

Dokumentation Workshops Prinzipien

Lernprozess zu «Methoden und Prinzipien» zur Entwicklung eines gemeinsamen BNE-Verständnisses Nationales Netzwerktreffen 2018

Organisation der Gruppe

Bitte wählt jeweils eine Person aus, welche eine der folgenden Funktionen übernimmt:

- Anleitung der Methode (bereits definiert)
- Moderation der weiteren Gruppenarbeiten
- Hüter/in der Zeit
- Protokollführer/in der Ergebnisse
- Zwei Personen, welche den Flipchart in der Ausstellung aufhängen

Schritte	Ablauf und Fragestellungen	Zeit
1	Methode kennenlernen und durchführen Eine Methode wird unter Anleitung durchgeführt.	11:15
2	Vertiefung Prinzipien in der Gruppe <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibt die durchgeführte Methode (Ablauf) in 1-3 Sätzen auf einem Flipchart • Studiert anschliessend die <u>7 BNE-Prinzipien</u> des Entfalters von éducation21. Auf dem Entfalter sind 7 Prinzipien aufgeführt, welche éducation21 in einem Entwicklungsprozess als besonders relevant und wirksam für eine BNE eingestuft hat. Diese 7 Prinzipien sind eine Synthese dieser Arbeit. • Welche Prinzipien wurden mit der durchgeführten Methode vermutlich angewendet? • Beschreibt kurz auf dem Flipchart, welche Prinzipien ihr als deutlich vorhanden einstuft und begründet dies kurz. Es ist auch möglich, die 7 BNE-Prinzipien mit einem weiteren Prinzip zu ergänzen. • Schreibt auf den Flipchart 2-4 Namen von möglichen Auskunftspersonen, welche während der Ausstellung bei Fragen angesprochen werden können. Zusatz <ul style="list-style-type: none"> • Welche <u>BNE-Kompetenzen</u> werden mit der durchgeführten Methode vermutlich gefördert? Fügt 1-3 deutlich vorhandene Kompetenzen an. 	11:45
4	Mittagessen (Buffet in der Cafeteria) und offene Ausstellung zu den Methoden	12:20
5	Vortrag zu Prinzipien von Anne Monnet und Esther Boder im Plenum	13:30
6	Reflexion in den Gruppen <ul style="list-style-type: none"> • Was hast du Neues erfahren? • Möchtest du etwas aus der Diskussion vom Vormittag ergänzen? • Versuche die Begriffe Methode und Prinzipien für dich zu definieren? Wer möchte seine Definition vorlesen? 	14:00
7	Weiterführung des Programmes im Plenum	14:30

Die Resultate der Workshops sind auf den folgenden Seiten dokumentiert. Bei der Nutzung der Unterlagen müssen die Urheberrechte berücksichtigt werden. Das Kopieren der Unterlagen zur Weitergabe ist nicht erlaubt.

documentation workshops principes

Processus d'apprentissage sur les " méthodes et principes " pour le développement d'une compréhension commune de l'EDD

Organisation du groupe

Définir au sein du groupe les personnes qui exercent les tâches suivantes :

- Présentation de la méthode (1 personne déjà définie)
- Modération pour la suite du travail de groupe
- Surveillance du temps à disposition
- Prise du compte rendu des résultats du groupe
- Affichage du flichart dans l'exposition (2 personnes)

Etape	Déroulement et questions	Heure
1	Connaître et expérimenter une méthode Une méthode est introduite et mise en œuvre dans le groupe.	11:15
2	Approfondissement des principes dans le groupe <ul style="list-style-type: none">• Décrire la méthode testée (déroulement) en 1 à 3 phrases sur un flipchart.• Examiner ensuite les <u>7 principes de l'EDD</u> du flyer d'éducation21. Le dépliant énumère 7 principes qu'éducation21 a identifiés, dans un processus de développement en cours comme particulièrement pertinents et efficaces pour l'EDD. Ces 7 principes sont une synthèse de ce travail.• Quels principes ont vraisemblablement été appliqués dans la méthode testée ?• Décrire brièvement sur le flipchart les principes que vous considérez comme clairement présents et donnez une brève explication. Il est également possible d'ajouter un autre principe aux 7 principes de l'EDD proposés.• Écrire sur le flipchart 2 à 4 noms de personnes du groupe disposées à échanger sur cette méthode durant l'exposition. Facultatif <ul style="list-style-type: none">• Quelles <u>compétences EDD</u> sont susceptibles d'être renforcées par la méthode utilisée ? Ajouter 1 à 3 compétences clairement existantes.	11:45
4	Repas (buffet à la cafétéria) et visite de l'exposition sur les méthodes	12:20
5	Présentation sur les principes en plenum	13:30
6	Réflexion au sein du groupe <ul style="list-style-type: none">• Qu'est-ce que vous avez découvert de nouveau?• Qu'aimeriez-vous compléter à votre échange du matin ?• Définir selon vos propres termes les notions de méthode et principe. Quelqu'un souhaite-t-il partager sa définition avec le groupe?	14:00
7	Suite du programme en plenum	14:30

