

Leitfaden für die Sekundarstufe



Erasmus+

www.arted-eu.org
@ArtedEu



Inhalt

Einleitung

3

Aktivitäten

6

Die Steinmaske

6

Wer ist Expert:in? Frag mich!

17

Die Leben der Steine

25

Die Naturgottheiten und der Magische Meister

39

Reisende

45

Standbilder

51

Eine Stadt aus Stein

57

Zombie School

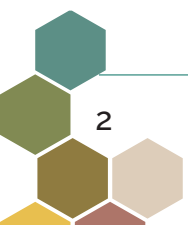
63

Glossar

72

Referenzen und Ressourcen

76



Einleitung

Warum kreative Künste und Wohlbefinden?

Die kreativen Künste bieten wichtiges Wissen, denn sie verbinden die Welt der Schule mit der gelebten Erfahrung junger Menschen. Diese Verbindung bietet einen kritischen Lernraum, um neue Vorstellungen über ihre Beziehungen zueinander und zur Welt, die für das Wohlbefinden von zentraler Bedeutung sind, zum Ausdruck zu bringen und neu zu entdecken. Das Ziel der Arted-Leitlinien für Lehrkräfte, Eltern und angehende Lehrpersonen ist es, phantasieanregende und konstruktive kreative Lernmöglichkeiten für Kinder (5 bis 16 Jahre) in Schulen durch Wissenstransfer von Künstlerpädagoginnen und Künstlerpädagogen auf den Lernkontext zu schaffen. Dies fördert Engagement und lebenslanges Lernen. Das Projekt wird von der Forschung, in der kreatives Lernen mit Wohlbefinden, Veränderungen und Kompetenzen des 21. Jahrhunderts verbunden werden, unterstützt.

Warum das Wissen von Kunstpädagoginnen und Kunstpädagogen teilen?

Jeder unserer Leitfäden wurde in Zusammenarbeit mit Künstlerpädagoginnen und Künstlerpädagogen, Lehrkräften, Studierenden und anderen Interessengruppen geschaffen (Dobson and Stephenson, 2022). Die Workshops verwenden eine einzigartige Kombination aus Schauspiel, Performance, bildende Kunst, Musik, kreativem Schreiben und Film. Jede Kunstform aktiviert ganzheitliches Lernen über verbale, nonverbale, körperliche und emotionale Kommunikation. Alle Workshops aktivieren mithin die soziale und emotionale Entwicklung und das Lernen aus Beziehungen, was von höchster Bedeutung ist. Wir sehen die kreativen Künste als inklusive und sinnvolle Form der Kommunikation in einer sich verändernden Welt. In jedem Workshop wird ein Gegenstand als interkultureller Ausgangspunkt im Lehrplan eingesetzt. Sie können mehr über den Einsatz von Gegenständen als Ausgangspunkt für das kreative Erkunden lernen, wenn sie unser Video auf der Arted-Webseite anschauen.

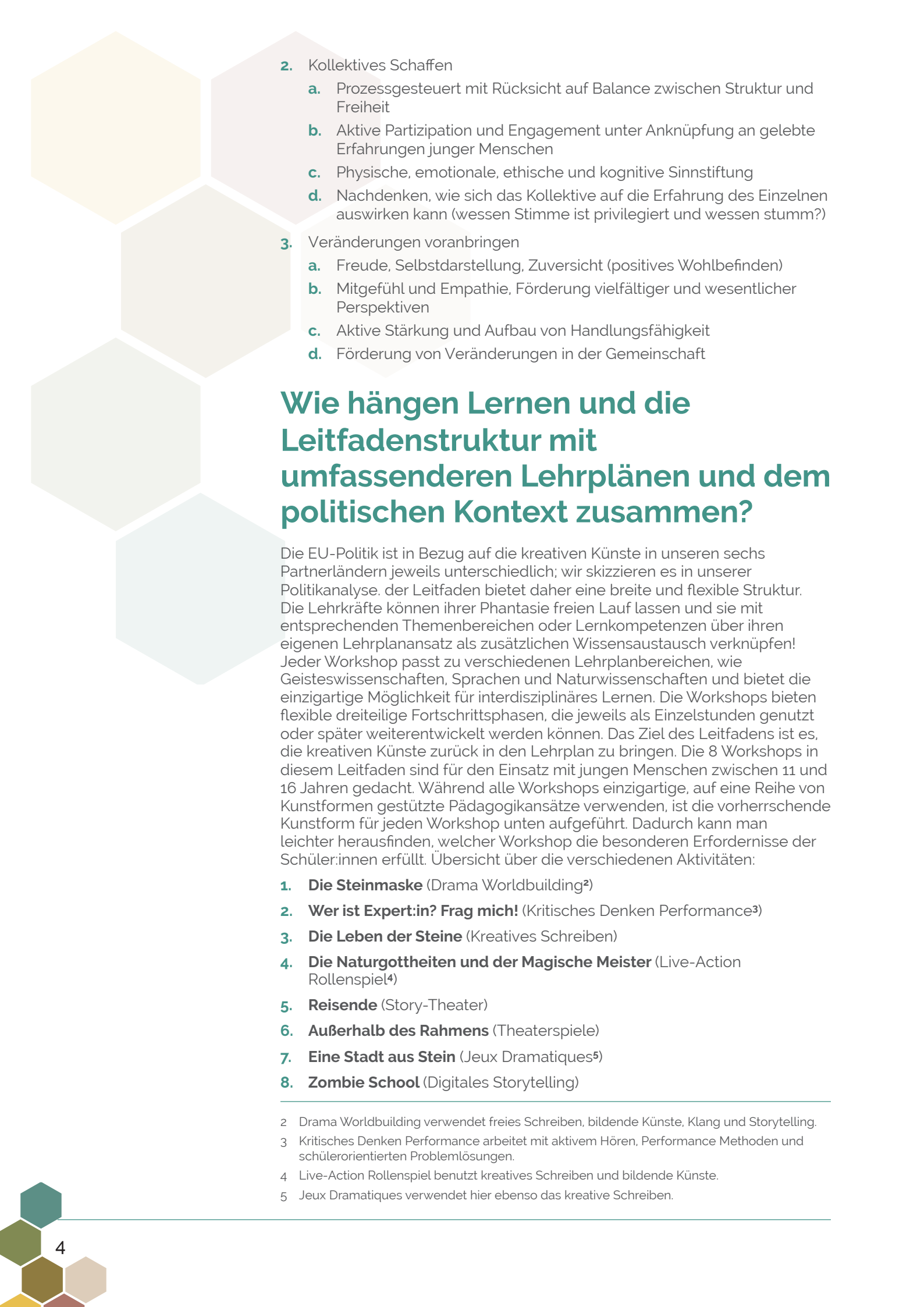
Wie stützen ethische Prinzipien die Pädagogik?

Als Teil unseres Mitgestaltungsprozesses haben wir unsere eigene Pädagogik auf den Prüfstand gestellt, um eine gemeinsame Ethik der Praxis zu schaffen, durch welche die Pädagogik in allen Workshops gestärkt wird (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris and Jónsdóttir, 2023). Dies wurde unserem Strategie-Kontext entgegengestellt. Die nachstehenden drei ethischen Prinzipien stellen einen Rahmen um die Beziehungspädagogik und die Wissensschaffung in jedem Workshop dar. Jeder Workshop beinhaltet die ethischen Säulen in verschiedenen Graden und mit verschiedenen Methoden.

Ethische Grundprinzipien der künstlerischen Praktiken mit jungen Menschen in der Bildung

1. Schaffung von Brave Spaces¹
 - a. Jungen Menschen vertrauen
 - b. Vielfalt und Unterschiedlichkeit annehmen, um alle Stimmen zu hören
 - c. Gemeinschaft in einem urteilsfreien Raum schaffen
 - d. Anerkennung der eigenen Geschichten und Erfahrungen junger Menschen und wie sie den Raum beeinflussen können

1 Im Einklang mit der Forschung (Ali, 2017) erkennen wir an, dass Lernen Risiko bedeutet und verwenden daher den Ausdruck „Brave Space“. Damit erkennen wir an, dass die Arbeit eine Herausforderung darstellt und erwartet wird, dass wir uns für gerechtes Lernen einsetzen.

- 
2. Kollektives Schaffen
 - a. Prozessgesteuert mit Rücksicht auf Balance zwischen Struktur und Freiheit
 - b. Aktive Partizipation und Engagement unter Anknüpfung an gelebte Erfahrungen junger Menschen
 - c. Physische, emotionale, ethische und kognitive Sinnstiftung
 - d. Nachdenken, wie sich das Kollektive auf die Erfahrung des Einzelnen auswirken kann (wessen Stimme ist privilegiert und wessen stumm?)
 3. Veränderungen voranbringen
 - a. Freude, Selbstdarstellung, Zuversicht (positives Wohlbefinden)
 - b. Mitgefühl und Empathie, Förderung vielfältiger und wesentlicher Perspektiven
 - c. Aktive Stärkung und Aufbau von Handlungsfähigkeit
 - d. Förderung von Veränderungen in der Gemeinschaft

Wie hängen Lernen und die Leitfadenstruktur mit umfassenderen Lehrplänen und dem politischen Kontext zusammen?

Die EU-Politik ist in Bezug auf die kreativen Künste in unseren sechs Partnerländern jeweils unterschiedlich; wir skizzieren es in unserer Politikanalyse. Der Leitfaden bietet daher eine breite und flexible Struktur. Die Lehrkräfte können ihrer Phantasie freien Lauf lassen und sie mit entsprechenden Themenbereichen oder Lernkompetenzen über ihren eigenen Lehrplanansatz als zusätzlichen Wissensaustausch verknüpfen! Jeder Workshop passt zu verschiedenen Lehrplanbereichen, wie Geisteswissenschaften, Sprachen und Naturwissenschaften und bietet die einzigartige Möglichkeit für interdisziplinäres Lernen. Die Workshops bieten flexible dreiteilige Fortschrittsphasen, die jeweils als Einzelstunden genutzt oder später weiterentwickelt werden können. Das Ziel des Leitfadens ist es, die kreativen Künste zurück in den Lehrplan zu bringen. Die 8 Workshops in diesem Leitfaden sind für den Einsatz mit jungen Menschen zwischen 11 und 16 Jahren gedacht. Während alle Workshops einzigartige, auf eine Reihe von Kunstformen gestützte Pädagogikansätze verwenden, ist die vorherrschende Kunstform für jeden Workshop unten aufgeführt. Dadurch kann man leichter herausfinden, welcher Workshop die besonderen Erfordernisse der Schüler:innen erfüllt. Übersicht über die verschiedenen Aktivitäten:

1. **Die Steinmaske** (Drama Worldbuilding²)
2. **Wer ist Expert:in? Frag mich!** (Kritisches Denken Performance³)
3. **Die Leben der Steine** (Kreatives Schreiben)
4. **Die Naturgottheiten und der Magische Meister** (Live-Action Rollenspiel⁴)
5. **Reisende** (Story-Theater)
6. **Außerhalb des Rahmens** (Theaterspiele)
7. **Eine Stadt aus Stein** (Jeux Dramatiques⁵)
8. **Zombie School** (Digitales Storytelling)

2 Drama Worldbuilding verwendet freies Schreiben, bildende Künste, Klang und Storytelling.

3 Kritisches Denken Performance arbeitet mit aktivem Hören, Performance Methoden und schülerorientierten Problemlösungen.

4 Live-Action Rollenspiel benutzt kreatives Schreiben und bildende Künste.

5 Jeux Dramatiques verwendet hier ebenso das kreative Schreiben.

Workshop 1

Die Steinmaske setzt das Drama Worldbuilding ein, um jungen Menschen zu helfen, ihr Selbstwertgefühl zu entwickeln, aktives Mitgefühl zu üben sowie kollektive Kreativität und Taten gezielt zu ergreifen.

Workshop 2

Wer ist Expert:in? Frag mich! verwendet die Kritisches-Denken-Performance, um junge Menschen in gemeinschaftliches Problemlösen einzubinden, während sie darüber nachdenken, wie Wissen produziert wird. Sie sollen Verantwortung für diesen Prozess übernehmen.

Workshop 3

Die Leben der Steine verwendet das kreative Schreiben, um junge Menschen zu befähigen, ungewöhnliche Standpunkte zu erkunden, selbstbewusste Schreiber:innen zu werden, die Teil einer wohlwollenden Gemeinschaft sind, wo Feedback sowohl konstruktiv ist als auch geschätzt wird.

Workshop 4

Die Naturgottheiten und der Magische Meister verwendet die pädagogischen Live Action Rollenspiele. Dadurch sollen junge Menschen befähigt werden, ihre Phantasie einzusetzen, um gemeinschaftliche Problemlösung und kollektives Handeln durch Phantasie umzusetzen.

Workshop 5

Reisende verwendet das Story-Theater, um junge Menschen in die Lage zu versetzen, über Rollenspiele, sich selbst in die Haut anderer hineinzuversetzen. Dadurch soll ihre eigene Identität gestärkt werden.

Workshop 6

Außerhalb des Rahmens verwendet die Theaterspiele, um mutige Räume für junge Menschen zu schaffen. Dort können sie aktiv teilnehmen und über das Spiel Spaß haben, so entwickeln sie einen Sinn für Gemeinschaft und das Selbstvertrauen.

Workshop 7

Eine Stadt aus Stein verwendet die Jeux Dramatiques, um jungen Menschen zu helfen, sich ohne Worte auszudrücken. Sie denken sich frei Rollen aus, entwickeln soziale, emotionale und Schreibfähigkeiten.

Workshop 8

Zombie School verwendet das digitale Storytelling, um Schüler:innen das Hineinversetzen in Rollen, die ihren Interessen entsprechen, zu ermöglichen. Sie arbeiten als Teamplayer in einer problemlösenden Umgebung mit, die in der Produktion eines für sie sinnstiftenden Films endet.

Die Steinmaske

Identitätserkundung durch Drama Worldbuilding

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Die Möglichkeiten für Schauspiel und Geschichtschreiben sind in Schulen oft auf ein bestimmtes Thema beschränkt. Die Forschung zeigt, dass viele Kinder begrenzte Möglichkeiten für Kunst und Kultur außerhalb der Schule haben. Junge Menschen brauchen phantasievolle Räume, um ihre Gefühle und Handlungen zu erkunden.

Die reale Welt steht vor vielen Herausforderungen. Schauspiel und Geschichtschreiben bietet eine Chance für junge Menschen, ihre eigene Identität, ihre Beziehungen zu anderen und der Welt in einem **Brave Space** zu erkunden. Es handelt sich um eine kraftvolle Möglichkeit, einen Sinn für Gemeinschaftssolidarität zu entwickeln. Schauspiel und Geschichtschreiben verbindet die Welten des Zuhauses von jungen Menschen mit der Schule. Sie bekommen einen Sinn für Engagement und Zweck und es werden Räume geschaffen, in denen sie ihren für sie wichtigen Fragen auf den Grund gehen können. Schauspiel und Geschichtschreiben können einen „Agentenraum“ für Lehrer und junge Menschen schaffen. Dieser Workshop verwendet Drama Worldbuilding als kreative Pädagogik. Schwerpunkte bilden das Kultivieren von Möglichkeitsdenken, gezieltes Handeln und Mitverantwortung. Das kann im Glossar nachgelesen werden.

Die **Forschung** (Stephenson, 2022) zeigt, dass junge Menschen emotionale Fähigkeiten und Neigungen zum aktiven Zuhören, **kollektiven Problemlösen**, Ausprobieren von Lösungen entwickeln und kollektiv vorgehen, um komplexe soziale Probleme innerhalb von fiktionalen Welten anzugehen. Das schafft Zuversicht und emotionale Bildung. Sie können aktiv zu **Changemakern** werden.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- Schauspiel und Geschichtschreiben
- Drama Worldbuilding oder Lernen *durch* Schauspiel
- Gedankentagebuch
- Narration
- Lehrer:innen als Storyteller:innen
- Lehrperson in einer Rolle
- Rolle an der Wand
- Standbild / Stehkader

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wird geschaffen?

Schauspiel versetzt Schüler:innen in die Lage, zu praktizieren und zu lernen.

- Kreatives und kritisches Denken
- Selbstgesteuertes Lernen

- Selbstvertrauen und Ausdruck
- Kollektives Problemlösen und Mitverantwortung
- Konfliktlösung
- Risikoübernahme und Möglichkeitsdenken
- Mitgefühl und Solidarität
- Individuelle und kollektive Verantwortung

Wie wird Wissen geschaffen?

Sprachgewandtheit: Beim Lernen durch Schauspiel werden junge Menschen ermuntert, sich zu bewegen, zu zeichnen, Klang, Rede und freies Schreiben einzusetzen, um ihren Vorstellungen Ausdruck zu verschaffen. Das bedeutet, dass Sprache sowohl verbal als auch nonverbal kommuniziert und ausgedrückt wird. Schauspiel aktiviert ebenso die emotionalen, sozialen und kognitiven Aspekte des Lernens und macht so das Lernen ganzheitlich und inklusiv. Es bietet Chancen für alle jungen Menschen, so teilzunehmen und zu reagieren, dass es sich für sie natürlich anfühlt, und es wertet verschiedene Kommunikationsarten auf. Die Rolle des Denkens, *als ob* du jemand anderes wärest, aktiviert dialogisches Denken und bezieht das Anpassen der eigenen Sprache ein, um eine authentische Stimme zu erzeugen.

Gemeinschaft: Das Gemeinschaftslernen ist zentral für das Schauspiel. Es bezieht einen verschiedenen Ansatz der Beziehung zwischen Lehrkraft und Kind mit ein. Anstatt direkte Lehrmethoden einzusetzen, werden Lehrkräfte als diejenigen gesehen, die mit und neben den jungen Menschen arbeiten. Die Lehrkräfte verwenden möglicherweise häufig Strategien, wie die Lehrperson in einer Rolle, um Hilfe von den jungen Menschen zu suchen.

Kritisches Denken und Veränderungen voranbringen Es war noch nie wichtiger, aktives Mitgefühl und Bürgerrechte zu praktizieren. Lernen durch Schauspiel umfasst fast immer eine Reihe sozialer Dilemmata, die im Rahmen der Fiktion zu lösen sind. Das bedeutet, dass junge Menschen als verantwortliche Wähler und Entscheidungsmacher im Rahmen der Geschichte positioniert werden. Sie bekommen die Chance, das gemeinsame Entscheiden zu üben, und das ohne dass die Handlungen Folgen für das reale Leben haben.

Lernen durch Schauspiel erfordert von uns, über unsere eigenen Geschichten in Bezug auf andere nachzudenken. Denn junge Menschen schaffen die Geschichten gemeinsam und werden Zeugen einer ganzen Reihe von Perspektiven und Standpunkten. Das bezieht stets das kritische Hinterfragen und Nachfragen, denn sie explorieren kollektiv: *Was kann getan werden? Was ist möglich? Wie können wir dieses Ereignis der Geschichte gemeinsam neu erfinden?*

Der Akt des physischen, emotionalen und kognitiven *Denkens als ob* du eine andere Person wärest oder das Hineinversetzen in eine andere Person entwickelt Mitgefühl, ruft sowohl bei den jungen Menschen als auch Lehrkräften die Chance des Sehens von einer anderen Perspektive hervor. Dies erfordert aktives Mitgefühl.

Emotionale Bildung und Wohlbefinden: Beim Lernen durch Schauspiel geht es um emotionalen Einsatz und Partizipation. Es bietet zahlreiche Möglichkeiten, die eigenen Gefühle und die der anderen zu erkennen, zu artikulieren und zu erforschen. Junge Menschen können ihre eigene Identität in Bezug auf andere erkunden. Die Natur des Schauspiels als ein Bühnenstück erstellende Kunstform eröffnet darüber hinaus den Sinn für imaginative Freiheit, Freude und Wahl. Es kann mithin motivierend sein.

Dinge, an die man denken sollte

Schaffung von Phantasieräumen: Wie plane ich ein Schauspiel?

Schauspiel bezieht verschiedene Beziehungen zwischen Schüler:innen und Lehrkräften ein. Dort geben die Lehrkräfte nicht nur die Information weiter, sondern gestalten das Schauspiel in Reaktion auf die jungen Menschen mit. Das beinhaltet das Arbeiten in neuen Formen, die sowohl Lehrkräfte als auch junge Menschen für das phantasievolle Arbeiten in Reaktion zueinander bestärken. Die für Lehrkräfte und junge Menschen neue Art zu arbeiten wird sich möglicherweise anders anfühlen und ein Hauch von Risikoeingehung beim Erkunden neuer Ideen wird erforderlich sein. Es ist erforderlich, jungen Menschen so zu vertrauen, dass sie euch folgen und ihr für sie ein urteilsfreies Umfeld schafft, in dem sie neue Ideen miteinander ausprobieren können. So zu arbeiten bedeutet, das Augenmerk auf kreative Prozesse wie auch Ergebnisse zu legen und fühlt sich möglicherweise anders als das didaktische Lehren an. Die Pädagogik verlässt sich auf eine Balance zwischen Struktur und Freiheit.

Von zentraler Bedeutung für das Drama Worldbuilding ist ein kritisch nachforschendes Fragen. Das ist die 'große Frage', durch welche die fiktionale mit der realen Welt verbunden wird. Beispiel: Fragen nach der Identität wie, wer bin ich? sind für Heranwachsende entscheidend, wenn es um das Verstehen der Beziehung zu sich selbst, zueinander und der Welt geht. Diese Fragen können untersucht oder in einen fiktionalen Kontext gebracht werden, so dass sie für junge Menschen emotional feinfühlig und sicher sind. Es soll Zeit gegeben werden, damit über diese Fragen außerhalb der Fiktion nachgedacht werden kann. Dies kann in einem Gedankentagebuch gemacht werden und bei Bedarf geteilt werden.

Ich beginne das Schauspiel immer damit, dass ich den jungen Menschen signalisiere, dass wir uns in einem ausgedachten Geschichtschreiben-Raum bewegen. Ich benutze die Wörter „Sagen wir...“ z. B. „Sagen wir, es gäbe da eine Entdeckung eines antiken Friedhofs neben eurer Schule...“ Während die Lehrperson Schlüsselpunkte für das Drama plant, soll der Geschichtenverlauf flexible Möglichkeiten für die jungen Menschen bieten, um vielfältige Ideen und ausgedachte Möglichkeiten zu erkunden. Um alle jungen Menschen sinnvoll einzubeziehen, sollte eine starke Gemeinschaft der Praxis geschaffen werden. Dies erfordert von der Lehrperson die folgenden drei Kompetenzen:

1. Ausgezeichnete Fragestellung und Erkennen von Fähigkeiten in Reaktion auf die jungen Menschen
2. Kenntnisse über Strategien und Aufgaben, die es euch erlauben, den Unterricht zu strukturieren und Chancen für phantasievolle Freiheit schaffen
3. Beschützen der jungen Menschen in ihrer Rolle, damit sie sich weder gedemütigt noch überwältigt fühlen

Beim Geschichtschreiben mit jungen Menschen verwende ich drei Schritte, die meiner empirischen Forschung entstammen (Stephenson 2022, 2021) und im Workshop-Beispiel skizziert sind. Diese drei Schritte sichern durch das Schauspiel den Schutz in die Emotion, indem sie spielerisch in an fiktionales Szenario gelenkt werden, bevor komplexe soziale Themen und Fragestellungen behandelt werden. Diese sind:

1. **Einführung in die Geschichte:** dies umfasst die Schaffung eines urteilsfreien Raums, die Aufstellung fiktionaler Rollen und Machtdynamiken, die Ermöglichung eines phantasievollen Raums für die Story und die Einräumung von Auswahlmöglichkeiten.
2. **Bewegen durch die Geschichte:** dies umfasst die Aktivierung verschiedener Stimmen und Perspektiven.
3. **Bewegen hinter der Geschichte:** erneutes Ausdenken der Ereignisse in der Geschichte, Veränderung der Beziehungen, das Finden von Lösungen.

