

Vorlektion

Lerntechniken/Methodenkompetenz

11–20

Lerntipps zum Lesen
 Lerntipps zum Hören
 Lerntipps zum Schreiben
 Wortschatz erwerben und behalten
 Zu einem Thema Wörter sammeln und ordnen
 Lerntipps zur Grammatik
 Zusammen lernen
 Informationen erfragen
 Informationen suchen und nachschlagen
 Mit Sprache spielen

1**Soziale Einrichtungen****Einstieg**

21–40

- A** Träger von sozialen Diensten
 – *Soziale Dienste in Deutschland*
- B** Helfen hat viele Namen
 – *Rotes Kreuz*
 – *Deutscher Caritasverband*
 – *Komitee Cap Anamur*
 – *Der Schulsanitätsdienst*
 – *Malteser Hilfsdienst und Malteser Jugend*
- C** Lust auf freiwilliges Engagement?
 – *Anders lernen – sich anderswo bilden*
 – *Leonardo da Vinci*
 – *Das Programm Jugend*
- D** Mit Sprache spielen
 – *Bildwörter zeichnen*
 – *Gitterrätsel*
 – *A-B-C-Memo zu den Hilfsorganisationen (mit Regel)*
- E Erste-Hilfe-Koffer**
 – *Mit Konflikten umgehen. Blitzlicht (mit Anleitung)*

2**Versicherungssysteme****Einstieg**

41–56

- A** Soziale Vorsorge
 – *Zweige der Sozialversicherung*
 – *Versicherung (Gedicht)*
- B** Gesetzliche Pflegeversicherung am Beispiel alter Menschen
 – *Die Leistungen der Pflegeversicherung*
- C** Vorsorge – Gesundheitsangebote und Maßnahmen
- D** Mit Sprache spielen
 – *Wortschlange*
 – *Sprichwort*
- E Erste-Hilfe-Koffer**
 – *Domino (mit Regel)*
 – *Rätsel*

3

Beratung und Betreuung
in der Arztpraxis

Einstieg

A In der Arztpraxis

- Notfall- und Unfallmeldungen
- Gespräche in der Anmeldung

B Umgang mit Patienten

C Mit Sprache spielen

- Quartettspiel (mit Regel)

D Kommunikation in der Kunst

E Erste-Hilfe-Koffer

- Nonverbale Kommunikation (Beschreibung)

57–66

4

Kommunikation
in Arztpraxen und
im Krankenhaus

Einstieg

A Verwaltungstechnische Abläufe

B Das Rezept

- Kassenärztliches Rezept
- Feste, flüssige und gasförmige Arzneiformen

C Arzneimittelgruppen

D Umgang mit Arzneimitteln

- Die Packungsbeilage
- Bei Notfällen muss die Rettungskette funktionieren
- Notfälle
- Hypoglykämie

E Gebrauchsanweisungen

- Blutentnahme

F Mit Sprache spielen

- Sätzepuzzle zu sozialen und medizinischen Berufen

G Erste-Hilfe-Koffer

- Handlungskompetenz in medizinischen Berufen entwickeln (mit Anleitung)

67–82

5

Menschen, die Hilfe
brauchen

Einstieg

A Not hat viele Gesichter

B Hilfe und Angebote für Senioren und Pflegebedürftige

C Behinderte

- Wider die Behinderungen
- Neurotechnik
- Das Prinzip der unterstützten Beschäftigung

D Sozialstation

- Alle Hilfen aus einem Haus
- Um Hilfe bitten – Telefongespräche
- Anrufbeantworter abhören – Notizen machen

E Dinge, die den Alltag erleichtern

- Seniorengerecht, benutzerfreundlich
- Projekte vorbereiten: die Gerontotechnik
- Essen auf Rädern

F Selbstinitiativen

- Begleitung Sterbender und ihrer Nächsten

83–102

6

Leben und Wohnen
im Alter

- G** Mit Sprache spielen
– *Sport hält fit und macht gesund. Wie sieht
Senioren-sport aus? (mit Übungsanweisung)*

H Erste-Hilfe-Koffer

- *Mindmaps erstellen (mit Anleitung)*

Einstieg

- A** Wohnen im Alter
B Wohnen und Leben im Alten- und Pflegeheim
C Ein Tag im Leben einer Altenpflegerin
D Mit Sprache spielen
– *A-B-C-Memo*
E Erste-Hilfe-Koffer
– *Textsorten*

103–1112

7

Soziale Probleme
bei Jugendlichen**Einstieg**

- A** Suchtkrankheiten
– *Sucht*
– *Ess-Störungen*
B AIDS
C arbeitslos – obdachlos
– *Das große Los (Gedicht)*
– *Leere Hände (Lied)*
D Berufe im Sozialwesen
E Mit Sprache spielen
– *Dialogspiele (mit Spielregel)*
F Erste-Hilfe-Koffer
– *Feed-back geben und empfangen*

113–128

Quellenverzeichnis

129