



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



KA205 Strategische Partnerschaft für
die Jugend

Biildung neuer Generationen beim
Aufbau eiiner nichtradikallisierten
Umgebung
-
ENGINE

2019-3-FR02-KA205-016604



Kontext

Educating New Generations In Building a Non-radicalised Environment (ENGINE)

ist eine 24-monatige strategische Partnerschaft für Innovation im Jugendbereich mit dem Ziel, Jugend- und Sozialarbeiter/-mitarbeiter, die mit radikalierungsgefährdeten Jugendlichen arbeiten, zu stärken und sie mit effizienten Instrumenten auszustatten und Methoden, die darauf abzielen, kritisches Denken zu fördern und Radikalisierungsphänomene zu verhindern.

„Die Radikalisierung von Jugendlichen und die damit verbundene Anwendung von Gewalt sind in Europa und seinen Nachbarregionen zu einem wachsenden Problem geworden. Hassreden, Hassverbrechen und Angriffe auf Migranten und Flüchtlinge, Propaganda und gewalttätige Fremdenfeindlichkeit sowie religiöser und politischer Extremismus und Terroranschläge haben in Europa und seinen Nachbarregionen zugenommen.

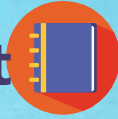
All diese aufkommenden Bedenken haben die Notwendigkeit hervorgehoben, **mit jungen Menschen zusammenzuarbeiten, um die Grundursachen von Extremismus zu identifizieren und anzugehen und ihre Radikalisierung zu verhindern** sowie die Widerstandsfähigkeit junger Menschen zu stärken, Ausgrenzung zu verhindern, Gleichberechtigung zu fördern, Alternativen hervorzuheben und den Zusammenhalt zu stärken der Gemeinschaften, in denen sie leben.“ (Jugendarbeit gegen gewalttätige Radikalisierung, 2017 – Partnerschaft zwischen der Europäischen Kommission und dem Europarat im Jugendbereich). Die Veröffentlichung unterstrich die begrenzte Wirkung der Jugendarbeit im breiteren sozialen, politischen und wirtschaftlichen Kontext, das Fehlen eines fundierten Verständnisses der Phänomene der gewaltbereiten Radikalisierung und **die Notwendigkeit von Weiterbildung und Vernetzung sowie die Notwendigkeit, neue Ansätze zu entwickeln an dem Thema zu arbeiten.**

Das ENGINE-Projekt basiert auf der Empfehlung der Europäischen Kommission „Für die Mitgliedstaaten, das Bewusstsein und die Fähigkeiten von Jugendbetreuern und anderen Fachleuten zu verbessern, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten und an nicht formalen Lernaktivitäten beteiligt sind“, die in 2.7. Abschnitt „Bildung und soziale Inklusion“ des „High-Level Commission Expert Group on Radicalization (HLCEG-R) Final Report“ (18. Mai 2018). ENGINE wird das Potenzial von **Non-Formal Education in Kombination mit Forum Theatre und Critical Thinking Methodology** als neues pädagogisches Instrument untersuchen, das darauf abzielt, **Radikalisierung unter Jugendlichen zu verhindern.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Trainingsformat



Das **ENGINE-Schulungsformat** zur Prävention von Radikalisierung bei Jugendlichen wird ein Bildungsformat sein, das sich an **Jugendarbeiter und Trainer richtet, die in der Jugendbildung tätig sind**. Der Format-Trainingskurs wird den Wert von Instrumenten wie **Forum Theater, Medienkompetenz und Digitalem Geschichtenerzählen** nutzen, um Jugendarbeiter/Trainer mit angemessenen und effizienten Methoden für die Jugendbildung zu befähigen.

Elemente der Innovation



Methodisch setzt das **Forum Theater** ein, um gesellschaftliche Ziele zu erreichen. Es ist eine Form des Theaters, die die Interaktion mit dem Publikum fördert und verschiedene Optionen für den Umgang mit einem Problem oder einer Frage untersucht. Seine Strategie durchbricht die Barriere zwischen Darstellern und Publikum und stellt sie auf Augenhöhe. Es ermöglicht den Teilnehmenden, Handlungsoptionen auszuprobieren, die auf ihren Alltag anwendbar sein könnten.

Medienkompetenz bietet einen Rahmen für den Zugang, die Analyse, Bewertung, Erstellung und Teilnahme an Botschaften in einer Vielzahl von Formen und baut ein Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft sowie für grundlegende Untersuchungs- und Selbstdarstellungsfähigkeiten auf, die für Bürger einer Demokratie erforderlich sind. Medienerziehung zielt darauf ab, nicht nur kritisches Denken/Intelligenz, sondern auch kritische Autonomie zu fördern.

Die Anwendungen des **Digitalen Geschichtenerzählens** reichen von einem Mittel, um Kreativität auszudrücken, einer Forschungsmethode für lokale Gesundheitsprobleme oder einem Mittel zur Bewahrung der Identität einer Gemeinschaft und einer Form der mündlichen Überlieferung. Als Methode kombiniert Digital Storytelling Techniken zur Entwicklung von Lese- und Schreibfähigkeiten und Storytelling-Fähigkeiten mit einer Einführung in grundlegende Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT).

Module



- 1. Eisbrechen und Teambuilding;**
- 2. Theoretische Kenntnisse über Forum Theater;**
- 3. Theoretische Kenntnisse zur Medienkompetenz;**
- 4. Theoretische Kenntnisse über Digital Storytelling;**
- 5. Hintergrundinformationen zu den Bildungsbedürfnissen, der sozialen Inklusion und Stereotypisierung, mit denen jugendliche Migranten konfrontiert sind,** und wie man ihnen durch die Kreativität sowie die emotionale Tiefe des Forumtheaters, die kritischen Denkfähigkeiten der Medienkompetenz und die angebotenen emotionalen Einflussmöglichkeiten entgegenwirken kann durch digitales Geschichtenerzählen;
- 6. Management der Gruppendynamik** in der Methodik des Forumtheaters, einschließlich Konfliktmanagementfähigkeiten;
- 7. Forum Theater als eine Methode, Narrative/Stereotype** über Migranten zu beleuchten und zu dekonstruieren (mit besonderem Fokus auf die Jugendzielgruppe);
- 8. Erfolgreiche Modelle des Forumtheaters,** an denen junge Migranten teilhaben, die Opfer jugendlicher Radikalisierung aus Europa und der Welt sind;
- 9. Medienkompetenz als Methode zur Förderung des kritischen Denkens** und der Medienerziehung, die darauf abzielt, analytische Fähigkeiten in Bezug auf Medien- und Massenmedieninhalte zu entwickeln;
- 10. Digitales Geschichtenerzählen als Instrument zur Aufklärung und Sensibilisierung von Jugendlichen** für Radikalisierung, Hassreden und ihre gesellschaftlichen Folgen.

Methodik

Allgemein: Nicht formale Bildung



Forum Theater nutzt Theater, um soziale Ziele zu erreichen. Es ist eine Form des Theaters, die die Interaktion mit dem Publikum fördert und verschiedene Optionen für den Umgang mit einem Problem oder einer Frage untersucht. Seine Strategie durchbricht die Barriere zwischen Darstellern und Publikum und stellt sie auf Augenhöhe. Es ermöglicht den Teilnehmenden, Handlungsoptionen auszuprobieren, die auf ihren Alltag anwendbar sein könnten.

Werte des Forumtheaters:

- Schafft ein Gefühl der Empathie zwischen Menschen unterschiedlicher Meinungsgruppen;
- Bietet verschiedene Arten von Bildung an;
- Lernmöglichkeiten schaffen;
- Gibt denen eine Stimme, die keine haben oder sich nicht verteidigen können;
- Kann Entscheidungsträger beeinflussen;
- Publikumsbeteiligung und Stimmenvielfalt;
- Moderation komplexer Themen eines jüngeren Publikums.



Digitales Geschichtenerzählen beschreibt einen einfachen, kreativen Prozess, durch den Menschen mit wenig oder keiner Erfahrung mit Computern Fähigkeiten erwerben, die erforderlich sind, um eine persönliche Geschichte als zweiminütigen Film mit überwiegend Standbildern zu erzählen. Die Anwendungen des digitalen Geschichtenerzählens reichen von einem Mittel, um Kreativität auszudrücken, einer Forschungsmethode für lokale Gesundheitsprobleme oder einem Mittel zur Bewahrung der Identität einer Gemeinschaft und einer Form der mündlichen Überlieferung. Als Methode kombiniert Digital Storytelling Techniken zur Entwicklung von Lese- und Schreibfähigkeiten und Storytelling-Fähigkeiten mit einer Einführung in grundlegende Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT).



Medienkompetenz ist ein Bildungsansatz des 21. Jahrhunderts. Es bietet einen Rahmen für den Zugriff, die Analyse, die Bewertung, die Erstellung und die Teilnahme an Botschaften in einer Vielzahl von Formen – von Print über Video bis hin zum Internet. Medienkompetenz schafft ein Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft sowie grundlegende Fähigkeiten zur Recherche und Selbstdarstellung, die für Bürger einer Demokratie erforderlich sind. Medienerziehung zielt darauf ab, nicht nur kritisches Denken/Intelligenz, sondern auch kritische Autonomie zu fördern. Medienerziehung ist forschend, sie versucht nicht, bestimmte kulturelle oder politische Werte aufzuzwingen.





Modul 1

Titel des Workshops

"Name Game"

Dauer

15-20 min

Benötigte Materialien

Stühle oder nichts.

Vorbereitung

Verwenden Sie diese Eisbrecher-Aktivität am oder kurz vor dem Beginn eines Kurses, Workshops oder Meetings, bei dem sich die Leute nicht kennen, um die Namen aller zu erfahren.

Beschreibung

Lassen Sie die Gruppe in einem Kreis sitzen, in dem jeder den anderen sehen kann. Die erste Person sagt ihren Namen und ein Adjektiv, das mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens beginnt. Die nächste Person macht weiter, aber nachdem sie ihren eigenen Namen und ein Adjektiv gesagt haben, wiederholen sie den Namen der ersten Person und ihr Adjektiv. Dies setzt sich fort, indem jede Person einen weiteren Namen und jeweils das Adjektiv wiederholt. Die gleiche Spielweise wird noch einmal wiederholt, aber auf der anderen Seite beginnt das Spiel mit der letzten Person aus dem Kreis.

Tipps für den Trainer

Versichern Sie den Leuten gegen Ende, dass es in Ordnung ist, wenn sie stecken bleiben, und ermutigen Sie die anderen, einzuspringen, um zu helfen, wenn jemand verloren geht



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Modul 1

Titel des Workshops

"Odd Couples"

Dauer

45-60min

Benötigte Materialien

Papierbögen, Marker, Klebeband

Vorbereitung

In jedem Team gibt es Leute mit unterschiedlichen Persönlichkeiten. Aber manchmal haben diese unterschiedlichen Persönlichkeiten tatsächlich Gemeinsamkeiten. Diese Teammitglieder dazu zu bringen, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu schätzen, kann die Teambindung verbessern.

Beschreibung

1. Erstellen Sie eine Liste mit ungeraden Objektpaaren, die aus irgendeinem Grund gut zusammenpassen. Wie „Erdnussbutter & Gelee“, „Schokolade & Kaffee“, „Salz & Pfeffer“ usw.
2. Schreiben Sie die Namen der Gegenstände aus jedem Paar auf separate Blätter.
3. Kleben Sie ein Blatt Papier auf den Rücken eines Teilnehmers. Tun Sie dies für alle Teilnehmer. Versuchen Sie, gegensätzliche Paare auf Menschen mit gegensätzlichen Persönlichkeiten zu kleben, obwohl dies nicht notwendig ist.
4. Bitten Sie die Teilnehmer, sich unter die Gruppe zu mischen. Ihr Ziel ist es, herauszufinden, was auf ihrem Rücken geschrieben steht. Der Trick ist: Sie können nur Ja/Nein-Fragen stellen („Gebe ich dem Essen Geschmack? Mache ich das Essen scharf?“).
5. Sobald die Teilnehmer herausgefunden haben, was auf ihrem Rücken steht, müssen sie die andere Hälfte ihres Paares finden.
6. Nachdem sie ihre Paare gefunden haben, müssen die Teilnehmer drei Dinge finden, die sie mit ihrem gegnerischen Paar gemeinsam haben.

Tipps für den Trainer

In any team building event, one of your biggest challenges is bringing different people together. An exercise like this can give participants a reason to sit down and share experiences with people they might not mingle with otherwise. The focus on yes/no questions also improves communication skills.



Modul 2

Titel des Workshops

Forum Theatre Approach

Dauer

60min-90min

Benötigte Materialien

Blätter, Marker, Stifte, Haftnotizen, Telefone, Laptops, Zugang zum Internet.

Vorbereitung

Vor dem Workshop sollten die Trainer allgemeine Informationen über Forum Theatre ausdrucken und den Teilnehmern in wenigen Minuten die Hauptideen über Forum Theatre präsentieren.

Beschreibung

Die Teilnehmer werden in kleine Teams von 4-5 Teilnehmern eingeteilt. Jedes Team erhält von den Trainern ein gedrucktes Papier mit allgemeinen Informationen zum Forum Theater. Jede Gruppe muss ein Szenario von etwa 3-5 Minuten erstellen und einen Fall von Radikalisierung unter Jugendlichen und eine Lösung für diesen Fall darstellen. Nachdem alle Szenarien dargestellt wurden, diskutieren die Trainer mit den Teilnehmern über ihren Eindruck, an diesem Szenario beteiligt zu sein. Was haben sie gefühlt? Wie oft kommt es bei Jugendlichen zu Radikalisierung? Kennen sie andere Lösungen für Radikalisierung und insbesondere für deren Verringerung in unserer Gesellschaft?

Handouts

Papier mit allgemeinen Informationen zum Forum Theater

Tipps für den Trainer

Informieren Sie sich gut über Forum Theater und Radikalisierung, helfen Sie den Teilnehmern mit Ideen zur Realisierung eines Szenarios, ermutigen Sie ihre Ideen und fragen Sie am Ende jeden Teilnehmer, wie er sich in einem „virtuellen Fall von Radikalisierung“ gefühlt hat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modul 3

Titel des Workshops

What is Media Literacy?

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

- Gedruckte (oder digitale Version, wenn jede Gruppe mindestens 1 Laptop hat) eines Artikels über Jugendradikalisierung aus 3 verschiedenen Quellen - Blatt Papier - Bunte Kugelschreiber und Bleistifte - Haftnotizen

Vorbereitung

Vor diesem Workshop sollten die Trainer verschiedene Artikel über Jugendradikalisierung in verschiedenen Teilen der Welt finden (z. B. erhält jede Gruppe einen Artikel aus Europa, Amerika und Asien oder Europa, Südamerika, Afrika. Die Mischung kann unterschiedlich sein). Jede Gruppe bekommt unterschiedliche Artikel. Abhängig von den Teilnehmern im TC werden die Teilnehmer in 5 Teams (5 in jedem Team) aufgeteilt. Jedes Team erhält 1 großes Tabellenblatt und Haftnotizen, Kugelschreiber, Bleistifte, kleinere Blätter. Jedes Team erhält 3 Artikel über Jugendradikalisierung in verschiedenen Teilen der Welt.

Beschreibung

1. Kurze theoretische Informationen zur Medienkompetenz. Trainer können dieses Video für eine kurze Einführung verwenden.

<https://www.youtube.com/watch?v=GIaRw5R6Da4>

2. Jedes Team erhält 3 Artikel über Jugendradikalisierung in verschiedenen Teilen der Welt.

3. Der Trainer, der diesen Workshop leitet, muss kurze Notizen mit Schlüsselwörtern zu jeder für die Diskussion beantworteten Frage machen.

4. Sie müssen jeden Artikel gemeinsam besprechen und die Fragen beantworten –

- Wer hat diese Nachricht erstellt?
- Welche kreativen Techniken werden verwendet, um die Aufmerksamkeit meiner Leser/innen zu erregen?
- Inwiefern verstehen andere diese Botschaft möglicherweise anders als ich? (Stellen Sie sich vor, wie ältere (60+) Menschen diese Botschaft verstehen würden, wie wohlhabende Menschen sie verstehen würden, wie arme Menschen dieselbe Botschaft verstehen würden, Menschen aus unterschiedlichen Religionen)
- Welche Lebensstile, Werte und Ansichten werden in dieser Botschaft dargestellt? · Warum wird diese Nachricht gesendet? Gibt es eine andere versteckte Bedeutung in diesem Artikel?

5. Die Gruppen präsentieren kurz ihre Artikel und beantworten die Fragen 6. Nach den Präsentationen diskutieren die Teilnehmer die Unterschiede zwischen den Artikeln.

Handouts

Artikel über Jugendradikalisierung.

Tipps für den Trainer

Der Trainer muss sich Notizen mit Schlüsselwörtern machen, um diesen Workshop und die Unterschiede zwischen diesen Artikeln zu besprechen.

Die Teilnehmer können den präsentierenden Gruppen Fragen stellen, aber denken Sie daran, dass die Hauptdiskussion am Ende stattfinden sollte.

Der Trainer kann die Teilnehmer bitten, Fragen an die Gruppen aufzuschreiben und diese zu diskutieren, nachdem sich alle Gruppen präsentiert haben.





Modul 4

Titel des Workshops

What is Digital Storytelling?

Dauer

120 min

Benötigte Materialien

Laptop, Kamera (Telefon, Laptop oder separate Kamera), Diktiergerät (Telefon, Laptop, separates Diktiergerät).

Bei Bedarf Papierblatt (am besten einen Laptop verwenden, um Notizen und Struktur zu machen).

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden in 5 Teams eingeteilt (5 Teilnehmer pro Team, gemischt).

Jedes Team bekommt ein anderes Handout mit einem Thema.

Beschreibung

1. Zeigen Sie den Teilnehmern Material über Digital Storytelling.

Sie können diese Videos dazu verwenden:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jlix-yVzheM>

https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR_A

Preparation

2. Die Teilnehmer werden in 5 verschiedene Gruppen eingeteilt (wichtig, dass die Nationalitäten in der Gruppe gemischt sind).

3. Jede Gruppe erhält 1 Handout mit dem Thema, das sie zum Erstellen von Videos mit Digital Storytelling benötigen.

4. Die Gruppen verwenden die Methode des digitalen Geschichtenerzählens und durchlaufen alle Schritte, um das endgültige Video zu erstellen.

WICHTIG – das Video sollte nicht länger als 2 Minuten sein Schritt Nr.1. – Story-Idee (Worum geht es in dieser Geschichte)

Schritt Nr.2. – Schreiben Sie Ihre Geschichte (bringen Sie die Geschichte auf ein Papier, so wie Sie sie erklären oder jemandem erzählen)

Preparation

Schritt Nr.3. – Erstellen Sie ein Storyboard (Zeichnen Sie Ihre Geschichte und schreiben Sie die Hauptschlüsselwörter für jede Zeichnung auf)

Schritt Nr.4. – Recherchieren und sammeln Sie Elemente für das Video (Sie können Ihre eigenen Fotos, Videos, kurze Beschreibungen zum Thema oder animierte Zeichnungen zum Thema erstellen usw. SEIEN SIE KREATIV)

Schritt Nr.5. – Bauen Sie Ihre Geschichte auf. Dazu müssen Sie eine Anwendung zum Erstellen von Videos oder eine Online-Website (z. B. wevideo.com) verwenden. Stellen Sie das gesamte Material zusammen – Fotos, Videos und Stimme, die die Geschichte erzählt.

Schritt Nr. 6 – Präsentieren Sie es den Teilnehmern.

5. Nachdem die Gruppen jedes Video präsentiert haben, gibt es eine kurze Diskussion zum Thema „Wie Jugendarbeiter Digital Storytelling nutzen können, um die Resilienz Jugendlicher gegen Radikalisierung zu stärken“?

Handouts

Themen:

- Jugendradikalisierung im Sport;
- Jugendradikalisierung online, soziale Medien;
- Jugendradikalisierung in Gemeinschaften;
- Jugendradikalisierung in der Politik;
- Massenradikalisierung von Jugendlichen.

Tipps für den Trainer

Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen auf, die nicht Mitglieder derselben Nationalität oder Organisation sind.

Führen Sie nach der Videopräsentation alle zu einer kurzen Diskussion über Jugendradikalisierung und wie digitales Geschichtenerzählen dazu beitragen kann, Jugendliche vor diesem Problem zu bewahren.



Modul 5

Titel des Workshops

"Changing Together"

Dauer

45 min

Benötigte Materialien

Ein großer Raum mit Bühne und Stühlen.

Vorbereitung

Überprüfen Sie, ob der Raum sicher ist
Schreiben Sie die folgenden Emotionen auf 5 verschiedene Papierbögen: Angst, Ungerechtigkeit, Hass, Traurigkeit, Wut.

Beschreibung

Teilen Sie die Teilnehmer in 5 Gruppen ein.

Jede Gruppe erhält einen Zettel, auf dem die oben genannten Emotionen stehen. **Preparation** Nach dem Lesen müssen alle Teilnehmer über einige Episoden nachdenken, die diese Emotionen mögen.

Anschließend beschreiben die Teilnehmer die Erfahrung, indem sie ihre Emotionen betonen. Nachdem alle Geschichten gehört wurden, müssen sich die Teilnehmer für eine der 5 Geschichten entscheiden, die inszeniert werden sollen.

Die Geschichten werden zweimal aufgeführt. Die Erstteilnehmer müssen die Geschichte so nachspielen, wie sie passiert ist.

Beim zweiten Mal zeigt ein Teilnehmer während der Aufführung die Emotionen, die die Geschichte vermittelt.

Nachbesprechung.

Handouts

Tipps für den Trainer

Gemäß einiger Kultur und Bildung ist das Ausdrücken von Emotionen ein Zeichen von Schwäche. Erklären Sie den Teilnehmern, dass es akzeptabel ist, sie zu zeigen, und dass sie sich nicht unwohl fühlen müssen.





Modul 5

Titel des Workshops

Socially acceptable

Dauer

45 min

Benötigte Materialien

Ein großer Raum mit Tischen und Stühlen, Internetanschluss, Laptops, Stiften und Papierbögen

Vorbereitung

Überprüfen Sie, ob das Zimmer sicher ist und ob die Internetverbindung funktioniert.

Beschreibung

Einführung in die Bedeutung von Medienkompetenz im Prozess des kritischen Denkens.

Der Trainer zeigt einige Videos, die in den sozialen Medien gepostet wurden und sich auf Folgendes beziehen:

- Hassreden gegen Einwanderer,
- Politische Propaganda gegen Immigranten,
- Religiöse Propaganda.

Nachdem Sie sich alle Videos angesehen haben, geben Sie den Teilnehmern 5 Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, welche Botschaft diese Videos senden und welche Macht die sozialen Medien haben.

Jetzt können die Teilnehmer ihre Gedanken und Gefühle zu allen Videos teilen.

Nach der Diskussion werden die Teilnehmer in 5 Gruppen eingeteilt.

Jeder von ihnen erstellt ein Video oder einen Beitrag, um ihn in den sozialen Medien zu teilen. Ziel des Videos/Beitrags ist es zu zeigen, wie die oben genannten Videos junge Menschen verletzen und in den Extremismus treiben können.

Nachbesprechung

Handouts

Tipps für den Trainer

Anzusehende Videos dürfen nicht länger als 3 Minuten dauern. Wenn das betreffende Video länger dauert, wählen Sie die Teile aus, die Sie interessieren.

Seien Sie vorsichtig, falls es beim Betrachten des Filmmaterials zu Konflikten zwischen den Teilnehmern kommen kann.

Die Teilnehmer können das Video/den Beitrag in den folgenden sozialen Medien veröffentlichen:

Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, VKontakte.



Modul 5

Titel des Workshops

"Head to head interviews"

Dauer

45 min

Benötigte Materialien

Ein großer Raum, Videokameras oder Handys, Stifte, Blätter

Vorbereitung

Teilen Sie die Teilnehmer in 7 Gruppen zu 3 und 1 zu 4 ein.

Jede Gruppe besteht aus:

- Interviewer
- Interviewpartner

Beschreibung

Beim Vorstellungsgespräch werden folgende Fragen gestellt:

- Stelle dich vor
- Warum entscheidest du dich, Teil dieser Mobilität zu sein?
- Waren Sie schon einmal Opfer von Rassismus?

Wenn ja, erklären Sie bitte, was passiert ist und welches Gefühl Sie dabei hatten.

Wenn nein, haben Sie eine Rassismus-Episode miterlebt oder was denken Sie über Rassismus?

- Welche Emotion löst das Wort „Radikalisierung“ bei Ihnen aus?
- Haben Sie jemals daran gedacht, Teil einer extremistischen Gruppe zu sein? Wenn ja, was hat Sie dazu gebracht, das zu denken? Wenn nicht, haben Sie Freunde oder Bekannte, die diese Idee hatten?
- Was sollten wir tun, um Radikalisierung zu verhindern?

Nachbesprechung



Handouts

Tipps für den Trainer

Sie können der Liste weitere Fragen hinzufügen.
Das Gespräch muss einzeln aufgezeichnet werden.
Interviews dürfen nicht länger als 5 Minuten dauern.





Modul 6

Titel des Workshops

Group Dynamics Simulation

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden gebeten, eine ihrer Lebenserfahrungen im Zusammenhang mit Gruppendynamik auszuwählen und dem Trainer (anonym) mitzuteilen, die sie aus erster Hand erlebt oder beobachtet haben. Die Szene kann beispielsweise Folgendes betreffen: die hierarchische Differenzierung, die das Subjekt in einer bestimmten Gruppe erfährt; die Rolle des Subjekts innerhalb einer Gruppe, die ihm von der anderen Gruppe ausgewählt und zugewiesen wurde (z. B. Anführer-Sündenbock-Neuankömmling usw.); die formalen oder nicht formalen Normen, die eine Gruppe regeln, und die Beziehung zwischen Rollen und der Einhaltung der Normen.

Beschreibung

Der Trainer wird drei Erfahrungen auswählen und durch die Methoden des unterdrückten Theaters die Mitglieder der Gruppe bei der Simulation der Szenarien koordinieren (15 Minuten).

Einführung:

2. Der Trainer liest die ausgewählte Szene vor und erklärt, wie sie simuliert werden sollte (15 Minuten).

3. Der Trainer identifiziert die verschiedenen Charaktere in der Szene und bittet jedes Mitglied der Gruppe, den Charakter zu wählen, den es am liebsten spielt. Alle verschiedenen Figuren in der Szene müssen verkörpert werden.



Ziel ist es, Szenen zu inszenieren, in denen die Gruppendynamik den Unterschied zwischen der individuellen Meinung und dem individuellen Verhalten leicht aufzeigen kann und die Tatsache, dass diese Diskrepanz durch die Beeinflussung des Subjekts durch das Verhalten der anderen Gruppenmitglieder verursacht werden kann und Meinung. Ein weiteres wichtiges Ziel ist es, darüber nachzudenken, wie die spezifische Position, die wir innerhalb einer Gruppe einnehmen, unsere Wahrnehmung der Gruppe und der Situation, die wir erleben, beeinflussen kann.

Jeder Charakter sollte versuchen, seine Position gemäß einer vom Trainer festgelegten chronologischen Reihenfolge zu behaupten. Jede Szene sollte ungefähr 20 Minuten dauern.

Nachbesprechung:

Am Ende der Simulation wird jeder Teilnehmer gebeten, seine Position in Bezug auf die simulierte darzustellen: Stimmen die Positionen überein? Wenn ja warum? Wenn nicht, warum? Wie würde er sich in der Realität verhalten und warum würde er nicht das tun, was er simuliert? Wie fühlte er sich, eine bestimmte Haltung simulieren zu müssen? Wie hätte die Situation aus seiner Sicht optimal gehandhabt werden können? In welcher Figur spiegelte er sich am meisten wider? In diesem Zusammenhang werden Informationen zur Gruppendynamik ausgetauscht und die Diskussion und Analyse der Situation angeregt (40 Minuten).

Handouts

Tipps für den Trainer

Für weitere Informationen:

https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_the_Oppressed



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modul 6.2

Titel des Workshops

Conflict management skills in Forum Theatre methodology

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Papier, Kugelschreiber/Stifte, gedruckte Handzettel.

Vorbereitung

Drucken Sie die Handzettel aus. Gestalten Sie den Raum so, dass er einen „Bühnen“- und einen „Publikums“-Bereich hat. Stellen Sie sicher, dass jede Gruppe genügend Platz hat, um in Ruhe an der Erstellung der Szene zu arbeiten.

Beschreibung

1. Teilen Sie die Teilnehmer in 4 Gruppen ein.

2. Verteilen Sie an die Gruppen die Handouts mit verschiedenen Arten möglicher Konflikte innerhalb einer Gruppe. Sie können den im Abschnitt „Handouts“ vorgeschlagenen verwenden oder eigene „Konflikttypen“ erstellen, die auch einige Konflikte reproduzieren könnten, die in früheren Sitzungen aufgetreten sind.

3. Geben Sie jeder Gruppe 10-15 Minuten Zeit, um ein Szenario über die Art des Konflikts zu erstellen, den sie erhalten haben. Geben Sie den Teilnehmern einige Tipps/Regeln zum Erstellen ihrer Szene:

- Das Handout ist eine Inspirationsquelle, die Szene könnte das im Handout vorgeschlagene Szenario untersuchen oder ein weiteres Szenario mit der gleichen Art von Konflikt erstellen.
- es sollte nicht zu lang sein (5 min)
- Es sollte eine eindeutig unterdrückte Person und einen eindeutigen Unterdrücker haben.
- Jede Szene sollte einen Moderator als eine der Figuren beinhalten.
- Jede Hauptfigur sollte mindestens zwei kurze Zeilen sagen. Eine vor und eine nach dem, was die Gruppe als Moment des Konflikts identifiziert.



4. Wenn sich jede Gruppe über das von ihnen erstellte Szenario sicher ist, beginnt die erste Gruppe mit der Aufführung und andere Gruppen sind das Publikum. Der Moderator fungiert als Joker.

5. Nach jeder Vorstellung fragt der Moderator/Joker das Publikum:

- Was ist passiert?
- Haben Sie den Konflikt gesehen?
- Kann der Moderator etwas dagegen tun?

Nachdem die Gruppe kurz (max. 5 min) mögliche Wege zur Änderung der Situation besprochen hat, wird das Szenario erneut gespielt und der Moderator/Joker weist das Publikum an, die Szene zu stoppen, indem er „einfrieren!“ ruft. und Vorschläge machen, um die Situation zu ändern. Wenn die Zuschauer nicht spontan eingreifen, könnte der Moderator/Joker die Szene selbst stoppen, indem er auf die Schulter der Moderatorfigur klopft und das Publikum bittet, einen Vorschlag zu machen, um die Situation zu ändern. Die Aufführung wird gemäß dem gemachten Vorschlag fortgesetzt.