Workshop 1: Die Steinmaske

120 Min pro Einheit

Zielalter: 11–16

Kritische Fragen

Diesen Fragen kann, bei Bedarf, nachgegangen werden. Einige Schüler:innen ziehen es möglicherweise vor, nur im Rahmen der Fiktion zu verbleiben.

Welche Faktoren formen unsere Identität? Welche Dilemmata kommen auf, wenn andere uns anders sehen als wir uns selbst sehen? Wie beeinflusst unsere Identität unsere Auswahlmöglichkeiten? Warum ist Andersartigkeit eine Stärke? Sollten wir Unvollkommenheiten verstecken? Was würdest du anderen jungen Menschen über die Masken, die sie tragen, sagen?

Wissensbereiche

Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten, Sprachgewandtheit, emotionale Bildung, positives Gefühl für Identität, aktives Mitgefühl.

Was man für den Workshop braucht

Bild der Steinmaske, Auswahl an zerbrochenen Steinen, Puzzleteile, großes Blatt Papier und Stift, Gedankentagebuch für Lehrperson und junge Menschen.

Durch alle Aktivitäten ein Lehrer:innentagebuch führen, denn es hilft, den Workshop anzupassen. Junge Menschen führen ebenso ein Gedankentagebuch. Ihr werdet beide über die folgenden Fragen nachdenken: *Was fällt mir auf? Auf welche Gedanken bringt es mich?*

Verbindungen zum Lehrplan

Geschichte, Kunst und Handwerk, persönliche, Gesundheits-, Sozial- und Gefühlsbildung, Beziehungsbildung, Bürgerbildung.

Zusätzliche Aktivität

(Vor oder nach der Aktivität außerhalb der Schule ausfüllen.)

Diese Workshops ermutigen Schüler:innen, ein Gedankentagebuch zu führen. Nach jeder Einheit gibt es die Möglichkeit, im Tagebuch etwas zu notieren. Dazu können Wörter, Bilder oder Klänge benutzt werden.

Folgender Workshop 1.1: Über die Entdeckung der Steinmaske im eigenen Gedankentagebuch nachdenken. Welche Fragen wollt ihr über die Steinmaske stellen? Wessen Identität wird maskiert und warum? Zeichne, schreibe oder spiele die Antworten vor.



Folgender Workshop 1.2: Nachdenken über die Wörter, die sich auf Rückseite der Maske befinden: „Ich bin allein. Nur ich und mein Schatten. Warum ist es so schwer, Brücken zu bauen? Sie nehmen, aber geben niemals?“ Was könnte diese Botschaft bedeuten? Welche Fragen willst du über die Identität und die Hintergrundgeschichte dieser Figur stellen?

Folgender Workshop 1.3: Möglichkeit für freies Schreiben. Was sollen, deiner Meinung nach, die anderen von der Identität der Person hinter der Steinmaske erfahren? Du kannst einigen der Fragen hier auf den Grund gehen: Welche Faktoren formen unsere Identität? Welche Dilemmata kommen auf, wenn andere uns anders sehen als wir uns selbst sehen? Wie beeinflusst unsere Identität unsere Auswahlmöglichkeiten? Warum ist Andersartigkeit eine Stärke? Sollten wir Unvollkommenheiten verstecken? Was würdest du anderen jungen Menschen über die Masken, die sie tragen, sagen?

Die Steinmaske 1.1: (Einführung in die Geschichte) Gemeinschaft aufbauen

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
10 Minuten	<p>Aufwärmen</p> <p>Emotionales Aufwärmen Laden sie die Gruppe ein, sich im Kreis hinzusetzen. Fragen sie, in welcher Farbe sie sich heute fühlen. Teilen Sie die Antworten in Kreise ein.</p> <p>Körperliches Aufwärmen: Steht im Raum in Paaren und stellt euch einander gegenüber. Stell dir vor, du schaust in einen Spiegel, eine Person führt und die andere kopiert es als ihr Spiegelbild. Jetzt tauschen.</p>	
15 Minuten	<p>1 Einführung in die Szene:</p> <p>Lehrperson als Storyteller:in „Sagen wir, wir leben in der Nähe eines Tunnels. Teile des Tunnels sind nie erkundet worden; sie sind unentdeckt. Der Tunnel sollte für mehrere Kilometer unter der Erdoberfläche verlängert werden. Diese Steinmaske wurde am Tunneleingang unter Müllablagerungen gefunden. (Führe das Bild der Steinmaske und Teile der zerbrochenen Steine ein und sage, dass es sich um gebrochene Teile der Maske handelt.) Es gibt ebenso Fragmente zerschlagener Steinstücke, die neben der Maske gefunden wurden. (Biete den jungen Menschen an, einen tatsächlichen Teil der Steinstücke in die Hand zu nehmen.) Einige sagen, dass es sich um antike Artefakte handelt und sie besondere Eigenschaften haben. Andere sagen, dass es nur Abfall ist, weggeworfen wurde, weil es zerbrochen ist und unvollkommen.“</p>	<p>Sprache, um das Schauspiel zu beginnen: <i>Der Einsatz der Lehrperson als Storyteller:in ist ausschlaggebend, weil es den Ton der Einheit festlegt. Der Gebrauch der Wörter „sagen wir“ signalisiert den jungen Menschen, dass sie sich in Richtung Fiktion bewegen.</i></p>



<p>35 Minuten</p>	<p>2 Abbildung der Szene:</p> <p>Aufgabe 1: Laden sie die jungen Menschen ein, das Bild der Maske anzuschauen. (Sie werden einige zerbrochene Steinstücke fühlen) Stellt euch vor, wie sich die Konturen anfühlen, findet die rauen Ecken, die sanften Teile, denkt über das Material, die Form, das Gewicht, die Größe nach. Bitten sie sie, sich drei Wörter vorzustellen oder diese auf Post-It-Zettel zu notieren. Die Wörter sollen Fragmente der Maske oder Gefühle, die die Maske auslöst, beschreiben.</p>	<p>Verwenden des Raums: Sie können die jungen Menschen bitten, sich hier in einen Kreis zu stellen. Es ist viel Raum erforderlich. Verwenden sie Gesten, um zu signalisieren, dass der Tunnel sich unten ausdehnt.</p> 
<p>10 Minuten</p>	<p>Aufgabe 2: In einen Kreis setzen. Platzieren sie Bilder der Maske in die Mitte des Kreises. Laden Sie die Kinder einzeln ein, ihre Wörter und Steinfragmente der Maske auf den Boden um die Maske zu legen, teilen sie ihre Beschreibungen.</p> <p>Lehrperson als Storyteller:in. Bringen sie ihre Ideen zurück in das Narrativ. Das nennt sich affirmative Sprache. Sie können sagen „Das ist interessant..., dann meinst du also, dass... die Maske alt, fragil, mächtig, hässlich etc. ist“ Sie können auch etwas mehr Storytelling einführen und die von den Schüler:innen vorgeschlagenen Wörter integrieren.</p> <p>Lehrperson als Storyteller:in „Wir wissen, dass die Maske an einem Ort hier in der Nähe aufgefunden, abgelegt, weggeworfen oder gar verborgen wurde. Hüter von Geschichten. Es gibt ebenso Fragmente zerschlagener Steinstücke (decke diese Teile auf), die Maske ist unvollkommen. Kannst du in kleinen Gruppen den Eingang und die Umgebung des Tunnels malen?“</p>	<p>Einsatz von Gegenständen: Eine tatsächliche Steinmaske wäre hier als visuelle Vorstellung der Maske wünschenswert, so dass die jungen Menschen das Artefakt anfassen können. Sie haben vielleicht eine Maske, die man einsetzen kann oder Sie können eine anfertigen. Sie können auch den jungen Menschen Steinfragmente geben, so dass sie physisch ein Stück der imaginären Maske halten können.</p> 
<p>40 Minuten</p>	<p>Aufgabe 3: Abbildung der Szene: Auf einem sehr großen Blatt Papier in kleinen Gruppen mit einem großen Blatt Papier. Laden sie die jungen Menschen ein, die Abschnitte des Tunnels zu skizzieren und zu bezeichnen und eine breitere Szene zu schaffen. Ist der Tunnel in einem städtischen oder ländlichen Umfeld? Legen sie sie zusammen, so dass eine riesige Karte in der Mitte des Kreises entsteht und laden sie jede Gruppe ein, den Klassenmitgliedern eine Tour ihres Abschnittes auf der Karte zu geben bzw. zu erzählen. (Kreiert, spielt, interpretiert Ideen als Klasse)</p>	<p>Das kann auch zu Hause nach der Einheit erledigt werden.</p>
<p>10 Minuten</p>	<p>Aufgabe 4: Möglichkeit für freies Schreiben: Laden Sie die jungen Menschen ein, über die Geschichte im eigenen Gedankentagebuch nachzudenken. Welche Fragen wollen sie über die Steinmaske stellen? Zeichnet, schreibt die Antworten auf.</p>	<p>Das kann auch zu Hause nach der Einheit erledigt werden.</p>

Die Steinmaske 1.2: (Bewegen durch die Geschichte) Identitäten und Hintergrundgeschichten erforschen

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
10 Minuten	<p>Aufwärmen: Körperliches Aufwärmen: Wie in Einheit 1. Emotionales Aufwärmen: Schaffung eines Brave Space. „Was verstehen wir unter Brave Space? Was sind die Gemeinschaftsregeln, die ihr in dieser Einheit anwenden wollt? Kannst du eine Sache aufschreiben, die für dich wichtig ist?“ Bitten Sie jede Person, dies auf einen Post-It-Zettel aufzuschreiben und teilt es mit den anderen, indem Sie es in die Mitte des Kreises legen. Entlocken Sie Antworten, die Sie hören, achten Sie darauf, dass alles in dieser Einheit Geteilte nur in dieser Gruppe bleibt. Teilen und behalten Sie diese Liste, um darauf später zurückzukommen.</p>	
15 Minuten	<p>1 Identitätserkundung Wer trägt die Maske? Lehrperson als Storyteller:in „Sagen wir, ihr wärt Archäologen und Archäologinnen, die die Identität der Person, zu der die Maske gehört, zusammenfügt. Ihr habt schon viel in euren Erkundungen herausgefunden. Wir wissen, dass... (Rekapitulation der Ideen aus der letzten Einheit hier). Was wenn es da eine Entdeckung eines mysteriösen Rätsels gäbe, die auf der Rückseite der Maske eingemeißelt wäre. Es heißt: Was du nimmst, musst du zurücklegen. Was ist die Maske, die du trägst? Aufgabe 1: Schaffung von Charakteren: Was bedeutet das? Gibt es Hinweise über die Identität des Charakters, der die Maske getragen hat? Wie haben sie gelebt? Wer lebte in der Gemeinschaft? Was war ihre Aufgabe? Verantwortungen? Ängste? Eigenschaften? Lade die jungen Menschen ein, in kleinen Gruppen ein Brainstorming zu machen oder ein Profil über diese(n) Charakter(e) auf einem großen Blatt Papier zu schaffen Nach dem Brainstorming der Ideen, laden sie sie ein, ein Klassenprofil des Charakters zu kreieren.</p>	

15 Minuten	<p>Aufgabe 2: Identitätserkundung und Schaffung einer Hintergrundgeschichte</p> <p>Führen Sie die Vorstellung einer Identität eines Eisbergs ein. Am Gipfel des Eisbergs ist das Bild, von dem du möchtest, dass es alle von dir sehen, deine Gemeinschaft unter dem Wasser ist dein versteckter, innerer Teil deiner Identität, möglicherweise die Teile, die du versteckst. Verbinden sie das mit dem Charakter, indem sie ein großes Dreieck / Eisberg malen und es in einen großen Kreis platzieren. Diese Aktivität kann auch als Puzzle durchgeführt werden, also durch Zusammenlegen der Teile der zweiten Maske. Jedes Teil repräsentiert verschiedene Teile ihrer Identität. Verbinden sie in Gruppen diese Aktivität mit dem maskierten Charakter.</p>	<p>Der Einsatz des visuellen Eisbergs hilft den Schüler:innen die Vorstellung versteckter Wesenszüge zu verstehen und was wir als Menschen verstecken.</p>
10 Minuten	<p>Trägt jeder eine Maske?</p> <p>Lehrperson als Storyteller:in „Ihr seid exzellente Archäologen und Archäologinnen und Problemlöser:innen. Ich frage mich, was unsere maskierten Charaktere versteckten und warum?“</p> <p>Fügen sie in Gruppen zusätzliche Informationen über den maskierten Charakter hinzu. Gehen sie zurück zur Idee mit den zerbrochenen Steinstückchen und Unvollständigkeiten, die zu der Maske gehören. Teilen sie diese Ideen und füge Schlüsselwörter zur Spitze und Sohle des Charakterprofils hinzu (Eisberg Bild oder Puzzle).</p>	
15 Minuten	<p>Aufgabe 3: Körpertheater: Laden Sie die jungen Menschen ein in kleinen Gruppen ihre Körper einzusetzen, um ein perfektes Bild von dem Charakter nachzubilden, der die Maske trägt und ein zweites Bild von einem Teil ihrer selbst, das der Charakter versucht zu verstecken, unter Einsatz eines Standbildes. Kreiert, teilt, spielt und reflektiert über jedes Bild.</p>	<p>Wenn die jungen Menschen sich unwohl fühlen, hier einander zu berühren, können sie Anweisungen geben, als ob sie den Charakter formen.</p>
15 Minuten	<p>oder</p> <p>Aufgabe 3: Herstellen einer Maske: Laden sie jede Person ein, eine Maske wie eine Steinmaske zu zeichnen oder zu basteln. Auf einer Seite sollen sie die Dinge malen, die Menschen über sie sehen sollen, auf der anderen Seite die Dinge, die sie versuchen zu verstecken.</p>	
10 Minuten	<p>Aufgabe 4: Verändernde Beziehungen: Schaffen sie einen Brave Space, um Masken in kleinen Gruppen zu teilen. Bitten sie die Gruppen, Ähnlichkeiten und Unterschiede in den Bildern zu finden, die sie auf jeder Hälfte der Maske geschaffen haben. Teilt das in der Klasse. Was sind hier die Ähnlichkeiten und was die Unterschiede?</p>	

5 Minuten	<p>Aufgabe 5: Lehrperson in einer Rolle: <i>„Möchtest du den Charakter sprechen hören? Ich werde wie die Person sprechen, die die Maske anhat“ (Bring sie näher zu dir heran.)</i> <i>„Ich bin allein. Nur ich und meine Schatten. Warum ist es so schwer, Brücken zu bauen? Sie nehmen, aber geben niemals?“</i></p>	<p>Lehrperson in einer Rolle: Das ist der Schlüsselpunkt im Schauspiel und sie sollten einen Moment der Spannung erzeugen. Es eröffnet auch die Möglichkeit der sicheren Erforschung kritischer Fragestellungen.</p>
15 Minuten	<p>Aufgabe 6: Lösungsfindung: Bitten sie die jungen Menschen, in kleinen Gruppen eine Antwort auszuhandeln.</p> <p>Lehrperson: <i>Was bedeutet das? Was könnten sie sagen? Was kann getan werden?</i></p> <p>Platzieren sie das Bild der Maske in der Mitte eines Kreises mit jungen Menschen, die darum herum sitzen oder setzen sie sich in die Mitte des Kreises als Lehrperson in einer Rolle. Schreiben sie Ideen auf Post-It-Zettel und legen sie um die Maske oder spreche diese Ideen an den Charakter aus. (Kreiert, spielt, interpretiert Ideen als Klasse)</p>	
10 Minuten	<p>Aufgabe 7: Gedankentagebuch: Möglichkeit für freies Schreiben: Laden sie die jungen Menschen ein, über die Geschichte nachzudenken. Welche Fragen wollen sie über die Steinmaske stellen und welche dem Charakter hinter der Maske? Zeichnet, schreibt die Antworten in das Gedankentagebuch.</p>	<p>Das kann auch zu Hause nach der Einheit erledigt werden.</p>

Die Steinmaske 1.3: (Bewegen jenseits der Geschichte) Umgang mit Komplexität, Lösungsfindung und gezielte Aktion

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
10 Minuten	<p>Aufwärmen: Körperliches Aufwärmen: Wie in Einheit 1. Emotionales Aufwärmen: Schaffung eines Brave Space. Erinnerung der Gruppe an ihre Gemeinschaftsregeln für die Schaffung eines Brave Space aus Einheit 2.</p>	<p>Welches Wissen wurde geschaffen?</p>
20 Minuten einschließlich Aufgabe 2	<p>Aufgabe 1: Umgang mit Komplexität Geben sie die Antworten über die Maske und das Rätsel, die im Tunnel gefunden wurde, zurück.</p> <p>„Sagen wir, ihr wärt Archäologen und Archäologinnen, die die finalen Teile der Informationen über die Identität der Person hinter der Maske für eine Ausstellung zusammenfügt. Ihr habt schon viel in euren Erkundungen herausgefunden. Wir wissen, dass... <i>(Rekapitulation der Ideen aus der letzten Einheit hier)</i> und da war die Entdeckung eines mysteriösen Rätsels, das auf der Rückseite der Maske eingemeißelt war. Es heißt: Was du nimmst, musst du zurücklegen. Was ist die Maske, die du trägst?</p> <p>Lösungsfindung: Laden sie die jungen Menschen ein, in kleinen Gruppen den nächsten Teil der Geschichte zu überdenken. Was werden sie zurücklegen? Was ist die Botschaft der Steinmaske? Was hat die Botschaft mit der heutigen Zeit zu tun? <i>(Steht sie mit der mentalen Gesundheit und dem Wohlbefinden in Beziehung? Wie?)</i></p>	<p>Veränderungen voranbringen</p> <p>Freude, Selbstdarstellung, Zuversicht (positives Wohlbefinden)</p> <p>Mitgefühl und Empathie, Förderung vielfältiger und wesentlicher Perspektiven</p> <p>Aktive Stärkung und Aufbau von Teilhabe</p>
1 Stunden 15 Minuten	<p>Aufgabe 3: Kreative Antwort: Fordern sie die jungen Menschen auf, eine Collage der Antworten in Trios zu entwerfen. <i>Warum ist Andersartigkeit eine Stärke? Sollten wir Unvollkommenheiten verstecken? Was würdest du anderen jungen Menschen über die Masken, die sie tragen, sagen?</i> Erzähle / schreibe / male / rappe / spiele eine Antwort, die an neuer Stelle versteckt oder geteilt werden soll? Wo wirst es verstecken, damit andere es finden?</p>	

15 Minuten	Aufgabe 4: Kritisches Reflektieren: Möglichkeit für freies Schreiben. Was sollen, deiner Meinung nach, die anderen von der Identität der Person hinter der Steinmaske erfahren? Du kannst einigen der Fragen hier auf den Grund gehen: <i>Welche Faktoren formen unsere Identität? Welche Dilemmata kommen auf, wenn andere uns anders sehen als wir uns selbst sehen? Wie beeinflusst unsere Identität unsere Auswahlmöglichkeiten? Warum ist Andersartigkeit eine Stärke? Sollten wir Unvollkommenheiten verstecken? Was würdest du anderen jungen Menschen über die Masken, die sie tragen, sagen?</i>	Das kann auch zu Hause nach der Einheit erledigt werden.
	Mögliche nächste Schritte: Verwenden sie die Antworten in der Collage für weitere Möglichkeiten des freien Schreibens	

Wer ist Expert:in? Frag mich!

Kritisches Denken durch Performance

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken, Schaffung von Brave Spaces

Beim Lernen durch kreative Methoden geht es um das Betrachten des Themas, einer Aufgabe oder Frage aus einer anderen Perspektive oder sogar aus mehreren Perspektiven, Out-Of-The-Box-Denken, Verbindungen herstellen, verschiedene Lösungsansätze ausprobieren – und so viele sensorische Kanäle wie möglich einbeziehen. Für einige Schüler:innen ist es eine seltene Möglichkeit, mit Wissen in einer Weise zu strahlen, dass ihre Fähigkeiten und Bedürfnisse zum Ausdruck kommen.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- *Brave Space*
- *Selbstgesteuertes Lernen*
- *Kritisches Denken*
- *Kollaboratives Lernen (verbunden mit Teambuilding)*
- *Problemlösung*

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

Versetzt Schüler:innen in die Lage, zu praktizieren und zu lernen:

- *Kritisches Denken*
- *Selbstgesteuertes Lernen*
- *Stärken ihrer eigenen Ausdrucksweise*
- *Selbstvertrauen*
- *Problemlösung*
- *Teambuilding*
- *Querdenken*
- *Komplexes Verstehen von Perspektive und Wissen*
- *Raum zur Entwicklung eines Sinns für Autonomie und Verantwortung*

Wie wird Wissen geschaffen?

Problemlösung als Gruppe:

- Durch Beantworten der Forschungsfragen als Expert:innen-Team
- Eine lebendige, gelebte Erfahrung des Rollenspiels als Expert:innen
- Gemeinsames Praktizieren, Ersinnen und Spielen

Aktives Zuhören:

- Die Erfahrung als aktive Zuhörer:innen, während man im Zuschauerbereich ist
- Durch das Stellen von Fragen und Hören von Antworten, ohne sie zu kommentieren
- Zulassen von Unterschiedlichkeit, die Erfahrung des gegenseitigen Hörens, ohne das Erfordernis zuzustimmen
- Die gegenseitigen Überlegungen hören und über sich selbst reflektieren



Beispielsteine, die im Workshop benutzt werden sollen

Workshop 2: Wer ist Expert:in? Frag mich!

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche

Performance und Zusammenarbeit bieten den jungen Menschen die Chance, ihre Ideen kreativ auszuprobieren. Dabei handelt es sich um eine ausgelassene und engagierte Form, Ideen als Spiel darzustellen und gemeinsam zu lernen. Es ermöglicht das direkte Feedback von Gleichaltrigen und schafft ein Umfeld, in dem neue Gedankenpfade und Wissen gemeinsam geschaffen werden können. Ein solches Arbeiten trägt zu einer kollektiven Atmosphäre von Lernenden bei, wodurch Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl gefördert werden, was wiederum alle Bereiche positiv beeinflusst und Lernmöglichkeiten eröffnet.

Dinge, an die man denken sollte

Mutige Phantasieräume: Wie plane ich eine Performance?

