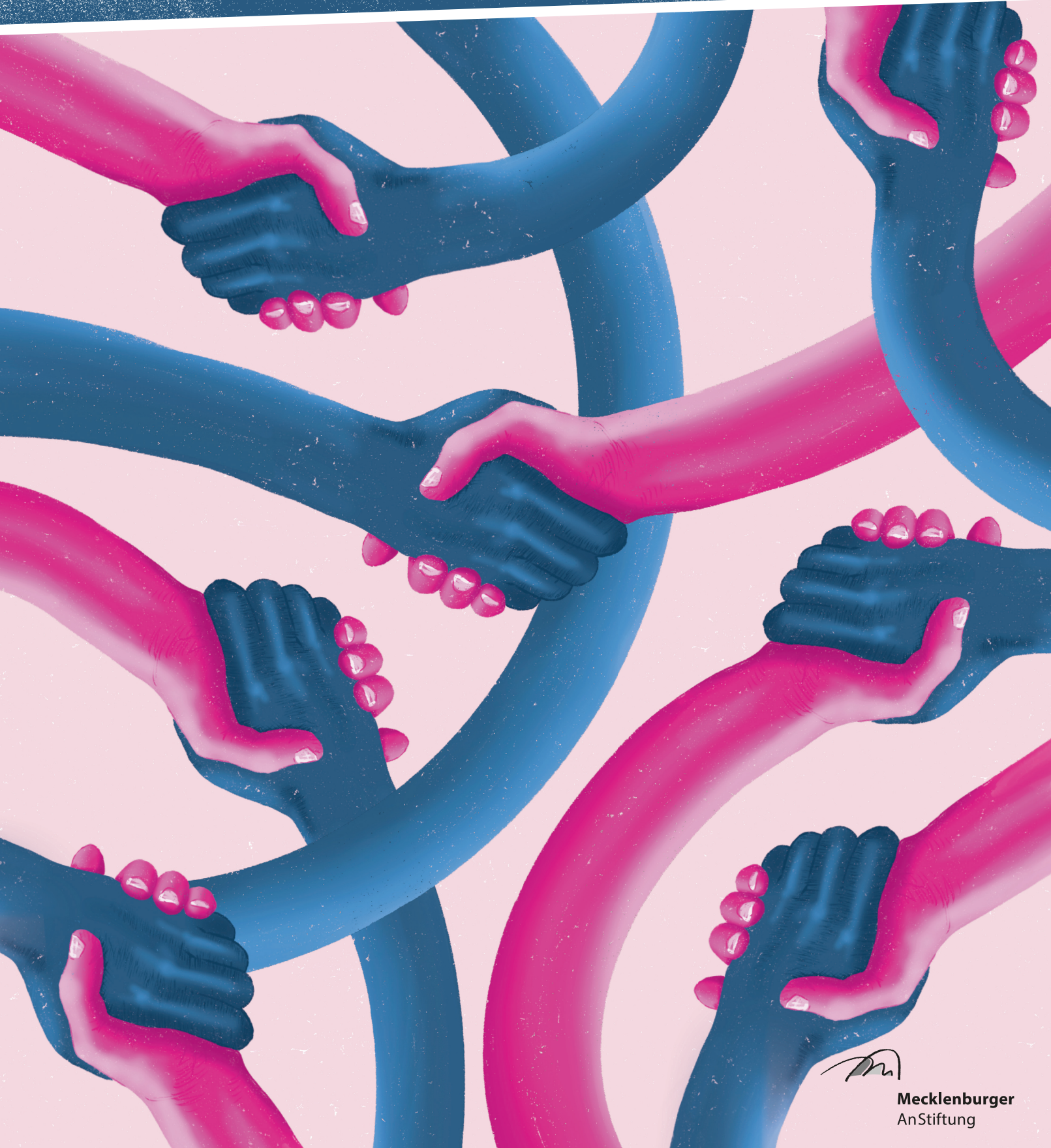


WarmUp!

Jugendkultur für Demokratie



Mecklenburger
AnStiftung



**„Demokratie ist mehr als eine Regierungsform;
sie ist in erster Linie eine Form des Zusammenlebens,
der gemeinsamen und miteinander geteilten Erfahrung.“**

John Dewey, 1916

Liebe Leserinnen und Leser,



gewaltsame Konflikte, rassistische Äußerungen und verfassungswidrige Zeichen gehören oft zum Alltag vieler Schülerinnen und Schüler in Mecklenburg-Vorpommern. Um diesen Herausforderungen wirkungsvoll und nachhaltig zu begegnen, wenden sich Schulen an das Projekt „WarmUp! – Jugendkultur für Demokratie“ der Mecklenburger AnStiftung. Wir setzen mit unserem vielfältigen Bildungsangebot genau dort an, wo es der reguläre Schulalltag oftmals nicht zulässt. Im Vordergrund steht dabei das Erlernen des respektvollen Umgangs miteinander, der Kampf gegen Vorurteile und die innovative, aber vor allem auch kritische Auseinandersetzung mit den Gefahren von Diskriminierung, Ausgrenzung sowie Fremdenfeindlichkeit. Die an den Schulen Lernenden und Lehrenden sollen unterstützt werden, sich gemeinschaftlich für ein positives Schulklima einzusetzen sowie jeglicher Form von Diskriminierung, Mobbing und Gewalt eine klare Absage zu erteilen. In einer dreijährigen Kooperation werden Schülerinnen und Schüler, aber auch Lehrkräfte und Eltern durch Bildung, lokale Vernetzung und langfristig angelegte Mitmachangebote in unser landesweites Netzwerk eingebunden, um gemeinsam das Demokratiebewusstsein der Jugendlichen zu stärken und demokratische Werte zu fördern. Durch die Zusammenarbeit bieten wir Schulen ein breites Portfolio und vielfältige Themenbereiche, deren Bearbeitung nicht zwingend durch das Lehrerkollegium erbracht werden kann. Die Schülerinnen und Schüler profitieren neben der Expertise der Referent*innen zudem von der Authentizität der Bildungsangebote. Insbesondere das Nähe-Distanz-Verhältnis zu unseren Referent*innen bietet die Möglichkeit, die Öffnung der Schülerinnen und Schüler für Projektinhalte erheblich zu fördern. Ferner ist es der inhaltlichen Arbeit dienlich, wenn durch abwechslungsreiche Formate bekannte Lerngewohnheiten aufgebrochen und neue Erfahrungsräume geschaffen werden. Die Bildungsangebote werden dabei in enger Absprache zwischen Projektleitung und Schulpersonal an die Bedürfnisse und Begebenheiten der jeweiligen Schulen angepasst, um stets die individuelle Lebenswelt der Jugendlichen vor Ort im Blick zu behalten.

Unser Angebot richtet sich in erster Linie an allgemeinbildende Schulen, aber auch an weitere interessierte Einrichtungen in ganz Mecklenburg-Vorpommern. Das Ziel der vorliegenden Publikation ist es, die Initiative „WarmUp! – Jugendkultur für Demokratie“ vorzustellen und für die Kooperation zwischen schulischen und außerschulischen Projektpartnern zu werben.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen

Wissenschaftliche Begleitung

Wirkungsanalysen. Das Sichtbarmachen von demokratischem Handeln

Wer sich für Demokratie engagiert, unterstützt und fördert bestimmte Verhaltensformen im Umgang miteinander. Dafür bedarf es besonderer Motivationen und des Einübens praktischer Handlungen, konkret sind Erfahrungen im Alltag nötig. Hier wird auch sichtbar, ob Verhaltensweisen den Erwartungen entsprechen, wie sie durch das Demokratieverständnis erwünscht werden. Eine Initiative für Demokratie wird daher über Verhalten aufklären und bewerten, ob es angemessen ist.

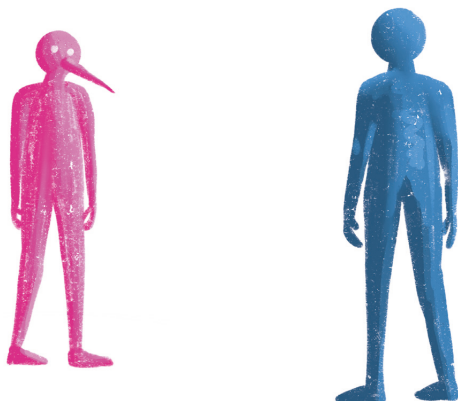
Sie wird Verhalten einüben und die Nachhaltigkeit im Blick haben müssen, inwieweit sich Formen vor Ort bewähren.

Der Begriff Demokratie ist abstrakt und bedarf einer Operationalisierung im Sinne eines bestimmten und gemeinsamen Gesellschaftsverständnisses. Entsprechend wurde in dem BLK Projekt Demokratie lernen und leben von 2007 ein Vorschlag einer solchen Operationalisierung gemacht.

Orte	Klasse	Schule	Familie und Beruf	Politik
Handlungsfelder				
Fähigkeiten und Praktiken	Soziale- und Kompetenz	Selbst- Schule Partizipation	Integration der Schule in ihr Umfeld	Politische Kompetenz

Hier wird auf Orte verwiesen, an denen Erfahrungen im sozialen Raum gesammelt werden, um Probleme, deren Lösungen nach demokratischen Regeln erfolgen können, interaktiv zu bearbeiten. Projekte müssen daher Handlungsfelder eröffnen, in denen der Umgang mit Aufgaben geübt werden kann, die im ersten Schritt das Erkennen solcher Fähigkeiten ermöglichen bzw. sie anzubahnen erlauben und zweitens zu Praktiken anleiten und sie vor Ort aktuell zu erproben. Solche Praktiken setzen voraus, dass Erfahrungen im

sozialen Raum gemacht werden. Zu den Erfahrungen gehören positive und negative Erlebnisse im Umgang miteinander. Das Aufarbeiten solcher Erfahrungen ermöglicht einen lernenden Umgang, wann, wo und wie Erfolg oder Misserfolg zu erwarten ist. Dieser reflektierende Lernprozess nutzt zum Ersten die eigenen Erfahrungen. Zum Zweiten stehen externe Wissensbestände zur Verfügung, die bei der Lösung auftretender Probleme helfen können. Projekte bieten hierfür eine Schnittstelle an.