6. Nachdem jedes Szenario zweimal gespielt wurde, kommt die ganze Gruppe zusammen und diskutiert die Konflikte, die dargestellt wurden, und die Lösungen, die für jedes Szenario gefunden wurden oder die entsprechend den Änderungen an der Szene gefunden werden können.

Der Moderator regt die Diskussion an, indem er Fragen stellt, wie zum Beispiel:

- Was war Ihrer Meinung nach los?
- Haben Sie diese Art von Konflikt schon einmal erlebt? Was war in Ihrer Situation hilfreich?
- Haben Sie den Standpunkt der einzelnen Charaktere berücksichtigt, als Sie eine Änderung vorgeschlagen haben?
- Glauben Sie, dass es andere Lösungen für diese Art von Konflikt geben könnte?

Handouts

KONFLIKTTYP 1 (Erniedrigung/unterschiedliche Wahrnehmung)

Der Moderator stellt der Gruppe eine Frage. Niemand antwortet, also gibt „A“ eine Antwort. Es ist nicht die richtige Antwort, also fängt „B“ an, sich über „A“ lustig zu machen.

KONFLIKTTYP 2 (Ausgrenzung/andere Wünsche)

Während „A“ abwesend ist, schlägt „B“ der Gruppe ein gemeinsames Mittag-/Abendessen vor. „A“ fühlt sich ausgeschlossen, da alle außer ihm/ihr gemeinsam zu Mittag/Abendessen essen.

KONFLIKTTYP 3 (Teamarbeit/unterschiedliche Ziele oder Ideen)

Die Teilnehmer arbeiten paarweise, um eine gemeinsame Antwort auf eine Frage zu finden. „A“ schlägt eine Antwort vor, die er/sie für richtig hält, aber „B“ akzeptiert den Vorschlag von A nicht, weil er/sie denkt, dass seine/ihre eigene Antwort richtig ist und es keinen Sinn macht, darüber gemeinsam zu diskutieren.

KONFLIKTTYP 4 (Machtverhältnisse/unterschiedliche Persönlichkeiten)

Während eines Brainstorming-Momentes/einer Diskussionsaktivität möchte „A“ an der Diskussion teilnehmen, aber jedes Mal, wenn er/sie zu sprechen beginnt, unterbricht „B“ ihn/sie, um etwas über das Diskussionsthema zu sagen. Am Ende gibt „A“ auf und teilt seine Ideen nicht mit der Gruppe.

Tipps für den Trainer

- Alternativ zu den vorgeschlagenen Handouts können Sie Ihre eigenen erstellen, Bilder verwenden oder die Teilnehmer bitten, ausgehend von ihren persönlichen Erfahrungen eine Szene vorzubereiten.
- Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre persönlichen/beruflichen Erfahrungen zu berücksichtigen, während sie über mögliche Wege nachdenken, die in jedem Szenario dargestellte Situation zu ändern.
- Ermutigen Sie die Teilnehmer während der Abschlussdiskussion als Nachbesprechungsmoment, andere ähnliche Konflikte zu diskutieren, die während der Gruppenarbeit auftreten könnten, und wie die vorgeschlagenen Lösungen für die durchgeführten Szenarien angepasst werden können, um andere mögliche Konflikte anzugehen.





Modul 7

Titel des Workshops

Do not play with that kid!

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Ball, falsches Fenster

Vorbereitung

Bei der Vorbereitung ist es wichtig, die Aspekte der Szene zu spezifizieren, die für das Publikum nicht eindeutig verständlich sind. Die Oma ist kein schlechter Mensch mit dem Kind, sie ist von Klischees bewegt und der Vielfalt gegenüber alt verschlossen.

Beschreibung

Charaktere: Oma, einheimisches Kind, Migrantenkind, 3 zufällige Kinder.

Szenario: Das Kind aus der Gegend ist bei Oma und spielt im Wohnzimmer mit Lego. Während er spielt, sieht sich die Oma die Nachrichten im Fernsehen an. In den Nachrichten geht es um neue Migranten, die in Europa ankommen, kommentiert sie: „Warum kommen sie hierher?“, „Was erwarten sie vorzufinden?“ und „Warum erlaubt die Regierung ihnen, in unser Land zu kommen?“.

Der kleine Junge, genervt vom Fernseher, beginnt aus dem Fenster zu schauen, es ist ein sonniger und toller Tag. Unten im Garten spielt ein kleines Mädchen mit dem Ball und getrennt spielt eine Gruppe Kinder zusammen. Der Junge beschließt, nach unten zu gehen und wird neugierig auf das einsame Mädchen und beginnt mit ihr zu spielen.

Der kleine Junge bemerkt, dass das Mädchen sauer ist, sie schaut sich über etwas auf und tritt den Ball kräftig gegen die Wand. Der Junge sieht das Mädchen an und stellt 3 Fragen.



Fragen des Kindes richteten sich an das Publikum:

- Warum spielst du alleine?
- Warum bist du so wütend?
- Kann ich etwas tun, um zu helfen?

Die Kinder spielen zusammen mit dem Ball. Sobald sie aufhören, zusammen zu spielen, geht das Kind zurück zu Omas Haus. Die Oma ist sauer auf ihn und sagt zu ihm: „Warum hast du mit diesem komischen Kind gespielt? Wussten Sie nicht, dass sie vor ein paar Tagen ein Kind geschlagen hat?“, „Sie kommt aus einem anderen Land, für sie ist der Einsatz von Gewalt zur Lösung der Probleme normal ... Das sind gefährliche Menschen, die nicht gut für ein Kind wie Sie sind. Sie könnte dich bitten, in ihrem Haus mitzuspielen, wer weiß dann, was mit einer solchen gewalttätigen Familie passieren wird?“, „Du kannst nicht noch einmal mit diesem Mädchen spielen!“.

Fragen an das Publikum:

- Helfen die von der Oma auferlegten neuen Regeln, das wütende Problem des Mädchens zu lösen?
- Glaubst du, dass Oma schlecht ist? Wenn nein, warum handeln sie so?
- Es könnte eine Verbindung zwischen der ersten Gruppe, die das Mädchen ausgeschlossen hat, und den Worten der Oma geben?

Handouts

Tipps für den Trainer

Der Trainer sollte den Teilnehmer so einbeziehen, dass er Initiative hat und die Charaktere eigenartiger machen, indem er die Oma-Haltung, die Wut auf das kleine Mädchen und das Verhalten der Gruppe, die das Mädchen ausgeschlossen hat, betont.





Modul 7

Titel des Workshops

The new classmate

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Klassenpult für 4 Schüler, Lehrerpult und Mittagstisch.

Vorbereitung

Bei der Vorbereitung ist es wichtig, die Aspekte der Szene zu spezifizieren, die für das Publikum nicht eindeutig verständlich sind. In diesem Fall ist es wichtig, die Herkunft des Schülers anzugeben und dass sich die Klasse in einer Schule einer Großstadt befindet.

Beschreibung

Szenario – Schulklasse einer Großstadt, ein neuer Schüler ist in der Klasse angekommen.

Teil I – Der Lehrer stellt den neuen Schüler vor, alle anderen schauen ihn an und versuchen zu verstehen, was für ein Mensch er ist. Die Schüler wissen bereits, dass er aus einer anderen Region stammt, ländlich, ärmer, weit weg von der Stadt und aus städtischen Umgebungen. Die 3 Schüler fangen an, seine/ihre Kleidung, seinen Gang und den Akzent zu kommentieren.

Fragen an das Publikum:

Wie beurteilen Sie die Handlungen neuer Klassenkameraden?

Wie sollte sich der Neue verhalten, um diese Kommentare zu vermeiden? Ist es möglich?

