



WEED OUT Zusammenfassung Länderberichte

Partner:	XYZ	DATUM	XX.XX.XXXX
Einführung	Diese Zusammenfassung der WEED OUT Länderberichte aus Zypern, der Tschechischen Republik, Deutschland, Griechenland, Lettland und Litauen soll das Feedback der Ausbilder über den WEED OUT-Ansatz auf nationaler Ebene zusammenfassen. WEED OUT vermittelt Mitarbeitern und Managern die notwendigen Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, die Leistung des Sektors in Bezug auf Gewalt am Arbeitsplatz zu verbessern und sie in ihren Bemühungen zur Prävention/Management des Themas zu unterstützen.		
Grundlage und Verfahren	Diese Zusammenfassung basiert auf zehn Interviews in den jeweiligen Ländern mit jeweils acht Fragen. Die Interviews hatten eine Mindestlänge von 45 Minuten und konnten in einer Gruppe oder einzeln durchgeführt werden. Während des Interviews hatten die Trainer die Möglichkeit, alle Weed OUT-Module und das WEED OUT-Spiel "Erkennen und Handeln" vor dem Interview durchzugehen.		
Rückmeldung			
1	Kommentare der Befragten zum Inhalt der Module: Die Befragten reagierten positiv auf den Inhalt der Module. Sie sahen eine hohe Nutzbarkeit und ein großes Interesse an dem Thema im HORECA-Sektor. WEED OUT bietet präzise und kompromisslose Informationen über Bedrohungen in Bezug auf Gewalt am Arbeitsplatz. Es ist ein echter Gewinn für den Sektor. WEED OUT zeigt auch die aktuellen Schwachstellen in Bezug auf Gewalt am Arbeitsplatz auf und gibt praktische und nützliche Ratschläge. Außerdem hoben die Befragten die klare Trennung der Module hervor. Dadurch können sie das nutzen, was sie brauchen, und sind nicht gezwungen, sich durch alle Module zu arbeiten. Sie hoben auch hervor, dass die Formulierung der Module einen ansprechenden Charakter hat und dass der Rahmen es ermöglicht, WEED OUT-Inhalte auf spielerische Weise zu testen und zu trainieren.		
2	Allgemeine Anregungen und Bedenken: Die Befragten erwähnten den Nutzen von Infografiken. Die Mitarbeiter und Führungskräfte sind nicht unbedingt Akademiker oder haben eine ähnliche Ausbildung		

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden



	<p>genossen. Daher ist die Verwendung von Informationen, die das Thema strukturieren und vergleichbar machen, von zentraler Bedeutung. In diesem Zusammenhang empfahlen die Befragten auch, so viele Beispiele aus dem wirklichen Leben wie möglich zu verwenden. Solche Situationen würden eine vielfältige und erfahrungsbasierte Reflexion des Themas ermöglichen. Außerdem empfahlen die Befragten, mehr Tests zu integrieren. Der theoretische Teil eines jeden Moduls kann besser auswendig gelernt werden und als breitere Grundlage für die Reflexion der realen Beispiele dienen. Einige Befragte meinten, dass die Präsentation bunter sein könnte und wünschten sich, dass die Referenzen im Text und nicht am Ende jeder Präsentation stehen.</p>
3	<p>Zusammenfassung der Höhepunkte des Lehrplans: Die Befragten hoben insbesondere die Logik und die strukturierte Abfolge der Module hervor. Sie ermöglicht ein Höchstmaß an Flexibilität und Anpassungsfähigkeit während des Unterrichts und der Ausbildung und basiert auf klaren Lernzielen. Die angeführten Beispiele aus der Praxis vertiefen Inhalte, die auf kollektiven Erfahrungen beruhen. Dadurch ist der Lehrplan praktisch und nützlich und hat keinen akademischen Charakter. Der klare Rahmen der Module ermöglicht eine umfassende Nutzung des Curriculums und unterstützt ein schrittweises Vorgehen, das sich an den Bedürfnissen der Mitarbeiter und Führungskräfte orientiert. Zusammenfassend betonten die Befragten, dass WEED OUT Licht auf ein Thema wirft, das im HORECA-Sektor meist nicht richtig reflektiert wird.</p>
4	<p>Vorschläge zur Verbesserung des Lehrplans: Die Befragten forderten eine kohärente Beschriftung und Formatierung der Handbücher und Module. Einigen Befragten gefiel die Trennung zwischen dem WEED OUT-Game und den Modulen nicht. Andere meinten, dass ein Flussdiagramm ihre Schulungs- und Ausbildungsmethoden unterstützen würde. Das Gleiche gilt für Infografiken. Zusammengefasste Informationen helfen den Mitarbeitern und Managern des HORECA-Sektors, die notwendigen Informationen der einzelnen Module zu erfassen. Andere Befragte empfahlen die Nützlichkeit eines Trainer-the-trainer-Ansatzes. Dies würde eine größere Verbreitung und mehr Feedback zur weiteren Verbesserung des Inhalts ermöglichen.</p>
5	<p>Allgemeine Kommentare zu "Erkennen und Handeln": Das Spiel ist ein großartiges Instrument für Diskussionen, Reflexion und Lernen über Gewalt am Arbeitsplatz. Angesichts der Schwierigkeit, über Gewalt am Arbeitsplatz im HORECA-Sektor zu sprechen, sind die farbenfrohen Karten ein echter Gewinn für das Thema in Bezug auf die Bewusstseinsbildung. Die Nützlichkeit wird auch durch die Vielfalt der Situationen und Lösungen unterstützt. Es handelt sich nicht um ein starres Frage-Antwort-Format. Es ist ein einfaches, klares und leicht zugängliches Spiel. Außerdem sollte die Grundidee auch in anderen Bereichen eingesetzt werden. Es ermöglicht eine spielerische Annäherung an ein ernstes und schädliches Thema. Die Befragten betonten auch die Bedeutung eines Online-Spiels. Der Sektor ist sehr vielfältig und kennt viele Spieler. Daher entspricht ein Instrument, das jederzeit genutzt werden kann, wirklich den Bedürfnissen von HORECA.</p>
6	<p>Vorschläge für Spielverbesserungen: Die meisten Vorschläge bezogen sich auf das Online-Spiel. Es wurde empfohlen, Social Media Tools wie Youtube in das Spiel zu integrieren. Weitere Empfehlungen lauteten, parallele Online-Recherchen zu den verschiedenen Themen zuzulassen und die Anweisungen konkreter zu gestalten. Einige Übersetzungen wiesen kleinere Fehler auf. In Anbetracht der Bedeutung des Themas WEED OUT für den Sektor könnten diese eine Quelle der Ablenkung sein. Einige Kommentare bezogen sich auf die Integration des Spiels in die Module, um den Spielcharakter und die Praktikabilität zu erhöhen. Die derzeitige Trennung würde die Integration dem Ausbilder überlassen. Dies könnte die</p>

