

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	57–66
– 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)	

4

Kommunikation in Arztpraxen und im Krankenhaus

Einstieg	
A Verwaltungstechnische Abläufe	67–82
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	
– Sätze puzzle zu sozialen und medizinischen Berufen	
G Erste-Hilfe-Koffer	
– Handlungskompetenz in medizinischen Berufen entwickeln (mit Anleitung)	

5

Menschen, die Hilfe brauchen

Einstieg	83–102
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	

6 Leben und Wohnen im Alter

- G** Mit Sprache spielen
– Sport hält fit und macht gesund. Wie sieht Seniorensport aus? (mit Übungsanweisung)
- H** Erste-Hilfe-Koffer
– Mindmaps erstellen (mit Anleitung)

103–1112

7 Soziale Probleme bei Jugendlichen

- 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
- F** Erste-Hilfe-Koffer
- G** Mit Sprache spielen
– Suchtkrankheiten
– Sucht
– Ess-Störungen
- H** AIDS
- I** arbeitslos – obdachlos
– Das große Los (Gedicht)
– Leere Hände (Lied)
- J** Berufe im Sozialwesen
- K** Mit Sprache spielen
– Dialogspiele (mit Spielregel)
- L** Erste-Hilfe-Koffer
– Feed-back geben und empfangen

113–128

Quellenverzeichnis

129