

# Zusammen KLASSE!



# Über das Projekt

**„Zusammen KLASSE!“ ist eine Veranstaltung, die Raum für ein Treffen von Eltern, Lehrkräften, Schulverwaltung und Schüler\*innen bietet, um aktuelle Fragen zu besprechen und gemeinsam neue Lösungen zu finden.**

Die Veranstaltung bringt die verschiedenen Akteure des Bildungsprozesses zusammen, bietet Raum für Dialog und schafft eine Atmosphäre der Akzeptanz und offenen Kommunikation. „Zusammen KLASSE!“ gibt den Teilnehmer\*innen die Möglichkeit, ihr eigenes Potenzial und das der anderen zu entdecken. Unterschiedliche Gruppen von Teilnehmer\*innen treten in einen Dialog, reflektieren gemeinsam über mögliche Lösungen für bestehende Probleme und schaffen dadurch Neues.

Die Umsetzung des Projekts liegt in der Verantwortung von Deutschlehrer\*innen, die als Botschafter des Projekts und Mediatoren zwischen den verschiedenen am Bildungsprozess beteiligten Gruppen wirken.

„Zusammen KLASSE!“ ist Teil des Projekts „Bildung für die Zukunft“. Das Projekt zielt auf eine Weiterentwicklung von Schule und der am Bildungsprozess beteiligten Akteure und fördert Trends, die für die Schule von morgen wegweisend sind, wie z. B. Digitalisierung, nachhaltige Entwicklung, Förderung des Verantwortungsbewusstseins der Schüler\*innen, fächerübergreifendes Lernen und Schaffung eines angenehmen Schul- und Unterrichtsumfelds für die Schüler\*innen und Lehrkräfte.

Diese grundlegenden Trends spiegeln sich auch in den weiteren mit dem Projekt verbundenen Produkten wider: dem digitalen Browser Spiel „Bau!Schule“ und dem Simulationsspiel „Klasse mit Klasse“.

# Halle!



## Bau!Schule

**RICHE DEINE SMARTPHONE-KAMERA AUF DEN QR-CODE, UM DIE PROJEKTSEITE ZU ÖFFNEN**



„Bau!Schule“ ist ein Browserspiel für Schüler\*innen im Alter von 12 bis 16 Jahren. Es ist ein Spiel zum Thema moderne Schule, das auf Studien über die Zukunft von Schulen, neuesten architektonischen Praktiken und methodischen Empfehlungen von Lehrern basiert. Das Spiel ist frei verfügbar und existiert in zwei Sprachversionen: Deutsch und Russisch. Das Spiel regt die Schüler\*innen an, Verantwortung zu übernehmen, die Auswirkungen des Raums auf den Menschen zu analysieren sowie die Schule und das Klassenzimmer als eine angenehme Umgebung für Schüler\*innen und Mitarbeiter\*innen zu betrachten. Das Spiel fördert Kreativität, Projektdenken und emotionale Intelligenz.

[GOETHE.DE/RUS/BAU!SCHULEDE](https://goethe.de/rus/BAU!SCHULEDE)



## Klasse mit Klasse

**RICHE DEINE SMARTPHONE-KAMERA AUF DEN QR-CODE, UM DIE PROJEKTSEITE ZU ÖFFNEN**



„Klasse mit Klasse“ ist ein Simulationsspiel, in dem eine alltägliche Situation aus dem Schulleben nachgeahmt wird, die die gesamte Schulgemeinschaft betrifft. Das Spiel eignet sich für Schüler\*innen zwischen 11 und 18 Jahren und für Erwachsene, die Deutsch lernen oder ihre Deutschkenntnisse auffrischen wollen. Im Kern geht es um das Anwenden der Fremdsprache im Gespräch, unter Benutzung typischer Redewendungen. „Klasse mit Klasse“ stärkt die Kommunikations-, Verhandlungs-, Argumentations- und Problemlösungskompetenzen der Schüler\*innen und fördert Projektdenken und Kreativität.

[GOETHE.DE/RUS/KLASSEMITKLASSEDE](https://goethe.de/rus/klassemitklassede)

**„Zusammen KLASSE!“ ist eine natürliche Weiterentwicklung des Projekts. Es ist ein Schritt in die reale Welt, bei dem die Schüler\*innen und Lehrkräfte die Möglichkeit bekommen, die im Rahmen der oben genannten Spiele und Simulationen erworbenen Fähigkeiten (analytisches und kreatives Denken, Verhandlungsführung, Präsentation etc.) in die Praxis umzusetzen. Gleichzeitig soll das Projekt Schulverwaltung und Eltern helfen, ein besseres Verständnis füreinander zu entwickeln.**

Ihnen wird leicht zugängliches Lehrmaterial an die Hand gegeben, das Sie selbst benutzen können, um eine skalierbare Veranstaltung zur Verbesserung der Qualität der Kommunikation innerhalb ihrer Schule durchzuführen. Die von uns entwickelte Technik ermöglicht es allen Nutzer\*innen, sich aktiv an den unterschiedlichsten Prozessen im Schulleben zu beteiligen.

**NACHHALTIGKEIT – DIE ERGEBNISSE DES PROJEKTS LASSEN SICH NACH PROJEKTENDE IM TÄGLICHEN LEBEN NUTZEN.**

**SKALIERBARKEIT – DAS PROJEKT LÄSST SICH IN GROSSEN ODER KLEINEN GRUPPEN INNERHALB EINER SCHULE ODER GEMEINSAM MIT ANDEREN SCHULEN UMSETZEN.**

Die Durchführung von „Zusammen KLASSE!“ an einer Schule bringt alle Akteure zusammen, die dort als Ideengeber\*innen, Kritiker\*innen und Mitgestalter\*innen agieren und darum bemüht sind, das Schulleben zu verbessern. Unser Ziel ist es, jedem\*r Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, sich zu äußern, neue Eindrücke zu sammeln und selber einen Beitrag zu den angestrebten Veränderungen zu leisten. Dialog und aktive Beteiligung sind entscheidende Grundlagen für einen positiven Wandel.

Der größte Wert des Projekts liegt in der Möglichkeit, alle Interessengruppen einzubeziehen und ihnen das Gefühl zu geben, dass sie aktiv an diesem Prozess beteiligt sind und dass jede Stimme zählt.

**RÜCKSICHT, RESPEKT, EINFÜHLUNGSVERMÖGEN, FREUNDLICHKEIT, TAKTGEFÜHL UND OFFENHEIT SIND GRUNDELEMENTE DER PARTIZIPATION.**

Partizipative Technologien tragen dazu bei, Schulen zu modernen, facettenreichen und dynamischen Orten zu machen, die den Bedürfnissen aller Akteure gerecht werden.

# Relevanz für die Schule

Schule ist ein Ort, wo mehrere Gruppen von Akteuren zusammentreffen, die auf unterschiedliche Weise in den Bildungsprozess involviert sind und die unterschiedliche Rollen spielen. Dabei haben alle beteiligten Gruppen ein Interesse daran, diesen Prozess zu optimieren.

Ein wesentlicher Faktor dabei ist es, Gruppen in den sozialen Dialog einzubeziehen, die bisher nicht im Dialog standen. Auf diese Weise lassen sich innerhalb einer losen Gemeinschaft, die das gemeinsame Ziel verfolgt, ihre Schule zu verbessern, neue Verbindungen aufbauen. Alle Akteure werden zu aktiven Teilnehmer\*innen, die daran arbeiten, bestehende Probleme zu lösen und die angestoßenen Prozesse für sich und andere angenehm und zielführend zu gestalten. So kommt es zu einem Zusammenwirken unterschiedlicher Akteure des Schullebens.

Gleichzeitig wird Schule zu einer Vermittlerin von gesellschaftlich relevantem Wissen, das auf unterschiedlichen sozialen Erfahrungen beruht.

