

Digitale JULEICA Grundkurs Module

Vorwort

Im Frühjahr und in den Osterferien finden in vielen Gemeinden und Kirchenkreisen regelmäßig Juleica-Grundkurse statt. Da diese aktuell nicht wie sonst gemeinsam in einem Freizeit- oder Gemeindehaus gestaltet werden können und viele auf digitale Alternativen angewiesen sind, möchten wir mit Beispielmodulen und technischen Hinweisen eine Arbeitshilfe zur Verfügung stellen, die nicht nur eine Sammlung von Möglichkeiten ist, sondern Vor- und Nachteile von verschiedenen digitalen Tools gegenüberstellt, vorbereitete, individuell anpassbare Muster und Materialien vorhält, und Hinweise auf das Vermeiden von Stolperfallen im digitalen Raum aufzeigt.

Bei den Planungen einer digitalen Juleica, sollten im Vorfeld die Vorgaben der jeweiligen Landeszentralstellen beachtet werden, die konkret regeln wie groß der Anteil digital vermittelter Inhalte beim Grundkurs sein darf. Da sich diese Vorgaben im Verlauf des Jahres ändern können, schaut bitte den aktuellen Stand auf den Seiten des jeweiligen, für euch zuständigen Stellen nach <https://www.juleica.de/antrag-und-infos/onlineantrag/landeszentralstellen/>.

In Mecklenburg-Vorpommern und Hamburg dürfen 2/3 der Grundkursthemen digital vermittelt werden, 1/3 muss weiterhin in Präsenz stattfinden.

In Schleswig-Holstein dürfen 50% der Inhalte digital bearbeitet werden. Zudem sollen keine Inhalte in Grundausbildungen online durchgeführt werden, bei denen:

- die Initiierung und Begleitung von Gruppenprozessen auf unmittelbarer Interaktion beruht (z.B. entsprechende Inhalte der Spiel-, Erlebnis- und Gruppenpädagogik),
- besonderen Schutzräume für Teilnehmende erforderlich sind (z.B. entsprechende Inhalte des Schutzauftrages bei Kindeswohlgefährdung, der Sozialisation und Sexualpädagogik),
- ein hohes Maß an prozessorientierter Anleitung durch Referent*innen erforderlich ist (z.B. entsprechende Inhalte der Methoden der Jugendarbeit, aus den psychologische und pädagogische Grundlagen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vermittelt werden) vgl. <https://www.ljrsh.de/corona/juleica-corona/>

Online mit einer Gruppe und mit Jugendlichen zu arbeiten ist anders, als in Präsenz; das habt ihr innerhalb der letzten Monate sicherlich auch schon erfahren. Während einer digitalen Einheit ist es nicht so einfach z.B. spontan eine andere Methode zu nutzen, wenn keine Vorlagen und Materialien bereitliegen.



Unser Tipp lautet: Bereitet euch sehr gut vor. Präsentationen und Bilder die gezeigt werden sollen, Kleingruppenarbeiten und die dafür notwendigen technischen Voraussetzungen, wie Break-Out-Räume im Zoom, digitale Warm-Ups zum Auflockern oder Meinungs-/Stimmungsumfragen (z.B. mit Mentimeter). All dies muss im Vorfeld gut durchdacht, zeitlich passend eingeplant und meist vorbereitet werden. Dafür sollte im Vorfeld ausreichend Zeit zum Ausprobieren und Anpassen eingeplant werden. Auf die Frage nach den Zugangsmöglichkeiten der Teilnehmenden bei einer Auswahl der Methoden-Vielfalt, sollte auch einen Gedanken verwendet werden.

Die Nutzung verschiedener Plattformen und Tools macht einen (online) Kurs meist abwechslungsreicher und interessanter. Auch in unseren Modulen haben wir einige Vorschläge dazu gemacht.

Aus Datenschutz-Sicht sind nicht immer alle Tools uneingeschränkt empfehlenswert oder aufgrund der eigenen Datensicherheit nutzbar.

Wir können allerdings keine Gewähr übernehmen, ob die beschriebenen Tools bei euch genutzt werden dürfen. Mit einigen haben wir Erfahrungen und nutzen diese selbst, andere werden an dieser Stelle nur beispielhaft aufgezeigt. Bitte klärt im Zweifelsfall individuell mit eurer Leitung ab, was ihr nutzen dürft.

Insgesamt ist uns bewusst, dass ihr schon viele Grundkurse geleitet habt und Expert*innen in dem Bereich sei. Die digitalen Module sollen daher wie ein Baukasten verstanden und genutzt werden. Nutzt die Themen, die für euch und euren Kurs passen, ändert ab, passt an, lasst weg.

Auch über Feedback und Anregungen zu unseren Modulen sind wir dankbar und berücksichtigen diese gern. Wir planen die Modulauswahl regelmäßig zu erweitern und zu ergänzen. Auch Material, dass ihr als OpenSource anderen zur Verfügung stellen würdet, nehmen wir gerne mit auf. So sind wir z.B. gerade dabei Material zum Modul „Recht“ aus dem Kirchenkreis Mecklenburg zu sichten.

Bisher umfasst die digitale Modulsammlung folgende Inhalte und Themen:

1.	Digitales Modul: Einstieg	S. 2
2.	Digitales Modul: Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit	S. 15
3.	Sammlung: Digitale Warm Ups	S. 20
4.	Sammlung: Digitale Tools	S. 23
5.	Sammlung: Digitale Spiritualität	S. 29
6.	Sammlung: Digitales Feedback	S. 33

Ansprechbar für alle Themen rund um die digitalen Juleica Module im Jupfa sind:

Pia Kohbrok (pia.kohbrok@jupfa.nordkirche.de)

Söhnke Schneider (soehnke.schneider@jupfa.nordkirche.de)

Johanna Spiller (johanna.spiller@jupfa.nordkirche.de)

Steffi Harms (steffi.harms@jupfa.nordkirche.de)

Modul: digitaler Einstieg

Inhaltsverzeichnis

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:	4
2. Methoden und Material	4
a. Vorbereitung des digitalen Juleica-Kurses	5
b. Erstes Kennenlernen digital.....	6
c. Digitaler CheckIn, Einstiegsrunden, Befindlichkeitsabfrage.....	8
d. Erwartungen/Befürchtungen erfragen	10
e. Vorstellung der Juleica-Ausbildung/Ablaufvorstellungen	10
f. Digitale Regeln kommunizieren	10
g. Umgangsformen und gemeinsame Regeln erarbeiten.....	11
h. Vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung, Teambuilding	11
i. Beziehungen stärken	13
j. Modulabschlüsse	13
3. Tipps und Technik	13

Modul: digitaler Einstieg

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Der gelungene Einstieg ist für die Arbeit mit einer Gruppe oder einem Ausbildungslehrgang von besonderer Bedeutung. Neben dem gegenseitigen Kennenlernen werden die ersten Grundsteine für sich entwickelnde Gruppendynamiken, eine lernfördernde Atmosphäre, die Motivation der Teilnehmenden und das gegenseitige Vertrauen aufgebaut, sowie ein sicherer Ort des Miteinanders, in dem sich angstfrei ausprobiert und gefragt werden darf, geschaffen. Diese Aspekte gilt es auf der einen Seite für die Gruppe im Juleica-Grundkurs erfahrbar zu machen, sowie sie auf einer Metaebene zu vermitteln.

