

Methodentipp für Lehrer*innen

Buzz-a-Patenschaft

Kreative Engagement-Ideen für Patenschaften entwickeln

LdE-Qualitätsstandards:	Realer Bedarf, Engagement außerhalb der Schule, Reflexion
Reflexionsebene:	... über den gesellschaftlichen Kontext
Fokus:	Demokratiekompetenz
Dauer:	35 Minuten
Kombinationsmöglichkeiten mit anderen	Methodentipp für Lehrer*innen: Dein Engagement für eine bessere Welt
Materialien:	Methodentipp für Lehrer*innen: Getrennte Paare Landkarte: Dafür will ich mich engagieren!

Kurzbeschreibung

Der *Buzz-a-Patenschaft* ist ein digitales Tool, mit dem Schüler*innen **kreativ Patenschaftsideen entwickeln**.

Wie bei einem Spielautomaten erscheinen mit jedem Klick auf den Hebel neue Wortkombinationen, die potenzieller Ausgangspunkt für Engagement-Ideen sind. Wie die zufällige Kombination aus Personengruppen, gesellschaftlichen Themen & Co. in einem Engagement-Projekt aufgegriffen werden könnte, ist kreative Aufgabe der Schüler*innen.

Mit einer Internet-Recherche erkunden die Schüler*innen im Anschluss, ob „die Idee aus dem Automaten“ in ihrem Schul- und Lebensumfeld oder in der Gemeinde wirklich relevant werden könnte.

Der *Buzz-a-Patenschaft* eignet sich insbesondere, wenn sich Schüler*innen einzeln, als Klein- oder als Großgruppe frei entscheiden können, für wen sie sich – in Form von Mentoring oder Teamengagement – engagieren wollen.

Die Spalten sind wie folgt aufgeteilt:

1. Spalte: <i>Gesellschaftliche Phänomene / gesellschaftliche Herausforderungen</i>	2. Spalte <i>Personengruppen</i>	3. Spalte <i>Füllwörter</i>	4. Spalte <i>Engagement-Tätig- keiten</i>
<i>z. B. Armut</i>	<i>z. B. kranke Kinder</i>	<i>z. B. aus der Zeitung</i>	<i>z. B. Öffentlichkeits-Ar- beit</i>
<i>z. B. Umwelt-Schutz*</i>	<i>z. B. Menschen, die kein Deutsch sprechen</i>	<i>z. B. auf dem Land</i>	<i>z. B. Stadt-Führung</i>

* Wir möchten, dass viele Schüler*innen die Wörter im Buzz-a-Patenschaft lesen können. Deshalb haben wir viele lange Wörter mit Binde-Strichen geschrieben.

- Die Wörter können in beliebiger Reihenfolge zu einer Engagement-Idee kombiniert werden.
- Versuchen Sie zunächst selbst, aus den Wörtern einige Engagement-Ideen für Patenschaften zu kombinieren:

3

Beispiel 1:

Ich möchte mich als Pat*in für kranke Kin-
der engagieren, denn ich habe aus der
Zeitung erfahren, dass ihre Familien oft
von Armut betroffen sind.

Deshalb möchte ich mit kranken Kindern
gerne über das Problem sprechen, sie als
Pat*in begleiten und Öffentlichkeits-Arbeit
für dieses Problem machen.

Beispiel 2:

Ich möchte mich als Pat*in für Menschen
engagieren, die kein Deutsch sprechen
und in einer Unterkunft für Geflüchtete auf
dem Land wohnen.

Ich möchte mit ihnen über Umweltschutz
in ihrem und unserem Land sprechen und
mit ihnen gemeinsam eine Stadtführung
zu dem Thema entwickeln und anbieten.

Durchführung

1.

Senden Sie allen oder einigen Schüler*innen den Link zum *Buzz-a-Patenschaft* oder lassen Sie sie den QR-Code einlesen. Zeigen und erklären Sie den Schüler*innen den Aufbau und die Bedienung des *Buzz-a-Patenschaft*. Erläutern Sie ihnen, was das Ziel der Übung ist und dass sie möglichst kreativ Patenschaftsideen spinnen sollen. Spielen Sie gemeinsam eine Übungsrunde durch.

2.

Fragen Sie die Schüler*innen, ob sie lieber im Wettbewerb als Zweier-Teams Engagement-Ideen (Variante 1) entwickeln oder lieber in Kleingruppen ohne Konkurrenzdruck (Variante 2) arbeiten möchten:



Variante 1

Die kompetitive Zweier-Aufgabe:

Ein*e Schüler*in bedient in der Rolle der Spielleitung den Hebel des *Buzz-a-Patenschaft* und **buzzert**.

Die Teams bekommen die Aufgabe, so schnell wie möglich eine Patenschaftsidee mit allen gebuzzerten Wörtern zu entwickeln. Das Team, das als erstes fertig ist, gewinnt die Runde und kann sich ausruhen oder bekommt einen Punkt.