Orte	Klasse	Schule	Berufswelt	Politik
Handlungsfelder initiiert durch Projekte	Soziale- und Selbstkompetenz	Schulische Partizipation	Integration der Schule in ihr Umfeld	Politische Kompetenz
Fähigkeiten und Praktiken	Gerechtigkeitsverständnis	Mitbestimmung	Reflektierte Formen der Zusammenarbeit (Familie u. a.)	Demokratieverständnis
	Verantwortungswahrnehmung	Anerkennung, Vertrauen, Offenheit	Dauerhafte Kontakte zu Partnern im kommunalen Umfeld	Selbstbild politischer Fähigkeit
	Positive Leistungseinstellung	Partizipationswunsch	Wechselseitige Funktionalität zwischen Schule und ihrem Umfeld	Politische Kontrollüberzeugungen
	Selbstsicherheit in Gruppen	Selbstwirksamkeit		Politische Aktivitäten
	Bereitschaft Normen einzuhalten	Übernahme von Verantwortung		Akzeptanz demokratischer Entscheidungen
	Kritik ausüben und annehmen	Verfahrensklarheit		Planungs und Entscheidungsfähigkeit
	Perspektiven übernehmen	Regelklarheit		Analyse gesellschaftlicher Teilsysteme
	Toleranz von Ambiguität und Differenz			Systemvertrauen
	Kooperieren			
	Kommunizieren			

Um demokratisch handeln zu können, bedarf es bestimmter Fähigkeiten im Umgang mit anderen. Daher bedarf es einer Sensibilisierung für das eigene Handeln und seine Konsequenzen gegenüber anderen. Das wird von Wertvorstellungen geleitet, die implizit wirken und bewusst

gemacht werden müssen. Erst dann kann ihre gesellschaftliche Bedeutung eingeschätzt werden. Dies erfolgt im jeweiligen Lebensumfeld, das bei der Familie beginnt und im gesellschaftlich politischen Raum öffentlich diskutiert wird.

Praktiken und Fähigkeiten

Praktiken sind das Resultat von internalisiertem Verhalten und basieren auf einem längerfristigen Einüben von Fähigkeiten. Sie setzen ein entsprechendes Umfeld voraus, das diese Fähigkeiten herausfordert. Praktiken reagieren auf komplexe Situationen. Projektangebote bieten die Möglichkeit, vorhandene Praktiken überhaupt erst bewusst zu machen: Welchen Wertsystemen folgen sie? Sind es Werte, die ich gut finde? Wo sind sie für mich und bei anderen verankert?

Komplexität bedeutet die Notwendigkeit von Entscheidungen, wobei Entscheidungen weitere Entscheidungen bedingen, d. h. der Lösungsprozess ist offen. Offenheit kann Gefahr bedeuten, sodass Verfahren dazwischengeschaltet werden, um diese kontrollieren zu können. Bestimmte Praktiken leisten das. Bekannt sind dafür die sog. Skills. Das kann aber bedeuten, dass etwas getan wird, was eigentlich nicht wünschenswert ist. Projekte sollten diese Zusammenhänge stets im Blick haben. Praktiken bilden sich allmählich heraus bzw. vorhandene ändern sich nicht auf einen Schlag. Projekte müssen daher so arrangiert werden, dass die Teilnehmer*innen innere Zusammenhänge erkennen und Anknüpfungspunkte finden können.

Eine Projektinitiative muss netzwerktauglich sein. Damit ist gemeint, dass im Angebotenen für jeden Ideen enthalten sein müssen, die er annehmen oder ablehnen kann. Im ersten Fall ist das Bewusstmachen des Anknüpfungspunkts wichtig, um herauszufinden, was mit der Idee gemacht wird und wie sie weiter entfaltet werden kann. Im zweiten Fall ist aufzuarbeiten, was die Ablehnung motiviert, durch welchen Wert sich das begründen lässt und wie dieser im Verhältnis zu anderen wirkt.

Projektinitiativen lassen sich daraufhin beobachten, ob sie thematisch-inhaltlich zu den Feldern in Beziehung stehen. Die Inhalte der angesprochenen Felder sind im Längsschnitt daraufhin zu analysieren, wann und unter welchen Umständen sie realisiert werden. Unabhängig davon ist eigenständig zu prüfen, über welche Praktiken Schüler*innen verfügen, wenn sie mit Situationen konfrontiert werden, zu deren Lösung die genannten Fähigkeiten nötig sind. Nicht unwichtig ist im Hinblick auf die Nachhaltigkeit mehr darüber zu wissen, welches Schüler*innenprofil jeweils vor Ort anzutreffen ist und ob es Konfigurationen gibt, die mit Projekten besser oder schlechter interagieren.

Die Evaluation

Eine Evaluation im Sinne der Wirkungsanalyse lässt sich mehrstufig durchführen. Sie begleitet die Initiative und stellt fest, ob das Angebot vor Ort umsetzbar ist. Ist das der Fall, ist zu klären, ob es die Adressat*innen anspricht. Wenn sich das zeigt, stellt sich die Frage, was von dem Angeboten vor Ort aufgenommen und weiterentwi-

ckelt wird. Das Ziel ist es, Praktiken zu erwerben, die im Sinne demokratischen Handelns wirksam sind. Zu analysieren sind daher die Praktiken vor Ort. Entsprechen sie den Erwartungen, wäre zu prüfen, wie weitreichend ihre Wirksamkeit ist und ob sie zu einem festen Bestandteil des Handelns und Denkens geworden sind.

Wie wird evaluiert?

Um das Projekt insgesamt, die einzelnen Maßnahmen sowie die nachhaltigen Effekte auf die Schulen einer kontinuierlichen Beobachtung zu unterziehen und um die Angebote fortlaufend zu optimieren, wird **WarmUp!** seit 2016 durch eine Forschungsgruppe um Prof. Dr. Wolfgang Sucharowski von der Universität Rostock wissenschaftlich begleitet. Im Anschluss an einen Projekttag werden von den Teilnehmenden durch anonymisierte Fragebögen Daten erhoben, welche Rückschlüsse auf die Wirksamkeit der Veranstaltung

zulassen. In der Auswertung von Projekttagen werden punktuell Supervisionen mit Lehrer*innen und Teamer*innen durchgeführt. Zudem finden zum Schuljahresende Evaluationsgespräche mit den Lehrkräften, der Schulleitung sowie der Schulsozialarbeit statt. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen werden in jährlichen Evaluationsberichten dokumentiert, die zudem als Grundlage für die inhaltliche und didaktische Weiterentwicklung der Bildungsangebote dienen.

Wie beurteilen Schüler*innen und Lehrer*innen WarmUp!?

Die verschiedenen Projektveranstaltungen stießen bei der Zielgruppe der Schüler*innen grundsätzlich auf große Resonanz. Die Evaluation zeigt auf, dass die Schüler*innen regelmäßig angeben, in den Workshops etwas Neues gelernt zu haben. Diese erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen wollen sie auch über die Veranstaltungen hinaus anwenden. Zudem entsteht ein neuer Bedarf, der sich in dem Wunsch nach Fortsetzung der Projektangebote äußert. Diese Ergebnisse sind vornehmlich der verwendeten Methodik sowie der Beziehung zu den Peers, den Teamer*innen geschuldet.

Für die Stärkung von Outcome und Impact der Projektaktivitäten ist die Einbindung des sozialen Umfelds der Schüler*innen von zentraler Be-

deutung. Die Evaluation zeigt auf, dass die von **WarmUp!** initiierten Projekthalte von den Partnerschulen über die dreijährige Zusammenarbeit hinaus fortgeführt werden. Zudem wird der Zuspriech durch die Lehrkräfte und Schulsozialarbeiter*innen in deren Interesse an den Inhalten und Methoden sowie an dem kollegialen Austausch mit den Teamer*innen im Anschluss an die Workshops verdeutlicht. Diese positive Entwicklung wird künftig durch neue Workshops für Lehrer*innen und Schulsozialarbeiter*innen weiter gefördert. Auf diese Weise fungiert **WarmUp!** als Multiplikator für die Lehrenden und regt dazu an, abwechslungsreiche Methodik und aktuelle Themen aus der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen in den Schulalltag aufzunehmen.

Projektvorstellung

Was sind die Ziele von WarmUp!?

Gemeinsam mit Schüler*innen und Lehrer*innen in Mecklenburg-Vorpommern wollen wir durch Bildung, regionale Vernetzung und langfristig angelegte Mitmachangebote eine nachhaltige Stärkung der demokratischen Kultur erreichen. Eine funktionierende Demokratie ist auf die aktive Beteiligung aller Bürger*innen angewiesen. Hier setzt **WarmUp!** mit verschiedenen Angeboten an, um für ein harmonisches Miteinander zu werben, wichtige Werte vorzuleben und Partizipationsmöglichkeiten zu schaffen. Durch die Einbindung von Lernenden sowie Lehrenden soll insgesamt ein lebendiges Demokratiebewusstsein unterstützt und demokratische Werte im Lebensalltag der Jugendlichen gefördert werden.

Was ist das Besondere an WarmUp!?

Die inhaltliche und didaktische Vielfalt, die Einbindung engagierter Multiplikator*innen sowie die nachhaltige Wirksamkeit machen **WarmUp!** in der politischen Bildung zu einem einzigartigen Projekt. Dabei zeichnet sich **WarmUp!** vor allem dadurch aus, dass Regional- und Gesamtschulen im ländlichen Raum über einen Zeitraum von drei Jahren begleitet werden, in denen langfristig ein Programm erarbeitet wird, das sich gezielt an den individuellen Bedarfen vor Ort orientiert. Die Partnerschulen profitieren dabei von einer weiten Bandbreite von Projektangeboten der sozialen, kulturellen und politischen Bildung.

