

Voll daneben

Schüler*innen spielen Frechdaxse: Im geschützten Rahmen benehmen sie sich daneben. Damit legen sie gesellschaftliche Codes und Algorithmen offen.

Motto

Der Alltag ist ein Regelwerk.

Abstract

Unser Alltag ist von Regeln bestimmt. Wir erkennen sie, wenn wir sie brechen.

Fächer

Medien und Informatik
NMG

Stufe

Kindergarten
bis 3. Primarstufe

Zeitbedarf

90 Min

Arbeitsform

Teamarbeit
Plenum

Material

Links zu den Filmen (Minutenangabe für Filmausschnitt.....)

Digikult-Modul

#1 Zeichen, Codes &
Etikette

Ziele

1. Die Kinder erkennen, wie sehr das gesellschaftliche Leben von Routinen, Algorithmen und Codes **strukturiert** ist.
2. Die Schüler*innen suchen nach kulturellen **Unterschieden** zwischen Codes in der Schweiz und anderen Kulturen.
3. Die Kinder erkennen, wie sie mit abweichendem Verhalten eine **Krise** auslösen können.

Idee

Was geschieht, wenn ich meine Eltern sieze?

Wie wir uns begrüßen, Einkäufe bezahlen, telefonieren, etwas bestellen – all das folgt **Routinen** und **Skripts**. Diese differieren zwar von Kultur zu Kultur und verändern sich mit der Zeit, doch innerhalb einer Gemeinschaft sind sie erstaunlich starr.

Um das zu zeigen, erfand der amerikanische Soziologe Harold Garfinkel in den 1960er-Jahren sogenannte **Krisenexperimente**. Dabei verstieß er absichtlich gegen soziale Normen: Im Restaurant sprach er etwa einen Gast an, als sei er der Kellner.



Pippi Langstrumpf in der Schule. Filmstill aus *Pippi geht von Bord* (1969).

Voll daneben

Bezug zu Lehrplan 21

NMG 11.3.b

Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Normen und ihre Geltungsbereiche unterscheiden und über ihren Sinn nachdenken.

MI.2.2.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können Abläufe [mit Schleifen und Verzweigungen] aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen.

MI.1.1.3.d

Die Schülerinnen und Schüler können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln.

Ablauf

1. Sequenz

Einstieg mit Filmauswahl.

Die Kinder tauschen sich über Regeln und Routinen in ihrem Alltag und in verschiedenen Kulturen aus.

2. Sequenz

Die Kinder analysieren die typischen Routinen, Skripts und Regeln von alltäglichen Handlungsfolgen und halten sie fest:

- An der Kasse bezahlen
- Eine Bestellung aufgeben
- Telefonieren
- Corona-Verhaltensweisen

3. Sequenz

Die Schülerinnen überlegen sich Situationen, in denen sie gezielt einzelne Regeln in ihrem Alltag brechen.

Sie spielen in Gruppen einzelne Situationen durch, wobei einzelne Kinder Regeln zu brechen versuchen. Die Kinder überlegen sich, welche Reaktionen dies hervorruft.

Expert*innenwissen

Ob wir online shoppen, elektronische Briefe schreiben oder Termine mit Outlook koordinieren – all diese Tätigkeiten beruhen auf Kommunikationsprotokollen und Algorithmen, die Routinen aus dem Alltag abgeschaut sind. Als zumeist unbewusste Konventionen sorgen sie dafür, dass wir bestimmte Verhaltensweisen vom Gegenüber erwarten: dass es bei einer Begrüssung nicht den Kopf schüttelt etwa.