(Bezüglich weiterer Informationen zu Brave Spaces siehe Seite 76 im Abschnitt Ressourcen)

Einige Dinge, die es beim Theaterspielen zu beachten gilt:

- Jede Aktivität baut auf die nächste auf. Die Aufwärm-Aktivitäten enthalten die Fertigkeiten, die gebraucht werden, um die Performance umzusetzen.
- Sollten Widerstände / Konflikte auftreten, dann nehmt euch bitte Zeit, um darüber zu sprechen und den Schüler:innen zu helfen, ihre eigenen Lösungen zu finden. So kommen sie nicht in die Situation, dass sie sich unwohl fühlen.
- Vergewissere dich, dass allen klar ist, wann, wer spricht und wer die Inhalte teilt. Unterstütze sie darin, aus ihrer eigenen Erfahrung zu sprechen.
- Wenn die Performance geteilt wird: Vergewissere dich, dass die Zuhörer:innenschaft als solche auch bereit ist, tatsächlich zuzuhören und was es bedeutet, zu beobachten, zuzuhören und Raum zu geben. Hierbei ist auch wichtig, „den Raum beizubehalten“, damit klar ist, wann die Performance beginnt und wann sie endet. Bedankt euch nach jeder Performance. Es ist wichtig, dass ein jeder und eine jede Zeit bekommt, die Performance mit anderen zu teilen.
- Macht klar, dass es keine Ziele oder Zielsetzungen gibt, die unbedingt in der Performance erreicht werden müssen. Aus diesem Grunde arbeiten wir lieber mit offenen Fragen als mit Antworten.
- Vergewissere dich, dass ausreichend Zeit ist, um gemeinsam nachzudenken, häufig findet gerade dann der Lernprozess statt.

Was man für den Workshop braucht:

- Raum, um sich in Gruppen zu bewegen und zu arbeiten. (Es kann euer Klassenraum sein mit beiseite gestellten Tischen und Stühlen, es ist oft hilfreich, wenn die Gruppen im Klassenzimmer und im Flur üben).
- Große Bögen Papier und Stifte mit 15 ausformulierten Aufgaben (damit sie von den Schüler:innen bei Erledigung abgehakt werden können).
- Ausdrucke der Frage für die Gruppenarbeit für jede Gruppe, die im Gruppenarbeitsprozess eingesetzt werden.

- Die ausgeschriebenen Denkfragen für die letzte Aktivität.
- 4-5 Steine für den Einsatz in jeder Gruppe.
- 3 Stunden

(Diese Aktivitäten sind für Lehrkräfte geschrieben, die bereits ihre Schüler:innen kennen – wenn du neu für die Klasse bist, spiele zunächst Namensspiele mit ihnen).

Verbindung zum Lehrplan

Über die Performance und Co-Creation Methode kann jedes Lehrplanfach durchgenommen, erlernt bzw. erforscht werden.

So zum Beispiel Kunst, Englisch, Geschichte, Sozialwissenschaften und Ethik.

Zusätzliche Aktivität

(Vor oder nach der Aktivität außerhalb der Schule abschließen):

Bitten sie die Schüler:innen, dass sie zu Hause jemandem diese Fragen stellen und die aufgenommenen Antworten auf ihren Handys mit in die Schule bringen:

- Wer ist ein:e Expert:in?
- Wem entscheiden sich die Menschen als Expert:innen zuzuhören?
- Wer sind die Expert:innen in eurem Alltag?

3-Stunden Workshop Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
	<p>Aufwärmen und Einführung <i>Heute: In den nächsten drei Stunden machen wir kurze Performances als Experten über diesen Stein.</i></p>	<p>Die Zeiten sind an die Schulpausen und Bedürfnisse der Schüler:innen anzupassen. Dieser Dreistunden-Workshop kann in 45 Min / 90 Min aufgeteilt werden, damit er in eure Unterrichtsplanung passt, möglichst mit eingeplanten Pausen.</p>
25 Minuten	<p><i>Jetzt: Erledigt als Klasse diese 15 Aufgaben in 15 Minuten Wir werden 5 Min haben, um eure Arbeit vorzustellen, findet also eine Form, um sie vorzustellen.</i></p> <p>15 Aufgaben in 15 Min in jedweder Reihenfolge:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Schreibe eine Erläuterung für: Wer ist ein:e Expert:in? ● 3 Minuten alle zusammen hinstellen ● Was machen Expert:innen? (male die Antwort) ● Schreibe ein Gedicht über: Warum brauchen wir Expert:innen? ● 3 Minuten kein Deutsch sprechen ● Über welches Fachwissen verfügt ihr in eurer Gruppe? (liste sie alle auf) ● 3 Minuten hinsitzen ● Woher bekommen die Expert:innen ihr Wissen? (schreibe eine Liste) ● Wem entscheiden sich die Menschen als Expert:innen zuzuhören? (schreibe 3 Sätze) ● 3 Minuten Stille ● Wie wissen wir, dass die Expert:innen echt sind? (schreibe 3 Sätze) ● 3 Minuten Flüstern ● Gibt es Fachwissen, über das nur Menschen unter 18 verfügen? (wähle deine Lieblingsantwort in der Gruppe) ● Welche Expert:innen brauchen wir deiner Ansicht nach nicht? (male sie) ● Wer sind die Expert:innen in eurem Alltag? (schreibe eine Liste) 	<p>Geben Sie hier der Klasse Tipps, wo es nötig ist:</p> <p>Sind sie sich der Zeit bewusst? Wollen sie sich in Gruppen einteilen?</p> <p>Wie teilen sie die Arbeit auf?</p> <p>Müssen alle alles tun?</p>

20
Minuten

Der Experte / die Expertin – Erfindung des Steins

Person A: Die Expertin (Sprecherin)

Person B: Die Hände der Expertin

Person C: Die Interviewerin

- Person A ist die Expertin und muss den Raum verlassen.
- Person B, C und der Rest der Gruppe entscheiden, was die Neuerfindung des Steines sein könnte (z. B. ein magischer Handreiniger, der nie ausgeht, eine portable Toilette oder ein Tor in die Zukunft).
- Die Expertin (Person A) kommt in den Raum zurück. Sie wird nun zu einer TV-Show eingeladen, wo sie diese bahnbrechende Erfindung der Welt vorstellen soll, ohne zu wissen, um was es sich handelt.
- Person B (die Hände der Expertin) steht hinter der Person A (der Expertin) und macht Handgesten, um zu visualisieren, um was es sich bei der Neuerfindung handelt. Person C (die Interviewerin) stellt die Hauptfragen, um der Expertin zu helfen herauszufinden, um was es sich bei der Erfindung handelt.
- Alle anderen sind die Zuhörerschaft der Fernsehshow.
- Die Präsentation ist fertig, wenn die Person A (die Expertin) im Interview den Namen der Erfindung ausruft.

(Ein- oder zweimal pro Klasse in 20 Min. durchführen, wobei verschiedene Personen verschiedene Rollen spielen sollen, jeweils neue Personen)

10
Minuten

Pause

<p>35 Minuten</p>	<p>Co-Creation: In Gruppen von 3-5 Schüler:innen</p> <p><i>Ihr seid in dieser Konstellation ein Forschungsteam. Eure Aufgabe als Gruppe ist es, so viele Informationen wie möglich über den Stein zusammenzutragen. Ihr habt 30 Minuten Zeit für eure Performance. Eure Ergebnisse werdet ihr in einer 2-5 minütigen Performance vorstellen.</i></p> <p>Hier sind einige Fragen, die euch in euer Co-Creation helfen sollen:</p> <p>Fakten über euren Stein:</p> <p>Wo habt ihr ihn genau gefunden? Wie heißt er? Woher stammt er? Was sagt er euch?</p> <p>Fakten über eure Gruppe:</p> <p>Wer seid ihr? Was sind eure Rollen und wie unterscheidet ihr euch untereinander? Wie arbeitet ihr zusammen? Worüber freut ihr euch?</p> <p>Wie werdet ihr eure Ergebnisse in der Performance vorstellen:</p> <p>Wie beginnt ihr mit der Performance? Werdet ihr alle sprechen? Wo sind eure Körper im Raum? Wo ist eure Zuhörer:innenschaft?</p> <p>Stellt sicher, dass ihr eure Performance mindestens einmal einübt und vorzeigt, bevor wir sie mit anderen teilen.</p> <p><i>Denkt dran, ihr seid die Experten und Expertinnen, ihr könnt auf keinen Fall einen Fehler begehen!</i></p>	<p>Die Schüler:innen haben ihre Gruppen gebildet, wenn das nicht möglich ist, stellen sie sie beliebig zusammen.</p> <p>Sind die Gruppen gebildet und haben sie entschieden, was sie machen wollen, dann können sie sich im Flur verteilen. Das wird darauf hinauslaufen, dass die Gruppe, die die meiste Hilfe beim Verfassen des gemeinsamen Plans benötigt, im Klassenraum verbleibt.</p> <p>Es ist wichtig, innerhalb der Gruppe zu rotieren, Hilfestellungen und Anregungen zu geben, wo es nötig ist.</p> <p>Die Fragen sollen aufgeschrieben vorliegen, damit die Klasse sie während ihrer Arbeit sehen kann.</p>
<p>20 Minuten</p>	<p>Von den Schüler:innen geleitetes Feedback</p> <p>Stellen sie die Gruppen in Paaren zusammen und bitten sie sie, einander zu beobachten und sich gegenseitig zu sagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Was man hinzufügen könnte... . ● Was helfen würde, dass die Expert:inn-Ergebnisse von der Zuhörer:innenschaft verstanden werden. 	
<p>20 Minuten</p>	<p>Teilt mit anderen alle Gruppenforschungsergebnisse (4-10 Min. für jede Gruppe, je nachdem wie viele Gruppe es sind)</p> <p>Kommunizieren sie nach jeder Gruppe, was ihnen von der jeweiligen Gruppenarbeit gefallen hat.</p>	<p>Hierbei ist es wichtig, auf die Zeit zu achten und einen Plan darüber zu haben, wer wann dran ist, bevor sie beginnen. Denken sie daran, den Raum zu halten.</p>
<p>10 Minuten</p>	<p>Pause</p>	

30
Minuten

Reflexion in der Klasse

Heute sind wir alle Experten und Expertinnen und haben viele verschiedene Dinge über unseren Stein voneinander gelernt. Gut gemacht! Für unsere Überlegungen solltest du eine andere Gruppe für das Gespräch aussuchen und deine heutigen Erfahrungen teilen.

Kleine Diskussionsgruppen bilden, fragt einander:

- Wie hat es sich angefühlt, eine Expertin oder ein Experte für euren Stein zu sein?
- Wie war es in einer Expert:innen-Gruppe zu arbeiten?
- Was haben wir voneinander gelernt?

Abschlussrunde: Die gesamte Gruppe steht im Kreis, jede Schülerin und jeder Schüler teilt einen Satz als Gedanken des Tages oder eine Geste, die zeigt, wie sie/er sich in diesem Moment fühlt.

Stellen sie sicher, dass sie für beide Gruppen die gleiche Zeit aufbringen. Erinnern sie die Schüler:innen daran, wie man Inhalte teilen kann und stellen sie sicher, dass alle Zeit zum Sprechen haben und gehört werden. Es ist nicht erforderlich, mit den Antworten einverstanden zu sein. Alle Schüler:innen können etwas komplett Unterschiedliches sagen und das ist klasse! Wir hören ganz einfach einander zu.

Hier können sie wählen, ob sie mit einer Runde Bewegungen oder Worten abschließen möchtest, das hängt ganz davon ab, was ihre Klasse zu dem Zeitpunkt braucht und wieviel Zeit sie haben. Es bedarf keiner Diskussion oder Kommentaren nach dieser Runde. Bedanken sie sich abschließend noch für die gemeinsam vollbrachte Arbeit.

Die Leben der Steine

Kreatives Schreiben und Standpunkt

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Kreatives Schreiben wird häufig in einer durchstrukturierten Form gelehrt, und zwar mit Schüler:innen, denen es an Selbstvertrauen mangelt, da sie sich vom Schreibprozess abgrenzen können.

Die Aktivitäten dieses Workshops drücken Wertschätzung für alle Schüler:innen aus und auch für dich, als die Lehrperson, Schreiber:in. Die Schreiber:innen können entscheiden, was und wie sie etwas in ihren Tagebüchern verfassen, sie werden Teil einer inspirierenden Gemeinschaft von Schreiber:innen. Es ist eine Gemeinschaft von Schreiber:innen, die konstruktives Feedback bietet und einen Brave Space für das Schreiben und Überarbeiten schafft.

Dank dieser Methoden gewinnen die Schüler:innen Selbstvertrauen und ein Selbstwertgefühl und sie beginnen, sich selbst als Schreiber:innen zu betrachten. Das Schreiben wird handlungsfähig (Dobson und Stephenson, 2017; Dobson und Stephenson, 2019). Die von den Schüler:innen verfassten Texte und Überarbeitungen sind innovative und phantasievolle Inhalte.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- Gemeinschaft von Schreiber:innen
- Lehrkräfte als Schreiber:innen
- Das Schreiben von Tagebüchern als Brave Spaces
- Freies Schreiben
- Überarbeiten
- Handlungsbefähigendes Schreiben

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

Schreiber:innen in der Gemeinschaft lernen:

- Ihre eigenen Lebenserfahrungen und Vorstellungen wertzuschätzen
- Ihre eigenen Lebenserfahrungen und Vorstellungen zu transformieren
- Das Schreiben als individuelle und kollektive Aktivität zu verstehen
- Ihr eigenes Schreiben durch das Teilen von Ideen zu verbessern
- Ihr eigenes Schreiben durch das Empfangen von Feedback zu verbessern
- Feedback wertzuschätzen
- Sich für sinnvolles und radikales Überarbeiten einzusetzen
- Über ihre eigenen emotionalen Reaktionen auf ihr Schreiben und das Feedback von der Gemeinschaft nachzudenken und diese zu steuern

- Empathisch und konstruktiv in ihrem Feedback zu anderen Schreiber:innen zu sein
- Mit ihrem Schreiben zu experimentieren, um verschiedene Standpunkte zu erforschen und zu den anderen Empathie aufzubauen
- Figuren zu entwickeln
- Spezifische Schreibtechniken anzuwenden
- Sich selbst als Schreiber:innen zu sehen, die ihren eigenen Stil und Schreibprozess anwenden, um innovative und phantasievolle Texte zu schaffen

Wie wird Wissen geschaffen?

Damit dieses Wissen geschaffen wird, sollten sie als Lehrperson:

- Das Ziel haben, eine inspirierende Gemeinschaft von Schreiber:innen zu schaffen. Die Gemeinschaft muss inklusiv sein, alle Ideen und Erfahrungen der Schreiber:innen wertschätzen und die Kapazität für das Geben und Empfangen von konstruktivem Feedback entwickeln. Das braucht seine Zeit – das Teilen von Geschriebenem macht Schreiber:innen verwundbar und das Geben von konstruktivem Feedback ist eine echte Fähigkeit. Sie werden das ebenso entdecken, denn sie werden selbst Teil der Gemeinschaft sein! Der Einsatz des Schreibens von Tagebüchern als Safe Space ist der Schlüssel für das Schaffen einer inspirierenden Gemeinschaft, denn es ermutigt alle Gemeinschaftsmitglieder zum wohlwollenden und positiven Feedbackgeben, bevor Ziele für die Verbesserungen gesteckt werden. Keine Sorge, wenn sie erst nur ein wenig das Gefühl dafür bekommen, dass sie gerade dabei sind, eine inspirierende Gemeinschaft von Schreiber:innen bis zum Ende dieser Aktivitäten hervorzubringen.
- Ein Gleichgewicht herstellen zwischen dem Anbieten von Freiheiten und Auswahlmöglichkeiten an die Schüler:innen und dem Vermitteln von Struktur und Ideen. Die meisten unten genannten Aktivitäten sind beliebig gestaltbar, um den Schüler:innen Freiheiten und Auswahlmöglichkeiten in ihrem Schreibprozess zu geben. Dadurch soll ihre Schreibidentität entwickelt werden und es soll ihnen helfen, ihr Schreiben handlungsfähig zu machen. Manchmal brauchen einige Schüler:innen mehr Struktur, denn sie beginnen, ihr Selbstvertrauen auszubauen und eigene Ideen einzusetzen und zu entwickeln. Aus diesem Grunde sind einige Ideen und Schreibbeispiele in der Spalte „Vorschläge und Ressourcen“ angegeben. Ebenso sind einige hier angegebenen Aktivitäten auf spezifische Schreibtechniken ausgerichtet, die von den Schüler:innen das Schreiben in einer besonderen Art einfordern – ohne sie in ihrer Kreativität einzuschränken. Es ist zu hoffen, dass die Schüler:innen in der Lage sein werden, diese Techniken kreativ an ihr eigenes Schreiben anzupassen. Letztlich sollten alle Schreiber:innen in der Gemeinschaft ihre eigenen einzigartigen, innovativen und phantasievollen Texte verfassen.
- Das Verständnis von ihnen selbst als Schreiber:in entwickeln. Versuchen sie nicht, vorformulierte Textteile vor Abhaltung der Workshops bereitzuhaben. Das Teilen solcher Textteile mit den Schüler:innen kann die Macht der Ungleichheiten in der Gemeinschaft verstärken, denn die Schüler:innen denken „Es ist unmöglich, dass ich sowas schaffe!“ Das Vorbereiten von Textteilen für die Workshops würde ebenso bedeuten, dass sie wahrscheinlich nicht unbedingt ihren eigenen Schreibprozess mit ihren Schüler:innen teilen werden. Vollziehen sie stattdessen die Schreibaktivitäten parallel zu den anderen Gemeinschaftsmitgliedern und teilen sie ihre Texte, wenn auch die übrigen Schreiber:innen ihre Texte teilen. So werden sie sehr viel über sie selbst als Schreiber:in und ihren eigenen Schreibprozess erfahren!

Workshop 3 Die Leben der Steine – Kreatives Schreiben und Standpunkt

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche

Das kreative Schreiben als Teil einer Gemeinschaft von Schreiber:innen gibt den Schüler:innen die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen wertzuschätzen und zu transformieren und vom konstruktiven Feedback der Gemeinschaft zu profitieren, denn dadurch lernen sie ihr Schreiben zu überarbeiten.

In diesen Workshops werden Steine als initiale Impulse eingesetzt, man beginnt durch das Heranführen der Schreiber:innen an das Konzept der Verfremdung – denn Zweck des kreativen Schreibens ist es, das Vertraute fremd zu machen, so dass die Leser:innen ihre Sinne neu wecken und die Welt anders sehen können. Dies erfordert zunächst von der Gemeinschaft einen großen Vertrauensvorschuss und das Betrachten der Welt aus der Perspektive eines Steines!

Mit dem Fortschreiten der Aktivitäten bekommen die Schreiber:innen verschiedene Möglichkeiten, ihre eigenen Figuren und Storylinien auszubauen, während sie kontinuierlich lernen, wie man Feedback von der Gemeinschaft entgegennimmt und dieses der Gemeinschaft gibt. Letztendlich produziert jeder Schreiber und jede Schreiberin seinen und ihren eigenen innovativen und erdachten Text und lernt so sich selbst als Schreiber:in in dem eigenen Schreibprozess zu sehen.

Dinge, an die man denken sollte

Gemeinschaft von Schreiber:innen: Wie plane ich?

Einige Dinge, die zu beachten sind, wenn eine Gemeinschaft von Schreiber:innen aufgestellt wird:

- Es gibt keine richtig oder falsch verfassten Textteile in einer Schreiber:innen-Gemeinschaft.
- Alle schreiben.
- Alle sind Schreiber:innen.
- Auch du bist eine Schreiberin oder ein Schreiber.
- Es wird seine Zeit brauchen, bis sich alle Schreiber:innen selbstsicher genug fühlen, um ihre Arbeit zu teilen – zu Beginn werden die Schreiber:innen ihre Beiträge mit nur einer einzigen Schreibpartner:in teilen wollen.
- Es wird für die Gemeinschaft Zeit brauchen, um zu lernen, wie man Feedback gibt – der Schlüssel hier ist, dass Feedback immer positiv formuliert werden sollte.
- Die meisten Aktivitäten sind relativ offen und bieten den Schreiber:innen die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen zu ersinnen und zu entwickeln. Aber vielleicht möchtest du einigen Schüler:innen weiteres Rüstzeug geben, nachdem sie in ihrem Selbstvertrauen gewachsen sind. Ideen hierfür und Beispiele für das Schreiben von Antworten befinden sich in der Spalte „Vorschläge und Ressourcen“.
- Allen Schreiber:innen sollte der Brave Space eines Schreibtagebuchs gegeben werden, zu dem du keinen Zugang haben kannst.
- Beim Schreiben des Tagebuches gibt es keinen richtigen oder falschen Schreibzugang. Einige Schreiber:innen werden beispielsweise Zeichnungen vorziehen.

Was man für den Workshop braucht:

1. Eine Auswahl an Steinen (bringe entweder deinen eigenen mit oder benutze Bilder, wie die unten)
2. Schreiben von Tagebüchern
3. Kulis oder Bleistifte für das Schreiben
4. Post-It-Zettel
5. Große Bögen Papier
6. Textmarker

Verbindungen zum Lehrplan

Geschichte: sie können den Schauplatz festlegen, bevor sie diese Aktivitäten starten. Sie können den historischen Zeitraum festlegen, den der Stein bezeugen kann. Das könnte eine Form der Erforschung dieser geschichtlichen Periode durch kreatives Schreiben werden.

Geografie: sie können die Arten von Steinen festlegen, die in diesen Aktivitäten benutzt wurden, um die geologischen Eigenschaften durch kreatives Schreiben zu erforschen.

Zusätzliche Aktivitäten

Diese Aktivitäten beziehen die Schüler:innen in das Sprechen und Schreiben mit einer erwachsenen Person außerhalb der Schule ein. In diesen Aktivitäten sind sowohl die Schüler:innen und als auch die Erwachsenen Schreiber:innen.

Aktivität 1

Diese Aktivität kann zu jeder Zeit durchgeführt werden, aber idealerweise nach Workshop 3.1

1. Die Schreiber:innen sollten über die Steine, die sie besonders finden, diskutieren. Es könnte sich um einen Stein in ihrem Haus handeln, wie ein Schmuckstück, ein Ornament oder Teil des Gebäudes. Es kann ein Stein in ihrer Gemeinschaft sein, wie eine Statue in einer Parkanlage. Es könnte auch ein Stein irgendwo in ihrem Land sein, wie ein Denkmal oder wichtiges Wahrzeichen.
2. Die Schreiber:innen sollten sich dann auf einen besonderen Stein festlegen und diesen näher betrachten, entweder in echt oder über ein Bild.
3. Die Schreiber:innen sollten den Stein in so vielen verschiedenen Arten wie möglich beschreiben, indem sie ihre Worte notieren. Probiere andere Wege aus, wie die Steine beschrieben werden können, indem sie mit etwas anderem verglichen werden, z.B. *Dieser Stein ist der Rücken eines Krokodils.*




4. Die Schreiber:innen sollten über die Geschichte des Steins nachdenken und sich Notizen machen. *Wo kommt er her? Wie lange lag er dort? Welchem Zweck diene er?* Das bezieht die Vornahme einer gewissen Erforschung mit ein.

Aktivität 2:

Diese Aktivität sollte nach Aktivität 1 durchgeführt werden.

1. Die Schreiber:innen sollten darüber diskutieren, was sie über ihren Stein in Erfahrung gebracht haben.
2. Die Schreiber:innen sollten über ein einzelnes und wichtiges Ereignis, das der Stein in der Vergangenheit vielleicht erfahren hat, diskutieren. Dabei könnte es sein, dass dem Stein etwas widerfahren ist (z. B. ein Mensch hat es von einem Fels entfernt) oder er war Zeuge eines wichtigen Ereignisses.
3. Die Schreiber:innen sollten dann über die Persönlichkeit des Steines diskutieren und Notizen machen. *Wenn der Stein sprechen könnte, wie würde er klingen? Wie wäre seine Persönlichkeit und wie würde er die Welt sehen?*
4. Die Schreiber:innen sollten das vergangene Ereignis vom Standpunkt des Steines erzählen, indem sie versuchen, seine Stimme einzufangen. Dies könnte dann aufgeschrieben werden oder mündlich vorgetragen und aufgenommen werden.

Die Leben der Steine 3.1 (1 Stunde) Verfremdung durch Beschreibung und Standpunkt

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
20 Minuten	<p>Einführung</p> <p>„In diesen Workshops werden wir alle Teile des kreativen Schreibens durchgehen, indem wir diese Steine als Impuls nehmen. Wir alle werden das besondere Tagebuchschreiben anwenden, wo alle die Freiheit haben werden, das zu schreiben und zu malen, was ihnen in den Sinn kommt. Wir werden eine Gemeinschaft von Schreiber:innen sein – bei Zeiten wirst du dein Geschriebenes mit anderen Mitgliedern der Gemeinschaft teilen, Feedback geben und empfangen, wodurch dir geholfen werden soll, dein Schreiben zu überarbeiten und zu verbessern. Ich werde schreiben, da auch ich Teil dieser Gemeinschaft bin!</p> <p>Für den ersten Workshop werden wir dem Begriff Verfremdung auf den Grund gehen. Das ist eine Betrachtung des kreativen Schreibens und der Kunst im weiteren Sinne, die ihren Zweck darin sieht, das <i>Vertraute unvertraut</i> zu machen, um die Sinne der lesenden Person zu <i>wecken</i> und es ihr zu ermöglichen, die <i>Welt anders zu sehen</i>. Was könnte diverser sein, als das Sehen der Welt aus der Perspektive eines Steins!“</p> <p>Verfremdung der Steine durch externe Beschreibung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jedes Schreiber:innen-Paar wählt einen einzelnen Stein und platziert ihn auf ihrem Tisch. (1 Minute) 2. Die Schreiber:innen sollten ihre Steine sorgfältig betrachten. (1 Minute) 3. Erkläre, dass wir die Steine verfremden werden, in dem wir sie als etwas anderes beschreiben. (1 Minute) 4. Bitte die Schreiber:innen, sich an einem freien Schreiben zu beteiligen, indem sie den Einleitungssatz „Dieser Stein ist“ verwenden und so viele Beschreibungen wie möglich notieren. (3 Minuten) 5. Bitte die Schreiber:innen, ihre Lieblingszeile zu wählen und auf einen Post-It-Zettel zu notieren. (2 Minuten) 6. In Gruppen zwischen 4 und 6 (je nach Klassenraumanordnung) bitte die Schüler:innen, ihre Lieblingszeilen in ein kurzes Gedicht zu übertragen. Ermutige sie darüber nachzudenken, welche Zeile warum wohin gehört. (5 Minuten) 7. Ermutige jede Gruppe, ihr kurzes Gedicht vorzulesen, wobei jedes Mitglied seine jeweilige Zeile liest. Weise andere Gruppen an, aktiv zuzuhören und Feedback darüber abzugeben: welche Zeilen haben ihnen gefallen; welche Steine wurden beschrieben; die Wirkung der Anordnung der Zeilen. (5 Minuten) 	<p>Klassenraum-Aufteilung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bitten sie die Schreiber:innen, Gruppen zu bilden und sich an 4er oder 6er Tische zu setzen. ● Legen sie Schreibhefte (Tagebücher), Stifte und Post-It-Zettel auf jeden Tisch. ● Legen sie die Steine oder gedruckten Bilder der Steine auf einem separaten Tisch aus. <p>z. B. Dieser Stein ist der Rücken eines Krokodils, hart und gezahnt, glitzernd bei Sonnenlicht.</p>  <p>Hierbei ist wichtig, dass alle Mitglieder der Gemeinschaft, einschließlich sie selbst (!), selbstsicher genug sind, um ihre Zeilen vorzulesen. Das wird bestimmt helfen, eine inspirierende Gemeinschaft von Schreiber:innen zu schaffen.</p>

20
Minuten

Einführung

„Exzellentes Schreiben. Ihr habt uns alle dazu befähigt, diese Steine verschiedenartig zu betrachten. Ihr alle habt die Steine verfremdet. Bevor wir aus der Perspektive der Steine schreiben, wollen wir die Steine besser kennenlernen. Wir wollen mehr über ihre Persönlichkeiten und ihren Lebensraum herausfinden.“

Dinge über die Steine und ihren Lebensraum herausfinden

1. Bitten sie die Schreiber:innen in 4er oder 6er Gruppen, Eigenschaften oder Charakterzüge für zwei Steine, die auf dem Tisch liegen, zu notieren, sie sollen dabei den Einleitungssatz „Dieser Stein ist...“ verwenden (3 Minuten)
2. Bitten sie jeden Tisch, zwei ihrer Einleitungssätze mit anderen Tischen zu teilen, diese sollen dann versuchen zu erraten, welcher Stein gemeint ist. (3 Minuten)
3. Bitten sie jeden Tisch, einen Stein zu wählen und lege ihn in die Mitte des großen Bogens Papier. Jede Gruppe soll nun den Lebensraum, in dem der Stein lebt, mit möglichst vielen Details malen. Die Zeichnung kann Wörter enthalten (z. B. *Fluss, Berge, Häuser...*) (10 Minuten)
4. Wenn Zeit ist, bitten sie jede Gruppe ihre Lebensraum-Zeichnung mit den anderen Gruppen zu teilen. (4 Minuten)

Klassenraum-Aufteilung:

- Bitten sie die Schreiber:innen, in ihren größeren 4er oder 6er Gruppen zu bleiben.
- Legen sie einen großen Bogen Pappe oder Papier und Markerstifte auf jeden Tisch.

z. B. Dieser Stein ist stumpf und sagt immer, was er denkt



20
Minuten

Einführung

„Phantastisch. Wir wissen nun so viel mehr über die Steine und wo sie leben. Der nächste Schritt ist es, euren Steinen erlauben zu sprechen. Gebt ihnen eine Stimme, damit sie ihren eigenen Lebensraum beschreiben können. Das wird euch helfen, die Welt zu verfremden, indem ihr sie vom Standpunkt deines Steines beschreibt.“

Der Stein spricht

1. In Gruppen entscheiden die Schreiber:innen, welche Art von Stimme ihr Stein haben würde. Wie würde dein Stein klingen, wenn er sprechen könnte? Ermutigen sie die Schüler:innen, über die Persönlichkeit nachzudenken, die sie ihrem Stein gegeben haben. (3 Minuten)
2. Bitten sie die Schreiber:innen, sich an einem 7-minütigen freien Schreiben zu beteiligen. Sie sollen in der ersten Person schreiben und den Lebensraum ihres Steins in so vielen Details wie möglich beschreiben. Ermutigen sie die Schreiber:innen zu versuchen, die Stimme ihrer Steine über die Beschreibungen einzufangen. (7 Minuten)
3. Bitte die Schreiber:innen, ihre Beschreibungen mit ihren Partner:innen zu teilen. Erklären sie, dass die Partner:innen Feedback geben werden und sich dabei auf zwei Dinge, die sie an der Beschreibung wirklich mögen, konzentrieren werden (an diesem Punkt sollen sie Vertrauen innerhalb der Gruppe aufbauen – das Setzen von Zielen zur Verbesserung der Schreibqualität kommt später). (5 Minuten)
4. Wenn Zeit ist, dann gebe den Schreiber:innen die Möglichkeit, ihre Beschreibungen dem Rest der Gruppe vorzulesen und gebe der Gruppe die Chance, Feedback darüber abzugeben, was sie am Geschriebenen mögen. Versuchen sie die Diskussion auf die Frage hin zu lenken, wie die Schreiber:innen die Verfremdung eingesetzt haben und wie sie die Stimme ihres Steins eingefangen haben. (5 Minuten)

Z. B. Dieser Stein ist ruhig, hat aber eine tiefe Stimme.



Sie können ihren Schüler:innen einen Einleitungssatz vorgeben, so etwa wie... „Das bin ich. Hier wohne ich. Aus meiner Wohnung sehe ich...“

Die Leben der Steine 3.2

(1 Stunde) Charakterentwicklung und Stimme

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
20 Minuten	<p>Einführung</p> <p>„Phantastisch. Wir wissen jetzt viel über unsere Steine. Wir haben die Verfremdung genutzt, um sie äußerlich zu beschreiben; und intern haben die Steine ihren eigenen Lebensraum beschrieben. Unsere Steine können jetzt sprechen. Sie haben Stimmen!</p> <p>In diesem Workshop werden wir unser Verständnis über die Steine als Charaktere entwickeln. Bis zum Ende des Workshops wirst du alles wissen, was man über deinen Stein wissen sollte! Wir tun das, denn wenn Schreiber:innen Charaktere in Geschichten entwickeln, dann denken sie intensiv über die Persönlichkeiten und Erfahrungen ihrer Charaktere nach. Dies befähigt die Schreiber:innen, überzeugende Geschichten und dreidimensionale Figuren zu konstruieren.“</p> <p>Die Hintergrundgeschichte des Steins</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bitten sie die Schreiber:innen in Paaren, ihren Stein vom Tisch zu nehmen, und erinnert euch gegenseitig an die Persönlichkeit des Steins und wo er lebt. (3 Minuten) 2. Erklären sie, dass wir wissen, wo unsere Steine derzeit leben, aber nicht viel über ihre Vergangenheit wissen. Wir werden über die Hintergrundgeschichten der Steine nachdenken. (1 Minute) 3. Bitten sie die Schreiber:innen in Paaren, über die wichtigen Ereignisse zu diskutieren, die den Steinen in ihrem vergangenen Leben widerfahren sind. Dies sollte etwas sein, das direkt den Stein betrifft und nicht etwas, was der Stein von außen gesehen hat. (4 Minuten) 4. Erklären sie, dass wir jetzt den Schleudersitz benutzen werden, um die Vergangenheit eines jeden Steins zu erforschen. Auf den 4er oder 6er Tischen (je nach Raumanordnung) bitten sie die Schüler:innen, abwechselnd den Charakter ihres Steins einzunehmen, während die anderen Gruppenmitglieder Fragen stellen. (8 Minuten) 5. Denkt als Gemeinschaft über die Schleudersitz-Aktivität nach und wie sie die Schreiber:innen dazu gebracht haben konnte, ein tieferes Verständnis für ihren Stein zu gewinnen. (4 Minuten) 	<p>Klassenraum-Aufteilung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bitten sie die Schreiber:innen, Gruppen zu bilden und sich an 4er oder 6er Tische zu setzen. ● Legen sie Schreibhefte/Tagebücher und Stifte auf jeden Tisch. ● Legen sie die Steine oder gedruckte Bilder der Steine auf einem separaten Tisch aus. <p><i>Hintergrundgeschichte z. B. Der Stein sann mit Freunden über sein eigenes Unternehmen nach, als er von einem Menschen aufgehoben wurde und in die Tiefe eines Sees geschleudert wurde.</i></p> <p>Sie möchten vielleicht den Schleudersitz simulieren, bei dem freiwillige Schreiber:innen dir Fragen stellen. Versuchen sie zu illustrieren, wie sie aktiv den Antworten des Steins zuhören und stellen sie weiterführende Fragen.</p>

20
Minuten

Einführung

„Großartig. Ich habe das Gefühl, wir wissen jetzt so viel mehr über die Geschichte der Steine, was sie erlebt und beobachtet haben, welche Ereignisse sie zu dem gemacht haben, die sie heute sind.“

Die Autobiografie des Steins

- 1.** Bitten sie die Schreiber:innen, individuell zu den Wesenszügen und Charaktereigenschaften zurückzukommen, die sie ihren Steinen im ersten Workshop zugeschrieben haben. Vor dem Hintergrund ihres neuen Verständnisses der Vergangenheit ihres Steines, ermutige die Schreiber:innen, einige Veränderungen oder Hinzufügungen an der Liste der Eigenschaften vorzunehmen. Ermutigen sie sie ebenso, Veränderungen oder Modifikationen an der Stimme ihres Steins vorzunehmen. (3 Minuten)
- 2.** Als Gemeinschaft: gebt Feedback zu den Veränderungen der Eigenschaften des Steins, die gemacht wurden. (2 Minuten)
- 3.** Bitten sie jetzt die Schreiber:innen, das wichtigste Erlebnis der Vergangenheit aus dem Standpunkt des Steins heraus zu erzählen. Erklären sie, dass dies ein Ausschnitt der demnächst erscheinenden Bestseller- Autobiografie sein wird. (15 Minuten)

Erläutern sie, dass die Schreiber:innen in der ersten Person und in der Vergangenheitsform schreiben sollen. Sie können ihren Schreiber:innen einen Einleitungssatz vorgeben, so etwa wie

„Ich erinnere mich an den Tag, als mein ganzes Leben auf den Kopf gestellt wurde. Ich war...“

20
Minuten

Reflektion und Feedback

1. Ermutigen sie die Gemeinschaft darüber zu reflektieren, wie sie die Schreiberfahrung gefunden haben. *War es leicht? Schwer? Wie und warum?* (2 Minuten)
2. Erklären sie, wie alle publizierenden Schreiber:innen ihre Schreibqualität durch das Überarbeiten verbessern müssen und dass sie es tun, indem sie andere Menschen bitten, ihre Arbeit zu lesen. Erklären sie, dass Lesende objektiver über das Geschriebene urteilen können, weil sie es aus einer größeren Distanz betrachten als die Schreiber:innen selbst. Erklären sie, dass das Empfangen von Feedback schwierig sein und Schreiber:innen verwundbar machen kann. Erklären sie, wie es wichtig ist, dass die Gemeinschaftsmitglieder sich dessen bewusst sind. (2 Minuten)
3. Bitten sie die Schreiber:innen, sich in Paaren zusammensetzen und ihre Texte zu teilen. Ermutige diesmal beim Lesen die Lesenden einige Feedbackkommentare aufzuschreiben. Man sollte mit 2 Dingen beginnen, die einem am Text gefallen haben und eine Sache, die von der Schreiberin oder dem Schreiber verbessert werden könnte. Versuchen sie die Gemeinschaftsmitglieder zu ermuntern, Feedback über Aspekte, wie diese zu geben: wie fängt die Schreiberin oder der Schreiber die Stimme des Steins auf; wie überzeugend ist der Standpunkt; welche Art von Persönlichkeit vermittelt der Stein; wie interessant ist die Erzählung der Ereignisse. (5 Minuten)
4. Bitten sie die Lesenden, ihr Feedback abzugeben und darüber mit den Schreiber:innen zu diskutieren. (5 Minuten)
5. Bitten sie die Schreiber:innen, ihre Texte auf der Basis des Feedbacks zu überarbeiten. Ermutigen sie die Schreiber:innen, hier radikal zu sein und nicht nur einiges an der Schreibweise/Formulierung zu verändern. (5 Minuten)

Radikales Überarbeiten ist schwierig für alle Schreiber:innen. Sie werden vielleicht erklären müssen, wie sie ihren Teil des Textes überarbeiten werden oder einen anderen Schreibenden bitten, freiwillig seine/ihre Änderungen mit der Gemeinschaft zu teilen, um den Prozess zu strukturieren. Zeige, wie unordentlich es ist, gesamte Sätze, Zeilen, Abschnitte durchzustreichen...

Die Leben der Steine 3.3 (1 Stunde)

Änderung des Standpunktes

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
20 Minuten	<p>Einführung „In der letzten Stunde haben wir alle ein wichtiges vergangenes Ereignis aus dem Standpunkt unseres Steins erzählt. In all diesen Ereignissen gab es eine Art Konflikt zwischen dem Stein und jemand anderem oder etwas anderes. Heute werden wir über die Figur dieses Jemand oder dieses Etwas nachdenken und wie sie die Geschichte des Ereignisses, das in der Vergangenheit vorgefallen ist, erzählen würden. Die Idee hier ist, dass Ereignisse auf verschiedene Arten erfahren werden. Je nachdem, wer die Geschichte erzählt, je nachdem wessen Standpunkt gehört wird, bekommen wir potentiell sehr verschiedene Versionen eines Ereignisses. Wir ändern jetzt unseren Standpunkt und denken über den Einfluss nach, den das auf unsere Geschichte hat. Das wird unserer Schlüsselidee der Verfremdung eine zusätzliche Ebene hinzufügen.“</p> <p>Lerne den Antagonist:innen deines Steins kennen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ermutigen sie die Gemeinschaftsmitglieder, darüber nachzudenken, wie sie sich beim Geben und Empfangen von Feedback gefühlt haben. Betonen sie, dass es normal ist, verletzbar zu sein, aber dass in einer inspirierenden Gemeinschaft wie dieser, Feedback etwas Nützliche und nicht Bedrohliches ist. (4 Minuten) 2. Diskutiert als Gemeinschaft über den Begriff des Antagonisten oder der Antagonistin (jemand oder etwas, der oder die oder das eine direkte Bedrohung zum Protagonisten darstellt). Diskutiert, warum Antagonisten Schlüsselbestandteile fast aller Geschichten sind (ohne Konflikt gibt es keine Story). Versuche über berühmte Antagonist:innen nachzudenken, angefangen bei der Popkultur und diskutiere, dass sie häufig nicht nur böse sind, sondern auch eine gute Seite haben und warum das so ist. (5 Minuten) 3. Bitten sie die Schreiber:innen in Paaren, ihre Antagonistin oder ihren Antagonisten (ein Mensch, ein Tier oder einen Gegenstand) auf einen großen Bogen Papier zu malen. Sie sollten dann folgendes notieren: Wörter zur Beschreibung der physischen Erscheinung des Antagonisten auf der Außenseite der Zeichnung; Wörter zur Beschreibung der Wesenszüge des Charakters, der Gefühle und prägenden Erfahrungen im Inneren des Antagonisten oder der Antagonistin. Erinnern sie die Schreiber:innen daran, über ihre Antagonisten als schlechte und gute Antagonisten nachzudenken. (5 Minuten) 4. In Paaren, bitte die Schreiber:innen, den Antagonisten oder die Antagonistin auf den Schleudersitz zu setzen und ergänze dann weitere Informationen zu der Zeichnung. (5 Minuten) 5. Wenn Zeit ist, bitten sie die Schreiber:innen, ihre Zeichnungen an der Wand anzubringen und mit der Gemeinschaft zu teilen. (2 Minuten) 	<p>Klassenraum-Aufteilung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bitten sie die Schreiber:innen, Gruppen zu bilden und sich an 4er oder 6er Tische zu setzen. ● Legen sie Schreibhefte/Tagebücher und Stifte, große Bögen Pappe oder Papier und Textmarker auf jeden Tisch. ● Legen sie die Steine oder gedruckte Bilder der Steine auf einem separaten Tisch aus.

20
Minuten

Einführung

"Wow! Eure Phantasie arbeitet heute auf Hochtouren. Wir wollen jetzt darüber nachdenken, wie euer Antagonist oder eure Antagonistin das wichtige Erlebnis des Steines beschreiben würde. Hierbei ist essentiell, dass die Standpunkte wahrscheinlich sehr unterschiedlich ausfallen werden. So unterschiedlich, dass der Standpunkt des Antagonisten den Standpunkt des Steines verfremden wird."

Der Antagonist spricht

- In Paaren, denkt über die Stimme eures Antagonisten oder eurer Antagonistin nach. *Wie würde er sprechen und warum?* (2 Minuten)
- Ermutigen sie die Gemeinschaft, einige Vorstellungen über die Stimme des Antagonisten oder der Antagonistin zu teilen. Ermutigen sie die Gemeinschaft darüber nachzudenken, wie sehr diese Stimme von der des Steins abweichen könnte. (2 Minuten)
- In Paaren, denkt über das Ereignis in der Vergangenheit nach, das den Stein geprägt hat und wie der Antagonist es möglicherweise gesehen hat. (1 Minute)
- Bitten sie die Schreiber:innen, die Geschichte des Ereignisses in der Vergangenheit vom Standpunkt des Steines zu erzählen. Ermutigen sie sie, die Ereignisse verschieden zu sehen und eine andersartige Stimme einzusetzen. (15 Minuten)

Für den Stein war das Ereignis beispielsweise vielleicht eine ganz große Sache; für den Antagonisten ein trivialer Moment.

Reflektion und Feedback

- Diskutiert als Gemeinschaft, wie die Schreiber:innen diesen Textteil gefunden haben. *Einfach? Schwer? Wie und warum? Wie anders sah dein Antagonist oder deine Antagostin das Ereignis im Vergleich zum Stein? Warum sah der Antagonist oder die Antagonistin die Ereignisse so?* (3 Minuten)
- Falls angebracht, bitten sie die Schreiber:innen, ihre Texte mit verschiedenen Gemeinschaftsmitgliedern zu teilen. Das ist eine Möglichkeit, die Schreiber:innen an das Teilen ihrer Texte mit verschiedenen Lesern zu gewöhnen. (5 Minuten)
- Als Lesende bittet das Gemeinschaftsmitglied, Feedback zu zwei positiven Aspekten des Textes zu geben und zu einem verbesserungswürdigen Teil des Textes. Ermutige die Schreiber:innen, Feedback über Aspekte, wie diese zu geben: wie fängt die Schreiber:in die Stimme des Antagonisten oder der Antagonistin ein; wie überzeugend ist der Standpunkt; welche Art von Persönlichkeit vermittelt der Antagonist oder die Antagonistin; wie interessant ist die Erzählung der Ereignisse. (5 Minuten)
- Bitten sie die Schreiber:innen, ihre Texte auf der Basis des Feedbacks zu überarbeiten. Ermutige die Schreiber:innen, hier radikal zu sein und nicht nur einiges an der Schreibweise zu verändern. (5 Minuten)
- Falls Zeit ist, ermutigen sie die Gemeinschaft, darüber nachzudenken, wie sie sich beim Geben und Empfangen von Feedback gefühlt haben. Ermutigen sie ebenso die Gemeinschaftsmitglieder, über die gemachten Änderungen zu diskutieren und wie diese Veränderungen ihr Schreiben verbessert haben. (2 Minuten)

Mögliche nächste Schritte:

Je nach Gemeinschaft werden einige Schreiber:innen wünschen, ihr Schreiben weiterzuentwickeln und ihren Text dann ihren Gleichaltrigen, Eltern und Lehrkräfte vorzustellen. Hier sind einige Ideen, die sie mit den Schreiber:innen teilen können:

- Die duale Erzählung: Schreiber:innen können zwei Erzählungen einander entgegensetzen. Ermutige die Schreiber:innen, Überarbeitungen vorzunehmen, um die kontrastierenden Stimmen und Standpunkte zu akzentuieren.
- Die verbindenden Erzählungen: die Schreiber:innen können die beiden Erzählungen miteinander verbinden. Ermutige die Schreiber:innen, darüber nachzudenken, wann der Standpunkt verlagert werden sollte und welche Wirkung dies haben könnte.
- Entwicklung der Erzählung: die Schreiber:innen möchten möglicherweise weitere Ereignisse einfügen, die dazu dienen können, einen Konflikt zwischen zwei Figuren zu lösen. Die Erzählung könnte dann abgeändert werden in der Form: eine Erste-Person-Erzählung; eine duale Erzählung; eine verbindende Erzählung; oder eine Erzählung in der dritten Person.

Schreiber:innen können natürlich ihre eigenen Ideen für die Entwicklung der Erzählung einbringen, was ausgezeichnet ist. Was immer sie tun, ermutigen sie sie, weiter Feedback zu erbeten und Feedback an ihre Gemeinschaft zu geben, damit sie zu einem radikalen Überarbeiten befähigt werden.

Die Naturgottheiten und der Magische Meister

Live-Action Rollenspiel

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken, Schaffung von Brave Spaces

Das natürliche Umfeld kann eine positive Wirkung auf die physische und mentale Gesundheit von Menschen haben. Eine schöne Umgebung, Gerüche und Klänge helfen uns zu entspannen und abzuschalten und Ruhe zu spüren. Da es nicht immer einfach ist, einen Wald oder einen natürlichen Raum zu besuchen, wenn man in der Stadt lebt, sind EduLARP die beste Methode, um verschiedene Realitäten abzubilden. Der Einsatz von EduLARP im Klassenzimmer hilft Schüler:innen, ihrem komplexen und gestressten Alltag zu entkommen. Die Methodologie vermag die intrinsische Motivation der Schüler:innen zu erhöhen, da es Engagement und Freude hervorbringt. Es befähigt die Schüler:innen, sich Wissen durch Handeln anzueignen und in Supermachtrollen zu versetzen, indem sie den Charakter selbst abbilden. Darüber hinaus werden sich beim Einsatz von EduLARP die Schüler:innen letztendlich gut in ihrer eigenen Haut fühlen und besondere Kräfte entwickeln, vor allem wenn sie in Ihrem Inneren mit der externen Erfahrung korrespondieren.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- EduLARP
- Teamwork
- Phantasie

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

Das Arbeiten mit Edularp bildet bei Schüler:innen Soft Skills sowie emotionale und kinetische Intelligenz aus und ermöglicht die Bestärkung des Selbst, es verbessert darüber hinaus die Kommunikationsfähigkeiten. Die Kompetenzen, die aufgebaut werden, sind die im Besonderen die folgenden:

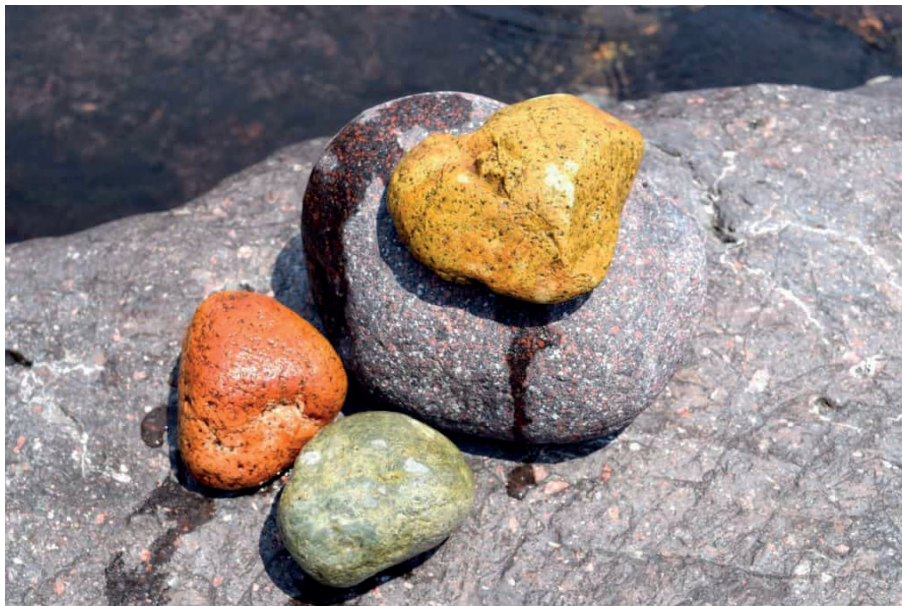
- Kooperation
- Kreativität
- Phantasie
- Empathie
- Ausdruck durch Bewegung und Körperhandlungen
- Verbale und nonverbale Kommunikation
- Handlungsfähigkeit und Selbstwertgefühl

Wie wird Wissen geschaffen?

EduLARP (Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) ist ein Live-Action-Rollenspiel unter Einsatz von vermittelnden vorbestimmten pädagogischen und didaktischen Inhalten.

Das Arbeiten unter Einsatz von Schauspieltechniken, wie EduLARP, Rollenspiele und Story-Telling ist eine tolle Chance für Schüler:innen, zahlreiche Kenntnisse auf einmal zu aktivieren und zu steigern. Über die LARP Methode betreten die Schüler:innen eine Traumwelt, in der sie ihre Rollen und mögliche Szenarien mit Impulsen oder Arbeitskonzepten gestalten, an die angeknüpft werden kann. Wird diese Methode für Lernzwecke (Edu) eingesetzt, dann bezeichnen wir sie als aktionsorientierte Methode. Das bedeutet, dass die Teilnehmenden nicht nur über trockene Theorien oder durch Frontalunterricht lernen, sondern sie werden tatsächlich im Unterricht oder dem jeweiligen Fach aktiv, indem sie Dinge selbst durch eigene Handlungen ausprobieren. Edularp ist Lernen durch Tun. In einer fiktionalen Storywelt sind Schüler:innen aktiv (physisch und emotional) an der Schaffung des Prozesses einer Storylinie beteiligt, das kann helfen, ihre Handlungsfähigkeit und Kreativität zu aktivieren.

Letztendlich gehen wir davon aus, dass die imaginative Immersion und Phantasien, die durch Imagination aus dem Standpunkt der Welt im Spiel eingeführt werden, den locker verbundenen Lernkontext kognitiv stärken können.



Beispiel Steine, die im Workshop benutzt werden sollten

Workshop 4:

Die Naturgottheiten und der Magische Meister

3 Stunden / 170 Min mit Pausen

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche:

Kunst, Geisteswissenschaften, Naturwissenschaften, Ethik

EduLARP Wie plane ich?

Spielen oder Nichtspielen: Edu-Larp im Lehrplan
https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2n4

Was man für den Workshop braucht:

- Steine
- Requisiten
- Stoff
- Eine kleine Glocke oder ein kleines Instrument für den Beginn und das Ende des Spiels

Verbindungen zum Lehrplan

Schauspiel, Sprachen- und Zweitsprachenunterricht, Geografie, Mythologie, Linguistik, Kunst- und Kulturunterricht

3-Stunden Workshop Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
45 Minuten	<p>1. VORBEREITUNG (Vorphase)</p> <p>Sie sollten den Klassenraum so herrichten, dass die Schüler:innen so viel Raum wie möglich zum Umherbewegen haben. Es wird unbedingt empfohlen, auch einige Requisiten bereit zu legen, die als Bühnenbildhintergrund dienen können. Es ist empfehlenswert, die Aktivität als Stunde im Freien durchzuführen.</p>	
	<p>1.1 Einführung (15 Minuten)</p> <p>In diesem Workshop werden die Schüler:innen eingeladen, unter Einsatz der EduLarping-Technik fiktionale Figuren zu spielen, die zum Kampf gegen den Klimawandel aufrufen.</p> <p>Doch zunächst müssen sie erklären, was eduLARP ist. Dazu zeigen sie ein Kurzvideo oder / und ihr hört eine Erzählung (siehe unter Ressourcen).</p> <p>Danach leiten sie die Story ein, die in der nächsten Phase der Aktivität gespielt werden soll.</p> <p><i>PLOT: „Das Ausmaß und die Verbreitung des Klimawandels verursachen tiefgreifende Veränderungen für das Ökosystem und die Artenvielfalt der natürlichen Umgebung, wie wir sie kennen. Da die Politiker:innen, Wissenschaftler:innen und Expert:innen es versäumt haben, entsprechende Schritte zur Linderung und Anpassung vorzunehmen, hat der Studentische Klimarat beschlossen, die alten Naturgottheiten – die Beschützer der Umwelt – anzurufen, um mit ihren Heilsteinen, den Steinsiegeln, beim Kampf gegen den Klimawandel zu helfen. Jede Naturgottheit ist mit einer der Klimaregion verbunden: Tropen, Wüstenzone, Mittelmeer, ozeanische Zone, Polarzone. Doch sie haben ihre Kraft in einem Stein eingeschlossen, einem sehr spezifischen Stein aus ihrer Region. Nur der Magische Meister oder die Magische Meisterin vermag diese Steinsiegel mit einem magischen Ritual zu aktivieren, um die Naturgottheiten zu erwecken.“</i></p> <p>1.2 Bilden von Gruppen (7 Minuten)</p> <p>Teilen sie die Schüler:innen in 6er Gruppen auf. In jeder Gruppe werden 5 Schüler:innen aufgefordert, eine der 5 Naturgottheiten nachzuahmen/zu spielen. Die 6. Schüler:in spielt die Rolle der Magischen Meisterin oder des Magischen Meisters, die die Steinsiegel mit dem magischen Ritual aktivieren soll.</p> <p>Verteilen sie die Steine an die Schüler:innen, diese werden als Toteme genutzt, durch welche die Naturgottheiten befreit werden; die Schüler:innen spielen die gewählte Naturgottheit und kollaborieren mit ihren magischen Kräften, um die Erde zu retten.</p>	<p>Ressourcen:</p> <p>Was ist edularp (für Lehrkräfte): https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s</p> <p>Bespiel dänischer Schulen, welche die larping Methodologie anwenden (für Schüler:innen): https://www.youtube.com/watch?v=SXBLxoZjsTY</p> <p>Bei Einsatz der Erzählungen von EduLARP (kann mit Google Translate übersetzt werden) https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/</p>

1.3 Kreieren von Charakteren (23 Minuten)

Präsentieren sie den Schüler:innen die Klimazonen und bitte sie, die Steine zu untersuchen (fühlt sie, klopft sie gegen etwas, prüft ihre Farben) und lasst euch von ihnen inspirieren, um ihren Charakter zu kreieren. Die Schüler:innen werden ihren eigenen Charakter kreieren, ihre Konzeptstory, mitsamt ihren persönlichen Wesenszügen, basierend auf den Gefühlen und Gedanken, von denen sie in ihrer Interaktion mit den Siegelsteinen inspiriert wurden.

Im Rahmen dieser Aktivität sollten sie die Schüler:innen ermuntern, das "Charakterblatt" zu benutzen, denn es hilft ihnen, ihre Kreativität zu entfesseln und sich in die Figur des gespielten Charakters hineinzusetzen. Dieser Schritt ist wichtig für die Schüler:innen, um vorbereitet in die nächste Improvisationsphase zu gehen, aber auch um sie aktiv in die Phase der Identitätskreierung einzubeziehen, wo die neuen Formen des Denkens und Benehmens im gesamten Spiel eingebaut werden. Diese Phase wird ebenso genutzt, um die Kreativität und Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern und die Phantasie anzuregen, denn diese Charaktere können mit allen möglichen Kräften ausgestattet sein.

Doch bevor die Einheit zu Ende geht, bitten sie die Schüler:innen, eine Schreibtischforschung zu den Folgen des Klimawandels auf die Klimazonen, die sie für ihre Gottheit ausgewählt haben, durchzuführen und mit den verschiedenen Ergebnissen zurückzukommen, um diese im Rollenspiel einzusetzen. Die Schüler:innen sollten ebenso aufgefordert werden, darüber nachzudenken, wie farbige Stoffe oder Requisiten oder Naturmaterialien (Blätter, Holzstöcke, Boden etc.) eingesetzt werden können, um ihre Gottheit oder Schamanenrolle in Vorbereitung auf ihr Rollenspiel zu repräsentieren.

Sie nehmen den Charakter der Spielemeister:in ein, die das Spiel ermöglicht und sie sind Storyteller:in.

AANHANG

Sie finde die Darstellung der Klimazonen für die Vorstellung im Klassenraum im Ressourcen-Abschnitt unserer Webseite.

Dort finden sie ebenso die **gebrauchsfertigen Charakter-Blätter**⁶, die von den Schüler:innen während der Charakterkreierungsphase ausgefüllt werden sollen.

Denken sie daran, dass die Rolle der Magischen Meisterin oder des Magischen Meisters nur im ersten Teil des Rollenspiels aktiv ist, versuchen sie also die Schüler:innen zu ermuntern, diese Rolle zu wählen und betone die Wichtigkeit des Charakters für den gesamten Plot.

⁶ Das Charakter-Blatt wurde für dieses Projekt kreiert und ist inspiriert vom Charakter-Blatt, das im Table-Top Rollenspiel *Dungeons & Dragons* eingesetzt wurde

100
Minuten

2. ROLLENSPIELEN

Lehrkräfte präsentieren wieder die Haupt-Storylinie und das Ziel von edularp. Die Schüler:innen ziehen sich um.

Sie, als Magische Meisterin oder als Magischer Meister, starten mit der Story:

„Die Naturgottheiten sind befreit und kommen zusammen, um darüber zu debattieren, was aus der Welt geworden ist, welche Folgen der Klimawandel für ihre Region mit sich gebracht hat, und sie arbeiten gemeinsam unter Einsatz ihrer Kräfte an Lösungen“.

Läuten sie die Glocke. Das Spiel beginnt.

(Jetzt haben alle eine Rolle – einschließlich sie selbst)

SCHRITT 1

Der erste Schritt, der unternommen werden muss, ist es, dass die Gottheiten die Folgen des Klimawandels „observieren“ sollen, um in die Lage versetzt zu werden, ihnen zu begegnen; die Schüler:innen diskutieren, was sie in ihrer Schreibtischforschung herausgefunden haben und improvisieren.

Was sind die Folgen des Klimawandels für die natürlichen Ökosysteme?

- Was muss unternommen werden?
- Mit wem solltest du kooperieren, um etwas zu erreichen?

SCHRITT 2

Nach Komplettierung der Liste der Folgen des Klimawandels, sollten sie eine Liste mit den Ausgängen vorliegen haben, vor welchen die Menschheit nach der Abmilderung des Klimawandels stehen wird.

- Wasser reinigen
- Das Phänomen der Erderwärmung aufhalten
- Die Wälder vor Feuern und anderen Extremphänomenen schützen
- Die Erde mit Nährstoffen anreichern
- Noch etwas anderes?

Läuten sie die Glocke, um das Spiel zu beenden.

ZIEL: Kooperation und Teamwork unter den Charakteren, die die Naturgottheiten spielen, denn sie erscheinen als verschiedene Persönlichkeiten, um den Folgen des Klimawandels für die natürlichen Ökosysteme zu begegnen.

Die Zeit dürfte ausreichen, um alle Etappen des Spiels zu entfalten und die Schüler:innen alle Eigenschaften und Improvisationsmöglichkeiten ihrer Charaktere entfalten zu lassen.

TIPP 1: Bevor die Aktion beginnt, erinnern sie die Schüler:innen daran, respektvoll miteinander umzugehen, keine Gewalt oder unerlaubt physischen Kontakt anzuwenden und während des gesamten Spiels in ihrem Charakter zu verbleiben.

TIPP 2: Es könnte schwierig werden, den jüngeren Schüler:innen, die volle Herrschaft über ihre Auswahl zu geben, dennoch ist es wichtig, dass die Schüler:innen die Möglichkeit der Wahl ihrer Aktionen haben. Dadurch wird das Spiel schülerinnenorientierter.

Die Story ist inspiriert vom Nachhaltigkeitsziel 15 "Leben an Land", sie finden zusätzliche Infos unter dem folgenden Link: <https://sdgs.un.org/goals/goal15>

35
Minuten

3. REFLEXION (in der Klasse)

Während der Reflexionsphase befinden sich die Schüler:innen und sie außerhalb der Charakterrolle, sie sollten ihre Kostüme / Requisiten ausziehen/abnehmen.

Teilen sie die Schüler:innen in Paare und bitten sie sie, über ihre Erfahrungen 10 Minuten lang zu diskutieren.

Nach ihrer Diskussion sollten sie zurückkommen und über ihre Reflexionen zusammen im großen Kreis diskutieren.

Die Lehrkräfte sollten die Schüler:innen ermutigen, über ihre Erfahrungen nachzudenken:

- Wie hat es sich während der Spielphase für euch angefühlt?
- Denkst du, dass dein Charakter ähnliche Wesenszüge hatte wie du selbst?
- Was hast du aus dieser Erfahrung gelernt?

Reisende

Story-Theater

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Kollektives Schaffen, Schaffung von Brave Spaces, Veränderungen bewirken

In der Schauspielerarbeit lernen die Schüler:innen sich in die Haut anderer Leute zu versetzen und das trägt systematisch zur Stärkung ihrer Identität bei (Thorkelsdóttir, 2022). Dadurch wird es wahrscheinlicher, dass sie Entscheidungen auf der Grundlage ihrer eigenen Meinung und Gefühle treffen werden als durch Einfluss anderer. Kinder haben ein besonderes Bedürfnis danach, sich in einem Rollenspiel auszudrücken und sie besitzen darüber hinaus eine einzigartige Art, ihre Umgebung an das jeweilige Rollenspiel, in dem sie sich zu der gegebenen Zeit befinden, zu verändern (Thorkelsdóttir, 2022). Die Schüler:innen verstehen i. d. R. den Unterrichtsstoff besser, wenn die Methode des Schauspiels eingesetzt wird. Unter Einsatz ihres Körpers, ihrer Wahrnehmung und Stimme erhöhen die Schüler:innen das Verständnis und vertiefen ihr Wissen über das Fach und passen es an ihre eigenen Erfahrungen mit der Welt an. Das Story-Theater ist eine entspannte Art, eine Geschichte auf einfache Weise zu erzählen.

Im Story-Theater arbeiten wir mit der Charakterisierung; über das Story-Theater verstehen die Schüler:innen besser den Plot und die Struktur des fiktionalen Werks. Hier arbeiten wir beispielsweise mit dem Körper, mit Gesten, Gesichtsausdrücken und der Stimme. Außerdem wird die Verbindung zwischen den spielenden und zuschauenden Personen sehr real. Die spielenden Personen wenden sich selbst direkt an die zuschauenden und sprechen diese direkt an.

Im Story-Theater setzen wir die Fiktion von Märchen ein, die für die Bühne angepasst wurden (Thorkelsdóttir & Jónsdóttir, 2022). Es ist erforderlich ein Skript zu schreiben und wie empfehlen dir, den Schüler:innen die Chance zu geben, beim Verfassen des Skripts mitzumachen. Die Schüler:innen bekommen die Möglichkeit, das Stück, in dem alle Beteiligten eine spielende und erzählende Rolle einnehmen können, einzustudieren.

Die Szenerie des Stückes ist sehr einfach. Im Prinzip sind weder Szenenaufbau noch Bühne erforderlich. Das Story-Theater kann fast überall aufgeführt werden.

Methode

Das Story-Theater zeichnet sich aus durch:

- Gute Erzähler:innen.
- Sehr klare Charakterisierung.
- Eine klare Charakterisierung ist nötig, damit die Zuschauer:innen sofort erkennen, welcher Charakter von den einzelnen Schauspieler:innen porträtiert wird. Es kann verschiedene Charaktere geben.
- Es kann ebenso sein, dass nur eine Schauspieler:in die Erzähler:in ist und alle Rollen der Story spielt.
- Alle Schauspieler:innen müssen ausreichend Text haben und der Text muss fließend sein.
- Die Texte müssen so formuliert sein, dass es keine langen und komplizierten Szenen gibt (wie Kampfszenen) oder Szenen, die eine komplizierte Kulisse erforderlich machen.
- Die Szenen müssen einfach sein.

Geschaffenes Wissen

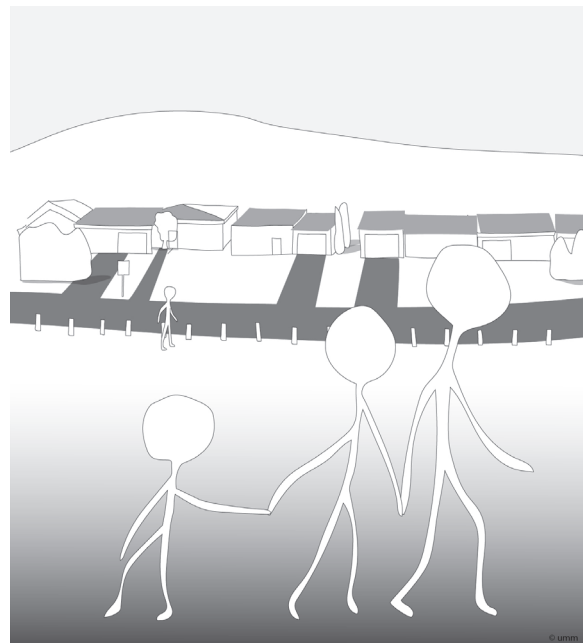
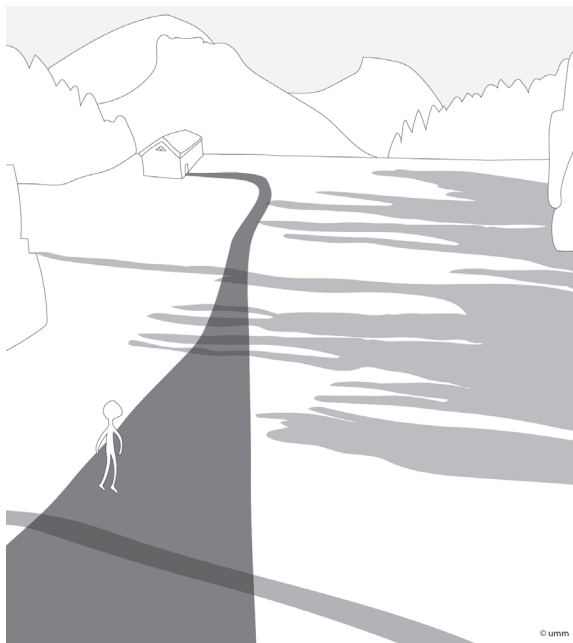
Welches Wissen wurde geschaffen?

Geben sie den Schüler:innen die Möglichkeit, einzuüben und zu erlernen, wie folgende Rollen dargestellt werden:

- Erzähler:innen
- Kreative Schreiber:innen
- Kritische Denker:innen

Folgendes stärkt die Ausdrucksfähigkeit der Schüler:innen:

- Selbstachtung
- Problemlösung
- Gruppendynamik
- Vertrauen für das Hören und Ausdrücken verschiedener Ideen



Illustrationen, die im Workshop eingesetzt werden können

Workshop 5 Reisende

4 Stunden / 3 x 80 Min Einheiten

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche:

Kunst, Geisteswissenschaften, Naturwissenschaften, Ethik

Story-Theater: Wie plane ich?

Wie plane ich die Performance der Schüler:innen?

Einige Dinge, die beim Kreieren des Story-Theaters zu beachten sind:

- Jede Aktion knüpft an die nächste an
- Wenn Widerstand / Konflikte aufkommen, nehmt euch Zeit, um darüber zu sprechen und helft den Schüler:innen, ihre eigenen Lösungen zu finden. So kommen sie nicht in eine für sie unangenehme Situation
- Vergewissern sie sich, dass klar ist, wer, wann spricht; wenn jemand seine oder ihre Meinung mit den anderen teilt, ermuntere sie, aus ihrer eigenen Erfahrung zu sprechen.
- Stellen sie sicher, dass sie ausreichend Zeit für die Reflexion haben. Häufig setzt gerade dann der Lerneffekt ein.

Was man für den Workshop braucht

- Raum, um sich zu bewegen. Es kann euer Klassenraum mit beiseite gestellten oder im Flur abgestellten Tischen und Stühlen sein.
- 4 Bilder oder mehr, je nachdem wie viele Gruppen es gibt.
- 4 Stunden (3 x 80 Min.).