## „ZUSAMMEN KLASSE!“ - ZIELE

- jeder Gruppe und jedem\*r Teilnehmer\*in ein Gefühl der Zugehörigkeit vermitteln und ihn/sie damit in das Geschehen an der Schule und in Veränderungsprozesse einbeziehen;
- jedem\*r Beteiligte soll Verantwortungsbewusstsein und ein Gefühl für die eigene Rolle im Lernprozess und bei der Gestaltung des Schullebens entwickeln

## „ZUSAMMEN KLASSE!“ - AUFGABEN

- das Prinzip „Jede Meinung zählt“ etablieren;
- vertrauensvolle Beziehungen aufbauen;
- einen sicheren Raum für Meinungsäußerung schaffen;
- Meinungsäußerung zur Gewohnheit machen;
- durch fehlendes (ein- und ausgehendes) Feedback verursachte Hilflosigkeit im Lernprozess eliminieren;
- nicht offensichtliche Probleme unterschiedlicher Interessengruppen identifizieren;
- auch einmal unkonventionelle, neue Lösungen für Probleme finden;
- gemeinsame Entscheidungsfindung als Kompetenz bewusstmachen und entwickeln;
- die Einbeziehung aller Bildungsakteure zu einer neuen kulturellen und sozialen Erfahrung machen

# Motivation der einzelnen Gruppen

## **ELTERN**

Besser verstehen, was mit den Kindern in der Schule passiert, was die Ursachen für ein bestimmtes Verhalten oder eine bestimmte (fehlende) Leistung sind; herausfinden, welche Probleme im Lernprozess bei den verschiedenen Beteiligten auftreten; sich über Sorgen und Ängste austauschen.

## **SCHÜLER\*INNEN**

Die Möglichkeit erhalten, sich in einem geschützten Raum zu äußern, und das Gefühl bekommen, dass auch sie wichtige Akteure sind und gehört werden. Dies motiviert die Schüler\*innen dazu, aktiver zu sein, sich zu Wort zu melden und ihre eigene Meinung zu äußern, sowohl bei Veranstaltungen wie solchen im Rahmen von „Zusammen KLASSE!“ als auch im Lernprozess selber. Es schafft ein Gefühl der Verantwortung für das eigene Leben und Lernen.

## **SCHULVERWALTUNG**

Alle am Lernprozess und Schulleben beteiligten Akteure kennenlernen und herausfinden, was ihre Sorgen und Probleme sind; die eigene Sichtweise zu verschiedenen Themen darstellen und die (Begrenzungen der) Freiräume schildern, innerhalb derer bestimmte Entscheidungen getroffen werden.

## **LEHRER\*INNEN**

Die Möglichkeit bekommen, in einem informellen Rahmen Ängste und Bedenken anzusprechen; die Herausforderungen, vor denen andere Gruppen von Beteiligten stehen, besser kennenlernen; neue Erfahrungen sammeln, die für die eigene Situation, im eigenen Unterricht genutzt werden können.

## **Ergebnis**

**Jede Gruppe macht ihre ganz eigenen Interaktionserfahrungen und bekommt ein Gefühl dafür, wie komplex Lern- und Entscheidungsprozesse an Schulen sind. Die Schulverwaltung verschafft sich einen Überblick über die aktuellen Probleme der verschiedenen Gruppen von Beteiligten und erarbeitet eine Reihe von möglichen Lösungen. Die ermittelten Lösungen berücksichtigen möglicherweise nicht eventuelle technische Einschränkungen, sind aber manchmal unerwartet innovativ und relativ leicht umzusetzen.**

**Der Erfolg der Veranstaltung wird langfristig sichtbar, wenn die Lösungen, die dabei für bestehende Probleme an der betreffenden Schule gefunden wurden, an dieser Schule umgesetzt und die Probleme dadurch gelöst werden. Die Lösungen sollten im Idealfall von allen am Schulleben Beteiligten umgesetzt werden. Der erste Schritt dahin kann eine überschaubare und leicht umsetzbare Lösung für eines oder mehrere der kleineren Probleme sein, die während der Veranstaltung identifiziert wurden.**

# TEILNEHMER\*INNEN, RAUM, INSTRUMENTE

## Gruppen von Teilnehmer\*innen



**ELTERN**



**SCHÜLER\*INNEN**

Wenn es deutlich mehr Schüler\*innen als Personen anderer Gruppen gibt, können sie in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt werden.



**LEHRER\*INNEN**



**SCHULVERWALTUNG**  
*Schulleiter\*in, Verwaltungangestellte, Bibliothekar\*in, Hausmeister*

Wenn diese Gruppe weniger als fünf Personen umfasst, wird sie mit der Gruppe „LEHRER\*INNEN“ zusammengelegt.



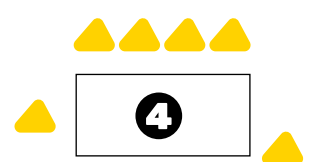
Weitere Gruppen können nach eigenem Ermessen hinzugefügt werden

## Teilnehmer\*innenzahl

Optimal

**24-40 Personen**

(je 6-10 Personen an jedem Tisch).



Die Anzahl der Teilnehmer\*innen in jeder Gruppe kann unterschiedlich sein, es sollten jedoch mindestens **drei unterschiedliche Gruppen von jeweils mindestens fünf Personen** gebildet werden. Die Mindestteilnehmer\*innenzahl beträgt also **15 Personen**.

Bei einer ungeraden Teilnehmer\*innenzahl schließt sich der\*die Moderator\*in (Deutschlehrer\*in) in der letzten Phase „REFLEXION“ den Teilnehmer\*innen an.



## Veranstaltungsdauer

 **≈ 90–95 min**

Jeder Teil der Veranstaltung ist zeitlich begrenzt. Die Dauer der einzelnen Phasen kann jedoch abhängig von der Anzahl der Teilnehmer\*innen und der Gruppendynamik variiert werden.

## Technische Ausstattung



**Raum**, in dem es genügend Platz für einzelne Tische und für einen Stuhlkreis im zweiten Veranstaltungsteil gibt



**freistehende Tische (die Anzahl der Tische entspricht der Anzahl der Gruppen)**, jeder Tisch sollte bis zu 10 Personen Platz bieten



**Stühle** für alle Teilnehmer\*innen



**Flipchart und Filzstifte** oder **eine Schultafel**



**Kreppband** oder **Namensschilder** entsprechend der Anzahl der Teilnehmer\*innen



**ausgedruckte Schilder für die Tische** (siehe Arbeitsblätter zum Ausdrucken am Ende des Dokuments)



**4–8 Filzstifte**  
(1–2 Filzstifte für jede Gruppe)



**Schreibgeräte (Kugelschreiber o. Ä.)** für alle Teilnehmer\*innen



**5–9 DIN-A1-Blätter** – 1–2 Blätter pro Tisch, je nach Teilnehmer\*innenzahl. Es ist wichtig, dass alle Zugang zu einem Blatt haben.



