Mitte der Brust der Person!

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Beschreibe die Position der Hand des Ersthelfers.
2. Warum ist es wichtig, die Hand nicht auf dem Bauch zu platzieren?
3. Würdest du die Kleidung am Oberkörper ausziehen oder nicht?



Lege deinen anderen Handballen auf die erste Hand und verschränke die Finger.

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Wie viele Hände benötigst du für den nächsten Schritt?
2. Stimmst du zu, die Finger zu überkreuzen?
3. Warum hat Marco genau diese Position seiner Hände gewählt?



Halte deine Arme gerade

Hochwertige Herzdruckmassage

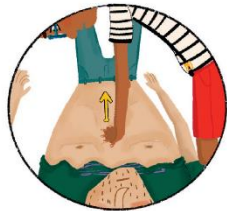
1. Warum solltest du deine Arme während der Brustkompression gerade halten?
2. Wie überprüfst du, ob deine Arme gerade sind?
3. Wäre es besser, wenn deine Arme angewinkelt sind?



Positioniere dich senkrecht über der Brust des Opfers und drücke auf das Brustbein, 5 cm bis 6 cm tief.

Hochwertige Herzdruckmassage

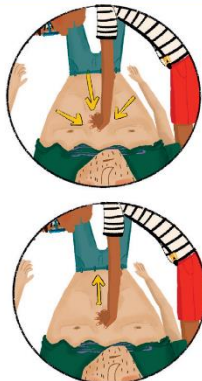
1. Wie viele Hände benötigst du für den nächsten Schritt?
2. Stimmst du zu, die Finger zu überkreuzen?
3. Warum hat Marco genau diese Position seiner Hände gewählt?



Entlaste nach jeder Kompression den Druck auf den Brustkorb, ohne den Kontakt zwischen deinen Händen und der Brust zu verlieren.

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Was passiert nach jeder Brustkompression?
2. Was ist der Grund wieder loszulassen?
3. Ist es ein Vor- oder Nachteil die Hände auf dem Brustkorb des Opfers zu lassen?



Wiederhole dies mit einer Frequenz von 100-120 Kompressionen/ Minute.

Hochwertige Herzdruckmassage

1. Gib eine Zusammenfassung für die jetzt folgende Handlung.
2. Komponiere ein Lied über den Takt der Herzdruckmassage.
3. Würdest du eine Kompression mit mehr als 100-120 Schlägen pro Minute empfehlen?



Atemspende

Schritt 1: Öffne nach 30 Kompressionen erneut die Atemwege. Drücke dafür den weichen Teil der Nase mit deinem Zeigefinger und Daumen zu, und drücke deine Hand auf die Stirn des Opfers. Lasse den Mund des Opfers öffnen.

Schritt 2: Nimm einen normalen Atemzug und lege deine Lippen um den Mund der Person, wobei du darauf achten musst, dass du eine luftdichte Abdichtung hast.

Schritt 3: Blase gleichmäßig in den Mund und achte darauf, dass sich die Brust des Opfers für circa 1 Sekunde anhebt.

Schritt 4: Hole noch einmal Luft und wiederhole es noch einmal (insgesamt 2 Beatmungen)!

Schritt 5: Weiter mit Herzdruckmassage und Beatmungen im Verhältnis 30:2 bis Hilfe eintrifft!



Öffne nach 30 Kompressionen erneut die Atemwege. Drücke dafür den weichen Teil der Nase mit deinem Zeigefinger und Daumen zu, und drücke deine Hand auf die Stirn des Opfers. Lasse den Mund des Opfers öffnen.

Atemspende

1. nach wie vielen Kompressionen gibst du eine Atemspende?
2. Was passiert auf dem Bild?
3. Was wäre ein anderer Titel für diese Bild/Aktion?



Nimm einen normalen Atemzug und lege deine Lippen um den Mund der Person, wobei du darauf achten musst, dass du eine luftdichte Abdichtung hast.

Atemspende

1. Was macht Marco hier?
2. Nimmst du einen normalen oder starken Atemzug?
3. Wie stellst du sicher, dass die gesamte Luft in den Mund der Person gerät?



Blase gleichmäßig in den Mund und achte darauf, dass sich die Brust des Opfers für circa 1 Sekunde anhebt.

Atemspende

1. Was hättest du in dieser Situation getan?
2. Was ist die Alternative zur Atemspende, wenn du diese nicht machen willst?
3. In welchem Tempo würdest du in den Mund des Opfers pusten?



Hole noch einmal Luft und wiederhole es noch einmal (insgesamt 2 Beatmungen)!

Atemspende

1. Wie oft solltest du in den Mund der Person pusten?
2. Wofür ist die Atemspende gut?
3. Was ist deine Meinung zur Atemspende?



Weiter mit Herzdruckmassage und Beatmungen im Verhältnis 30:2 bis Hilfe eintrifft!

Atemspende

1. Nach was sieht die Aktion auf den Bildern aus?
2. Wie ist der Zusammenhang zwischen Herzdruckmassage und Atemspende?
3. Warum ist es wichtig, die Herzdruckmassage erneut zu beginnen?



AED DEPLOYMENT

Schritt 1: Sehe dich in deiner Umgebung um und halte Ausschau nach einem AED Schild.

Schritt 2: Wenn ihr mehr als zwei Personen seid, sollte einer von euch einen AED holen, die anderen führen die Herzdruckmassage beim Betroffenen weiter.

Schritt 3: Wenn kein AED zur Verfügung steht, oder während du auf einen wartest, setze die Herzdruckmassage fort!



Sehe dich in deiner Umgebung nach einem AED Schild um.

AED

1. Kannst du drei Elemente des AED Symbols aufzählen?
2. Was sind mögliche Orte, wo sich ein AED befinden kann?
3. Anhand deines Wissens, wie denkst du, würde ein AED Schild aussehen?



Wenn ihr mehr als zwei Personen seid, sollte einer von euch einen AED holen, die anderen führen die Herzdruckmassage beim Betroffenen weiter.

AED

1. Wie viele Leute werden benötigt, um einen AED zu verwenden?
2. Wie wichtig findest du die Verwendung eines AED?
3. Wie würdest du weitere Schritte organisieren, wenn genug Person da sind, um einen AED zu benutzen?



Wenn kein AED zur Verfügung steht, setze die Herzdruckmassage fort!

AED

1. Kannst du die Kompressionen während dieses Schrittes unterbrechen?
2. Warum ist es wichtig, die Kompression nicht zu stoppen?
3. Was passiert, wenn du die Kompression stoppst?



Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

Schritt 1: Wenn du eine Person siehst, die ihre Hand um ihren Hals gelegt hat und hustet,

Schritt 2: dann animiere die Person zu husten.

Schritt 3: Wenn die Person nicht reden kann und Probleme hat zu atmen

Schritt 4: dann stütze mit einer Hand die Brust, lehn die Person nach vorne und gib 5 Schläge zwischen die Schulterblätter mit dem Absatz der anderen Hand.



Wenn du eine Person siehst, die ihre Hand um ihren Hals gelegt hat und hustet

Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

1. Kannst du erklären was hier passiert?
2. Wie ist diese Situation entstanden?
3. Was ist die beste Lösung, um das Problem zu beheben?



dann animiere diese Person zu husten.

Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

1. Was würdest du in dieser Situation unternehmen?
2. Was ist die Idee hinter der Aktivität des Ersthelfers?
3. Ist es wichtig, der Person zu zeigen, wie es funktioniert?



Wenn die Person nicht reden kann und Probleme hat zu atmen

Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

1. Wie fühlt sich die erstickende Person?
2. Was sind die nächsten Schritte, die du tun musst?
3. Was würdest du tun, um der Person zu helfen?



dann stütze mit einer Hand die Brust, lehn die Person nach vorne und gibt 5 Schläge zwischen die Schulterblätter mit dem Absatz der anderen Hand.

Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

1. Erkläre, was Marco hier macht.
2. Was würdest du in dieser Situation tun?
3. Stelle dir vor, du bist in dieser Situation. Schreibe einen Tagebucheintrag.



BLS Szenario 1 (6-8)

Wir befinden uns auf dem Spielplatz vor der Schule, wo die Kinder normalerweise nach der Schule ihre Zeit mit ihren Freunden verbringen. Eine Frau bricht zusammen und die Kinder können das Ereignis leicht beobachten, da es in der Nähe der Schaukel passiert.

Personen im Szenario: Kinder, ein Kindermädchen, eine Gruppe von drei Jugendlichen, die sich um die Bänke herum unterhalten, ein Großvater und eine Mutter, die Frau, die zusammenbricht.

Objekte: Es gibt einen Brunnen, vom Park aus sieht man eine kleine Straße und die Schule ist leicht zu sehen und zu erreichen, es gibt Bänke und Spielgeräte (Rutsche, Schaukel, ...).

BLS Szenario 1 (6-8)

Karte 1 Sicherheit

1. Kannst du drei Dinge auflisten, die du tun solltest? (L1)
2. Wie würdest du prüfen, ob die Situation für dich sicher ist? (L1)
3. Was würdest du anderen Kindern empfehlen, wenn sie in die Nähe der Frau kommen? (L6)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Es ist eine gute Idee, die Frau an den Schultern zu schütteln und mit ihr zu sprechen. Richtig oder falsch? (L1)
2. Wie könntest du dich positionieren, um zu beurteilen, was mit der Frau geschieht? (L3)
3. Warum ist es so wichtig zu beurteilen, ob sie noch ansprechbar ist? (L5)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Wie würdest du die Position deiner Hände beschreiben? (L1)
2. Wie kannst du erkennen, ob die Frau atmet? (L3)
3. Kannst du die wichtigsten Sinne, die du benutzt, benennen? (L4)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Erinnerst du dich an die Notrufnummer? (L1)
2. Wer ist die beste Person, um Hilfe zu rufen? (Wähle aus dem Bild) (L2)
3. Mit welchen Informationen würdest du der Notrufzentrale erklären, was passiert ist? (L4)

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Weißt du, was du mit den Händen machen sollst, während du auf den Rettungswagen wartest? (L1)
2. Beschreibe, was passiert, während du die Brustkompression durchführst. (L1)
3. Was macht eine Brustkompression erfolgreich? (L5)

Karte 6 Atemspende

1. Erinnerst du dich, wie du Brustkompression und Atemspende kombinierst? (L1)
2. Was ist der Grund für eine Atemspende? (L2)
3. Welche Wahl würdest du treffen, wenn du nicht fähig bist, eine Atemspende (Mund zu Mund Beatmung) zu machen? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Wie sieht ein AED aus? (L1)
2. Defibrillation sollte innerhalb von 3-5 Minuten nach dem Kollaps durchgeführt werden. Richtig oder falsch? (L1)
3. Kannst du einschätzen, wie wichtig die Anwendung des AEDs ist? (L6)



BLS Szenario 1 (8-10)

Wir sind in einer kleinen Gasse in einer Stadt wo ein junger Mann zusammenbricht. Eine kleine Gruppe von drei Kindern bemerkt die Szene, als sie am Eiskiosk auf dem Platz anstehen. Sie warten mit einem Elternteil, der die drei Freunde begleitet.

Personen im Szenario: Eisverkäufer, ein Elternteil, 3 Kinder, der junge Mann, der zusammenbricht, ein Paar, das an der Bushaltestelle in der Nähe des Kiosks wartet, ein Mann mit einem Hund, der auf dem Platz vorbeigeht.

Objekte: der Kiosk auf dem Platz, die Bushaltestelle (mit einem Bus, der in die Haltestelle einfährt), Autos in der angrenzenden Straße, zwei Bänke, ein kleiner Brunnen, ein öffentlicher AED (der Gemeinde gespendet), einige andere Geschäfte wie ein Blumenladen, eine Apotheke, ein Zeitungshändler.

BLS Szenario 1 (8-10)

Karte 1 Sicherheit

1. Wie sieht Gefahr aus? (L1)
2. Was kann gemacht werden, um die Gefahren in der Szene zu verringern? (L5)
3. Bestimme, wer dir helfen könnte, den Ort sicher zu machen (L5)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Was sind die wichtigsten Handlungen, um die Reaktion zu prüfen? (L1)
2. Welche Anhaltspunkte kannst du finden, um zu verstehen, ob der Mann reagiert oder nicht? (L4)
3. Was ist der nächste Schritt, falls der Mann nicht reagiert? (L5)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Kannst du deinen Freunden erklären, wie vorgegangen werden muss? (L2)
2. Wie können die eigenen Sinne eingesetzt werden, um die normale Atmung zu überprüfen? (L4)
3. Was macht das Überprüfen der normalen Atmung schwierig? (L5)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du beschreiben, wie du Hilfe rufst? (L1)
2. Kannst du ausführen, warum es wichtig ist, nach Hilfe zu rufen? (L5)
3. Welche Informationen nutzt du, um zu beschreiben wo du dich befindest? (L6)

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich erinnern, wie du den Brustkorb drücken sollst? (L1)
2. Wie hängen Brustkompressionen und die Rettung des Lebens des Mannes zusammen? (L4)
3. Was macht Brustkompression effektiver? (L5)

Karte 6 Atemspende

1. Kannst du wiedergeben, wie lange jede Atemspende anhalten sollte? (L1)
2. Welche Funktion hat die Atemspende? (L4)
3. Basierend auf dem, was du weißt, kannst du erklären wie eine Atemspende durchgeführt werden soll? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Kannst du einen AED beschreiben? (L1)
2. Wo findet man einen AED? (L2)
3. Was ist die Funktion eines AED? (L4)



BLS Szenario 2 (8-10)

Wir befinden uns zu Hause, im Wohnzimmer, wo eine Mutter mit ihrem Smartphone arbeitet und ihre beiden Kinder Videospiele spielen. Die Mutter verliert das Bewusstsein und fällt auf den Boden, so dass ihre Kinder die Szene sofort bemerken.

Personen im Szenario: Mutter, zwei Geschwister

Objekte: Wohnzimmermöbel, ein Telefon, ein Fernseher mit Spielkonsole, ein Fenster und der Smart-Working-Tisch, an dem die Mutter saß.

BLS Szenario 2 (8-10)

Karte 1 Sicherheit

1. Kannst du gefährliche Gegenstände im Zimmer aufzählen? (L1)
2. Kannst du entscheiden, ob es sicher ist, zur Mutter zu gehen? (L4)
3. Wenn es keine Gefahren in der Nähe gibt, was ist dann zu tun? (L6)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Kannst du dich an die wichtigsten Maßnahmen erinnern, die du ergreifen solltest? (L1)
2. Wie würdest du die Reaktionen der Mutter überprüfen? (L5)
3. Wie würdest du deinem Geschwisterkind auf der Grundlage deines Wissens erklären, was passiert? (L6)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Wie könntest du deine Hände benutzen, um die Atemwege der Mutter zu öffnen? (L3)
2. Welche Anzeichen kannst du finden, um festzustellen, ob die Atmung normal ist? (L4)
3. Angenommen, du kannst nicht feststellen, dass die Atmung normal ist. Was würdest du tun? (L5)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du dich an die Notrufnummer erinnern? (L1)
2. Was glaubst du, warum die Disponentin dich bittet, am Telefon zu bleiben? (L4)
3. Welche Informationen würdest du geben, um zu erklären, was passiert ist?

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich daran erinnern, wie tief du auf den Brustkorb der Mutter drücken solltest? (L1)
2. Wodurch wird die Herzdruckmassage effektiver? (L5)
3. Welche Prioritäten würdest du bei der Herzdruckmassage setzen, wenn ein AED vorhanden ist? (L6)

Karte 6 Atemspende

1. Wie viele Beatmungsversuche kannst du durchführen, bevor du die Herzdruckmassage wiederaufnimmst? (L1)
2. Was macht die Beatmung erfolgreich? (L5)
3. Wie kannst du helfen, wenn du keine Beatmung durchführen kannst? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Was kannst du tun, während du auf das Eintreffen des AED wartest? (L1)
2. Die Defibrillation sollte 10 Minuten nach dem Kollaps durchgeführt werden. Richtig oder falsch? (L1)
3. Warum ist der Einsatz des AEDs so wichtig? (L2)

Gefühlsbetonte Fragen BLS-Szenarien

1. Wie fühlen sich die Menschen in der Umgebung des Opfers?
2. An wessen Stelle würdest du am liebsten sein und warum?
3. In wessen Lage wärest du am wenigsten gerne und warum?
4. Wie würdest du dich fühlen, wenn du an der Stelle von _____ [Name] wärest?
5. Welche Maßnahmen kann _____ [Name] deiner Meinung nach jetzt ergreifen?
6. Kannst du die Gefühle von _____ [Name] nach jeder Handlung erraten?

LIFEFORCE algorithm song

Jemand liegt dort, liegt dort am Boden,
Ich will helfen, irgendwas stimmt nicht
Ich komme immer näher, knie mich hin
Und frage „geht's dir gut?“ und frage „geht's dir gut?“

Keine Reaktion? Ich prüfe die normale Atmung
Durch Schauen, Hören und Fühlen
Ich wähle 112 mit meinem Telefon
Und schalte den Lautsprecher ein, ich schalte den
Lautsprecher ein

Leben ist wertvoll, du willst es nicht verlier'n
Komm ins Team von LIFEFORCE
Rette Leben, sei auch du dabei
Wähle eins eins zwei, wähle eins eins zwei (2x)

Ich sage wer, wo und was
Und ich leg nicht auf und bleibe dran,
Ich bleibe bei der Person und gehe nicht weg
Und frage jemandem, der den Defi bringt

Während Hilfe auf dem Weg ist,
Beginne ich jetzt die Wiederbelebung
Ich drücke 30 mal und beatme 2 mal
Und wiederhole den Vorgang, bis Hilfe kommt

Leben ist wertvoll, du willst es nicht verlier'n
Komm ins Team von LIFEFORCE
Rette Leben, sei auch du dabei
Wähle eins eins zwei, eins eins zwei (2x)

LIFEFORCE drei Schritte

Wenn du jemanden siehst, der Hilfe braucht
Atme tief durch und frage dich
"Ist es sicher, sich zu nähern?"
"Ist es sicher, sich zu nähern?"
Schau dich um und beobachte die Person

Wenn es für dich sicher ist,
Komme näher und knie dich hin
Schüttel sie leicht und frag Sie, schüttel sie leicht und frag Sie
"Sind Sie okay?"

Wenn die Person nichts sagt
Berühr die Stirn, heb das Kinn sanft an.
Leg dein Ohr nah an die Person, leg dein Ohr nah an die
Person.
Hör, fühl und sieh nach der normalen Atmung

LIFEFORCE Notdienst rufen und einen AED finden

Ich überprüf die normale Atmung und
Brauche Hilfe, und brauche Hilfe
Wenn noch jemand anderes da ist,
bitte ich die eins eins zwei zu wählen

Wenn ich alleine bin, rufe ich an
Und schalte das Handy auf laut, schalte es auf laut
Ich beginne mit Wiederbelebung, ich darf nicht warten
Ich spreche ins Handy, drücke und beatme

Ich sage meinen Namen und wo ich bin
Ich beschreibe die Situation und bleibe ruhig
Ich bitte jemanden den Defi zu suchen
Ihn zu finden, zu suchen und mir zu bringen

Ich beantworte Fragen, ich höre gut zu
Und ich lege niemals auf und lege niemals auf (2x)

LIFEFORCE HLW Song

Tou rou tou rou tou rou tou ti ti ti

Mach weiter und weiter

Tou rou tou rou tou rou tou to to to

Höre nicht auf, höre nicht auf

Tou rou tou rou tou rou tou te te te

Bereite die Beatmung vor

Hörst du keinen normalen Atem?

Rufe nach Hilfe, aber warte nicht

Beginne sofort mit der Wiederbelebung und der Beatmung

Drücken, Loslassen mit beiden Händen- dreißigmal

Kinn anheben und Nase zudrücken

Und zweimal beatmen

Drücken und Beatmen bis die Sanitäter kommen

Dreißig und zwei

Du kannst das auch!

Ja- dreißig und zwei

Tou rou tou rou tou rou tou ti ti ti

Mach weiter, mach weiter

Tou rou tou rou tou rou tou to to to

Höre nicht auf, höre nicht auf

Tou rou tou rou tou rou tou te te te

Bereite die Beatmung vor

LIFORCE Rechts und Links für mich und dich

Wenn wir uns ansehen

Meine rechte Hand ist deine linke Hand

Meine linke Hand ist deine rechte Hand

Um das Gleiche zu empfinden, kreuzen wir die Hände

Linke Hände kreuzen und schütteln schütteln schütteln

Rechte Hände kreuzen und schütteln schütteln

schütteln

Links kreuzen, rechts kreuzen, links, rechts, links, rechts

Links und rechts und links und rechts

Und STOPP! (2x)

Wenn ich deinen Rücken sehe

Unsere linken Hände sind gleich

Unsere rechten Hände sind gleich

Bildet einen Zug, alle bewegen sich gleich

Springt nach links und HOP HOP HOP

Springt nach rechts und HOP HOP HOP

Gerade gehen, Gerade gehen

Gerade laufen, Gerade laufen

Laufen, laufen, laufen und laufen

Und STOPP! (2x)

Musikspiele

Finger oder Handfläche?

a) Mit 2 Fingern der einen Hand auf 2 Finger der anderen Hand schlagen

oder

b) Mit den hohlen Handfläche beider Hände

Welches der folgenden Dinge klatscht dein Freund?