Les résultats des ateliers sont documentés dans les pages suivantes. Le droit d'auteur doit être pris en compte lors de l'utilisation des documents. La copie des documents à des fins de distribution n'est pas autorisée.



Workshop mit Sabine Muster SILVIVA

Tous cousins !

Activité pour renforcer la pensée systémique et le sentiment d'appartenance au monde

Inspiré d'une idée originale de Jordi Bruggimann

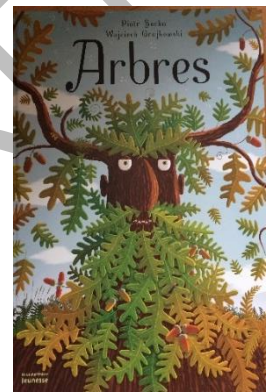
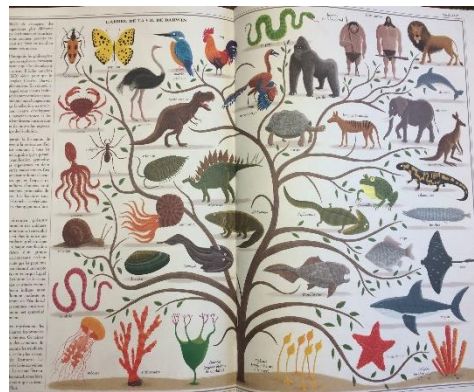
Méthode : reproduction créative et active de modèles systémiques. Allier créativité, exploration du milieu et appropriation pas à pas de la compréhension de modèles complexes.

Lieu : de préférence dehors

Matériel : modèle d'arbre de l'évolution des espèces, un par groupe

Âge : à partir de 10 ans

Durée : min. 2 périodes de 45min



Exemple d'arbre de l'évolution tiré de Arbres. Socha P & Graikowski W 2018

Objectifs :

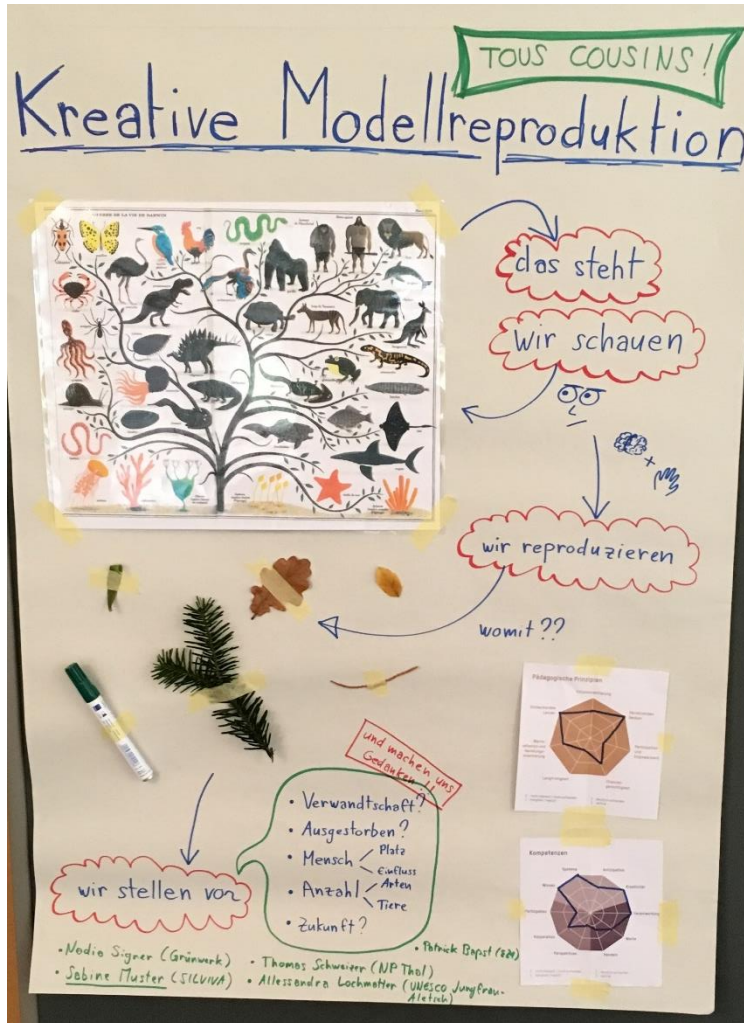
- Les participants se rendent compte qu'on est tous cousins et augmentent leur sentiment d'appartenance au monde, d'interrelation avec les autres êtres vivants et de respect face à la diversité et l'utilité des espèces.
- Les participants comprennent l'importance de la biodiversité et peuvent définir et appliquer des actions.

