Soziokulturelles Zentrum »Die VILLA«

SCHULANGEBOTE

2022/2023



LIEBE LEHRERINNEN UND LEHRER, LIEBE SCHULLEITUNG. LIEBE INTERESSIERTE.

wir möchten Ihnen mit dieser Broschüre unsere unterrichtsbegleitenden Angebote empfehlen. Freuen Sie sich inhaltlich auf künstlerische, aktive oder soziokulturelle Projekte und Workshops.

Seit mehr als 30 Jahren ist die VILLA mit einer Vielzahl an Angeboten in der Kinder- und Jugendarbeit in Leipzig aktiv. Unser Team besteht aus erfahrenen Medien-, Theater- oder Sozialpädagog:innen. Mit unseren Angeboten schaffen wir Erfolgserlebnisse in der Gruppe oder für jeden einzelnen. Unsere Anleiter:innen begegnen den Kindern und Jugendlichen partnerschaftlich und regen mit ihren Inhalten zum Nachdenken und zur Diskussion an.

Projekttage innerhalb des Schuljahres oder kurz vor Beginn der Ferien sind eine gute Gelegenheit, das Wissen von Kindern und Jugendlichen zu vertiefen beziehungsweise über den Lehrplan hinaus zu erweitern. Wir arbeiten in ganz Leipzig an allen Schulformen – von der Grundschule bis zur weiterführenden Schule. In dieser Broschüre gliedern sich unsere Angebote nach der jeweiligen Schulform und der Klassenstufe.

Jedes Projekt bezieht sich in der Teilnehmeranzahl auf eine Klassenstärke. Der Preis pro Angebot richtet sich nach der Dauer und eventuell benötigter Materialien oder Technik

Die einzelnen Projekte finden entweder direkt in Ihrer Schule statt oder Sie besuchen uns im Soziokulturellen Zentrum »Die VILLA« im Zentrum von Leipzig.

Nehmen Sie sich einen kurzen Moment Zeit und blättern Sie durch unser Angebot. Gern greifen wir auch Ihre Vorstellungen und Wünsche auf und erstellen Ihnen ein passgenaues Angebot.

Schreiben Sie mir oder sprechen Sie mich an!

Birgit Grunewald | birgit.grunewald@villa-leipzig.de | Tel. 03 41-3 55 20 40

KUNST- UND KREATIVTECHNIKEN

COOLSEIN MIT RESPEKT

GEWALTFREIE KOMMUNIKATION IM KLASSENZIMMER

Inhalt

Unterschiedliche Kunst- und Kreativtechniken wie Glasschneiderei, Schablonendruck, Graffity, etc. kommen zur Anwendung und werden gemeinsam mit den Teilnehmenden ausprobiert.

Ziel

Kennenlernen vielfältiger Kreativ- und Handwerkstechniken

ab 1. Klasse

Schulfach: Kunst

Dauer: ab 3 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmenden reflektieren ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung und setzen sich mit Konfliktmustern auseinander. Es werden gemeinsam coole Strategien für ein respektvolles und wertschätzendes Miteinander erarbeitet.

Ziel

Erlernen Wirkungsweise Respekt, Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima

ab 1. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmenden lernen die gewaltfreie Kommunikation nach Marshall Rosenberg kennen. Sie erproben das gewaltfreie Ansprechen eigener Anliegen und das Zuhören und Achten der Anliegen von Mitschülern und Mitschülerinnen

Ziel

Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima, Unterstützung wechselseitige Achtung und Wertschätzung

ab 1. Klasse

Schulfach: Ethik

FAIR-SEIN

DIE KLASSENZIMMER-RALLYE

SUCHTKOFFER

Inhalt

Über erlebnispädagogische Methoden wird die Bereitschaft zum kooperativen Miteinander gestärkt und gemeinsam Lösungen zur wechselseitigen Rücksichtnahme und Fairness entwickelt.

Ziel

Positive Gruppenbildungsprozesse, Entwicklung und Stärkung des Klassenklimas, Gewaltprävention

ab 1. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Mit Spielaktionen zum Training eines wertschätzenden Miteinanders werden die Teilnehmenden angeregt, ihre Sprache zu sensibilisieren, vielfältige Konfliktlösungsstrategien anzuwenden und eigene Verhaltensmuster zu reflektieren. Die Spielaktionen basieren auf der gewaltfreien Kommunikation nach Marshall Rosenberg.

