



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Tablet-basierte kognitive Gaming-Plattform für Senioren

2018-1-TR01-KA204-058258



I03: Barrierefreie Lernplattform für Trainer

A4: Beobachtungsinstrumente trainieren

Autoren: E-Seniors Association – Frankreich / Marie Curie Association – MCA, Bulgarien



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung (2018-1-TR01-KA202-058893) stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine Verwendung verantwortlich gemacht werden, die möglicherweise aus den darin enthaltenen Informationen gemacht werden.

Spiele

Bitte wählen Sie unten die Spiele aus, die während der Trainingseinheiten verwendet wurden.

- ☐ **Box Abgleich**
- ☐ **Versteckte Kisten**
- ☐ **Radmuster**
- ☐ **Fit the Box**
- ☐ **Puzzle Cubes**
- ☐ **Block Rush**
- ☐ **Dice Maze**

Trainingsbeobachtungsinstrumente für Lernende

Während der Trainingseinheiten:		Ja	Neutral	Nein	Kommentar
Inhalt					
1	Fühlten Sie sich in verschiedene Aktivitäten eingebunden?				
2	Hatten Sie das Gefühl, dass Ihr Gedächtnis verbessert wird?				
3	Fühlten Sie sich verwirrt oder gestresst?				
4	Ist Ihnen noch etwas unklar?				
Trainingsmethoden					
1	Haben Sie jede Aufgabe und Erklärung Ihres Trainers verstanden?				
2	Hat der Trainer Sie ermutigt, aktiv mitzumachen?				
3	Hat der Trainer während der Sitzungen genügend Erklärungen und Unterstützung gegeben?				
4	War die Ausbildungsdauer ausreichend?				
Globale Wertschätzung					
1	Hat die Schulung Ihren Erwartungen entsprochen?				
2	Haben Sie sich während der Trainingseinheiten wohl gefühlt?				
3	Hat Sie das Training motiviert, weiterhin täglich digitale Technologien zu nutzen?				

Was war für Sie das Positive an der Trainingsdurchführung?

Glauben Sie, dass die Ausbildung und die Aktivitäten verbessert werden könnten? Wenn ja, wie?

1) Beobachtungsinstrumente für Ausbilder

Name: _____

Organisation der Partner: _____

Benutzerfreundliches Design		Ja	Eher	Nein	Kommentar
Barrierefreiheit					
1	Präsentation der Inhalte in angemessener Geschwindigkeit				
2	Benutzern erlauben, zurückzukehren				
3	Benutzerkontrolle zulassen und Benutzereinstellungen unterstützen				
4	Klare und genaue Anweisungen				
5	Navigation Info konsistent und einheitlich platziert				
6	Übersichtliche Anordnung und Organisation (Buttons etc.)				
Pädagogisches Design					
1	Lernziele klar formuliert				
2	Inhalt klar und logisch vorgeschlagen				
3	Inhalt hilft bei der Reflexion und Überprüfung				
4	Inhalt demonstriert die Anwendung von Wissen auf reale Situationen				
5	Aktivitäten halten den Lernenden involviert				
6	Für den Lernenden geeignete Aktivitäten				
7	Genau, gültig, aktuell, keine Fehler				