Déroulement :

1. 10 min. L'animateur montre un modèle de l'arbre de l'évolution des espèces. Sans trop partir dans les explications pour laisser de la place à la découverte, l'animateur s'assure tout de même que les grandes lignes du modèle ont été comprises (notions de base sur la théorie de l'évolution, graphisme et symbolique utilisées dans la représentation).
2. 30-45min. En groupes de 4-5 personnes, les participants reconstruisent le modèle en 2D ou 3D avec des éléments naturels à leur disposition dans le milieu.
3. 15min. On visite les différentes créations. Les participants présente leur modèle. L'animateur interroge les participants sur ce qui les a interpellés, ce qu'ils ont appris.
4. 15-30min. En plénière, l'animateur peut ouvrir la discussion sur :
 - a. La place de l'homme, son influence sur les autres branches de l'arbre, sa dépendance envers les autres espèces ;
 - b. La variété des espèces et le nombre d'individus dans les différentes catégories ;
 - c. La fragilité du système, les facteurs qui le font changer, le rôle de l'homme, les actions possibles pour limiter la perte de biodiversité.

Suites possibles :


- construire par exemple ensemble l'arbre idéal dans 50 ans, ou l'arbre réel dans 50 ans si nous continuons avec nos habitudes actuelles/ si nous changeons certaines habitudes, etc. ;
- apporter différents modèles, discuter sur les similitudes/différences, les théories du monde scientifique à travers les âges, l'accueil de la théorie de l'évolution de Darwin à son époque, les théories actuelles et leurs remises en question, etc. ;
- définir une ou plusieurs actions concrètes pour le maintien de la biodiversité et les mettre en application avec les participants.




Workshop mit Tobias Kamer Verein Drudel 11

Methoden Erlebnispädagogik
pädagogie ~~erkenntnistheoretische~~
erfahrung

Lernprojekt 1:




Kompetenz Netz Stick




Einschätzung
BNE-Kompetenzen

Lernprojekt 2:
HoP?




Seilspringen

Kompetenz Seilspringen



BNE-Prinzipien:



The image shows a workshop poster on a wall. At the top, the title 'Methoden Erlebnispädagogik' is written in blue, with 'pädagogie' and 'erfahrung' below it. The word 'erkenntnistheoretische' is crossed out. A blue bracket underlines 'pädagogie' and 'erfahrung'. Below this, 'Lernprojekt 1:' is written in blue. To the left is a small photograph of hands joined in a circle. To the right is a diagram titled 'Kompetenz Netz Stick' with a circular grid. Further right, 'Einschätzung BNE-Kompetenzen' is written. Below this, 'Lernprojekt 2:' is written, with 'HoP?' in a speech bubble. To the left is a sketch of three people jumping rope, with 'Seilspringen' written below. To the right is a diagram titled 'Kompetenz Seilspringen' with a circular grid. At the bottom, 'BNE-Prinzipien:' is written, and six smaller diagrams are displayed, each with a circular grid and some handwritten notes.

Graines de chercheurs énergie Animation « Jeu de stratégie énergie »

<https://parcchasseral.ch/fr/agir/ecoles/graines-de-chercheurs/?offer=38439>



Objectifs

- Penser l'avenir : identifier les sources d'énergie intéressantes pour l'avenir de la région et se rendre compte que nos choix présents ont des conséquences dans le futur.
- Clarifier ses valeurs. Les élèves précisent leurs valeurs pour prendre les décisions dans le jeu.
- Changer de perspective. L'élève s'imagine dans le futur.