**kleine Sticker (beliebiger Farbe und Form)** oder **farbige Filzstifte**



**Post-it-Zettel** ca. 5 x 5 cm, 10 Stück pro Teilnehmer\*in



**Fragebögen** zum Ausfüllen am Ende der Veranstaltung  
(siehe Arbeitsblätter zum Ausdrucken am Ende des Dokuments)

# ABLAUF DER VERANSTALTUNG

## 1 VORBEREITUNG

## 2 KENNENLERNEN

- Einführung und Klärung von Grundbegriffen
- Kennenlernen - Eisbrecher
- Ablauf der Veranstaltung
- Aufstellen von Verhaltensregeln

## 3 HAUPTTEIL

- Wir spielen „Schulkritiker“
- Suche nach Lösungen
  - *Brainstorming*
  - *Auswahl von Ideen und Vorbereitung der Präsentation*
- Vorstellung der Ergebnisse
- Reflexion (Vier-Augen-Gespräche)

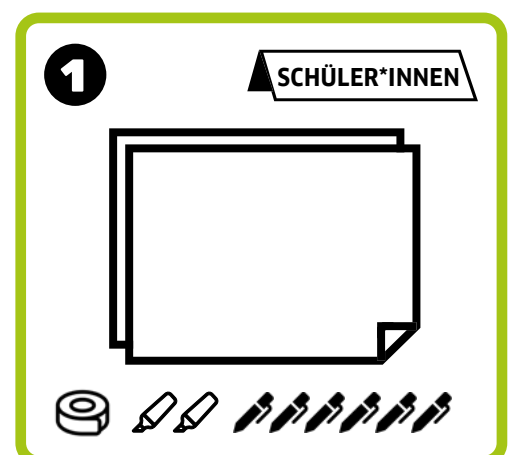
## 4 ABSCHLUSSRUNDE - NETWORKING

## 5 NACHBEREITUNG

## Vorbereitung

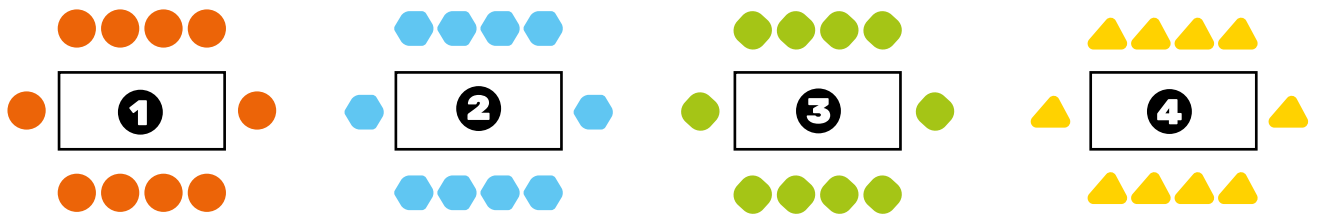
Stellen Sie zweisprachige Schilder mit den Gruppenbezeichnungen (in Deutsch und Ihrer Muttersprache) auf die Tische. Die Schilder (siehe die Druckvorlagen am Ende dieses Dokuments) werden aus einem Blatt Papier wie auf der Abbildung zu sehen gefaltet. Lesen Sie die Gruppenbezeichnungen vor (zuerst in Ihrer Muttersprache, dann auf Deutsch), damit die Teilnehmer\*innen beim Betreten des Raumes ihren Platz finden können (Schulverwaltung, Lehrer\*innen, Schüler\*innen, Eltern). Stellen Sie außerdem auf jeden Tisch ein Schild mit einer Tischnummer von 1 bis 3 bzw. bis 4, je nach Anzahl der Gruppen. Die „Nummernschilder“ erleichtern den Tischwechsel der Teilnehmer\*innen in den nachfolgenden Phasen.

**Stellen Sie vor der Veranstaltung Klebeband, Filzstifte, sonstige Schreibgeräte und Papier auf den Tischen bereit.**

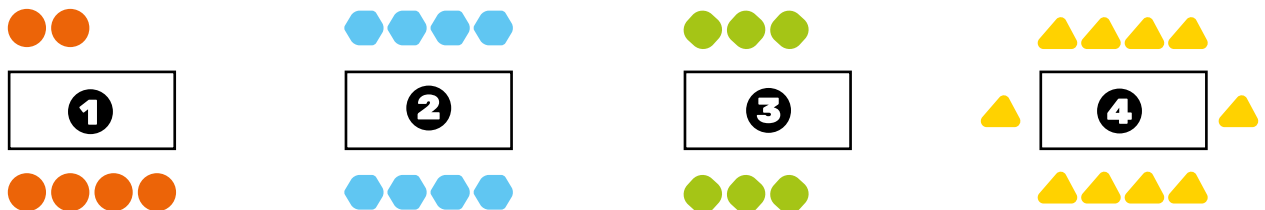


## SITZORDNUNG ZU VERANSTALTUNGSBEGINN


Bei Gruppen mit einer **GLEICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:




Bei Gruppen mit einer **UNTERSCHIEDLICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:



# KENNENLERNEN

 **≈ 25 min**

## 1. Einführung

 **≈ 7 min**

Erläutern Sie die Grundbegriffe des partizipativen Ansatzes. Erklären Sie den Teilnehmer\*innen, dass die Veranstaltung „Zusammen KLASSE!“ im Rahmen des Projekts „Bildung für die Zukunft“ stattfindet, das auf zentralen Grundsätzen der internationalen Bildungspraxis basiert.

**PARTIZIPATION - EINE KULTUR DER BETEILIGUNG ODER TEILHABE. NUTZER\*INNEN WERDEN ZU AKTIVEN TEILNEHMER\*INNEN EINES PROZESSES. ES GEHT UM MITGESTALTUNG, DIE GEMEINSAME SUCHE NACH LÖSUNGEN, GEMEINSAME ENTSCHEIDUNGSFINDUNG.**

**INFORMELLES LERNEN - DAS ALLTÄGLICHE ERKUNDEN DER WELT IST EIN WESENTLICHER BESTANDTEIL DES BILDUNGSPROZESSES.**

**GEFÜHL DER PERSÖNLICHEN VERANTWORTUNG - JEDE\*R BETEILIGTE KANN EINEN BEITRAG LEISTEN UND FÜHLT SICH ZUGEHÖRIG UND VERANTWORTLICH.**


**FÄCHERÜBERGREIFENDES LERNEN - BIETET DIE MÖGLICHKEIT, KRITISCHES DENKEN ZU ENTWICKELN UND ZU LERNEN, PARALLELEN IN VERWANDTEN BEREICHEN ZU FINDEN UND DEN EIGENEN HORIZONT ZU ERWEITERN.**

„Zusammen KLASSE!“ ist eine Fortsetzung einer Reihe von Bildungsprodukten im Rahmen des Projekts „Bildung für die Zukunft“. Erzählen Sie über Ihre Erfahrungen mit dem Spiel „Bau!Schule“ und über das dafür entwickelte Begleitmaterial. Geben Sie den Schüler\*innen die Möglichkeit, ihre Eindrücke und Gedanken zur Teilnahme am Spiel zu schildern.

Sprechen Sie über die Rollen, die die Schüler\*innen im Rahmen der Spiele übernommen haben, und darüber, dass die heutige Veranstaltung eine großartige Möglichkeit ist, die spielerisch erworbenen bzw. erweiterten Fähigkeiten zu praktizieren.

Wenn Sie bisher nicht an dem Projekt teilgenommen haben, können Sie sich in der Rubrik „Über das Projekt“ (siehe Seite 2) über die durchgeführten Spiele informieren.

## 2. Kennenlernen - Eisbrecher

 **≈ 7 min**

Fordern Sie alle Teilnehmer\*innen auf, ihren Namen auf ein Stück Kreppband zu schreiben und ihn sich an ihr Oberteil (ihren Pullover, ihr T-Shirt) zu heften oder Namensschilder anzufertigen und auf die Tische zu stellen. Um eine „horizontale“ Atmosphäre zu schaffen, ist es besser, wenn auch die Erwachsenen ihre Namen ohne Vatersnamen schreiben (sofern die Kommunikationskultur in Ihrem Land dies zulässt).

Zu Beginn fühlen sich manche Teilnehmer\*innen möglicherweise unsicher und verklemmt, weil Treffen dieses Formats in ihrem Umfeld nicht sehr häufig stattfinden und diese Art von Veranstaltung daher ungewohnt für sie ist. Viele kennen sich noch nicht und wissen nicht genau, was auf sie zukommt. Wir schlagen daher vor, mit einigen Übungen zu beginnen, die die Kontaktaufnahme und das gegenseitige Kennenlernen erleichtern und Spannungen abbauen: mit sogenannten **Eisbrechern**.

