

Kalendaro

Ein Spiel, in dem man von sich erzählen und anderen zuhören kann

ÜBERSICHT

Thema : Gesellschaft & Zusammenleben, Geschichte, Geographie, Wirtschaft und Recht

Typ : Workshop

Dauer: zwei Schulbesuche, jeweils 90min, und 1h Interview, das die SuS ausserhalb der Schule durchführen.

Stufe HarmoS : Zyklus 3 und Sek II

Anzahl der Klassen, SuS : 10 Klassen, von der 7. bis Sek. II

Orte, Kantone : Neuchâtel, Waadt



KURZBESCHREIB

Kalendaro ist ein Workshop, der die Konstruktion sozialer Ungleichheiten thematisiert. Zuerst analysieren die Schüler/-innen (SuS) in einem interdisziplinären Spiel unterschiedliche Lebensläufe, anschliessend führen sie Interviews mit anderen Personen zum Verlauf ihres Lebens durch. Kalendaro kann als Arbeitsbasis herangezogen werden, um je nach Erwartung, Vorlieben, und Bedarf eine ganze Reihe an Themen mit der Klasse zu bearbeiten.

Um den Bezug zum Lehrplan (PER) herzustellen, entwickelten mehrere Lehrpersonen in Ausbildung an der PH Waadt Unterrichtseinheiten zur Nachbereitung und Vertiefung des Spiels. Jede/r Student/in ging also in ihre/seine Klasse und passte entsprechend unterschiedliche Elemente des Spiels an.

BNE-KOMPETENZEN

- Vernetzend denken
- Verantwortung übernehmen und Handlungsspielräume nutzen
- Vorausschauend denken und handeln

LEHRPLAN21

NMG, Überfachliche Kompetenzen, Berufliche Orientierung

PER

Sciences humaines et sociales : SHS32, SHS33, SHS34
Formation générale: FG35, FG38

BESONDERE STÄRKEN

- Die SuS werden sich des Ausmasses bewusst, in dem die Gemeinschaft und Umgebung persönliche Entscheidungen beeinflussen kann, aber auch welche Freiheit sie haben, sich möglichen Zwängen zu entziehen.
- Durch das Spiel können sich die SuS gegenseitig besser kennen lernen – wichtige Grundbedingung für ein positives Zusammenleben.
- Sie erhalten die Gelegenheit, Personen ausserhalb ihres direkten Lebensumfeldes und einer anderen Generation zu treffen.
- Sie können Gesellschaft und Organisationsformen in Zeit und Raum analysieren.
- Eine ganze Reihe sozialer Fragen von aktueller Bedeutung können thematisiert werden.

LERNZIELE

- Durch das Spiel Unterschiede anerkennen und sie in ihrem sozio-kulturellen Kontext verorten
- Sich eigener Reaktionen und Verhaltensweisen in verschiedenen Gruppen und Situationen bewusst werden; dies geschieht durch die Interviews mit einer/m Erwachsenen.
- Die Gestaltung von Gesellschaft hier und anderswo besser verstehen, indem eine bestimmte Organisationsform in der Klasse erprobt und mit den Interviews in Zusammenhang gebracht wird

- Die wichtigsten Merkmale eines demokratischen Systems erfassen. Indem man sich bewusst wird, dass nicht alle die gleiche Meinung teilen, lernt man, andere Meinungen zu respektieren, eine kritische Haltung einzunehmen und eigene Entscheidungen zu treffen.

Zusätzlich entwickeln die SuS ihre Fähigkeit, mit anderen zusammen zu arbeiten, zu kommunizieren und zu reflektieren.

VERLAUF

- Erster Teil (90 min, in der Klasse): Im „Gänsepiel“ werden Zusammenhänge auf Klassenebene gezeigt und themenspezifische Konzepte, Tools und Begriffe eingeführt.
- Zweiter Teil (ca. 1h, ausserhalb der Schule) : Durchführung von individuellen biographischen Interviews
- Dritter Teil (90 min, in der Klasse): Weitere kulturelle, zeitliche und geschichtliche Zusammenhänge werden aufgezeigt. Analyse und Reflexion.

KONKRETE ERGEBNISSE UND AUSWIRKUNGEN

Durch Kalendaro entsteht ein Raum, in dem die Gedanken und Vorstellungen der SuS sichtbar werden, und somit ist es der Lehrperson überlassen, welches Thema sie vertiefen möchte. Die Themen- und Methodenvielfalt, die von den Student/-innen der PH Waadt angewendet wurden, zeigt die vielen Möglichkeiten, mit Hilfe von Kalendaro den Lehrplan umzusetzen.

Nächstes Schuljahr wird eine Fortbildung für Lehrpersonen entwickelt, die mit Kalendaro arbeiten möchten. Das Spiel wird mit den gemeinsam entwickelten Unterrichtssequenzen verbunden.

VERBINDUNG ZU BNE

Das Spiel und die Interviews sind Einstiege in mehrere Themen, die mit nachhaltiger Entwicklung in Zusammenhang stehen, sei es im sozialen, ökologischen oder wirtschaftlichen Bereich. Ein Ziel des Spiels ist es, die Zusammenhänge zwischen unterschiedlichen Lebensbereichen aufzuzeigen, um so das für die Auseinandersetzung mit BNE-Themen wichtiges Komplexitätsdenken zu fördern. Ausserdem bietet der Fokus auf soziale Ungleichheiten und deren Ursachen und Auswirkungen den SuS die Gelegenheit, über ihre kulturelle und historische Umgebung nachzudenken.

ZITATE DER ZUKÜNFTIGEN LEHRPERSONEN

„Man kann nicht mit dem Spiel aufhören: es sollte der Einstieg in eine Unterrichtseinheit sein. Das Spiel ist eine Gelegenheit, um andere Themen zu bearbeiten.“

„Die persönliche Seite, die die Schüler/-innen von sich preisgeben, nachdem sie ein erstes Unwohlsein überwunden haben, erlaubt einen einzigartigen Austausch, sei es mit der Lehrperson oder zwischen den Schülern selbst.“

„Man sollte auch erklären, dass es nicht Ziel des Spiels ist, so schnell wie möglich bei 65 Jahren anzukommen, sondern Erfahrungen zu sammeln und bewusste Entscheidungen zu treffen.“

„Einige Lebensentscheidungen wurden stärker als andere diskutiert und die Schüler/-innen wurden sich bewusst, dass ihre Meinung vielleicht nicht von allen geteilt wird, ein guter Start für meine folgende Unterrichtseinheit.“

PARTNER

[Pôle de recherche national LIVES](#),
[Universität de Lausanne](#),
[HEP Vaud](#),
[éducation21](#)

BUDGET & FINANZIERUNG

Der Schulbesuch von LIVES ist kostenlos (französisch) und das Materiel wird kostenlos zur Verfügung gestellt (nur auf Französisch)

KONTAKT

Für Kalendaro : Mme Emmanuelle Marendaz Colle,
communication@lives-nccr.ch

Für die Umsetzung von Unterrichtseinheiten : Mme Maria Brulé,
maria.brule@hepl.ch

INTERNET-LINKS

[Kalendaro](#)