Verbindungen zum Lehrplan

Sie können es in jedem Unterrichtsfach anwenden:

Sprache, Kunst, Naturwissenschaften, Sozialwissenschaften, Mathematik:

Reisende 5.1 – Beschreibung der Vorgehensweise

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
25 Minuten	<p>Aufwärmen und Einführung Heute: In den nächsten drei Stunden kreieren wir eine kurze Performance über das, was wir auf dem Bild sehen.</p> <p>Rennen in Zeitlupe Gewinner:in ist die Person, die als letzte das Ziel erreicht. Wenn das Rennen begonnen hat, ist es den Schüler:innen nicht erlaubt, die Bewegung aufzuhalten und jede Bewegung sollte so langsam wie möglich vollzogen werden.</p> <p>Erzähle deine eigene Story Ein Stuhl wird in die Mitte des Raumes gestellt. Alle Schüler:innen gehen langsam herum, bis eine Schüler:in sich auf den Stuhl setzt. Diese Schüler:in teilt ihre Erfahrung damit. Die anderen Schüler:innen hören zu und kreieren dann ihr eigene Vorstellung von ihrer Erfahrung. Danach stehen alle wieder auf, und der Vorgang wird mit einer anderen Schüler:in wiederholt.</p>	<p>Hier ist es wichtig, daran zu denken, die Teilnehmenden zu beraten und sicherzustellen, dass alle einbezogen werden.</p>
15 Minuten	<p>Denke über das Bild in Viergruppen nach Zu Beginn schaut die Gruppe auf das Bild, das ihr zugeordnet wurde. Es ist gut die Konversation damit zu beginnen, dass einige Fragen über das Bild gestellt werden, ohne dass Antworten gegeben werden. Was sehen wir auf dem Bild? Was ist es? Warum sind sie dort? Worauf schauen sie? Wie ist ihre Beziehung untereinander? Was scheint da vor sich zu gehen? Was ist der Ton und die Atmosphäre im Bild? Was passiert als nächstes?</p>	<p>Teilen sie die Schüler:innen in 4er Gruppen auf.</p> <p>Geben sie den Schüler:innen Zeit, um das Bild genau zu beobachten.</p>
40 Minuten	<p>Schreibt in 4er Gruppen auf, was ihr auf den Bildern seht (15 Minuten) Lassen sie jede Gruppe ihre Eindrücke, Ideen, Kommentare und Fragen zu dem Bild aufschreiben. Erinnern sie die Schüler:innen daran, nicht im Voraus an das Endergebnis zu denken.</p> <p>Konzentrieren sie sich darauf, auf das Bild zu antworten. Sagen sie ihnen, sie sollen nichts ablehnen und die Gedanken über das Bild von allen anderen anzunehmen und sie aufschreiben.</p> <p>Aufschreiben von Eindrücken (30 Minuten): Lassen sie die Schüler:innen beim Schreiben zusammenarbeiten, es sollen die folgenden Fragen zugrunde gelegt werden: Wer, was, wann, wo und warum?</p>	<p>Es wäre gut, die folgenden Fragen auf die Tafel zu schreiben:</p> <p>Wer, was, wann, wo und warum? So dass die Schüler:innen die Fragen während ihrer Arbeit sehen können.</p>

Reisende 5.2 – Kreiere ein Stück

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
80 Minuten	<p>Die Schüler:innen präsentieren ihre Ergebnisse (35 Minuten): Die Schüler:innen lesen sich in jeder Gruppe gegenseitig ihre Szenen vor.</p> <p>Kreiere ein Stück: Die Schüler:innen schreiben ein Skript für ein Theaterstück, das auf der vorangegangenen Arbeit basiert</p> <p>Was passiert in der Szene und wo passiert es? Denkt an die 6 Fragen mit W.</p> <ul style="list-style-type: none">● Wer ist in der Szene / im Theaterstück?● Was passiert gerade?● Wann passiert es?● Warum passiert es?● Wie passiert es?● Was als nächstes? Was passiert als nächstes?	<p>Erinnern sie die Schüler:innen, dass es gut wäre, bei den 6 Fragen mit W., die auf der Tafel stehen, zu bleiben.</p>

Reisende 5.3 – Die Schüler:innen üben das Theaterstück ein und präsentieren es ihren Klassenkamerad:innen

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
60 Minuten	Die Schüler:innen studieren das Stück ein und denken über den Beginn, die Mitte und das Ende nach. In diesem Prozess müssen sie entscheiden, wer Erzählperson sein wird und was die anderen übernehmen werden, während die Erzählperson spricht (es können weiterhin Bilder oder Bewegungen in Zeitlupe sein, etc.).	Geben sie den Schüler:innen jetzt Zeit zum Einstudieren.
20 Minuten	Die Schüler:innen präsentieren die Stücke ihren Schulkamerad:innen und geben Feedback Danach setzt die konstruktive Kritik ein.	
	<p>Konstruktives Feedback</p> <p>Die Methode umfasst diese vier Schritte, nachdem etwas präsentiert wurde:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Zuhörer:innen werden gefragt, 'Was war interessant?' und stellen so in den Vordergrund, was an der Vorstellung positiv war. 2. Die Schauspieler:innen bitten die Zuschauer:innen um Feedback und sagen, worüber sie es wünschen (z. B.: 'Waren die Charaktere klar genug? 'War klar genug, was passieren sollte?' etc.). 3. Diejenigen, die Feedback geben, (Zuschauer:innen und Lehrkraft) stellen neutrale Fragen (d. h. bringen keine urteilenden Meinungen zum Ausdruck). 4. Diejenigen, die Feedback geben, können ihre Meinung ausdrücken und kritisch sein, ABER nur wenn die Schauspieler es hören wollen. Sie können z. B. sagen: 'Ich habe eine Meinung zu dem Standort des Klaviers, MÖCHTEST DU SIE HÖREN?' Die Meinung wird nur kundgetan, wenn die Schauspieler:innen sie auch wirklich hören wollen. <p>Hier kann man auch schauen und diskutieren, was die Szenen / Stücke gemeinsam haben, d.h. ähnliche Plots, gemeinsame Charaktere etc.</p> <p>Dann können sie natürlich mit der Arbeit fortfahren, die Szenen / Stücke kombinieren, ein größeres Werk schaffen und es dann vorzeigen.</p>	

Außerhalb des Rahmens

Theaterspiele

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Kollektives Schaffen, Schaffung von Brave Spaces, Veränderungen bewirken

Schaffung von Brave Spaces: Diese Aktivität ist wichtig für den Gemeinschaftssinn innerhalb des Klassenverbandes, so dass Schüler:innen lernen sich selbst in die Haut von anderen zu versetzen, ihre Bedürfnisse zu verstehen und keine Angst zu haben, ihre Gefühle auszudrücken.

Kollektives Schaffen: alle Aktivitäten sind auf das gemeinsame Schaffen ausgerichtet.

Veränderungen voranbringen: mit diesen Aktivitäten werden sie in der Lage sein, die Unterschiede zwischen passivem Unterrichten und aktivem, praktischen, kreativem Unterrichten zu erkennen.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- Ausgrenzung
- Inklusion oder inklusive Erziehung
- Inklusive Schulen
- Zugang
- Vielfalt
- Kommunikation
- Standbild

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

Die Schüler:innen werden die folgenden Kompetenzen entwickeln:

- Lesen
- Lernen zu reflektieren
- Kommunikation
- Kritisches Denken
- Verständnis für soziale und politische Fragen
- Empathie
- Teambuilding
- Annahme unterschiedlicher Perspektiven

Wie wird Wissen geschaffen?

Mit dieser Aktivität erforschen sie die spezielle und interdependente Beziehung zwischen Spielen und Lernen. Die Aktivität beinhaltet die praktische Anleitung, wie man spielen kann und wie die Spiele an das jeweilige Fach angepasst werden können. Wissen wird durch das Einbinden des gesamten Klassenverbandes – Schüler:innen und Lehrkräfte gleichermaßen – über den ganzheitlichen Zugang geschaffen, bei dem die Schüler:innen sich ihrer Talente und Fähigkeiten bewusst und geschlossene Klassengemeinschaften gebildet werden.

In Schulen sind Spiele gewöhnlich auf die Freizeit und außerschulische Aktivitäten beschränkt. Den Schüler:innen wird Zeit für das Spielen eingeräumt, damit sie entspannen und in der unterrichtsfreien Zeit ihren Dampf ablassen können. Eine Praxis, die recht häufig von Lehrkräfte angewandt wird, ist der gelegentliche Einsatz von Spielen am Ende der Unterrichtsstunde, was den Zweck hat, den Schüler:innen nach einer hoch informativen und oft ermüdenden Stunde Ablenkung zu bieten. Diese Dichotomie, Spiel gegenüber Arbeit ist mittlerweile allgemein akzeptiert: Zwar ist es richtig, dass Spielen, per definitionem, eine Pause von der Realität und Verpflichtung suggeriert, doch scheint es eine große gemeinsame Grundlage zwischen diesen Aktivitäten zu geben. Beide unterliegen sehr spezifischen Regeln, sie erfordern Disziplin, und bei beiden gibt es eine Herausforderung, die von den Teilnehmenden zu erfüllen ist. Das Spiel kann mithin als Vorbereitung für das Erwachsenenleben gesehen werden und fördert daher das Experimentieren und die Kreativität, während der Sinn für Disziplin und die Suche nach Zielen bewahrt werden.



Beispiel Bild, das im Workshop benutzt werden soll

Workshop 6: Außerhalb des Rahmens

120 Minuten

Zielalter: 11-16

Wissensbereiche:

Theater, Literatur, Musik, Geschichte, Sprachen

Was man für den Workshop braucht:

- **Stecken sie den Raum ab:** Vergewissern sie sich, dass die Spielumgebung sicher für kreative Ausflüge ist, hierbei sollte den Bedürfnissen nach physischem Platz entsprochen werden. Stellen sie sicher, dass ausreichend Raum für das Bewegen vorhanden ist.
- **Führen sie ihre Aktivität ein:** Stellen sie kurz ihre Aktivität vor. Es ist für die Teilnehmenden wichtig zu wissen, was von ihnen erwartet wird und wie erfolgreiche Ergebnisse aussehen.
- **Modell:** Wähle eine teilnehmende Person, von der sie annehmen, dass sie ihre Anleitungen leicht verstehen und daher in der Lage sein wird, die Spielregeln gut umzusetzen.
- **Spiel:** Implementieren sie ihre Aktivität mit den Teilnehmenden. Denken sie daran: alle sollten die Möglichkeit bekommen zu spielen. Beginnen sie mit der Basisversion des Spiels und führen sie schrittweise mehr Komplexität ein. Wiederholen sie die Anleitungen mehr als einmal, falls erforderlich.
- **Überprüfen, bearbeiten, wiederholen und eliminieren:** Es ist wichtig, die Aktivitäten mehr als einmal zu wiederholen, möglichst mit verschiedenen Gruppen, um neue Lernerfahrungen für die Spieler zu generieren.

Verbindungen zum Lehrplan

Diese Aktivität kann eingesetzt werden, um angemessene Lernbedingungen zu schaffen. Es kann eine gute Ressource für die Inklusion sein, denn alle Kinder werden in die Teamwork-Aktivitäten zur Erstellung einer Präsentation einbezogen.

Zusätzliche Aktivitäten

Bitten sie die Schüler:innen, Fotos zu machen – mit ihrer Kamera oder ihrem Smartphone – und zwar von Szenen des täglichen Lebens außerhalb der Schule, in denen ihr Standpunkt zum Ausdruck kommt.

Die Schüler:innen können diese Bilder auch einer Gruppe vorzeigen, wobei diese dann raten sollen, um was für eine Szene es sich handelt.

2-Stunden Workshop Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
20 Minuten	<p>Aufwärm-Aktivität: Gruppenanordnung Eisbrecher oder Aufwärmübungen sollen helfen, dass die Gruppe in ihrer Gesamtheit funktioniert bzw. dass sie sich versteht. Es beginnt damit, dass alle im Raum herumschwirren. Bitten sie sie dann, entsprechend verschiedener Kriterien sich aufzustellen. Man beginnt mit dem einfachen Aufstellen, bei denen sich die Spieler zunächst nur anschauen sollen, dann geht es weiter mit komplizierteren Aufgaben, bei denen Dialoge, Analysen, Selbstevaluationen und Evaluationen unter den Gleichaltrigen eingesetzt werden.</p> <p>Diese Aktivität dauert etwa 20 Minuten, einschließlich verschiedenster Aufgaben, die sie einbauen möchten.</p> <p>Beispiele für Aufstellungen:</p> <p>Körpergröße: von groß bis weniger groß</p> <p>Namen: von denen, die mit A beginnen bis zu denen, die mit Z beginnen oder angefangen bei denen, die mit Z beginnen und bis zu denen, die mit A beginnen.</p> <p>Geburtstage: von Januar bis Dezember.</p> <p>Farben (Kleidung): von hell bis dunkel.</p> <p>Gemütszustand: Einsatz des Alphabets für den ersten Buchstaben des jeweiligen Gemütszustandes.</p> <p>Sportlichkeit: wie sportlich bist du?</p> <p>Musik: wie musikalisch bist du?</p> <p>Europäisch: wie europäisch bist du?</p> <p>Lernergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sich selbst als Teil der Gruppe sehen ● Persönliche Informationen teilen ● Selbsteinschätzung ● Einschätzung unter Gleichaltrigen ● Ausdrücken des eigenen Standpunktes 	<p>Raumerfordernisse: so viel Raum, dass mit allen Teilnehmenden im Stehen eine Reihe gebildet werden kann!</p>

60
Minuten

Name der Aktivität: Außerhalb des Rahmens
Vorbereitung

Die Lehrperson erklärt, dass die Aufgabe darin besteht, ein Ereignis in einer begrenzten Anzahl von Stehkadern darzustellen.

Die Spieler:innen bilden 4er oder 6er Gruppen.

Die Lehrperson kann Themenkarten an die Gruppen austeilen. Die Gruppen dürfen nicht das Thema ihrer Aufgabe aufdecken.

Spielen

In der klassischen Version des Spiels wählen die Spieler einen bekannten Film aus. Es ist nicht erforderlich, dass alle in der Gruppe den Film gesehen haben. Aus dem Film sollen sie vier der repräsentativsten Szenen aussuchen.

In ihrer Gruppen sollen sie diese Szenen als Stehkader neu kreieren. Alle müssen in allen Szenen repräsentiert sein. Die Spieler können Gegenstände, Stühle, Tische, Bäume etc. spielen. Sie sprechen nicht.

Nachdem die vier Stehkader einstudiert wurden, wird die Gruppe gebeten, die Stehkader einer größeren Gruppe vorzustellen.

Die größere Gruppe schaut sie sich im Stillen an und nach der vierten Szene werden sie aufgefordert zu sagen, ob sie den Film kennen. Das Publikum beginnt mit einer Beschreibung dessen, was sie sehen und stellen Hypothesen zum Film / zu den von den Figuren gezeigten Ereignissen an. In dieser Phase wird das Publikum aktiv, es muss seine Beobachtungen erklären und Schlussfolgerungen ziehen. Es ist wichtig, dass die vortragende Gruppe nicht auf die Vermutungen des Publikums antwortet, sondern auf die richtige Interpretation wartet.

Die Lehrperson wird dann möglicherweise den Wunsch haben, die Spieler zu bitten, erneut die Positionen für jedes Standbild zu beziehen, um der größeren Gruppe jede Szene zu erläutern. Das Publikum wird trainiert, die Performance kritisch zu sehen und die Techniken des Aussendens von Botschaften durch den ausschließlichen Einsatz des Körpers zu verstehen.

Lernergebnisse:

- Möglichkeit zu zeigen, was man über ein bestimmtes Thema weiß
- Planung, Diskussion und Performance
- Schauspiel in Aktion verarbeiten
- Schlüsselhandlungen aufdecken und wie sie untereinander verbunden sind
- Teams entwickeln sich
- Verhandeln über Bedeutung und Verständnis für Prioritäten

Performance-Raum erforderlich.

Die Lehrkräfte sollten die Teams in der Vorbereitung, Verbreitung, durch Zuhören und das Geben von Ratschlägen zu dem Inhalt des Rahmens unterstützen.

30
Minuten

Reflexion in der Klasse

Nach der Aktivität 30 Minuten für die Reflexion freihalten. Die Reflexionszeit ist ausschlaggebend für den Erfolg der Aktivität. Es ist wichtig, gemeinsam mit den Schüler:innen zu reflektieren, Teil der Gruppe zu werden und nicht nur Fragen von außen zu stellen. Denken sie daran, das Denken der Schüler:innen anzuregen!

Eine Stadt aus Stein

Jeux Dramatiques und kreatives Schreiben.

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Kollektives Schaffen, Schaffung von Brave Spaces Veränderungen bewirken

Die Jeux Dramatiques sind eine Theater-Methode, die während des Spiels auf die Sprache verzichtet. Das Auslassen der Sprache schafft eine neue Ordnung der Welt und neue Perspektiven für die Schüler:innen. Die Spieler:innen wählen und entwickeln ihre Rollen individuell und spielen dann diese Rollen in der Erzählung unter der Moderation einer Gruppenführer:in. Die Schüler:innen beginnen, sich frei in nonverbalen Ausdrucksformen zu engagieren und sich dabei selbst zu erleben; dadurch werden sie geschickter und ausdrucksstärker. Die Jeux Dramatiques bieten Schüler:innen weiterführender Schulen einen spielerischen Zugang zu wichtigen Fragen des Lebens. In dieser Lebensphase kommen Fragen in Bezug auf Intimität, Isolation und Solidarität auf. Wie findet man Freundschaft, Gemeinschaft, Partnerschaft und wie lebt man sie? Die freie Kreation der Rollen und die Umsetzung spontaner Spielideen ermöglicht es jungen Erwachsenen, die Grenzen ihrer Ausdrucksmöglichkeiten zu überschreiten.

Kreatives Schreiben als Form der Bereicherung der Jeux Dramatiques-Methode wurde eingesetzt, um das kreative Potential zu erforschen und unsere Phantasie zu inspirieren – das Ziel des Schreibens in Gruppen ist es, linguistische Sicherheit und Kreativität zu entwickeln und zu entfesseln, um die jungen Menschen zu befähigen, ihre eigene Ausdrucksform zu finden. Die Kombination beider Methoden führt dazu, dass neue Perspektiven in verschiedensten Formen geschaffen werden.

Schlüsselbegriffe

Die Definitionen für diese Begriffe befinden sich im Glossar.

- Jeux Dramatiques
- Kreatives Schreiben

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

- Schaffung von Brave Spaces und Gemeinschaft in einem urteilsfreien Raum
- Soziale und emotionale Fähigkeiten
- Schreibkompetenzen, Entfaltung linguistischer Kompetenzen
- Jungen Menschen vertrauen
- Vielfalt und Unterschiedlichkeit annehmen, um alle Stimmen zu hören
- Gemeinschaft in einem urteilsfreien Raum schaffen
- Freude, Selbstdarstellung, Zuversicht (positives Wohlbefinden)
- Mitgefühl und Empathie, Förderung vielfältiger und kritischer Perspektiven
- Aktive Stärkung und Aufbau von Handlungsfähigkeit

Wie wird Wissen geschaffen?

Über die kreative Methode der Jeux Dramatiques haben junge Menschen die Möglichkeit, das Lösen von Problemen zu erlernen, insbesondere über die Problemlösung als Gruppe. Sie müssen eine gemeinsame Lösung finden; müssen zusammenarbeiten, damit die Story funktioniert und für jeden passt. Das Miteinanderspielen, das Verbleiben in einer Rolle und das Bewusstsein über ihr Gefühl in dieser Rolle weckt bei ihnen das Gefühl für ihre Stärken, es hilft ihnen ein gesundes Selbstwertgefühl zu entwickeln und sich sicher in einer Gruppe zu fühlen.

Die jungen Leute haben ebenso die Möglichkeit, über die Unterschiede und Ähnlichkeiten in der Gruppe zu lernen und sie eignen sich Wissen darüber an, wie man über sich selbst und über eine Situation nachdenken kann. Es geht auch viel um Konfliktlösung.



Beispiel Bild, das im Workshop benutzt werden soll

Workshop 7 Eine Stadt aus Stein

3 Stunden

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche:

Die Jeux Dramatiques sind eine kreative Form, jungen Menschen die Möglichkeit der Performance und spielerischen Zusammenarbeit zu geben und sie ihrem Alltag zu entziehen. Wissen über verschiedene Menschen, verschiedene Zeiträume, geografische Räume und Themen, über die sie in der Schule lernen wird auf einfache Art und Weise angeeignet. Dieses Wissen hilft Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen aufzubauen, das sie außerhalb des Klassenraums verwenden können. Gleichzeitig ist es eine ausgezeichnete Form, das Vorwissen zu stärken, das sie in der Schule bereits erworben haben.

Was man für den Workshop braucht:

- Raum für das Schauspiel (großer Klassenraum, Seminarraum)
- Gegenstände für das Stück (Tücher, Hüte, Kleidung, Steine etc.)
- Die Schüler:innen werden gebeten, einen Stein in den Workshop mitzubringen (Moderator kann Stein zur Verfügung stellen, falls die Schüler:innen vergessen, einen mitzubringen)
- Stift und Papier für kreatives Schreiben

Verbindungen zum Lehrplan

Englisch, Englisch als Fremdsprache, Sprachunterricht, Geschichte und Politik, Geografie

Zusätzliche Aktivitäten

Nach der Aktivität:

Bitten sie die Schüler:innen, über ihre Gefühle und Geschichten zu schreiben, jeder für sich selbst oder als Hausaufgabe, wobei das am nächsten Tag oder beim nächsten Unterricht mit der Klasse eingesammelt werden soll.

Bitten sie die Schüler:innen sich zu überlegen:

Was möchten sie, dass die anderen von der Geschichte lernen?

Was sagt uns die Story / der gesamte Ablauf?

Was lernen wir aus der Story?

Nachdenken, was sie über den Fortschritt denken, den ihre Geschichte durch das Schauspiel gemacht hat.