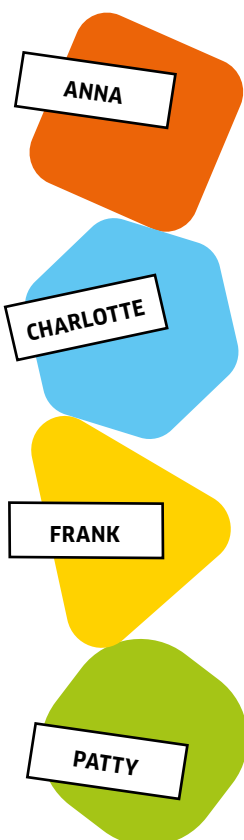
**EISBRECHER - AUFWÄRMÜBUNGEN; KURZE ÜBUNGEN, DIE SPANNUNGEN ABBAUEN UND DIE TEILNEHMER\*INNEN EMOTIONAL EINBINDEN.**

**Jede Person nennt ihren Namen und einen Gegenstand, den sie während ihrer Schulzeit als einen Glücksbringer / ein Symbol wahrgenommen hat, oder einen Gegenstand, mit dem sie eine gute Erinnerung verbindet. Beginnen Sie mit sich selbst, damit den Teilnehmer\*innen klarer wird, was sie tun sollen.**


**„MEIN NAME IST PATTY. AN MEINEM ALLERERSTEN SCHULTAG SCHENKTE MIR EIN MÄDCHEN MIT NAMEN MARIE EINEN SCHOKORIEGEL MIT EINEM IGEL AUF DER HÜLLE. MEINE GANZE SCHULZEIT HINDURCH HABE ICH DIE VERPACKUNG AUFBEWAHRT, UND HEUTE SIND MARIE UND ICH BESTE FREUNDINNEN.“**

**„MEIN NAME IST CHARLOTTE, UND MEIN GLÜCKSBINGER IST EINE U-BAHN-FAHRKARTE, DIE ICH NACH EINER REISE IN MEINER MANTEL TASCHE GEFUNDEN HABE. SEITDEM HABE ICH SIE IMMER DABEI.“**

**„MEIN NAME IST FRANK. ICH DENKE, MEIN GEGENSTAND IST EINE MUSCHEL MIT EINEM LOCH DRIN, DIE MEINE SPÄTERE FRAU UND ICH AUF UNSERER ERSTEN GEMEINSAMEN REISE GEFUNDEN HABEN. HEUTE TRAGE ICH DIE MUSCHEL ALS GLÜCKSBINGER.“**



### 3. Ablauf der Veranstaltung

 ≈ 5-7 min

- „Zusammen KLASSE!“ ist keine reine Formalie, sondern ein für alle wichtiger Prozess. Erzählen Sie den Teilnehmer\*innen, warum Sie die Veranstaltung durchführen und was Sie von dem Prozess erwarten. Illustrieren Sie dies anhand einer kurzen Geschichte aus Ihrer eigenen schulischen Erfahrungswelt oder bringen Sie ein anderes inspirierendes Beispiel. Der Aufbau einer persönlichen Beziehung zu und zwischen den Teilnehmer\*innen trägt dazu bei, Vertrauen innerhalb der Gruppe und zwischen den verschiedenen Gruppen zu schaffen.

**HEUTE WERDEN WIR UNS DARÜBER AUSTAUSCHEN, WAS FÜR UNS IN DER SCHULE WICHTIG IST. FÜR MICH IST ZUM BEISPIEL WICHTIG, DASS \_\_\_\_\_**

**(Es darf gerne auch ein lustiges Beispiel sein, das in der Gruppe für eine positive Grundstimmung sorgt.)**

- Nennen Sie mögliche Motive, die aus Ihrer Sicht eine Rolle für die Teilnehmern\*innen spielen könnten, und bitten Sie Vertreter\*innen jeder Gruppe, ihre eigenen Motive und Erwartungen zu nennen, falls sie dies wünschen.

**MÖGLICHE ERWARTUNGEN DER TEILNEHMER\*INNEN AN DIE VERANSTALTUNG, IHRE MOTIVATION:**


- **SICH IN EINEM SICHEREN RAUM ÄUSSERN;**
- **GEHÖRT WERDEN;**
- **DAS GEFÜHL HABEN, UNTER GLEICHGESINNTEN ZU SEIN;**
- **GEMEINSAM IDEEN ENTWICKELN;**
- **IN EINEM INFORMELLEN RAHMEN IN AUSTAUSCH TRETEN;**
- **SORGEN UND INTERESSEN DER ANDEREN BESSER VERSTEHEN.**

- Erklären Sie anschließend die Gründe für Ihre Gruppeneinteilung.

**DIE VERANSTALTUNG „ZUSAMMEN KLASSE!“ BIETET LEHRKRÄFTEN, DER SCHULVERWALTUNG, SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN SOWIE DEREN ELTERN GELEGENHEIT, EINANDER BESSER KENNEZULERNEN, FRAGEN ZU STELLEN UND IDEEN AUSZUTAUSCHEN, OHNE ANGST HABEN ZU MÜSSEN, KRITISIERT ZU WERDEN. WIR WOLLEN, DASS JEDE GRUPPE DIE ANDEREN TEILNEHMER\*INNEN AKTIV UNTERSTÜTZT UND NICHT NUR PASSIV DEN PROZESS BEOBACHTET.**

- ➔ Erläutern Sie die Struktur der Veranstaltung, damit alle Teilnehmer\*innen wissen, was sie erwartet:
  - Problemformulierung – „Schulkritiker“ spielen;
  - Brainstorming;
  - Auswahl von Lösungen und Präsentation derselben;
  - Reflexion – Austausch über Eindrücke.
  
- ➔ Beschreiben Sie anschließend den organisatorischen Ablauf:
  - Zuerst arbeiten die Teilnehmer\*innen in geschlossenen und vertrauten Teams;
  - dann wird in gemischten Teams gearbeitet;
  - die Ergebnisse der Teamarbeit werden von Vertreter\*innen der einzelnen Teams vorgestellt;
  - der Austausch über eigene Eindrücke (Reflexion) findet unter vier Augen statt.
  
- ➔ Fragen Sie die Teilnehmer\*innen, ob sie Fragen zum Ablauf der Veranstaltung haben.

## 4. Aufstellen von Verhaltensregeln

 **≈ 5-7 min**

Betonen Sie, dass nicht das Ergebnis, sondern der Prozess im Mittelpunkt steht. Wichtig ist vor allem nicht ein bestimmtes Ergebnis, sondern der Prozess der Ideenfindung und die Fähigkeit, Probleme zu lösen.

Nun ist es an der Zeit, einen Verhaltenskodex – eine Sammlung von Regeln – für die Veranstaltung zu erstellen, der die weitere Interaktion in den Gruppen regeln soll.

Erläutern Sie vor der Aufstellung des Verhaltenskodex, wozu sie einen solchen brauchen. Beginnen Sie mit der Idee von Respekt und Gleichheit. Weisen Sie darauf hin, dass alle Ideen, die nicht im Widerspruch zu den Normen des Verhaltenskodex stehen, geäußert werden können.

Schreiben Sie die Verhaltensregeln an die Tafel, damit Sie bei Unstimmigkeiten darauf zurückgreifen können.