1. Finger, Finger, Handfläche, Handfläche
2. Handfläche, Handfläche, Finger, Finger
3. Finger, Handfläche, Finger, Handfläche
4. Handfläche, Finger, Handfläche, Finger

Musikspiele

Wo ist der Klatscher?
Du befindest dich in der Mitte des Kreises, der von allen Mitgliedern deiner Gruppe gebildet wird. Ihr steht nebeneinander, euch zugewandt. Schließe für einen Moment die Augen, damit der Leiter auf den Teilnehmer zeigen kann, der der "Klatscher" sein wird.

Öffne deine Augen.
Alle Teilnehmer singen ein Lied zusammen und geben vor, hinter ihrem Rücken zu klatschen. Nur der Klatscher klatscht wirklich. Höre sorgfältig zu. Kannst du den Klatscher identifizieren?



SICHERHEIT

Sicherheit

- Stehende Position
- Tiefe Hocke (Knie offen oder geschlossen)
- Arme seitlich und parallel zum Boden ausstrecken
- Dreh deinen Kopf zuerst nach links, dann nach rechts und wieder nach links, um dich zu vergewissern, dass alle (auch du selbst) sicher sind.



PRÜFEN DER REAKTION

Prüfen der Reaktion

- Stehende Position, Beine weit geöffnet
- Einatmen und mit dem Ausatmen den Rumpf nach vorne absenken, bis die Wirbelsäule parallel zum Boden ist
- Öffne auch die Arme parallel zum Boden
- Sieh das Opfer an und frage: ‚Geht es dir gut?‘ ‚Geht es dir gut?‘



OFFENE ATEMWEG

Offene Atemwege

- Stehende Position
- Arme mit verschränkten Handflächen über den Kopf strecken
- Rumpf beim Einatmen nach links beugen, beim Ausatmen zurückkehren
- Rumpf mit der Einatmung nach rechts beugen
- Ausatmen
- Knie beugen
- Arme absenken, wobei eine Handfläche auf den Vorderkopf des Opfers drückt und die andere nur mit dem Zeige- und Mittelfinger (gestreckt und zusammengeführt) auf das Kinn des Opfers drückt.



PRÜFEN DER NORMALEN ATMUNG

Prüfen der normalen Atmung

- Stehende Position
- Bringe die Hände an die Taille und beuge die Knie, als ob du dich hinsetzen wolltest.
- Die Knie sollten nicht nach vorne fallen, die Kinder sollten ihre Zehen sehen.
- Die Kinder stellen sich vor, dass sie sich über das Opfer beugen und sagen 3 Mal Sehen-Hören-Fühlen



WÄHLE 112

112 Wählen

- In der Hocke sitzen
- Die Kinder halten mit beiden Händen ihren linken Fuß
- Sie tun so, als würden sie mit ihrem Fuß als Telefon die 112 anrufen.
- Sie bringen ihren Fuß so nah wie möglich an ihr Ohr
- Du sagst, wer du bist (Name), wo du bist (welche Schule und Stadt) und was passiert ist (einfache Beschreibung)
- Sie wechseln den Fuß und machen dasselbe



AED

AED

- Das Kind stellt den linken Fuß mit gebeugtem Knie zwischen den Handflächen auf den Boden
- Das vordere Bein steht senkrecht und der Knöchel befindet sich unter dem Knie
- Das hintere Bein ist sehr gut gestreckt
- Die Kinder sind wie Läufer und bereit für den AED!



HERZDRUCKMASSAGE

HERZDRUCKMASSAGE

- Kinder sitzen auf ihren Knien
- Sie spreizen ihre Knie weit auseinander
- Sie legen ihre Handflächen auf ihre Knie
- Und sind bereit, mit der Herzdruckmassage zu beginnen!



ATEMSPENDE

Atemspende

- Die Kinder gehen auf alle Viere
- Sie halten ihre Handgelenke unter den Schultern und ihre Knie unter den Hüften
- Sie atmen ein und falten beim Ausatmen den Kopf nach innen, schauen auf den Bauchnabel und bilden einen Buckel, während sie die Katze imitieren
- Beim Einatmen heben sie den Kopf, ziehen die Schultern von den Ohren weg, richten den Rücken auf und ahmen die Schmusekatze nach
- Sie wiederholen die Übung 4-5 Mal

Beschreibung

- Beschreibe das Objekt

Was ist es?

Wo kann man es finden?

Was ist das Material, Farbe und Form?

Wie wird es gebraucht?

- Beschreibe eine Person

Wer ist diese Person?

Woher kennst du diese Person?

Wie sieht die Person aus (Gesicht, Körper)

Was trägt sie?

Was ist deren Beruf?

Wo wohnt sie?

Beschreibung

- Beschreibe das Objekt

Was ist der Name des Objekts?

Wo kann ich es finden?

Was ist seine Farbe und Form?

Was ist das verwendete Material?

Wie wird es verwendet?

Hast du auch eins?

Wie würdest du es verwenden?

- Beschreibe eine Person

Wie heißt die Person?

Wie ist die Beziehung zu der Person?

Was sind deren körperliche Charakteristika?

Wie erscheint die Person?

Was ist ihr Beruf?

Wie verhält sie sich?

Was fühlst du für Sie?

Beschreibung

- Beschreibe eine Umgebung

Wie ist der Name?

Wo ist sie lokalisiert?

Wie sieht sie aus?

Warum gehen wir dort hin?

Wo ist eine ähnliche Umgebung?

Wie fühlst du dich, wenn du dort hingehst?

- Beschreibe eine Situation

Wer sind die Helden?

Wo geschieht es?

Wann ist es passiert?

Was passiert gerade?

Wie handeln die Helden?

Wie fühlen sie sich?

Was passierte am Ende?

Nenne eine ähnliche Situation, die dir passiert ist?

Kognitiv – Wahrnehmungsfähigkeiten

Benenne das Tier, aber lies NICHT das Wort.

 Dinosaurier	 Schaf	 Hase
 Frosch	 Schildkröte	 Hund
 Elefant	 Känguru	 Ente
 Kamel	 Pinguin	 Schwan

Benenne das Tier, aber lies NICHT das Wort.

 Ente	 Frosch	 Hund
 Dinosaurier	 Pinguin	 Schildkröte
 Schaf	 Schwan	 Kamel
 Hase	 Elefant	 Känguru

Gedächtnis

Du hast 30 Sekunden Zeit um dich an alle Bilder zu erinnern.

