



**Arkonius.de**

<https://arkonius.de>

<https://only-web.de>

Arkonius.de - Alexander Jürgens

Zum Sommerbrink 7a - 33659 Bielefeld

☎ +49 170 6412491

✉ [service@arkonius.de](mailto:service@arkonius.de)

USt-IdNr.: DE344468971

## Azubi Lehrplan

Im Folgenden findest du alle relevanten Informationen für deine Zeit bei uns als Azubi.

Diese Seite startet mit den allgemeinen Grundlagen, auf denen die jeweiligen Themen und der „Unterricht“ basieren.

### 1. Allgemeines

<b>Azubi Leitung</b>	CaptinApfel
<b>Dauer (Tage)</b>	62 Tage
<b>Stunden/Woche</b>	4-12 Stunden (Mo-Sa), So = Frei!
<b>Unterrichtsmethoden</b>	Vorträge, Simulationen & Texte
<b>Prüfungsanzahl</b>	8-10 (meistens 30-60 Minuten)

### 2. Prüfungstypen

Prüfungstyp	Abkürzung	Erläuterung	Dauer/Zeit
Fragen beantworten	<b>F</b>	Der Azubi beantwortet mündlich Fragen.	30-40 Minuten
Simulation	<b>S</b>	Der Azubi reagiert in einem simulierten Fall.	10-20 Minuten
Text verfassen	<b>T</b>	Der Azubi verfasst eigenständig einen Text.	32 Stunden
Vortrag halten	<b>V</b>	Der Azubi trägt oder führt etwas vor (z.B. etwas zu bauen).	5-25 Minuten

### 3. Themenübersicht

Thema	Unterthemen	Zeit	Mögl. Prüfungstypen
<b>Einleitung</b> Einstieg und Aufgaben	- Bewerbung - Themenübersicht	<b>3 Tage</b>	- <b>Keine</b>
<b>Minecraft</b> Cmds & Wirtschaft	- /codes, /help, /... - Spielzeit Ränge - PlotShop Aufbau - Clan Kenntnisse	<b>10 Tage</b>	- Typ <b>F, T &amp; V</b>  - mind. 1 Typ <b>F</b>
<b>Die Rolle der Regeln</b> S.§r., T.§r. & T.§v.	- Was ist das? - Für wen ist das? - Von wem ist das?	<b>8 Tage</b>	- Typ <b>F</b>  - mind. 1 Typ <b>F</b>
<b>Ablauf im Team</b> Aufgaben & Pflichten	- Posten Admin - Posten Supporter - Posten [Zukunft]	<b>10 Tage</b>	- Typ <b>F, T, V &amp; S</b>  - /
<b>Das Sozialverhalten</b> Leben im Team	- Regelkonferenz - T.§M.v. - Teamtreffen	<b>12 Tage</b>	- Typ <b>T</b>  - mind. 1 Typ <b>T</b>
<b>Zusammenfassung</b> v. A - Z das Wichtigste	- MC Wirtschaft & Clans - S.§r. & T.§r. – Inhalt - Posten [Zukunft] - Regelkonferenz - T.§M.v. - Reflektion	<b>19 Tage</b>	- Typ <b>F, T &amp; V</b>  - mind. 1 Typ <b>F</b>  - mind. 1 Typ <b>T</b> oder <b>V</b>