**„UM WIRKLICH MITEINANDER REDEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN WIR DIE BEDÜRFNISSE DER ANDEREN RESPEKTIEREN.“**

**„WIR WERDEN NUN SCHRIFTLICH FESTHALTEN, NACH WELCHEN REGELN WIR DIESE VERANSTALTUNG DURCHFÜHREN WOLLEN. IM FALLE VON STREITIGKEITEN WERDEN WIR AUF DIESE VERHALTENSREGELN ZURÜCKGREIFEN.“**

**„WIE KÖNNEN WIR DIE ANDEREN RESPEKTVOLL BEHANDELN, WÄHREND SIE IHRE IDEEN MIT UNS TEILEN?“**


**Mögliche Verhaltensregeln (ändern und ergänzen Sie die Liste je nach den Wünschen der Teilnehmer\*innen):**

- **andere nicht kritisieren;**
- **zuhören, ohne zu unterbrechen;**
- **aktiv Fragen zum Thema der Veranstaltung stellen;**
- **eigene Gedanken mit den anderen teilen;**
- **sich engagiert an der Diskussion beteiligen;**
- **andere Teilnehmer\*innen unterstützen;**
- **Bescheid sagen, wenn man sich nicht wohlfühlt;**
- **jede\*n mit Respekt behandeln.**

# HAUPTTEIL

 **≈ 45–50 min**

## 1. Geschlossene Teams übernehmen die Rolle von „Schulkritikern“

 **≈ 7 min**

**Die Stoppuhr auf sieben Minuten einstellen. Zwei Minuten vor Ablauf der Zeit einen kurzen Hinweis geben.**

Fordern Sie jedes Team auf, auf einem DIN-A1-Blatt (das zuvor auf dem Tisch befestigt worden ist) aufzuschreiben, **welche Sorgen sie in Bezug auf die Schule / ihren Schulalltag haben und mit welchen Problemen sie konfrontiert sind.**

Betonen Sie dabei, dass die Probleme so klar wie möglich formuliert werden sollten. Weisen Sie noch einmal darauf hin, dass es sich dabei um jedes beliebige Thema handeln kann und dass die Themen nur in Form respektvoller Ich-Formulierungen ausgedrückt werden sollten.

### BEISPIEL FÜR EINE ICH-FORMULIERUNG:

  
**UNINTERESSANTES  
UNTERRICHTSTHEMA**


**ICH INTERESSIERE MICH SEHR FÜR DIE  
ROLLE VON FRAUEN IN DER GESCHICHTE,  
ABER IN DEN SCHULBÜCHERN GIBT ES DAZU  
PRAKTISCH KEINE INFORMATIONEN.**

### BEISPIELE FÜR THEMEN:

**SCHLANGEN AN DER SCHULGARDEROBE,  
UMFANG DER HAUSAUFGABEN,  
UNGESUNDES ESSEN IN DER SCHULMENZA,  
UNGÜNSTIGE SITZORDNUNG,  
SCHÜLER\*INNEN MACHEN KAUM  
HAUSAUFGABEN**



## 2. Erster Wechsel. Fortsetzung der Aufgabe „Schulkritiker“ in gemischten Gruppen

 ≈ 7 min

**Die Stoppuhr auf sieben Minuten einstellen. Zwei Minuten vor Ablauf der Zeit einen kurzen Hinweis geben.**

Je zwei Personen bleiben am  
selben Tisch, alle anderen  
wechseln im Uhrzeigersinn  
zum nächsten Tisch.

1 → 2  
2 → 3  
3 → 4  
4 → 1

Analoges Wechselprinzip  
im Falle von drei Gruppen.

**Die DIN-A1-Blätter mit den Notizen bleiben auf den Tischen liegen.**

Wenn die Anzahl der Teilnehmer\*innen in den Gruppen unterschiedlich ist, so hat dies keinen Einfluss auf die Anzahl der an einem Tisch verbleibenden Teilnehmer\*innen, d. h. je zwei Personen bleiben und alle anderen wechseln zum nächsten Tisch.

**VERTRETER\*INNEN UNTERSCHIEDLICHER GRUPPEN SOLLTEN AM BESTEN VERTEILT AM TISCH SITZEN - DAS MACHT ES EINFACHER, DEN DIALOG MIT VERTRETER\*INNEN DER ANDEREN GRUPPEN ZU FÜHREN UND EIN KOMMUNIZIEREN NUR MIT DEN EIGENEN KOLLEGEN\*INNEN BZW. ALTERSGENOSS\*INNEN ZU VERMEIDEN.**



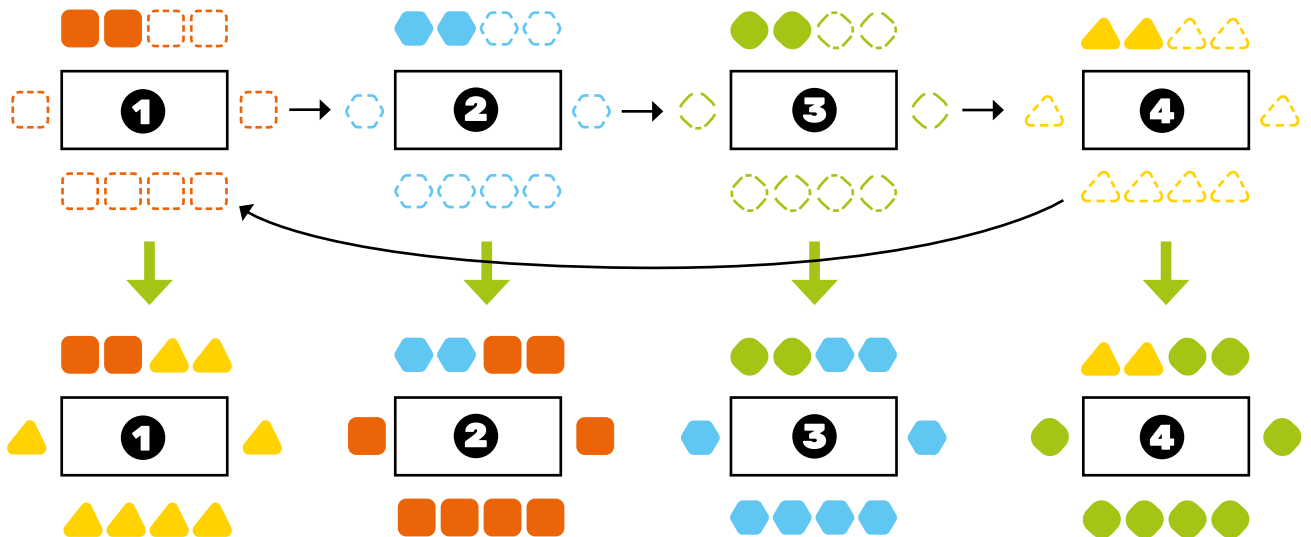
Jedes Team besteht nun aus Vertreter\*innen zweier verschiedener Gruppen.

**SCHÜLER\*INNEN + LEHRER\*INNEN, SCHÜLER\*INNEN + ELTERN, LEHRER\*INNEN + ELTERN, SCHÜLER\*INNEN + SCHULVERWALTUNG, SCHULVERWALTUNG + ELTERN**

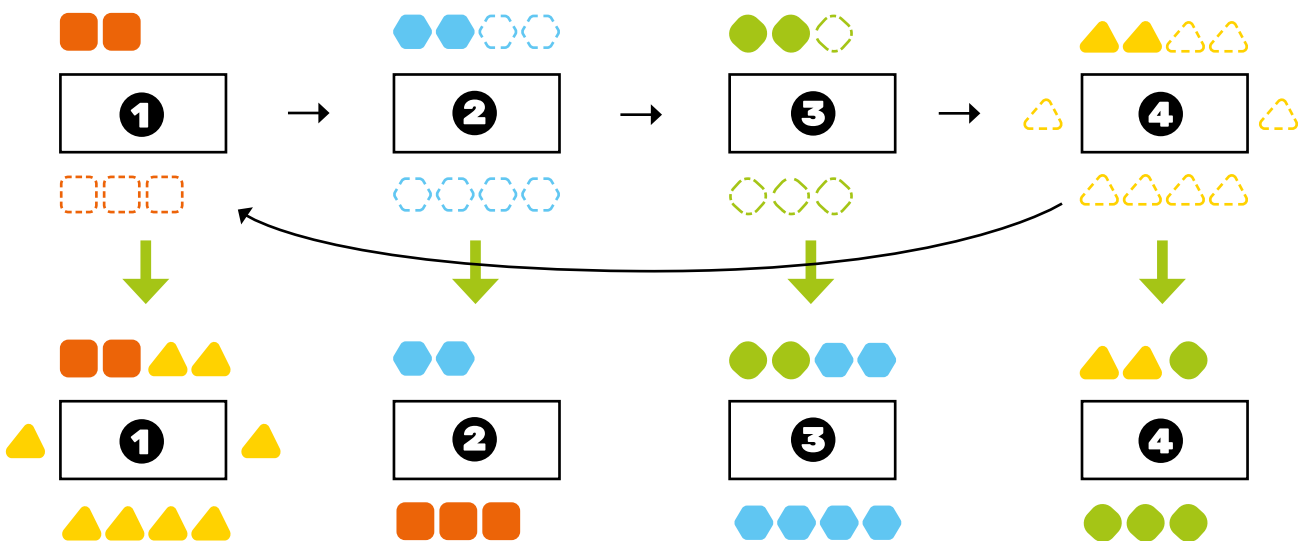
Die Teams ergänzen auf dem Blatt, was ihnen in der Schule Sorgen bereitet. Es ist wichtig, den Teilnehmer\*innen im Voraus mitzuteilen, ob sie dieselben Themen ansprechen dürfen, die sie in der letzten Runde aufgeschrieben haben, oder ob sie etwas Neues nennen müssen. Dies ist eine Entscheidung, die Sie als Moderatorin oder Moderator selbst treffen können. Jeder ist eingeladen, sich zu äußern; eine Diskussion ist ausdrücklich erwünscht. Versuchen Sie, alle Teilnehmer\*innen in den Prozess einzubeziehen. Wenn jemand nicht mitmacht, mischen Sie sich vorsichtig ein, indem Sie nochmals einige Beispiele nennen.