Gedächtnis

Merke dir diese Gegenstände





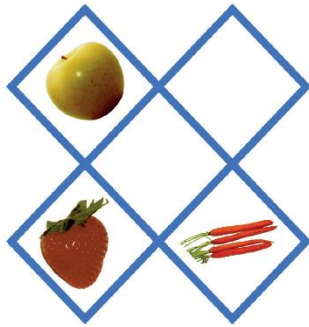
Merke dir diese Gegenstände



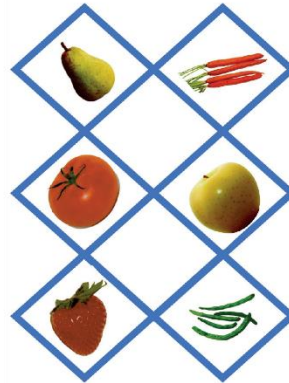


Gedächtnis

Merke dir diese
Gegenstände



Identifiziere die
Gegenstände



Gedächtnis

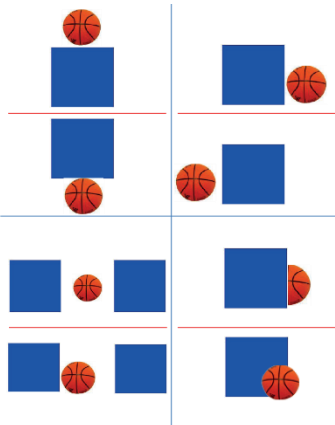
Merke dir die Reihenfolge der Objekte



Merke dir die Reihenfolge der Objekte



Orientierung



- Wähle ein Objekt in deinem Klassenraum
 - Verwende die folgenden Wörter um zu beschreiben, wo es lokalisiert ist
- Über/Unter
Zwischen
Neben
Hinter
Vor
Rechts von
Links von

OR-01

Level 1

Orientation

Rechts

Links



Level 1/2

OR-03

Orientation

Vorher



Level 1/2

OR-04

Orientation

Danach

Mache bevor du

Bevor du mache

Mache nachdem du

.....

Nach dem du du.....

Mache während du

.....

Vergleiche – Kontrast

Beantworte die Fragen



Was sind die Ähnlichkeiten?
Was sind die Unterschiede?
Was schmeckt noch sauer?
Welche anderen Früchte
müssen wir pellen?

Beantworte die Fragen



Was sind die Ähnlichkeiten?
Was sind die Unterschiede?
Nenne andere
Massentransportmittel
Nenne andere
Individualtransportmittel

Vergleiche – Kontrast

Beantworte die Fragen



Was sind die Ähnlichkeiten?
Was sind die Unterschiede?
Nenne andere
Wohnmöglichkeiten.

Nenne große Gebäude oder
Wahrzeichen in Europa.

Beantworte die Fragen



Was sind die Ähnlichkeiten?
Was sind die Unterschiede?
Nenne Dinge, die wir
wiegen.
Nenne Dinge, die gefroren
oder heiß sind.

Erinnere dich an die Reihenfolge der
Objekte



Erinnere dich an die Reihenfolge der
Objekte



Gedächtnis

Merke dir die Gegenstände



Identifiziere die Gegenstände

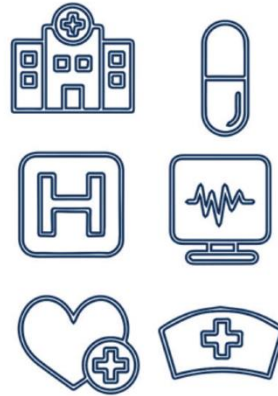


Gedächtnis

Merke dir die Gegenstände



Merke dir die Gegenstände

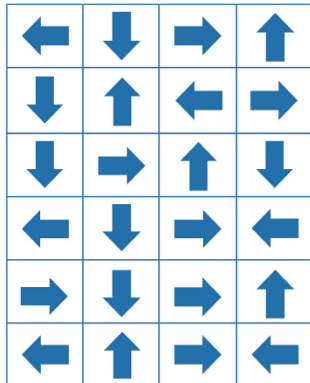


Gedächtnis

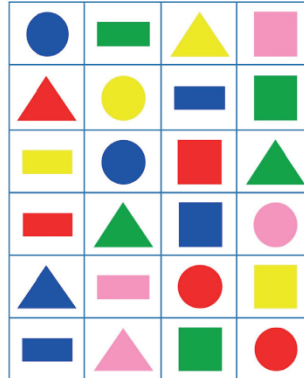
Du hast 30 Sekunden
Zeit, um dich an alles auf
dem Bild zu erinnern.



Nenne die entgegengesetzte Richtung jedes Pfeiles.



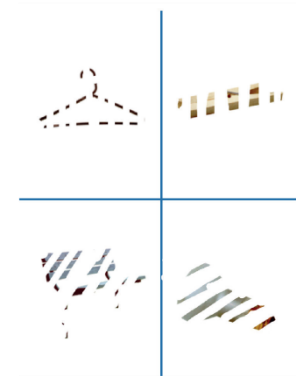
Nenne eine Form, dann abwechselnd eine Farbe



Identifiziere die Objekte anhand der Form



Identifiziere die Objekte anhand der Form



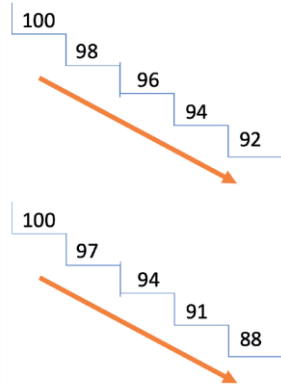
Schaue dir das Bild an und merke dir die Objekte innerhalb 1 Minute



Welche Objekte fehlen?



Aufmerksamkeit

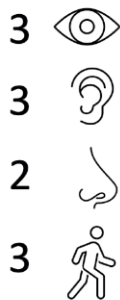


- Klettere die Leiter hinunter, zwei Stufen pro Schritt, von 100 zu 80, so schnell wie du kannst. Die Leiter wird dir helfen.

- Klettere die Leiter hinunter, drei Stufen pro Schritt von 100-70, so schnell wie du kannst. Die Leiter wird dir helfen.

Aufmerksamkeit

Sage so schnell wie du kannst



in den folgenden Situationen

Du bist in einem Stadion
Du bist in der Innenstadt
Du bist in einem Dorf
Du bist am Strand
Du bist im Supermarkt
Du bist in der Apotheke
Du bist an der Tankstelle
Du bist in der Bäckerei
Du bist im Krankenhaus
Du bist im Restaurant
Du bist in der Garage

„Was ist passiert?“, schrie Mike aufgebracht und rannte auf ihn zu. Zur selben Zeit schaute Nick auf die kollabierte Person und Anne machte sich bereit zu rennen. „Mike, halt! Wir müssen uns vorsichtig nähern. Wir wissen nicht was passiert ist!“ sagt Kate.

- Zähle die Wörter des Texts so schnell wie du kannst, ohne ihn zu lesen.
- Zeig nicht mit deinen Fingern auf die Wörter
- Zähle die Wörter erneut und schaue, ob die beiden Zählungen übereinstimmen

Fragebögen für Kinder

Fragebögen für Kinder: 6-8 Jahre alt

1. Du bist mit deinen Freunden im Park und siehst eine Frau, die sich hinlegt. Was denkst du zuerst, bevor du ihr hilfst? Wähle die richtige Antwort.

Hinweis: Die Frage hat drei Möglichkeiten, und nach der Antwort wird die richtige Antwort in grüner Farbe angezeigt gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort

- D. Ich frage mich: Ist es sicher für mich? (grün)
- E. Ich renne so schnell ich kann und gehe zurück zum Spielen (rot)
- F. Ich helfe sofort, ohne nachzudenken (rot)

2. Du bist mit deinen Freunden im Park, siehst eine Frau am Boden liegen und hilfst ihr, da es für dich sicher ist. Welches sind die angemessensten Handlungen? Ordnen Sie die Bilder von 1 bis 3 (erste, zweite, dritte Handlung).

