

Eure Erfahrungen mit AGs

Beitrag von „neleabels“ vom 8. Juni 2014 20:40

Meine prinzipielle Einstellung ist: ich bin Profi, ich arbeite für Geld.

Momentan mache ich eine Film-AG, für die ich keinen Stundenausgleich erhalte, weil wir aufgrund verschiedener Umstände an der Schule momentan einen Stundenunterhang haben. Wie ist der Widerspruch aufzulösen?

Wenn ich prinzipiell sage, ich arbeite für Geld, heißt das, dass ich mich weigere, bei meiner Arbeit persönlich drauf zu zahlen. Wenn ich etwas in der Schule mache, das nicht im Rahmen meiner konkreten Dienstpflichten liegt oder für das ich nicht entlastet werde, heißt das, dass ich darauf achte, dass für mich dabei ein Nutzen entsteht. Das heißt nicht, dass "mir die Arbeit leichter wird" oder dass ich irgendwelche "idealistischen" Freuden daran habe, sondern ganz konkret, dass ICH als Nele Abels meinen persönlichen Profit daraus ziehe.

Das ist bei meiner Film-AG der Fall. Wir sind ein kleiner Kreis, der sich jeden Donnerstag Nachmittag in einem Schulraum mit einer guten Soundanlage und einem schönen hellen Whiteboard trifft, um dort gemeinsam einen interessanten Film anzusehen und hinterher darüber bei Kaffee und Popcorn (oder so) zu sprechen. Reihum bringt jeder einen Film mit, hält eine kurze Präsentation, was daran interessant und eventuell besprechenswert ist, und dann wird halt Kino geguckt. 😊 Im letzten Semester habe ich schon drei sehr interessante japanische Kunstfilme kennen gelernt (Japanisch mit englischen Untertiteln) über die ich mich sehr freue. (Hier sind übrigens zwei meiner Präsentationen, über Filme, die wir angeschaut haben: [King Kong \(1933\)](#) und [Full Metal Jacket \(1987\)](#)).

Für mich sieht das so aus, dass ich einfach das tue, woran ich Spaß habe, und dabei eben auch mit Schülern zusammen bin. Arbeit kostet mich das nicht. Eine AG, die für mich in Arbeit ausartet, z.B. für einen Cambridge Certificate Kurs, und für die ich ohnehin niemals auch nur ansatzweise adäquate Entlastung erhielte, würde ich niemals anbieten!

Nele