Welche Methoden und Materialien verwendet WarmUp!?

Die inhaltliche Betreuung der Partnerschulen basiert auf einer Reihe komplementärer Projektangebote. Im Zentrum stehen fünf demokratiepädagogische Workshops, in denen sich die Jugendlichen durch interaktives Lernen essenzielle Kenntnisse und Kompetenzen für die Partizipation in einer demokratischen, pluralistischen und weltoffenen Gesellschaft aneignen. Die Workshops werden im Klassenverbund von jeweils zwei Teamer*innen durchgeführt, welche die Arbeitsergebnisse der Schüler*innen in den Klassenräumen als Anregung für die Nachbereitung hinterlegen.

Erweitert werden diese Workshops um interaktive Gesprächsformate mit Zeitzeugen, Aussteigern aus der Neonaziszene oder Geflüchteten aus Bürgerkriegsregionen, sowie um film-, musik- und theaterpädagogische Bildungsangebote, die durch alternative Methodik gesellschaftliche Partizipation, partnerschaftliches Miteinander und demokratische Werte erfahrbar machen.

Wie verläuft ein typisches WarmUp! an der Schule?

Im Rahmen einer dreijährigen Kooperation begleitet **WarmUp!** seine Partnerschulen durch die Kommunikation, Organisation und Durchführung langfristig angelegter Mitmachangebote. Den Auftakt bildet ein Startschussprojekttag, an dem die gesamte Schule teilnimmt. In regelmäßig stattfindenden Beratungen wird gezielt ein weiterführendes Projektprogramm erarbeitet, das sich an den individuellen Problemlagen und Bedarfen vor Ort orientiert. Die implementierten Projektinhalte werden in der Programmlaufzeit strukturell in den Schulen verankert, sodass sie auch über die dreijährige Kooperation hinaus von den Lehrkräften und Schüler*innengremien selbstständig weitergeführt werden. Dabei profitieren die Schulen von der erfolgreichen Einbindung in ein landesweites Netzwerk aus Bildungsträgern und außerschulischen Kooperationspartner*innen.

Was haben wir bisher erreicht?

Seit dem Start des Projekts im Jahr 2013 wurden bis 2022 insgesamt 30 Schulen aus ganz Mecklenburg-Vorpommern in das landesweite **WarmUp!**-Netzwerk aufgenommen. Allein im Jahr 2019 fanden 120 Veranstaltungen mit mehr als 4.000 Schüler*innen statt.



Wie ist WarmUp! entstanden?

Die Idee zu **WarmUp!** entstand im Gründerkreis der Satirefigur „Storch Heinar“. Diese erlangte bundesweite Bekanntheit durch humorvolle Aktionen zur

Aufklärung über rechtsextreme Jugend- und Subkultur sowie über die Gefahren von Diskriminierung, Ausgrenzung und Fremdenfeindlichkeit. Die neue Initiative fand in der Mecklenburger AnStiftung einen erfahrenen Projektträger und erhielt die tatkräftige Unterstützung eines kleinen Kreises engagierter Förderer. Somit konnten im September 2013 an drei neuen Partnerschulen die ersten Projekttag durchgeführt werden.

Teamvorstellung

Wer gehört zum WarmUp!-Team?

Mit Dr. Ludmila Lutz-Auras (Vorstandsvorsitzende), Julian Barlen (Mitglied des Stiftungsrates) und Bettina Lorenz (Projektmanagerin) sind zwei ehrenamtliche sowie eine hauptamtliche AnStifterin für die Projektleitung verantwortlich.

In der Zusammenarbeit mit den Partnerschulen setzt **WarmUp!** auf einen Kreis engagierter Teamer*innen, die als Peers gemeinsam mit den Schüler*innen Workshops durchführen. Diese Gruppe junger Multiplikator*innen setzt sich aus Künstler*innen, Sportler*innen und überwiegend angehenden Lehrer*innen zusammen, die sich gesellschaftlich engagieren, mit anderen Menschen zusammenarbeiten und Erfahrungen auf dem Gebiet der politischen Bildung sammeln und auch mitbringen.

Die ca. 20 aktiven Teamer*innen mit unterschiedlichen Studienschwerpunkten sind vornehmlich Lehramtsstudierende und Politikwissenschaftler*innen, die für **WarmUp!** an Weiterbildungen teilnehmen und regelmäßig hinsichtlich aktueller Sach- und Lehrkompetenzen geschult werden. Durch die gezielte Integration engagierter Teamer*innen werden künftige Akteure der (politischen) Bildung auf diese Weise mit den fachlichen sowie didaktischen Kenntnissen des Projektes vertraut gemacht und dabei praxisnah ebenso wie innovativ auf ihre spätere Tätigkeit vorbereitet.

- Workshops bieten Teamer*innen Praxiserfahrung und Vorbereitung für Lehrtätigkeit
- Spaß an Konzeption und Durchführung der Workshops
- spannende Auswertung mit Lehrkräften und Schulsozialarbeiter*innen, bei denen in der Nachbereitung der Workshops Erfahrungen ausgetauscht und neue Ansätze mitgedacht bzw. diskutiert werden

Zitate Teamer*innen



Charlotte

„Ich bin froh ein Teil von WarmUp! zu sein, weil das Projekt genau die Punkte anschnidet, über die viel zu wenig gesprochen wird ... Es ist wichtig in einer Gesellschaft zu leben, die unterstützt und nicht ausgrenzt.“

Christopher



„Mir macht es Spaß mein Wissen an jüngere Menschen weiterzugeben und mit ihnen auf Augenhöhe ins Gespräch zu kommen.“



Per Ole

„Ich bin Teil des WarmUp-Projekts, weil es einen großen Handlungsbedarf gibt, demokratiefördernde Bildungsangebote umzusetzen, um über Vorurteile und Diskriminierung aufzuklären.“

Marie



„Für mich bedeutet dieses Projekt, politische Bildung nicht nur als abstrakte Wissensvermittlung zu begreifen, sondern vielmehr den Jugendlichen die Demokratie auch als Lebensform nahe zu bringen.“



Nele

„Ich mache bei diesem Projekt mit, weil ich aus meiner eigenen Schulzeit und meinem Lehramtsstudium weiß, dass diese wichtigen Themen leider oft keinen Platz im Lehrplan finden, obwohl viele SuS großes Interesse zeigen.“



LOGOPÄDIE
ERGOTHERAPIE


Crocodil
Café & Energy

An illustration featuring a circular path of hands holding each other. The hands are rendered in various shades of blue and pink, representing diversity. The path is a continuous loop of hands, with each hand gripping the one next to it. The background is a light, textured pink. A white speech bubble containing the word 'Workshops' is positioned in the upper left quadrant. A white text box with a thin black border is centered in the middle of the image, containing a paragraph of text.

Workshops

Von zentraler Bedeutung für die inhaltliche Auseinandersetzung des Projektes sind die eigenen Workshopangebote, die von den **WarmUp!**-Teamer*innen an den Schulen durchgeführt werden. Mit den Themen Diskriminierung, Rechtsextremismus, Interkulturalität und Medienkompetenz sollen eigene Schwerpunkte im Modul der politischen Bildung aufgearbeitet werden.

Diskriminierung

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** Fünf Zeitstunden

Verortung

Dieser Workshop dient an den Startprojekttagen als inhaltlicher Einstieg für die dreijährige Projektphase, in dem die Grundlagen für das thematische und didaktische Breite der Bildungsangebote gelegt werden.

Ziel/Thema

In diesem Workshop erarbeiten sich die Schüler*innen ein grundlegendes Verständnis von der Funktionsweise sozialer Ein- und Ausgrenzung. In der praktischen Auseinandersetzung mit Beispielen für Diskriminierung kreieren die Jugendlichen individuelle Erfahrungsräume, anhand derer sie für diskriminierendes Handeln sensibilisiert werden und praktische Handlungskompetenzen entwickeln. Dabei lernen sie verschiedene Formen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit kennen und erleben die Willkür, anhand derer Diskriminierung erfolgen kann. Basierend auf diesen Erkenntnissen und Erfahrungen reflektieren die Schüler*innen über eigene Normen und Werte, die für ein wünschenswertes gesellschaftliches Miteinander notwendig sind.

Methodik - Ablauf

Mithilfe von Gruppenübungen, offenen Gesprächsrunden, kreativem Schreiben sowie Rollen- und Planspielen werden die Jugendlichen für die Themen des Workshops sensibilisiert und Handlungskompetenzen für den praktischen Umgang mit Diskriminierung gefördert.

Die Schüler*innen werden mit verschiedenen Konfliktsituationen im persönlichen und öffentlichen Raum konfrontiert. Zunächst setzen sich die Schüler*innen in Gruppen mit Problemstellungen auseinander und erarbeiten individuelle Lösungsansätze, mit denen sie auf Konflikte aus ihrer eigenen Lebenswirklichkeit reagieren. Das Ziel ist, die sozialen Kompetenzen der Schüler*innen zu stärken, um für eigene Wertevorstellungen ihres Handelns zu sensibilisieren und einen lösungsorientierten Umgang mit Konfliktsituationen nachhaltig zu fördern.

Daraufhin werden die Schüler*innen mit Problemstellungen konfrontiert, die fiktive Situationen im gesellschaftlichen Raum abbilden. Die Schüler*innen erhalten konfliktbehaftete Szenarien mit einem offenen Ende, für die sie innerhalb der Gruppen eine Konfliktlösung erarbeiten sollen, welche sie vor der Klasse episodisch darstellen. Diese Episoden eröffnen den Jugendlichen vorwiegend unbekannte Lebenswirklichkeiten, innerhalb derer sie sich z.B. mit Homophobie, Sexismus oder Klassismus auseinandersetzen. Durch den Perspektivwechsel soll Empathie gefördert und für das eigene Handeln und die Konsequenzen gegenüber anderen sensibilisiert werden. Dabei werden der Problemstellung sowie der Lösungsansätze zugrundeliegende Wertevorstellungen bewusst gemacht.