Ein gelungener Einstieg im digitalen Raum hat dabei andere Fallstricke und Möglichkeiten, als Einstiegsphasen im analogen Raum.

2. Methoden und Material

Folgend werden Methoden und Material vor- und bereitgestellt, die bei der Umsetzung eines Einstieges in den Juleica-Kurs in digitaler Form helfen sollen. Es werden verschiedene Methoden vorgeschlagen die individuell zusammenstellbar sind und helfen solle digital in eure Juleica-Ausbildung zu starten. Anhand der Überschriften finden sich Methodenvorschläge und Material für die Inhalte einer Einstiges-Einheit, die individuell genutzt werden können.

Die vorgestellten Methoden werden in Kürze beschrieben. Ausführlichere Beschreibungen, Anmerkungen und Hinweise zu den Spielen und Übungen finden sich in der Koppelsberger Spielekartei. <https://koppelsberger-spielekartei.de>



a. Vorbereitung des digitalen Juleica-Kurses

Informationen bereitstellen

Übersichtliche Einladungsmail mit Link, Erklärungen und individuellen Vorbereitungen.

Checkliste:

- Link zur Veranstaltung korrekt? Daten, Zeiten enthalten?
- Kontakt für technische Schwierigkeiten vorhanden?
- Welche technischen Voraussetzungen brauchen die Teilnehmenden?
- Datenschutz/Zugang der verwendeten Tools (Konferenzplattform) geklärt und für alle möglich?
- Was brauchen die Teilnehmenden, was sollen sie vorbereiten? Stifte, Papier, Mittagessen bereitlegen...,
- Kontaktdaten von den Teilnehmer*innen sind vorhanden, falls eine Verbindung abbricht
- Haben alle die Möglichkeit digital teilzunehmen? Gibt es geeignete Räume mit Internetzugang in der Nähe? Bei Bedarf Hilfe anbieten?
- Grober Ablaufplan zur Orientierung der Teilnehmenden am Veranstaltungstag? Feste Pausenzeiten!

Technik:

- Besteht die Möglichkeit der Teilnahme über einen Laptop oder PC?
- Ist evtl. ein zusätzliches Endgerät Handy hilfreich?!

Material bereitstellen

- **Päckchen** vorbereiten und verschicken kann die Verbundenheit zum Seminar, zur Gruppe im Vorhinein stärken. Den Teilnehmenden etwas Haptisches an die Hand zu geben ist aufwendig, hat aber einen Mehrwert. Verschicken Sie z.B. Seminar material per Post, Knabberkram, ein gemeinsames Rezept fürs Mittagessen oder direkt die Zutaten, so dass trotz fehlender gemeinsamer Pausen in diesen etwas gemeinsames vorhanden ist.
- **Technische Gegebenheiten** (insbesondere bei den Teilnehmenden) abklären (Internetverbindung, Endgeräte). Wie und wo können Teilnehmende mitmachen, wenn sie die technischen Voraussetzungen selber nicht haben und nicht organisieren können? Hilfestellung anbieten? Was ist Lokal möglich? Gemeinden, Schulen nutzen?



b. Erstes Kennenlernen digital
Digitale Namensspiele

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Mirko Mondsüchtig	Die Teilnehmenden nennen ihren Namen und ein mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnendes Adjektiv	Namen hören und merken – alle anwesenden wahrnehmen	10-15min
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Name und Geste	Die Teilnehmenden nennen ihren Namen und machen eine zu ihnen passende Geste. Namen und Gesten werden wiederholt.	Namen hören und merken – alle anwesenden wahrnehmen. Enthält Bewegung!	10-15min
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Anagramm/ Namenstelegram	Die Teilnehmenden schreiben ihren Namen auf und finden zu den jeweiligen Buchstaben Begriffe, die sie beschreiben.	Namen hören und merken – alle Anwesenden wahrnehmen	10-15min
Hinweis zu Material: Stift und Papier Erklärung in der Spielekartei			

Digitale Spiele zum gegenseitigen Kennenlernen

Die jeweiligen Spiele können zu verschiedenen Themenfeldern des Kennenlernens wie „Schule“, „Gemeinde“, „Wo sitze ich gerade“, „Hobbies“, „Vorlieben“, „Familie“, „Talente“, „positive Eigenschaften“, „eigene Stärken“ und weiteren mehr genutzt werden.

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Klopapierrunde	Die Teilnehmenden holen sich eine Rolle Klopapier und reißen sich eine frei wählbare Anzahl ab. Zu jedem Blatt wird anschließend eine Sache über sich erzählt.	Individuelles Vorstellen der Einzelnen zu frei wählbaren Themen/Vorlieben Enthält Bewegung!	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Klopapier Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Gegenstände holen	Die Teilnehmenden suchen sich aus ihrer Umgebung einen Gegenstand, mit dem sie sich vorstellen	Individuelles Vorstellen der Einzelnen zu frei wählbaren Themen/Vorlieben. Enthält Bewegung!	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Auf den Tisch des Hauses.../Vor das Endgerät meines Vertrauens...	Die Teilnehmenden treten gegeneinander an und müssen schnellst möglich Dinge aus ihrem Umfeld vor die Kamera halten.	Vorstellen/Kennenlernen zu Oberthemen. Enthält Bewegung/Wettkampf!	20-25min(je nach Gruppengröße)

Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig
Erklärung in der Spielekartei (Titel: Hertie und Karstadt) – Um in ein Thema einzusteigen, kann über geholt Gegenstände ausführlicher berichten werden. Beispiel: „Ein Gegenstand den ich mit Gemeinde verbinde..., den ich viel nutze..., der mich beschreibt...“

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Bilder malen	Die Teilnehmenden malen ein Bild in dem sie drei Fragen beantworten. Z.B. „Wo sitze ich gerade“, „mein Lieblingsort“, „meine liebste Beschäftigung“	Austausch über: Wo sitze ich gerade, Hobbies uwm.	15-20min (je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Stift und Papier, oder wahlweise ein Whiteboard (s. Sammlung digitale Tools)			



