

AKTIV-ZEIT

Darum geht es

Gemeinsames Erleben aktivierender Spiele.

Dauer

20-30 Minuten

Gruppengröße

2-5 Personen

Sie brauchen

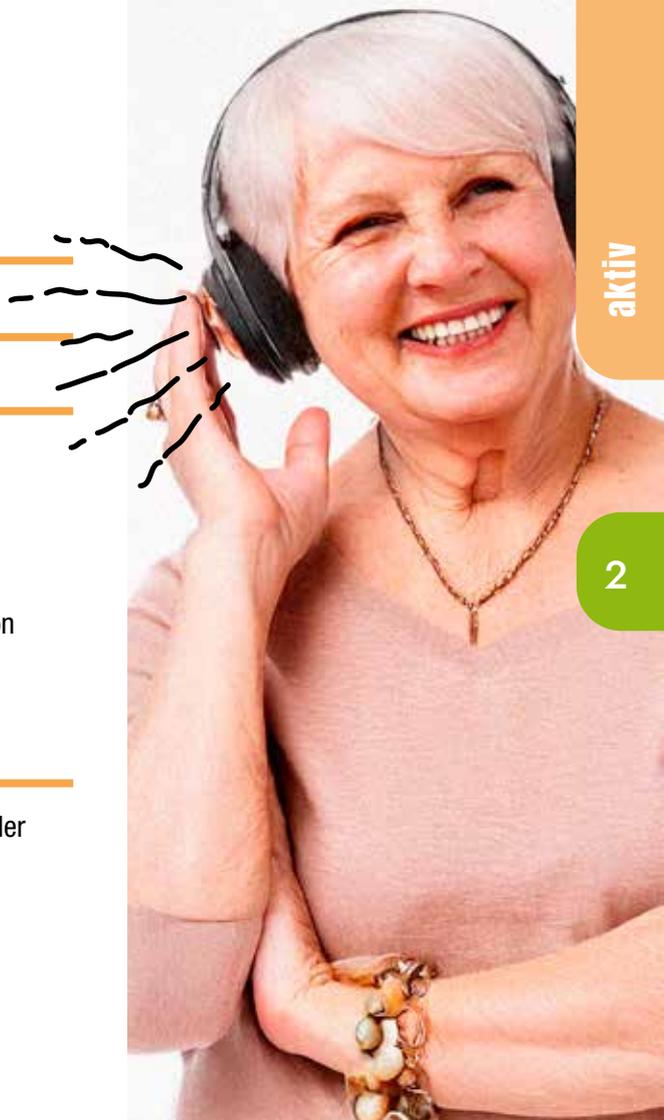
- angemessene Räumlichkeiten
- Internet (WLAN)
- (geliehene) Endgeräte
- ggf. Kopfhörer
- aktivierende Spiele, wie z. B. das Geräusche-Memory von Ohrensputzer
- geeignete Links, Apps und Ideen finden Sie auf www.dibiwohn.org



2A Aktiv-Zeit

Ziele

- Sensibilisierung für die vielseitigen Möglichkeiten digitaler Mediennutzung
- Aktivierung
- Förderung der Motorik
- Förderung anwendungsbezogener Kompetenzen



So geht's:

Vorbereitung:

1. Achten Sie darauf, dass alle Endgeräte einen Zugang zum Internet besitzen.
2. Stellen Sie die Tische und Stühle so, dass etwas Abstand zwischen den Teilnehmenden herrscht.

Durchführung:

1. Öffnen Sie das zu verwendende Spiel.
2. Erläutern Sie kurz die Funktionsweise und das Vorgehen. Bei dem Geräusche-Memory kann die Verwendung von Kopfhörern hilfreich sein.
3. Lassen Sie den Teilnehmenden ausreichend viel Zeit, das Spiel zu spielen.
4. Begleiten Sie den Prozess und unterstützen Sie, falls nötig.
5. Öffnen Sie den Raum für eine gemeinsame Reflexion.

Tipps:

- Die Anwendungen können motorisch und sensorisch herausfordernd sein. Achten Sie hierbei auf einen sensiblen Umgang und stellen Sie ggf. Lautstärke, Schriftgröße sowie Kontrast entsprechend ein und ggf. Hilfsmittel wie Eingabestifte (Touchpens) zur Verfügung.
- Nehmen Sie sich viel Zeit und seien Sie geduldig, falls die Teilnehmenden keine Vorkenntnisse besitzen. Schritt-für-Schritt-Erläuterungen und das Üben in einem sicheren Rahmen haben sich diesbezüglich bewährt.

