MATERIALPAKET

IMPRESSUM

Angaben gemäß § 5 TMG

Herausgegeben von:
Georg-von-Vollmar-Akademie e.V.
Schloss Aspenstein
Am Aspensteinbichl 9-11
82431 Kochel am See
Telefon: +49 (0) 8851-780
E-Mail: info@vollmar-akademie.de
Webseite: www.vollmar-akademie.de

Vertreten durch:
Michaela Dangl-Dubois
Julia Davis

Autorinnen und Autoren:
Danilo Dietsch
Sabina Schneider
Timm Baumann
Suzan Çakar
Seray Erbasi

Layout und Print Design:
Eugenie Koch

Illustration und Gestaltung:
Kerstin Diekamp
Kai Berthold

Projektleitung:
Kilian Hauptmann

Alle Materialien verfügbar auf www.insnetzgegangen.de.

Die Materialien unterliegen einer CC-BY-NC-4.0 – Lizenz und können für nicht-kommerzielle Zwecke kostenfrei verwendet, bearbeitet, weitergegeben und vervielfältigt werden.

Dieses Projekt wurde gefördert durch die Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Gefördert durch die bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Georg-von-Vollmar-Akademie e.V. Kochel am See

Wimmelbild

Ziel:
Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit der Themenvielfalt auf dem Wimmelbild und setzen sich mit einer Situation intensiver auseinander.

Dauer:
10–15 Minuten

Voraussetzungen:
–

Materialien:
Wimmelbild (siehe Anhang)

Empfehlung:
in Einzelgruppen selbst ausgedruckt oder auf Tablets übertragen

Methodenbeschreibung

Die Teilnehmenden betrachten das Wimmelbild und untersuchen es nach bekannten Situationen, welche sie beispielsweise schon erlebt haben oder sich gut vorstellen können.

Nach ein paar Minuten sucht sich jede:r/ jede Gruppe eine Situation aus und jede:r Teilnehmende beschreibt seine/ihre Situation der Gruppe nach folgenden Impulsfragen:
- Was ist zu sehen?
- Was ist problematisch an dieser Situation?
- Wie kann geholfen werden?
- ...

Themenvielfalt erkunden und Situationen auf einem Wimmelbild analysieren.

Zusatzinformation:

Das eigens für die Projektreihe erstelltes Wimmelbild enthält unterschiedliche Situationen. Darauf finden sich vor allem gesellschaftlich problematische Geschehnisse und Situationen, die es gilt einzuordnen. Zu jeder Situation findet sich im Wimmelbild auch eine Lösung, bzw. Hilfestellung. Es gibt die Möglichkeit, das Wimmelbild sowohl als Einstieg, nach dem Actionbound als auch als Abschluss zu verwenden. Die Methodik bleibt gleich: die Teilnehmenden betrachten das Bild und entscheiden sich für eine Situation, welche sie anschließend anhand von Impulsfragen beschreiben.
Viele Situation im Wimmelbild werden erst erkannt, wenn ein Bound gespielt wurde oder das Projekt stattgefunden hat.