Préparation par l'enseignant :

- **Visionner le film** « Energie grise » (5min): <http://monvillageaugrandair.com/Energie-grise>.
- **Energie grise** : avec les élèves, lister l'énergie grise qui se cache derrière la fabrication d'un objet du quotidien. Par exemple une barre de céréale : essence du tracteur pour cultiver le blé et autres denrées alimentaires, essence pour transporter les denrées puis les modifier puis les amener au magasin, pétrole utilisé pour fabriquer l'emballage, énergie pour transporter puis détruire les déchets de cette barre de céréale.
- **Répartir les élèves en 5 groupes** pour l'animation

Cadre

Installation du coin banque (au fond) et du coin énergie (devant)

L'enseignant fait les groupes des familles

1. Intro (20 min).
2. Jeu de simulation énergie (40 min).
3. Conclusion (25 min).

1. Introduction

Une grand-mère est en classe (animatrice avec perruque) quand les enfants arrivent. Elle regarde autour d'elle. Elle perd un peu la tête, elle ne sait plus trop ce qu'elle fait là.

En plus elle a oublié sa canne dans sa voiture ; elle est loin, elle n'a pas trouvé tout de suite une place pour sa voiture électrique et solaire. Quelqu'un peut la renseigner sur la station de recharge électrique la plus proche ?

Elle dit le jour de la semaine mais n'est plus trop sûre de la date. 2050, si ça elle en est bien sûre, les élèves doivent se tromper...

Les élèves et le prof finissent par la convaincre. Elle ne comprend pas ce qui s'est passé mais trouve ça très amusant et comme sa mémoire n'est plus toute neuve, elle demande aux enfants de lui rappeler comment c'était quand elle était jeune. Autres anecdotes du futur ou réaction à des choses qu'elle voit en classe

Elle était animatrice au Parc Chasseral avant sa retraite ; elle faisait des animations sur le thème de l'énergie. Donc c'est surtout l'énergie l'intéresse.

Pour quelles actions utilisez-vous de l'énergie ? Les noter au tableau au fur et à mesure des réponses des élèves et les regrouper par thème et sous-thème :

- mobilité (fossile – renouvelable et nucléaire),
- chauffage (fossile – bois),
- électricité (renouvelable et uranium (nucléaire)),
- alimentation, énergie grise

Ecrire en couleur les noms des 4 catégories. Et développer un peu l'énergie grise, comme mes cheveux ;-)

Merci pour ce voyage dans le passé, ça lui a beaucoup plu. Elle sort pour essayer de retrouver sa voiture.

Réapparaît l'animatrice sans perruque. Elle se tient à la porte pour rentrer, elle se sent toute faible, elle a mal à la tête. Elle demande si elle pourrait avoir un peu d'eau, elle ne sait pas ce qu'elle fait là, elle s'est retrouvée tout à coup dans le couloir. Ah si ça lui revient, elle travaille pour le Parc Chasseral, elle vient faire une animation sur l'énergie. Elle se présente, c'est bizarre, elle a l'impression qu'elle les connaît déjà.

2. Déroulement du jeu

2 tours avec un impact du 1er sur le 2e tour et des circonstances qui changent

Règles du jeu :

- Objectif : argent et énergie à disposition, pas possible de dépenser plus.
- Vous allez faire des choix, vous allez décider ce que vous voulez acheter
- Etre heureux, être content avec son style de vie ;
- 5 groupes (environ 4 élèves), enseignant fait les groupes
- Chaque « famille » a une fortune et gagne de l'argent (11'000 Frs au premier tour).
- Toutes les familles habitent sur terre et utilisent les ressources (fromage). Leurs décisions auront un impact sur le fromage énergie.
- Dans chaque groupe il y aura un délégué financier et un délégué énergie.
- Le jeu comprend 2 tours, vous prendrez des décisions et ferez des achats à chaque tour

Présenter la banque et les ressources énergie. La personne du Parc est le meneur de jeu et responsable énergie ; l'enseignant est le caissier.

Présentation des 3 décisions à prendre (questions) avec l'argent à disposition par famille et l'énergie pour tous (fromage) et les noter au tableau :

- destination des prochaines vacances (mobilité),
- chauffage de leur maison/appartement (chauffage),
- composition d'un menu représentatif (menu qu'ils vont cuisiner ce soir et qu'ils font souvent ; alimentation).

Pour faire leur choix, cartes avec prix et énergie. Lire les fiches, discuter et prendre une décision « en famille ». Une fois les choix effectués, le délégué financier paye au caissier (enseignant), et le délégué énergie met les cartes choisies au tableau.

Laisser 10 min aux élèves pour faire leurs choix. Quand tous ont pris leurs décisions, en plenum, le meneur du jeu enlève les énergies utilisées sur le fromage en expliquant. Questions sur les différents chauffages, comment est-ce possible que les chauffages renouvelables coûtent plus cher et moins cher à la fois ? Achat du chauffage ≠ coût moyen sur toute la vie du chauffage (25 ans) qui comprend aussi les taxes, carburants,...