Anschließend reflektieren die Schüler*innen in einem Planspiel über gemeinsame Normen und Werte eines gesellschaftlichen Miteinanders und lernen, Diskriminierung als Folge verschiedener Formen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit anhand ihrer eigenen Wertevorstellungen selbstständig kritisch zu hinterfragen.

Gesellschaftliche Konflikte

Mit Hilfe dieser Übung sollen den Schüler*innen neue Erfahrungsräume im Umgang mit Formen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit eröffnet werden. Die Rekonstruktion der Konfliktsituationen führt zum Bewusstmachen von Verletzungen des Einzelnen im Umgang mit den anderen – Quellen für Konfliktsituationen werden benennbar und legen wertorientierte Lösungswege nahe.

Organisation:

Diese Übung dauert ca. eine Stunde. Es werden Szenekarten benötigt, auf denen zudem der Arbeitsauftrag für die Gruppen erläutert ist. Für die Probe der Szenendarstellung ist ein extra Raum vorteilhaft, in dem die Gruppen ungestört die Texte einüben können.

Ablauf:

Jede Gruppe erhält eine Karte, auf der eine Szene beschrieben wird. Die Schüler*innen sollen dazu ein Ende schreiben, in dem eine eigene (Auf-)Lösung für die beschriebene Konfliktsituation gefunden wird. Die SuS haben ca. 10 Min Zeit. Die PL stehen den Gruppen bei der Ausarbeitung unterstützend zur Seite.

Probe: Die PL informieren die SuS, dass sie die beschriebenen Rollen untereinander aufteilen und ihre Szene mitsamt eigenem Lösungsansatz vor der Klasse episodisch vorspielen sollen. Wenn zu wenige Rollen vorhanden sind, kann ein SuS z.B. Erzähler*in sein und in wenigen Sätzen in die Szene einführen. Nach der Verteilung der Rollen sollen die SuS die Szene durchsprechen und Notizen für das Proben der Szene machen.

Vorstellung:

Nach Abschluss der Proben führen die Gruppen ihre Szenen nacheinander auf. Nach jeder Szene werden die Zuschauer*innen über das Gesehene befragt: Um was für einen Konflikt handelt es sich? Wie wurde der Konflikt gelöst? Wie hätte der Konflikt sonst gelöst werden können?

Nachdem sämtliche Szenen vorgeführt wurden, sollen die SuS Gemeinsamkeiten hinsichtlich Problemstellungen und Lösungswegen bestimmen.

Auswertung – Einordnung der Diskriminierungsformen:

Nach einer kurzen Pause schreiben die PL „Formen der Diskriminierung“ und „Betroffene“ verdeckt an die Tafel. Daneben heften sie durcheinander die Kärtchen der Diskriminierungs-Formen und der Betroffenen. Als Titel schreiben sie gut sichtbar „Diskriminierung: Wie? Wer? Warum?“ an die Tafel

Anhand der dargestellten Szenen fragen die PL nach Diskriminierungen:

- Wie wird diskriminiert? (Benachteiligung und/oder Herabwürdigung o.ä.)
- Wer ist betroffen? (Frauen und Männer, Menschen mit Migrationshintergrund etc.)
- Warum wird diskriminiert (Vorurteile und/oder Einstellung)

Der Input der Schüler*innen wird unter den W-Fragen aufgeschrieben. Die PL gleichen die gesammelten Begriffe mit der Definition auf dem nun aufgedeckten Flipchart ab und fragen SuS nach Formen der Diskriminierung in den Szenen (Rassismus, Homophobie usw.) Dann werden die genannten Begriffe unter „Formen der Diskriminierung“ an die Tafel gepinnt und die SuS können die Form der Diskriminierung und die Form der Betroffenen mit Kärtchen verknüpfen.

Bei leistungsstarken Klassen kann Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit erklärt werden:

„Feindlichkeit gegenüber Menschen bezogen auf ihre (subjektiv wahrgenommene) Gruppe(nzugehörigkeit)“

Rechtsextremismus

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10

Dauer:

4,5 Zeitstunden

Verortung:

Dieses Projektangebot knüpft als inhaltliche Vertiefung an den Workshop „Diskriminierung“ an.

Thema/Ziel:

Der Workshop greift zentrale Elemente aus der aktuell wachsenden rechtsextremen Szene in Deutschland auf und behandelt folgende Kernfragen: Was ist Extremismus, wann wird eine Aussage als rechtsextrem eingestuft und wie wird eine Person rechtsextrem? Wie erkenne ich Rechtsextremismus? Was kann ich dagegen tun?

Das **Ziel** des Workshops ist es, rechtsextreme Subkultur in Deutschland, insbesondere unter Betrachtung der Kernelemente Musik, Kleidung und Social Media, in ihren unterschiedlichen Ausprägungen zu erfassen und den Schüler*innen praktische Handlungskompetenzen im alltäglichen Umgang mit Rechtsextremismus zu vermitteln. Die Teilnehmenden entwickeln somit ein eigenes Verständnis für die aktuelle Bedeutung und Relevanz des Rechtsextremismus und dessen Folgen für das Zusammenleben in einer demokratischen Gesellschaft.

Methodik – Was wird gemacht?

Dabei steht nicht nur die reine Wissensvermittlung im Vordergrund, sondern vielmehr das kritische Hinterfragen rechtsextremer Äußerungen. Durch Gruppenarbeiten in Stationsübungen, offene Diskussionsrunden und Erstellen von Wandzeitungen werden die Schüler*innen dazu angeregt, selbstständig den Widerspruch zwischen rechtsextremen Weltanschauungen und ihren eigenen Wertevorstellungen zu erkennen.

Beispielübung – Stationsarbeit?

In dieser Übung soll Input über verschiedene Aspekte zum Thema Rechtsextremismus vermittelt werden. Dazu werden die Schüler*innen in Gruppen aufgeteilt, in denen sie über jeweils 15 Minuten an verschiedenen Stationen arbeiten, bevor sie zur nächsten wechseln. Das Material zu jeder Station wird auf Tischen im Raum verteilt. Die SuS erhalten Arbeitsblätter, auf denen sie ihre Arbeitsergebnisse festhalten.

Station Aussteiger

PL äußern die Vorüberlegung: „Denkt ihr, dass ihr selbst in die rechtsextreme Szene abrutschen könntet? Warum ja bzw. nein?“ Im Anschluss sehen sich die SuS ein Video über ein Interview mit einem Aussteiger an, beantworten nachfolgende Fragen und tauschen sich in der Gruppe aus:

- „Warum kommt man in diese Szene und warum möchten Menschen wieder aussteigen?“
- „Hat sich eure Meinung geändert? Denkt ihr noch immer, ihr könntet /nicht in diese Szene reinrutschen?“

Zusätzlich können SuS am Handy nach weiteren Gründen suchen und Hilfen/Anlaufstellen für Aussteiger*innen recherchieren. Ziel ist, dass die SuS Motive verstehen und Hilfe für Gefährdete/Aussteiger*innen an die Hand bekommen.

Station Musik

Die SuS stellen gemeinsam mit den PL Vorüberlegungen zum Zweck rechtsextremer Musik an. Dann wird ihnen ein Song mit entsprechendem Inhalt vorgespielt. Es kann je nach Stärke der Klasse eine einfache Version („Blitzende Szene“ von MakssDamage) oder eine schwierige Version („BRDigung“ von Chris Ares) angeboten werden. Die SuS haben die Aufgabe die Grundstimmung des Songs zu beschreiben. Im Anschluss erhalten sie den Songtext und sollen dessen Botschaft analysieren und interpretieren. Die Fragestellung lautet hier: „Wie äußert sich Rechtsextremismus musikalisch und welche Message hat der Song?“. Als mögliche Zusatzaufgabe können die Merkmale für Rechtsextremismus mit den Charakteristika der Definition vom Workshopbeginn verglichen werden. Ziel ist es, dass die SuS typische Charakteristika der rechtsextremen Musikszene erfassen und deren Bedeutung hinterfragen.

Station Rechte Ideologie

Hier lautet die Ausgangsfrage: „Was ist Rechtsextremismus?“. Auf dem Gruppentisch befinden sich durcheinandergewürfelte Karten zu verschiedenen Aspekten rechter Ideologie, von denen jeweils drei Karten zusammengehören. Ein vollständiger Kartensatz besteht aus dem Begriff, der Beschreibung und einem Online-Beispiel oder einer Visualisierung. Die SuS sollen die jeweiligen Kartensätze zusammenfügen. Ziel der Station ist es, die Definition von Rechtsextremismus und rechtsextremer Wertevorstellungen zu verstehen und zu verinnerlichen.

Station „Was kann ich tun?“

Zu Beginn wird die Frage gestellt: „Welche Möglichkeiten gibt es, bei einem Konflikt in Bezug auf Rechtsextremismus zu reagieren?“. Auf dem Tisch liegen verschiedene Situationskarten verteilt. Die SuS sollen zwei bis drei Lösungen für die dargestellten Probleme finden und untereinander diskutieren, welche davon die beste ist. Danach tragen die SuS Beispiele für das spätere Kreissystem zusammen. Ziel ist, dass die SuS Handlungsmöglichkeiten erkennen und Hilfe an die Hand bekommen.

Station Versteckspiel

Zunächst wird die Frage gestellt: „Welche Symboliken verwenden Rechtsextreme und was bedeuten sie?“. Auf dem Tisch befinden sich Kärtchen mit Symbolen und Begriffserklärungen. Die SuS sollen den Symbolen die richtige Bedeutung zuordnen. Für die Auswertung erfolgen die Fragen: „Warum spricht man in Bezug auf diese Symbole von einem „Versteckspiel“? „Sollten diese Symbole verboten werden?“ Die SuS sollen zwei bis drei Pro- & Contra- Argumente sammeln. Ziel ist es, Symboliken der rechtsextremen Szene zu erkennen und zu verstehen.