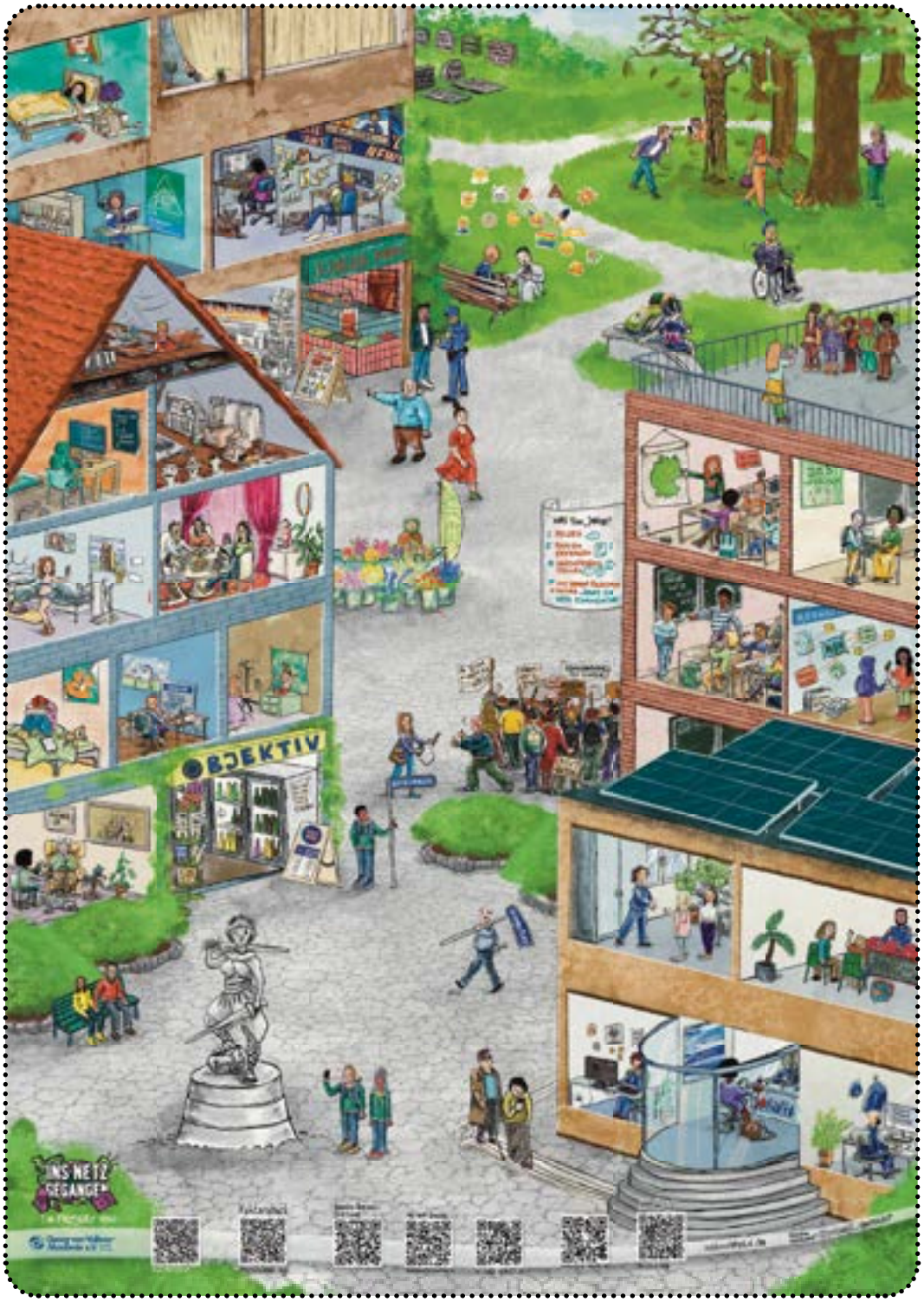
Folgende Impulsfragen können gestellt werden:

- Was ist zu sehen?
- Was ist problematisch an dieser Situation?
- Wie kann geholfen werden?
- Gibt es Situationen, die du vorher nicht gesehen hast oder nicht begreifen konntest?
- Siehst du auch Hilfestellungen im Bild?
- Wie hat sich dein Blick auf die unterschiedlichen Situationen nach dem Projekt verändert?

MATERIAL

Wimmelbild

Hier ist das Wimmelbild in einer kleinen Vorschau zu sehen. Eine größere Darstellung des Bildes kann über den interaktiven QR-Code runtergeladen werden.



ZWEITER THEMENEINSTIEG

Soziogramm

Ziel:
Die Teilnehmenden setzen sich über Fragestellungen und persönliche Haltung/Meinung dazu mit dem Thema auseinander.

Dauer:
10–15 min.

Voraussetzungen:
freie Fläche

Materialien:
Vorbereitete Fragen (siehe Anhang), Beamer, Laptop

Teilnehmende positionieren sich zu Fragen im Raum und äußern ihre Einschätzungen und Meinungen

Methodenbeschreibung

Die Kursleitung erklärt kurz die Regeln und fordert die Teilnehmenden auf aufzustehen.
Je nach Fragestellung gibt es die Möglichkeit sich den Antworten entsprechend in vier Ecken zu stellen, sich auf einem Zahlenstrahl zu positionieren oder mit Ja/Nein jeweils auf einer Seite zu antworten.

Die Kursleitung liest die erste Frage und ggf. die Antwortmöglichkeiten vor. Anschließend positioniert sich jede:r Teilnehmende so wie er/sie es einschätzt.
Stichprobenartig kann die Kursleitung Teilnehmende fragen, warum sie dort stehen und welche Antwort sie präferieren. Dann geht es weiter zur nächsten Frage.

Zu empfehlen sind ca. 3–5 Fragen pro Einheit.