Hinweis: WarmUp's einbauen, Spaß haben und Bewegen können hier gut eingebaut werden, erleichtern den Einstieg und helfen dabei die Grundlage einer Gruppendynamik im digitalen Raum zu eröffnen, indem alle Teilnehmenden gesehen und wahrgenommen werden, sowie Raum bekommen sich zu zeigen. Verschiedene Kompetenzen, Fähigkeiten und Vorlieben haben einen Platz. Für Anregungen siehe [Sammlung Digitale Warm Ups](#)

c. Digitaler CheckIn, Einstiegsrunden, Befindlichkeitsabfrage



Zu einem gelungenen Einstieg gehört es den Stand der Anwesenden abzufragen, sowohl in Bezug auf Vorwissen und Erwartungen, als auch emotional. Folgende Einstiegsmethoden funktionieren auch digital gut:

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Postkarten-Methode	Die Teilnehmenden wählen sich eine Karte aus, die zu ihrem Befinden passt, oder Assoziationen zu einem Thema weckt	Was bringen die TN mit? Wie geht es den TN? Über individuelle Bilderwahl die Möglichkeit geben etwas über sich mitzuteilen. Anregung zu sprechen, zu	15-20min

		reflektieren durch offenen Impuls	
<p>Hinweis zu Material: Digitalisieren Sie die Postkarten vorab und stellen diese für den digitalen gebrauch zusammen (z.B. in einer ppt. Präsentation). Es ist hilfreich die Karten einzeln groß mit Details sehen zu können, am Ende aber alle auf einen Blick zu haben. Postkarten können auch in dem Veranstaltungspäckchen mit verschickt werden, so können allerdings nicht die Karten mit den stärksten Assoziationen gewählt werden.</p>			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Landkarte(n)	Eine Befindlichkeitslandkarte mit den Teilnehmenden auf dem Bildschirm teilen. Über die Stempelfunktion des Videokonferenz-Tools können sich die TN frei platzieren	Was bringen die TN mit? Wie geht es ihnen? Wo stehen sie gerade in Bezug zur Gruppe/zum Thema? Die eigene Position offenlegen.	5-15 min (je nach Intensität der Auswertung)
<p>Hinweis zu Material: Fertige Landkarte der Befindlichkeiten, selbstgestaltetes Bild oder weiteres mehr nutzbar machen. Zeit zum Erklären der Technik einplanen!</p>			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Barometer-Übungen	Ein Bild mit verschiedenen Polen teilen (z.B. ein Seil, eine Treppe, einen Zollstock) Stempelfunktion des Video-Konferenz-Tools nutzen, gleichzeitiges Positionieren	Wie stehe ich zu einem Thema? Auch indirekte Vorwissens-Abfrage möglich.	5-20min (je nach Gruppengröße/ Fragenanzahl)
<p>Hinweis zu Material: Digitales Pole- Bild. Zeit zum Erklären der Technik einplanen!</p>			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Meine 3 # (Hashtags)	Die TN nennen jeweils drei Schlagworte zu ihrem Befinden, ihrer Woche...	Mündliche Abfrage zum Befinden	5-10min
<p>Material: keins</p>			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Grimassen schneiden	Die TN stellen anhand einer Grimasse ihr momentanes Befinden/ihre Woche dar	Spielerische Abfrage zum Befinden	3-10 min (je nach Auswertungstiefe und Gruppengröße)
Material: keins			



d. Erwartungen/Befürchtungen erfragen

Digitale Formate geraten oft viel frontaler als analoge Einheiten. Um hier entgegenzuwirken ist es hilfreich im Einstieg Erwartungen und Befürchtungen der Teilnehmenden einzuholen und Partizipation zu ermöglichen, indem ggf. auch im Laufe des Juleica-Kurses auf Anliegen eingegangen wird. Es ist wichtig, dass Erwartungen verschriftlicht werden, damit sie am Ende einer Einheit, oder am Ende einer Ausbildung reflektierend genutzt werden können. Digital sollte es wie im analogen-Raum auch die Möglichkeit geben Befürchtungen oder Wünsche anonym vorzubringen. Das Clustern von Themen der Teilnehmenden ist ebenfalls hilfreich. Eine Auswahl von hilfreichen Tools findet ihr in der [Sammlung digitale Tools](#).

e. Vorstellung der Juleica-Ausbildung/Ablaufvorstellungen

Folgende Inhalte stellt ihr sicherlich auch in eurer analogen Juleica vor, wenn ihr das Konzept Juleica und den Ablauf ihrer Ausbildung vorstellen und Transparenz zur Programmplanung schaffen, sowie den Rahmen aufzeigen, in dem die Gruppe sich bewegt:

- Juleica als Bundesweites Angebot
- Inhalte der Juleica-Ausbildung und Hintergrund
- Vergünstigungen/Begünstigungen für Juleica-Inhaber:innen



Hier findet ihr eine **Musterpräsentation „Vorstellung der Ausbildung“ (PDF, PPT)**, die ihr auf eure Inhalte anpassen und ergänzen können .

Alternativ ist es für diesen Inhalt anteilig auch gut möglich mit einem Quizz zu arbeiten. Eine Auswahl von Quizz-Tools findet ihr in der [Sammlung: digitale Tools](#).

f. Digitale Regeln kommunizieren

Im digitalen Raum wie auch im analogen sind Regeln nötig. Regeln werden im besten Fall mit einer Gruppe ausgehandelt – dazu mehr im nächsten Abschnitt. (Offline-Gehen, Ton, Bild, Wortmeldung, Reihenfolge von Beiträgen uwm.) Um digitale Regeln und Umgangsformen



einzubringen und technische Möglichkeiten einzuführen und aufzuzeigen hier eine **Musterpräsentation „Digitale Regeln“ (PDF/PPT)** zum eigenen Anpassen und erweitern.

Außerdem findet ihr hier [Hintergrundinformationen zu digitalen Regeln](#) für anleitende Personen.

g. Umgangsformen und gemeinsame Regeln erarbeiten

Regeln sind ein Aushandlungsprozess für Gruppen und wichtig für das Funktionieren dieser. Auch in der digitalen Form des Einstiegs ist es wichtig diesen Aspekt nicht zu unterschätzen. Die Bedeutung von Regeln und der Prozess ihrer Entstehung können auch digital mit folgenden Methoden für die Gruppe durchgeführt werden, sowie auf der Meta-Ebene für angehende Juleica-Inhaber*innen erläutert und besprochen werden.



Regeln verschriftlichen ist für alle Beteiligten hilfreich und verfestigt diese. Denken sie auch im digitalen Raum daran die Gruppenregeln festzuhalten und allen zugänglich zu machen!

