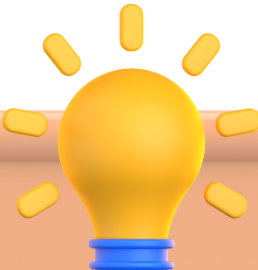
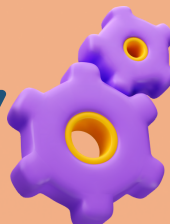




Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



DO IT YOURSELF



Ein innovatives
Werkzeug für
Lehrkräfte

Ein leeres Canvas als
eigenständiges
Dokument für den
Großformatdruck ist auf
unserer Website
verfügbar:
gamesforgoals.eu





SO ENTWICKELN SIE INNOVATIVE SPIELE

Eine Lehrmethodik zur Entwicklung innovativer Aktivitäten zur Bildung für die Weltgesellschaft und nachhaltigen Entwicklung in der Grundschule.



INHALTSVERZEICHNIS

• EINFÜHRUNG

- Games for Goals-Initiative 3
 - Bildung für die Weltgesellschaft 4
- Unser didaktischer Ansatz 5
- Innovative Bildung: aktive, transformative, kollektive Maßnahmen 6

• SO VERWENDEN SIE DAS WERKZEUG

- Warum Canvas? Wie benutzt man sie? 7
 - Canvas mit Fragestellungen 8
 - Gebrauchsanleitung: Was? Wer? Wie? 9
 - Canvas für Ideen 12
 - Zusätzliche Beispiele 13
 - Glossar der Begriffe 17
 - Gebrauchsfertiges Canvas 19



EINFÜHRUNG

Das Projekt „Games for Goals“

Das EU-geförderte Erasmus+-Projekt „Games for Goals“ bringt NGOs und Hochschulen aus fünf europäischen Ländern unter der Leitung der französischen NGO Le Partenariat zusammen. Es läuft von 2022 bis 2025 und unterstützt Grundschullehrer:innen sowie Pädagog:innen durch neue, kreative Lehrmethoden im Bereich Globales Lernen und Bildung für nachhaltige Entwicklung. Ziel ist es, Handlungsfähigkeit im Sinne der UN-Nachhaltigkeitsziele (SDGs) zu stärken, indem Lehrkräfte mit druckbaren Lernspielen, praxisnahen Materialien und innovativen Methoden ausgestattet werden. Dabei spielen auch lokale Akteure – von Lehrer:innen bis hin zu Studierenden – eine aktive Rolle.

Zum Auftakt fand in Poitiers (Frankreich) ein Workshop mit Grundschullehrer:innen aus Belgien, Portugal, Frankreich, Deutschland und den Niederlanden statt. Dort tauschten wir Ideen zur innovativen Nachhaltigkeitsbildung aus und erhielten wertvolle Hinweise, welche Ansätze für die Zielgruppe besonders relevant sind. Auf dieser Basis entwickelten wir Kriterien für drei neue Nachhaltigkeitsspiele für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren, die wir anschließend gemeinsam mit Schüler:innen aller Partnerländer umsetzten. Unsere Grundprinzipien lauten: innovative Bildung muss aktiv, transformativ und gemeinschaftlich sein (Details siehe unten).

Das war alles schön und gut, aber...



... wollten wir zudem eine Methodik entwickeln, die es Grundschullehrer:innen ermöglicht, vorhandene Materialien nach einheitlichen Kriterien anzupassen, sodass ihnen stets innovative Aktivitäten zur Verfügung stehen.

Ein Jahr später organisierten wir einen weiteren Workshop mit derselben Gruppe von Lehrern (mit Ausnahme einiger weniger) und entwickelten gemeinsam ein Tool, das hoffentlich unterhaltsam und anregend ist.

Ein Tool, das von Fachkräften für Fachkräfte konzipiert wurde, das allen Stimmen Gehör verschafft und die Entwicklung innovativer Bildung für ein globales Bürgerbewusstsein fördert.



EINFÜHRUNG

Weltbürgerliche Bildung



Wir lassen uns von der systemischen Global Citizenship Education (GCE) inspirieren. **GCE ist eine Lehrmethode, die positiven Dialog und aktive Teilhabe an einer globalen Gemeinschaft fördert.** Sie basiert auf der Überzeugung, dass unser Handeln in der lokalen Gemeinschaft durch unsere Vernetzung auch Auswirkungen auf unsere Region, unser Land und letztlich die globale Gemeinschaft haben kann. Daher ermutigt GCE jeden Einzelnen, Veränderungen auf lokaler, nationaler und globaler Ebene zu bewirken.

Zu den Grundwerten von GCE zählt die Anerkennung der kreativen Energie kollektiver und vielfältiger Intelligenz, aktiver Unterricht, der die Lernenden ins Zentrum des Lernprozesses rückt und zur aktiven Teilnahme anregt. GCE fördert aktives Bürgertum, indem es das Bewusstsein für globale Themen wie Gleichstellung, Menschenrechte und Umwelt sensibilisiert.

Unser Ziel ist es, eine Lernumgebung zu schaffen, die praktisches Handeln fördert und Kindern hilft, aktuelle Herausforderungen besser zu verstehen und zu bewältigen. So können sie zu informierten, aktiven Weltbürgern heranwachsen.

Da immer mehr Kinder unter klimabedingten Ängsten leiden, möchten wir ihnen durch unsere Aktivitäten das Gefühl geben, gut informiert und nicht allein zu sein. Wir bieten ihnen die Möglichkeit, gemeinsam etwas zu bewirken, und ermutigen sie, die im Klassenzimmer gespielten Spiele mit konkreten Herausforderungen in ihrer Schule oder Nachbarschaft zu verbinden. Auf diese Weise erfahren sie, wie sie Einfluss nehmen können. Solche Erfahrungen können zu echten Verhaltensänderungen führen – weil Kinder erkennen, dass ihr Handeln tatsächlich etwas bewirken kann.



EINFÜHRUNG

Unser didaktischer Ansatz



Innovative Bildung

Unsere Aktivitäten setzen auf Spiele und fördern eine **spielerische, ganzheitliche und partizipative Pädagogik**. Durch diese Herangehensweise werden die SDGs greifbar und alltagsnah, was die aktive Beteiligung und das Engagement der Kinder stärkt.

Die Spiele umfassen **vielfältige Aktivitäten, die Kopf, Herz und Hände ansprechen**, und regen zur gemeinsamen Problemlösung sowie zum Zusammenhalt an. Sie verbinden Geschichtenerzählen, künstlerische und körperorientierte Ansätze mit klassischen kognitiven Methoden. Diese Vielfalt schafft ein **umfassendes Lernerlebnis** und eine unterstützende, motivierende Lernumgebung.

Lesen Sie weiter auf der nächsten Seite!

Inklusive Bildung

Inklusive Bildung gewährleistet, dass alle Kinder, unabhängig von ihren Fähigkeiten oder ihrer Herkunft, uneingeschränkt am Lernprozess teilnehmen können. Dies steht im Einklang mit der UN-Behindertenrechtskonvention, die das Recht auf inklusive Bildung bekräftigt. Die von uns entwickelten Spiele wurden in europäischen Klassenzimmern erprobt, um das Design zu optimieren und **Herausforderungen wie Lesefertigkeiten sowie kognitive Anforderungen zu berücksichtigen**. Wir sind uns jedoch bewusst, dass das Print-and-Play-Format einige Einschränkungen mit sich bringt, darunter weniger greifbare physische Materialien und einen Mangel an Audio- oder digitaler Interaktivität. Um die Inklusion zu fördern, können Lehrkräfte Modelle wie das UN 4-A Schema und Universal Design for Learning (UDL) heranziehen, um **Lehrmethoden anzupassen und die individuellen Bedürfnisse jedes Kindes zu berücksichtigen**.



EINFÜHRUNG

Innovative Bildung



Drei wesentliche Kriterien für innovative Aktivitäten im Bereich des Weltbürgertums und der nachhaltigen Entwicklung:

Aktiv

Unser Ansatz ist **spielerisch und fördert aktives Engagement sowie Beteiligung**. Er stützt sich auf Forschungsergebnisse, die belegen, dass Lernende durch **künstlerische und körperliche Aktivitäten** effektiver für Nachhaltigkeitsprobleme sensibilisiert werden als durch reines kognitives Wissen. Beispiele hierfür sind Recyclingprojekte, lokale Gartenarbeit, die Integration der SDGs in den Lehrplan, Müllsammelaktionen oder Wandertage in den örtlichen Parks oder auf dem Land.

Transformativ

Transformative Bildung kann als **ganzheitlicher** im Vergleich zur traditionellen Bildung betrachtet werden, da sie Aktivitäten für Kopf, Herz und Hände integriert. Sie verbindet abstrakte Konzepte mit Themen aus dem realen Leben, zu denen Kinder eine starke emotionale Bindung haben, und drückt diese in einer **Vielzahl sinnlicher Formen** aus, wie Zeichnen, Malen, Tischlern, Plakatieren, Modellieren, Theater usw. Die Integration dieses systematischeren Ansatzes kann das Lernerlebnis **umfassender, einprägsamer und bedeutungsvoller** gestalten. Eine solche Erfahrung kann Kinder befähigen, in ihrem eigenen lokalen Umfeld zu Akteuren des Wandels zu werden und somit einen umfassenderen positiven Wandel anzustoßen.

Kollektiv

Unser Ziel ist es, inklusive Bildung so zu gestalten, dass jedes Kind, unabhängig von seinen Fähigkeiten, seiner Herkunft oder seinen Lernbedürfnissen, aktiv an Lernaktivitäten teilnehmen kann. Zu diesem Zweck haben wir **partizipative und gesellige** Elemente in die Spiele integriert, um **gemeinsames Problemlösen und Solidarität** zu fördern. Die Spiele sind nicht wettbewerbsorientiert, sondern beruhen auf Zusammenarbeit und der Kombination unterschiedlicher Fähigkeiten.



EINFÜHRUNG

Warum Canvas? Wie benutzt man sie?

Wie die SDGs, die nachhaltige Entwicklung aus 17 unterschiedlichen Perspektiven betrachten, erkennen wir an, dass Veränderungen auf vielen Ebenen erforderlich sind und dass diese häufig eng miteinander verknüpft sind. Dies gilt ebenso für die Bildung: Die Werte, die Sie vertreten (WAS), beeinflussen die Entscheidungen darüber, mit WEM Sie kooperieren und WIE.

Das **Canvas ist eher systematisch als linear gestaltet**, sodass Sie als Team oder Einzelperson **Veränderungen gleichzeitig aus verschiedenen Perspektiven angehen** können.

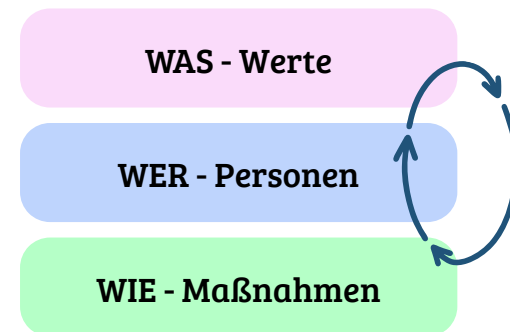
Wir streben an, diesen Prozess inklusiv zu gestalten, sodass alle Stimmen Gehör finden. Nachdem Sie sich auf die gemeinsamen Werte geeinigt haben, könnte eine Lehrkraft darüber nachdenken, welche Stakeholder einbezogen werden sollten, während eine andere konkrete Aktivitäten hinzufügen möchte. **Unsere Erfahrung zeigt, dass diese Methode des Co-Designs robuste und nachhaltige Ergebnisse hervorbringt.** Daher ist der explorative und teambildende Prozess bei der Entwicklung innovativer Bildung ebenso wichtig wie das Endprodukt selbst.

Dieses Werkzeug entfaltet seine höchste Produktivität, wenn es kooperativ und innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens eingesetzt wird.

Bestimmen Sie, wie viel Zeit Sie jeder Phase widmen und welches Ergebnis Sie anstreben möchten.

Empfohlene Gesamtdauer: mindestens 1 Stunde.

Das Canvas ist so gestaltet, dass Sie gleichzeitig WAS, WER und WIE erkunden können. Wir empfehlen Ihnen jedoch, sich **vor Beginn im Team auf die gemeinsamen Bildungsziele zu einigen, die Sie im Unterricht verfolgen möchten.**



1. Besprechen Sie Ihren „Polarstern/Leitstern“. Welche gemeinsamen Bildungsziele verfolgen Sie im Bereich der Weltbürgerbildung?
2. Wählen Sie ein spezifisches und lokales Nachhaltigkeitsproblem, an dem Sie arbeiten möchten.
3. Machen Sie sich mit den Fragen und Beispielen vertraut.
4. Bestimmen Sie, wer sich wie lange auf welche Aspekte fokussiert.
5. Kombinieren Sie Ihre Erkenntnisse mithilfe des leeren Canvas und übersetzen Sie diese in prototypische Elemente für den zu testenden und zu optimierenden Lehrplan.





Bildungskultur im Unterricht

- Welche Einstellungen werden Sie unterstützen?
- Wie wird die Aktivität inklusiv gestaltet sein?
- Wie wird Neurodiversität berücksichtigt?
- Wie kann man sicherstellen, dass es Freude bereitet?



Verantwortung und Entscheidungsfreiheit der Kinder

- Welche **Optionen** stehen Kindern zur Verfügung in Bezug auf:
- Wie nutzen Sie den Raum?
 - Ihre Rolle in der Gruppe?
 - Rollenwechsel während der Aktivität?

Wie **inklusiv** ist die Veranstaltung?

- Welche verschiedenen Fähigkeiten und Talente können die Kinder nutzen?
- Wie vielfältig sind die Aktivitäten?

Wie **befähigend** ist die Aktivität?

- Wie fördern die Aktivitäten die Kinder?
- Können die gewonnenen Erkenntnisse auf andere Kontexte angewendet werden?



Peer-Unterstützung für Kinder

- Wie viel Zeit steht Kindern zur gegenseitigen Unterstützung zur Verfügung?
- Wie kann die Aktivität in mehrere Komplexitätsstufen gegliedert werden?
- Wie können Sie die gegenseitige Unterstützung von Kindern fördern?



Fortschritts-Monitoring

- Wie können Kinder über ihre eigenen Abläufe und Ergebnisse nachdenken?
- Wie können Sie die Aktivität bewerten?
- Wie können Sie den Prozess bewerten oder nachverfolgen?



Langfristige Perspektive

- Wie kann die Aktivität mit anderen Aspekten des Lehrplans verknüpft werden?
- Was sind die langfristigen Zielsetzungen?
- Wie werden die Kinder diese Aktivität in ihrem zukünftigen Unterricht anwenden?



Lokale Akteur:innen

- Welche SDGs, einschließlich lokaler SDGs, werden durch die Aktivität unterstützt?
- Wer sind die Interessengruppen?
- Wie beabsichtigen Sie, die Gemeinschaft einzubeziehen?
- Wie kann die Aktivität mit den außerschulischen Erfahrungen der Kinder verknüpft werden?



Peer-Support für Lehrkräfte

- Welche Unterstützung benötigen Sie als Lehrperson?
- Wie können Sie das Fachwissen Ihrer Kolleg:innen einbeziehen?
- Wie können die Kinder sich aktiv beteiligen?
- Wie fördert die Aktivität Ihre persönliche berufliche Entwicklung?



Evaluation

- Wer ist an der Evaluation beteiligt?
- Wie kann die Evaluation auf kunstbasierter Grundlage erfolgen?



Denkweise der Lehrkräfte

- Was sollten Sie als Lehrkraft berücksichtigen?
- Inwiefern sind die Aktivitäten relevant und ansprechend?
- Wie beeinflussen die SDGs die emotionale Entwicklung von Kindern?
- Wie können die drei Ziele integriert werden: aktiv, transformativ und kollektiv?



Logistik

- Wie viel Zeit benötigen Sie?
- Welche Materialien benötigen Sie?
- Wie sollten Sie den Unterricht strukturieren?
- Welche Werkzeuge und Methoden können Sie anwenden?



Transformative Funktionen

- Ist die Aktivität interdisziplinär und ganzheitlich?
- Werden Kopf-, Herz- und Handaktivitäten kombiniert?
- Existieren körperlichen und künstlerischen Aktivitäten?



Pädagogische Prinzipien

Abschlussevaluation!

- Wie aktiv, transformativ und gemeinschaftlich ist die Aktivität?
- Wie ansprechend ist es für Kinder?
- Wie werden Kinder dadurch zu informierten und aktiven Weltbürgern?



WIE NUTZT MAN DAS TOOL?

Gebrauchsanleitung



WAS - Werte



Bildungskultur im Unterricht

Welche pädagogischen Grundprinzipien vertritt Ihre Schule? Was ist Ihre gemeinsame Vision, und wie setzen Sie diese im Unterricht um? Berücksichtigen Sie dabei beispielsweise Ihre Ansätze zur Inklusion und zum ganzheitlichen Lernen.



Denkweise der Lehrkräfte

Überdenken Sie, welche Anforderungen dieser Ansatz an Sie als Lehrkraft stellt. Falls diese Unterrichtsmethode für Sie eine Herausforderung darstellt, auf welche Aspekte möchten Sie in Ihrer Unterrichtspraxis verstärkt achten? Wie gut sind Sie mit den Bedürfnissen und Anliegen Ihrer Klasse vertraut?



Transformative Funktionen

Siehe die obenstehende Beschreibung des transformativen Lernens. Welche Maßnahmen ergreifen Sie bereits zur Unterstützung dieses Ansatzes, und welche Ideen können Sie teilen?



Pädagogische Prinzipien

Überprüfen Sie erneut die Beschreibungen der aktiven, transformativen und kollektiven Bildung und stellen Sie sich kritische Fragen. Überlegen Sie, wie Sie die Kinder um Rückmeldungen bitten können, um zu bewerten, inwieweit sie sich gestärkt fühlen.

WER - Personen



Lokale Akteur:innen

Bildung für die Weltgesellschaft fördert die Integration der lokalen Gemeinschaft. Reflektieren Sie über Ihr lokales Netzwerk und wie es in Aktivitäten einbezogen werden kann.



Verantwortung und Entscheidungsfreiheit der Kinder

Indem wir Kindern mehr Freiraum für individuelles Lernen ermöglichen und ihnen eine breitere Palette an Fähigkeiten und Talenten anbieten, stärken wir ihr Engagement und ihr Selbstbewusstsein. Wie können Sie diesen Ansatz in Ihren Unterricht/ Ihre pädagogische Arbeit einfließen lassen?



Peer-Unterstützung für Kinder

Zusammenarbeit stellt den Schlüssel zu innovativer Bildung dar. Wie können Sie die Unterstützung der Kinder untereinander fördern?

WER - Personen

WAS - Werte

WIE - Maßnahmen



S.9

S.11



Fortschritts-Monitoring

Wie kann innovative Bildung Ihnen dabei helfen, Ihre übergeordneten Ziele zu erreichen, und wie können Sie den gesamten Prozess überwachen? Inwiefern können die Kinder Sie unterstützen, indem sie in der Reflexion ihrer Entwicklung eigenständiger werden?



Langfristige Perspektive

Reflektieren Sie erneut über Ihre gemeinsamen Bildungsziele im Bereich der Weltbürgerbildung. Wie werden Sie sich als Team weiterhin gegenseitig unterstützen und den Kindern einen kohärenten und inspirierenden Lehrplan bieten?



Peer-Support für Lehrkräfte

Wie können Sie diese Praktiken in den Unterricht einbinden, ohne das Rad neu zu erfinden? Wie können Sie bewährte Methoden mit Kollegen austauschen, was ist Ihre intrinsische Motivation und wie können die Kinder dabei unterstützen?



Evaluation

Erwägen Sie Alternativen in Bezug auf die beteiligten Personen (lokale Gemeinschaft?) sowie die Bewertung von Produkten und Prozessen.



Logistik

Praktische Aspekte. Erfordert dieser Lehransatz Anpassungen hinsichtlich Zeit, Materialien, Werkzeuge, Methoden usw.? Überlegen Sie, was Sie bereits tun und wie dies durch eine kleine Anpassung an Innovationen optimiert werden könnte.



Bildungskultur im Unterricht

Einstellungen

- z.B. Neugier, Teilhabe, Respekt, Courage, Fürsorge
- Berücksichtigung neurodiverser Lernbedürfnisse
- z.B. die Integration lese freundlicher Ansätze für Kinder mit Legasthenie



Lokale Akteur:innen

SDGs

- Nehmen Sie beispielsweise Verbindung zu lokalen NGOs auf
- Gemeinschaft
- Frühstück mit den Eltern, um Interessen, Gewohnheiten und berufliche Tätigkeiten auszutauschen



Verantwortung und Entscheidungsfreiheit der Kinder

Welche Optionen stehen Kindern zur Verfügung? z.B.:

- selbstbestimmtes Lernen
- Rollenwahl
- Arbeitsplan für die Freizeitgestaltung
- Bibliothek im Klassenzimmer
- Spiele im Unterricht
- vielfältige Tätigkeiten

Wie inklusiv ist die Veranstaltung?

- z.B.
- Passen Sie sich an den Kontext Ihres Unterrichts an.
- Kennen Sie Ihre Schüler (Kultur, Behinderungen, Beziehungen usw.)



Peer-Unterstützung für Kinder

Unterstützung durch Gleichaltrige unter Kindern? z.B.

- Nachhilfe
- Mediation
- Gewaltfreie Kommunikation



Peer-Support für Lehrkräfte

Unterstützung für Lehrkräfte?

- z.B. gemeinsame Projekte, Veranstaltungen und Unterricht mit anderen Klassen

Aktive Beteiligung der Kinder?

- z.B. wöchentliches Ritual zur Präsentation der Ergebnisse vor Gleichaltrigen



Fortschritts-Monitoring

Auswertung z.B.:

- (visuelles) Portfolio (Kinder)
- Lehrerprotokoll/Tagebuch
- Feedback-Reflexion (im Team)



Langfristige Perspektive

- Zeit, die dem Team für die Bearbeitung eines Themas zur Verfügung steht
- Positionierungszeitfenster: langfristig, kurzfristig, unter Berücksichtigung von Ergebnissen für andere Themen



Evaluation

Kunstbasierte Bewertung? z.B.

- Stellen Sie den Kindern unterschiedliche Materialien und eine offene Aufgabenstellung zur Verfügung.
- selbstverwaltete Tätigkeit



Denkweise der Lehrkräfte

Wie können die drei Ziele integriert werden: aktiv, transformativ und kollektiv? z.B.

- Bleiben Sie wissbegierig und verspielt
- Hören Sie sich die Vorschläge der Kinder an
- Eltern und lokale Veranstaltungen einbeziehen
- Denken Sie über die Grenzen hinaus



Logistik

Unterrichtsorganisation

- z.B. standardmäßige lehrkraftzentrierte Einrichtung oder andere?

Werkzeuge & Methoden

- z.B. Designathon



Transformative Funktionen

körperliche Aktivitäten, beispielsweise alternative Ergebnisse:

- Kurzfilm
- Theater/Musik
- Präsentation (3D, Plakat, PPT)



Pädagogische Prinzipien

Wie aktiv, transformativ und gemeinschaftlich ist die Aktivität? z.B.

- Kennen Sie Ihr Ziel und planen Sie die Sitzung oder den Unterricht
- Passen Sie sich an den Kontext Ihres Unterrichts an.
- Kennen Sie Ihre Schüler (Kultur, Beeinträchtigungen, Beziehungen)



WIE NUTZT MAN DAS WERKZEUG?

Beispiele



Arbeitsplan für die Schüler:innen

Ziel ist es, den Kindern mehr Freiraum für eine **individuelle Gestaltung ihres Lernens** zu bieten.

Wenn sie eine Aufgabe abgeschlossen haben oder Freizeit genießen, können sie eine Aktivität aus ihrem individuellen Arbeitsplan auswählen. Dieser Plan kann in **Zusammenarbeit** mit jedem Kind unter Berücksichtigung von Nachhaltigkeitsinteressen erstellt und an die eigenen Interessen sowie Bedürfnisse angepasst werden.



Name:

Datum:

Von

bis

- ☐ Arbeite an der Sachkunde-Präsentation
- ☐ Erzeuge ein Kunstwerk auf X
- ☒ Studiere das Gedicht über Y
- ☐ Finde eine Person für ein Interview auf Z
- ☐ ...



Selbstverwaltete Tätigkeit

Ziel ist es, den Kindern durch die Steuerung ihres eigenen Evaluationsprozesses ein **höheres Maß an Selbstbestimmung** zu vermitteln. Diese Ermächtigung kann dann damit verbunden werden, in der Welt Veränderungen herbeizuführen.

Kinder üben nach Belieben und bitten bei Bedarf um Unterstützung. Wenn sie sich bereit fühlen, legen sie einen Test ab. Sie können den **optimalen Zeitpunkt selbst wählen und den Test so oft wiederholen, wie sie wünschen**. So sehen sie klar ihre Fortschritte und können diese auch zu Hause teilen.

Rechnen	Zahlen	Grammatik
Addition	< 99	Verben
Subtraktion	< 999	Nomen
Multiplikation	< 9999	...
Division	Brüche	



Zusammenarbeit unter Lehrkräften

Ziel dieser Übung ist es, dass die Lehrkräfte sich gegenseitig unterstützen, um mehr Zeit zu gewinnen, ihre **eigene intrinsische Motivation** für die Gestaltung von (SDG-)Bildung zu nutzen.

Die Kinder verbleiben in ihren jeweiligen Klassen, während die Lehrkraft wechselt und in jeder Klasse dasselbe Fach unterrichtet. Auf diese Weise bereiten sich die Lehrkräfte auf ein Fach vor, anstatt auf drei, und haben die Möglichkeit, mehr Schüler kennenzulernen. Die Schüler begegnen zwei weiteren Lehrkräften, was zusätzlich zur **Stärkung der Schulgemeinschaft** beiträgt.

	Eigene Klasse	2. Klasse	3. Klasse
Montag-nachmittag	Deutsch	Sachkunde	Englisch
Dienstag-morgen	Sachkunde	Englisch	Deutsch
Donnerstag-nachmittag	Englisch	Deutsch	Sachkunde



Bibliothek

Bei dieser Übung haben Kinder die Möglichkeit, ihre **eigenen Interessen und Motivationen zu erkunden** und zu teilen. Dies fördert ein intensiveres Engagement.

Zu Beginn des Schuljahres bringt jedes Kind einige (gebrauchte, entlehene) Bücher zu den SDG-Themen in die Schule mit. Jedes Kind wählt regelmäßig ein Buch aus, das es mit nach Hause nimmt. Nach dem Lesen bringt es dieses zurück und präsentiert der Klasse, was es am spannendsten fand. Lehrkräfte können die Kinder dazu ermutigen, verschiedene Präsentationsmöglichkeiten zu entwickeln.



Regelmäßige schulische Veranstaltungen

Ziel dieser Übung ist es, Erwachsene und Kinder mit gemeinsamen Interessen zusammenzubringen und die lokale Gemeinschaft zu integrieren.

Schulversammlungen können wöchentlich oder monatlich zu einem bestimmten SDG-Thema abgehalten werden oder diese Themen in bestehende Schulrituale integriert werden. Alle Interessierten – **Erwachsene, Kinder, Eltern/Erziehungsberechtigte oder Mitglieder der örtlichen Gemeinschaft** – **sind herzlich eingeladen, daran teilzunehmen**. Es stehen verschiedene Formate zur Verfügung, darunter Theater, Musik, Präsentationen, Tanz, usw.



WIE NUTZT MAN DAS WERKZEUG?

Glossar der Begriffe



Autonomie

Die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und eigenverantwortlich zu handeln. Im Klassenzimmer bedeutet dies, den Kindern die Möglichkeit zu bieten, Entscheidungen über ihr Lernen zu fällen. Dies fördert die Entwicklung von Verantwortungsbewusstsein und Selbstvertrauen.



Berufliche Weiterentwicklung

Kontinuierliches Lernen und Qualifizierungen, an dem Lehrkräfte teilnehmen, um ihre Fähigkeiten und Kenntnisse zu erweitern. Dies ermöglicht es ihnen, über neue Lehrmethoden, Forschungsergebnisse und Werkzeuge informiert zu bleiben und ihre Schüler:innen effektiver zu unterstützen.



Designathon

Eine kooperative Veranstaltung, bei der Kinder (häufig in Gruppen) zusammenarbeiten, um innerhalb kurzer Zeit ein Nachhaltigkeitsproblem zu bewältigen. Sie fördert Teamarbeit, Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten.



Ganzheitlichkeit

Ein Lernansatz, der sich auf drei Bereiche fokussiert: die Kognition (Kopf) für das Verständnis, das Herz für Emotionen und Motivation sowie die Hände für die praktische Anwendung. Das Ziel besteht darin, ausgewogene und umfassende Lernerfahrungen zu schaffen.

Gemeinschaft

Eine Gruppe von Personen, die in derselben Region leben oder gemeinsame Interessen teilen. In einem schulischen Kontext umfasst die Gemeinschaft Schüler:innen, Lehrer:innen, Erzieher:innen, Eltern und andere, die das schulische Umfeld unterstützen und bereichern.

GFK (Gewaltfreie Kommunikation)

Eine Kommunikationsmethode, die empathisches Zuhören und empathische Ausdrucksweise fördert. Sie trägt zur Reduzierung von Konflikten und zur Förderung des Verständnisses bei, indem sie sich auf Gefühle und Bedürfnisse anstelle von Urteilen oder Kritik konzentriert.



Interessengruppen

Personen oder Gruppen, die ein Interesse an einem spezifischen Projekt oder einer bestimmten Situation haben. Im Bildungsbereich umfassen die Interessengruppen Schüler:innen, Lehrer:innen, Erzieher:innen, Eltern, weiteres Schulpersonal und die lokale Gemeinschaft.

K**Kreatives Denken**

Eine Problemlösungsmethode, die dazu anregt, Herausforderungen aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten oder „über den Tellerrand hinaus“ zu denken. Sie unterstützt Schüler:innen dabei, Herausforderungen auf kreative und unerwartete Weise zu bewältigen.

Kunstbasiert

Ein Unterrichtsansatz, der die Künste (wie Musik, Theater, Tanz oder bildende Kunst) einsetzt, um das Lernen in anderen Fächern zu fördern. Er unterstützt Kinder dabei, kreativ zu denken und zu lernen, sich auf verschiedene Weise ausdrücken zu können.

L**Legasthenie-freundlich**

Bezieht sich auf Lehrmethoden, Hilfsmittel und Ressourcen zur Unterstützung von Kindern mit Legasthenie, einer Lernschwäche, die das Lesen und Schreiben beeinträchtigt. Diese Ressourcen ermöglichen Kindern den Zugang zum Lernen und verhindern durch die Betonung alternativer Lernfähigkeiten eine potenzielle Ausgrenzung.

M**Multidisziplinär**

Nutzen Sie Kenntnisse und Fähigkeiten aus unterschiedlichen Disziplinen oder Bereichen, um ein Problem zu lösen oder eine Aufgabe zu erfüllen. Ein multidisziplinäres Projekt könnte beispielsweise Naturwissenschaften, Kunst und Mathematik vereinen, um ein bestimmtes SDG umfassender zu vermitteln.

N**Neurodiversität**

Die Vorstellung, dass das Gehirn auf vielfältige Weise arbeiten und lernen kann, hebt die Akzeptanz und Unterstützung von Menschen mit unterschiedlichen neurologischen Erkrankungen wie Autismus, ADHS und Legasthenie als Teil der natürlichen menschlichen Vielfalt hervor.

O**P****Peer-Unterstützung**

Wenn Kinder sich gegenseitig beim Lernen unterstützen und helfen, entsteht Peer-Support, der Nachhilfe, Wissensaustausch oder einfach das gemeinsame Dasein umfasst, um Vertrauen und Beziehungen zu fördern.

Q R**SDGs (Nachhaltigkeitsziele)**

Eine Reihe von 17 globalen Zielen, die von den Vereinten Nationen definiert wurden, um bis 2030 zu einer besseren Welt beizutragen. Diese Ziele fokussieren sich auf Themen wie die Beendigung der Armut, den Schutz des Planeten und die Sicherstellung des Zugangs aller Menschen zu hochwertiger Bildung.

S**T****Über den Tellerrand blicken**

Ein Begriff, der kreatives Denken und die Entwicklung von Lösungen fördert, die sich vom Gewöhnlichen oder Erwarteten abheben. Er unterstützt Schüler dabei, bei der Problemlösung offen für neue Ideen und Ansätze zu sein.

U**V****Verkörpert**

Bezieht sich auf Lernerfahrungen, die den gesamten Körper und nicht nur den Geist einbeziehen. Dazu zählen Aktivitäten, bei denen die Schüler sich bewegen, handeln oder körperlich interagieren, um Konzepte durch praktische Erfahrungen zu verankern.

W X Y Z



**Bildungskultur
im Unterricht**



**Verantwortung und
Entscheidungsfreiheit der Kinder**



**Peer-
Unterstützung
für Kinder**



**Fortschritts-
Monitoring**



**Langfristige
Perspektive**



**Lokale
Akteur:innen**



**Peer-Support für
Lehrkräfte**



Evaluation



**Denkweise
der Lehrkräfte**



Logistik



**Transformative
Funktionen**



Pädagogische Prinzipien

Methodik zur Entwicklung innovativer Aktivitäten für die Weltgesellschaft und nachhaltige Entwicklung in der Grundschulbildung.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Bitte geben Sie uns Ihr
Feedback.



Weitere Informationen erhalten Sie
auf unserer Website gamesforgoals.eu.

[Klicken Sie bitte hier!](https://gamesforgoals.eu)



HOCHSCHULE NORDHAUSEN
University of Applied Sciences

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autor/Autorin und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten und Meinungen zur Verantwortung gezogen werden.



Dieses Tool steht unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>