

Workshop „Ausser Gebrauch“

Zielgruppe	Zyklus 1. - 3.
Einbindung im Unterricht	Natur-Mensch-Gesellschaft, Anbindung an Lehrplan 21: - Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden - Zeit, Dauer und Wandel verstehen - Geschichte und Geschichten unterscheiden - Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren - Geschichtskultur analysieren und nutzen
Zeitrahmen	Workshop (Schulführung mit aktivem Teil) = 120 Min Auch nur als Schulführung möglich = 60 Min
Sprache	Deutsch oder Englisch
Kurzbeschreibung	Wieso gerät etwas ausser Gebrauch? Weshalb ändern sich Bedürfnisse? Warum gibt es immer wieder neue Erfindungen? Antworten auf diese und vielen anderen Fragen suchen wir gemeinsam auf spielerisch-philosophische Art. In Gruppen gehen die Schülerinnen und Schüler mit einigen ausser Gebrauch geratenen Gegenstände auf Tuchfühlung und wagen zum Schluss einen fantasievollen Ausblick in die Zukunft.
Inhalt	Die Klasse erhält eine Einleitung ins Thema „Ausser Gebrauch“ mit Hilfe ausgewählter Gegenstände aus ihrer unmittelbaren Vergangenheit. Nach einem kurzen Orientierungs-Rundgang durch die Ausstellung, teilen sich die Schüler:innen in Gruppen auf. Jede Gruppe bekommt einen Auftrag zu einem anderen Objekt aus der Ausstellung. Dabei lernen sie die Funktion und den Gebrauch «ihres» Gegenstandes kennen und seine Entwicklung in eine zeitliche Abfolge zu bringen. Im zweiten Teil haben die Kinder die Möglichkeit ausser Gebrauch geratene Objekte direkt auszuprobieren und ihre Funktionsweisen zu erforschen. Abgeschlossen wird das Bildungsangebot mit einem fantasievollen Ausblick in die Zukunft.
Take home message	- Auch ich bin ein Teil der Geschichte - Es gab eine Zeit vor mir und es wird eine Zeit nach mir geben. - Bedürfnisse der Menschen führen oft zu neuen Erfindungen. - «Not macht erfinderisch» - Museen sind wichtige Orte, an denen Objekte aufbewahrt, gezeigt und erforscht werden. - Ich kann herausfinden, wie Dinge funktionieren.
Ziele	- Heranführen an den steten Wandel der Zeit (warum gerät etwas ausser Gebrauch) - Kennenlernen der Museen als Lernort - Verständnis für vergangene Bedürfnisse, Erneuerungen und Visionen - Ordnen von Gegenständen nach einem Prinzip - Anhand von Hands-on Objekten die Funktionsweisen von ausser Gebrauch geratenen Dingen erlernen
Didaktische Ziele	- Objekte als Quellen nutzen - Eigene Überlegungen anstellen - Einfachen Anweisungen folgen - Zurechtfinden in der Gruppe bei Gruppenarbeit - Verhalten im Museum
Struktur	Einführung, kl. Gruppenarbeit mit Präsi, Pause, Hands-on Erfahrungen, Visionen für die Zukunft, Abschluss