Abschluss der Gruppenarbeit

PL werten gemeinsam mit den SuS die Stationsarbeit mit den verschiedenen Fragen aus der Tabelle aus und lassen die Gruppen ihre Antworten im Plenum diskutieren.



Workshop

„Medienkompetenz“



Zielgruppe

SuS der Klassenstufen 9-10



Dauer

4,5 Zeitstunden



Verortung

Dieses weiterführende Projektangebot knüpft inhaltlich an die Workshops „Diskriminierung“ und „Rechtsextremismus“ an.



Thema

Im Rahmen des Workshops befassen sich die Schüler*innen mit den Fragen: Was sind Fake News? Welche Motive verbergen sich hinter Fake News? Wie sollte ich mich mit Quellen auseinandersetzen? Inwiefern können durch Fake News Gefahren für mich und Andere entstehen?



Methodik

Durch Stationsarbeit wird im Workshop verdeutlicht, in welchen Bereichen Fake News verwendet werden. Dabei richtet sich der Fokus auf die Sozialen Medien, die in der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen von größerer Relevanz sind. Daher werden praktische Beispiele durch Karikaturen, Facebook-Posts sowie Verschwörungstheorien verwendet.



Ziel

Das Ziel ist es, dass die Schüler*innen die Entstehung von Fake News besser verstehen und lernen, ebendiese im Alltag selbstständig zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. Anschließend produzieren die Schüler*innen einen eigenen Kurzfilm, in dem sie sich kreativ mit dem Thema auseinandersetzen und die neuerworbenen Kenntnisse praktisch anwenden. Die Schüler*innen entwickeln im Verlauf des Workshops ein besseres Verständnis für die Relevanz des Themas und reflektieren über die Gefahren von Fake News für demokratische Prozesse. Es findet sowohl eine Wissensvermittlung als auch eine aktive Schulung der Methoden-, Medien- und Handlungskompetenzen statt.



Interkulturalität

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 4 Zeitstunden

Verortung: Dieser Workshop vermittelt grundlegende Kenntnisse für ein interkulturelles Miteinander und baut nicht explizit auf den zuvor beschriebenen Projekten auf.

Thema/Ziel:

In dem Workshop werden Erfahrungsräume kreiert, in denen die Schüler*innen Problemstellungen im sozialen Raum interaktiv bearbeiten. Die Teilnehmenden setzen sich mit der Funktionsweise von Selbst- und Fremdwahrnehmung auseinander und erleben, wie sich von Vorurteilen befangenes Handeln im sozialen und interkulturellen Miteinander auswirkt.

Anhand von alltagsnahen, durch Vorurteile verursachten Konfliktsituationen erarbeiten sie selbstständig Handlungsoptionen zur Lösung der jeweiligen Problemstellung. Die SuS werden für Sitten und Bräuche fremder Kulturen sensibilisiert und reflektieren anhand des eigenen Handelns die eigenen Wertevorstellungen.

Durch die Vermittlung interkultureller Kompetenzen sollen wertvolle Soft Skills für das Leben in einer demokratischen, toleranten und pluralistischen Gesellschaft vermittelt werden. Somit wird insgesamt wertschätzendes Miteinander gestärkt, menschenverachtenden Ideologien entgegengewirkt und eine weltoffene Jugend gefördert.

Ablauf und Methodik:

Mit Einzel- und Gruppenarbeiten, Plenumsdiskussionen, Rollenspielen, Bewegungs- und Informationsphasen werden Erfahrungsräume kreiert, anhand derer die Schüler*innen für das eigene Handeln sensibilisiert werden, eigene Wertevorstellungen reflektieren und lernen, Konfliktsituationen im sozialen Umfeld selbstständig zu hinterfragen.

Zunächst werden die Schüler*innen für ihre Wahrnehmung der eigenen Person sowie ihres Umfelds sensibilisiert. Dieser Schritt dient der Veranschaulichung interkultureller Vorurteile und Missverständnisse, die Konflikte im gesellschaftlichen Miteinander befördern.

Beispielübung – Aspekte der Wahrnehmung – Blume + Eisberg

Diese Übung wird oftmals zum Einstieg des Workshops verwendet, um das Bewusstsein der Schüler*innen für das Konzept von Selbst- und Fremdwahrnehmung zu fördern sowie den Klassenzusammenhalt zu stärken.

Organisation:

Es werden Blumen-FlipCharts, leere runde Notizzettel sowie Stifte für jeden SuS benötigt. Die Teilnehmer*innen werden in drei bis fünf Gruppen aufgeteilt. Dabei sollten die PL darauf achten, dass die SuS sich möglichst nicht selbstständig einteilen, damit sie differenzierte Beschreibungen erhalten.

Ablauf Gruppenarbeit:

Auf einem kleinen Blüten-Zettel schreibt jede/r SuS beidseitig seinen Namen sowie auf einer Seite 3-4 Begriffe, mit denen er/sie sich selbst assoziiert. Die Gruppen begeben sich jeweils an ein Blumen-Flip-Chart und die kleinen Zettel werden mit verdeckten Begriffen an die jeweilige Blume gelegt. Die SuS beschriften nun innerhalb ihrer Gruppe die Zettel der anderen mit Assoziationen zur jeweiligen Person. Die PL weisen deutlich darauf hin, dass Beleidigungen nicht geduldet werden. Die Gruppen lassen ihre Zettel an ihrer Blume liegen, begeben sich zur nächsten Blume und wiederholen den Vorgang. Abschließend kontrollieren die PL die beschrifteten Zettel und sortieren ggf. jene mit negativen Begriffen aus, während sie die Zettel zurück an die SuS austeilen.

Auswertung im Plenum:

SuS werden gefragt, ob das was sie über sich geschrieben haben mit dem übereinstimmt, was die anderen über sie geschrieben haben. Optional können die SuS auch Beispiele vorlesen. Dies sollte aber auf keinen Fall erzwungen werden. Die PL weisen mit den SuS-Antworten auf die Unterschiede zwischen Fremd- und Selbstwahrnehmung hin und gehen darauf ein, wie diese entstehen.

PL weist mit den SuS-Antworten auf die Unterschiede zwischen Fremd- und Selbstwahrnehmung hin und wie diese entstehen.

Überleitung

„Vieles von euren Eigenwahrnehmungen wissen andere von euch nicht, da sie nur euer Äußeres sehen oder euch oberflächlich kennen. Diese Unterschiede sollen durch das folgende Modell verdeutlicht werden.“

Ablauf:

Die PL heften das Eisberg-FlipChart an die Tafel und fordern die SuS auf zu beschreiben, was sie sehen und wie sie das mit dem gerade Behandelten verbinden. Danach fassen die PL ggf. die Zusammenhänge für die Klasse zusammen und fordern die SuS auf, Merkmale/Eigenschaften oder Sachverhalte zu nennen, die entweder oberhalb oder unterhalb der Wasseroberfläche eingeordnet werden. Beispiele sollten von den PL zur besseren Verdeutlichung der Aufgabe vorgegeben werden. Die PL schreiben die Antworten der SuS auf leere Zettel und heften diese der Einordnung entsprechend an den Eisberg. Merkmale der unterschiedlichen Formen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit sollten dabei vorne hängen (Geschlecht, sexuelle Orientierung, ...). Wenn von den SuS kein Input mehr kommt, können weitere Merkmale vorgegeben und eingeordnet werden. Die Auswertung erfolgt per Think-Pair-Share-Methode. Dazu stellen die PL Fragen zur Auswertung des Eisbergs und fordern die SuS dazu auf, zunächst selbst darüber nachzudenken, bevor sie sich mit ihrem Nachbarn austauschen und daraufhin die Antworten im Plenum besprechen. Die Fragen werden an dem vorgefertigten FlipChart visualisiert.

Beispielfragen:

„Aufgrund welches Merkmals wurdet ihr bis jetzt meistens falsch eingeschätzt?“

„Habt ihr selbst bereits eine andere Person ebenso falsch eingeschätzt?“

„Was kann man tun, um solche Fehleinschätzungen zu vermeiden?“



◀ Die Methode „Eisberg“

Die Methode „Eisberg“ stellt anschaulich dar, dass auch beim Menschen nur die wenigsten Dinge auf den ersten Blick erkannt werden. Der Großteil der Merkmale, Eigenschaften und Gefühle verbirgt sich unter der Oberfläche.



◀ **Die Methode „Blume“**

Mit der Methode „Blume“ erlernen die Schülerinnen und Schüler den Unterschied zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung an der eigenen Person.



Mit Material arbeiten

Beispiele für Merkmale, Eigenschaften und Gefühle. Fallen den Schülerinnen und Schülern keine eigenen Beispiele ein, wird auf vorbereitete Karten zurückgegriffen. ▶



◀ **Viele Themen – viele Ansatzmöglichkeiten**

Im Workshop-Ordner befinden sich viele Materialien und Arbeitsanweisungen, die während eines Projekttag verwendet werden können.



Mut zu Utopien ▶

Im Rahmen des Insel-Workshops entwickeln die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Gesellschaft. Bei der Gestaltung des dazugehörigen Plakates können sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Gesellschaftsspiel „Insel/Robinsonade“

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10

Dauer:

3-3,5 Zeitstunden

Verortung: Dieses weiterführende Projektangebot knüpft inhaltlich an die Workshops „Diskriminierung“ und „Interkulturalität“ an.