Ziel

Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima

ab 1. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Über interaktive Methoden erforschen die Teilnehmenden Wege, welche in die Sucht führen und Wege, welche aus der Sucht führen. Nicht mit dem »pädagogischen Zeigefinger« sondern mit Fachwissen zum Wirkungsdreieck der Suchtmittel und Fähigkeiten zur Stressbewältigung entwickeln die Teilnehmenden ihre persönlichen Präventionsstrategien im Umgang mit Süchten. Sie lernen, »nein-sagen« zu können, eigene Ziele und Bedürfnisse zu klären und Freunden zu helfen. Auch nicht-stoffliche Süchte (u.a. Spielsucht, etc.) werden mit einbezogen.

Ziel

Suchtprävention

ab 1. Klasse

Schulfach: Ethik

»WAS EIN ZIRKUS?!«

LIEBE IST ALLES!

LICHTMALEREI

Inhalt

Dem Alter entsprechend entdecken die Teilnehmenden spielerisch, welche Artist:innen in ihnen stecken! Egal ob bei Akrobatik, Kugel- oder Drahtseil laufen: Sie lernen, wie sie Dinge in die Luft werfen und sie auch wieder auffangen. Wie sie auf Kugeln balancieren oder Rad schlagen. Das Angebot ist ein Schnupper-Angebot, bei dem je nach Dauer 2 bis 4 Disziplinen ausprobiert werden.

Ziel

Vertrauen zueinander fassen, gegenseitige Unterstützung, Bewegung, Stärkung des Selbstvertrauens

ab 1. Klasse

Schulfach: Sport

Dauer: 1 Projekttag

Ziel

Stärkung des Selbstbewusstseins, Stärkung des selbst bestimmten Umgangs mit dem Körper, Wertschätzung im Umgang mit Liebe und Freundschaft

ab 3. Klasse

Schulfach: Sachunterricht

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

In einem abgedunkelten Raum wird den Teilnehmer:innen gezeigt, wie Lichtmalerei funktioniert. Verschiedene Lichtquellen werden in einem Bild während der Belichtung bewegt und ziehen so eine Lichtspur. Mitzubringen sind Taschenlampen, Lichterketten u. ä. und ein USB Stick.

Ziel

Kennenlernen und Funktionsweise der Langzeitbelichtung in der Fotografie

ab 3. Klasse

Schulfach: Kunst

CHEMOGRAMME & FOTO-BATIK

GPS-TOUR

FILMKISTE

Inhalt

Bei Tageslicht wird mit Chemikalien aus der Fotoentwicklung auf dem Fotopapier gemalt.

Ziel

Kennenlernen der Wirkungsweise des Fotopapiers und der Chemikalien des Fotolabors, Förderung kreatives Malen und den Umgang mit Schrift

ab 3. Klasse

Schulfach: Kunst

Dauer: ab 3 Unterrichtsstunden

Inhalt

Eine GPS-Tour mit acht Stationen am Völkerschlachtdenkmal mit GPS-Geräten oder GPS-App anlässlich des Jubiläums 200 Jahre Völkerschlacht (2013) und 100 Jahre Völkerschlachtdenkmal. Die GPS-Tour wird begleitet, da die Verstecke nicht permanent vor Ort sind.

Ziel

Teamarbeit

ab 3. Klasse

Schulfach: Deutsch, Sachunterricht

Dauer: 2 Unterrichtsstunden

Inhalt

Mit Stopptrick, der Durchführung von Interviews oder auch das Rollenspiel am Set werden in Teamarbeit kleine Filmsequenzen erarbeitet und umgesetzt.

Ziel

Einführung in die Arbeits- und Wirkungsweise von Filmen, Kennenlernen der verschiedenen Filmtechniken

ab 3. Klasse

Schulfach: Deutsch, Sachunterricht

NETZKOMPETENT!

Inhalt

Netzkompetent! ist unser medienpädagogisches Bildungsangebot zum gegenwärtigen Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen.

Netzkompetent! fokussiert das Smartphone und Internet. Eine Schulklasse kann an einem Projekttag bis zu drei verschiedene Stationen bearbeiten und an jedem weiteren Projekttag medienpraktisches Gestalten.

Netzkompetent! wird für die Zielgruppe konzipiert und altersgerecht vermittelt. Die konkreten Inhalte und Ziele erörtern und vereinbaren wir im Vorfeld.

Bitte wählen Sie bis zu drei Stationen für Ihren Projekttag.

ab 4. Klasse

Schulfach: Deutsch

Dauer: ab 1 Projekttag

Station G1 - Check deine Daten! #Datenschutz & Privatssphäre

Personenbezogene Daten, Sensibilisierung für den Wert Privatsphäre versus Öffentlichkeit und für das Urheberrecht & Recht am eigenen Bild, Tipps für den Schutz der eigenen Daten

Station G2 - Mein Netz #Funktionsweisen & Einstellungen

Funktionsweise grundlegender Kommunikationstechnologie, Grundwissen und Funktionen des Smartphones, Kompetenzentwicklung für einen bewussten Umgang mit Smartphone und Internet, Tipps zu Einstellungen im Smartphone

Station G3 – fair & sicher #Kommunikation & Handlungsweise im Internet

Persönliche Internetnutzung, Klärung des Begriffes Cyber-Mobbing – optional Sexting, Grooming, Sensibilisierung für nicht verletzende Kommunikation, Handlungsoptionen bei Unsicherheiten und negativen Interneterfahrungen

Station G4 - LvL Up: nur ein Spiel? #Mobile Gaming & Spielkultur

Eigene Spielverhalten & eigene Spielzeiten, altersspezifische Richtlinien in Spielen, Erkennen unterschiedlicher Spielkulturen und Spielwelten, Sensibilisierung für Geschäftsmodelle im Mobile Gaming Markt, Aufzeigen alternativer Spiele und deren Unterschiedlichkeit, Tipps zu gesundem Spielverhalten

Station G5 – Zwei Seiten meines Smartphones #Produktionskette & Nachhaltigkeit

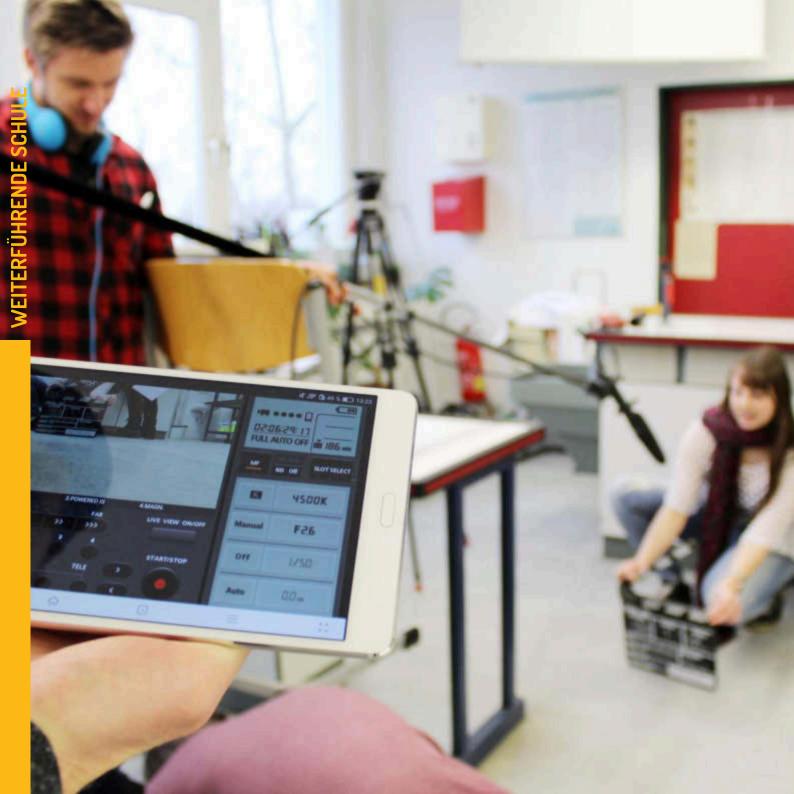
Persönliche Nutzung digitaler Anwendungen und analoger Beschäftigungen, Rohstoffe, Produktionsbedingungen & Lebenszyklus eines Smartphones, Sensibilisierung für den Energieverbrauch unseres Nutzungsverhaltens, Tipps für einen bewussten Gebrauch & Entsorgung eines Handys

Station G6 - klickklick, der Werbetrick #Aufmerksamkeit & Werbestrategien

Persönlichen Mediennutzung mit & ohne Werbung, Sensibilisierung für eigene Konsumgewohnheiten & Kaufentscheidungen, Merkmale, Formate & Formen von Werbung, Sensibilisierung für gesundheitliche, ökologische, soziale Folgen des Konsums, Werbung & Einkaufswege im Internet, Tipps zum Umgang mit Werbung

Station G7 - Unser Klassenchat #Gemeinsam mit Respekt

Reflexion der Chatnutzung, Sensibilisierung für persönliche Wünsche in der gemeinsamen Kommunikation, Erkennen des Wertes, persönliche Daten von sich & anderen zu schützen, Wünsche & Vereinbarungen für Klassenchat via messenger, Handlungsoptionen bei Unsicherheiten und negativen Interneterfahrungen



KUNST- UND KREATIVTECHNIKEN

COOLSEIN MIT RESPEKT

GEWALTFREIE KOMMUNIKATION IM KLASSENZIMMER

Inhalt

Unterschiedliche Kunst- und Kreativtechniken wie Glasschneiderei, Schablonendruck, Graffity, etc. kommen zur Anwendung und werden gemeinsam mit den Teilnehmenden ausprobiert.

Ziel

Kennenlernen vielfältiger Kreativ- und Handwerkstechniken

ab 5. Klasse

Schulfach: Kunst

Dauer: ab 3 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmenden reflektieren ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung und setzen sich mit Konfliktmustern auseinander. Es werden gemeinsam coole Strategien für ein respektvolles und wertschätzendes Miteinander erarbeitet

Ziel

Erlernen Wirkungsweise Respekt, Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima

ab 5. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmenden lernen die gewaltfreie Kommunikation nach Marshall Rosenberg kennen. Sie erproben das gewaltfreie Ansprechen eigener Anliegen und das Zuhören und Achten der Anliegen von Mitschülern und Mitschülerinnen.

Ziel

Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima, Unterstützung wechselseitige Achtung und Wertschätzung

ab 5. Klasse

Schulfach: Ethik

FAIR-SEIN

DIE KLASSENZIMMER-RALLYE

SUCHTKOFFER

Inhalt

Über erlebnispädagogische Methoden wird die Bereitschaft zum kooperativen Miteinander gestärkt und gemeinsam Lösungen zur wechselseitigen Rücksichtnahme und Fairness entwickelt.

Ziel

Positive Gruppenbildungsprozesse, Entwicklung und Stärkung des Klassenklimas, Gewaltprävention

ab 5. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Mit Spielaktionen zum Training eines wertschätzenden Miteinanders werden die Teilnehmenden angeregt, ihre Sprache zu sensibilisieren, vielfältige Konfliktlösungsstrategien anzuwenden und eigene Verhaltensmuster zu reflektieren. Die Spielaktionen basieren auf der gewaltfreien Kommunikation nach Marshall Rosenberg.

Ziel

Gewaltprävention, Stärkung Klassenklima

ab 5. Klasse

Schulfach: Ethik

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

Über interaktive Methoden erforschen die Teilnehmenden Wege, welche in die Sucht führen und Wege, welche aus der Sucht führen. Nicht mit dem »pädagogischen Zeigefinger« sondern mit Fachwissen zum Wirkungsdreieck der Suchtmittel und Fähigkeiten zur Stressbewältigung entwickeln die Teilnehmenden ihre persönlichen Präventionsstrategien im Umgang mit Süchten. Sie lernen, »nein-sagen« zu können, eigene Ziele und Bedürfnisse zu klären und Freunden zu helfen. Auch nicht-stoffliche Süchte (u.a. Spielsucht, etc.) werden mit einbezogen.

Ziel

Suchtprävention

ab 5. Klasse

Schulfach: Ethik

LIEBE IST ALLES!