3-Stunden Workshop Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
5 Minuten	<p>Einführung in die Szene</p> <p>Die Lehrperson macht die Einführung.</p> <p>"Es war einmal ein Stein, den jemand auf einem Hauptplatz einer großen Stadt gefunden hat. Diese Stadt könnte irgendwo liegen – denk über die Stadt nach, von der du möchtest, dass der Stein da liegt und versuche dir vorzustellen, wie die Stadt aussieht (es kann eine reale Stadt sein, die du besucht hast oder eine Traum- / Phantasiestadt, in der du gerne wohnen möchtest). Versuche dir ein klares Bild von dem Ort machen, an dem der Stein gefunden wurde und versuche, so viele Worte und / oder Bilder wie möglich zu finden und kommuniziere es den anderen. Es ist eine wichtige Tatsache, dass die Stadt Hilfe braucht, deine Hilfe, die Hilfe des Steins – den Menschen in der Stadt ist nämlich die Fähigkeit abhandengekommen, ihre Gefühle zu zeigen, niemand lächelt, niemand weint oder ist wütend."</p>	<p>Bitten sie die Kinder, vor dem Workshop ihren eigenen Stein zum Unterricht mitzubringen – einen Stein, den sie schon zu Hause hatten oder auf dem Weg zur Schule an dem Tag gefunden haben.</p> <p>Denken sie daran, einige Steine für die Kinder mitzubringen, die möglicherweise nicht daran denken.</p>
20 Minuten	<p>Beginn der Geschichte</p> <p>Nun versuchen wir den Fokus auf den Stein zu legen (Stein, den sie in die Klasse mitgebracht haben oder wähle aus den Steinen einen aus, der vom Storyteller oder der Storytellerin in die Klasse gebracht wurde) – Was macht der Stein in dieser Stadt? Warum liegt der Stein in der Mitte des Hauptplatzes und wer hat diesen Stein dorthin gebracht? Was fühlt der Stein und wie sieht der Stein aus? Warum diese Stadt? Gibt es eine Verbindung zwischen der Stadt und dem Stein und beachtet jemand den Stein? Wie sieht der Stein aus?</p> <p>Laden sie die Schüler:innen einzeln ein, über ihre Steine im Kreis zu sprechen und sie der Gemeinschaft vorzustellen. Sie werden eingeladen, allen mitzuteilen, wo sie den Stein gefunden haben.</p> <p>Sie sollen nun versuchen, über ihren Stein in der Szene des Hauptplatzes der Stadt zu sprechen. Was ist besonders an ihrem Stein und welche Verbindung besteht zwischen der Stadt und dem Stein? Was wird als nächstes passieren? Was wünschen sie sich, was passieren sollte? Wie sieht der Stein aus und warum und wie könnte der Stein der Stadt und den Menschen helfen, die in der Stadt leben?</p> <p>Am Ende legen sie alle ihre Steine auf ein Tuch in die Mitte des Kreises, um zu zeigen, wie verschieden sie alle sind. Das wird die Unterschiede sichtbar machen und die Möglichkeit geben, ihre eigenen besonderen Eigenschaften zu akzeptieren.</p>	

<p>20 Minuten</p>	<p>Bewegen durch die Geschichte</p> <p>Die Schüler:innen arbeiten in Paaren und spielen verschiedene Situationen mit ihren Steinen durch: z. B. denkt eine Person, dass der Stein sehr wertvoll ist, die andere ist anderer Meinung.</p> <p>ODER: Eine Person findet heraus, dass der Stein ein Diamant ist und möchte ihn verkaufen – wie ist das Verhältnis zum Stein, sollte er / sie ihn verkaufen?</p> <p>ODER: Die Person verkauft den Stein – wie fühlt er / sie sich damit?</p> <p>Reflexionsrunde, an der alle Schüler:innen und du darüber diskutieren, was sie während ihres Rollenspiels gefühlt haben. Wie war es, als der Stein verkauft wurde oder warum hast du den Stein nicht verkauft?</p>	<p>Denken sie daran, dass die Jeux Dramatiques bedeuten: Schauspielen ohne Sprechen!</p>
<p>40 Minuten</p>	<p>Bewegen durch die Geschichte über das Schreiben – Aktivität kreatives Schreiben</p> <p>Teilen sie Stift und Papier an alle aus. Sie sollen über den Stein etwas aufschreiben (wenn sie Erfahrungen während des Spielens in Paaren sammeln konnten), sie werden z. B. gebeten ein "Elfchen" zu schreiben (ein Text mit 11 Wörtern), z. B.</p> <p>Rot Der Stein Aus Eisen Hart, porös und dennoch Weich</p> <p>Alle lesen ihre Schöpfungen laut vor und die „Elf“ sind in einem neuen Spiel verbunden (siehe unten)</p>	<p>Freies Schreiben in dieser Phase hilft Kindern über das gerade Erfahrene nachzudenken und ihre Gedanken aufzuschreiben.</p> <p>Stellen sie sicher, dass am Ende des Unterrichtes, die Texte mit nach Hause genommen werden – die jungen Menschen sind stolz über das, was sie geschaffen haben, durch die Texte werden Erinnerungen an diese Erfahrung wachgehalten.</p>

<p>50 Minuten</p>	<p>Bewegen durch die Geschichte über das Spielen in der Aktivität Jeux Dramatiques Alle Schüler:innen wählen eine Rolle (z. B. ich bin ein Mensch aus Stein oder ich möchte etwas sein, das hart aber auch weich ist). Welche Rolle könnte jede Schüler:in in der Geschichte über den Stein in dieser Stadt ohne Gefühle spielen? Wie könnten die Schüler:innen helfen und warum?</p> <p>Was sind die Stärken und Qualitäten eines jeden Steins / jeder Schüler:in? Wie und warum sind sie in der Lage zu helfen? Oder warum können sie nicht helfen? (Auch das ist natürlich eine Option). Es geht darum, den Fokus auf die Gefühle und Fähigkeiten der jungen Menschen zu legen.</p> <p>Jetzt ziehen sich alle an und stellen die Szenerie zusammen. Die Schüler:innen versuchen jetzt, die Story über den Stein in der Stadt, die Hilfe braucht, zu spielen.</p> <p>Die Stadt braucht Hilfe, denn den Menschen in der Stadt ist die Fähigkeit abhandengekommen, ihre Gefühle zu zeigen; niemand lächelt, niemand weint oder ist wütend oder glücklich. Wie ist es dazu gekommen? Geht es um den Stein? Wofür steht der Stein? Die Kinder werden gebeten, sich auf ihre eigenen Rollen zu konzentrieren, die Rollen, die sie in den vorherigen Schritten geschaffen haben.</p>	<p>Denken sie daran, dass Jeux Dramatiques Schauspielen ohne Sprechen bedeutet! Die Lehrperson übernimmt die Rolle der erzählenden Person und beschreibt, was im Raum während des Spiels passiert, wobei sie stets die individuelle Rolle, die die Kinder für sich gewählt haben, vor Augen hat.</p> <p>Dieses Spiel bringt vielleicht Gefühle der Schüler:innen, während sie in der Klasse spielen hervor – der Ausgang hängt definitiv davon ab, ob die Schüler:innen in der Lage sind, gemeinsam zu spielen und etwas gemeinsam zu schaffen.</p>
<p>20 Minuten</p>	<p>Bewegen außerhalb der Story – Reflexion in der Klasse Greifen sie die Ideen und Storys der Schüler:innen auf und beschreiben sie den Reichtum und die kreativen Aspekte ihrer Beiträge. Heben sie die Wichtigkeit für die Gemeinschaft hervor.</p> <p>Beziehen sie die oben beschriebene Aktivität als eine zusätzliche Reflexionsaktivität ein.</p>	

Zombie School

Digitales Storytelling

Alter

Sekundarstufe (11–16 Jahre)

Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Das Drehen eines Films kann in Schulen zur Förderung der Kreativität beitragen. Junge Menschen können Rollen einnehmen, die ihren Interessen entsprechen und sie können als Teil eines Teams in einem problemlösenden Umfeld zusammenarbeiten, wodurch sie Kreatoren, Denker und Macher einer Geschichte für die Leinwand werden.

Durch die digitale Schaffung einer Story können darüber hinaus weiter fortgeschrittene Kommunikationsfähigkeiten entwickelt werden. Den Schüler:innen werden weitere Lernmöglichkeiten eröffnet. Sie lernen, ihre Ideen besser zu strukturieren, die richtigen Fragen zu stellen, ihre Meinungen und ihre Individualität offener auszudrücken und Erzählungen zu schaffen, durch welche sie sich mit ihren Klassenkamerad:innen verbinden können.

Dank der immer breiter zugänglichen Technologien, den unzähligen digitalen Tools, die den Lehrkräfte zur Verfügung stehen, wird es möglich, die Magie des digitalen Storytelling sogar mit einem Smartphone, iPad und Laptop zu schaffen, denn die Grundlagen für das Storytelling bleiben stets dieselben.

Geschaffenes Wissen

Welches Wissen wurde geschaffen?

- Schaffung von Brave Spaces und Gemeinschaft in einem urteilsfreien Ort
- Soziale und emotionale Kompetenzen
- Jungen Menschen vertrauen
- Vielfalt und Unterschiedlichkeit annehmen, um alle Stimmen zu hören
- Gemeinschaft in einem urteilsfreien Raum schaffen
- Freude, Selbstverwirklichung, Zuversicht (positives Wohlbefinden)
- Mitgefühl und Empathie, Förderung vielfältiger und kritischer Perspektiven
- Aktive Stärkung und Schaffung von Handlungsfähigkeit
- Veränderungen voranbringen

Dinge, an die man denken sollte

Es gibt fünf Hauptschritte im Prozess des Filmemachens:

Schreiben / Nachforschung, Vorproduktion, Produktion, Nachproduktion und Distribution.

Schreiben / Forschung

1: Standpunkt

Was ist die Kernaussage der Story und welche Perspektive nehmen die Autor:innen ein?

2: Dramatische Frage

Eine Schlüsselfrage, durch welche die Aufmerksamkeit der Betrachter:innen gehalten wird und am Ende der Story beantwortet wird.

3: Emotionaler Inhalt:

Ernste Fragen, die auf persönliche und mächtige Art und Weise lebendig werden und das Publikum mit der Story verbinden.

4: Das Talent deiner Stimme

Eine Form der Personalisierung der Story, um dem Publikum zu helfen, den Kontext zu verstehen.

5: Die Macht des Soundtracks

Musik oder andere Klänge, durch welche die Story unterstützt und ausgeschmückt wird.

6: Sparsamkeit

Einsatz von knappem Inhalt, um die Story zu erzählen, ohne die Zuschauer zu überlasten.

7: Tempo

Der Rhythmus der Story und wie langsam oder schnell sie voranschreitet.

Die Ideen können einfach als eine Reihe visueller Erklärungen geschrieben werden (simpliste Geschichte) bis hin zu einem ordentlich verfassten Drehbuch, falls es für nötig erachtet wird.

Vorproduktion

Die Vorproduktion ist eine Planungsphase, in der die Schüler:innen das Drehbuch wählen und ausarbeiten, wie es aussehen wird, wenn Tools wie das Storyboard eingesetzt werden. Den Schüler:innen werden Rollen zugewiesen und eine Aufgaben- und Fristenleiste festgelegt.

Produktion

Die Schüler:innen beginnen mit dem Filmen unter Einsatz von Beleuchtung und Kameras, indem sie Bilder und Audiobeiträge zusammenfügen. Diese Phase hilft bei der Entwicklung der digitalen Bildung – also der Entwicklung von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Handlungsweisen, einschließlich des wirksamen Einsatzes digitaler Geräte wie Smartphones, Tablets, Laptops und Desktop PCs für den Zweck der Kommunikation, des Ausdrucks, der Zusammenarbeit und des Interessensausdrucks. Dadurch erlernen die Schüler:innen, wie die sämtliche Planungsteile, also beispielsweise das Drehbuch und die Storyboards, zusammengefügt werden. Ziel ist es, das Team auf die kohäsive Vision hinarbeiten zu lassen.

Postproduktion

Das ist die Endphase, hier werden alle gefilmten Szenen zusammengefügt, und zwar unter Einsatz von Regiewerkzeugen in einer Weise, die dem Film Sinn und Bedeutung verleiht. Hier werden Audiobeiträge hinzugefügt und andere Elemente wie Animation und spezielle Effekte, falls erwünscht. Die Filmmacher versetzen sich in dieser Phase selbst in die Haut der Zuschauer:innen und vergewissern sich, dass die Vision oder die Ziele erfüllt wurden.

Distribution

Hier lernen sie über Promotion-Aktivitäten, wie PR, Werbung und Distribution. Soziale Medien, die Filme produzieren, wie YouTube und Vimeo sind leicht zugänglich und können bei der Vergrößerung der Zuschauer:innenzahlen helfen. Die Arbeit festlegen, die Idee verkaufen und sich selbst promoten – das sind wesentliche Fähigkeiten in der Welt des Entertainments, das hier als Modell dient.

Den Schüler:innen die Freiheit beim Kreieren von Storys zu lassen, gibt ihnen ein Gefühl von Handlungsfähigkeit und Mitspracherecht. Dies kann, unabhängig vom Thema, Inspiration für einen ganzheitlichen Forschungsprozess sein, in dem die Schüler:innen das Material für ihre eigene Story in einer natürlichen und kontextualisierten Art und Weise erlernen. Der Prozess des Geschichtenschreibens kann an die Kreativität der Schüler:innen anknüpfen, denn sie beginnen zu erforschen und eigenständig Geschichten zu erzählen.

Werden digitale Geschichten online auf Plattformen wie YouTube oder Vimeo oder einer anderen von der Lehrperson gewählten Plattform publiziert, dann bekommen die Schüler:innen die Möglichkeiten, ihre Arbeit mit ihren Gleichaltrigen zu teilen und wertvolle Erfahrung beim Besprechen ihrer eigenen Leistung oder der ihrer Mitschüler:innen zu gewinnen. Diese Aktivitäten sind sehr wichtig für die Entwicklung der emotionalen Intelligenz und des sozialen Lernens.



Workshop: Zombie School

120 Minuten

Zielalter: 11–16

Wissensbereiche:

Zusammenarbeiten. Digitales Storytelling. Film. Rollenspiel. Kritisches Denken.

Was man für den Workshop braucht:

Einen Klassenraum

Post-It-Zettel

Ausgedruckte Story der 'Lehrkräfte'

Verbindungen zum Lehrplan

Schauspiel, Kunst, Englisch, Geschichte, Zweitsprachen.

2-Stunden Workshop Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
15 Minuten	<p>Einführung:</p> <p>Beginnen sie mit dem Versammeln in einem Kreis.</p> <p>Allgemeines Aufwärmen: Dehnübungen und Arbeiten in Paaren, Spiegeln und Zusammenarbeiten.</p> <p>Zurück in den Kreis. Finde einen Platz auf dem Boden und lege dich auf den Rücken. Auf dem Boden liegen und entspannen.</p> <p><i>Schließe deine Augen und höre auf die Geräusche im Klassenraum und die Geräusche, die von außen kommen. Versuche so viele Geräusche, wie möglich herauszuhören und zu identifizieren. Lausche den Geräuschen etwa 3 Minuten lang. Bilde die Geräusche, die du hörst, nach, indem du deine Stimme und deinen Körper einsetzt. Schaffe ein klares Abbild. Arbeitet zusammen, um das nachzubilden.</i></p> <p>Bitten sie die Schüler:innen, ihre Augen zu öffnen und aufzustehen, um über die Geräusche zu diskutieren und die Eindrücke zu den Geräuschen und ihren Ursprung untereinander zu kommunizieren. Diskutiert über jede Geschichte, die in den Geräuschen aufkommt oder suggeriert wird. Ermuntern sie die Gruppe, diese Überlegungen zu teilen.</p> <p>Sie sollen danach aufstehen; bitten sie die Schüler:innen, durch den Raum zu gehen und den anderen Vortritt zu geben, ohne sich aufeinander einzulassen. Geht durch den Raum, ohne zu sprechen. Schlage die Richtung, in der du gehst, immer wieder neu ein. Höre auf die Anleitung und höre auf die Vorgaben.</p> <p>Vorgaben:</p> <p><i>Gehe eilig, langsam, aufgereggt durch den Raum, gehe so als ob du zu spät wärst, aber ohne zu rennen. Gehe so, als ob du auf dem Mond wärst, im Wasser, im Himmel, als ob du durch die Lüfte schweben würdest. Gehe wie ein dreijähriges Kind, gehe wie seine Mutter. Wie seine Großmutter. Gehe wie ein Geist. Wie ein Zombie.</i></p>	

15
Minuten

Einführung des Themas

Räumen sie das Klassenzimmer auf. Bringt als Gruppe den Klassenraum wieder in den vorherigen Zustand.

Was ist ein Klassenraum? Was bedeutet er euch?

Finde deinen Platz im Klassenraum. Wo sitzt du? Bilde das Ankommen in der Schule und das Betreten des Klassenraums nach. Wiederhole. Betrete den Raum und setze dich an den Tisch. Wie fühlst du dich?

Was für einen Tag antizipierst du? Wie viele Stunden pro Tag bist du normalerweise in diesem Gebäude? Wo sind deine geliebten Menschen? Wo sind deine Freunde? Wo ist die Klassenlehrerin oder der Klassenlehrer heute?

Alle bleiben auf ihren Plätzen. Ich möchte, dass du beobachtest.

Machen sie das Licht im Klassenraum aus.

Erzähle mir jetzt vom Raum. Wie hat er sich verändert? Wie fühlst du dich? Was kannst du hören?

Mach das Licht an.

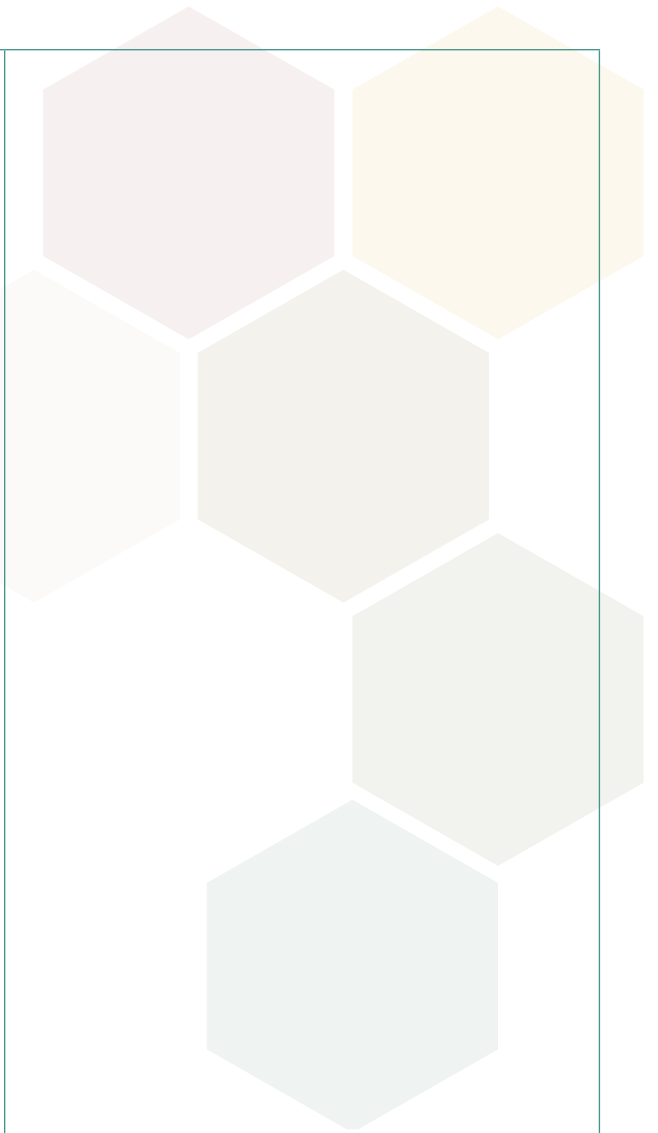
Diskutiert.

Was, wenn ich euch sagen würde, dass ihr die Schule nicht zu der normalen Zeit heute verlassen werdet?

Was, wenn ich euch sagen würde, ihr müsst hier heute übernachten?

Was müsste passieren, um das möglich zu machen?

Diskutiert.



20
Minuten

Erzählen sie jetzt die Story der Lehrperson:

„Was für ein verrückter Morgen. Die Tagesmutter ist heute nicht gekommen. Zum Glück ist David heute zu Hause und kann das Babysitten übernehmen. Der Verkehr war unmöglich. Ich habe das Auto vorher geparkt und bin das letzte Stück gelaufen, so dass ich nicht zu spät komme. Bin sofort in den Klassenraum. Schließe die Tür auf. Ließ einige Kinder hineingehen und ging zur Kaffeemaschine.

Als ich zurück zum Klassenzimmer kam, gab es dort Unruhe. Eine aus der Klasse, die gerade angekommen war, war aufgeregt und schrie herum.

„Ich wurde gebissen. Frau XX, Liam Broadbent hat mich gebissen. Ich wurde physisch angegriffen! Ich blute, schauen Sie! Frau/ Herr XX, ich mache nichts. Er hat mich einfach angegriffen. Total verrückt.“

Ich habe versucht, sie zu beruhigen. Und dann sah ich, wie schlimm die Verletzung ist.

Ich beschloss, sie sofort zu der Krankenpflegerin der Schule zu bringen, damit sie aus dem Klassenzimmer kommt und die Wunde versorgt wird.

„Frau XX, ich gehe nicht.

Liam ist immer noch da draußen.

Und dann kam der erste Krampf... er sah mich sprachlos an... versucht die Hände gegen mich auszustrecken... auf dem Boden des Klassenraums liegend, nach Luft schnappend. Dann Stille.“

Ich werde die Geschichte jetzt hier unterbrechen.

Ich werde euch jetzt in Gruppen aufteilen.

Hier ist eine Ausfertigung der Story der Lehrperson für euch, damit ihr sie euch anschauen könnt.

Ich möchte, dass ihr über die Geschichte in eurer Gruppe diskutiert.

Ich möchte, dass ihr euch vorstellt, einer der Schüler:innen zu sein, die Zeugen der Geschichte waren.

Erzählt die Story aus der Perspektive der Schüler:innen.

Was habt ihr gesehen?

Arbeitet zusammen, um zu präsentieren, was in diesem Klassenzimmer an dem Morgen passiert ist.

Geben sie den Schüler:innen 15 Minuten für die Diskussion und sprechen sie darüber in den Gruppen...

Seien sie bereit, die Gruppen anzuweisen und anzuleiten.

20 Minuten	<p>Bringen sie die Klasse wieder zusammen.</p> <p><i>Was wir heute tun, ist Dinge erforschen und neue Ideen für Storys entwickeln.</i></p> <p><i>Ich freue mich wirklich zu sehen, was ihr euch alles ausgedacht habt.</i></p> <p><i>Zeigt eure geschaffene Arbeit. Jede Gruppe muss entscheiden, wo im Klassenraum sie die Szenerie platzieren möchte und von wo im Raum das Publikum zuschauen soll.</i></p> <p>Sprecht über die verschiedenen Versionen der Geschichte und teile deine Meinungen mit der Gruppe, teilt auch ihre. Stellen sie dann Fragen, die die Story untermauern.</p> <p><i>Was geht in dieser Schule vor sich?</i></p> <p><i>Was passierte an jenem Tag?</i></p> <p><i>Was passiert als nächstes?</i></p> <p>Arbeitet in Gruppen 10 Minuten lang. Diskutiert über die drei Fragen.</p> <p>Benutzt Post-It-Zettel, um die Ideen aufzuschreiben und klebt sie dann an die Wand.</p>	<p>Es ist wichtig, dass jede Gruppe nach jeder Performance Feedback von der Workshopleiter:in und den anderen Gruppen bekommt. Es ist eine Möglichkeit, die Arbeit zu bewerten und zu kritisieren, Änderungen zu suggerieren, Möglichkeiten hervorzuheben und die Kultur des Brave Space, den wir gerne schaffen wollen, zu festigen.</p>
---------------	---	---

<p>30 Minuten</p>	<p>Bringen sie alle zusammen und bitten sie jede Gruppe, der Reihe nach Bericht zu erstatten.</p> <p>Diskutiert.</p> <p>Kommt in einem Kreis zusammen.</p> <p><i>Stellt euch vor, ihr hättet die Gelegenheit, eure Idee an eine Filmgesellschaft zu übertragen.</i></p> <p>Was würdet ihr der Filmgesellschaft in einem Satz sagen?</p> <p>Kommuniziert die Verkaufsgespräche. Geht um den Kreis herum. Alle dürfen etwas sagen, es soll ein ermutigender und offener Prozess ein.</p> <p>Ermöglichen sie eine Diskussion rund um die Ideen und Szenarien, die generiert wurden.</p> <p>Leiten sie dann die Idee ein, dass diese Klasse einen Film produziert. Was brauchen wir, um das umzusetzen? Sprecht kurz über den Prozess des Filmemachens und streiche dann die verschiedenen Phasen heraus. Sprecht über die verschiedenen Rollen und Verantwortlichkeiten (benutzen sie Post-It-Zettel). Schauspieler:in. Kameraassistent:in. Tontechniker:in. Bühnenausstattung. Kostüme. Makeup. Location-Manager. Tonmeister:in / Tongestaltung.</p> <p>Regisseur:in. Cutter:in.</p> <p><i>Wir drehen jetzt einen Film.</i></p> <p><i>Ich bin die Produzentin oder der Produzent des Films.</i></p> <p><i>Und ich beauftrage diese Klasse, den Film zu drehen.</i></p> <p><i>Der Arbeitstitel des Films ist 'Zombie School'</i></p> <p><i>Es ist die Story einer Gruppe junger Menschen, die zusammengekommen sind, um gegen die Invasion von Zombies an ihrer Schule anzugehen und diese zu überleben.</i></p> <p><i>Wir stehen am Anfang dieses Prozesses.</i></p> <p><i>Du hast heute viele Storys generiert und ich möchte, dass du darüber nachdenkst, wie sie im Film eingebaut werden können. Wir sind in der Phase der Idee. Wir schreiben jetzt das Drehbuch.</i></p> <p><i>Wir werden an diesen Ideen in den kommenden Wochen arbeiten. Das nächste Mal nehmen wir uns die Zombies vor. Wie bewegen sie sich? Wie schnell bewegen sie sich? Und was wollen sie? Was sind sie? Wie sehen sie aus? Wo kommen sie her?</i></p>	<p>Betonen sie die Teamarbeit und die nötige Planung.</p>
-------------------	---	---

20
Minuten

Abschluss für heute

Arbeitet am Voranschreiten der Story. Schafft Storyboards. Denkt über die Figuren nach und wie die Geschichten sich verflechten könnten. Schaut euch im Klassenzimmer um und überlegt, welche Gegenstände darin helfen könnten, die Story voranzubringen? Wie hat der Befall begonnen?