Pour le deuxième tour : voyage dans le futur en fermant les yeux : nous sommes projetés en 2050, nous sommes tous des adultes. Ils ont déjà des enfants, ils ont 45 ans. Texte fiche « Plein d'énergie ».

Pendant ce temps, tourner dans la classe et distribuer qq paires de lunettes (aussi 1 à l'enseignant). Le meneur de jeu est devenu vieux, il a une perruque blanche.

Au tableau sur le fromage il reste l'énergie fossile qui n'a pas été utilisée ; la part des énergies renouvelables est de nouveau complète pour l'année (ajouter à nouveau les parts renouvelables pour compléter le fromage).

Il y a eu quelques changements dans les fiches maintenant qu'on est en 2050. Présentation des 3 décisions à prendre et des changements par rapport au premier tour. Le délégué financier va chercher l'argent pour l'année (les groupes peuvent garder l'argent économisé en 2016). Le délégué énergie échange les fiches. Puis idem premier tour, les élèves peuvent payer et donner leurs fiches dès qu'ils sont prêts. Si besoin, limitation des décisions quand il n'y a plus d'énergie fossile.

Bref bilan des décisions et de ce qu'il reste du fromage de l'énergie.

Fin du jeu : Enlever perruque et lunettes.

3. Débriefing

Phase 1 : Réflexion systématique (expériences, comportements, stratégies, observations)

- Tout le monde était toujours d'accord dans la famille ? Si non, montrer que les critères ne sont pas les mêmes pour tout le monde, c'est pour ça que tout le monde ne mange pas la même chose et ne va pas en vacances au même endroit.
Comment votre famille a pris ses décisions ? Quels critères étaient important ? (prix, goût, environnement, ...)
- Est-ce que se passe comme ça dans la réalité ? Pensez que va vraiment être comme ça quand ils auront 45 ans ?
- ça se passe comme ça si les autres prennent les mêmes décisions qu'eux (si juste eux décident de partir aux Maldives, pas la fin du pétrole)

- Ce qui est sûr, il y aura moins d'énergies non-renouvelables, elles seront plus chères, il faut trouver d'autres solutions

Phase 2 : Généralisation et application

Des scientifiques ont justement calculé comment les choses pourraient être quand vous aurez 45 ans (environ), en 2050 dans la région, dans le Parc Chasseral. Montrer fromage autonomie énergétique.

- Qu'est ce qui est différent sur ce fromage de 2050 par rapport au fromage auquel on est arrivé en 2050? Et par rapport au fromage 2016 ?
Potentiel pour plus d'énergie renouvelable (surtout bois) et économies d'énergie.
La meilleure énergie en termes d'impact est celle qu'on n'utilise pas : économies d'énergie. ET potentiel régional énergies renouvelables bois-énergie (cf étude région énergie)
- Peut-on être sûr de ce qui se passera dans le futur ? Non. Surtout que ça dépend de nous et des autres, des décisions prises aujourd'hui dans le jeu et que nous et les autres prenons dans la vraie vie : le chauffage de votre maison à bois ou au mazout ? Des vacances aux Maldives ou en Europe ? Quel plat manger ?
- A quelle date il n'y aura plus de pétrole ? Date précise est connue ? Non, ce n'est pas facile à calculer : on ne sait pas exactement combien il y en a encore (ne se voit pas), ça dépend de combien on en utilise,... Ce qui est sûr c'est qu'un moment il n'y en aura plus. Ressource non-renouvelable.
- Pétrole cette année est moins cher. Différence prix court terme et long terme.
- Il n'y a pas de décision juste et de décision fausse. Vous pouvez décider quand vous avez les informations nécessaires selon ce qui est important pour vous : le prix mais aussi l'environnement, vos goûts, la santé (pour l'alimentation),...
- Avez-vous aimé le jeu ? Comment vous vous êtes sentis ?
- De quoi vous vous rappellerez ? Une chose que vous allez raconter à vos parents à midi/ce soir

Matériel

- Fiche d'animation
- Voyage dans le temps
- Un fromage énergie avec pièces amovibles et un fromage énergie avec pièces fixes (2050).
- Cartes chauffage, mobilité et nourriture pour répondre aux 3 questions dans les 2 tours
- Argent
- Accessoires « vieillesse »
- Dépliants fruits et légume de saison, à distribuer aux élèves (idée de la formation énergie hep)

Adaptations lors de gestion de classe difficile

- Bien suivre les codes couleurs lors de la distribution des cartes : donner toujours les cartes rouges à une équipe, pour les 2 tours. S'il manque des cartes, c'est du coup facile d'identifier quels élèves sont concernés.
- Annoncer le nombre de cartes que chaque groupe doit ramener à la banque énergie ; les élèves les comptent avant de venir les rendre.

