WAS GLAUBEN SIE ?

Religionsaspekte im Schulalltag

Ein kooperatives Spielformat für Gruppen als Fortbildung in Diversitätskompetenz

Was glauben Sie?

Religionsaspekte
im Schulalltag

Ein kooperatives Spielformat für Gruppen als Fortbildung in Diversitätskompetenz

Was glauben Sie?

Religionsaspekte
im Schulalltag

Ein kooperatives Spielformat für Gruppen als Fortbildung in Diversitätskompetenz

Projektskizze
Gruppe: Imagistan (Yorgos Konstantinou, Marcus Mazzoni, Stella Konstantinou)
Arbeitstitel: „Was glauben sie?“

Projektvorhaben
ein kooperatives Spielformat für Gruppen entwickeln und als Fortbildung in Diversitätskompetenz mit Schwerpunkt auf Religionsaspekten im Schulalltag anwenden

Projektbeschreibung:
Mit dem Titel „Was glauben sie?“ möchten wir ein Spielformat für MultiplikatorInnen – Lehrende in Schulen und Universitäten, PädagogInnen und Studierende in Bildungs- und sozialen Fächern – anbieten. Das Spiel fördert die Diversitätskompetenz der Lehrenden, dabei liegt der Schwerpunkt auf der Religionszugehörigkeit aller Akteure und wie diese sich im Schulalltag auswirkt.

Angeregt durch unsere Erfahrungen, dass Kulturpraxen mit religiösem Hintergrund im Schulkontext nur wenig besprochen werden und dass der Austausch darüber durch Unwissen oder Scham tabuisiert wird, wie auch die Diskriminierung welche Menschen islamischen / nicht christlichen Glaubens in Deutschland erfahren (oder Menschen die so gesehen werden), wollen wir mit dem Spielformat eine Diskussionskultur, Wissenstransfer, Multiperspektivität und Selbstreflexion fördern. In unseren bisherigen Arbeiten im Bereich der politischen und kulturellen Bildung konnten wir oft feststellen, dass ein großer Bedarf seitens der Lehrenden an handlungsorientiertem Wissen besteht, um den gesellschaftlichen Prozessen in der Praxis angemessen zu begegnen.

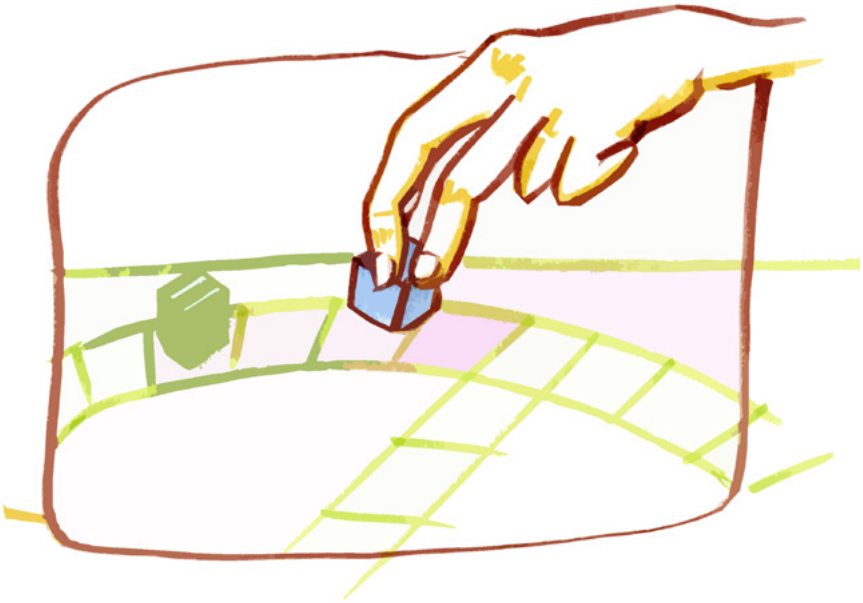
Unser Spiel will Aspekte des Glaubens thematisieren, die beim Zusammenleben im Schulalltag eine Rolle spielen. So können sich die Teilnehmenden in einem respektvollen Austausch mit religionsbezogenen Themen wie Bekleidung, Ernährung, Festlichkeiten, Traditionen, Kalender, Lerninhalte auseinandersetzen. Es handelt sich um ein kooperatives, nicht wettbewerbsorientiertes Spiel. Der spielerische Vorgang ermöglicht eine durchlässige Herangehensweise und ein empathisches Voneinanderlernen.

Spielinhalt:

- Spielfläche (bedruckte Unterlage 1,70m x 1,70m) mit fünf farbigen Figurengruppen, 2 Würfeln und ca. 100 Spielkarten mit Fragen / Gesprächsimpulsen.
- Handreichung, ca. 60 Seiten mit anschaulichem Material und Links zum Thema.

z.B.

- *Was hat Ramadan und Fastenzeit gemeinsam?*
- *Welche Vorschriften für das Essen gibt es in christlichen Gemeinden?*
- *Meine Tochter will am Schwimmunterricht nicht teilnehmen.*



Spielprozess:
An dem Spiel können bis zu 25 Menschen teilnehmen. Sie teilen sich in fünf Figurengruppen ein. Diese repräsentieren die Teilnehmenden im System der Schule: SchülerInnen, LehrerInnen, Eltern, Schulpersonal, Schulamt. Die ca. 100 Spielkarten in Form von Fragen oder Diskussionsimpulsen thematisieren verschiedene Aspekte und sind in Kategorien eingeteilt: Handlungsoptionen, strukturelle und rechtliche Aspekte, systemische Aspekte. Die SpielleiterIn erklärt die Regel und moderiert die Gespräche. Die Spieldauer ist ca. 90 Minuten.

Partizipativer Entwicklungsprozess:
In Workshops mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen wollen wir aus ihrer Erfahrung lernen und diese in das Spiel einbeziehen. Welche Konflikte, Missverständnisse, Vorurteile treten im Schulalltag auf?

Wer wir sind:
Yorgos Konstantinou, arbeitet als visueller Rhetoriker und Illustrator. Er entwickelt Projekte und Spielformate für Kinder, Jugendliche und MultiplikatorInnen mit Schwerpunkt Migration, Friedensförderung und politische Bildung. Irenia... UN Preis...

Marcus Mazzoni, Designer und Grafiker. Die vielen Aspekte der visuellen Kommunikation in einer Person! Layout und Konzepte für Schulbücher, Pädagogische Medien und innovatives Lehrmaterial.

Stella Konstantinou arbeitet im Bereich der kulturellen Bildung vorwiegend in Berlin seit ihrem Masterstudium an der UdK (1999-2001). Sie ist in verschiedenen Positionen und Orten tätig - als Künstlerin und Theaterpädagogin in Zusammenarbeit mit Bildungs- und Kulturinstitutionen (u.A. Universität der Künste Berlin, Komische Oper Berlin, Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Thünen Institut, ErzählZeit). Ein Schwerpunkt ihrer Arbeit ist es, ästhetische und künstlerische Praxis in der Schule zu initiieren und zu unterstützen. Die Wertschätzung von Mehrsprachigkeit und Diversität sind – auch durch ihre transkulturelle Identität - wegweisend in ihrer Arbeit.

Links:

https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/Lehrerfortbildung_zu_Sprachbildung_Policy_Brief_2016.pdf

http://www.tagesspiegel.de/wissen/zuwanderer-in-der-schule-lehrer-sind-schlecht-auf-vielfalt-vorbereitet/14503186.html

mdb-sen-bildung-politische_bildung-islam_und_schule.pdf