### ERSTER WECHSEL. FORTSETZUNG DER AUFGABE „SCHULKRITIKER“


Bei Gruppen mit einer **GLEICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:



Bei Gruppen mit einer **UNTERSCHIEDLICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:



### **3. Zweiter Wechsel. Suche nach Lösungen**

 **≈ 20 min**

**3** An jedem Tisch bleiben je zwei Personen von denen, die in der letzten Phase an diesen Tisch gewechselt sind. Die anderen (einschließlich derer, die ursprünglich an diesem Tisch gesessen haben) gehen entgegen dem Uhrzeigersinn an einen anderen Tisch.

1 → 4  
2 → 1  
3 → 2  
4 → 3

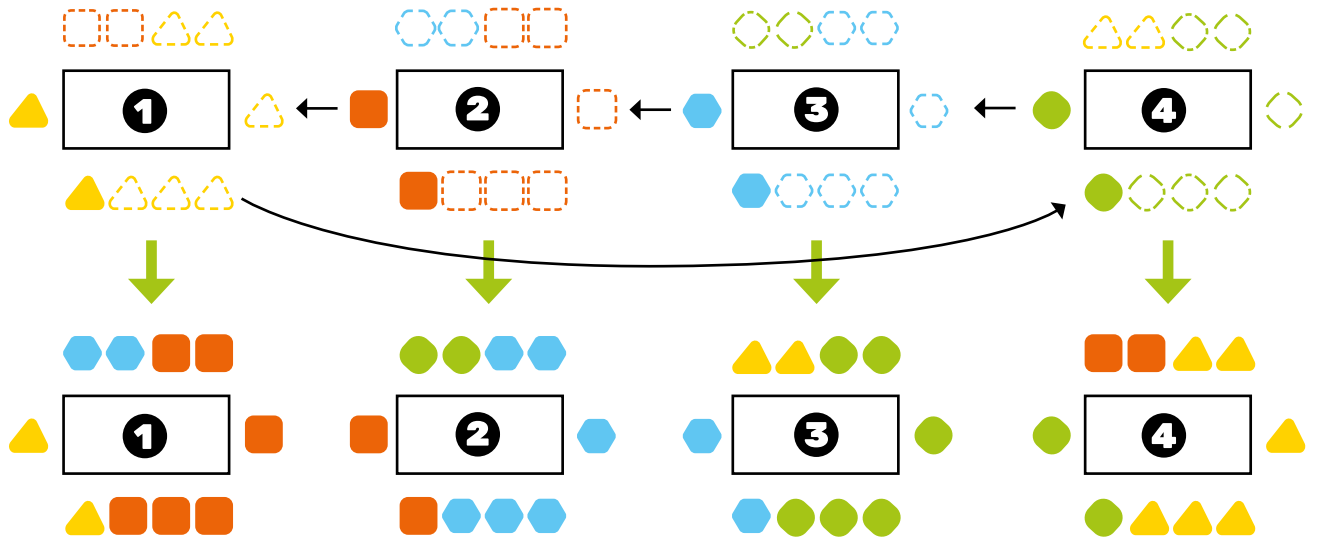
**Die Stoppuhr auf 20 Minuten einstellen. Zehn und fünf Minuten vor Ablauf der Zeit einen kurzen Hinweis geben.**

Analoges Wechselprinzip im Falle von drei Gruppen.

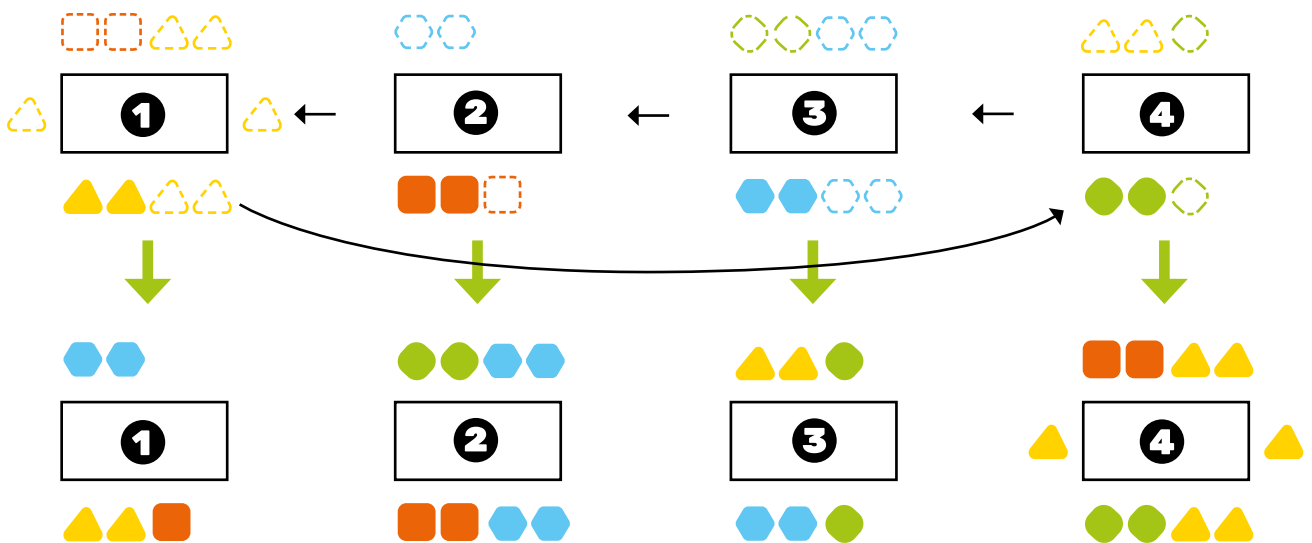
Nun sitzen an jedem Tisch Vertreter\*innen von **drei Gruppen**. Die DIN-A1-Blätter mit den Notizen verbleiben auf den Tischen.

## ZWEITER WECHSEL. SUCHE NACH LÖSUNGEN - BRAINSTORMING, VORBEREITUNG DER PRÄSENTATION

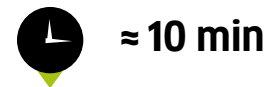
Bei Gruppen mit einer **GLEICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:



Bei Gruppen mit einer **UNTERSCHIEDLICHEN** Anzahl von Teilnehmern\*innen:



## 3.1. Brainstorming



Gehen Sie zum Brainstorming über.  
Erklären Sie, was das ist, erläutern Sie die Regeln.

**Die Stoppuhr auf zehn Minuten einstellen. Zwei Minuten vor Ablauf der Zeit einen kurzen Hinweis geben.**

**BRAINSTORMING IST EINE PROBLEMLÖSUNGSMETHODE, BEI DER DIE TEILNEHMER\*INNEN SO VIELE IDEEN WIE MÖGLICH SAMMELN, DARUNTER AUCH DIE UNGLAUBLICHSTEN UND UNWAHRSCHEINLICHSTEN. ANSCHLIESSEND WERDEN AUS DEN AUF DIESE WEISE ENTWICKELTEN OPTIONEN DIE BESTEN LÖSUNGEN AUSGEWÄHLT, DIE AUCH IN DIE PRAXIS UMGESETZT WERDEN KÖNNEN.**

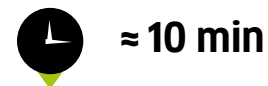
**Die Brainstorming-Regeln:**

- **die Lösungen der anderen nicht kritisieren;**
- **so viele Ideen wie möglich sammeln;**
- **der eigenen Fantasie sind keine Grenzen gesetzt;**
- **die Auswertung der Ideen erfolgt im Nachhinein und nicht während des Brainstormings.**

Fordern Sie alle Teilnehmer\*innen auf, sich die Liste der Probleme genau anzusehen und für jedes Problem mehrere Lösungen zu finden. Schreiben Sie die Lösungen auf dasselbe Blatt unter das jeweilige Problem. Sollte kein Platz mehr vorhanden sein, geben Sie den Gruppen Post-it-Zettel, auf die sie ihre Lösungen schreiben und die sie an die passenden Stellen kleben können.

Nehmen Sie am Prozess aktiv teil, stellen sie weiterführende Fragen und geben Sie den Teilnehmer\*innen Hilfestellung, wenn der Prozess stockt.

## 3.2. Auswahl von Lösungen in den Teams und Vorbereitung der Präsentation



**Die Stoppuhr auf zehn Minuten einstellen. Zwei Minuten vor Ablauf der Zeit einen kurzen Hinweis geben.**


Nachdem die Lösungen für die zuvor ermittelten Probleme auf dem Arbeitsblatt gesammelt worden sind, suchen die Teilnehmer\*innen die besten Lösungen aus. Machen Sie im Voraus deutlich, dass dies auch unerwartete und manchmal auch unerwartet einfache Lösungen sein können – Hauptsache, sie versprechen, wirksam zu sein! Die Teilnehmer\*innen besprechen die Lösungsmöglichkeiten im Team und ermitteln durch Abstimmung und Diskussion die ihrer Meinung nach besten Lösungen.

Die Abstimmung über die besten Lösungen erfolgt, indem jede\*r Teilnehmer\*in mit einem Filzstift einen Smiley neben den entsprechenden Punkt zeichnet oder dort einen Aufkleber anbringt. Anschließend wird im Team über die Lösungen diskutiert, die die meisten Stimmen erhalten haben, und es erfolgt eine endgültige Auswahl der Lösungen, die im Plenum präsentiert werden sollen.

Es ist wichtig zu betonen, dass alle Lösungen ihre Berechtigung haben, dass jedoch einige aus unterschiedlichen Gründen in der gegebenen Situation nicht optimal oder nicht realisierbar erscheinen (jede\*r im Team erklärt ihre\*seine Wahl). Für die Präsentation wählt jede gemischte Gruppe eine\*n Teilnehmer\*in aus. Wenn viele Probleme identifiziert wurden, sollte das Team drei bis fünf davon auswählen, um genug Zeit für die Präsentation seiner Lösungen zu haben.

**WENN ES FÜR DIE TEILNEHMER\*INNEN DIE ERSTE VERANSTALTUNG DIESER ART IST, BESTEHEN SIE NICHT DARAUF, DASS DIEJENIGEN, DIE NOCH NICHT BEREIT DAFÜR SIND, DAS WORT ERGREIFEN. DIES KANN SONST EINEN NEGATIVEN EINDRUCK VON DIESER ART VON VERANSTALTUNG HINTERLASSEN.**

## 4. Vorstellung der Ergebnisse

 ≈ 20 min

Ablauf der Präsentation:

- sich vorstellen;
- das Problem beschreiben;
- die Lösungen, die die meisten Stimmen im Team bekommen haben, vorstellen;
- den nächsten Punkt vorstellen;
- darüber berichten, für welche Probleme es am schwierigsten war, Lösungen zu finden und sich im Team zu einigen.

**Die Stoppuhr auf fünf Minuten einstellen und dabei den Ton abschalten, um die Sprechenden nicht zu unterbrechen. Eine Minute vor Ablauf der Zeit ein Signal geben (z. B. Hand heben); das Signal im Voraus absprechen.**

Heben Sie die Erfolge hervor, ermutigen Sie die Teilnehmer\*innen, achten Sie darauf, dass alle aufmerksam zuhören, stellen Sie Fragen, wenn der\*die Vortragende den Faden verliert. Fordern Sie nach jeder Präsentation alle auf, sich gegenseitig mit Applaus zu unterstützen.

**WIE SIND SIE AUF DIESE LÖSUNG GEKOMMEN?**

**WIE LANGE WÜRDEN DIE UMSETZUNG DER IDEE IHRER MEINUNG NACH DAUERN?**

**WELCHE DER LÖSUNGEN KÖNNTEN SIE INNERHALB EINER WOCHEN AUSPROBIEREN?**

**WELCHE IDEE FINDET AM MEISTEN RESONANZ?**

Wenn die Zeit reicht, fordern Sie die Teams auf, sich gegenseitig Fragen zu stellen oder sich dazu zu äußern, welche Lösungen der einzelnen Teams sie besonders gut finden und warum.

## 5. Reflexion (Vier-Augen-Gespräche) ≈ 10 min

- ! Die Reflexion wird in Form von Einzelgesprächen (Dialogen) durchgeführt, um eine informelle und vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen und jedem\*r Teilnehmer\*in die Möglichkeit zu geben, sich zu äußern und gehört zu werden. Erklären Sie den Teilnehmer\*innen, dass sie in dieser Phase ihre persönlichen Erkenntnisse aus der Veranstaltung, ihre eigenen Gedanken und Überraschungen beschreiben sollen.

*Ich dachte, ich hätte eine schwierige Klasse, aber es hat sich herausgestellt, dass das Problem darin besteht, dass das Lehrbuch nicht sehr aktuelle Themen behandelt.*



*Ich dachte, dass unsere Lehrerin Charlotte Merci sehr streng ist, aber es hat sich herausgestellt, dass wir unsere Aufgaben oft nicht aufmerksam genug lesen.*



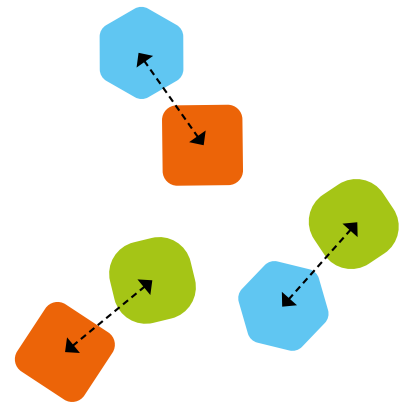
*Ich dachte, meine Tochter interessiert sich für nichts, aber es hat sich herausgestellt, dass sie sogar über den Lehrplan hinaus etwas macht.*



## OPTION 1

Die Teilnehmer\*innen bilden Paare ihrer Wahl, vorzugsweise mit Vertreter\*innen anderer Gruppen, und erzählen sich gegenseitig, was für Erkenntnisse sie aus der Veranstaltung mitnehmen, was ihre Eindrücke sind, was sie überrascht hat u. Ä.

Sie als Durchführende\*r der Veranstaltung können mit sich selbst beginnen, damit alle hören und verstehen können, was jetzt zu tun ist.



