

# FELLOWSHIP



## FÖRDERUNG VON EMOTIONALER INTELLIGENZ UND SOZIALEN FÄHIGKEITEN IN DER JUGENDARBEIT

NEWSLETTER 1

PROJEKT NUMMER:

2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970



# FELLOWSHIP PROJEKT

Förderung von emotionaler Intelligenz und sozialen Fähigkeiten – Ein wichtiger Schritt für die Zukunft. In einer Welt, die von ständigen Veränderungen und Herausforderungen geprägt ist, wird immer klarer, wie wichtig die Förderung emotionaler Intelligenz (EQ) für den Erfolg von Individuen ist. Besonders in der Arbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen spielt EQ eine zentrale Rolle, um die Herausforderungen des modernen Lebens zu meistern. Unser Projekt setzt genau hier an – es vermittelt den Teilnehmern das Wissen und die Fähigkeiten, die notwendig sind, um in einer komplexen und unsicheren Welt erfolgreich zu agieren.

Wir leben in einer Zeit, in der emotional intelligente Fähigkeiten am Arbeitsplatz genauso wichtig werden wie technische Fertigkeiten. Unser Projekt trägt dazu bei, die ganzheitliche Entwicklung von Menschen zu fördern – nicht nur im beruflichen Kontext, sondern auch im Bereich des physischen und mentalen Wohlbefindens. Besonders durch Techniken zur Stressbewältigung möchten wir helfen, das Wohlbefinden der Teilnehmer zu stärken

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Projekts ist die Förderung positiver Beziehungen und effektiver Kommunikation. Denn emotionale Intelligenz ist der Schlüssel, um ein unterstützendes soziales Umfeld zu schaffen und Beziehungen zu stärken. Mit diesem Ansatz möchten wir Menschen dabei unterstützen, in einer sich ständig wandelnden Welt nicht nur zu bestehen, sondern sich auszuleben.



# PROJEKTZIELE

Die Ziele des FELLOWSHIP-Projekts: Ein Blick auf unsere Mission

1. Trainingsprogramm für Jugendbetreuer: Wir entwickeln ein kreatives Trainingsprogramm, das Jugendbetreuern hilft, junge Menschen bei der Entwicklung sozialer und emotionaler Fähigkeiten zu unterstützen – mit Emotionsregulation, Empathie und Freundlichkeit.
2. Qualität der Jugendarbeit verbessern: Durch die Weiterbildung von Jugendbetreuern wollen wir die Lücke zwischen Bildung und professioneller Praxis schließen und die Qualität der Jugendarbeit langfristig steigern.
3. Entwicklung von Arbeitspaketen: Wir arbeiten an drei entscheidenden Arbeitspaketen:
  - WP2: Ein evidenzbasiertes E-Handbuch sowie ein Outdoor-Games-Guide zur emotionalen Intelligenz.
  - WP3: Ein Brettspiel und ein digitales/strategisches Spiel zum Thema emotionale Intelligenz.
  - WP4: Die Einrichtung der FELLOWSHIP Learning & Training Labs, die sowohl E-Learning-Inhalte entwickeln als auch die Zusammenarbeit über Grenzen hinweg fördern.
4. Empowerment für Jugendbetreuer: Wir bieten Trainings und E-Learning-Plattformen, die wichtige Fähigkeiten wie Kommunikation, Selbstvertrauen, Konfliktlösung, Teamarbeit und Empathie vermitteln.





5.Pilot-Phase: Wir integrieren die Projektergebnisse in einen internationalen Ausbildungskurs für Jugendbetreuer und sammeln Feedback von den Teilnehmenden, um die Projektergebnisse weiter zu verbessern.

6.Erweiterung der Reichweite: Jugendbetreuer werden ihr erlerntes Wissen an 18 junge Menschen in ihren jeweiligen Ländern weitergeben, um den Einfluss des Projekts zu vergrößern.

7.Erreichung weiterer Ergebnisse: Wir entwickeln einen Projektmanagement-Plan, ein Qualitätssicherungs- und Evaluierungsplan, eine kollaborative Arbeitsplattform, transnationale Treffen, Newsletter, einen Verbreitungs- und Ausbeutungsplan sowie verschiedene Materialien zur Weiterverbreitung.