LICHTMALEREI

CHEMOGRAMME & FOTO-BATIK

Ziel

Stärkung des Selbstbewusstseins, Stärkung des selbst bestimmten Umgangs mit dem Körper, Wertschätzung im Umgang mit Liebe und Freundschaft

ab 5. Klasse

Schulfach: Biologie

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Inhalt

In einem abgedunkelten Raum wird den Teilnehmer:innen gezeigt, wie Lichtmalerei funktioniert. Verschiedene Lichtquellen werden in einem Bild während der Belichtung bewegt und ziehen so eine Lichtspur. Mitzubringen sind Taschenlampen, Lichterketten u. ä. und ein USB Stick

Ziel

Kennenlernen und Funktionsweise der Langzeitbelichtung in der Fotografie

ab 5. Klasse

Schulfach: Kunst

Dauer: 3 Unterrichtsstunden

Inhalt

Bei Tageslicht wird mit Chemikalien aus der Fotoentwicklung auf dem Fotopapier gemalt.

Ziel

Kennenlernen der Wirkungsweise des Fotopapiers und der Chemikalien des Fotolabors, Förderung kreatives Malen und den Umgang mit Schrift

ab 5. Klasse

Schulfach: Kunst

NETZKOMPETENT!

Inhalt

Netzkompetent! ist unser medienpädagogisches Bildungsangebot zum gegenwärtigen Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen.

Netzkompetent! fokussiert das Smartphone und Internet. Eine Schulklasse kann an einem Projekttag bis zu drei verschiedene Stationen bearbeiten und an jedem weiteren Projekttag medienpraktisches Gestalten.

Netzkompetent! wird für die Zielgruppe konzipiert und altersgerecht vermittelt. Die konkreten Inhalte und Ziele erörtern und vereinbaren wir im Vorfeld.

Bitte wählen Sie bis zu drei Stationen für Ihren Projekttag.

ab 5. Klasse

Schulfach: Deutsch, Technik/Computer

Dauer: ab 1 Projekttag

Station W1 - Check deine Daten! #Datenschutz & Privatssphäre

Personenbezogene Daten, Sensibilisierung für den Wert Privatsphäre versus Öffentlichkeit und für das Urheberrecht & Recht am eigenen Bild, Tipps für den Schutz der eigenen Daten

Station W2 - Mein Netz #Funktionsweisen & Einstellungen

Funktionsweise grundlegender Kommunikationstechnologie, Grundwissen und Funktionen des Smartphones, Kompetenzentwicklung für einen bewussten Umgang mit Smartphone und Internet, Tipps zu Einstellungen im Smartphone

Station W3 – fair & sicher #Kommunikation & Handlungsweise im Internet

Persönliche Internetnutzung, Klärung des Begriffes Cyber-Mobbing – optional Sexting, Grooming, Sensibilisierung für nicht verletzende Kommunikation, Handlungsoptionen bei Unsicherheiten und negativen Interneterfahrungen

Station W4 - LvL Up: nur ein Spiel? #Mobile Gaming & Spielkultur

Eigene Spielverhalten & eigene Spielzeiten, altersspezifische Richtlinien in Spielen, Erkennen unterschiedlicher Spielkulturen und Spielwelten, Sensibilisierung für Geschäftsmodelle im Mobile Gaming Markt, Aufzeigen alternativer Spiele und deren Unterschiedlichkeit, Tipps zu gesundem Spielverhalten

Station W5 – Zwei Seiten meines Smartphones #Produktionskette & Nachhaltigkeit Persönliche Nutzung digitaler Anwendungen und analoger Beschäftigungen, Rohstoffe, Produktionsbedingungen & Lebenszyklus eines Smartphones, Sensibilisierung für den Energieverbrauch unseres Nutzungsverhaltens, Tipps für einen bewussten Gebrauch & Entsorgung eines Handys

Station W6 – klickklick, der Werbetrick #Aufmerksamkeit & Werbestrategien

Persönlichen Mediennutzung mit & ohne Werbung, Sensibilisierung für eigene Konsumgewohnheiten & Kaufentscheidungen, Merkmale, Formate & Formen von Werbung, Sensibilisierung für gesundheitliche, ökologische, soziale Folgen des Konsums, Werbung & Einkaufswege im Internet, Tipps zum Umgang mit Werbung

Station W7 – Wie gut, dass niemand weiss … #Daten & Wissen als Gemeingut Persönliche Nutzung von Anwendungen und Internetdiensten, Geben, Nehmen, Teilen im Zusammenhang mit Daten, globale Kommunikation und BigTech, Tipps zu Alternativen wie Open Source Beispiele

Station W8 - Ich like. Du bist. #Influencer & Meinungsbildung

Apps und ihren Berechtigungen, Kompetenzentwicklung zur bewussten Nutzung von Anwendungen, Sensibilisierung für Influencer:in & ihre Kanäle als Inspiration oder Unterhaltung, Influencer:in als Beruf, Meinungsbildung im digitalen Raum, Tipps für die Einschätzung von Influencer-Marketing

Station W9 - Check die News - Fake oder Real? #Informationswege & Desinformation

verschiedene Formen von Fake News, Erkennen von Fake-News anhand verschiedener Informationen (Informationskompetenz), Sensibilisierung für die Prüfung von Quellen und die Art der Berichterstattung (Quellenkritik), Kompetenzentwicklung für einen bewussten und kritischen Umgang mit Nachrichten, Bedeutung eines kritischen Medienkonsums im Alltag, Tipps im Umgang mit Fake News

Station W10 - Unser Klassenchat #Gemeinsam mit Respekt

Reflexion der Chatnutzung, Sensibilisierung für persönliche Wünsche in der gemeinsamen Kommunikation, Erkennen des Wertes, persönliche Daten von sich & anderen zu schützen, Wünsche & Vereinbarungen für Klassenchat via messenger, Handlungsoptionen bei Unsicherheiten und negativen Interneterfahrungen

GPS-TOUR

FILMKISTE

FOTOGRAFIE

Inhalt

Eine GPS-Tour mit acht Stationen am Völkerschlachtdenkmal mit GPS-Geräten oder GPS-App anlässlich des Jubiläums 200 Jahre Völkerschlacht (2013) und 100 Jahre Völkerschlachtdenkmal. Die GPS-Tour wird begleitet, da die Verstecke nicht permanent vor Ort sind.

7iel

Teamarbeit

ab 5. Klasse

Schulfach: Deutsch, Geographie

Dauer: 2 Unterrichtsstunden

Inhalt

Mit Stopptrick, der Durchführung von Interviews oder auch das Rollenspiel am Set werden in Teamarbeit kleine Filmsequenzen erarbeitet und umgesetzt.

Ziel

Einführung in die Arbeits- und Wirkungsweise von Filmen, Kennenlernen der verschiedenen Filmtechniken

ab 5. Klasse

Schulfach: Deutsch

Dauer: ab 3 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmenden halten ihre individuelle Sichtweise zu einem festgelegten Thema in schwarz-weiß fest. Im Fotolabor werden die Filme selbst entwickelt und anschließend auf Fotopapier gebracht. Eine gemeinsame Besprechung und die Aufbereitung für eine Ausstellung runden das Angebot ab.

Ziel

Festhalten des besonderen Blicks durch das Objektiv, Handlungorientiertes Arbeiten, Teamarbeit

ab 5, Klasse

Schulfach: Kunst

Dauer: ab 2 Projekttage

KURZFILM

SPIELLABOR DEV DAYS

SPIELLABOR MINECRAFT SERVER, MODS & MEHR

Inhalt

Die Teilnehmenden entwickeln eine Filmidee und arbeiten diese zu einem Drehtag aus. Sie erhalten eine Einführung in die Filmsprache und in die Kameratechnik. Für die Fertigstellung wird das Material am digitalen Schnittplatz bearbeitet.

Ziel

Teamarbeit, Komplexe Handlungsabläufe verstehen

ab 5. Klasse

Schulfach: Deutsch Technik/Computer

Dauer: ab 3 Projekttage

Inhalt

Die Teilnehmenden entwickeln eigene kleine Programme und lernen die Grundlagen von Design, Gestaltung und Programmierung von Software kennen. Dabei geht es auch um Grafik, Sound und Funktionalität der entwickelten Programme. Werkzeuge wie Programmierumgebungen, Grafiksoftware, etc. kommen ebenso wie Programmiersprachen (z.B. Javascript, Python, Java, etc.) zum Einsatz.

Ziel

Kleines Programm, App oder Game selbst entwickeln, Komplexe Handlungsabläufe verstehen

ab 5. Klasse

Schulfach: Technik/Computer

Dauer: ab 3 Projekttage

Inhalt

Die Teilnehmenden bauen gemeinsam einen einzigartigen Minecraft-Server auf. Es wird ein Serverkonzept erstellt, Aufgaben für Spieler und Spielerinnen formuliert und die Welt durch erstellte NPCs (NichtSpielerCharakteren) mit Leben und Geschichten angereichert. Am Ende des Projekts steht der eigener Server, welcher von anderen Mitschülern und- schülerinnen als auch Lehrer und Lehrerinnen und Eltern erkundet werden kann

Ziel

Erlernen technischer Fertigkeiten, Selbstständigkeit, Gestaltung von GameDesign-Prinzipien

ab 5. Klasse

Schulfach: Technik/Computer

Dauer: ab 2 Projekttage

GEMEINSAM FÜR EIN GUTES KLIMA IN DER KLASSE

THEATER GEGEN MOBBING

SONGS FOR FUTURE

Inhalt

In kooperativen Spielen, Teamspielen, Vertrauensübungen und szenischdarstellerischen Aufgaben lernen die Teilnehmenden sich im Klassenverband besser kennen. Unter der Anleitung von professionellen Theaterpädagog:innen lösen in Kleingruppen & als Gesamtteam szenische Aufgaben und präsentieren diese

Ziel

Stärkung der Klassengemeinschaft, Entwicklung von Verantwortung und Vertrauen, Probe von ungewohnten Kommunikationssituationen, Stärkung rücksichtsvollen Umgangs, Förderung Teamgeist und Zusammenhalt

ab 5. Klasse

Schulfach: Deutsch, Ethik, GRW

Dauer: 1 bis 2 Projekttage

Inhalt

Im Mittelpunkt der Projekttage steht das Thema Mobbing sowie eigene Mobbing-und Ausgrenzungserfahrungen. Mit der Methode des Forumstheaters werden diese Konfliktsituationen szenisch dargestellt, auf spielerische Weise bearbeitet und neu gestaltet. Miteinander werden Wege & Handlungsalternativen entwickelt, um aus Mobbingsituationen herauszufinden. Dies geschieht szenisch und im spielerischen Ausprobieren. Angeleitet wird die Klasse von professionellen Theaterpädagog:innen.

Ziel

Training von Empathie und Selbstwirksamkeit, Erlebbarmachen des Phänomens Mobbing, Erprobung von Handlungsalternativen, Bewusstmachung von Verantwortung, Hilfe zur Problemstellung und -lösung

ab 6. Klasse

Schulfach: Deutsch. Ethik

Dauer: 2 bis 3 Projekttage

Inhalt

Umweltschutz beschäftigt und bewegt viele Schüler:innen aktuell sehr. Hier setzen sich die Schüler:innen mit den Hauptaspekten von Umweltschutz auseinander und nutzen die Ergebnisse ihrer Recherchen, um Lieder für den Umweltschutz zu schreiben. Dabei spielen Sie in kleinen Ensembles oder produzieren ihre Musik am Computer. Am Ende der Projektwoche präsentieren Sie ihre Ergebnisse.

Ziel

Kreative Auseinandersetzung mit dem Thema Umweltschutz

ab 7. Klasse

Schulfach: Musik, GRW

Dauer: ab 3 Projekttage

EIN TAG OHNE DIE EU

LBTIQ UND DIE EU

WORÜBER DARF BRÜSSEL ENTSCHEIDEN?

Inhalt

Was wäre, wenn sich die EU morgen auflöse? Dieser Frage gehen die Teilnehmer:innen im Workshop mit verschiedenen Methoden der nonformalen Bildung nach. Dabei lernen sie ganz spielerisch, dass die EU mehr ist als nur »Brüssel« oder »Politik«, sondern auch im Alltag von Teenagern eine große Rolle spielt. Im Fokus steht der respektvolle Austausch der unterschiedlichen Meinungen zum Thema EU. Geleitet und moderiert wird der Workshop von dafür geschulten Teamer:innen.