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden

	<p>Nutzung des Spiels einschränken oder eine Dominanz der Module oder des Spiels je nach den Vorlieben des Ausbilders schaffen.</p>																																																						
<p>7</p>	<p>Bewertung der Aussagen anhand einer Skala von "stimme überhaupt nicht zu" bis "stimme voll und ganz zu":</p> <table border="1"> <caption>Survey Results Data</caption> <thead> <tr> <th>Statement</th> <th>Totally disagree</th> <th>Rather disagree</th> <th>Neutral</th> <th>Rather agree</th> <th>Totally agree</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Consistency</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>16</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Attractiveness</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>32</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Effectiveness</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>28</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Practicability</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>21</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>Relevancy</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>46</td> </tr> <tr> <td>Accuracy</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>24</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Game usefulness</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>41</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Game awareness raising</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>45</td> </tr> </tbody> </table>	Statement	Totally disagree	Rather disagree	Neutral	Rather agree	Totally agree	Consistency	3	4	7	16	28	Attractiveness	4	2	1	32	19	Effectiveness	1	4	8	28	17	Practicability	1	1	3	21	32	Relevancy	0	0	2	10	46	Accuracy	4	7	3	24	20	Game usefulness	0	1	0	41	16	Game awareness raising	1	0	3	9	45
Statement	Totally disagree	Rather disagree	Neutral	Rather agree	Totally agree																																																		
Consistency	3	4	7	16	28																																																		
Attractiveness	4	2	1	32	19																																																		
Effectiveness	1	4	8	28	17																																																		
Practicability	1	1	3	21	32																																																		
Relevancy	0	0	2	10	46																																																		
Accuracy	4	7	3	24	20																																																		
Game usefulness	0	1	0	41	16																																																		
Game awareness raising	1	0	3	9	45																																																		
<p>8</p>	<p>Abschließende Bemerkungen: Das Online-Spiel ist im Vergleich zu den Karten eher starr in der Handhabung. Es ist auch weniger interaktiv, sagten einige Befragte. Die Module sind auf die Bedürfnisse der Ausbilder ausgerichtet. Ein individuelles Lernen ist mit ihnen eher schwierig. Ein Zusatzmodul könnte daher eine Version für Lernende sein. Weitere Kommentare bezogen sich auf die Anpassung der Ergebnisse an spezifische Unternehmensbedürfnisse und die Entwicklung eines Fragebogens, der eine Reflexion darüber ermöglicht, wie gut das Thema nach dem Kurs verstanden wurde.</p>																																																						
<p>Zusammenfassung der Ergebnisse: Die Befragten gaben ein positives Feedback, wie umfassend, praktisch und nützlich die Module und insbesondere das Spiel sind. Das Material ist attraktiv und ansprechend. Der Inhalt spiegelt die Bedürfnisse des HORECA-Sektors wider und gibt der Gewalt am Arbeitsplatz einen praktischen Rahmen. Die Interaktivität könnte durch eine Integration des Spiels in die Module noch gesteigert werden. Die Module könnten von Infografiken zu Beginn profitieren. Die Online-Version ist eher starr und sollte durch soziale Medien und Gamification sowie durch Forschungsansätze verbessert werden. Die Anpassung der Inhalte an bestimmte Unternehmen oder Verbände könnte die Verbreitungswirkung von WEED OUT weiter erhöhen. Insgesamt zeigt das Feedback aus dem Pilotversuch die Notwendigkeit der WEED OUT-Inhalte für den HORECA-Sektor und würdigt den innovativen Lernansatz.</p>																																																							

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden