



Lernprogramm 1: „Rollenspiel zur Geschichte der Wendener Hütte“ Standort: Wendener Hütte

Erlebnisorientiertes Lernen zum Thema Arbeitswelt in Unternehmen und Museen in Südwestfalen

Die Themen:

- Weg des Eisens / Eisengewinnung
- Eisenverarbeitung früher und heute
- Soziale Welten in der Geschichte der Industrialisierung
- Erneuerbare Energien (Wasserkraft, Wind, Dampfergie)
- Ökologische Systeme

Die einzelnen Lernprogramme wurden in Zusammenarbeit von Vertretern aus Schulen, Museen und Unternehmen entwickelt und erprobt. Sie erfüllen die für „Südwestfalen macht Schule“ erarbeiteten Kriterien.

Fünf Erfolgskriterien für ein gelingendes außerschulisches Angebot:

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

Lernprogramme:

Lernprogramm 1 „Rollenspiel zur Geschichte der Wendener Hütte“
Die Lernprogramme sind offen gestaltet. In einem Informationsgespräch zwischen Schule und Standort können sie auf die Bedürfnisse der einzelnen Klassen abgestimmt werden.

Ansprechpartner und weitere Informationen:

Museum Wendener Hütte:
Monika Löcken
Hochofenstrasse 6
57482 Wenden
Tel.: 02761-81401
E-Mail: m.loecken@kreis-olpe.de
www.wendener-huette.de

Museumsbus

Kostenlos zum außerschulischen Lernort Klassen aus dem Kreis Olpe, die ein Programm an einem außerschulischen Lernort im Kreis Olpe erleben möchten, können mit dem Museumsbus der AG Museumslandschaft Kreis Olpe kostenlos von der Schule zum außerschulischen Lernort und wieder zurück fahren (solange der Vorrat reicht).

Kontakt:

Bärbel Haustein
Fachdienst Schulen, Sport und Kultur (FD 40)
Tel.: 02761 81526
E-Mail: b.haustein@kreis-olpe.de

Anreise mit ÖPNV:

Mit der Bahn bis zum Bahnhof Olpe, von dort mit dem Linienbus R 50 bis Möllmicke und mit dem Taxibus R42 bis zur Haltestelle Wendener Hütte.



Lernprogramm 1: „Rollenspiel zur Geschichte der Wendener Hütte“ Standort: Wendener Hütte

Jahrgangsstufe 8 bis 10

1. Anbindung an den Unterricht

Anknüpfend an die Kernlehrpläne Gesellschaftslehre bzw. Geschichte und insbesondere auch als Theaterprojekt bzw. im Bereich Darstellen und Gestalten kann am Beispiel der Wendener Hütte ein fundierter Einblick in die Wirtschaftsgeschichte und Sozialgeschichte der Region erfolgen. Im Rollenspiel lernen die Schülerinnen und Schüler die damalige Wirtschaftswelt sozusagen von innen kennen. Die Sachkompetenz wird dabei ebenso gefördert und entwickelt wie die Methoden-, Urteils- und Handlungskompetenz.

2. Authentischer Lernort

Das Museum Wendener Hütte mit seinen an Ort und Stelle erhaltenen Gebäuden und einer modernen, informativen Ausstellung bieten viele Impulse, um in das wirtschaftliche Geschehen im 18. und 19. Jahrhundert einzutauchen. Im Museum werden die Akteure der damaligen Zeit sehr anschaulich präsentiert: Vom Firmengründer der Wendener Hütte und seiner Familie über die Äbtissin, die ein Grundstück zur Verfügung stellte, bis zum damaligen Kreditgeber, einem bereits zu Wohlstand gekommenen Unternehmer. Am Originalstandort wird deutlich, dass auch damals Mut und Entschlossenheit, aber auch fachliches Wissen und kommunikative Kompetenz gefragt waren.

3. Ablauf und Zeitplan

Am Anfang steht ein Informationsgespräch zwischen Lehrer/in und Museum zur Klärung der Wünsche und Erwartungen und die Absprache des Zeitplans. Zur Vorbereitung des Museumsbesuchs recherchieren die Schülerinnen und Schüler dann in der vorhandenen Literatur und im Internet zum Thema Wendener Hütte. Daran schließt sich ein Besuch im Museum mit einer Führung und einem Gespräch mit einem Museummitarbeiter an (ca. 120 Minuten). In der Schule wird dann fächerübergreifend in Deutsch und Geschichte an einem Projekttag oder in entsprechend zusammengelegten Unterrichtsstunden ein Text für ein Rollenspiel zur Unternehmensgeschichte der Wendener Hütte erarbeitet. Eine Aufführung des ca. 15 minütigen Rollspiels schließt das Programm ab. Um den Zeitaufwand niedrig zu halten, kann auch ein bereits von anderen Schülern erarbeitetes Text-/Drehbuch genutzt werden. Eine fertig ausgearbeitete Unterrichtsplanung steht auf Anfrage ebenfalls zur Verfügung. Beide Materialien wurde 2012 von Frau Christina Rehfeldt und der 8. Klasse der Herrnscheid Schule Drolshagen entwickelt.

Für eine Pause im Museum steht der Gewölbekeller oder bei schönem Wetter das Außengelände zur Verfügung. Einen Imbiss können die Schülerinnen und Schüler selbst mitbringen oder im Museum kaufen.

4. Betreuung vor Ort

Die Klasse erhält eine kompetente, altersgerechte Führung von Fachleuten des Museums, die im Anschluss daran auch für ein vertiefendes Gespräch zur Verfügung stehen. Das Museum unterstützt die Klasse nach Möglichkeit bei der Beschaffung von Informationsmaterial, auf Wunsch auch mit einer Text-/Drehbuchvorlage.

5. Möglichkeit zur Eigenaktivität

Dieses Lernprogramm setzt in besonderem Maße auf die Eigenaktivität der Schülerinnen und Schüler. Dazu gehören die vorbereitenden Literatur- und Internetrecherchen und die Wahl einer besonderen Fragestellung, die Erarbeitung eines Text-/Drehbuchs für ein kurzes Rollenspiel (sofern nicht das vorhandene Buch übernommen wird) sowie die abschließende Einstudierung und Aufführung des Stücks z.B. im Rahmen einer öffentlichen Schul- oder Museumsveranstaltung.

Gruppengröße: max. ca. 35 Schülerinnen und Schüler
Kosten: 60,- Euro pro Klasse

Kombinationsmöglichkeit mit einem Unternehmensstandort von „Südwestfalen macht Schule“:

Das Programm ist in enger Abstimmung mit dem Lernprogramm „Höchste Qualität im Blick“ des Unternehmens EMG Automation in Wenden entstanden. Eine aufeinanderfolgende Buchung der beiden Programme ist sehr empfehlenswert.