Hinweis: Die Frage zeigt 3 Handlungen mit 3 Bildern und - nach der Antwort - beginnt ein Video mit der richtigen Reihenfolge (das Bild ist Teil des Videos). Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, muss die richtige Reihenfolge der Bilder vom ersten bis zum letzten Schritt in Grün angezeigt werden, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet

Im Bild erläuterte Situationen (mögliche Antworten):

- D. Prüfung auf Atmung (3)
- E. Auf Reaktion prüfen (2)
- F. Vorsichtige Annäherung (1)

3. Was tun Sie, um zu prüfen, ob die Frau atmet? Sehen Sie sich die kurzen Videos an und wähle die richtige Methode aus, um sicherzustellen, dass die Frau bei Bewusstsein ist.

Hinweis: Die Frage zeigt 3 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, die richtige wird nach der Auswahl der Kinder in grüner Farbe angezeigt und kann, wie üblich, von einem bestimmten Ton begleitet werden, um die richtige Antwort zu markieren. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir Bilder verwenden und die richtige Antwort wird in grüner Farbe angezeigt.

Situationen, die im Bild erklärt werden (mögliche Antworten):

- D. Ich klatsche in die Hände (rot)
- E. Ich rüttle sanft an den Schultern des Opfers und frage sie laut: "Geht es Ihnen gut?" (rot)
- F. Ich benutze meine Sinne: Ich sehe, ob sich der Brustkorb bewegt, ich fühle die Atmung, ich höre die Atmung, ich berühre den Brustkorb, um zu fühlen, ob er sich bewegt oder nicht. (grün)

4. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und reagiert nicht. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- D. Ich laufe weg, um einen Erwachsenen zu suchen (rot)
- E. Ich prüfe, ob sie normal atmet (grün)
- F. Ich lege ihre Beine hoch (rot)

5. Welche Nummer rufst du in einem Notfall an (europäische Notrufnummer)?

Hinweis: Die Frage gibt die Nummer an (keine spezifische Grafik erforderlich). Die richtige Antwort wird dann in grüner Farbe, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet, angezeigt

- D. 112 (grün)
- E. 115 (rot)
- F. 118 (rot)

6. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und atmet nicht normal. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das

richtige Bild in Grün angezeigt. Gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Im Bild erklärte Situationen (mögliche Antworten):

- D. Jemanden bitten, 112 anzurufen, oder dein Handy nehmen und 112 wählen, wenn du eins hast (grün)
- E. Beginne mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung (rot)
- F. Öffne die Knöpfe der Jacke (rot)

7. Kann die europäische Notrufnummer auch bei schlechter Verbindung gewählt werden?

Hinweis: Bei der Frage können Farben verwendet werden, um die Antworten zu erleichtern, insbesondere für Kinder im Alter von 6-7 Jahren. Die richtige Antwort wird dann in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

- C. Ja (grün)
- D. Nein (rot)

8. Welche Informationen würdest du im Gespräch mit 112 mitteilen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, das richtige wird nach der Auswahl durch die Kinder in grün angezeigt. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir auch das richtige Bild in grün anzeigen, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort markiert.

- D. Wie alt bist du? (rot)
- E. Einzelheiten über ihre Kleidung (rot)
- F. Sag ihnen, wer du bist, wo du bist (genauer Standort) und dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau hast (grün).

9. Was tust du, während du die 112 anrufen? Wähle die richtige Antwort

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 3 Aktionen mit 3 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir

sehr kurze Comics machen. Das richtige Bild wird in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- D. Ich bleibe bei der Frau, der ich helfe, und aktiviere die Lautsprecherfunktion meines Telefons (grün)
- E. Ich bewege mich durch den Park (rot)
- F. Ich lege auf (rot)

10. Welche Maßnahmen sollten so schnell wie möglich durchgeführt werden, um der Frau zu helfen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 2 Aktionen mit 2 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- D. Druck auf den Brustkorb (rot)
- E. Bauchkompressionen (rot)
- F. Brustkorbkompressionen/Beatmung und AED (grün)

[Fragebögen für Kinder: 8-10 Jahre alt](#)

1. Du bist mit deinen Freunden im Park und siehst eine Frau, die sich hinlegt. Was denkst du zuerst, bevor du ihr hilfst? Wähle die richtige Antwort.

Hinweis: Die Frage hat vier Möglichkeiten, und nach der Antwort wird die richtige Antwort in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort

- E. Ich frage mich: Ist es sicher für mich? (grün)
- F. Ich renne so schnell ich kann und gehe zurück zum Spielen (rot)
- G. Ich helfe sofort, ohne nachzudenken (rot)
- H. Ich gehe zu der Frau und frage sie, wie es ihr geht (rot)

2. Du bist mit deinen Freunden im Park, siehst eine Frau am Boden liegen und hilfst ihr, da es für dich sicher ist. Welches sind die angemessensten Maßnahmen? Ordne die Bilder von 1 bis 4 (erste, zweite, dritte, vierte Handlung).

Hinweis: Die Frage zeigt 4 Handlungen mit 4 Bildern und - nach der Antwort - beginnt ein Video mit der richtigen Reihenfolge (das Bild ist Teil des Videos). Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, muss die richtige Reihenfolge der Bilder vom ersten bis zum letzten Schritt in Grün angezeigt werden, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort kennzeichnet

Im Bild erläuterte Situationen (mögliche Antworten):

- E. Prüfung auf Atmung (3)
- F. Auf Reaktion prüfen (2)
- G. Vorsichtige Annäherung (1)
- H. Um Hilfe rufen (4)

3. Was tust du, um zu prüfen, ob die Frau atmet? Sehe dir die kurzen Videos an und wähle die richtige Methode aus, um sicherzustellen, dass die Frau bei Bewusstsein ist.

Hinweis: Die Frage zeigt 4 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, die richtige wird in wird nach der Auswahl der Kinder in grüner Farbe angezeigt und kann, wie üblich, von einem bestimmten Ton begleitet werden, um die richtige Antwort zu markieren. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir Bilder verwenden und die richtige Antwort wird in grüner Farbe angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Situationen, die im Bild erklärt werden (mögliche Antworten):

- E. Ich klatsche in die Hände (rot)
- F. Ich rüttle sanft an den Schultern des Opfers und frage sie laut: "Geht es Ihnen gut?" (rot)
- G. Ich benutze meine Sinne: Ich sehe, ob sich der Brustkorb bewegt, ich fühle die Atmung, ich höre die Atmung, ich berühre den Brustkorb, um zu fühlen, ob er sich bewegt oder nicht. (grün)
- H. Ich hebe ihre Beine hoch (rot)

4. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und reagiert nicht. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton zur Kennzeichnung der richtigen Antwort.

