



Lernprogramm: „Finden und Erfinden“ Standort: Kulturgut Schrabben-Hof

Erlebnisorientiertes Lernen zum Thema Arbeitswelt in Unternehmen und Museen in Südwestfalen

Mögliche Themen im Kulturgut Schrabben-Hof:

- Forschendes Lernen
- Präsentation eigener Erfindungen
- Improvisationstheater
- Handwerkliche Workshops mit historischen Gerätschaften

Ausgehend von den aktuellen Kernlehrplänen werden die einzelnen Lernprogramme in Zusammenarbeit von Vertretern aus Schulen, Unternehmen und Museen entwickelt und erprobt. Sie erfüllen die für „Südwestfalen macht Schule“ erarbeiteten Erfolgskriterien:

Fünf Erfolgskriterien für ein gelingendes außerschulisches Angebot:

1. Anknüpfen an ein passendes Unterrichtsthema
2. Außerschulischer Lernort mit authentischen Objekten
3. Altersgerecht passender Zeitplan
4. Erfahrene Betreuung vor Ort
5. Möglichkeit zu Eigenaktivitäten

Lernprogramme:

Lernprogramm „Finden und Erfinden“

Ansprechpartner und weitere Informationen:

Kulturgut Schrabben-Hof
Ulrike Wesely
Silberger Str. 32
57399 Kirchhundem
Tel.: 002764- 7613
info@mut-sauerland.de
www.mut-sauerland.de

Anreise mit ÖPNV:

Bus ab Kirchhundem





Lernprogramm: „Finden und Erfinden“ Standort: Kulturgut Schrabben-Hof

Jahrgangsstufen 7-9

1. Anbindung an den Unterricht

Im Kulturgut Schrabben-Hof in Silberg können sich die Schülerinnen und Schüler im Entdecken von „merk-würdigen“ Gegenständen üben. Eine Anknüpfung an den Unterricht ist für die 7.-9. Klassen in den Fächern Textildesign, Kunst und Gesellschaftslehre sowie im Fach Arbeitslehre sehr gut möglich. Das forschende Lernen kann dabei als Methode bewußt eingesetzt werden. In der Kombination aus forschendem Lernen, sachkundlicher Erkenntnis und kreativer Präsentation eignet sich der Schrabben-Hof ausgezeichnet als außerschulischer Lernort.

2. Authentischer Lernort

Der Schrabben-Hof in der Kirchhundemer Ortschaft Silberg bietet ein einzigartiges Programm aus Heimatmuseum, Kleinkunst und Theaterpädagogik. In einer denkmalgeschützten Hofanlage, bestehend aus einem dreistöckigen Wohnhaus und einem ehemaligen Stall sowie einem kleinen Backhaus, wurde ein Heimatmuseum eingerichtet. Hier finden sich jede Menge Gerätschaften aus den Bereichen „Wäsche waschen“, „Holz bearbeiten“ und „Flachs spinnen“, die von den Schülerinnen und Schülern auch ganz praktisch benutzt werden dürfen. Im Schrabbenhof finden regelmäßig Trödelmärkte statt. Außerdem wird ein Raum des Wohnhauses sowie die Außenanlagen für ein Café genutzt. In der früheren Fruchtscheune über dem Stall hat die Gründerin und Theaterpädagogin Ulrike Wesely eine Kleinkunsthöhne eingerichtet. Diese Bühne kann von Schulklassen für die Präsentation eigener „Erfindungen“ genutzt werden. Alles zusammen trägt dazu bei, den Schrabben-Hof zu einem unverwechselbaren, authentischen Lernort zu machen.

3. Ablauf und Zeitplan

Zu Beginn des Besuchs im Schrabben-Hof gibts einen gemeinsamen Rundgang zur Orientierung. Dann wird die Klasse aufgeteilt in Kleingruppen. Als „Finder und Erfinder“ können die jungen Leute jetzt eigenständig losziehen und Exponate auswählen, die sie anschließend auf der Kleinkunsthöhne vorstellen. Dabei bewerben sie sich um den „Erfinderpreis“. Nach einer Pause werden drei Gruppen gebildet, die sich jeweils mit den Themen „Holz“, „Waschen“ und „Spinnen“ beschäftigen. Jetzt gilt es, die handwerklichen Tätigkeiten möglichst gut auszuführen. Die Ergebnisse wiederum werden nach dem Mittagessen als Improvisationstheater erlebbar gemacht. Eine Reflexionsphase und das gemeinsame Aufräumen schließen den abwechslungsreichen Tag im Schrabben-Hof ab. Insgesamt sollten gut 5 Stunden Zeit eingeplant werden.

4. Betreuung vor Ort

Die Schulklassen werden bei Ihrem Besuch im Schrabben-Hof und bei den einzelnen Workshops intensiv betreut. Eine Unterstützung durch

begleitende Lehrkräfte ist dabei hilfreich. Die theaterpädagogische Arbeit sollte im Vorfeld mit Ulrike Wesely abgestimmt werden.

5. Möglichkeit zur Eigenaktivität

Der Schrabben-Hof bietet vielfältige Möglichkeiten zur Eigenaktivität. Im Grunde ist das gesamte Besuchsprogramm auf die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler ausgerichtet. Das gilt für die Erkundung der Gegenstände ebenso wie für die Präsentation der Erfindungen auf der Bühne. Auch die handwerklichen Aktivitäten helfen den jungen Leuten, die früheren Tätigkeiten beim Wäschewaschen, in der Holzverarbeitung und bei der Flachsverarbeitung buchstäblich zu begreifen. Zudem können die Aktivitäten auch mit eigener Foto- oder Videoarbeit dokumentiert werden.

Gruppengröße:

ca. 25 Schüler/innen

Kosten

Spende 60,- € pro Klasse

Verfügbares Unterrichtsmaterial:

