

ZIM Helfen – eine Gradwanderung (1 Tag ab Klasse 8)

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
1 Tag : Helfen - eine Gradwanderung						
1. Stunde Einführung in den Projekttag						
	Ausgangssituation	Voraussetzungen für den Tag schaffen	Vorbereitungen	U-Stuhlkreis, installierte Technik (Beamer, Laptop), Uhr, ZIM, Anlagen und Materialien greifbar,	Schüler motivieren, den Klassenraum mit vorzubereiten	Technik und Materialien auspacken und installieren
1	Begrüßung	Beginn, Lust auf gemeinsamen Tag wecken		authentische Begrüßung, ansteckend wirken	begrüßen	
1	Thema des Tages	Schüler wissen, welches Thema sie an diesem Tag erwartet	vielfältiges Projekt zum Thema „Helfen“, Verein arche noVa e. V.	nennen und visualisieren (an einer Stelle, die am ganzen Tag sichtbar ist)	vortragen	Metaplankarte mit Thema der Woche
2	Vorstellung unsererseits	uns den Schülern als Person näher bringen (junge Menschen machen Projekt für Schüler)	Vorstellung der Teamer, Anrede thematisieren	persönliche Vorstellung	vorstellen	
10	Vorstellung der Schüler	Schüler während des Tages mit ihren Namen ansprechen können; erste Ideen anregen	Schüler sagt seinen Namen und dazu etwas aus dem Bereich „Hilfe“ mit gleichem Anfangsbuchstaben	Methode erklären, jeder sagt seinen Namen, währenddessen Kreppband rumgeben, abreißen, Rolle weitergeben und sein eigenes Band beschriften, an sichtbarer Stelle anbringen	für relativ zügigen Fluss sorgen, Kreativität und Fantasie durch eigenen Kommentar anregen	Kreppband und Stifte für jeden Teilnehmer

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
2	Tagesüberblick	Tagesüberblick Vermittlung eines Überblickes zu den Themen (roter Faden), Orientierungshilfe	Was machen wir zusammen? Gliederung: Was wird heute passieren?, organisatorische Fragen (Exkursionen, bestimmte Inhaltseinheiten)	Visualisieren der Gliederung an einer Stelle, die während der gesamten Tage sichtbar ist (Rückgriff der Teamer immer möglich, falls wetter- oder organisationsbedingte Änderungen)	ein Moderator stellt den Plan vor	übersichtliches Plakat (vorbereitet)
3	Kommunikationsregeln	gemeinsam gut arbeiten können	gemeinsam festgelegte Kommunikationsregeln	Schüler nach deren Regeln befragen, durch eigene ergänzen, sich auf gemeinsame Regeln einigen und diese festlegen	je nach Klassenklima vorgeben oder erarbeiten (und durch Schüler ergänzen lassen)	Tafel oder Metawand (ständig präsent während des Tages) Anlage X01
kurz	Einleitung in Thema Helfen		gemeinsam zunächst einige Begriffe klären		einleiten	
15	Definitionen	Schüler kennen Definitionen von Helfen allgemein und von Entwicklungspolitik und ihren Handlungsfeldern	Was heißt helfen? 1. Was ist Hilfe? 2. Warum helfen? 3. Wie kann ich helfen? Veranschaulichen: Entwicklungspolitik = 1. kurzfristige Hilfe = Humanitäre Hilfe 2. längerfristige Hilfe = Entwicklungszusammenarbeit	3-Wände-Technik + parallel Bilderschau zu „Hilfe“ Zurufe werden an Tafel notiert und vorgeordnet nach: 1. kurzfristige Hilfe 2. längerfristige Hilfe - Laminierte Überschriftenkarten über die Zurufe anpinnen. - Definitionen klären und als Hauptüberschrift die Entwicklungspolitikkarte anpinnen.	moderieren	Anlage H01.1 Kartenabfrage Hilfe und Definitionen und laminierte Karten Anlage H01.2 Katastrophenbilder Anlage H01.3 HuHi-Bilder Laminierte Karten

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
2	Übergang von Hilfe zum Begriff: Entwicklung		Begriff Entwicklung häufig verwendet Frage: Was heißt Entwicklung?		überleiten	
10	Begriff Entwicklung	→ Begriff Entwicklung klären, gemeinsames Begriffsverständnis schaffen	Entwicklung ist: - ungerichtet - ohne Anfang und Ende → Gleichberechtigung der Entwicklungs-Etappen/Ebenen → Alle haben Entwicklungsbedarf	- Synonyme oder Beschreibungen auf Karten an mehrere Gruppen verteilen - Schüler sollen Begriffsraum selbst erkunden und vorstellen	an Tafel visualisieren moderieren und am Ende zusammenfassen	Anlage H02.1 Anlage H02.2

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
2. Stunde Die ideale Gesellschaft und Herausforderungen						
2	Überleitung		<p>- Wir wissen jetzt, dass Entwicklungsstufen unterschiedlich aber gleichberechtigt sind.</p> <p>- Unsere EZ findet aber zielgerichtet (zu unserem Ideal einer modernen Gesellschaft hin) statt.</p> <p>→ Ist unsere Gesellschaft so ideal für alle? Würde es in unserer Gesellschaft allen gut gehen?</p>		überleiten	
20	<p>Spiel: Die ideale Gesellschaft</p> <p>evtl. auch das Spiel Albatros mit der Frage, ist diese Kultur ideal?</p>	Schüler erkennen, dass Gemeinsamkeiten und unterschiedliche Vorstellungen „idealer Gesellschaften“ existieren.	Frage: Wie stellt ihr euch eine ideale Gesellschaft vor? (Was ist für euch eine gute Gesellschaft?)	freiwillige Einteilung in zwei (oder ggf. mehr) Gruppen, die auf zwei Tafelseiten/Plakatpapier Stichpunkte zu ihrer idealen Gesellschaft sammeln.	moderierend Anregungen geben (thematisch: Frauen-Männer, Umwelt, Bildung, Familie, ...)	<p>Anlage H03.1</p> <p>Ablauf Spiel „Die ideale Gesellschaft“</p> <p>Tafel, Kreide</p>

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
10	Auswertung „Die ideale Gesellschaft“	Schüler erkennen, dass die ideale Gesellschaft für jeden Menschen anders aussieht.	PPP 1. ideale Gesellschaft gibt es nicht 2. gemeinsame und unterschiedliche Werte existieren 3. die unterschiedlichen Gesellschaftsentwürfe sind gleichberechtigt und gleichwertig. 4. Niemand möchte gern seine Bedürfnisse vernachlässigt wissen.	1.Schritt: Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf den Plakaten farbig markieren 2.Schritt: PPP Auswertung präsentieren.		Anlage H03.2 Auswertung „Die ideale Gesellschaft“
1	Überleitung		Was ist heute die Herausforderung, wenn es keine allgemein ideale Gesellschaft gibt, wenn jeder unter Entwicklung etwas anderes versteht. Was können Ziele der Entwicklungspolitik sein und wer sind die Hauptakteure?		überleiten	

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
10	Aktuelle Herausforderungen → Jahrtausendziele	Schüler kennen die Millennium Development Goals (MDG) und erfahren, dass es 12 Regeln der EZ gibt	die 8 Hauptziele der UN zur Entwicklungszusammenarbeit	evtl. Rückgriff auf Plakat: Warum helfen? → Zurufe (an Tafel schreiben) und Diskussion → auf 8 MDG verweisen PPP mit den acht Zielen der UN Millenniumsziele = „Millennium Development Goals“	vortragen	Anlage H05.1 Die Millennium Development Goals
3. Stunde Akteure in der Not- & Entwicklungshilfe						

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
2	Überleitung		Begriffe und Ziele der EZ geklärt, fehlt noch ein weiterer wichtiger Baustein: wer sind die Hauptakteure?		überleiten	
20	Kartenpuzzle Akteure	Schüler kennen einige Akteure in der Entwicklungspolitik (in den Ebenen international, national, regional)	Herkunft/Zusammensetzung der Organisationen: - <u>Internationale Ebene:</u> UNO, ... - <u>Nationale Ebene:</u> GO's, NGO's (Brot für die Welt, THW, Rotes Kreuz, DED, terre des hommes) - <u>Regionale Ebene:</u> NGO's, Privatinitiativen, arche noVa e.V. Entwicklungspol. Netzwerk Sachsen, Städtepartnerschaft Dresden-Brazzaville, ...	- Klasse in Zweiergruppen einteilen. - Gruppen bekommen je eine Karte, sollen anhand der Informationen auf der Rückseite die Organisationen kurz beschreiben und den Ebenen zuordnen. Infomaterial (z. B. Plakate) zu den Organisationen auslegen	moderieren und anleiten	Anlage H06.1 Akteure Kartenpuzzle Anlage H06.2 Laminierte Karten: Vorderseite: Name + Logo Rückseite: Beschreibung

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
4. Stunde Von der Not zur Hilfsmaßnahme / Grundregeln der Nothilfe						
2	Überleitung		Hauptakteure klar. Wie läuft nun von Mittelvergabe bis Ausführung Projekt alles ab?			
40	Erzähltheater „Von der Not zur Hilfsmaßnahme“ Rollenspiel	Schüler kennen: → Weg einer Geldspende von der Katastrophe bis zur Durchführung Nothilfe-maßnahme am Katastrophenort → zeit-, raum-, material-, personal- und technikabhängige Planung, Organisation und Durchführung von Nothilfe-maßnahmen → Aufgaben von Mitarbeitern von Hilfsorganisationen	Konkreter Ablauf Hilfsmaßnahme: Erkundung (Assessment), Analyse, Planung und Entwicklung, Durchführung, Implementierung, Beobachtung, Überwachung, Kontrolle (Monitoring)	Rollenspiel: Schüler in Kleingruppen einteilen. jeder erhält Rollenkarte, im Klassenraum Stationen markieren. Anhand der Rollenkarten sollen Schüler Platz in Spendeneinsatz-Handlungskette (Bsp. Brunnenreinigung in Sri Lanka) finden. Jede Gruppe sucht sich zu ihrer Aufgabe in der Handlungskette passende Materialien und Metaplankarten aus Kiste. Dann Visualisierung an Tafel. Kommunikationsaufträge einbauen! Zeitbegrenzung einführen! ERGÄNZEN ggf. ÄNDERN!	erklärend, auswerten	Anlage H07.1 Anlage H07.2 Anlage H07.3 Anlage H07.4 Anlage H07.5 Materialienkiste

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
10	Auswertung Erzähltheater Incl. Spenden-einsatz	Schüler verstehen, dass humanitäre Hilfe mit einem großen Aufwand geleistet wird und auch Geld kostet	100 € kommen nicht 100%ig an, viele Menschen sind beteiligt, Zeitaufwendig,...	Diskussion	Diskussion anregen und leiten	
3	Überleitung		Haben Akteure spontan oder aus Vernunft gehandelt? Nein, denn es gibt Richtlinien & Orientierungshilfen		überleiten	
10	12 Grundregeln (Richtlinien in der Humanitären Hilfe)		- Kennen lernen von grundlegenden Richtlinien, die in HuHi und EZ angewendet werden - Realisieren, dass HuHi & EZ keine Sache des Verstandes ist, sondern qualitative Grundlagen hat	- PPP über 12 Grundregeln HuHi, Code of Conduct und den Sphere – Standards - Diskussion über positive und negative Beispiele zu den Richtlinien	erklären, ergänzen, moderieren	Anlage H08.1 Richtlinien in der Humanitären Hilfe

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
5.Stunde						
2	Überleitung		- Akteure, Ebenen, Richtlinien nun bekannt → mögliche Probleme der HuHi und EZ verdeutlichen trotz vorgegebener Richtlinien		überleiten	
40	Probleme	Wissen über Probleme in Vorbereitung und Durchführung in HuHi, EZ vermitteln	Teilnehmer sollen anhand beispielhafter Szenarien mögliche Probleme von HuHi und EZ analysieren und diskutieren	Rollenspiel: → 3 Gruppen spielen Theaterszenen nach (15 Min. Vorbereitung, 20 Min. Darstellung) → „Nicht-Spieler“ diskutieren die Probleme und Hintergründe der gegebenen Szene	anleiten (besonderes Augenmerk auf die Probleme, mögliche Schäden und Bedeutung guter/partizipativer Planung)	Anlage H09.1 Szenenkarten
2	Überleitung		Trotz Problemen ist die Hilfe nötig. Wenn ich spende, was passiert damit?		überleiten	

Zeit in Min	Name	Ziel Warum?	Inhalt Was?	Methode Wie?	Rolle des Moderators	Hilfsmittel Womit?
6. Stunde Wie kann ich helfen ? / Zusammenfassung Feedback						
25	Wie kann ich selbst helfen?	Schüler verstehen, dass alle aktiv helfen können	Was kann ich tun? - abgesehen von Geld-/Sachspenden - im Alltag - in der Zukunft	AG-Arbeit : Vorstellen eigener Ideen <ul style="list-style-type: none"> - an Tafel zusammentragen und evtl. weitere Möglichkeiten aufzeigen - jede Gruppe mindestens 3 Ideen, die dann an Tafel zusammengetragen werden oder über Metaplankarten mit Handlungsansätzen, für die sich die AG entscheidet und ihre Wahl erläutert und begründet 	moderieren und vervollständigen der Möglichkeiten	Anlage H10.1 Anlage H10.2 Metaplankarten der Handlungsansätze Hand out Kreide, Plakate/Tafel
15	Feedback		Teilnehmer geben ein anonymes Feedback zum Tag		anleiten	Anlage X02 laminierte Smile´s, Feedback zu Inhalte, Methoden, Teamer, Vorschläge