- E. Ich laufe weg, um nach einem Erwachsenen zu suchen (rot)
- F. Ich prüfe, ob sie normal atmet (grün)
- G. Ich hebe ihre Beine hoch (rot)
- H. Ich gebe ihr einen sanften Klaps ins Gesicht (rot)

5. Welche Nummer rufst du in einem Notfall an (europäische Notrufnummer)?

Hinweis: Die Frage zeigt die Nummer (keine spezifische Grafik erforderlich). Die richtige Antwort wird dann in grüner Farbe, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort gekennzeichnet.

- E. 112 (grün)
- F. 115 (rot)
- G. 118 (rot)
- H. 119 (rot)

6. Die Frau im Park ist nicht ansprechbar und atmet nicht normal. Was solltest du jetzt tun?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, um die richtige Antwort zu markieren.

Im Rahmen erklärte Situationen (mögliche Antworten):

- E. Jemanden bitten, 112 anzurufen, oder dein Handy nehmen und 112 wählen, wenn du eins hast (grün)
- F. Beginne mit der Herz-Lungen-Wiederbelebung (rot)
- G. Öffne die Knöpfe der Jacke (rot)

- H. Ich halte etwas in die Nähe ihres Gesichts (rot)

7. Kann die europäische Notrufnummer auch bei einer schlechten Verbindung gewählt werden?

- C. Ja (grün)
- D. Nein (rot)

8. Welche Informationen würdest du im Gespräch mit 112 mitteilen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 sehr kurze Videos mit verschiedenen Aktionen, das richtige wird nach der Auswahl durch die Kinder in grün angezeigt. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir auch sehr kurze Comics machen und das richtige Bild wird dann in grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort markiert

- E. Wie alt bist du? (rot)
- F. Einzelheiten über ihre Kleidung (rot)
- G. Sag ihnen, wer du bist, wo du bist (genauer Standort) und dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau hast (grün)
- H. Sag, dass du eine nicht ansprechbare, nicht atmende Frau bei dir hast (rot)

9. Was tust du, während du die 112 anrufen? Wähle die richtige Antwort

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Aktionen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu machen, können wir sehr kurze Comics oder Zeichnungen machen, und das richtige Bild wird in Grün angezeigt, gefolgt von einem Ton, der die richtige Antwort anzeigt

- E. Ich bleibe bei der Frau, der ich helfe, und aktiviere die Lautsprecherfunktion meines Telefons (grün)
- F. Ich bewege mich durch den Park (rot)
- G. Ich lege auf (rot)
- H. Ich suche unter den Menschen in der Umgebung nach Hilfe (rot)

10. Welche Handlungen sollten so schnell wie möglich durchgeführt werden, um der Frau zu helfen?

Hinweis: Der Fragebogen zeigt 4 Handlungen mit 4 Bildern und nach der Antwort startet ein Video mit der richtigen Antwort. Wenn es nicht möglich ist, Videos zu erstellen, wird das richtige Bild in Grün angezeigt.

- E. Druck auf den Brustkorb (rot)
- F. Bauchkompressionen (rot)
- G. Beatmung (rot)
- H. Brustkorbkompressionen/Beatmung und AED (grün)

Beobachtungsliste

Fertigkeit	Der Kandidat	E		N		Kommentare
		Ja	Nein	Ja	Nein	
Sicherheit	Gewährleistet die Sicherheit des: - Retter - des Opfers - Umstehender					
Prüfung auf Antwort	Rufe: "Bist du in Ordnung?"					
	Schüttelt sanft an den Schultern, um die Reaktionsfähigkeit festzustellen					
Prüfung der Atmung	Öffnet die Atemwege durch Neigen des Kopfes und Anheben des Kinns					
	Achtet auf die Bewegung des Brustkorbs					
	Hört auf Atemgeräusche					
	Fühlt nach der Ausatmung					
Um Hilfe rufen	Beschreibt, wie man den Notdienst anruft: - Wählt die 112 - Name - Ort - Zustände: Nicht ansprechbares und nicht atmendes Opfer					
	Beantwortet die vom Disponenten gestellten Fragen					
	Aktiviert die Lautsprecherfunktion					
	Bleibt am Telefon					
HLW	Kniet an der Seite der Person					
	Legt die Hände mit verschränkten Fingern auf die Mitte der Brust					
	Hält die Arme gerade					
	Geschwindigkeit 100-120/min,					
	Tiefe 5-6 cm					
	Löst den Druck nach jeder Kompression					
	Minimiert die Unterbrechung der Herzdruckmassage, bis Hilfe eintrifft					

Fertigkeit	Der Kandidat	E		N		Kommentare
		Erreicht		Erreicht		
		Ja	Nein	Ja	Nein	
Sicherheit	Beurteilt, ob die Umgebung sicher ist?					
	Versteht die räumliche Anordnung und ist gut orientiert in Bezug auf das Risiko?					
Prüfung auf Antwort	Versteht er, ob das Opfer auf Reize reagiert (das Opfer verbalisiert, reagiert, bewegt sich, hustet)?					
	Ist er in der Lage, das Opfer vorsichtig an den Schultern zu schütteln?					
	Erkennt, wo die Schultern sind?					
Prüfung der Atmung	Identifiziert, wo sich die Stirn befindet?					
	Erkennt, wo das Kinn ist?					
	Weiß, worauf er achten, hören und fühlen muss?					
	Ist er in der Lage zu bestimmen, ob die Person normal atmet (ist er sich bewusst über agonale Atmung und krampfartige Bewegungen)?					
Um Hilfe rufen	Kann die 112-Telefonnummer aus dem Gedächtnis abrufen?					
	Kann sich an die relevanten Informationen erinnern (Name - Ort - nicht atmendes Opfer)?					
	Reagiert angemessen auf die Fragen des Telefonisten?					
	Versteht die Anweisungen der Telefonistin oder des Telefonisten?					
	Ist auf den Anruf konzentriert?					
	Ist in der Lage, die Anweisungen zu befolgen und die entsprechenden Maßnahmen zu organisieren (nach dem AED fragen, mit der Herzdruckmassage beginnen)?					

HLW	Die Schritte des Algorithmus werden richtig befolgt?					
	Ist sich bewusst, wie wichtig es ist, so schnell wie möglich mit der Herzdruckmassage zu beginnen (zeitliche Orientierung)?					
	Weiß, wie die Hände auf dem Brustkorb positionieren werden müssen?					
	Ist sich der Bedeutung einer angemessenen Tiefe, Frequenz, Rückstoß und Minimierung von Unterbrechungen bewusst?					
	Weiß, wo sich der Brustkorb befindet und wo die Mitte des Brustkorbs liegt?					