Methoden der Erarbeitung gemeinsamer Regeln digital

- Brainstorming (Umsetzungsideen in der [Sammlung: digitale Tools](#))
- Einzel-Partner-Gruppe
- Kleingruppenarbeiten

Input: Regeln in Gruppen erarbeiten



Hier eine **Musterpräsentation Umgangsregeln (PDF/PPT)** zum eigenen Anpassen, um mit euren angehenden Juleica-Teamer*innen über Gruppenregeln und ihrer Bedeutung ins Gespräch zu kommen.

h. Vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung, Teambuilding

Hier einige Vorschläge wie ihr vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung und Teambuilding digital gestalten könnt. Zudem eine Muster-Präsentation zum individuellen anpassen, mit der ihr die Bedeutung von Kennenlernen und Teambuilding für die Teilnehmenden auf einer Metaebene thematisieren können.

Methoden und Spiele zum vertiefenden Kennenlernen

Gruppendynamische Spiele mit Hintergründen wie: „Wie habe ich von der Juleica erfahren...“, „Was mache ich schon in meiner Gemeinde...“, Empathie-Übungen, Besonderheiten und Gemeinsamkeiten die digital nutzbar sind:



Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Besonderheiten und Gemeinsamkeiten	In dreier Gruppen notieren die TN ihre Gemeinsamkeiten und Besonderheiten	Kennenlernen, Akzeptieren von Unterschiedlichkeit und Erkennen der eigenen Besonderheiten	30-40 Minuten (inkl. Vorstellung)
Material: Padlet/ Whiteboard oder Stift und Papier Erklärung in der Spielekartei (Gemeinsamkeiten und Unterschiede)			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Interview mit Lüge	In Paaren stellen sich die TN gegenseitig vor, bauen jedoch jeweils eine Lüge mit ein, die erraten werden muss	Gegenseitiges Kennenlernen in Kleingruppen/Pairweise	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Videotool mit der Möglichkeit zu Kleingruppenräumen (z.B. Zoom-Breakout-Rooms)			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Bingo	Eine digitale Bingo-Vorlage wird mit dem Bildschirm geteilt. Die TN suchen per Chat Personen, auf die die Aussagen zutreffen. (z.B. suche jemanden der/die... heute schon draußen war; ... einen Witz erzählen kann)	Kennenlernen	10 Minuten
Material: Bingo Vorlage, Die Vorlage kann auch als Ausdruck vorab an die TN verschickt werden. Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Fragen	Die Leitung hat einen Stapel von Fragen und mischt diese, bis die TN stopp sagen.	Kennenlernen, Erfahren von Einstellungen	5-15 Minuten

	Zu dieser Frage wird dann diskutiert. Alternativ können eine Auswahl von Fragen digital geteilt werden und die TN wählen aus, zu welchen Fragen sie etwas sagen möchten.		
Material: vorbereitete Einstiegs-Fragen als Karten			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Alle die (wo)...	Es werden Statements in die Gruppe gegeben (z.B. alle, die heute schon draußen waren...) Auf wen die Aussage zutrifft, läuft einmal um seinen Stuhl herum	Auflockerung, Bewegung, Einstieg in ein Thema, Kennenlernen	3 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Sortierübungen	Die TN bringen sich in verschiedene Aufstellungen (Größe, Wohnort, Geburtstag) Hierfür kann ein Whiteboard oder die Stempelfunktion genutzt werden.	Die TN erleben sich als Teil der Gruppe und sehen, wo sie stehen.	5-15 Minuten
Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Input: die Bedeutung der Kennlernphase



Hier eine **Musterpräsentation: Theoretischer Input Einstiegsphase (PDF/PPT)** zum eigenen Anpassen, um mit euren angehenden Juleica-Teamer*innen über die Bedeutung der Kennlernphase und Gruppendynamiken ins Gespräch zu kommen.

i. Beziehungen stärken

Beziehungen stärken und intensives Teambuilding ist im digitalen Raum eine Herausforderung. Eine Möglichkeit ist es, mit einem Quizz/einer Rally zu arbeiten in der alle Teilnehmenden einen Teil zum Gelingen beitragen müssen. Vorab oder individuell digital verschickte „Puzzleteile“ (Antworten zu Fragen, Bildstücke o.ä.) die zusammengesetzt werden müssen und nur mit allen zum Ganzen werden, ermöglichen es Teambuilding auch digital zu gestalten. Für spätere analoge Anteile der Juleica-Ausbildung ist ggf. zu bedenken, dass dieser Aspekt der Gruppenfindung nachträglich erneut eingebaut werden muss, da er nur begrenzt Teil des Einstiegs war. Dies sollte auch mit den angehenden Juleica-Teamer*innen thematisiert werden.

j. Modulabschlüsse

Der Abschluss einer Einheit, der Abschluss eines Tages, der Abschluss einer Ausbildung:

Es ist wichtig einen Abschluss gut zu gestalten. Denken sie daran Absprachen zu treffen, Raum für Rückmeldungen und Nachfragen zu lassen und Feedback zu ermöglichen. Ideen wie solches gestaltet sein kann ist in der [Sammlung digitales Feedback](#) nachzulesen.

3. Tipps und Technik

Beim Einstiegsmodul ist es besonders wichtig lustige, Spaß machende Elemente einzubauen. Bewegungsanteile schon am Anfang lockern auf und nehmen die Sorge vor den folgenden digitalen Stunden vor dem Bildschirm. Achtet darauf, dass alle Teilnehmenden auch an den Spielen teilhaben können. Digitale Formate ermöglichen es auch Teilnehmenden mit körperlichen Einschränkungen dabei zu sein, sie sollen hier nicht ausgeschlossen werden. Auch zwischen inhaltlichen Teilen können immer wieder lustige [WarmUp-Spiele](#) eingebaut werden. Baut auch immer mal wieder Momente ein, in denen die Teilnehmenden bewusst vom Bildschirm weggucken, um die Augen zu entspannen.

Digitales Juleica-Modul "Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit"

Inhaltsverzeichnis

1. Vorneweg	166
2. Methoden und Material zum Einstieg ins Modul (15-20 Minuten)	166
Start / Ankommen	
Thematischer Einstieg: Was ist Jugendarbeit?	
Methode: Was zeichnet Jugendarbeit aus?	
3. Gruppenarbeit: Was ist Jugendarbeit? (10-20 Minuten)	17
Warum ist Kleingruppenarbeit auch/besonders im digitalen Raum wichtig?	
4. Input (20-30 Minuten)	17
Inhalt	
Methodenvorschlag:	
5. Ergebnissicherung (20-30 Minuten)	19

Digitales Juleica-Modul: "Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit"

1. Vorneweg

In dem Modul „Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit“ geht es darum, die Grundlagen für Kinder- und Jugendarbeit digital zu vermitteln, wie wir sie in §11 und §12 des SGB VIII finden. Dabei geht es allerdings nicht um Gesetzestexte, da die Teilnehmer*innen selber Erfahrungen und Kenntnisse in der Jugendarbeit haben. Wir möchten gerne die Kriterien bewusst machen und die Identität stärken.

2. Methoden und Material zum Einstieg ins Modul (15-20 Minuten)

Start / Ankommen

Zum Auflockern am Anfang kann mit einem kurzen Warm-Up (z.B. "Alle die") aus unserer Warm-Up Sammlung begonnen werden. Dies dient der Lockerung und des Ankommens der einzelnen Teilnehmer*innen und schafft gleich eine aktive Atmosphäre. Wichtig ist bei dieser Phase auch, dass sich jede*r wahrgenommen fühlt.

Weitere mögliche Elemente des Ankommens:

- Abgleichen der Teilnehmer*innenliste
- Überblick über den Ablauf geben
- Inhaltlich spiritueller Einstieg (Siehe digitale Sammlung Spiritualität)

Thematischer Einstieg: Was ist Jugendarbeit?



Zu Anfang sollen die Jugendlichen spielerisch mit dem Begriff "Jugendarbeit" in Kontakt kommen und es soll ein erstes Brainstorming stattfinden. Mit Hilfe von Mentimeter (oder einem anderen Umfragetool) wird die Frage "Was verbindest du mit Jugendarbeit?" gestellt. Die Antworten der Teilnehmenden können dann gemeinsam als Wortwolke angeschaut und kurz besprochen/ vorgestellt werden.

Methode: Was zeichnet Jugendarbeit aus?

Die Gruppe bekommt verschiedene Beispielsituationen genannt und soll entscheiden, ob es sich dabei um Jugendarbeit handelt oder nicht. Dafür können sie einen "Daumen hoch" oder "Daumen runter" in die Kamera halten und so ihre Meinung teilen.

Beispielsituationen:

- Vier Jugendliche treffen sich, um gemeinsam ins Kino zu gehen
- Vorbereitungstreffen der Ehrenamtlichen für ein Pfadfinder-Wochenende
- Der Besitzer einer Diskothek veranstaltet am Rosenmontag eine Faschingsdisko für Kinder und Jugendliche von 10 bis 14 Jahren
- Im Jugendzentrum findet ein eSports-Turnier statt
- Filmabend für Konfis im Gemeindehaus
- Die Jugendgruppe der Kirchengemeinde trifft sich am Strand
- etc.

Die Antworten und Einschätzungen können direkt gemeinsam kurz diskutiert werden.

3. Gruppenarbeit: Was ist Jugendarbeit? (10-20 Minuten)

Warum ist Kleingruppenarbeit auch/besonders im digitalen Raum wichtig?

Gerade im digitalen Raum ist die Nutzung verschiedener Methoden und Settings wichtig. Regelmäßige Abwechslung hilft dabei, die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden beim Thema zu fokussieren und nicht abzuschweifen. Außerdem erhalten stillere Teilnehmende, die sich in einer großen Runde vielleicht eher nicht zu Wort melden würden, die Möglichkeit sich in einer Kleingruppe zu beteiligen. Nicht zuletzt erleichtert das Arbeiten in einer Kleingruppe die inhaltliche Arbeit an einem konkreten Thema oder einer Frage.



Um sich noch intensiver mit den Aufgaben, Zielen und Methoden von Jugendarbeit auseinander zu setzen, sollen die Jugendlichen nun in Kleingruppen (2-3 Personen) ca. 10-15 Minuten konkreter überlegen, was Jugendarbeit kennzeichnet und von "Nicht-Jugendarbeit" unterscheidet. Ihre Ergebnisse können sie auf einem gemeinsam bearbeitbaren Dokument zusammentragen und gemeinsam darauf arbeiten. Die Pads können auch zuvor mit einer Tabelle vorbereitet werden („Kennzeichen Jugendarbeit | Kennzeichen keine Jugendarbeit“). Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und es folgt ein kurzer Input (siehe 3. Input) darüber, welche Kennzeichen Jugendarbeit aufweist.

4 Input (20-30 Minuten)

Inhalt

Der Inhalt von "Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit" ist hier nur kurz in Stichpunkten skizziert. Wichtig für die Umsetzung ist, dass bereits aufgekommene Gedanken vom Einstieg und

der Gruppenarbeit aufgenommen werden und viel im Dialog erarbeitet wird. Denn bei längeren „Vorträgen“ ist gerade in der digitalen Umgebung die Gefahr groß, abzuschalten oder sich anderweitig zu beschäftigen.

Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit sind generell durch folgende Punkte gekennzeichnet:

1. Freiwilligkeit der Teilnahme
2. nicht kommerziell
3. überwiegend ehrenamtliche Tätigkeit
4. Selbstbestimmtheit: Partizipation (Mitbestimmung, Mitgestaltung), Selbstorganisation
5. Lebenswelt- und Alltagsorientierung, Anknüpfen an den Interessen und Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen
6. Bildung
7. Herrschaftsarmut (möglichst wenig Machtgefälle)
8. Vielfältigkeit der Organisationen und Träger
9. Vielfalt der Inhalte, Methoden und Arbeitsformen
10. Ergebnis- und Prozessoffenheit



Hinweis: Erklärende Infos zu den einzelnen Stichpunkten sind zu finden unter https://www.ljr.de/fileadmin/productdownloads/Juleica_2015.pdf

Methodenvorschlag:



- Zum Start in den Input kann ein Ausschnitt aus einem Film vom Landesjugendring Berlin gezeigt werden: <https://www.youtube.com/watch?v=UOmXeH-j-g8> (Empfehlung: Minute 1:07 bis 3:29). Möglicher Gesprächsleitfrage: Was habt ihr in dem Film wiederentdeckt? Was haben wir bisher schon rausgefunden?
- Eine Übersicht zu den genannten Stichworten ist zu finden unter: <https://prezi.com/view/ZDumY7lIEWe7LAzDfUsY/>
Anhand der Übersicht kann gut an die vorangegangene Gruppenarbeit oder den Film-clip angeschlossen und der Inhalt vertieft werden. Bei den jeweiligen Stichpunkten kann nach Bedarf das Thema vertieft werden.

Folgende Fragen können bei der Bearbeitung helfen:

- Was beinhaltet dieser Stichpunkt und welche Bedeutung hat er für die Kinder- und Jugendarbeit?
- Warum ist das Thema wichtig für die Kinder- und Jugendarbeit?
- Welche Chancen und Gefahren liegen darin?

