

Politikwissen-scha(f)ft nachhaltige Gesellschaft

Seminar FS 21 bei Dr. Rebecca Welge

Das Ziel des Seminars war die intensive Beschäftigung mit politikwissenschaftlichen Fachinhalten im Anwendungskontext Bildung für Nachhaltige Entwicklung. Die Projekte und Spiele, die in Kooperation mit externen Partner*innen erarbeitet wurden, sind thematisch direkt an Ziele für Nachhaltige Entwicklung angebunden.

Die Projektarbeit ermöglichte eine unmittelbare kritische Auseinandersetzung mit ausgewählten SDGs.



Demokratische Schauergeschichten

Johanna Flach, Jonah Waldvogel

Demokratische Schauergeschichten befasst sich mit der Konzeption von Demokratie sowie mit Problemtypen, die in Demokratien auftauchen. Spezieller Fokus liegt auf dem SDG 16 „Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen“.

Manchmal ist die Demokratie spannender als jeder Kriminalfall. Im Kartenspiel geht es ums Detektivspielen: Kannst du die Umstände und Hintergründe eines spezifischen demokratischen Problems erraten, indem du den rätselhaften Satz der Kartenvorderseite entschlüsselst? Erlaubt sind ausschliesslich Fragen, auf die mit Ja oder Nein geantwortet werden kann. Einer von euch weiss bereits, was geschehen ist und leitet das Spiel, gibt Tipps und deckt zum Schluss die Geschichte auf.

Foodsystem Game (Changer)

Elena Strub, Marco Fässler, David Imhof

Foodsystem Game (Changer) ist ein Brettspiel das Schüler*innen bestimmte SDGs, regionale und nationale Institutionen der Schweiz, sowie Parteien näher bringen soll. Im Fokus stehen die SDGs 2 „Ernährung“ und 12 „Verantwortungsbewusster Konsum und Produktion“.

Dazu wird in Kleingruppen in einer ersten Phase ein Problem diskutiert, welches mit einem der beiden SDGs zu tun hat. Die Schüler*innen suchen dabei mithilfe von Institutions- und Parteienkarten nach einer - auf die Schweiz bezogene - Lösung. In der zweiten Phase präsentieren sie nun ihre Lösungen den anderen Gruppen. Die Gruppen bewerten diese nun gegenseitig, indem sie Punkte verteilen. Die Gruppe, welche zum Schluss die meisten Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Demokratiebaustein Geschlechtergerechtigkeit

Sarah Preiswerk, Elena Strub

Geschlechtergerechtigkeit ist ein angeleitetes und anwendungsbasiertes Lernmodul für Schüler*innen der Sek II, das zur diskursiven Auseinandersetzung mit Ungleichheitsverhältnissen anregt. Der Fokus des Lernmoduls liegt auf den SDGs 4 „Qualität in der Bildung“, 5 „Gleichstellung der Geschlechter“, 10 „Abbau von Ungleichheiten“ und 16 „Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen“.

Anhand eines Fragebogens beantworten die Schüler*innen nach persönlichen Präferenzen Fragestellungen die anschliessend in der Kleingruppe und dann im Plenum diskutiert werden. Diese Vorgehensweise erlaubt eine Reflektion auf verschiedenen Ebenen und ein Hinterfragen der eigenen Meinung.

IMPULS



demokrative
Initiative für Politische Bildung

Partner*innen und Projektbegleitung:

Dr. Theresa Tribaldos (CDE)

Laura Junglas, Projekt Demogames

Sarah Preiswerk, Projekt Demokratiebausteine