Ziel

Kenntnisse über Auswirkungen der EU auf den Alltag, Abbau von Vorurteilen, neue Perspektive auf Thema EU

ab 8. Klasse

Schulfach: Geschichte, GRW

Dauer: 1 bis 2 Projekttage

Inhalt

76% der EU-Bürger:innen gaben 2019 an, dass für nicht-heterosexuelle Menschen bzw. LGBTIQ Gleichberechtigung herrschen soll. Dennoch werden viele Menschen diskriminiert, wogegen die EU seit 1999 vorgeht. Auf dieses Thema geht der Workshop mit verschiedenen praktischen und interaktiven Methoden ein und damit ganz grundsätzlichen Fragen nach: Welche Werte gibt es in der FU? Welche Rechte habe ich? Was tut die EU gegen Diskriminierung? Es werden rechtliche Rahmenbedingungen besprochen und diskutiert, genauso wie Muster von Ausgrenzung und Homophobie im EU-Kontext.

Ziel

Kennenlernen der Grundwerte der EU, Auseinandersetzung mit Thema Gleichberechtigung von LGBTIQ

ab 8. Klasse

Schulfach: Geschichte. GRW

Dauer: 1 bis 2 Projekttage

Inhalt

Die Teilnehmer:innen bearbeiten das Thema EU und ihre Entscheidungsprozesse auf spielerische Art und Weise. Diese werden zuerst durch aktivierende Methoden in das Thema eingeführt und spielen anschließend das Brettspiel »Legislativity«. Der Workshop wird von zwei dafür geschulten Teamer:innen moderiert und angeleitet.

Ziel

Kennenlernen komplexer Themen wie Gesetzgebung, Entscheidungsprozesse und Machtverteilung in der EU, Abbau bzw. Vorbeugung von Vorurteilen

ab 8. Klasse

Schulfach: Geschichte, GRW

WER ODER WAS IST EUROPA?

PLANSPIEL: UMWELT UND KLIMA

Inhalt

Mit mehreren Methoden der nonformalen Bildung wird Europa und
dessen Facetten Teilnehmer:innen näher
gebracht. Dazu gehören die spielerische
Auseinandersetzung mit den eigenen
Erfahrungen mithilfe von
Alltagsgegenständen, Musik und Sprache.
Die Veranstaltung wird von zwei dafür
geschulten Teamer:innen moderiert und
angeleitet. Der Workshop lässt sich auf
verschiedene Bedürfnisse und
Kompetenzen der Teilnehmer:innen
zuschneiden und versucht dem Prinzip
der Inklusion gerecht zu werden.

Ziel

Erkennen der Vielfalt Europas, Identifizierung mit Europa, Abbau von Vorurteilen, Motivation, Vermeidung von Barrieren

ab 8. Klasse

Schulfach: Geschichte, GRW

Dauer: 4 Unterrichtsstunden

Inhalt

Die Teilnehmende schlüpfen in verschiedene Rollen und müssen in einer imaginären Inselgesellschaft ihre Ziele gegen den Widerstand der anderen Teams verteidigen. Wer bestimmt? Wie organisieren wir unsere Insel? Wie verhindern wir Ungerechtigkeit? Verschiedene Aufgabenstellungen erfordern verschieden Problemlösungsstrategien. Dabei gibt es keine Gewinner, sondern nur das Wechselspiel aus Diskussion, Kooperation und fairer Verhandlung führt zum Ziel: dem Überleben auf der Insel.

Ziel

Veranschaulichung von Demokratie anhand des Themas Klima und Umwelt, Verständnis der Komplexität politischer Entscheidung bzw. Entscheidungsfindung im internationalen Kontext

ab 8. Klasse

Schulfach: GRW

Dauer: 1 bis 2 Projekttage



KONDITIONEN

KONTAKT

Dauer

je nach Umfang des Angebotes; 1 Projekttag umfasst in der Regel ca. 6 Unterrichtsstunden

Teilnehmeranzahl

Die Angebote beziehen sich auf eine Klassenstärke.

Ort

Wahlweise in der Schule oder im Soziokulturellen Zentrum »Die VILLA«; andere Orte nach Absprache möglich

Preis

Die Angebote sind kostenpflichtig. Bitte erfragen Sie den Preis des jeweiligen Angebotes.

Wir erstellen Ihnen gern ein individuelles Angebot mit Ihren Wünschen und Ideen. Bitte nehmen Sie mit uns Kontakt auf! Für Fragen zu den Angeboten wenden Sie sich bitte an

Birgit Grunewald

birgit.grunewald@villa-leipzig.de Tel. 03 41-3 55 20 40

Soziokulturelles Zentrum »Die VILLA« Lessingstraße 7 | 04109 Leipzig

🛞 villa-leipzig.de