Thema/Ziel:

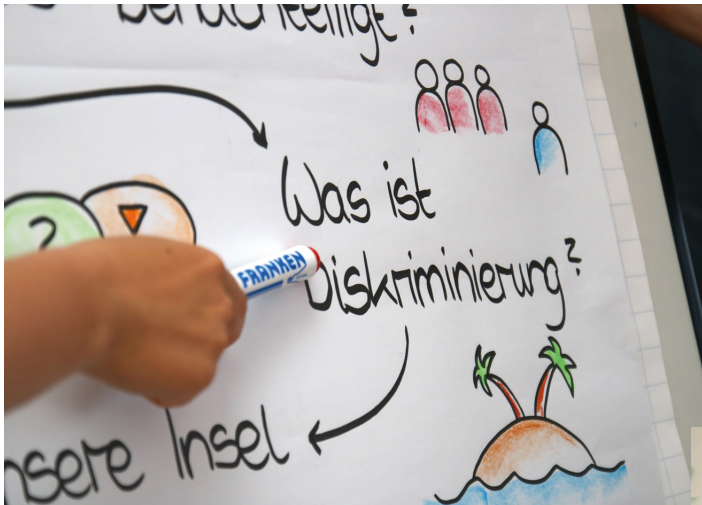
Eine Robinsonade: Ein Schiffbruch zwingt die Schüler*innen zur Organisation einer Gesellschaftsstruktur. Es bedarf einer Regulierung des Miteinanders. Was lösen die Regeln (Gesetze) für den Einzelnen aus? Werden Erwartungen eingelöst oder verletzt?

Mit dieser Methode sollen die Schüler*innen dazu befähigt werden, Normen und Wertevorstellungen zu reflektieren, die sie selbst im gesellschaftlichen Miteinander als wünschenswert und notwendig erachten. Auf diese Weise können gemeinsame Standpunkte geschaffen werden, um auf in Form von Menschenfeindlichkeit beruhende Diskriminierungsformen als von den eigenen Wertevorstellungen abweichendes Verhalten zu erkennen.

Ablauf:

Die Schüler*innen werden in Gruppen aufgeteilt. Daraufhin wird ihnen das Szenario des Planspiels sowie ihr Arbeitsauftrag vorgestellt. Wichtig ist hierbei zu erwähnen, dass es nicht um das reine Überleben geht, sondern die fiktive Gesellschaft über dieses Stadium bereits hinaus ist und nun die Grenzen des Miteinanders gestaltet werden sollen. Nach einer theoretischen Einführung können die SuS in der Gruppenarbeit ihre eigene Inselgemeinschaft nach ihren Wünschen und Vorstellungen auf Flipcharts gestalten. Im Anschluss stellen 1-2 SuS pro Gruppe ihre Insel dem Plenum in einer Talkshow vor und stellen sich den Fragen des Publikums. Die PL sind hier für die Moderation zuständig. Abschließend kann optional eine Wahl durchgeführt werden, bei der insbesondere auf die Unterschiede in den Wahlprogrammen eingegangen werden und Standpunkte argumentativ dargestellt werden sollen. Nach der Talkshow findet noch einmal eine gemeinsame Auswertung statt, in der die SuS sich damit auseinandersetzen, welche Vor- und Nachteile die einzelnen Inseln haben, ob sie Gemeinsamkeiten zwischen ihren Inseln feststellen können und welche Werte mit den eigenen übereinstimmen. Ziel ist es, durch Übung der Urteils- und Konfliktlösungskompetenzen eine Verbesserung der politischen Streitkultur innerhalb der Klasse zu erreichen.



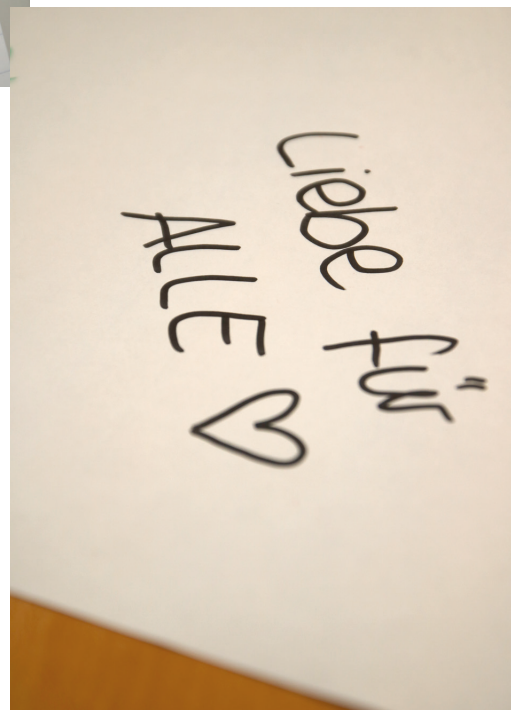


◀ **Erarbeitung des Problems und der Ziele**

Im Einstieg wird der Ablauf des Projekttag erklärt. Unter dem Punkt „Was ist Diskriminierung?“ wird der Begriff definiert und die verschiedenen Formen von Diskriminierung erklärt.

Elementare Fragen des Zusammenlebens stellen ▶

Hierbei geht es auch um elementäre Fragen des Zusammenlebens:
Darf jede/r jede/n lieben? Wie wird Wohnraum verteilt? Wie wird mit Personen umgegangen, die nicht arbeiten können? Wie werden Entscheidungen getroffen?



◀ **Tafelbilder. Gemeinsame Ergebnisse werden erarbeitet**

Die unterschiedlichen Gruppen präsentieren den anderen SuS ihre Inseln (Gesellschaften). Anschließend werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgestellt.

Neonazi-Aussteigerprojekt

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10 **Dauer:** 1,5 Stunden

In diesem Projekt besucht Felix Benneckenstein, welcher als rechtsextremer Liedermacher bundesweite Aufmerksamkeit erlangte und der inzwischen selbst als Ausstiegshelfer tätig ist, die **WarmUp!**-Partnerschulen und berichtet den Schüler*innen von seiner Vergangenheit in der NeoNazi-Szene. Dabei erhalten die Jugendlichen sehr persönliche Einblicke in das Leben innerhalb der Szene und erfahren von den Gefahren, in die Szene hineinzurutschen und den Problemen, die ein Ausstieg mit sich bringt. Durch die Authentizität des Referenten sammeln die Schüler*innen Kenntnisse über Insights einer Subkultur, die die vermeintliche Anziehungskraft dieser Szene durch die Einladung zu einem offenen Austausch auf Augenhöhe entzaubern soll.

Walk in my shoes

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 1,5 Stunden

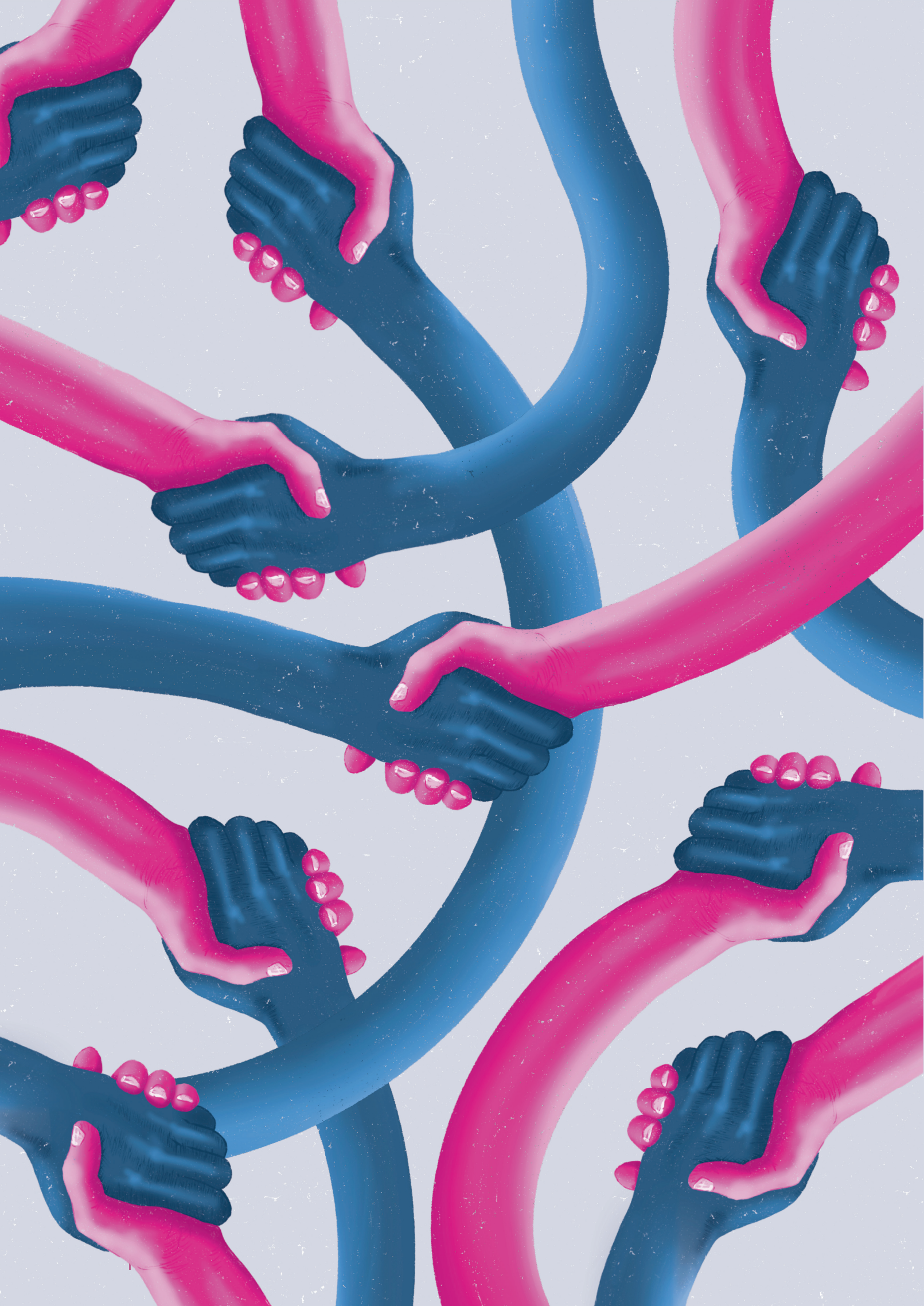
Kinder haben 1000 Fragen zum Thema Flucht und Fluchtursachen. Deshalb bringt das Projekt „Walk In My Shoes“ Geflüchtete ins Gespräch mit Schüler*innen. Sie können Fragen stellen und lernen dabei spielerisch und interaktiv, dass jede Fluchtgeschichte so individuell ist wie der Mensch, der sie erlebt hat. Im Rollentausch erleben sie außerdem die Herausforderungen, sich in einem neuen Land zu behaupten – etwa ohne Sprachkenntnisse zum Arzt zu müssen. Die Unterrichtseinheit wird pädagogisch begleitet, die Antworten für die Kinder sind offen, ehrlich und altersgerecht.

Integration statt Ressentiments „Freiwillig und im Flieger sind wir nicht gekommen“

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 4-5 Stunden

In diesem außergewöhnliche Projektangebot werden den Schüler*innen durch Theater, Musik, Film, Gesprächsrunden und gemeinsames Backen neue Erfahrungsräume geöffnet, die sie für fremde Sprachen, Bräuche und Kulturen sensibilisieren.

Der Projekttag beginnt mit einem jugendgerechten Theaterstück über Diktatur, Flucht und Courage, dessen musikalische Begleitung durch afrikanischer Musik mit dem gemeinsamem Musizieren der Schauspieler, Theaterpädagogen und Schüler*innen fortgeführt wird. Die Schüler*innen erleben die Ohnmacht des Nichtverstehens, indem ihre Empathie gestärkt und das Verständnis für Verständigung außerhalb der Sprache gefördert wird. Im anschließenden Trommelworkshop erleben die Jugendlichen afrikanische Klänge und Rhythmik hautnah, bevor sie in einem Dokumentarfilm des Projektteams über das Schicksal zweier asylsuchenden Familien aus dem Togo erfahren und darin die Unterschiede ihres Alltags zu dem der Kinder in Afrika sehen. In der Auswertung des Gesehenen erfahren sie von der Geschichte des Referenten, der den Schüler*innen sowohl von seiner Flucht aus Ruanda im Zuge des Genozids 1994 als auch von seinen Erfahrungen des Ankommens in Mecklenburg-Vorpommern. Zum Abschluss verzehren Schüler*innen und Referenten eine süße Brotspeise aus Ruanda, die sie gemeinsam am Projekttag zubereitet haben.



Kulturbasar international

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10 **Dauer:** Workshop: 2 h, Konzert: 1,5 h

Gibt es Youtube im Iran? Welche Musik hört man in Griechenland? Was für Filme gucken Jugendliche in Japan? Der **WarmUp!**-Kulturbasar versucht, Antworten auf diese Fragen zu finden, Vorurteile zu hinterfragen und regt die Teilnehmenden dazu an, sich interaktiv mit den Kulturen anderer Länder auseinanderzusetzen.

Angeleitet von Kulturschaffenden aus den Bereichen Musik und Theater werden in einem Workshop die wichtigsten Aspekte der Jugendkultur eines Landes beleuchtet und die Arbeitsergebnisse der Schüler*innen auf Plakaten festgehalten. Um der gesamten Schule die Materialien und Informationen zugänglich zu machen, sollen die Plakate ausgestellt werden. Als Projekthöhepunkt wird diese Ausstellung umrahmt von einem kleinen Konzert mit professionellen Musikern aus dem jeweiligen Kulturkreis.

Musikworkshops

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 1,5 – 4 Stunden

Die Workshops zu den Themen Samba, Bodypercussion oder Musik mit Alltagsgegenständen bieten die Gelegenheit, den regulären Unterricht mit interaktiven Angeboten zu erweitern. Im Rahmen kurzer Workshops oder ganzer Projektstage tauchen die Schüler*innen, angeleitet von Musikpädagogen, musikalisch in verschiedene Kulturkreise ein, die sie durch eigenes Musizieren selbst erfahren.

In den verschiedenen Workshops lernen die Schüler*innen, welche Bedeutung Zusammenarbeit, Kommunikation und Abstimmung für das gemeinsame Musizieren haben. Durch die Schaffung künstlerischer Erfahrungsräume lernen die Teilnehmenden durch praktische Übungen, welchen Einfluss sie in einem gesellschaftlichen Miteinander haben und wie wichtig eine offene und partnerschaftliche Arbeitsatmosphäre für ein produktives und harmonisches Miteinander sind.

Theaterworkshop „Fake News“

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 1,5 – 3 Stunden

In der digitalen Welt dominiert von massenmedialer Kommunikation werden Kinder und Jugendliche mit einer Flut aus Informationen, Nachrichten und Weltanschauungen konfrontiert. Wenn der Zugang so einfach scheint, denkt man oft nicht nach, woher die Information kommen könnte und nimmt es so an, wie es serviert wird. Aber welche Gefahren birgt so ein Umgang mit Informationen?

Die Theaterpädagogik eröffnet hier mit Spielen und Aktivitäten einen neuen Raum der Kommunikation, bei dem sich die Jugendlichen diskutierend und spielend mit verschiedenen Themen und Fragen auseinandersetzen können. Kritisch, aber auch humorvoll werden die Teilnehmenden so an das Thema herangeführt. Im Mittelpunkt stehen dabei selbstständiges Reflektieren, Handlungsorientierung sowie die Vermittlung von Medienkompetenz.

Theaterworkshop „Wagen hält“

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 7-10 **Dauer:** 1,5 – 3 Stunden

Der abschätzigste Witz über den türkischen Nachbarn, die ausländerfeindliche Bemerkung vom Onkel oder der Aufkleber gegen Geflüchtete am Auto ... Fast täglich begegnen wir Rassismus und manchmal weiß man in der Situation nicht, wie man damit richtig umgehen sollte.

Im Rahmen des Workshops werden die Teilnehmer anhand einer kurzen Spielszene mit Themen wie Diskriminierung und Ausgrenzung in alltäglichen Konfliktsituationen konfrontiert und dazu eingeladen, über Lösungen und couragiertes Eingreifen zu reflektieren. Auf diese Weise wird das Klassenzimmer zu einem neuen Erfahrungsraum und verwandelt sich zur Bühne des Alltags, auf der sich die Schüler*innen als Autoren, Schauspieler und Regisseure ausprobieren können. Dabei gewinnen sie einen spielerischen Zugang zu alltäglichen Problemen des gesellschaftlichen Miteinanders und werden selbst aktiv. Das Ziel dieses Workshops ist es, selbstständig und eigenverantwortliches Handeln zu fördern und unter Anleitung von Theaterpädagog*innen kreative Konfliktlösungen zu entwickeln.

Methodenbeispiel – Sprachlos (2/3)

In diesem Workshop geht es vor allem um Sprachlosigkeit. Ein Zustand, den viele Leute erfahren, die in einem Land leben, das nicht ihr Herkunftsland ist. Theaterspielen fördert vor allem Empathie durch die Differenzenerfahrung, die das Spielen einer Rolle anbietet. Dies ist ein kurzes Improvisationsspiel, bei dem die Schüler*innen in spielerischer Art und Weise eine solche Situation kennenlernen.

- Die Schüler*innen bilden Zweier-Gruppen
- Die Aufgabe besteht darin, eine kleine Szene (z.B. Konfliktsituation) zu entwickeln, in der nur eine Person zu Wort kommt.
- Die Szene soll 3 Minuten dauern und endet, wenn eine Person die Bühne verlässt.

Reflexion: „Wie haben sich die Personen gefühlt, die nicht zu Wort kamen?“
„Wie haben sich die Personen gefühlt, die sprechen durften? Habt Ihr als Zuschauer ein Machtgefälle beobachtet?“

Theaterstück im Klassenzimmer „Krieg. Stell dir vor, er wäre hier“

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10 **Dauer:** 1,5 Stunden

Stell dir vor, es ist Krieg – nicht irgendwo weit weg, im Irak oder in Afghanistan, sondern hier, in Europa, mitten unter uns. Es regieren Angst, Kälte und Hunger in Europa. Wer kann, flieht in den Nahen Osten, wie der 14-jährige Protagonist dieser Geschichte, der aus Deutschland stammt. In einem ägyptischen Flüchtlingslager versuchen er und seine Familie, ein neues Leben zu beginnen.

In eindrucksvoller Klarheit erzählt das Stück von den Schrecken des Krieges, von Flucht und Vertreibung. Durch einen einfachen Perspektivwechsel veranschaulicht es unser Privileg, in Sicherheit und Wohlstand zu leben und fordert auf zu Verständnis, Empathie und Solidarität für Flüchtlinge, Migranten und Verfolgte.

Das Klassenzimmerstück umfasst eine 45-minütige Stückdauer, gefolgt von einem 45 minütigem Nachgespräch mit einer Theaterpädagogin.

Filmprojekt

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 8-10

Dauer:

3 Projektstage

Im Rahmen von kreativen Medienprojekten werden Jugendliche für divergierenden Lebensgeschichten und kulturellen Prägungen aus unterschiedlichen Herkunftsländern sensibilisiert. Fremdheitserfahrungen sind dabei ein wichtiger Impuls, um Unterschiede zu erleben, Angst vor dem Unbekannten abzubauen, seiner eigenen Identität bewusster zu werden und eine Haltung des Respekts für das Anderssein einzuüben.

Dieses Projektangebot der integrativen, interkulturellen Jugendmedienarbeit bietet den teilnehmenden Schüler*innen die Möglichkeit, sich mit den Mitteln modernster Medientechnik beispielhaft mit Begriffen und Vorstellungen wie Toleranz, Freiheit, Selbstbestimmung und Integration auseinanderzusetzen.