## 4. Themenerklärung

Themen	Inhaltsbeschreibung
<b>Einleitung</b> - Bewerbung - Themenübersicht	Es soll die Bewerbung mit Blick auf die Darstellung und inhaltliche Leistung reflektiert werden. Anschließend werden alle kommenden Themen vorgestellt und es wird erklärt, wie der Übergang zum Teamler ablaufen kann.
<b>Minecraft</b> - /codes, /help, /... - Spielzeit Ränge - PlotShop Aufbau - Clan Kenntnisse	Es wird thematisiert, welche grundlegenden Systeme wie „/codes“ es gibt und welche Funktionen diese besitzen. Außerdem wird der Erhalt von Spielzeit Rechten und wie sich über diese informiert werden kann erklärt. Zusätzlich wird erklärt, welche Arten von Shops es gibt und wie Spieler sich effektiv in die Wirtschaft einbringen können.
<b>Die Rolle der Regeln</b> - Was ist das? - Für wen ist das? - Von wem ist das?	Es wird dargestellt, welche Regeln und Verordnungen es gibt und wo der Unterschied zwischen diesen liegt. Außerdem soll erklärt werden, für wen diese wann gelten und wer die jeweiligen Regelungen bestimmt.
<b>Ablauf im Team</b> - Posten Admin - Posten Supporter - Posten [Zukunft]	Es wird dargestellt, welche Aufgaben die Administration und das Support-Team haben und welche Aufgaben der Posten, den man später einmal als Teamler besitzen möchte besitzt. Hierbei werden auch die Pflichten in Bezug auf die Aktivität und weiteres wie auch für einige verpflichtende Elterngespräche und ähnliches behandelt.
<b>Das Sozialverhalten</b> - Regelkonferenz - T.§M.v. - Teamtreffen	In diesem Thema wird zuerst grundlegend die Funktion der Regelkonferenz erklärt und wie man sich in diese einbringen kann, auch wenn man in dieser kein Mitglied ist. Dazu soll beispielhaft nahegelegt werden, warum alle Formen von Hass nicht zu einer guten Arbeit im Team beitragen und wie weit die T.§M.v. hierbei relevant ist. Außerdem soll erzählt werden, wie damalige Teamtreffen und Teamfahrten ausgesehen haben und was an vergleichbaren Veranstaltungen für die Zukunft geplant ist.
<b>Zusammenfassung</b> - [...]	Es werden die wichtigsten Inhalte der vergangenen Woche wiederholt und anschließend werden sämtliche vollbrachte Prüfungen und weitere Werke bzw. Leistungen reflektiert.
<b>Reflektion</b>	

## 5. Bewertung

Für jede absolvierte Prüfung macht der Azubi-Leiter sich entsprechende Notizen und gibt eine entsprechende Note. Bestanden hat man eine Prüfung, wenn dessen Note besser als **4+**, also mindestens **3-** ist.

Note	Prozent %	Punkte (Bsp.)	Bewertung
1+	95 % - 100 %	ab 72 P	Sehr gut!
1	90 % - 94 %	ab 68 P	Sehr gut!
1-	85 % - 89 %	ab 64 P	Sehr gut!
2+	80 % - 84 %	ab 60 P	Sehr gut!
2	75 % - 97 %	ab 57 P	In Ordnung!
2-	70 % - 74 %	ab 53 P	In Ordnung!
3+	65 % - 69 %	ab 49 P	In Ordnung!
3	60 % - 64 %	ab 45 P	Akzeptabel!
3-	55 % - 59 %	ab 42 P	Akzeptabel!
4+	50 % - 54 %	ab 38 P	Durchgefallen!
4	45 % - 49 %	ab 34 P	Durchgefallen!

Es gibt zum Ende der Azubizeit 2 Endnoten.

Die erste Endnote setzt sich aus den Noten der einzelnen Prüfungen zusammen.

Die zweite Endnote setzt sich aus den Noten der sonstigen Arbeit zusammen. Zu diesen zählen z.B. **Pünktlichkeit, Höflichkeit, gestellte Rückfragen** und **beantwortete Fragen**. Diese Noten werden aus 4 Noten zusammengestellt, welche jeweils alle 2 Wochen aus der genannten sonstigen Arbeit gebildet werden.

## 6. Rückmeldungen zu Leistungen

Damit die Azubis genug Zeit haben, sich ggf. verbessern zu können, kriegt jeder Azubi nach jeweils 3 Wochen eine Rückmeldung zu den jeweils 3 vergangenen Wochen.

Bei dieser werden alle gesammelten Noten aus den Prüfungen und der sonstigen Arbeit bekannt gegeben.