- Zum Abschluss könnte man noch mit der Gruppe drüber reden (oder bei größeren Gruppen in Kleingruppen), was davon wohl die wichtigsten Stichworte sind (Prioritätenpyramide).

Wer danach noch ein bisschen Inspiration mit einbringen möchte - warum es sich lohnt ehrenamtlich in der Jugendarbeit aktiv zu sein - kann gerne noch einen kleinen Imagefilm zeigen: <https://www.youtube.com/watch?v=y5jhHieePOY> (Ehrenamt Unna) oder <https://www.youtube.com/watch?v=qxt3tiG1il4&t=2s> (Brücke Rendsburg)

5. Ergebnissicherung (20-30 Minuten)



Um das Gehörte für sich selber zu reflektieren und nachzuvollziehen, ist es wichtig, dass der/die Einzelne es noch einmal für sich persönlich anwendet. Daher folgt zum Abschluss noch eine Phase, in der in kleinen Gruppen (Breakoutrooms – ca. 15-20 Minuten) einer der verschiedenen Vorschläge erarbeitet werden kann:

- Ein kurzer Werbetext über Jugendarbeit und warum sie wichtig ist soll verfasst werden. Dieser kann anschließend z.B. im Gemeindeblatt veröffentlicht werden
- Ein Tageschau-Beitrag über die Vorzüge von Jugendarbeit kann erstellt werden
- Ein Social-Media Beitrag über Jugendarbeit: Als Post mit mehreren Bildern und Text oder als Story

Vielleicht gibt es ja die Möglichkeit, das Erarbeitete auch zu veröffentlichen, um im Sinne der Ziele von Jugendarbeit junge Menschen selbst zu Wort kommen zu lassen.

Alternativ: Um es zu kürzen, kann dieser Teil auf eine Blitzlichtrunde reduziert werden: jede*r kommt einmal zu Wort mit einem kurzen Blitzlicht unter dem Blickwinkel: „Jugendarbeit bedeutet für mich...“; „An Jugendarbeit ist mir wichtig, dass...“

Sammlung: Digitale Warm Ups/ Energizer

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Auch und gerade im digitalen Raum ist es wichtig Warm Ups, Energizer oder wie ihr eure Spiele nennt mit einzubauen. Das Sitzen und das lange Blicken auf den Bildschirm können Augen, Kopf und Körper ermüden, so dass es bei digitalen Veranstaltungen vielleicht noch wichtiger ist den Spaß, die Konzentration und die Motivation immer wieder durch Lockerungsspiele zu fördern

2. Methoden und Material

Folgend werden Methoden und Spiele vorgestellt, die der Bewegung und Auflockerung am Bildschirm dienen.

Die vorgestellten Methoden werden in Kürze beschrieben. Ausführlichere Beschreibungen, Anmerkungen und Hinweise zu den Spielen und Übungen finden sich in der Koppelsberger Spielekartei. <https://koppelsberger-spielekartei.de/>

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Herr/Frau Lehmann	Die Teilnehmer*innen machen alle Bewegungen nach, die von Herrn/Frau Lehmann vorgemacht werden.	Das Spiel fördert die Konzentration und sorgt für Bewegung und Spaß	5 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Die Ente	Die Gruppe lernt die Anatomie einer Ente kennen. Die Spielleitung macht Bewegungen vor und die Teilnehmenden machen nach: „Eine Ente hat einen Flügel, Zwei Flügel, ein Bein, zwei Beine, einen Schwanz, einen Kopf, eine Zunge, einen Schnabel“	Spaß und Bewegung	5 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Evolution	Mit Schnick-Schnack-Schnuck- Duellen spielen sich die TN die Evolutionsleiter hoch. TN auf der gleichen Evolutionsstufe müssen mit Rufen des Namens aufeinander aufmerksam machen. Gruppen über 12 TN sollten für dieses Spiel geteilt werden, da es digital sonst zu chaotisch wird.	Spaß und Bewegung	5 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Menschliches Memory	Zwei TN werden mit Hilfe eines „Breakoutrooms“ (Zoom) „vor die Tür geschickt“. Die Gruppe teilt sich in Paare mit gleichen „Motiven“ auf, die dargestellt werden müssen (z.B. Grimasse, Witz erzählen, Wutanfall). Die Freiwilligen rufen je zwei Personen auf und versuchen die Paare aufzudecken.	Spaß, Konzentration	10 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Alle die (wo)	Es werden Statements in die Gruppe gegeben (z.B. alle, die heute schon draußen waren) Auf wen die Aussage zutrifft, der/die läuft einmal um seinen Stuhl herum	Auflockerung, Bewegung, Einstieg in ein Thema	3 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Zeig mir deine Hose/ deine Beine	Die TN sollen, ohne ihre Kamera zu bewegen ihre Hose, Rock, Kleid in die Kamera halten.	Auflockerung, Bewegung	2 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Sammlung: Digitale Tools

Inhaltsverzeichnis

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:	24
2. Datenschutzbestimmungen.....	244
3. Vorstellung der Tools.....	244
Whiteboards/Metaplanwände	245
Gemeinsames gestalten/bearbeiten von Dokumenten.....	26
Abfragetools.....	27
Quizze.....	27
Feedback-Tools	27
4. Weitere Tool-Sammlungen.....	28

Sammlung: Digitale Tools

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Wie im analogen lebt auch ein digitales Format von Methoden-Vielfalt. Auch wenn es sich bei einer digitalen Veranstaltung nicht um ein „Technik-Feuerwerk“ handeln muss, können verschiedene digitale Tools genutzt werden, um die gewünschten Inhalte zu transportieren.

Zu einige der aufgezählten Tools haben wir im Jugendpfarramt der Nordkirche bereits Erfahrungen gesammelt und können Vor- und Nachteile bzw. Besonderheiten nennen. Andere Tools sind von uns nicht erprobt und werden an dieser Stelle nur genannt.

2. Datenschutzbestimmungen

Die Datenschutzbestimmungen der einzelnen Institutionen und Ebenen weisen mitunter große Unterschiede auf. An dieser Stelle kann aus diesem Grund kein bindender Verweis darauf gegeben werden, ob die vorliegenden Tools bei Euch datenschutzmäßig akzeptiert werden. Dies muss jeweils im Einzelfall vor Ort mit der datenschutzbeauftragten Person/ Leitung abgestimmt werden. Bitte bedenkt dabei auch die Frage, für welche Inhalte die Tools genutzt werden und ob personenbezogene Daten verwendet werden.