Dabei ist das Projekt stets strikt praxisorientiert. Die thematische Auseinandersetzung erfolgt in der jugendgemäß gestalteten Medienarbeit, neben dem kreativen Schreiben eines eigenen Projektskripts unter anderem auch den Umgang mit der Kamera, moderner Computertechnik (Videoschnitt), Befragungen, und schauspielerische Übungen umfasst.

Anti-Cybermobbing-Webinar

Zielgruppe: SuS der Klassenstufen 5-10, Eltern und Lehrkräfte

Dauer:

90 Min

Dieses Projekt setzt auf Prävention. In dem Webinar veranschaulicht eine Rechtsanwältin anhand von aktuellen Fallbeispielen aus dem Lebensalltag der Jugendlichen, welche Gefahren und Tücken im Umgang mit beliebten Sozialen Medien zu beachten sind. Klassen aus ganz Deutschland schalten sich zu und erleben in diesem interaktiven Format, dass auch in anderen Schulen ähnliche Probleme bestehen und ähnliche Fragen drängen.

In den Klassen 5 und 6 werden die rechtlichen Aspekte zu den Themen „Cybermobbing“ und „Recht am eigenen Bild“ für dieses Alter angepasst anhand von Praxisbeispielen dargestellt. Ab der Klassenstufe 7 kommen Themen wie „Verbreitung von (Kinder-)Pornographie“ und „Hate Speech“ ergänzend hinzu. Auf diese Weise vermittelt das interaktive Webinare wichtige Medienkompetenzen, welche die Schüler*innen in ihrem Lebensalltag benötigen.



Um die inhaltliche und didaktische Vielfalt der Bildungsangebote fortlaufend zu erweitern, ist **WarmUp!** stets offen für neue Projektideen. Die nachfolgenden Mitmachangebote werden sowohl von Musik- und Theaterpädagog*innen des **WarmUp!**-Teams als auch von langjährigen Kooperationspartner*innen durchgeführt, die durch ihre Expertise und Erfahrung in der Arbeit mit Schüler*innen die Betreuung der Partnerschulen nachhaltig stärken.

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

KLASSISMUS

FREMDENFREINDLICHKEIT

ABWERTUNG

HOMOPHOBIE

FEINDSELIGKEIT

VORURTEILE

SEXISMUS

HASS

EXTREMISMUS

INTOLERANZ

GEWALT

AUSGRENZUNG

GRUPPENBEZOGENE MENSCHENFEINDLICHKEIT

FAKE NEWS

ANTISEMITISMUS

RASSISMUS

DISKRIMINIERUNG

UNTERDRÜCKUNG

ENGAGEMENT

HANDLUNGSKOMPETENZ

EMPOWERMENT

DEMOKRATIE

SPIELEN

VIELFALT

SOFT SKILLS

TOLERANZ

GEMEINSCHAFT

OFFENHEIT

VERSTÄNDNIS

LÖSUNGEN FINDEN KULTUR

LERNEN

SENSIBILISIEREN

EMPATHIE

INTERVENIEREN

HANDELN

ERLEBEN

MITEINANDER

HELFFEN

GEMEINSAME WERTE

Exkursion zu Gedenkstätten

Als sinnvolle Erweiterung des Geschichts- oder Sozialkundeunterrichts unterstützt **WarmUp!** Schulen bei der Durchführung von Exkursionen zu Gedenkstätten, z.B. nach Sachsenhausen oder zu Ausstellungen des Dokumentationszentrums Prora.

Neue Impulse für spannende Projekte

Darüber hinaus unterstützt **WarmUp!** zahlreiche weitere Projektideen, die zur Förderung eines wertschätzenden Miteinanders und zur Stärkung einer offenen Gesellschaft beitragen. So wurden an den Partnerschulen bereits bunte Sportveranstaltungen, Projektstage zur Sucht- und Gewaltprävention oder lokale Events wie ein interkulturelles Kochen durchgeführt.



Mecklenburger AnStiftung

Seit ihrer Gründung im Jahr 2005 ist die Mecklenburger AnStiftung eine gemeinnützige Stiftung, die zu Initiativen anstiften und dafür Menschen begeistern will. Sie fördert vielfältige Projekte, die Menschen und andere gemeinnützige Einrichtungen vernetzen, bietet Veranstaltungen zum Meinungsaustausch und bildet eine Plattform für bürgerliches Engagement. Dabei ist die Stiftung allerdings weder auf den Landesteil Mecklenburg noch auf das Bundesland Mecklenburg-Vorpommern begrenzt. Sie setzt ein Mecklenburger Zeichen, das auch anderswo sichtbar und wirksam sein soll.

Die AnStiftung initiierte u.a. die Wismarer Stadtgespräche oder die Gründung des Landesnetzes der Stiftungen in Mecklenburg-Vorpommern, in dessen Rahmen sie im März 2020 den 6. Stiftungstag Mecklenburg-Vorpommern ausrichtete. Neben **WarmUp!** fördert die Mecklenburger AnStiftung aktuell u. a. die Projekte „KulturNachbarn19067“, „Förderkreis Cap-Arcona-Gedenken“ sowie die „Initiative Neue Ländlichkeit“.

KONTAKT:

Ansprechpartnerin für das Projekt:
Bettina Lorenz (Projektmanagement)
E-Mail: lorenz@anstiftung-mv.de
Mobil: +49 (0) 151-54954582

Ansprechpartnerin für die Mecklenburger AnStiftung:
Dr. Ludmila Lutz-Auras (Vorstandsvorsitzende)
E-Mail: ludmila.lutz-auras@uni-rostock.de

Adresse Mecklenburger AnStiftung
Lübsche Straße 116
23966 Wismar
www.anstiftung-mv.de/



Grafik, Layout & Gestaltung:
Steffen Dürre, fffindling.de – Büro für Ideen

*„WarmUp! – Jugendkultur für Demokratie“
wird u.a. gefördert durch:*

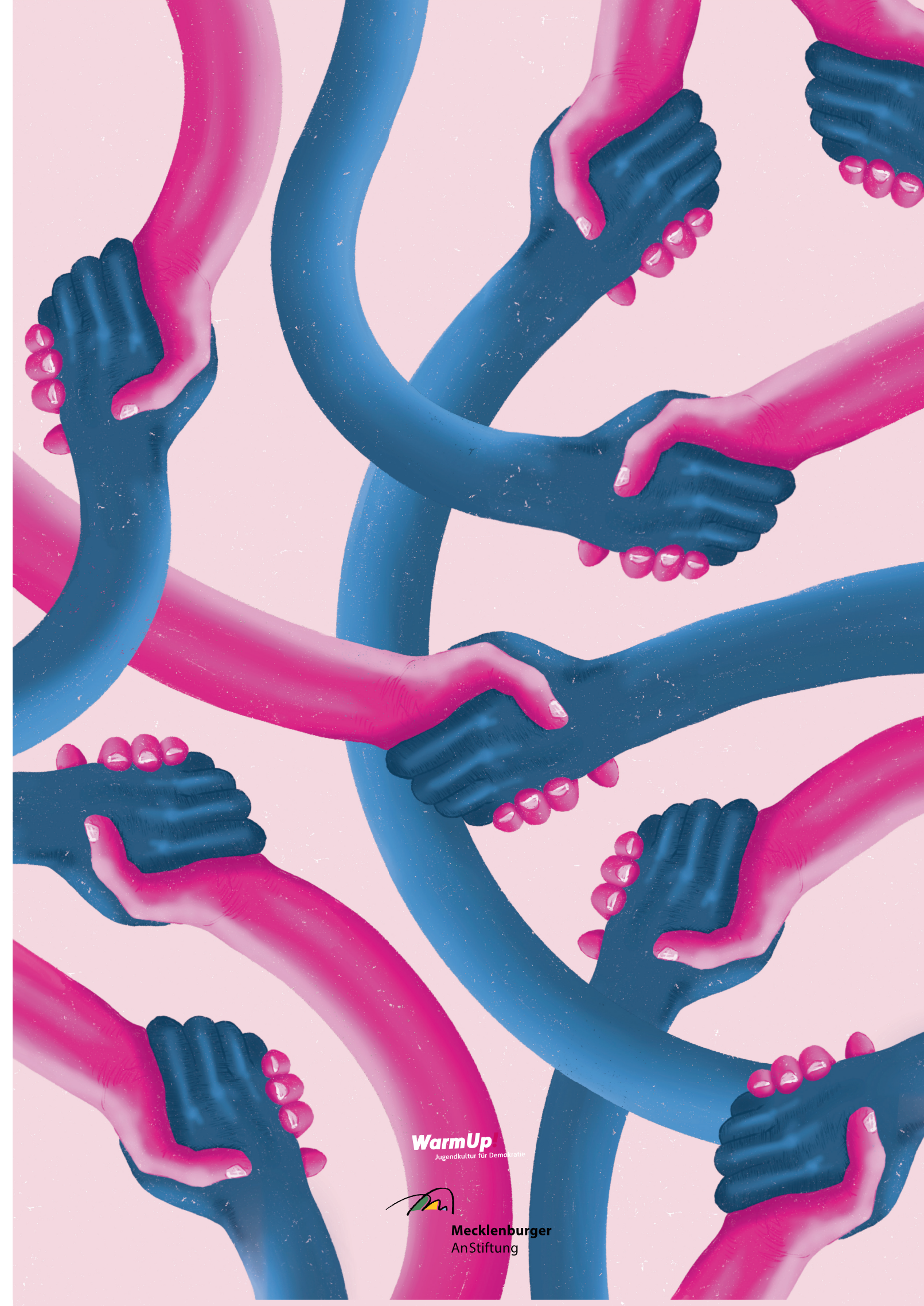
Hanns R. Neumann Stiftung



HERMANN
REEMTSMA
STIFTUNG



Wir öffnen
Augen, Herzen, Horizonte



WarmUp
Jugendkultur für Demokratie



**Mecklenburger
AnStiftung**