Ende des Kurses

6 Monate nach dem Kurs

Visuelle und auditive Wahrnehmung

Gedächtnis

Aufmerksamkeit

Kritisches Denken

Kommunikationsfähigkeit

Orientierung

Körperbewusstsein

Selbstregulierung

Sprachkenntnisse

Rubriken

	Stufen der Leistung (von der höchsten bis zur schwächsten)			
Elemente der Leistung	Vollständig	Teilweise	Mit leichten Schwierigkeiten	Mit Hilfe von jemandem
Notfall Erkennung	Der Schüler versteht sofort und ohne jemandes Hilfe, dass die Person Hilfe braucht	Der Schüler versteht, dass die Person Hilfe braucht, benötigt allerdings etwas Zeit dafür	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu erkennen, dass jemand Hilfe braucht	Der Schüler versteht nur das jemand Hilfe braucht, wenn ihn jemand darauf hinweist
Sicherheit	Der Schüler versteht sofort, dass die Situation sicher ist, durch praktische Fragen (wie die Anwesenheit von Autos, Gefahren im Zusammenhang mit Elektrizität, Feuer usw.)	Der Schüler versteht, dass die die Situation persönlich sicher ist, aber er erkennt nicht, ob dies auch für die Menschen in der Umgebung und für das Opfer gilt	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu verstehen, dass die Situation sicher ist, da er nicht weiß, welche praktischen Fragen zu berücksichtigen sind (Autos, Elektrizität, Feuer usw.)	Der Schüler versteht, dass die Situation nur dann sicher ist wenn jemand es sagt
Prüfung auf Antwort	Der Schüler weiß, wie er handeln kann und ist selbstbewusst. Die 3 Aktionen die er einfach ausführt sind: an der Seite des Opfers knien, die Schulter zu schütteln oder sanft zu berühren und zu fragen: "Geht es Ihnen gut"?	Der Schüler weiß, wie er zu handeln hat, aber es braucht ein wenig Zeit, neben dem Opfer zu knien, die Schulter zu schütteln oder sanft zu berühren und die Frage "Geht es Ihnen gut"? ist nicht so unmittelbar	Der Schüler hat ein wenig Mühe, sich zu erinnern was zu tun ist, d.h. knien, die Schulter berühren/schütteln und er erinnert sich kaum noch, was er das Opfer zu fragen hat	Der Schüler handelt nur wenn er von jemandem angeleitet wird

Prüfung auf Atmung	Der Schüler weiß, wie man eine Hand auf die Stirn des Opfers legt und die andere Hand mit den Fingerspitzen unter das Kinn. Er weiß, wie er den Kopf nach hinten neigt und dabei das Kinn anhebt; wie er den Atem des Opfers sieht, hört und fühlt und nach spätestens 10 Sekunden versteht, ob die Atmung normal ist	Der Schüler erinnert sich wie man die Hand und die Fingerspitzen platziert, aber dann hat er Schwierigkeiten, weiterzumachen die Atmung zu beurteilen und eine Entscheidung zu über das Fehlen einer normalen Atmung zu treffen	Der Schüler hat ein wenig Mühe, sich zu erinnern was er tun soll, er erinnert sich kaum daran, wo genau er seine Hände platziert und wie es dann weitergeht	Der Schüler handelt nur, wenn jemand ihn anleitet und ihm sagt, wo er die Hände und Fingerspitzen ansetzen soll und wie er das Kinn anheben und den Kopf nach hinten neigen soll, um eine normale Atmung zu überprüfen.
Um Hilfe rufen	Der Schüler nimmt sofort das Telefon in die Hand (oder bittet jemanden, es zu tun) und wählt allein und selbstständig die Notrufnummer 112	Der Schüler erinnert sich daran, zum Telefon zu greifen (oder jemanden zu bitten es zu tun) und die Notrufnummer anzurufen, aber er hat ein wenig Schwierigkeiten, sich an die Nummer zu erinnern	Der Schüler nimmt das Telefon (oder bittet jemanden, es zu tun), sobald er kann und wählt schließlich die Nummer 112 mit ein wenig Mühe	Der Schüler nimmt das Telefon (oder bittet jemanden, es zu tun), sobald jemand ihn fragt und erinnert ihn an die Nummer
Anruf durchführen	Der Schüler erklärt klar und einfach was vor sich geht, indem er neben dem Opfer steht und den Lautsprecher oder eine andere Freisprech-	Der Schüler erklärt was vor sich geht, so gut er kann, aber er erinnert sich nicht sofort daran, dass er neben dem Opfer stehen muss und die Aktivierung der	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten zu erklären was gerade passiert und er erinnert sich nicht daran zu denken,	Der Schüler kann nur erklären, was passiert, wenn jemand ihm hilft bei der Organisation des Anrufs

	Funktion verwendet, um in Kontakt mit dem Disponenten zu bleiben	Lautsprecherfunktion aktivieren muss	die Sprecherfunktion zu aktivieren	
Kompression der Brust	Der Schüler weiß, wie er handeln kann und er ist selbstbewusst: er kniet an der Seite des Opfers, legt seine Hände auf die Mitte der Brust des Opfers, mit einer Hand über die andere und die Finger ineinander verschränkt. Er hält die Arme gerade und drückt sie gerade nach unten, tief und schnell	Der Schüler weiß, wie er handeln muss, aber es dauert ein wenig, sich an der Seite des Opfers niederzuknien und die Arme und Hände korrekt auf die Brust des Opfers zu legen, sind für ihn keine so unmittelbaren Handlungen	Der Schüler hat etwas Mühe, sich daran zu erinnern, was er tun muss, d. h. sich hinzuknien, seine eigenen Arme und Hände richtig zu platzieren und die Brust des Opfers zu drücken; er erinnert sich kaum daran, wo und wie er seine Hände platzieren muss	Der Schüler handelt nur wenn jemand ihn anleitet
Beatmung	Der Schüler weiß, wann er mit der Beatmung beginnen muss. Er kann den weichen Teil der Nase mit dem Zeigefinger fühlen und Daumen seiner Hand auf die Stirn legen	Der Schüler weiß noch, wann er mit der Beatmung beginnen muss und wie er sie richtig durchführt, aber dann hat er Schwierigkeiten, weiterzumachen	Der Schüler hat ein wenig Schwierigkeiten, sich zu erinnern was zu tun ist, er erinnert sich kaum noch wo genau er die Hände hinlegen muss und wie es weitergeht	Der Schüler handelt nur wenn jemand ihn anleitet, sagt, wo die Hände hinkommen, wie man den Kopf neigt und wie er das Kinn anhebt
HLW	Der Schüler weiß, dass ein AED benötigt wird und	Der Schüler weiß nicht mehr genau, wo der AED platziert	Der Schüler hat Schwierigkeiten, sich zu merken,	Der Schüler findet und holt den AED erst wenn jemand ihm erklärt was

	sie findet ihn in kürzester Zeit	ist, aber er sucht ihn und findet ihn nach einigem Zögern	was ein AED ist, und braucht daher Zeit zum Nachdenken, bevor er danach sucht	das ist und wo ers zu finden ist
--	----------------------------------	---	---	----------------------------------

Tagebuch des Lehrers

Generelle Informationen	
Name des Lehrers	
Tag, Monat, Jahr	
Alter der Schüler	
Anzahl der Schüler	
Thema der Stunde	

1. Erzählen Sie, was während der Sitzung passiert ist und wie die Schüler reagiert haben (z. B. ob sie zugehört und mitgearbeitet haben usw.)

.....
.....

2. Welche positiven Aspekte haben Sie festgestellt? (z. B. in Bezug auf kognitive Aspekte, emotionales Lernen usw.)

.....
.....

3. Welche Schwierigkeiten haben Sie beobachtet (z. B. konnten die Schüler dem Training nicht folgen, das Training war zu anspruchsvoll, sie waren müde)?

.....
.....

Notizen:

.....
.....