MATERIAL

Soziogramm

1) Zwei Seiten- Abfrage

- Wie findest du Soziale Netzwerke? (gut/ schlecht)
- Nutzt du hauptsächlich Whatsapp als Messenger Dienst? (ja/nein)
- Kennst du andere Messenger Dienste? (ja/nein)
- Ich kann Fake News erkennen. (ja/nein)
- Ich habe schon mal etwas online gemeldet. (ja/ nein)
- Ich habe Regeln bei meiner Mediennutzung. (ja/nein)

2) 4-Ecken-Abfrage

- Wie wichtig sind dir deine Daten? (Abstufung gar nicht wichtig-sehr wichtig)
- Wie viele Stellen soll ein Passwort mindestens haben, damit es sicher wird? (0-4/5-8/9-11/ mehr als 12)
- Das nutze ich am meisten: Instagram/Snapchat/TikTok/YouTube

3) Zahlenstrahl (Teilnehmende mit gleicher Zahl stehen nebeneinander)

- Wie viele Stunden bist du täglich (werktags/zu Schulzeiten) online?
- Wie viele Stellen hat dein Passwort

ÜBER DEN BOUND

Antirassismus – Imara’s Reise

In diesem Bound erfahren die Teilnehmenden welche rassistischen Bemerkungen und Behandlungen BPoC (Black and People of Color) oft erfahren und welche Selbstzweifel dadurch entstehen. Sie sollen der Protagonistin Imara helfen Lebensenergie zu bekommen, in dem mehr über die Geschichte ihrer Wurzeln erfahren wird. Außerdem entdecken sie die Entwicklungen und Gesetze gegen BPoC während des Kolonialismus und transatlantischen Sklavenhandels. Dadurch können bei rassistischen Bemerkungen richtige Argumente dagegen gebracht werden, damit so jede*r mithelfen kann die Verbreitung des Rassismus zu stoppen.

Leichte Version:

Schwierige Version:

Lernziele

1. Geschichte des Königreichs von Kusch im heutigen Sudan erfahren, um das Empowerment der BPoC zu fördern
2. Zusammenhänge von Kolonialismus, transatlantischem Sklavenhandel und Rassismus verstehen
3. Maßnahmen zur Bekämpfung der daraus resultierenden Auswirkungen des Rassismus auf heutige BPoC fördern

Voraussetzungen für das Spiel

Für das Spiel sind solide Englischkenntnisse erforderlich, während inhaltliche Voraussetzungen grundsätzlich nicht notwendig sind. Ein Internetzugang für Recherchemöglichkeiten sollte aber vorhanden sein. Die Spieler*innen sollten die entsprechend gültige Altersgrenze erreicht haben.

Welche Aufgaben hat der/die Spieler*in?

Die Spieler*innen werden ermutigt, die Protagonistin Imara auf ihrer Reise durch geschichtliche Zusammenhänge zu begleiten, um sie beim Empowerment durch rassistische Erfahrungen zu unterstützen. Die Geschichte beginnt in der späten Antike im Königreich von Kusch im heutigen Sudan und lenkt die Aufmerksamkeit auf die Gesetze des Kolonialismus, die Schwarze marginalisierten, sowie auf die postkolonialen Strukturen, die dazu führen, dass BPoC rassistische Erfahrungen machen. Gemeinsam mit Imara sollen die Spieler*innen durch ihre Handlungen seit den 1960er Jahren den Kampf gegen Rassismus fördern.

Handlung

Welche Geschichte wird erzählt?
Die Protagonistin Imara wird auf Grund ihrer Haarstruktur und Hautfarbe gehänselt.

Welche Problematiken/Aspekte sollen bearbeitet werden?
Die rassistischen Erfahrungen, die Imara erlebt, sollen durch das Aneignen von afrozentristischem Wissen zu ihrem Empowerment beitragen.

Welche Hindernisse müssen überwunden werden?
Die Spieler*innen müssen durch Beantworten der Fragen dazu beitragen, das Selbstbewusstsein von Imara zu stärken.

Wie sieht die Welt im Bound aus, wie funktioniert sie?
Der Bound bietet eine Darstellung aus der Betroffenenperspektive des Rassismus gegen BPoC.

AUSWERTUNG BOUND

Wimmelbild

Ziel:
Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit den Situationen auf dem Wimmelbild und setzen sich durch Rückschlüsse auf das Gelernte im Actionbound mit einer Situation intensiver auseinander.

Dauer:
10–15 Minuten

Voraussetzungen:
–

Materialien:
Wimmelbild (siehe Anhang)

Empfehlung:
in Einzelgruppen selbst ausgedruckt oder auf Tablets übertragen

Methodenbeschreibung

Die Teilnehmenden betrachten das Wimmelbild und untersuchen es nach bekannten Situationen, welche ihnen beispielsweise im zuvor gespielten Actionbound begegnet sind oder sie schon erlebt haben. Wurde das Wimmelbild schon als Einstiegsmethode verwendet, kann gleich der Hinweis gegeben werden, dass sie es nun mit dem Wissen aus dem Actionbound aus einer veränderten Perspektive betrachten können.

Nach ein paar Minuten sucht sich jede:r/ jede Gruppe eine Situation aus und jede:r Teilnehmende beschreibt seine Situation der Gruppe nach folgenden Impulsfragen:

- Was ist zu sehen?
- Gab es Situationen, die du vorher nicht gesehen hast?
- Was ist problematisch an dieser Situation?
- Wie kann geholfen werden? Welche Hilfestellungen entdeckst du im Bild?
- Wie hat sich dein Blick auf die unterschiedlichen Situationen nach dem Projekt verändert.

Thema anhand von Situationen auf einem Wimmelbild analysieren vertiefen.

FEEDBACK

Zehn-Finger-Feedback

Ziel:
Die Teilnehmenden geben ein durchdachtes Feedback zum Projekttag.

Dauer:
5–10 Minuten

Voraussetzungen:
–

Materialien:
vorgefertigte Aussagen & Wimmelbild (siehe Anhang)

Methodenbeschreibung

Die Teilnehmenden halten beide Hände offen vor sich. Jeder Finger steht für eine Aussage, die vorgelesen wird. Die Kursleitung liest eine Aussage vor und jede Person für sich entscheidet, ob die Aussage auf sie zutrifft. Trifft eine Aussage zu, wird ein Finger „runtergenommen“, also eingeklappt. Nach 15 Aussagen wird resümiert jede:r für sich, bei wem noch Finger offen sind und welche Aussagen eindeutig/uneindeutig waren.

Das Feedback bleibt stehen und wird nicht kommentiert. Wichtig ist es hier, am Ende noch auf bestehende Hilfsangebote hinzuweisen, sollten Fragen offen sein. Wir empfehlen das Wimmelbild im Anhang zu verwenden und sichtbar in den eigenen Räumen zugänglich anzubringen.

Die Methode könnten einige der Teilnehmer:innen von diversen Trendvideos aus TikTok kennen.

Teilnehmende geben mittels Handgesten differenziertes Feedback zum Projekttag.

MATERIAL

Zehn Finger Methode

Eigene Auswahl (am besten 12 Aussagen)
Feedback bleibt als solches stehen und wird nicht diskutiert.

Wichtig allerdings, am Ende des Projekttages nochmal auf Hilfestellen oder Infoportale hinzuweisen.

Als Feedback zum Tag:

Mache einen Finger runter, wenn …
… es heute einen Fakt gab, der dich überrascht hat.
… es heute einen Fakt gab, der dich traurig gemacht hat.
… es heute einen Fakt gab, der dich glücklich gemacht hat.
… du etwas Neues über die Gruppe gelernt hast.
… du mehr weißt als vorher.
… du dein Verhalten nach heute besser reflektieren kannst.
… eine Frage beantwortet wurde, die du dir schon lange gestellt hast.
… du das Thema heute spannend fandest.
… dich das Thema heute berührt hat.
… dich der Tag heute positiv gestimmt hat.
… dich der Tag heute nachdenklich gemacht hat.
… du anderen heute von diesem Tag erzählen wirst.
… du in Diskussionen nun besser argumentieren kannst.
… du deine Mitmenschen besser verstehen kannst.
… du denkst, der Tag hat der Gruppe gutgetan.

Als eigene Reflexion (das Feedback an mich selbst) am Ende des Tages

Mache einen Finger runter, wenn …
… du weißt, wie man Personen meldet.
… du weißt, was Privilegien sind.
… du dich selbst als tolerant einschätzt.
… du dich sicherer im Netz fühlst.
… du weißt, wo du Hilfe holen kannst.
… du Vorurteile aufbrechen konntest.
… du dich selbst dabei ertappt hast, dass du auch nicht frei von Vorurteile bist.
… du dich für Toleranz einsetzen wirst.
… sich dein Blick auf Dinge geändert hat.
… du Kommentare besser einschätzen kannst.
… du für deine eigenen Werte einstehen kannst.
… du Grenzen von Meinungsfreiheit kennst.
… du aufmerksam warst bei Themen, die dir selbst wichtig sind.
… du gleich im Anschluss eine Sache in deinem digitalen Verhalten änderst.
… du heute weiteren Personen von dem Gelernten erzählst.