Was passiert in der Welt außerhalb der Schule?

Glossar der Schlüsselbegriffe:

Agentic Writing: *Deutsch in etwa:* „autonomes, zur Handlung befähigendes Schreiben“. Ziel dieser Methoden ist die Sicherstellung, dass die Schüler:innen in den Schreibprozess tatsächlich einbezogen werden. Anstatt dass man ihnen sagt, was und wie sie schreiben sollen, werden die Schüler:innen vor eine (Aus)Wahl gestellt. Über diese Auswahlmöglichkeit und den Support der Gemeinschaft erleben sie die Begeisterung für ihre eigene Kreation. Wie die Beteiligten am Arted Team in einem klein angelegten Forschungsprojekt mit 8 bis 11-jährigen Schüler:innen deutlich machen konnten, ist das aus dem Agentic Writing resultierende Schreiben ausgeklügelt, innovativ und phantasie reich (Dobson and Stephenson, 2017).

Brave Space: Die Schaffung eines Brave Space in Lernkontexten ist ein Begriff, der aus der Erziehung zur sozialen Gerechtigkeit kommt, in der es darum geht, einen inklusiven Klassenverbund zu schaffen, in dem die Unterschiedlichkeiten und Machtungleichheiten berücksichtigt werden, die aus den sozialen Kontexten in unsere Klassenzimmer wandern.

Drama (Schauspiel) und Story Making (Geschichten erfinden): Hauptfokus der Arbeit hier liegt in der Erfahrung des gemeinsamen Verfassens einer Geschichte. Die jungen Menschen bekommen die Möglichkeit, Geschichten in zahlreichen Formen zu schaffen und auszuforschen, diese können in freiem Schreiben, Kunst, Tanz oder Musik münden.

Drama Worldbuilding: Pädagogik, in der es um die Schaffung fiktionaler Welten geht. Darin werden Kinder herausgefordert, aus sich heraus eine demokratische Zukunft zu verhandeln und herauszubilden. Es werden eine Reihe kreativer Methoden eingesetzt, so wie Schauspiel und Story, Performance, freies Schreiben und bildende Kunst. Zentral dabei ist die spielerische Erforschung eines Problems aus der realen Welt oder eine Recherche innerhalb eines fiktionalen Kontextes, in dem die jungen Menschen soziale Lösungen als Akteure des Wandels praktizieren. Es basiert auf empirischen Forschungsergebnissen und wird durch acht Ansätze der Kreativität für das Wohlbefinden und übertragbare Kompetenzen des 21. Jahrhunderts untermauert (Stephenson, 2022). Sprachgewandtheit und Kommunikation, kritisches Denkvermögen, emotionale Bildung und Mitspracherecht stehen dabei im Vordergrund. Junge Menschen können sowohl innerhalb des fiktionalen Story-Kontextes unter Einsatz von Schauspieltechniken zur Erforschung von Charaktermotiven und Hintergrundgeschichten arbeiten, als auch außerhalb der Fiktion, wo sie überlegen, diskutieren, sich Ereignisse neu ausdenken oder Aspekte der Geschichte neu unter die Lupe nehmen. Das Arbeiten in Gruppen oder als ganze Klasse bringt die jungen Menschen dazu, die Ereignisse der Story neu zu erfinden, sie untereinander auszutauschen und die gegenseitige Arbeit zu interpretieren. Sie erfahren verschiedenste Perspektiven der Geschichte als Publikum, Performer:innen und Schreiber:innen, während sie imaginäre Welten miterfinden. Die Pädagogik hat zum Ziel, über die soziale Problemlösung und aktives Mitgefühl die Lernenden zu imaginären Wandlern zu machen.

EduLARP: EduLARP (Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) ist ein live-Action Rollenspiel unter Einsatz von vermittelnden vorbestimmten pädagogischen und didaktischen Inhalten. Den Einsatz dieser Methode für Lernzwecke (Edu) bezeichnen wir als aktionsorientierte Methode.

Exklusion: Aus der Schule wegen Disziplinarmaßnahmen entfernt werden oder der Ausschluss des Zugangs zu einer Möglichkeit / einem Event / einer Klasse.

Fantasy: Eine Gattung von Story oder Literatur, die sich in einer imaginären Welt abspielt, häufig unter Einbeziehung traditioneller Mythen und magischer Kreaturen und manchmal Ideen oder Ereignissen aus der realen Welt.

Freies Schreiben: Einige Schreibaktivitäten werden als 'freies Schreiben' bezeichnet. Bei dem freien Schreiben werden minimale Anweisungen durch die Lehrperson an die Gemeinschaft der Schreiber:innen erteilt sowie eine strikte Zeitbeschränkung für das Schreiben gesetzt. Die Schreiber:innen werden ermutigt zu schreiben, ohne ihre Kulis oder Bleistifte vom Papier zu heben – sie sollen alles notieren, was sie ihnen in den Sinn kommt. Freies Schreiben bestätigt, dass kreatives Schreiben in erster Linie und zuvorderst intuitiv und zerebral ist. Ideen kommen häufig aus dem Unterbewusstsein und werden durch den Schreibprozess transformiert.

Gedankentagebuch: Dies ist ein Raum für freies Schreiben, Zeichnen und Nachdenken. Die Kinder werden ermutigt, Tagebücher zu führen, um ihre Ideen zu sammeln oder auf die Geschichte zu reagieren. Die Tagebücher werden nicht als formale Hefte betrachtet, die von Lehrkräften bewertet werden, sondern als private, mutige Räume, die sie jederzeit während der Unterrichtseinheit nutzen und mit anderen teilen können. Untersuchungen von Arted-Kollegen haben gezeigt, dass Gedankentagebücher als mutige Räume für Lernende dienen können (Stephenson, 2023). Auch Lehrkräfte werden ermutigt, ein Gedankentagebuch zu führen.

Gemeinschaft von Schreiber:innen: In eine Gemeinschaft von Schreiber:innen sind sowohl Lehrkräfte wie Schreiber:innen einbezogen. Die Schreiber:innen teilen ihr Geschriebenes mit den anderen Mitgliedern der Schreiber:innen-Gemeinschaft, sie erhalten konstruktives Feedback, das den Schreiber:innen hilft, den Text zu überarbeiten. Das Geben von Feedback ist ebenso für die Schreiber:innen von Vorteil, denn es hilft, neue Ideen für ihr eigenes Schreiben zu generieren und über ihre eigenen Fähigkeiten nachzudenken. Eine Gemeinschaft von Schreiber:innen als Brave Space braucht seine Zeit, die Mitglieder möchten vielleicht zu Beginn – solange ihr Selbstvertrauen noch nicht gefestigt ist – ihre Arbeit mit nur einer Partner:in bezüglich Feedback einholung teilen. Möchtest du mehr über die Schaffung einer Gemeinschaft von Schreiber:innen in deiner Klasse erfahren, dann wird das Buch von Teresa Cremin und Debra Myhills, das 2012 geschrieben wurde, für dich hilfreich sein.


Inklusion oder inklusive Erziehung: Die Erziehung basiert auf Konzepten, Modellen und Prozessen, die auf gerechtem Zugang und Engagement beim Lernen für alle Kinder, unabhängig von Geschlecht, Fähigkeiten, Behinderung, Rasse, Religion, Sexualität, sozioökonomischem Status oder einer anderen Andersartigkeit basieren.

Inklusive Schulen: Schulen, die sich auf einer Reise in Richtung Inklusion / inklusiver Erziehung befinden und das Ziel haben, inklusive Pädagogik zu betreiben.

Jeux Dramatiques: Theater-Methode, die auf die Sprache verzichtet.

Kollaboratives Lernen (verbunden mit Teambuilding): Dies ist mit dem Teambuilding verbunden und ist eine Form des Lernens, bei der ein jeder und eine jede ihre eigene Expertise in die gemeinsam lernende Gruppe einbringt. Diese Art des Lernens bietet die Möglichkeit des Teilens von horizontalen Fähigkeiten, Kenntnissen und Fachwissen.

Kommunikation: Prozess, über welchen Menschen Informationen austauschen und teilen können, gewöhnlich in einer mündlichen oder schriftlichen Form.



Kreatives Schreiben: Schreiben, das linguistische und kreative Kompetenzen entwickelt und entfaltet, um die eigene Stimme zu finden.

Kritisches Denken: Prozess zufriedenstellender Informationen oder Situation zur Bildung einer Reaktion oder Meinung.

Lehrkräfte als Schreiber:innen: Damit eine Gemeinschaft von Schreiber:innen sich voll entwickeln kann, ist es sehr wichtig, dass du, die Lehrperson, parallel für und mit den Schüler:innen schreibst. Das mag zunächst unangenehm sein. Das Schreiben ist ein kniffliger und chaotischer Prozess, voller Angst, falscher Anfänge und Selbstzweifel. Doch zeigt die Forschung: wenn Lehrkräfte mit ihrer Klasse schreiben, hilft es sowohl die traditionellen Machtverhältnisse zwischen Lehrperson und ihren Schüler:innen aufzuheben und eröffnet der Lehrperson die Chance, ihren Schreibprozess mit den Schüler:innen zu teilen. Dies stattet die Schüler:innen mit dem Rüstzeug für den Schreibprozess aus, insbesondere in den ersten Tagen des Etablierens einer neuen Gemeinschaft von Schreibenden.

Lehrkräfte als Storyteller:innen: Alle Lehrkräfte sind Storyteller:innen. Im Drama Worldbuilding erlaubt diese Strategie der Lehrperson, ihre Machtposition geschickt zu verschieben, die Lernrichtung vorzugeben, zu erzählen und in der Erzählung Verflechtungen aus dem Kontext der Kinder und des Schauspiels vorzunehmen. Es lenkt das Lernen in eine spielerische Richtung und kann eingesetzt werden, um einen Brave Space für die Lernenden zu schaffen. Es ist mit der Lehrperson in einer Rolle verbunden und kann eingesetzt werden, um Perspektiven zu verstärken und diese herauszufordern.

Mapping: (Kartografie) Junge Menschen kreieren eine Karte des Schauplatzes ihrer Story / Situation. Das kann in Gruppenarbeit auf Papierbögen geschehen oder durch das Kennzeichnen des Raums mit Post-It-Zetteln und das Verwandeln des Klassenraums in ein neues Umfeld. Es braucht Zeit, um die geteilten Ideen in der Gruppe zu erforschen.

Narration: Das Storytelling innerhalb oder außerhalb der Rolle, um Informationen weiterzugeben und die Szenerie festzulegen.

Problemlösung: Innerhalb der Bildung wird diese Form für Schüler:innen angeregt, um ihre eigenen Lösungen für Konflikte oder Lösungen für komplexe Fragen zu finden.

Rolle an der Wand: Eine Lebkuchenfigur auf Papier, die zum Charakterverständnis beiträgt. Kinder schreiben Tatsachen, von denen sie wissen, dass sie wahr sind, in die Figur hinein und Fragen in den Bereich außerhalb der Figur. Das kann auch groß angelegt werden, man kann einen lebensgroßen Umriss erstellen (eventuell indem man den Umriss eines Kindes auf einen großen Bogen Papier malt). Die Klasse kann ihren Beitrag leisten, indem sie ihre Gedanken zum Charakter in die obere Hälfte des Körpers schreibt und die der Gefühle in die untere Hälfte. Um den Körper herum können Fragen oder Standpunkte / Zitate über den Charakter von anderen Menschen, die ihn kennen, notiert werden.

Schreiben von Tagebüchern als Brave Spaces: Es ist wirklich wichtig, dass das in diesen Workshops stattfindende Schreiben als separat von dem Schreibprozess betrachtet wird, der im täglichen Unterricht durchgenommen wird. Dies stellt sicher, dass die Schreiber:innen in der Gemeinschaft ihr Schreiben als etwas eigenes ansehen und nicht etwas, das nur für dich, also die Lehrperson, geschrieben wurde, damit du es bewerten kannst. Um das zu ermöglichen, empfehlen wir den Mitgliedern der Gemeinschaft von Schreiber:innen die speziellen Schreibtagebücher zu verwenden. Diese können auf Papier oder elektronisch geschrieben werden. Es sind Brave Spaces, in denen die Schreiber:innen ihre Ideen ohne Angst vor Beurteilung

aufschreiben können. Das bedeutet, dass du für die Eintragungen im Tagebuch nicht bewertet wirst und je nach individueller Schreiber:in können Tagebücher ordentlich und strukturiert sein oder unordentlich und chaotisch, voller Zeichnungen und Kritzeleien, ohne Konzept und mit vielen verworfenen Ideen...

Selbstgesteuertes Lernen: Das ist ein Lernprozess, bei dem die Schüler:innen aktiv beteiligt sind und kontrollieren was und wie sie lernen.

Standbild / Stehkader: In Gruppen schaffen Kinder Bilder mit ihren Körpern, um eine Situation, einen wichtigen Moment oder ein Thema zu repräsentieren. Das ist eine gute Form, um Kinder zum (Nach)Denken über Details, Bedeutung und nonverbale Kommunikation zu bringen.

Stehkader: Eine spezifische Theaterszene, in der die Teilnehmenden stillstehen und dabei ein besonderes Ereignis oder Bild mit ihren Körpern und Haltungen repräsentieren.

Story-Theater: Im Story-Theater arbeiten wir mit der Charakterisierung; über das Story-Theater verstehen die Schüler:innen besser den Plot und die Struktur des fiktionalen Werks. Hier arbeiten wir beispielsweise mit dem Körper, mit Gesten, Gesichtsausdrücken und der Stimme. Außerdem wird die Verbindung zwischen der spielenden und zuschauenden Person sehr real. Die spielende Person wendet sich selbst direkt an die zuschauende und spricht diese direkt an. Im Story-Theater setzen wir die Fiktion der Märchen ein, die für die Bühne angepasst sind. Es ist erforderlich, ein Drehbuch zu schreiben und es ist sinnvoll, den Schüler:innen die Chance zu geben, beim Verfassen des Drehbuchs mitzumachen. Die Schüler:innen bekommen die Möglichkeit, das Stück, in dem alle Beteiligten eine spielende und erzählende Rolle einnehmen können, einzustudieren. Die Szenerie des Stückes ist sehr einfach. Im Prinzip sind weder Set noch Bühne erforderlich. Das Story-Theater kann fast überall aufgeführt werden.

Teamwork: Die Fähigkeit mit anderen zusammenzuarbeiten und zu kommunizieren, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen (Baker, Salas, King, Battles & Barach, 2005; Ballangrund et al., 2017).

Überarbeiten: Es gibt keine einzige publizierende Autorin und keinen publizierenden Autor auf dieser Welt, die oder der nicht durch den Überarbeitungsprozess gegangen ist. Das beruht auf der Tatsache, dass es nicht möglich ist, auf Anhieb einen qualitativ guten, imaginären Text zu schreiben. Niemand ist so gut! Überraschenderweise haben viele Schüler:innen grundsätzlich Mühe mit der Überarbeitung ihrer Texte, außer der technischen Änderungen in Bezug auf Rechtschreibung, Zeichensetzung und Grammatik. Das Teilen von Texten in einer Gemeinschaft von Schreiber:innen und das Erbeten von Feedback ist der erste Schritt, um das Überarbeiten zu erlernen. Feedback von anderen kann zunächst bedrohlich wirken, doch werden die Mitglieder einer Gemeinschaft mit der Zeit das Feedback als ein höchst wertvolles Gut erachten. Als Leser:innen verfügt die Gemeinschaft über ausreichend Abstand vom geschriebenen Text, um den Schreiber:innen zu helfen darüber nachzudenken, welche Teile des Werks verbesserungswürdig sind. Das kann zu einem radikaleren Überarbeiten führen als bei der Form, wie sie in Schulen praktiziert wird, zumal die Schreiber:innen beispielsweise den narrativen Standpunkt wechseln, Charaktere entwickeln und mehr Spannung erzeugen...

Vielfalt: Eine Reihe verschiedener Menschen mit unterschiedlichen Wesenszügen und Eigenschaften.

Zugang: Die Möglichkeit, eine Schule zu besuchen.

Referenzen und Ressourcen:

Einführung

Ali, D., 2017. Safe spaces and brave spaces. *NASPA Research and Policy Institute*, 2, S.1-13

Dobson, T., und Stephenson, L. (2022) A trans-European perspective on how artists can support teachers, parents and carers to engage with young people in the creative arts, 36(6), S.1136-1350. *Children & Society*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580>

Stephenson, L., Thorkelsdóttir, R., Dunbar K.L., Karameris, K., Jónsdóttir, J., 2023. Creative Pedagogy as a Practice of Resistance: Charting Artist Educators' practices within trans-European Education Policy. *JasED*

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Kreativität*, S.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

Die Steinmaske

Schau diese klein angelegten Studien mit Lehrkräften an, die das Schauspiel für Wohlbefinden und Mitspracherecht einsetzen:

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Creativity*, S.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

Stephenson, L. und Dobson, T., 2020. Releasing the Socio-Imagination: Children's voices on Creativity, Capability and Mental Wellbeing. *Support for Learning*. 35(4). <http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326>

Stephenson, L., Daniel, A. und Storey, V., 2022. Weaving critical hope: story making with artists and children through troubled times. *Literacy*, 56(1), pp.73-85. <http://doi.org/10.1111/lit.12272>

Lektüre zu sicheren und modifizierten Brave Spaces und die Pädagogik der kreativen Künste findet sich hier:

Stephenson, L., Arede, A., Ali, J., Dobson, T., 2023. Story Making as a practice of wilful belonging. Co-creating a novel with British-Pakistani girls in Primary School (2023). *Forschung zu Drama Education*

Wer ist Expert:in? Frag mich!

Erziehung zu sozialer Gerechtigkeit

Brave Space

Brave Space:

Safe Spaces, Brave Spaces: Diversity and Free Expression in Education, Buch von John Palfrey

From Safe Spaces to Brave Spaces: A New Way to Frame, Brian Addo und Kristie Clemens 2013

mitkollektiv toolkit:

<https://mitkollektiv.de/en/reimagine-now/#toolkit>

mitkollektiv Ressourcenliste auf Deutsch:

https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit

Platzfürdiversitaet Glossar:

<http://www.platzfuerdiversitaet.org/1/glossar.html>

Brave Space:

https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=138159670

Zeit für Vermittlung: <https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=1&m2=4&lang=d>

Action

Hanna Arendt, The Human condition, University of Chicago Press. Kapitel 5

Oder in Deutsch:

https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf

Verlernen:

Ariella Aisha Azoulay, *Potential History; Unlearning Imperialism*. S.15-30

Unlearning Whiteness, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

Die Leben der Steine

Teresa Cremin und Debra Myhill's Buch, 2012 geschrieben

Die *Forschung* zeigt jedoch, dass Lehrkräfte, die mit ihrer Klasse schreiben, helfen das traditionelle Machtgefälle zwischen Lehrperson und ihren Schüler:innen aufzuheben und der Lehrperson die Möglichkeit gibt, ihre Schreibprozesse mit ihren Schüler:innen zu teilen.

Wie Mitglieder des Arted Team in einem klein angelegten Forschungsprojekt mit 8 bis 11jährigen Schüler:innen zeigten, ist das resultierende handlungsfähige Schreiben ausgeklügelt, innovativ und phantasievoll.

Dobson, T. und Stephenson, L. (2019) "I think it fits in": Using Process Drama to Promote Agentive Writing with Primary School Children. *Bildung. Literacy*, 56(1), S.69-76. Zugänglich über: <http://dx.doi.org/10.1111/lit.12145>.

Dobson, T. und Stephenson, L. (2017) "I think it fits in": Enacting Identities in a Community of Writers. *Bildung*. 51(3), S.162-168. Verfügbar online: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/lit.12118>.

Die Naturgottheiten und der Magische Meister

Spielen oder Nichtspielen: Edu-Larp im Lehrplan

https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2

Was ist edularp (für Lehrkräfte):

<https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s>

Beispiel dänischer Schulen, die die larping Methodologie anwenden (für Schüler:innen):

<https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY>

Zum Einsatz für Erzählungen von EduLARP (*kann ebenso mit Google Translate übersetzt werden*)

<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-bdy-playing-larp-as-a-teaching-method/>

Reisende – Story Theatre

Rannveig Björk Thorkelsdóttir (2022) 'In drama you can be anything...': student perspectives on drama teaching and school performance in Icelandic compulsory education, *Forschung in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, DOI: 10.1080/13569783.2022.2116976

Thorkelsdóttir, R. B., & Jónsdóttir, J. G. (2022). Performative inquiry: To enhance language learning. Í L. Krogh, A. Scholkmann, & T. Chemi (Útg.), Performance and Performativity (8 ed., Bindi IV, bls. 11-16 (The Pedagogy of the Moment: Building Artistic Time-Spaces for Critical-Creative Learning in Higher Education; Bindi IV, Nr. 8. Aalborg University Press.

Außerhalb des Rahmens

<https://www.inclusiveschools2.net/>

Eine Stadt aus Stein

Marion Seidl-Hofbauer (Hrg.): Theater Spielen, Jeux Dramatiques, Köln 2016. www.jeux.at

Bildnachweise

Umschlag – Foto von USGS über Unsplash; Fotos 1, 2 – Clara Amit, Israel Antiquities Authority; Foto 6 – Tama66, abgefragt von PIXNIO (Lizenz: freie Nutzung CC0); Foto 11 – "Stones" von rkramer62 lizenziert unter CC BY 2.0.