3. Vorstellung der Tools

Whiteboards/Metaplanwände

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Mural	https://www.mural.co/features	Gemeinsames Brainstorming, Strukturierung, Sammlung, Zeichnungen	Kostenlose Registrierung für Leitung nötig. Keine Registrierung für TN

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Invision Freehand	https://www.invisionapp.com/freehand	Whiteboard	???

--

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Oncoo	Oncoo.de	Kartenabfrage, die von den Moderator*innen sortiert werden können	????

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Conceptboard	https://conceptboard.com/	Whiteboard	???

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Trello	https://trello.com/	Sammlung von gemeinsamen Daten, als Whiteboard nutzbar, Strukturierung	Kostenlose Registrierung für Leitung und TN erforderlich

Weitere Ideen:

- Bubbl.us <https://bubbl.us/>
- Whimsical <https://whimsical.com/>
- GroupMap <https://www.groupmap.com/>

Gemeinsames gestalten/bearbeiten von Dokumenten

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Etherpad/ Yopad	https://yopad.eu/	Gemeinsames Bearbeiten von Texten (gleichzeitig möglich), auch über einen längeren Zeitraum hinweg.	keine

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung

Mind Meister	https://www.mindmeister.com	Gemeinsames Brainstorming und Strukturieren	Als TN keine Registrierung. Als Leitung kostenpflichtig (???) Registrierung
---------------------	---	---	---

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Pad Churchx	https://pad.churchx.de/		

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Padlet	https://padlet.com/	Gemeinsames Festhalten von Informationen. Kann auf verschiedene Weise Strukturiert werden.	Begrenzte Zahl an Padlets mit kostenloser Registrierung nutzbar. TN müssen sich nicht registrieren.

Weitere Ideen

- Draw.Chat <https://draw.chat/>
- Any Where: <https://www.any-where.de/tools/retro?lang=en>
- Miro Board <https://miro.com/>
- Mural <https://www.mural.co/>
- https://barcamps.eu/?_l=en

Abfragetools

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Mentimeter	https://www.mentimeter.com/	Feedback, Themeneinstieg, Stimmungsabfrage, Sammeln/ Sortieren von Begriffen	Begrenzte Zahl an Umfragen mit kostenloser Registrierung nutzbar. TN müssen sich nicht registrieren.

Weitere Ideen:

- Oncoo (s.o)
- Arsnova (s.u)
- Kahoot (s.u.)
- Tricider <https://www.tricider.com/>

Quizze

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Arsnova	https://arsnova.click/	Erstellen von einem Quiz.	Keine Registrierung nötig
TN benötigen am besten ein zusätzliche Endgerät (Handy). Eignet sich auch gut für analoge Treffen.			

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Kahoot	https://kahoot.it/	Erstellen von einem Quiz	Kostenfreie Registrierung für Leitung nötig
TN benötigen am besten ein zusätzliche Endgerät (Handy). Eignet sich auch gut für analoge Treffen.			

Tool	Zugang	Geeignet für..	Registrierung
Actionbound	https://de.actionbound.com/	Erstellen von einem Quiz oder einer Rallye	Je nach Größe der Nutzung kostenpflichtige Registrierung nötig. TN benötigen zum Mitspielen eine kostenlose App
TN benötigen am besten ein zusätzliche Endgerät (Handy).			

Feedback-Tools

- Mentimeter (s.o)
- Pollynow <https://pollynow.com/>
- Limesurvey <https://www.limesurvey.org/de/>
- Surveymonkey <https://www.surveymonkey.de/>
- Slido <https://www.sli.do/de>
- Tweetback <https://tweedback.de/>

4. Weitere Tool-Sammlungen

- Landesjugendring Schleswig-Holstein <https://www.ljrsh.de/arbeitsbereiche/medien/online-tools/>
- Jugend beteiligen jetzt <https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools>

Sammlung: Digitale Spiritualität

Inhaltsverzeichnis

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:	30
2. Methoden und Material	30
Digital Ankommen	
Digital einen Impuls geben	
Digitales Beten, Innehalten und Singen.....	
Empfehlenswerte Webseiten / Apps	

Sammlung: digitale Spiritualität

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Wer mag, kann auch gerne im digitalen Raum Elemente von Spiritualität einfließen lassen. Es mag ungewohnt erscheinen, doch tatsächlich sind gemeinsame spirituelle Erlebnisse möglich. Diese gehören nicht nur zu unserem evangelischen Profil, sondern gerade in „Krisen“-Zeiten sind sie wichtig. Außerdem besteht auch hier wieder die Möglichkeit, dass die Teilnehmer*innen des Kurses verschiedene Methoden und Ansätze kennenlernen und selber anwenden.

2. Methoden und Material

Digital Ankommen

Im Folgenden werden Ideen vorgestellt, die den Teilnehmer*innen das Ankommen erleichtern und einen Einstiegsgedanken vorbereiten können

Methode	Ablauf
Die eigene Gefühlswelt teilen, durch Namen ändern	Jeder soll seinen angezeigten Namen in der Videokonferenz verändern zu einer der folgenden Fragestellungen: <ul style="list-style-type: none"> • Als Hashtag – wie geht’s mir? • Als Hashtag – was beschäftigt mich? • Als ein Wort: ich bin dankbar für...
Wortwolke bauen mit dem was emotional da ist	Abfrage von Erwartungen, Gefühlszuständen als Wortwolke (z.B. mit Mentimeter oder anderen Abfragetools) <ul style="list-style-type: none"> • Wie bist du hier? • Was sind Deine Erwartungen?
Emoji-Sammlung	Über das Bildschirmteilen wird ein Bild von verschiedenen Emojis geteilt. Jeder sucht sich einen aus und kommentiert diesen

Digital einen Impuls geben

Auf sehr unterschiedliche Weise kann ein Gedanke oder ein Bibelvers weitergegeben werden. Etwas erzählen oder vorlesen geht auch digital sehr gut. Zusätzlich bietet der Raum einer Video-Konferenz aber auch weitere Möglichkeiten:

Methode	Ablauf
Video- oder Bild-Impuls	Als Aufhänger für einen Gedankenanstoß können über Bildschirmteilen Medien gezeigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Bilder (z.B. auch Instagram-Posts) • Cartoons • YouTube-Videos
Musikalischer Impuls	Unter www.monatslied.de sind viele passende Lieder zu finden