Teil II – Der Lehrer beginnt den Unterricht und stellt eine allgemeine Frage. Der neue Schüler sieht aufgeregt aus, da er/sie die Antwort kennt, während die anderen Schüler nicht wissen, was sie antworten sollen. Der neue Student sieht sich um und überlegt, ob er antworten soll oder nicht.



Fragen an das Publikum:

Soll er auf die Frage antworten oder schweigen, um nicht wie ein Nerd auszusehen?

Was sind die Vor- und Nachteile, um zu antworten oder nicht?

Teil III – Während der Mittagszeit essen die drei Schüler am Tisch, der Neue kommt und schaut sie an. Die drei Freunde sehen sich an und beginnen zu diskutieren: „Sollen wir ihn/sie an unseren Tisch einladen oder ihm/ihr aus dem Weg gehen?“

Offene Fragen an das Publikum:

Sollen die drei Studenten den neuen Studenten begrüßen und bitten, sich ihnen anzuschließen?

Zwei Alternativen für das Ende der Geschichte basierend auf der Antwort des Publikums (um die Debatte anzuregen, könnten die Schauspieler beide Szenarien zeigen).

Szenario I – Wenn ja, sagen die Neuen „Nein, danke!“ und laut denken: „Ich werde niemals mit diesen verwöhnten Leuten der Stadt zu Mittag essen!“.

Szenario II – Im Falle einer Nicht-Begrüßung werden die drei Schüler sagen „Wir werden niemals mit einem Bauern aus der ländlichen Gegend zu Mittag essen“, und der neue Schüler geht weiter geradeaus.

Fragen an das Publikum:

- Wie können die Vorurteile in beiden Richtungen für zunehmende Radikalisierungsprobleme wirken?

- Welche Verhaltensweisen könnten helfen, solche Situationen zu vermeiden?

Handouts

Tipps für den Trainer

Der Trainer sollte den Teilnehmer so einbeziehen, dass er Initiative hat und die Charaktere eigenartiger macht, dem neuen Schüler einen Akzent verleiht und mehr Stereotype über die Landbevölkerung vermittelt.

Der Trainer sollte beide Szenarien in Teil III verwenden, um die Debatte von beiden Standpunkten und der Verbindung mit Radikalisierung anzuregen.



Modul 7

Titel des Workshops

The youth fiancé

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Tisch für Restaurantszene.

Vorbereitung

Bei der Vorbereitung ist es wichtig, die Aspekte der Szene zu spezifizieren, die für das Publikum nicht eindeutig verständlich sind. In diesem Fall ist es wichtig anzugeben, dass der jugendliche Verlobte einige Monate zusammen ist und sie beginnen, Probleme im Zusammenhang mit ihren kulturellen Unterschieden zu haben.

Beschreibung

Charaktere: Europäisches Mädchen und islamischer Typ, Eltern von beiden, neugieriger Onkel

Szenario: Ein junges Paar, das sich kennt und seit einigen Monaten eine Beziehung führt, die Dinge laufen sehr gut, bis sich im täglichen Leben einige Unterschiede abzeichnen. Die Hauptprobleme beginnen, wenn sie sich entscheiden, sich gegenseitig bei Aktivitäten mit ihren Familien vorzustellen.

Szene I – Die Szene beginnt mit dem Paar, das in einem Park spazieren geht, der Typ sagt: „Nächsten Freitag gehe ich mit meiner Familie in ein Restaurant, willst du mitmachen?“, die begeisterte Frau antwortet: „Natürlich mache ich das!“

Aber fragen Sie besser, gibt es ein Verhalten oder eine Regel, die ich während des Abendessens befolgen sollte?“. Der Typ „nein, die sind gut, aufgeschlossen und freundlich, das wird schon!“

Abends geht das Paar mit seiner Familie ins Restaurant, das Abendessen ist in Ordnung. Der Kellner kommt und alle Familienmitglieder bestellen, die Mädchen bestellen ein Gericht mit Schweinefleisch. Der Typ ist wirklich in Schwierigkeiten, weil seine Eltern von ihrer Wahl enttäuscht sind.



Offene Fragen an das Publikum:

- Wie soll sich der Typ in dieser Situation verhalten?
- Hätte das Mädchen fragen oder den Punkt mit der Familie vor dem Abendessen klären sollen?
- Sollte seine Familie gedacht haben, dass die Bestellung von Schweinefleisch ein Problem sein könnte, und sie beraten?

Szene II – Nach dem ersten Abenteuer ist sie an der Reihe, ihre Familie dem Typen vorzustellen, diesmal bei einem Abendessen in ihrem Haus mit der ganzen Familie.

Das Abendessen läuft gut, die Leute unterhalten sich und amüsieren sich. Als das Abendgebet gekommen ist, zieht er in ein anderes Zimmer, aber der neugierige Onkel folgt ihm. Nachdem er ihn beten gesehen hat, geht der Onkel zurück ins Wohnzimmer und nach einer Mimik und einem Scherz lacht die ganze Familie über die Situation.

Offene Fragen an das Publikum:

- Ist dieses Verhalten diskriminierend und beleidigend für den Jungen? - Wie sollte das Mädchen in dieser Situation reagieren, dem Jungen erzählen, was gerade passiert ist, oder die Situation einfach vermeiden?
- Was ist das schädliche Potenzial dieser Art von Witzen aus der Sicht der Radikalisierung?

Handouts

Tipps für den Trainer

Der Trainer sollte den Teilnehmer so einbeziehen, dass er Initiative hat und die Charaktere eigenartiger macht, indem er den Hauptfiguren und ihren Familien einen typischen Ausdruck verleiht.



Modul 8

Titel des Workshops

Best Practice Forum theatre session “The lights of Accra”

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Handout mit Szenenbeschreibung.

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden in 5 Teams eingeteilt. Jedes Team bekommt einen Charakter und sie konzentrieren sich auf ihre Rolle. Außerdem bekommt jedes Team ein Handout mit Szenenbeschreibung.

Die Teilnehmer in jedem Team werden gebeten, eine oder mehrere Personen auszuwählen (wenn sie während des Spiels wechseln möchten), die die Rolle spielen.

Charaktere: Straßenjunge, 2 Dorfjungen, Dorfjunge mit Zweifeln, ein Schuljunge aus dem Dorf.

Nachdem die Szene gespielt wurde, diskutieren die Teilnehmer. Fragen werden in der Beschreibung bereitgestellt.

Beschreibung

Szene

Ein Straßenkind aus Accra kehrt in sein Dorf zurück, er beobachtet alles mit einer Mischung aus Staunen und Abscheu. „Wie können Menschen weiterhin in Dörfern leben?“. Er trifft 2 alte Freunde aus dem Dorf. Sie sind beeindruckt von seinem Stil, seiner Mode und seinem Ausdruck. Er erzählt ihnen allerlei spannende und witzige Fakten über das Leben in Accra. Der Typ aus Accra bezieht sie langsam mit ein, um sich ihm in der neuen Realität anzuschließen, in der es Arbeit und ein gutes Leben für alle gibt. Ein anderer alter Freund kommt mit einer Schultasche, bekommt aber Angst vor den Plänen der Jugend und wittert die Gefahr des Accra-Traums, er widersetzt sich ein bisschen und versucht, die 2 unschuldigen Jungen zu beschützen, aber er geht erfolglos.



Ein vierter Freund ist vorbeigekommen und zögert, ob er kommen soll oder nicht. Inzwischen haben die 2 ersten Jungs zugesagt, nach Accra zu reisen. Der Straßenjunge willigt ein, ihnen den angekreuzten Bus zu bezahlen, wenn sie damit einverstanden sind, dass er ihr Berufsleben regelt. Der Termin ist für den nächsten Morgen um 5 Uhr vergeben. Es ist klar, dass der Straßenjunge sie in Accra fangen wird

Am nächsten Morgen sind die 3 Jungs fertig, aber einer von ihnen hat noch Zweifel. Der Straßenjunge kommt und macht sich über den Zweifelnden lustig, bis er ihn überzeugt. Ein Schuljunge kommt vorbei und versucht, nachdem sie ihre Absichten erklärt haben, sie alle davon zu überzeugen, dass die Schule der einzige Weg für eine bessere Zukunft ist, aber er hat keine überzeugenden Argumente. Ihre Eltern wussten nichts.