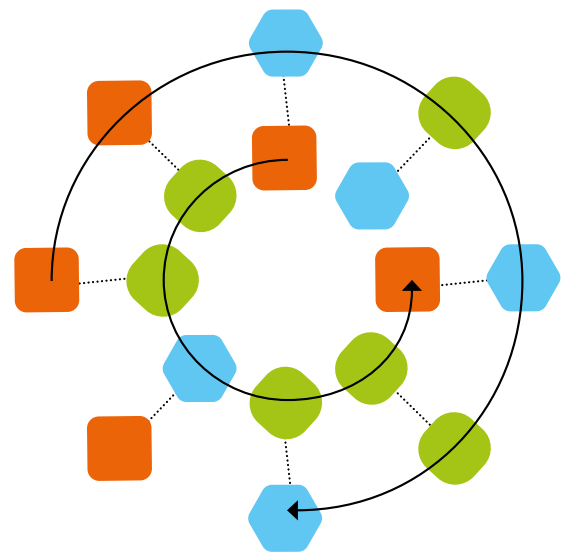
## OPTION 2

Stellen Sie die Stühle in Form von zwei Kreisen (äußerer und innerer Kreis) auf. Die Teilnehmer\*innen setzen sich in beliebiger Mischung der Gruppen einander gegenüber, tauschen mit ihrem jeweiligen Gegenüber ihre Eindrücke aus und wechseln nach einer vorher festgelegten Zeit zum nächsten Stuhl (entgegen dem Uhrzeigersinn), bis sie den\*die letzte\*n Gesprächspartner\*in erreicht haben.



**Stellen Sie die Stoppuhr auf 50 Sekunden ein, der Wechsel erfolgt auf ein Signal hin. Bei mehr als 24 Teilnehmer\*innen endet diese Phase nach zehn Minuten.**

In dem Falle redet zwar nicht jede\*r mit jeder\*m, doch ist auch so genug Zeit, um über die eigenen Eindrücke zu sprechen.



**VERSUCHEN SIE, AUF STÜHLE ZU VERZICHTEN UND DIE GESPRÄCHE IM STEHEN STATTFINDEN ZU LASSEN. DIES AKTIVIERT DIE TEILNEHMER\*INNEN UND SORGT FÜR ABWECHSLUNG UND BEWEGUNG NACH DEM LANGEN SITZEN.**

## FEEDBACK

**Die Reflexionsphase sollte auch für ein schriftliches Feedback genutzt werden. Dazu bekommen alle Teilnehmer\*innen vor Beginn der Vier-Augen-Gespräche Post-it-Zettel, auf denen sie während der Gespräche das Besprochene oder ihre Eindrücke von der Veranstaltung kurz notieren können.**

Nach Abschluss der Veranstaltung kleben die Teilnehmer\*innen die Post-its anonym an die Tafel, Pinnwand, Wand, Tür o. Ä..

**SIE KÖNNEN DIE FEEDBACK-NOTIZEN AUCH IN EINEM GEMEINSCHAFTSRAUM DER SCHULE ANBRINGEN LASSEN, UM ANDERE KLASSEN ZUR TEILNAHME AN „ZUSAMMEN KLASSE!“ ZU MOTIVIEREN.**

# ABSCHLUSS – NETWORKING



**Dauer nach Ihrem  
Ermessen**

Nach Abschluss der Hauptveranstaltung können Sie ein Umfeld für eine Fortsetzung des Gesprächs in informeller Runde schaffen, beispielsweise in Form eines gemütlichen Beisammenseins mit Getränken (Wasser, Tee, Kaffee) und Snacks (Kekse und Früchte). Dies gibt den Teilnehmer\*innen die Gelegenheit, das Gespräch fortzusetzen, die Post-its mit den Eindrücken und Gedanken der anderen Teilnehmer\*innen genauer zu betrachten und Möglichkeiten zur Umsetzung bestimmter Ideen zu besprechen.

## **FORMULIEREN SIE EINE KLEINE HAUSAUFGABE FÜR DIE TEILNEHMER\*INNEN:**

- **IHRE EINDRÜCKE VON DER VERANSTALTUNG IN DEN SOZIALEN MEDIEN TEILEN;**
- **BAUISCHULE SPIELEN.**

# NACHBEREITUNG

- ➔ Schreiben Sie unmittelbar nach der Veranstaltung in freier Form auf, wie alles gelaufen ist, was gut funktioniert hat und was beim nächsten Mal verbessert werden kann. Halten Sie auch die formulierten Probleme und die Lösungen aus den Präsentationen fest.
- ➔ Teilen Sie Ihre Gedanken mit anderen Deutschlehrer\*innen, die eventuell auch eine „Zusammen KLASSE!“-Veranstaltung moderieren möchten. Durch das Teilen Ihrer Erfahrungen können Sie die Veranstaltung optimieren und andere Lehrkräfte zur Teilnahme an dem Projekt motivieren.
- ➔ Sammeln Sie das Feedback der Teilnehmer\*innen auf den Post-it-Zetteln ein, systematisieren Sie es, schreiben Sie auf, was auf besonders große Resonanz gestoßen ist was für besonders große Überraschung gesorgt hat.
- ➔ Tragen Sie die Daten in die entsprechenden Abschnitte des Formulars ein. Letzteres können Sie vor der Veranstaltung zusammen mit dem übrigen Begleitmaterial ausdrucken. Stellen Sie das auf dem Formular gesammelte Material der Schulleitung und allen interessierten Personen zur Verfügung. Reagieren Sie auf einige der „Erkenntnisse“ und setzen Sie diese in Ihrem Unterricht oder im Gesamtleben der Schule um. Es ist wichtig, den Teilnehmer\*innen zu zeigen, dass sie gehört wurden und ihre Stimme als wichtig erachtet wird.



---

**LEHRER\*INNEN**

---

**SCHULVERWALTUNG**

---

**ELTERN**

---

**SCHÜLER\*INNEN**

---

**TISCH 1**

---

**TISCH 2**

---

**TISCH 3**

---

**TISCH 4**

---


**1. REFLEXION**

**Was hat gut funktioniert?**

---

---

**Was kann man nächstes Mal verbessern?**

---

---

**Was ist Ihnen besonders in Erinnerung geblieben?**

---

---

**Was war am schwierigsten?**

---

---

**Gibt es etwas, das Sie inspiriert hat, weitere Veranstaltungen durchzuführen?**

---

---

**2. BESCHREIBEN SIE IN FREIER FORM IHRE EINDRÜCKE FÜR ANDERE DEUTSCHLEHRER\*INNEN, DIE MÖGLICHERWEISE AUCH EINMAL EINE „ZUSAMMEN KLASSE!“-VERANSTALTUNG MODERIEREN WERDEN.**

---

---

---

**3. NOTIEREN SIE DIE PROBLEME UND LÖSUNGEN, DIE VON DEN TEILNEHMER\*INNEN PRÄSENTIERT WURDEN.**

**Die am häufigsten genannten Probleme:**

---

---

**Probleme, an die Sie gar nicht gedacht hatten:**

---

---

**Probleme, die für eine intensive Diskussion gesorgt haben:**

---

---

**Probleme, für die keine Lösungen gefunden wurden:**

---

---

**Lösungen, die von allen als wirksam bewertet wurden und die innerhalb einer Woche, eines Monats oder eines Jahres umgesetzt werden können:**

---

---

**Lösungen, die Sie bei Ihrer Arbeit umsetzen wollen:**

---

---

**4. SAMMELN SIE DAS VON DEN TEILNEHMERN\*INNEN AUF DEN POST-IT-ZETTELN FESTGEHALTENE FEEDBACK UND SYSTEMATISIEREN SIE ES.**

**Was ist auf besonders großes Interesse gestoßen?**

---

---

**Was hat besonders große Resonanz hervorgerufen?**

---

---

**Was war für die Teilnehmer\*innen besonders überraschend?**

---

---



## **Bau!Schule**

**RICHTE DEINE SMARTPHONE-  
KAMERA AUF DEN QR-CODE,  
UM DIE PROJEKTSEITE ZU ÖFFNEN**

[GOETHE.DE/RUS/BAU!SCHULEDE](https://goethe.de/rus/bauschulede)