Digitales Beten, Innehalten und Singen

Es ist auch gut möglich in einer Videokonferenz gemeinsam zu Singen und zu beten



Methode	Ablauf
Singen/Hören	Eine Person begleitet die Lieder mit einem Instrument, alle anderen haben das Mikro aus und können nach Herzenslust mitsingen oder nur zuhören. Die Person, die spielt kann auch das Lied singen und so die anderen mit hineinnehmen. Wenn man die Lieder vorher aufnimmt, kann man auch den Text mit einblenden (z.B. mit YouTube-Creator)
Dankgebete / Fürbitten -Pinnwand	Mit einer Pinnwand-Funktion oder im Chat, können Dank- und/oder Bittanliegen gesammelt werden.
Anliegen an Gott...	Über eine Mentimeter Umfrage (oder andere Abfrage-Tools) können ebenfalls gut in einer Wortwolke die Anliegen der einzelnen gesammelt und (anonym) für alle geteilt werden („Wofür möchtest Du Gott danken?“)
Innehalten/Zeit der Stille/Individuelles Gebet	Ein Gong / eine Klangschale ist auch digital nutzbar. Als Zeichen für eine Zeit der Stille und des Innehaltens verwendbar. Achtet darauf, dass dafür alle Mikrofone der Teilnehmenden ausgeschaltet sind.
Segnen	Kerzensegen: Alle bekommen entweder vorab eine Kerze zugeschickt oder holen sich eine eigene Kerze und zünden diese an. Wenn alle soweit sind, wird ein Segen gesprochen (z.B. ein Irischer Segen bei Jesus.de)

Segen empfangen: Alle halten ihre Hände mit den offenen Handflächen in die Kamera. So empfangen alle den anschließend gesprochenen Segen.



Empfehlenswerte Webseiten / Apps

Hier findest Du Anregungen oder auch gute Apps, die auch die Teilnehmer*innen gut selber benutzen können:

- **Die Bibel- als App** mit verschiedenen Bibelübersetzungen, Leseplänen und Impulsen (auch die BasisBibel, die Gute-Nachricht-Bibel und die Neue Genfer Übersetzung)
(<https://www.die-bibel.de>)
- **YouVersion – Bibel App** mit Leseplänen, Andachten, Tagesvers-Bildern und Chatfunktion
(<https://www.bible.com/de/about>)
- **Praybox.net – Gebetsapp** / Webseite für Teenies, um Gebetsanliegen zu teilen
(<https://www.praybox.net/>)
- **Start in den Tag – Bibellese-App** für Jugendliche mit Impulsen und verständlichen Auslegungen
(<https://apps.apple.com/de/developer/neukirchener-kalenderverlag/id498303113>)
- **Cantico –App zum Mitsingen**, hier kann das Kirchentagsliederbuch mit Noten und Gesang billig erworben werden
(<https://www.cantico.me/>)
- **DIE VOLXBIBEL** – Die Bibel in Jugendsprache
(<https://www.volxbibel.de/>)
- **Tageslosung** (Auch als App verfügbar)
(<https://www.losungen.de/die-losungen/>)
- **Wochengebet VELKD**
(www.velkd.de)
- **Kirchenjahr evangelisch** (auch als App) erläutert die Texte und Themen der Sonn- und Feiertage im Kirchenjahr
(www.kirchenjahr-evangelisch.de)
- Newsletter von www.jesus.de
- Newsletter von www.spiritletter.de

Sammlung: Digitales Feedback

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Zu jedem Seminar gehört ein Abschluss und dazu in den meisten Fällen ein Feedback. Das ist auch im digitalen Raum nicht anders. Dem Feedback der anderen zu folgen ist oftmals leichter, wenn es mit einer Methode (visualisierend) begleitet wird.

2. Methoden und Material

Folgend werden Methoden und Spiele vorgestellt, die für einen digitalen Abschluss und ein Feedback genutzt werden können.

Die vorgestellten Methoden werden als Überblick aufgezeigt. Ausführlichere Beschreibungen, Anmerkungen und Hinweise zu einigen der Spiele und Übungen finden sich in der Koppelsberger Spielekartei. <https://koppelsberger-spielekartei.de/>

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Zielscheibe oder Barometerabfrage	Auf dem Bildschirm wird eine Datei mit einer Zielscheibe/Barometer und vier Fragen geteilt. Die TN nutzen die Stempel-/Kommentierfunktion des Video-Chat- Tools um ihr jeweiliges Feedback zu den Fragen zu geben.	Feedback zu Inhalten und/oder Emotionalem abfragen	3 Minuten
Hinweis zu Material: Zielscheibe/Barometer mit passenden Fragen digital vorbereitet, Video-Tool braucht eine Stempel-/Markierfunktion, oder es kann bspw. Padlet verwendet werden (s. digitale Tools)			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Streichholzfeedback	Die Teilnehmer*innen haben Zeit solange ihr Streichholz brennt ihr Feedback zugeben.	Erzeugt eine besondere Stimmung und begrenzt das Feedback zeitlich	10-15 Minuten
Hinweis zu Material: Streichhölzer. (Können ggf. mit dem Material Päckchen verschickt werden. (Das Alter der Gruppe sollte hier mit einbezogen werden und es sollte bei jedem*r ein Glas Wasser danebenstehen). Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Kartenfeedback	Die Teilnehmer*innen haben eine rote und eine grüne Karte (oder einen farbigen Gegenstand) und halten die zu unterschiedlichen Feedbackfragen in die Kamera.	Feedback zu Inhalten und/oder Emotionalem abfragen	5 Minuten
Hinweis zu Material: Die TN müssen sich farbige Gegenstände oder Karten suchen Erklärung in der Spielekartei (Grüne und rote Karten)			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Fünf Finger Feedback	Jeder Finger steht für eine Frage (bspw. Daumen: Was war gut...). Die TN geben Rückmeldung zu allen fünf Fingern. (Es können auch bspw. nur drei Finger ausgewählt werden)	Die Teilnehmer*innen haben eine Richtlinie anhand der sie ihr Feedback geben können.	10-15 Minuten (kann zeitsparend auch schriftlich gemacht werden und als Foto eingereicht werden)
Hinweis zu Material: Erklärung in der Spielekartei			
Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Landkarte der Gefühle (oder anderes selbstgestaltetes Bild)	TN suchen sich einen Ort auf dem geteilten Bild aus und benennen warum sie sich nach dem Seminar dort sehen. (Abfrage wie geht es mir, wo stehe ich jetzt)	Individuelle emotionale Verfassung nach dem Seminar abfragen.	15min (ggf. Redezeit pro TN eingrenzen)

Hinweis zu Material: Digitalisierte Befindlichkeitslangkarte (z.B. käuflich zu erwerben von <https://www.coachingcard.de/c/karten-der-befindlichkeiten>) Oder ein anderes Bild

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Digitale Abfragetools	s. Sammlung digitale Tools		
Hinweis zu Material: Teilweise (kostenpflichtige) Registrierung für die Leitung nötig.			