In Accra angekommen, sind die 3 Jungs sehr erstaunt. Der eine ist betäubt von den Nachtlichtern, der andere sieht einen Helikopter. Der Straßenjunge wird wütend und sagt ihnen, sie sollen nicht zeigen, dass sie neu in der Nähe sind, sonst würden sie alle missbrauchen. Er lädt sie ein, auf dem Boden zu schlafen. Der Ort stinkt, es gibt Mücken, aber irgendwann lügen sie zum Schlafen.

Dorfjungen erwachen Straßenjunge. Sie können es kaum erwarten, den Job zu bekommen und das High Life von Accra zu entdecken.

Er sucht nach einer Lösung und gibt jedem einen Job. Der eine verkauft Kokain, der andere Gras. Er zeigt ihnen Verhaltensweisen, Worte dazu. Der dritte, der Zweifelnde, vermisst seine Mutter bereits und will zurück in sein Dorf. Ihm wird streng gesagt, dass er dem Straßenjungen, der es bezahlt hat, den Preis für das Busticket zurückerstatten muss. Also muss er den Taschendiebstahl machen. Wie das geht, wird ihm beigebracht. Er verlässt enttäuscht und verständnisvoll, in welche Falle er mit seinen Freunden getappt ist.

Nachdem die Szene gespielt wurde, bittet der Trainer alle, über das Stück nachzudenken und diese Fragen zu beantworten.

Probleme und Fragen, die während der Sitzung mit dem Publikum diskutiert werden sollen, sind:

1. Sagen Rückkehrer aus Accra oder dem Ausland immer die Wahrheit?
2. Hat das Dorfleben heute keine Bedeutung mehr?
3. Wann sollte man nach Accra gehen? Wann nicht?
4. Analyse der Sichtweise: Der Straßenjunge hat am Ende gute Absichten oder will er nur jemanden finden, der sein Geschäft verbessert?
5. Welche Rolle könnten die Stadtbewohner spielen, um diese Situation zu verhindern und dabei zu helfen, die Dorfbewohner willkommen zu heißen?
6. Wie ist diese ganze Episode mit Radikalisierung aus kultureller und sozialer Sicht anpassungsfähig?

Handouts

Jeder bekommt ein Handout mit Szenenbeschreibung.

Tipps für den Trainer

Der Trainer sollte das Spiel überwachen und sehen, ob es der Szenenbeschreibung entspricht. Verwalten Sie außerdem die Teams, ob sie sich entschieden haben, die Leute während des Spiels zu wechseln oder nicht.
Nach der Szene - Diskussion!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modul 9

Titel des Workshops

Building Blocks

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Computer; Smartphone; Internetverbindung; Alte Zeitungen und alte Nachrichtenkassetten (wenn möglich).

Vorbereitung

Wählen Sie Online-Zeitungsartikel und die angehängten Benutzerkommentare aus. Wählen Sie verschiedene Facebook-Gruppen und -Seiten sowie Online-Blogs aus. Teilen Sie die Teilnehmer in 3 Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe das ausgewählte Material zu.

Beschreibung

Die Teilnehmer werden in drei Gruppen (Blöcke) eingeteilt. Jeder Block verkörpert eine bestimmte Vision und Haltung gegenüber dem Thema Migration und gegenüber Migranten. In diesem Zusammenhang wird Block Nr. 1 eine extrem liberale und aufgeschlossene Mentalität repräsentieren, während Block Nr. 2 eine radikal konservative, antimigrantische und nationalistische Sichtweise beinhalten wird und schließlich Block Nr. 3 eine gemäßigte und pragmatische Position verkörpern wird. Jedem Block wird eine ausgewählte Menge an Online-Zeitungsartikeln mit Nutzerkommentaren, Facebook-Seiten und Online-Blogs zugeordnet, die zum Wertebereich des jeweiligen Blocks gehören. Jede Gruppe muss das Material lesen und den Inhalt der zugewiesenen Facebook-Seiten und Blogs scrollen. Die erste Aufgabe besteht darin, den Migranten zu definieren und ihn/sie gemäß dem gelesenen Material und der gesellschaftspolitischen Sichtweise des jeweiligen Blocks zu beschreiben. Insbesondere müssen die Teilnehmer folgende Fragen beantworten: Wer ist Migrant? Was er macht?



Warum ist er in Europa? Die zweite Aufgabe beinhaltet eine direkte Konfrontation zwischen den drei verschiedenen Blöcken zum Konzept des Migranten mit dem Ziel, Ideen und Ansichten auszutauschen, um eine komplexere und umfassendere Definition des Begriffs „Migrant“ zu geben. Die dritte Aufgabe beinhaltet eine Reflexion über die Entwicklung des Migrantensbegriffs im Laufe der Jahrzehnte. Die Teilnehmer haben Zugang zu alten Zeitungsartikeln und Nachrichtenbänden aus den 80er, 90er und 2000er Jahren, die nützlich sein werden, um zu verstehen, ob, wie und warum sich das Migrationsphänomen verändert hat und wie der Migrant in den letzten drei Medien dargestellt wurde Jahrzehnte. Die Teilnehmer werden darüber nachdenken, ob das Aufkommen neuer Medien die Kommunikation und die Art und Weise verändert hat, wie Nutzer und Leser Migranten wahrnehmen.

Handouts

Eine umfassende und argumentierte Definition von Migranten und Artikeln.

Tipps für den Trainer

Während der zweiten Aufgabe sollte der Trainer verschiedene Begriffe und Argumente notieren, die aus der Konfrontation hervorgehen, um die Teilnehmer zu einer gemeinsamen Definition von Migrant zu führen. Die dritte Aufgabe kann je nach Teilnehmerzahl in Gruppen (eine pro Dekade) oder gemeinsam bearbeitet werden.





Modul 9

Titel des Workshops

The story behind

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Computers; Gedrucktes Material; Papierblätter und Stift (falls erforderlich).

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden in 3 Gruppen eingeteilt. Die Trainer stellen jeder Gruppe das notwendige Material zur Erfüllung ihrer Aufgaben zur Verfügung. Das Material umfasst:

- theoretisches und praktisches Wissen über das soziokulturelle Umfeld, in das Migranten bei ihrer Ansiedlung in Europa eingebunden sind, sowie die geopolitische und soziale Situation ihrer Herkunftsländer;
- mehrere Artikel und Richtlinien zum Schreiben einer Geschichte/eines Artikels, die eine radikalisierte Sicht auf Migranten fördern;
- theoretisches und praktisches Wissen über die konstruktivistische Sprach- und Kommunikationstheorie, um zu verstehen, wie Medien und Politik eine objektive Tatsache auf unterschiedliche Weise enthüllen, je nachdem, welche Botschaft sie senden möchten.

Beschreibung

Die Teilnehmer werden in 3 Gruppen eingeteilt und jede von ihnen hat einen bestimmten Namen und eine bestimmte Funktion innerhalb des Ermittlungsspiels. Die erste Gruppe wird die der Geschichtenerzähler sein, die zweite die der sogenannten radikalen Trolle und die dritte schließlich die Gruppe der Ermittler. **WICHTIG:** Die Ermittler dürfen nicht wissen, wer ein Geschichtenerzähler und wer ein radikaler Troll ist. In der ersten Stunde wird jeder Gruppe das entsprechende Material zur Verfügung gestellt, um ihre Aufgabe zu lösen.