- Proposer un rôle supplémentaire au sein de chaque groupe : vérificateur des comptes. Cette personnes aide le chargé des finances de l'équipe, et vérifie la somme des achats (si besoin avec une calculatrice) avant d'aller payer à la banque.
- Simplifier le jeu en ne donnant que les cartes chauffage et voyage et moins d'argent. Du coup pas de discussion sur l'énergie grise de l'alimentation.
- Si on sait avant que c'est une classe difficile ou très jeune, donner les cartes du premier tour à lire avant l'animation.

PRINCIPES EDD | + changement de perspective

- pensée en systèmes
- approche à long terme
- réflexion sur les valeurs et orientations ven l'adoc

JEU DE SIMULATION SUR L'ÉNERGIE DANS LE PARC CHASSERAL

1. Mise en situation réelle
2. Prise de décision avec des conséquences (impacts ^{éco.} / _{env.})
3. Projection future (2050)
4. Action concrète aujourd'hui

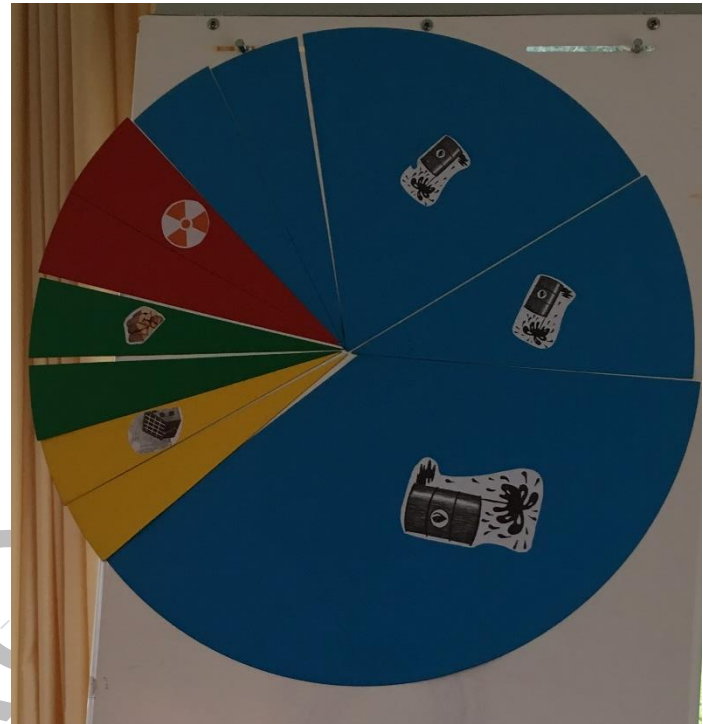
LAURE
VIVIANE
ANDREAS

↑ travail de groupe

↑ jeu de rôles

↑ P1m "Mon village au grand air"

↑ Simulation



NICHT



Nicht kopieren, nur als Anleitung gebrauchen!

ZETTELWAND: ALLTAG, VORWISSEN, NEUE ZUSAMMENHÄNGE

Lieferkette von Smartphones und Menschenrechte



Material allgemein: Zettel in drei Farben, Tafel oder Whiteboard, Klebeband, Filzstifte

Material spezifisch: Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (AEMR), Video

«Menschenrechte in drei Minuten erklärt» (www.amnesty.ch/de/schule-kurse/schule/sek-ii/unterrichtsmaterial/unterrichtsmaterial)

Smartphone interaktiv reflektieren und einordnen

1. Gruppiert euch, je nach Marke eurer Smartphones: Nokia, Apple, I-Phone, Fairphone
2. Gruppiert euch, je nach Anzahl der Smartphones, die ihr bereits besessen habt: 1; 2; 3; 4; 5
3. Errechnet bei einem Preis von 600 Fr. pro Smartphone, wieviel ihr bereits für Smartphones ausgegeben habt. Zahlen addieren am Tafel:

$$x * 600 + x * 2 * 600 + x * 3 * 600 + \dots = \dots \text{ (beachtliche Zahl)}$$

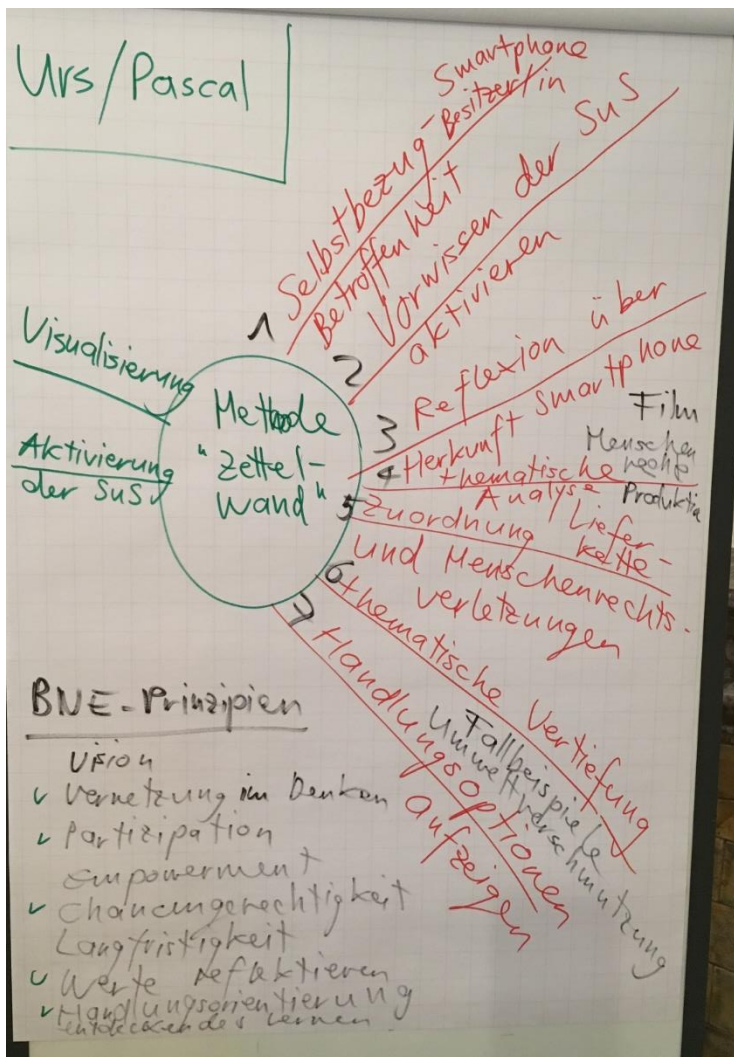
4. Jetzt haben wir gesehen, was ihr für eure Smartphones bezahlt habt. Doch bezahlen auch noch andere dafür? Schauen wir genauer hin...

Interaktive Wand

1. Moment in der Geschichte meines Smartphones auf Zettel (weiss) an Wand festhalten. Zwischen A (Anfang: z.B. Goldnugget) und Z (heute: WhatsUp geschrieben).
2. Überbegriffe auf Zettel (andere Farbe) an Wand pinnen und die Momente entsprechend zuordnen: Ressourcenabbau, Ressourcenhandel; Produktion; Verkauf; Konsum
3. Allg. Erkl. der Menschenrechte (AEMR) austeilern und einige Rechte hervorheben: z.B. Art. 2 Diskriminierung; Art. 4 Verbot der Sklaverei; Art. 12 Privatsphäre; Art. 19

Meinungsäußerungsfreiheit; Art. 20 Versammlungsfreiheit; Art. 23 Recht auf Arbeit; Art. 24 Recht auf Erholung; Art. 25 Wohlfahrt; Art. 26 Bildung

4. Video «Menschenrechte in drei Minuten zeigen»
5. Wenn ihr jetzt die Lieferkette von Smartphones anschaut, welche Menschenrechte könnten da missachtet werden? Setzt hierzu rote Zettel an die entsprechende Stelle und benennt die Verletzungen mit dem entsprechenden Artikel in der AEMR.
6. Darauf hinweisen, dass es die Pflicht von Staaten und auch Unternehmen ist, die Lieferkette von Smartphones sorgfältig zu prüfen (Sorgfaltspflicht). T.w. machen das Unternehmen sehr gut auf freiwilliger Basis. Doch nicht alle. Deshalb wird in verschiedenen Staaten eine verbindliche Sorgfaltspflicht gefordert (z.B. in F; Nationale Aktionspläne in D oder Konzernverantwortungsinitiative in der CH)
7. Wieder Platz nehmen und darauf hinweisen, dass wir jetzt einige konkrete Fälle hierzu vorstellen werden (je nach Aktualität und Thema z.B. von Amnesty-Berichte: www.amnesty.ch/de/themen ; <https://www.amnesty.ch/de/laender>



Workshop mit Gabi Speck Naturpark Diemtigtal



REGIONALER
NATURPARK



Methode Themenzentriertes Theater / Rollenspiel

Das Themenzentrierte Theater (TZT) ist ein verhaltenswirksames

Lernsystem für Teams, Schulklassen und Einzelpersonen. Hintergrundinformationen zu dieser Methode finden sich unter www.tzt.ch

Ich setze das themenzentrierte Rollenspiel im Rahmen meiner Umweltbildungsangebote als Methode mit vorangegangener Wissensaneignung in einer themenvertiefenden Sequenz ein.