## TRANSNATIONALE PROJEKTTREFFEN (TPMS)

Die beiden geplanten Transnationalen Partner-Treffen (TPMs) sind entscheidende Meilensteine im FELLOWSHIP-Projekt und bieten eine Plattform für die Zusammenarbeit aller beteiligten Partner. Das Kick-off-Treffen in Schwäbisch Gmünd markiert den Beginn unserer gemeinsamen Reise, während das Abschluss-Partner-Treffen in Thessaloniki den Höhepunkt darstellt und die gemeinsamen Erfolge und Ergebnisse unserer Zusammenarbeit symbolisiert.

Jedes Partnerengagement zeigt sich durch die Anwesenheit von zwei Vertretern bei jedem Transnationalen Partnermeeting (TPM), was einen facettenreichen Austausch von Ideen, Perspektiven und Fachwissen ermöglicht. Die aktive Teilnahme aller Projektkoordinatoren unterstreicht die Bedeutung dieser Treffen, bei denen Projektmanagement-Themen umfassend besprochen, die strategische Planung der kommenden Phasen sorgfältig festgelegt und innovative Ideen fruchtbaren Boden für neue Entwicklungen finden.

Die TPMs dienen nicht nur als dynamische Plattformen der Koordination und Kommunikation unter den Partnern, sondern auch zur kontinuierlichen Überwachung und Bewertung des Projektfortschritts. Diese Treffen werden zu Inkubatoren der Innovation, in denen neue Ideen nicht nur vorgestellt, sondern gemeinsam in umsetzbare Pläne umgewandelt werden. Der Prozess der Feinabstimmung geht über die logistischen Koordinationsaspekte hinaus und umfasst einen ganzheitlichen Ansatz zur Weiterentwicklung unserer Zusammenarbeit.

## FELLOWSHIP AKTIVITÄTEN

FELLOWSHIP Games Forschungs-  
Vorbereitungsaktivitäten: Dieser Leitfaden für Outdoor-Spiele wird eine Sammlung von Outdoor-Spielen sein, die Jugendbetreuer nutzen können, um jungen Menschen Emotionale Intelligenz und persönliche Entwicklung durch interaktive Aktivitäten in realen Umfeldern zu vermitteln.



Dieser Leitfaden für Outdoor-Spiele löst das Problem, mit dem Pädagogen oft konfrontiert sind, wenn sie ihren Lernenden die Komplexität der Verbesserung ihrer Fähigkeiten im Bereich der Emotionalen Intelligenz vermitteln müssen, insbesondere wenn es sich bei den Lernenden um junge Menschen handelt, die so oft falsche Vorstellungen über die damit verbundene Themen haben.

FELLOWSHIP-Spiele zur Verbesserung der emotionalen Intelligenz: Die Aktivitäten im Rahmen von Arbeitspaket 3 tragen zur persönlichen und beruflichen Entwicklung unserer Zielgruppen bei. Das Online-Lernspiel (Serious Game) fördert auf spielerische Weise die Weiterentwicklung von Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen der Lernenden, um den Klimawandel durch nachhaltigen Konsum und Produktion von Lebensmitteln anzugehen und den größten positiven Einfluss zu erzielen – und das alles in einer ICT-gestützten, spielerischen Umgebung. Die führende Organisation für Arbeitspaket 3 ist der Koordinator Elfi-Tech, und Co-Leading ist P3 Fifty-Fifty.

FELLOWSHIP Learning & Training Labs: Die Aktivitäten von Arbeitspaket 4 tragen zur Gesamtverwirklichung des FELLOWSHIP-Projekts bei, indem sie Jugendarbeiter und junge Menschen aus 4 europäischen Ländern zusammenbringen, um gemeinsam ihre Fähigkeiten, ihr Wissen und ihr Verständnis zu erweitern, wie ihre sozialen und persönlichen Entwicklungen durch die Verbesserung ihrer emotionalen Intelligenz gefördert werden können.





# FELLOWSHIP

FÖRDERUNG VON EMOTIONALER  
INTELLIGENZ UND SOZIALEN  
FÄHIGKEITEN IN DER  
JUGENDARBEIT

NEWSLETTER 1

PROJEKT NUMMER:

2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970