Insbesondere werden Storytellers theoretisches und praktisches Wissen über das soziokulturelle Umfeld vermittelt, in dem sich Migranten befinden, wenn sie sich in Europa niederlassen, sowie über die geopolitische und soziale Situation ihrer Herkunftsländer. Radikale Trolle

werden mehrere Artikel und Richtlinien lesen, wie man eine Geschichte/einen Artikel schreibt, die eine radikalisierte Sicht auf Migranten fördert, während Ermittler den konstruktivistischen Ansatz lernen, um zu verstehen, wie Medien und Politik eine objektive Tatsache je nach Botschaft auf unterschiedliche Weise enthüllen sie wollen senden. Ausgangspunkt des Ermittlungsspiels ist ein Verbrechen, das von einem Migranten begangen wurde (Teilnehmer können die Art des Verbrechens wählen). Die erste Aufgabe besteht darin, dass Geschichtenerzähler die objektive Geschichte hinter dem Verbrechen schreiben, wobei sie sich auf den Hintergrund des Migranten konzentrieren, beginnend mit den wenigen Augenblicken vor dem Verbrechen bis zu den 5 Jahren vor dem Verbrechen. Die Geschichte muss in 5 Abschnitte unterteilt werden:

1. Abschnitt - 1 Stunde vor der Tat;
2. Abschnitt - 1 Woche vor der Tat;
3. Abschnitt - 1 Monat vor Begehung der Straftat;
4. Abschnitt - 1 Jahr vor Begehung der Straftat;
5. Abschnitt - 5 Jahre vor der Tat.

Die Geschichte muss die Handlungen und Motivationen von Migranten, den sozialen und wirtschaftlichen Kontext, in dem er/sie ansässig ist, und die Gründe, warum er/sie Migrant geworden ist, beinhalten. Sobald die Geschichte fertig ist, geben Geschichtenerzähler ihr Schreiben an radikale Trolle weiter, die die objektive Geschichte gemäß ihrer radikalen Sichtweise modifizieren müssen, indem sie sich auf die Anti-Migrantennuance ihrer Natur konzentrieren. Es steht ihnen frei, die gesamte Geschichte oder nur einige der von Geschichtenerzählern geschriebenen Abschnitte zu ändern. Sobald diese Aufgabe abgeschlossen ist, haben beide Gruppen eine Version der Geschichte hinter dem Verbrechen, Geschichtenerzähler bewahren die wahre und objektive Geschichte, während radikale Trolle ihre radikalisierte Version fördern müssen. Jetzt kann das eigentliche Spiel beginnen.

Die drei Gruppen befinden sich im selben Raum und die Aufgabe der Ermittler besteht darin, die wahre Geschichte hinter dem begangenen Verbrechen zu erfahren. Sie können dies nur tun, indem sie Geschichtenerzähler oder radikale Trolle nach dem Hintergrund und den Beweggründen des Migranten fragen. Zuerst müssen sie wissen, was 1 Stunde vor dem Verbrechen passiert ist, dann 1 Woche davor und so weiter, bis sie über die Geschichte des Migranten in den letzten 5 Jahren informiert werden. Ermittler können mehrmals nach dem gleichen Abschnitt der Geschichte fragen und sie können mehrmals mit anderen Personen als den Ermittlern sprechen. Das Ziel der Ermittler ist es, die wahre und objektive Geschichte hinter dem Verbrechen aufzudecken, während das Ziel der Geschichtenerzähler darin besteht, die Ermittler dabei zu unterstützen, die objektive Wahrheit zu finden. Andererseits ist es das Ziel von Radical Trolls, die Ermittler von der objektiven Geschichte abzulenken, indem sie ihre Alternative vorschlagen. Am Ende werden die Ermittler die aus ihren Ermittlungen abgeleitete Geschichte hinter dem Verbrechen aufdecken, damit überprüft werden kann, ob Radical Trolls bei ihrem Ziel erfolgreich waren. Am Ende wird unter den Teilnehmern darüber nachgedacht, wie Medieninformationen richtig abgerufen und ausgewählt werden können und welche Art von Bildung Jugendlichen vorgeschlagen werden kann, um kritisches Denken zu fördern und ihre Radikalisierung zu verhindern.

Handouts

Tipps für den Trainer

Nach dem Ende des Spiels und für den Fall, dass ein Ermittler von einem radikalen Troll abgelenkt wurde, sollte der Trainer den Ermittler fragen, welcher Teil der Geschichte des Trolls ihn am meisten überzeugt hat, und die Reflexion von seinen Antworten aus beginnen.





Modul 10

Titel des Workshops

Stop Sochate!

Dauer

90 min

Benötigte Materialien

Laptop, Kamera (Telefon, Laptop oder separate Kamera), Diktiergerät (Telefon, Laptop, separates Diktiergerät)
Bei Bedarf Papierblatt (am besten einen Laptop verwenden, um Notizen und Struktur zu machen)

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden in 5 Teams eingeteilt (5 Teilnehmer pro Team, gemischt).

Beschreibung

1. Jedes Team muss seine Story-Idee auf der Grundlage seiner eigenen Erfahrungen mit Hassreden erstellen (auf persönlicher Ebene oder einfach nur verschiedene Hassredenkommmentare, Argumente usw. lesen), um das Bewusstsein für Hassreden in sozialen Medien zu schärfen. Sammeln Sie alle Erfahrungen und schreiben Sie alles auf.
2. Dann setzen sie alles zusammen und schreiben die Geschichte auf
3. Der nächste Schritt besteht darin, ein einfaches Storyboard zu erstellen, um zu sehen, wie es visuell aussehen wird
4. Die Teilnehmer recherchieren und sammeln Elemente, Fotos, Videos (können eigene Videos erstellen, die über Erfahrungen berichten), Sprachaufzeichnungen über Erfahrungen. In diesem Fall ist es gut, Ihr eigenes Filmmaterial aufzunehmen.



5. Nachdem alles zusammengetragen ist, beginnen Sie mit der Zusammenstellung der digitalen Geschichte, indem Sie alle Materialien, Stimmen, Fotos, Videos usw. hinzufügen. Das Video sollte maximal 4 Minuten lang sein.

6. Präsentieren Sie Videos anderen Teams.

Handouts

Tipps für den Trainer





Modul 10

Titel des Workshops

Be aware!

Dauer

120 min

Benötigte Materialien

Laptop, Kamera (Telefon, Laptop oder separate Kamera), Diktiergerät (Telefon, Laptop, separates Diktiergerät)
Bei Bedarf Papierblatt (am besten einen Laptop verwenden, um Notizen und Struktur zu machen)

Vorbereitung

Die Teilnehmer werden in 5 Teams eingeteilt (5 Teilnehmer pro Team, gemischt).

Beschreibung

1. Jede Gruppe hat 10 Minuten Zeit, um die Gründe zu diskutieren, warum sie der Meinung sind, dass Jugendliche Hassreden verwenden und die Radikalisierung von Jugendlichen immer beliebter wird.
2. Anschließend erstellen sie eine Idee für ein Digital Storytelling-Video zu diesem Thema.
3. Sie schreiben die Geschichte auf. Denken Sie daran, dass das Hauptziel darin besteht, das Bewusstsein für die Gründe zu schärfen, warum Jugendradikalisierung und Hassreden immer beliebter werden. Das Story-Video sollte nicht länger als 3 Minuten sein.
4. Jede Gruppe erstellt ein Storyboard mit ihren Geschichten.
5. Nachdem das Storyboard erstellt wurde, besteht der nächste Schritt darin, Elemente zu recherchieren und zu sammeln (Videos, Fotos, Sprachaufnahmen, in denen Sie die Geschichte erzählen usw.). In diesem Workshop empfehlen wir, Ihr eigenes Filmmaterial aufzunehmen.
6. Stellen Sie alle Materialien zusammen und präsentieren Sie sie dem Rest der Gruppe!



Handouts

**Tipps für den
Trainer**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Disclaimer

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.