Zielgruppen: Kinder und Jugendliche ab der Mittelstufe; Erwachsene

Ziele:

- alle Teilnehmenden in den Prozess miteinbeziehen
- Sich in eine Rolle hineinversetzen und andere Perspektiven einnehmen
- Sich mit der Rolle positionieren und zu einem Thema Stellung nehmen
- Eine offene und respektvolle Gesprächskultur üben und pflegen
- Kontroverse Themen in einer Gruppe bearbeiten und Lösungsansätze finden

Ablauf:

- Situation und Thema für das Rollenspiel erläutern. Bei der vorgestellten Methode war die Anlage eine Diskussionsrunde verschiedener Akteure bezüglich eines touristischen Projekts mit dem Bau eines Alpin-Golfplatzes in einem Naturpark
- Die Diskussionsteilnehmenden sind aufgefordert, sich um eine offene und konstruktive Gesprächsführung zu bemühen
- Verteilung der verschiedenen Rollen: die Rollen können bei grossen Gruppen auch doppelt vergeben werden (eine Person geht in die Rolle, die andere beobachtet und kann beratend wirken); ich lasse die Rollen (auf Karten geschrieben) zufallsmässig ziehen
- Vorbereitungszeit: die Teilnehmenden erhalten mind. 10 Minuten Zeit, sich in ihre Rolle hineinzuversetzen und eine Haltung zum Thema einzunehmen. Bei jüngerem Teilnehmer/-innen ist es von Vorteil, wenn sie sich zu zweit (Doppelrollen) vorbereiten können und entsprechend mehr Zeit dafür zur Verfügung steht.
- Die Moderation der Diskussionsrunde übernimmt die Leitungsperson (ohne Rollenzuteilung) oder kann an eine Rolle geknüpft an eine/n Teilnehmer/-in vergeben werden.
- Die Diskussionsrunde wird eröffnet und so geführt, dass alle Mitwirkenden zu Wort kommen
- Dauer der Diskussionsrunde mind. 30 Minuten
- Ausstieg aus der Diskussionsrunde mit einem offiziellen Abschluss und dem darauffolgenden Ausstieg aus der Rolle
- Reflexion der eigenen Rolle und wie es einem ergangen ist sowie dem Gesprächsverlauf
- Folgende Fragen können diese Reflexion anleiten: « wie ist es mir in meiner Rolle ergangen? Wie haben die Perspektiven der anderen Rollen auf mich gewirkt? Wie hat sich meine Meinung innerhalb der Diskussion entwickelt? Habe ich neue Perspektiven / Lösungsansätze entdeckt?»

Diese Methode zeigt die Komplexität von Themen / Situationen auf und fordert heraus trotz verschiedener Sichtweisen und Bedürfnissen gemeinsam nach Lösungsansätzen zu suchen.

Ein themenzentriertes Rollenspiel kann auch über einen längeren Zeitrahmen dauern. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden nach Beendigung immer bewusst aus ihrer Rolle aussteigen können. Die Meinung und Haltung der Rolle ist und muss nicht identisch mit der eigenen Meinung sein.

Die Leitung trägt die Verantwortung für den Gesamtüberblick während des Rollenspiels und leitet den Reflexionsteil an; die Methode erfordert eine gute Vorbereitung der Leitungsperson

Themenzentriertes Theater (Rollenspiel)

- jeder bekommt Rolle zu kontroversen Thema
- Debatte: jede Rolle vertritt ihre Argumente
Regel Nr. 1 gegenseitige Offenheit
- Reflexion: wie ist es mir in meiner Rolle ergangen?
Was sich in meiner Haltung während der Diskussion etwas verändert?

Zentrale Prinzipien:

- Vernetzendes Denken
- Wertreflexion
- Visionsorientierung
- Chancengleichheit

diese Methode fördert folgende Kompetenzen explizit:

- Perspektiven
- Kreativität
- Kooperation
- Wissen
- Werte

(- Partizipation in Bezug zu realen Themen)
nicht bei Entscheidungsfindungen sondern im Visionieren

iba
special



5 Jahre Netzwerk BNE Ausserschulischer Akteure
5 années Réseau EDD des acteurs extrascolaires

NIC