Das Buzzern wird so oft wiederholt, wie Sie (oder Ihre Schüler*innen) wollen. Das Spiel endet, wenn die Zeit um ist oder keine*r mehr Lust hat.

Variante 2

Die kooperative Gruppenaufgabe:

Teilen Sie die Schüler*innen bei Bedarf in Kleingruppen. Achten Sie darauf, dass jede Kleingruppe Zugang zur Webseite mit dem *Buzz-a-Patenschaft* hat. Dann buzzert jede Gruppe selbstständig mit dem Tool.

Die Mitglieder der Kleingruppen entwickeln gemeinsam **eine oder mehrere Patenschaftsidee(n)** aus den Wortkombinationen.

4

3.

Dokumentieren Sie die Ergebnisse, wenn Sie möchten.

Es geht bei dem Spiel um Kreativität und weniger um detailliert ausgearbeitete Ideen. Fällt den Spieler*innen zu einer Wortkombination kein Beispiel ein, kann einfach nochmal gebuzzert werden.

4.

So absurd manche Engagement-Idee am Anfang daherkommen mag – wer weiß, ob es nicht doch einen Bedarf für die Idee gibt?

Geben Sie den Schüler*innen am Ende der Übung mindestens zehn Minuten Zeit für eine Internetrecherche:



Leitfragen für die Internetrecherche:

1. Wer beschäftigt sich in der eigenen Stadt/in der Kommune zum Beispiel noch mit den gesellschaftlichen Phänomenen und Herausforderungen? Wer könnte also mein*e außerschulische*r Engagementpartner*in werden?
2. Was brauchen Menschen aus der Gruppe, die gebuzzert wurde? Und wo findet man diese Menschen, um sie zu fragen, was sie brauchen?

5

Hinweise

Der *Buzz-a-Patenschaft* kombiniert Wörter und Wortgruppen, die im ersten Moment irritierend auf Schüler*innen wirken könnten. Das Ableiten von Engagement-Ideen, die alle Begriffe enthalten, erfordert von ihnen ein abstraktes Nachdenken, das geübt werden will. Achten Sie auf eine respektvolle und wertschätzende Auseinandersetzung mit den geäußerten Engagement-Ideen und einen sensiblen Umgang mit unterschiedlichen Erfahrungen.

Der *Buzz-a-Patenschaft* benennt auch Menschengruppen, die in der Gesellschaft diskriminiert werden – und in Ihrer Lerngruppe vertreten sein können. Als Arbeitsprinzip für die Methode empfehlen wir deshalb: eine pädagogische Auseinandersetzung mit Konfliktlinien und diskriminierenden Äußerungen. Es ist wichtig, diese Äußerungen zu erkennen, zu benennen, zu diskutieren und auch klare Grenzen zu ziehen. Machen Sie sich am besten vorab bewusst, welche eigenen Werte Sie gegenüber bestimmten Personengruppen haben und wie offen Sie die eigenen Werte in der Gruppe vertreten möchten. Vermeiden Sie unbedingt, Schüler*innen in Ihrer Lerngruppe eine exponierte Rolle zuzuweisen. Das heißt, Schüler*innen sollten nicht aufgefordert werden, von ihren Erlebnissen zu erzählen, wenn sie das nicht von sich aus wollen.

IMPRESSUM

Herausgeberin



Stiftung Lernen durch Engagement – Service-Learning in Deutschland SLIDE gGmbH
Brunnenstr. 29 | 10119 Berlin
www.lernen-durch-engagement.de
www.facebook.com/StiftungLdE | www.twitter.com//StiftungLdE

Autorin

Dana Michaelis

Redaktion

Natalia Bronny, Yasmin Fahimi

6

Hinweise zum Urheberrecht und zur Nutzung der in diesem Dokument enthaltenen Inhalte



Texte

Sofern im Dokument nicht anders angegeben, stehen die Texte dieses Dokumentes unter der folgenden Lizenz: Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License, abrufbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>. Eine Nutzung der Texte darf nur unter Einhaltung der Lizenzbedingungen der vorgenannten Lizenz erfolgen.

Bildmaterial, Icons und Logos

Sofern im Dokument nicht jeweils ausdrücklich angegeben, stehen sämtliches Bildmaterial, Icons und Logos **nicht** unter einer Creative Commons Lizenz. Jede Nutzung von Bildmaterial, Icons und Logos bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung der Stiftung Lernen durch Engagement. Bitte richten Sie Ihre Lizenzanfragen an: kommunikation@lernen-durch-engagement.de.

Dieses Material ist entstanden im Programm „Lernen durch Engagement – Jugend.Paten.Schafft.“. „Lernen durch Engagement – Jugend.Paten.Schafft.“ ist Teil des Bundesprogramms „Menschen stärken Menschen“ und wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Gefördert vom:

