**Lehr- und Lernmaterial**

Fächervernetzende Projektarbeit: Make a change!

**Kurzbeschreibung**

In diesem Dokument befindet sich ein Vorschlag für den Ablauf einer Projektarbeit zum Kompetenzbereich „Das eigene Ich in einer vernetzten Welt“ sowie die dafür benötigten Materialien. Die Projektarbeit ist unter Berücksichtigung der *Scrum4Schools*-Methode gestaltet – einer agilen Lernmethode mit dem Ziel, Schüler:innen zu explorativem Lernen anzuregen. Die Schüler:innen sind dazu aufgefordert, ein Lernprodukt zu einem der fünf Erkundungsaufträge vorzubereiten und zu gestalten. Dabei können auch selbstgewählte Fragestellungen bearbeitet werden. Die Projekttage sind fächerübergreifend konzipiert und erstrecken sich über fünf Schultage, exklusive Vor- und Nachbereitung. Es wird empfohlen, die Projektarbeit in zwei Teile zu teilen und eine Pause über mehrere Tage oder Wochen einzuplanen.

***Beim vorliegenden Material handelt es sich um einen Entwurf, der für den Schulpiloten der Stiftung für Wirtschaftsbildung als Prototyp entwickelt wurde und im Schuljahr 2025/26 evaluiert wird. Wenn du Anregungen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc171001555)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc171001556)

[Unterrichtsszenarien & Material 10](#_Toc171001557)

[Inhaltliche Hilfestellung: Leitfragen 53](#_Toc171001558)

[Anhang 57](#_Toc171001559)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Wirtschaftliche Zusammenhänge – regional, national & global |
| Dauer | 5 Tage (ca. 30 Unterrichtseinheiten) plus Vor- und Nachbereitung |
| Keywords | Globalisierung; SDG; Konsum; Produktion; Nachhaltigkeit |
| Schulstufe | 8. Schulstufe |
| Fach | Geographie und wirtschaftliche Bildung |
| Fächervernetzung | Soziales Lernen; Deutsch; Mathematik; Digitale Grundbildung; Kunst & Gestaltung; Technik & Design; Geschichte & Politische Bildung |
| Lernziele laut [Lehrplan](https://gwb.schule.at/pluginfile.php/66910/mod_resource/content/2/LehrplanGW2023_AHS_Auszug.pdf) | *Kompetenzbereich*Das eigene Ich in einer vernetzten Welt  Die Schüler:innen können …   * eigene Zukunftsvorstellungen, Wünsche und Bedürfnisse in Bezug auf individuelle Entwicklungsmöglichkeiten, finanzielle Rahmenbedingungen und Handlungsmöglichkeiten, Lebensqualität und gemeinsame Herausforderungen benennen, vergleichen und reflektieren sowie politische Prozesse mitgestalten.   *Kompetenzbereich* Entwicklungen in einer globalisierten Welt  Die Schüler:innen können …   * […] Beziehungen in der globalisierten Welt diskutieren z. B. vor dem Hintergrund von Klimawandel, Ressourcenknappheit, Armut und Wohlstand, Flucht und Migration beschreiben und Handlungsstrategien verschiedener Akteure diskutieren. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können…   * Recherchen durchführen, ein Thema aufbereiten und präsentieren. * im Team agil arbeiten und dabei wertschätzend kommunizieren. |
| Autorin | [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Kooperation | Lehrer:innen des Schulpiloten Wirtschaftsbildung im Rahmen eines Workshops beim [Fortbildungsevent 2025](https://www.youtube.com/watch?v=5IDKGWF2-HM) in Linz |
| Video & Illustrationen | Video: [die\_chefredaktion](https://www.instagram.com/die_chefredaktion/?hl=de)  Illustrationen im Material: [Hannah Hornisch](https://www.linkedin.com/in/hannah-hornisch-a0953a209/) |
| Jahr | 2025 |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird die Projektarbeit kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen und methodischen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

Projektarbeiten bieten den Schüler:innen die Möglichkeit, Verantwortung für ihren Lernerfolg zu übernehmen. Um dies zu ermöglichen, finden sie eine vorbereitete Lernumgebung vor, die Lernziele sowie mögliche Lernwege dorthin aufzeigt. Die Lernumgebung ist der gesetzte Rahmen, innerhalb dessen sich die Schüler:innen frei bewegen (= lernen) können und sollen. Beim vorliegenden Material wird die Lernumgebung durch den Erkundungsauftrag geschaffen. Außerdem bieten die regelmäßigen Treffen, die durch das agile Arbeiten vorgegeben sind, einen Rahmen für die Schüler:innen. Bei den Erkundungsaufträgen werden **zwei Varianten** vorgegeben:

* **Variante A**: [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) „SDGs und ich“: Die Schüler:innen wählen hier pro Gruppe eines von 17 SDGs aus und erstellen als Lernprodukt einen großen Würfel (siehe [M3](#_M3:_Bastelanleitung)).
* **Variante B**: [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) „SDG 12: Nachhaltige Produktion bzw. nachhaltiger Konsum“: Die Schüler:innen wählen einen der vier Erkundungsaufträge und erstellen dann das darin angeführte Lernprodukt. Unter anderem können sie z. B. Gütesiegel gestalten, ein Produkt selbstständig herstellen, einen „Reverse-Adventskalender“ umsetzen oder eine Kampagne entwickeln.

**WICHTIG**: Der vorgestellte Ablauf kann, soll und muss teilweise an den jeweiligen Standort angepasst werden. Arbeitsaufträge (wie z. B. die Erkundungsaufträge für die Teamarbeit) müssen für die Zielgruppe überarbeitet werden. Eine gelungene Projektarbeit lebt davon, dass sich die Lehrer:innen vor Ort das Material zu eigen machen.

## Vor- und Nachbereitung der Projektarbeit

Eine grafische Darstellung, welche einen Überblick über die Projektarbeit „Make a change!“ bietet, ist auf S. 10 zu finden. Der Ablauf wird ab S. 11 im Detail beschrieben. Die Projekttage sind in drei Teile geteilt, die Pause zwischen Tag 3 und Tag 4 kann sich über mehrere Wochen erstrecken.

### Vorbereitung mit Schüler:innen

Die Vorbereitung mit den Schüler:innen auf die Projektarbeit kann in mehreren Fächern über einen längeren Zeitraum hinweg stattfinden. Dabei wird der Einsatz von folgenden Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Globales Miteinander“ empfohlen: (1) [Erlebnisorientierter Einstieg](https://wirtschaft-erleben.at/material/erlebnisorientierte-einstiege-globales-miteinander/) und (2) [Selbstgesteuertes Lernen](https://wirtschaft-erleben.at/material/selbstgesteuertes-lernen-globales-miteinander/).

Wichtig ist, dass die Gruppenbildung und die Findung eines Themas vorgelagert stattfinden. Es ist ratsam, dass sich die Schüler:innen zunächst eigenständig in Form des Unterrichtsszenarios „Selbstgesteuertes Lernen“ (= chabaDoo-Lernstrecke) mit verschiedenen Themen rund um Globalisierung auseinandersetzen. Anschließend können die Themen besser ausgewählt werden und die Gruppen für die Projektarbeit gebildet werden. Darüber hinaus können auch schwierige Begriffe vorab erarbeitet werden (siehe [Glossar](#_M1:_Glossar_für) zur Methode oder [Glossar zum Inhalt](https://wirtschaft-erleben.at/material/glossar-globales-miteinander/)). Um die Schüler:innen gut auf das Arbeiten in der Projektarbeit vorzubereiten, sollten auch übergreifende Kompetenzen wie Recherchieren, Teilschritte formulieren oder Aufgaben priorisieren in den beteiligten Fächern vorab geübt werden. Dazu können die Arbeitsblätter M5-M8 (ab Seite 38) sowie jene von der Projektwoche „[Let’s talk about money!](https://wirtschaft-erleben.at/material/projektwoche-lets-talk-about-money/)“ ab Seite 42 (M3-M7) eingesetzt werden.

### Vorbereitung der Lehrer:innen

Neben der Lektüre dieses Dokuments und der Vorbereitung mit den Schüler:innen können sich Lehrer:innen folgende weitere Fragen stellen:

* Welche Erkundungsaufträge möchte ich vorgeben: Variante A ([M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–)) oder Variante B ([M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–))?
* Welches Material brauche ich für die Projektarbeit (Klebezettel; Pinnwände; etc.)?
* Wie möchte ich, dass die Schüler:innen den Überblick über ihr Projekt bewahren? Soll die Lerntafel aus einem gedruckten Plakat ([M11](#_M9:_Lerntafel)) bestehen, auf einem Flip-Chart aufgemalt werden oder online erstellt werden?
* Sollen die SuS mit KI arbeiten dürfen? Wenn ja, welche Regeln stellen wir dafür auf? (siehe [Video](#_Arbeiten_mit_KI))
* Möchte ich während der Projektarbeit eine gesunde Jause, Snacks oder Mittagessen für die Schüler:innen organisieren?
* Welche Exkursion möchte ich für meine Klasse während der Projektarbeit organisieren?
* Wen vom Kollegium muss ich ins Boot holen? Wann brauche ich die Unterstützung von Kolleg:innen aus „Kunst und Gestaltung“, „Technik und Design“, „Deutsch“ etc.?
* Was kann ich von anderen Pilotschulen für die Umsetzung mitnehmen? (siehe [Tipps](#_Tipps_zum_Ablauf:))

### Nachbereitung mit Schüler:innen

So wie die Vorbereitung findet auch die Nachbereitung der Projektarbeit über mehrere Wochen hinweg im Anschluss an die Projektarbeit im Regelunterricht in den verschiedenen Fächern statt. Das agile Arbeiten funktioniert nicht nur im aufgelösten Unterricht, sondern auch im „klassischen“ Regelunterricht und kann in jedem Fach eingesetzt werden. [Hier](https://www.scrum4schools.org/publikationen) sind einige Beispiele von *Scrum4Schools* zu finden.

Zur **inhaltlichen Vertiefung** (v. a. im Fach Geographie und wirtschaftliche Bildung) werden folgende nicht agile Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Globales Miteinander“ empfohlen:

* Lernstrecke [„Globales Miteinander“](https://wirtschaft-erleben.at/schulstufen/gwb-8-schulstufe/)
* [Kapitalmarkt: Chancen und Risiken](https://wirtschaft-erleben.at/material/kapitalmarkt/)
* SDGs in verschiedenen Fächern besprechen (z. B. Biologie und Umweltbildung, Geschichte und Politische Bildung)

Szenarien (oder Teile davon) können von der Lehrperson auch jederzeit in die Projektarbeit eingebaut werden, sollten die Schüler:innen mehr Input zu einem Thema benötigen.

## Hintergrundinformationen zum agilen Lernen

Die Projektarbeit ist anhand der Prinzipien der agilen Lernmethode *Scrum4Schools* konzipiert. Hintergrundinformationen zur *Scrum4Schools*-Methode (Merkmale & Vorteile der Methode; Rollen; Sprints; Elemente & Prinzipien der Methode; sowie Videos zur Vertiefung) sind auf der Infoseite [Projektarbeit mit Scrum4Schools](https://wirtschaft-erleben.at/infos/projektarbeit-mit-scrum4schools/) zusammengefasst. Dieselben Infos finden sich auch in den Hintergrundinformationen der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx).

Zusätzlich gibt es auf chabaDoo einen Lernpfad zur *Scrum4Schools*-Methode für Schüler:innen, der die wichtigsten Inhalte zusammenfasst und auch für Schulpilotlehrer:innen interessant sein kann. Die beiden Waben „[PW Geld 1](https://wirtschaft-erleben.at/chabadoo/PW-7-Geld-1/)“ und „[PW Geld 2](https://wirtschaft-erleben.at/chabadoo/PW-7-Geld-2/)“ sind hier verlinkt und auch in der chabaDoo-Lernstrecke „7. Schulstufe | GWB – Umgang mit Geld (LS 1)“ zu finden.

## Hintergrundinformationen in Form von Videos

Um die *Scrum4School*-Methode erfolgreich in einer Projektarbeit umzusetzen, bedarf es vielerlei Hintergrundinformationen. Einige davon sind in Form von Videos aufbereitet worden. Durch das Klicken auf die roten Überschriften gelangt man zu den Videos.

### Scrum4Schools

* [**Agile Projektwochen mit der S4S Methode**](https://www.youtube.com/watch?v=Fsn0F-apXfI): Dieses Video fasst die wichtigsten Punkte zur Umsetzung von Projektwochen mit der *Scrum4Schools*-Methode zusammen.
* [**Der Scrum4Schools Flow - einfach erklärt**](https://www.youtube.com/watch?v=SfUV3EoQmoA): Dieses Video erklärt die Scrum-inspirierte Lernmethode *Scrum4Schools* in seinen Grundzügen.

### Feedback

[**Feedback im agilen Unterricht – worauf kommt es an?**](https://www.youtube.com/watch?v=-5M-X3fKULc&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=3&t=7s)

Dieses Video geht auf das Feedback geben in agilen Arbeits- und Lernprozessen genauer ein.

### Leadership

[**Leadership in der agilen Schule – wie schaut das aus?**](https://www.youtube.com/watch?v=ykumK8G47HQ&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=2)

Dieses Video gibt praktische Tipps rund ums Thema Leadership, denn auch die Rolle der Lehrperson verändert sich bei dieser Art des Arbeitens stark.

### Arbeiten mit KI

[**Künstliche Intelligenz in Projektwochen? – ein Interview mit einem Praktiker**](https://www.youtube.com/watch?v=Nqlg1CNVwI8)

Das Interview greift das Thema KI in der Schule auf und beschreibt mögliche Einsatzszenarien in Projektwochen.

### Didaktische Grundhaltung: Im Regelunterricht und in Projektwochen

[**Multiperspektivität und Kontroversität im Wirtschaftsunterricht: Wie gehe ich damit um?**](https://www.youtube.com/watch?v=D22RMFU79OQ&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=2)

In diesem Video geht es um die Frage, wie der Wirtschaftsunterricht didaktisch aufbereitet sein soll. Verschiedene Perspektiven und Kontroversen sollen auch in Projektwochen von den Lehrer:innen eingebracht werden.

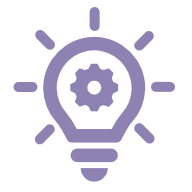
## Praktische Tipps für die Umsetzung (direkt von Pilotschulen)

Diese Tipps wurden bei Schulbesuchen und Online-Meetings mit Lehrer:innen von Pilotschulen, die kurz zuvor eine agile Projektarbeit durchgeführt hatten, festgehalten.

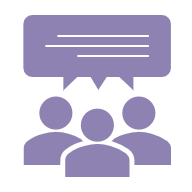
### Ein Bild, das Hut, Kleidung, Menschliches Gesicht, Cartoon enthält. KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Vorbereitung:

* **Kollegium ins Boot holen**: Um die Methode vorzustellen, kann das Ball-Point-Game aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) gemeinsam im Kollegium durchgeführt werden. Anhand des Spiels können das agile Arbeiten und die Sprints einfacher erklärt werden.
* **Schüler:innen vorbereiten**: Bereits vor der Projektarbeit sollten mit den Schüler:innen Kompetenzen wie „Teillernschritte formulieren“ ([M5](#_M3:_Recherche_–)) oder „Konflikte lösen“ ([M7](#_M7:_Konflikte_lösen)) geübt werden. Diese können im Vorhinein in verschiedenen Fächern implementiert und geübt werden.
* **Gruppen einteilen**: Die Erfahrungen einzelner Pilotschulen zeigen, dass es zu weniger Diskussionen kam, wenn die Lehrer:innen die Gruppen zuteilten. Auch die Schüler:innen haben es rückblickend positiv wahrgenommen, mit anderen Mitschüler:innen als sonst zusammenzuarbeiten. Die Zusammenarbeit in gemischten Teams bringt auch fürs zukünftige Leben Vorteile: Die Schüler:innen werden sich im Arbeitsleben ihre Kolleg:innen nicht immer aussuchen können und auch Studien haben mehrmals bestätigt, dass heterogene Teams effizienter als homogene sind.[[1]](#footnote-2)

### Tipps zum Ablauf:

* **Lehrer:innen einteilen**: Wenn möglich sollten pro Klasse immer zwei Lehrer:innen eingeteilt sein, z. B. GWB-Lehrer:innen und Klassenvorständin/-vorstand.
* **Lerntafel einsetzen**: Am ersten Tag kann die Lerntafel von den Lehrer:innen gleich genutzt werden, um den Tagesablauf zu verbildlichen und den Umgang mit der Lerntafel vorzuzeigen. Die einzelnen Tagespunkte werden auf Haftnotizzetteln notiert und im Laufe des Tages von „Aufgaben“, zu „in Arbeit“ und „Erledigt“ verschoben.
* **Aufgaben formulieren**: Hierbei brauchen die Schüler:innen zu Beginn Hilfe. Eine Aufgabe auf der Lerntafel sollte immer ein Verb enthalten und nicht zu groß gefasst sein. Unpassend sind z. B. Formulierung wie „Video“ (passende Übung dazu auf [M5](#_M5:_Teillernschritte_formulieren)). Auch ist es hilfreich hervorzuheben, dass die Lernschritte im Erkundungsauftrag unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen.
* **Scrum-Methode anwenden**: Im ersten Moment kann die Methode herausfordernd wirken. Aber keine Angst: Es muss nicht alles 1:1 umgesetzt werden! Die Zeiten in den Phasen können je nach Bedarf angepasst werden (z. B. Arbeitsphasen länger als Planungsphase). Die Feedback-Runden sollten aber unbedingt durchgeführt werden, da die Schüler:innen hier viel mitnehmen können.
* **Feedback-Runden nutzen**: Schüler:innen können hier z. B. präsentieren, was sie vorhaben, was sie im nächsten Sprint erledigen wollen und was sie bereits erledigt haben. Auch die gerade entstehenden Lernprodukte sollen unbedingt vorgezeigt werden, um konkretes Feedback darauf geben zu können. In dieser Phase sollen sich vor allem die Schüler:innen gegenseitig Feedback geben. Die Feedbacks können in Gruppen stattfinden (z. B. eine Gruppe präsentiert der anderen), diese Gruppen können von Feedback zu Feedback auch rotieren, sodass jede Gruppe mal etwas von den anderen Gruppen gehört hat.
* **Timeboxing einhalten**: Hier ist es hilfreich, den Schüler:innen bei jeder Phase eine Zeitvorgaben mitzugeben, damit sie ihre Zeit besser einteilen können.

### Lernprodukt:

* **Hilfestellung anbieten**: Für die Schüler:innen kann es zu Beginn herausfordernd sein, die Lernprodukte selbst zu erstellen. Hier kann die Lehrkraft Hilfestellungen anbieten (auch fächerübergreifend z. B. mit „Kunst und Gestaltung“). Außerdem kann die Lehrkraft eine genaue Planung mit Anhaltspunkten verlangen. So haben die Schüler:innen Notizen, wenn sie gerade nicht weiterwissen oder jemand krank wird.
* **Die Schüler:innen „machen lassen“**: Bei manchen Aktivitäten kennen sich die Schüler:innen oft besser aus als die Lehrer:innen. Wenn sie scheitern, lernen sie dadurch etwas fürs nächste Mal.

### Abschluss und Bewertung:

* **Raum für Präsentation „öffnen“**: Es empfiehlt sich, bei der Abschlusspräsentation andere Klassen (z. B. 2. und/oder 4. Klassen), die Direktion und evtl. weitere Lehrer:innen einzuladen. Eine weitere Möglichkeit wäre es, externe Partner:innen wie Bürgermeister:in oder Geschäftsführung eines lokalen Unternehmens einzuladen. Das hebt die Bedeutung der Präsentationen hervor.
* **Erste Rückmeldung:** Anschließend an die Präsentation können die Zuhörer:innen direkt eine erste Rückmeldung abgeben (z. B. 1-5 Sterne vergeben).
* **Bewertung durch die Lehrer:innen**: Die finale Bewertung kann nach dem Abschlussevent in Absprache mit denjenigen Lehrer:innen erfolgen, die bei der Projektarbeit anwesend waren. Es empfiehlt sich auch, die Eltern im Vorhinein über die Bewertung der Projektarbeit zu informieren.

## Möglichkeiten zur Fächervernetzung

Anschließend sind die Unterrichtsfächer, die sich an einer Projektarbeit beteiligen können, jeweils mit passenden Lernzielen laut Lehrplan[[2]](#footnote-3) aufgelistet. Es handelt sich nur um eine Auswahl an Schulfächern mit keinem Anspruch auf Vollständigkeit. Unter anderem bietet es sich an, die Kompetenzen (M5-M8) in unterschiedlichen Fächern zu erarbeiten.

### Soziales Lernen

* **Ziele**: Ziel des Freigegenstandes bzw. der Unverbindlichen Übung ist es, die Zusammenarbeit und Gruppenbildung innerhalb einer Klasse zu fördern und die soziale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler zu steigern. In der Schule und im Unterricht als integratives Erfahrungs- und Lernfeld entwickeln sie ihre Persönlichkeit und erkennen ihre eigenen Stärken und Schwächen. Soziales Lernen trägt dazu bei, miteinander wertschätzend, rücksichtsvoll und verantwortungsbewusst umzugehen. Schülerinnen und Schüler bauen positive Beziehungen auf, reflektieren ihr eigenes Tun und nehmen andere wahr- und an. Besondere Haltungen und Verhaltensweisen werden hinterfragt, die Bereitschaft, Konflikte konstruktiv und gewaltfrei auszutragen wird gefördert.

### Deutsch

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + sinnerfassend, mit zunehmender Leseflüssigkeit und unter Anwendung geeigneter Lesestrategien lesen und vorlesen, Inhalte entnehmen und darüber kommunizieren;
  + Erlebnisse, Erfahrungen und Gedanken verschriftlichen sowie persönliche Beziehungen und Absichten ausdrücken, auch in kreativer Form;
  + schriftlich informieren und darstellen;
  + aus unterschiedlichen Quellen (u. a. Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Internet) Informationen einholen, aufbereiten und mündlich präsentieren.
  + […] Informationssysteme gezielt nutzen und mit digitalen Kommunikationsmedien und Gemeinschaftsforen kritisch umgehen;
  + in unterschiedlichen pragmatischen Texten und Beiträgen – im direkten Kontakt oder über Medien vermittelt – Mehrdeutigkeiten und nicht explizit genannte Inhalte erschließen und interpretieren, dabei Absichten und Emotionen reflektieren und situationsbezogen Schlüsse daraus ziehen (SpR[[3]](#footnote-4)).

### Mathematik

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können rationale Zahlen darstellen, vergleichen und ordnen; Rechenoperationen durchführen und interpretieren;
  + Beschreiben von Zuständen (z. B. Temperatur, Kontostand) und von Zustandsänderungen; Darstellen dieser Zustände als Punkte und dieser Zustandsänderungen durch Pfeile auf der Zahlengeraden;
  + Beschreiben, wie sich die Änderung von Größen auf eine andere Größe in einer Formel auswirkt und Erkennen von Proportionalitäten in diesem Zusammenhang;
* Die Schülerinnen und Schüler können Gleichungen und Formeln umformen; Gleichungen durch Äquivalenzumformungen lösen.
  + Anwenden von Gleichungen in Sachsituationen; kritisches Betrachten der Angemessenheit der mathematischen Beschreibung, der Ergebnisse und ihrer Genauigkeit;
* Die Schülerinnen und Schüler können statistische Darstellungen erstellen und nutzen; Manipulationen in statistischen Darstellungen erkennen.
  + Interpretieren verschiedener grafischer Darstellungen von Häufigkeitsverteilungen;
  + Verwenden geeigneter Darstellungsformen zur Hervorhebung ausgewählter Aspekte; Aufzeigen von Manipulationsmöglichkeiten;

### Digitale Grundbildung

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + (T)[[4]](#footnote-5) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.
  + (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.
  + (I) Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken.
* Die Schülerinnen und Schüler können
  + (G) Bedingungen sowie Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für das eigene Leben bzw. die Gesellschaft erklären.
* Die Schülerinnen und Schüler können …
  + (G) ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen und eigenes Handeln daraus ableiten.

### Kunst und Gestaltung

* **Anwendungsbereiche**: Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.
  + Bild, Schrift, Zeichen: Unverwechselbar. Visualisieren von Namen und Konzepten für mehr Wirkung (u. a. Logo, Bildmarke, Wortmarke, Wort-Bild-Marke);

### Technik und Design

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + funktionelle, gestalterische und technische Zusammenhänge erklären, testen und präsentieren;
  + Materialien auswählen, ressourcenschonend verarbeiten und entsprechend entsorgen;
  + Alltagsrelevanz und Auswirkungen von Technik und Design erklären;
* Anwendungsbereiche: Die grundlegenden Kompetenzen sowie die zentralen fachlichen Konzepte werden anhand folgender Anwendungsbereiche entwickelt:
  + Kleidung/Mode/Konsum

### Geschichte und Politische Bildung

* **Anwendungsbereiche**: Der Unterricht gibt Einblicke vom Beginn der Neuzeit bis zum Ende des Ersten Weltkriegs, wobei gegebenenfalls auch Brüche und Kontinuitäten bis in die Gegenwart bewusst zu machen sind. […]
  + Gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungen in der Neuzeit ([…] Frühkapitalismus und seine Folgen – Reichtum und Armut, Wandel der Arbeitswelten)
  + Vergleich der Industriegesellschaft und gegenwärtiger Lebenswelten; umweltgeschichtliche Betrachtung der Industrialisierung);

# Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Diagramm enthält. KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Unterrichtsszenarien & Material

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Vorbereitung auf die Projektarbeit | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 1-2 UE | **Einstieg** | **Einstimmung auf das Thema** L[[5]](#footnote-6) wählt einen erlebnisorientierten Einstieg aus, der die SuS auf den neuen Themenbereich und die folgende Projektarbeit einstimmt. | [Erlebnis-orientierte Einstiege: Globales Miteinander](https://wirtschaft-erleben.at/material/erlebnisorientierte-einstiege-globales-miteinander/) |  |
| 5-6 UE | **Selbstgesteuertes Lernen** | **Lernen mit chabaDoo** SuS setzen sich auf *chabaDoo* selbstständig mit dem Themenbereich auseinander. Ein gemeinsamer Einstieg leitet den Unterrichtsblock ein, die Sicherung im Plenum ermöglicht ein Zusammenfassen der erlernten Inhalte. | [Selbst-gesteuertes Lernen: Globales Miteinander](https://wirtschaft-erleben.at/material/selbstgesteuertes-lernen-globales-miteinander/) | Alle Waben befinden sich auf *chabaDoo*. Wie der Import der Waben in das schuleigene Portal funktioniert, wird [hier in Videoform](https://help.chabadoo.com/de/articles/5697700-wabe-ubernehmen) erklärt. Weitere Informationen zu *chabaDoo* gibt es [hier](https://wirtschaft-erleben.at/schulstufen/lernstrecken-und-chabadoo/). |
| 2-4 UE | **Vorentlastung** | **Begriffe kennenlernen**  Um sich mit der Methode *Scrum4Schools* bzw. dem agilen Lernen bereits im Vorhinein vertraut zu machen, werden wichtige Begriffe z. B. fächerübergreifend mit Deutsch erarbeitet. | [M1](#_M1:_Glossar) – Glossar für L  [M1](#_M1:_Glossar_für) – Glossar für SuS  [Glossar: Globales Miteinander](https://wirtschaft-erleben.at/material/glossar-globales-miteinander/) (inhaltlich) | Zur Erarbeitung können Buchstabensalate, Memory oder ein Laufdiktat erstellt werden. Das Glossar kann auch ausgeteilt und die Begriffe „verteilt“ werden (pro 2er-Team 2 Begriffe). SuS erstellen dann für „ihre“ Begriffe eine kleine Übung für ihre Mitschüler:innen.  Der Ablauf der Scrum4Schools-Methode und einzelne, wichtige Begriffe können zudem mit den Waben [PW Geld 1](https://wirtschaft-erleben.at/chabadoo/PW-7-Geld-1/) und [PW Geld 2](https://wirtschaft-erleben.at/chabadoo/PW-7-Geld-2/) ohne Log-in von den SuS trainiert werden. |
| 10-15 | **Vorbereitung: Gruppen** | **Gruppen bilden**  Die Lernteams bestehen aus 4-5 SuS. Empfohlen wird, die Gruppen nach thematischem Interesse zu bilden (z. B. mit Klebepunkten setzen SuS Präferenzen fest). Alternativ können die Gruppen anhand von Kriterien oder mithilfe einer kurzen spielerischen Variante gebildet werden.  In diesem Zusammenhang können die praktischen [Tipps](#_Praktische_Tipps_für) von Pilotschulen nützlich sein. |  | **Ideen für spielerische Varianten:**   * 5-teilige Puzzles vor Stundenbeginn „geheim“ auf die Unterseite der Stühle kleben oder im Unterricht austeilen * Memorykarten austeilen (z. B. zwei zusammengehörende Bilder mit drei zusammengehörenden Textteilen) * Spielkarten austeilen (z. B. ein Set Schnapskarten austeilen, alle Herzen, Karos, … bilden ein Team) * Smarties austeilen, alle gleichen Farben bilden ein Team * Spielkegeln austeilen, alle gleichen Farben bilden ein Team * Durchzählen; SuS zählen nacheinander von 1-5, alle 1er, 2er, … bilden ein Team   **Mögliche Kriterien für eine nicht zufällige Zusammensetzung:**  Pro Team sollte eine Person dabei sein, die …   * gut reden kann. * gut erklären kann. * gut zeichnen kann. * genau arbeitet. |
| 1 UE | **Vorbereitung: Variante A – eines von 17 SDGs auswählen** | **Thema finden und Ziele setzen**  Mithilfe des Erkundungsauftrags (M2) wählen SuS eines der 17 SDGs, Akzeptanzkriterien (Fragen) wurden schon festgelegt. Hier können die SuS auch „eine andere Richtung“ einschlagen und weitere Fragen inkludieren, die sie besonders interessieren. Als Lernprodukt wird ein Würfel erstellt. Vor dem selbstständigen Arbeiten wird empfohlen, die Kriterien und Lernliste mit den SuS gemeinsam durchzugehen, um etwaige Unklarheiten zu beseitigen. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-auftrag – SDGs und ich | Es ist sinnvoll, wenn jede Gruppe ein anderes SDG auswählt. Die Themenfindung kann in einer Unterrichtssequenz oder punktuell über Wochen hinweg abgewickelt werden. Es könnten z. B. Inhalte zum Thema Globalisierung mit Reflexionen zur Themenfindung besprochen und der Prozess mit einer abschließenden Session beendet werden.  Für das Lernprodukt findet sich auf [M3](#_M3:_Bastelanleitung) eine Anleitung. Alternativ können auch Kartonschachteln gekauft werden, wenn der Würfelbau weniger Anspruch in Zeit nehmen soll. Die vorgeschlagene Seitenaufteilung kann bei starken Gruppen auch weggelassen werden, um ihnen mehr Freiheit zu geben.  Beim Abschlussevent werden die Würfel aller Gruppen aufeinandergestellt, um so folgende Frage zu beantworten: Welche Bausteine brauche ich, damit unsere Welt ein gutes Zuhause für alle bildet? Nützliche Grafiken für die Gestaltung der Würfel sind [hier](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/06/Grafiken_PW-Make-a-change.zip) zu finden. |
| **Vorbereitung: Variante B – Fokus auf SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“** | **Thema finden und Ziele setzen**  Mithilfe des Erkundungsauftrags (M4) wählen SuS ein Thema, Akzeptanzkriterien (Fragen) wurden schon festgelegt. Hier können die SuS auch „eine andere Richtung“ einschlagen und Themenbereiche und Fragen inkludieren, die sie besonders interessieren.  Bei Bedarf bespricht L mit einzelnen Gruppen die Kriterien und Lernliste, um offene Fragen zu klären. | [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-aufträge: Nachhaltige/r Konsum und Produktion | Die Themenfindung kann in einer Unterrichtssequenz oder punktuell über Wochen hinweg abgewickelt werden. Es könnten z. B. Inhalte zum Thema Globalisierung mit Reflexionen zur Themenfindung besprochen werden und der Prozess mit einer abschließenden Session beendet werden.  Es müssen nicht alle Erkundungsaufträge umgesetzt werden. |
| 2-3 UE | **Erarbeitung: Methoden** | **Input für 4 Methoden bzw. Kompetenzen**  SuS bearbeiten die vier Arbeitsblätter (M5-M8) in unterschiedlichen Fächern als Vorbereitung auf die Projektarbeit. Die Themen sind Formulieren von Teillernschritten, Ordnen und zeitliches Einschätzen von Aufgaben, Konfliktlösung und das Treffen von Gruppenentscheidungen.  SuS üben hier Kompetenzen, die ihnen während ihrer Arbeit nützliche Werkzeuge sein können. Es ist deshalb sinnvoll, wenn SuS M7 und M8 bereits in diesen Teams bearbeiten und gemeinsam die Kompetenzen üben. | [M5](#_M5:_Lernteilschritte_formulieren), [M6](#_M6:_Aufgaben_priorisieren), [M7](#_M7:_Konflikte_lösen), [M8](#_M8:_Entscheidungen_in) | Zusätzlich können folgende Methoden aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) genutzt werden: Recherche inkl. Expert:inneninterview, Verarbeiten der Recherche, Feedback, Präsentieren und Qualität von Teamarbeit (M3-M7).  [M6](#_M6:_Aufgaben_reihen): Es wird empfohlen, Aufgabe 1 im Plenum aufzulösen, bevor mit Aufgabe 2 begonnen wird.  **Reflexionsfragen für die Konfliktlösung** ([M7](#_M7:_Konflikte_lösen)):   * War es schwer, eine gemeinsame Lösung zu finden? * Welcher Schritt war am einfachsten / schwierigsten? * Überlegt, ob diese Methode im echten Leben helfen kann. |
| – | **Sonstige Vorbereitungen** | **Vor und während der Projektarbeit**  Exkursion planen  Materialien: Lerntafel zur Übersicht ([M11](#_M11:_Lerntafel)), Klebezettel, [Stoppuhr](https://webuhr.de/stoppuhr/) (auch über [Classroomscreen](https://classroomscreen.com/) möglich), Klebeband (für [M9](#_M9:_Die_Marshmallow-Challenge)), usw.  Evtl. Jause während der Projektarbeit |  | Mögliche Ziele für die Exkursion: Unternehmen mit Fokus auf Nachhaltigkeit und globaler Vernetzung, UNO, eine Gewerkschaft, Arbeiterkammer, Gemeindeverwaltung, Recyclinghof bzw. Müllverwertungsanlage, Wasserwerke, Windkraft- oder Solaranlagen, HUMANA, Südwind, Henry Laden, Sozialer Wohnbau, Sozialmärkte, Bio-Bauernhöfe, Repair Café, Umweltschutzorganisationen, Nationalpark mit Fokus auf Biodiversität, öffentliche Verkehrsbetriebe etc.  Für die Vorbereitung der Exkursion wird empfohlen, sich z. B. im Kollegium, bei der lokalen Wirtschaftskammer oder der Bürgermeisterin bzw. dem Bürgermeister zu erkundigen, um nachhaltig agierende Unternehmen zu finden.  Beispiele für Exkursionsziele zum SDG12:   * Produktionsbetrieb * landwirtschaftlicher Betrieb * Betrieb, der z. B. Recycling, Abfallbewirtschaftung, Energieeffizienz, Mitarbeiter:innenschutz, Emissionsreduktion verfolgt |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 1: Einstimmung auf die Projektarbeit | | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 2-3 UE | **Einstieg: Mystery** | **Wie hängen die Leben von Chen, Luis und Maya zusammen?**  SuS arbeiten in ihren Teams und versuchen, das Mystery zu lösen. Dadurch sollen gleich zu Beginn globale Zusammenhänge bewusst gemacht werden.  L kann das Mystery mithilfe des verlinkten Szenarios vor- und nachbereiten. | [Mystery und dazugehöriges Szenario](https://wirtschaft-erleben.at/material/globalisierung-das-eigene-ich-in-einer-vernetzten-welt/) | Infos zur Vor- und Nachbereitung des Mysterys sowie zum Spielablauf finden sich im verlinkten Szenario.  Neben der inhaltlichen Einstimmung auf das Thema „Globalisierung“ sind die Vorteile des Mysterys der Fokus auf Problemlösung und kooperativem Lernen. |
| 40-45 | **Marshmallow-Challenge** | **Methodischer Input**  Die Marshmallow-Challenge wird genutzt, um gleich zu Beginn als Team ins Tun zu kommen und kreativ zu werden.  SuS arbeiten in ihren Gruppen (4-5 Personen) und erhalten je einen Meter Klebeband, 20 Spaghetti und ein Marshmallow. Damit sollen sie das höchstmögliche Bauwerk bauen, das an der Spitze ein Marshmallow tragen kann. Für die Umsetzung haben die SuS 18 Minuten Zeit.  Anschließend folgt eine Reflexion im jeweiligen Team anhand der Leitfragen. Gemeinsam werden Erkenntnisse im Plenum festgehalten. Die folgenden Teams ergänzen nur, was noch nicht erwähnt wurde. | [M9](#_M9:_Die_Marshmallow-Challenge) – Marshmallow-Challenge  [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/8_PW_Make-a-change.pptx) (Folie 3-5) | **Leitfragen:**   * Bei welcher Gruppe war das Marshmallow am höchsten? Warum hat diese Gruppe – glaubt ihr – gewonnen? * Was habt ihr aus dem Spiel gelernt? * Welche Erkenntnisse könnten für die gemeinsame Projektarbeit wichtig sein?   **Learnings bei der Marshmallow-Challenge:**   * Aus Fehlern und Feedbacks lernen wir, was wir das nächste Mal besser machen können. * Wir organisieren uns eigenverantwortlich und selbst für unsere Erfolge verantwortlich. * Planen, frühes Testen, Reflexion und Überarbeiten bzw. erneutes Planen sind essenziell, um sich zu verbessern.   Auf spielerische Art wird deutlich, worin die Vorteile des Arbeitens nach dem Prinzip „Testen & Lernen“ liegen. Durch einen klaren Rahmen und Zeitvorgaben wird die Teamarbeit gefördert und die Kreativität angeregt.  Als methodischer Input kann zudem das Ball Point Game aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) durchgeführt werden. |
| 10-15 | **Video: Pre-Watching** | **Offene Frage an SuS**  L stellt offene Frage: „Wenn du einen Zauberstab hättest und ein Problem der Welt lösen könntest, welches wäre das?“ SuS sprechen kurz in Kleingruppen, anschließend Blitzlichter im Plenum. | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/8_PW_Make-a-change.pptx) (Folie 7) |  |
| 10-15 | **Video: While-Watching** | **Video ansehen**  L zeigt das Video von der Chefredaktion, SuS hören beim ersten Teil nur zu. L stoppt das Video nach der Straßenumfrage und stellt SuS die Leitfragen.  Anschließend wird der zweite Teil des Videos angesehen. | [Video](https://www.youtube.com/watch?v=HqBShTZCqLE)  [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/8_PW_Make-a-change.pptx) (Folie 8) | **Leitfragen:**   * Welche Wünsche werden genannt? * Welche sind anders als eure Wünsche, welche gleich? * Welche Themen werden angeschnitten? |
| 15-20 | **Video: Post-Watching** | **SDGs zuordnen**  Nach dem Video erhalten SuS M2 und ordnen die Wünsche aus der Straßenumfrage den jeweiligen SDGs zu. Auch ihre eigenen, zuvor genannten Wünsche ordnen sie zu. Auflösung im Plenum. | [M10](#_M10:_SDGs_zuordnen) – Was würdest du dir wünschen? |  |
| 2 UE | **Sprint 1: Teil 1+2** | **Planen und Arbeiten**  **Planung (1 UE)**: Der erste Sprint beginnt mit einer intensiven Planung. Dazu kann auch gehören, dass man sich am Nachmittag noch einmal zusammensetzt (um z. B. Expert:innen zu befragen, siehe [M13](#_M11:_Organisationen_als)).  **Arbeiten (1 UE)**: Zu Beginn der Arbeitsphase findet eine **Team-Synchronisation** statt. Danach wird inhaltlich gearbeitet. In diesem Teil ist die Vorbereitung einer Kurzpräsentation inkludiert. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) oder [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-auftrag, [M11](#_M11:_Lerntafel) – Lerntafel, [M12](#_M12:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings  Optional: [M3](#_M3:_Bastelanleitung) - Bastelanleitung | Das **Planungs**-Treffen geht der Frage auf den Grund „Was möchten wir zum Ende eines Sprints fertig haben?“ Sofern die Arbeitsphase in mehreren Blöcken stattfindet, empfiehlt es sich, zu Beginn jeder Arbeitsphase eine **Team-Synchronisation** einzuplanen, damit sich die SuS teamintern koordinieren können. Hierbei treffen sich SuS in ihren jeweiligen Teams und informieren sich gegenseitig über den Fortschritt ihrer Lernschritte.  Die Lerntafel wird kontinuierlich aktualisiert und kann physisch oder digital sein (pro Gruppe nötig).  In den [Lösungen](#_M12:_Inhaltliche_Hilfestellung) finden sich Anhaltspunkte zu den SDGs, die für das inhaltliche Arbeiten hilfreich sein können. Ob diese eingesetzt werden, entscheidet L. |
| 10-15 | **Abschluss** | **Recap im Plenum**  Gemeinsam wird im Plenum der Tag kurz zusammengefasst. |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 2: Arbeit in Sprint-Durchläufen | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 1 UE | **Sprint 1: Teil 3** | **Feedback-Runde**  SuS starten in die erste Feedback-Runde. Die Aufgabe von L ist hier, auf die Zeit zu achten (Timeboxing) sowie ggf. auch Feedback zu geben. | [M12](#_M12:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings | Jedes Lernteam stellt der Reihe nach den anderen Lernteams und dem Lerncoach kurz und knapp vor, was es im Sprint erarbeitet hat. Die anderen Lernteams und der Lerncoach geben direkt nach der Vorstellung eines Lernteams Feedback, das wiederum in die Planung für den nächsten Sprint mit einfließt. Wichtig ist, konkrete Arbeits(zwischen)ergebnisse herzuzeigen, da sonst zu nichts Feedback gegeben werden kann. Für die Feedback-Runde kann [M5](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/7_Projektwoche_Geld_M5.docx) aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) herangezogen werden. |
| 25-30 | **Sprint 1: Teil 4** | **Rückschau**  In der Rückschau wird die Zusammenarbeit im Team reflektiert und mögliche Anpassungen überlegt. L kann dabei aus den vorgegebenen Ideen diejenigen Leitfragen an die SuS weitergeben, die für das Team bzw. die Klasse sinnvoll erscheinen. Bei jeder Rückschau werden Fragen als Anhaltspunkt vorgegeben; diese können immer gleich sein oder variieren. | [M11](#_M11:_Lerntafel) – Lerntafel  [M12](#_M12:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings  [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/8_PW_Make-a-change.pptx) (Folie 10) | **Mögliche Leitfragen:**   * Habe ich geschafft, was ich mir vorgenommen habe? * Haben wir als Team geschafft, was wir uns für diesen Sprint vorgenommen haben? * Sprechen wir unsere Meinung ehrlich aus und hören wir einander aufmerksam zu? * Unterstützen wir uns gegenseitig oder sind wir Einzelkämpfer:innen in einem Team? * Geben wir einander konstruktive Rückmeldungen? Bin ich offen für diese Vorschläge oder boxe ich meine eigene Sichtweise durch? * Wobei sind wir effizient? Wobei verlieren wir Zeit? * Was wollen wir im nächsten Sprint anders machen? |
| 10-15 | **Auflockerung / Energizer** | **Auflockerung zwischendurch**  Bei Bedarf werden SuS mithilfe eines Energizers motiviert in den zweiten Sprint zu starten. | Energizer: [Ideen](https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/eduhi/data_dl/Aktivierungsspiele.pdf) |  |
| 3,5 UE | **Sprint 2: Teil 1-4** | **Zweiter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (1 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) oder [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-auftrag, [M11](#_M11:_Lerntafel) – Lerntafel, [M12](#_M12:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings  Optional: [M3](#_M3:_Bastelanleitung) - Bastelanleitung | [M13](#_M11:_Organisationen_als) besteht aus einer Liste an Organisationen, die Expertise im Themenfeld „Globalisierung“ aufweisen. SuS können im Rahmen der Projektarbeit eine dieser Organisationen mit Fragen kontaktieren. Dabei kann die Methode „[Expert:inneninterview](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/07/7_Projektwoche_Geld_M3.docx)“ aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) genutzt werden.  In den [Lösungen](#_Lösungen) finden sich Anhaltspunkte zu den SDGs, die für das inhaltliche Arbeiten hilfreich sein können. Ob diese eingesetzt werden, entscheidet L. L kann sich auch überlegen, ob Checklisten mit Mindestanforderungen für die Lernprodukte erstellt werden. |
| 25-30 | **Abschluss** | **Exkursion vorbereiten**  Der zweite Tag endet mit einer Vorbereitung auf die morgige Exkursion. SuS arbeiten in ihren Lernteams und arbeiten Fragen aus, die im Rahmen der Exkursion beantwortet werden sollen. | [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | Auch bei der Vorbereitung auf die Exkursion kann die Methode „[Expert:inneninterview](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/07/7_Projektwoche_Geld_M3.docx)“ aus der Projektwoche „Let’s talk about money!“ hilfreich sein.  Für die Vorbereitung kann auch die KI eingebunden werden. Beispielsweise könnte folgende Aufgabenstellung für SuS formuliert werden: „Lasst euch von der KI Interviewfragen zum Thema xy generieren und verbessert sie im Team.“ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 3: Exkursion | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 4-5 UE | **Externer Lernort** | **Exkursion durchführen**  Am dritten Tag wird eine Exkursion durchgeführt. Die Dauer der Exkursion hängt von der Entfernung und der Art der Exkursion ab.  Ziel ist, dass SuS durch die Exkursion Informationen erhalten, die sie für ihr Lernprodukt verarbeiten können. | [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | Die Exkursion könnte alternativ auch das Abschlussevent darstellen und auf Tag 5 verschoben werden. Das würde den Schüler:innen ermöglichen, vor „echtem Publikum“ ihre Ergebnisse präsentieren zu können.  Eine Exkursion sollte – wenn möglich – unbedingt stattfinden. Sollte das nicht machbar sein, so könnte an diesem Tag auch ein zusätzlicher Sprint stattfinden. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pause | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 30-35 | **Reflexion und Verarbeiten: Exkursion** | **Erkenntnisse verarbeiten und reflektieren** In den jeweiligen Lernteams wird die Exkursion anhand der Leitfragen aufgearbeitet. Die Verarbeitung der Recherche stellt in diesem Gespräch einen zentralen Punkt dar.  Anschließend erkundigt sich L in Form von Blitzlichtern, wie die Exkursion von den SuS aufgenommen wurde und ob sie Hilfestellungen für die Verarbeitung benötigen. | [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | **Leitfragen**:   * Welche neuen/interessanten/unerwarteten Informationen haben wir im Rahmen der Exkursion sammeln können? * Tragen die Aktivitäten der besuchten Organisation zur Erreichung des SDG bei? Wenn ja, wie? * Wie hilft uns die Exkursion für unser Projekt? * Wie können wir das Gelernte für unser Lernprodukt verarbeiten? Inwiefern muss unser Lernprodukt angepasst/erweitert werden, um die neuen Erkenntnisse miteinfließen lassen zu können? * Brauchen wir noch zusätzliche Hilfestellungen, um die Informationen aus der Exkursion verarbeiten zu können?   Die Fragen können je nach Exkursionsort und -art angepasst werden. Das Arbeitsblatt [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) kann bei der Verarbeitung der Exkursion helfen. |
| – | **Lernprodukte gestalten** | **Individuelle Umsetzung**  Gemeinsam mit anderen Fächern werden die Lernprodukte umgesetzt. |  | Beispiele für Fächervernetzungen: Technik und Design, Kunst und Gestaltung, Informatik, … |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 4: Arbeit in Sprint-Durchläufen | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 5 UE | **Sprint 3: Teil 1-4** | **Dritter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (2,5 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) oder [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-auftrag, [M11](#_M11:_Lerntafel) – Lerntafel  Optional: [M3](#_M3:_Bastelanleitung) - Bastelanleitung | In den [Lösungen](#_Lösungen) finden sich Anhaltspunkte zu den SDGs, die für das inhaltliche Arbeiten hilfreich sein können. Ob diese eingesetzt werden, entscheidet L. |
| 10-15 | **Auflockerung / Energizer** | **Auflockerung zwischendurch**  Bei Bedarf werden SuS mithilfe eines Energizers motiviert, in den vierten Sprint zu starten. | Energizer: [Ideen](https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/eduhi/data_dl/Aktivierungsspiele.pdf) |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 5: Endspurt und Abschlussevent | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 4 UE | **Sprint 4: Teil 1-4** | **Vierter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (1,5 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. Im Fokus dieses Sprints steht die Vorbereitung auf das Abschlussevent und die dabei stattfindende Präsentation der Lernprodukte. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_–) oder [M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–) – Erkundungs-auftrag, [M11](#_M11:_Lerntafel) – Lerntafel | Die Methode „[Präsentieren leicht gemacht](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/07/7_Projektwoche_Geld_M6.docx)“ aus der Projektwoche [„Let’s talk about money!“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/7_Projektwoche_Geld_Unterrichtsszenario_K2.docx) kann bei der Präsentation helfen. |
| 25-30 | **Projektreflexion** | **Rückschau auf die Projektarbeit**  SuS reflektieren die gesamte Projektarbeit inhaltlich sowie hinsichtlich der Methode *Scrum4Schools*. |  | **Ideen für die Reflexionsaufgabe:**   * Eure Lehrerin bzw. euer Lehrer ist nächstes Schuljahr nicht mehr da, ihr wollt aber unbedingt ein *Scrum4Schools*-Projekt machen. Worauf muss die neue Lehrperson achten, damit ihr ein cooles Projekt machen könnt? * Ihr bewerbt euch in einer Firma und nehmt auch euer *Scrum4Schools*-Zertifikat mit. Die Personalchefin fragt euch: „Ah, Sie haben schon Erfahrung mit *Scrum4Schools*. Was haben Sie denn da gelernt und wie könnte Ihnen das im Arbeitsleben helfen?“ |
| 1-2 UE | **Abschlussevent** | **Präsentationen vor Publikum**  Das Ende der Projektarbeit bildet das Abschlussevent mit den Präsentationen der SuS. Hier stellt jedes Lernteam sein Lernprodukt und die gewonnenen Erkenntnisse im ausgewählten Themenbereich vor.  Alternativ kann auch ein „Gallery Walk“ durchgeführt werden, bei welchem jedes Team seine Ergebnisse an Besucher:innen in Kleingruppen vorstellt. |  | Es bietet sich an, „externe“ Personen zum Event einzuladen. Dabei kann es sich auch z. B. um die Schulleitung, andere Klassen oder andere Lehrer:innen handeln. Wenn möglich, könnte auch eine Person eingeladen werden, die in einer NGO arbeitet oder die für ein Expert:innen-Interview herangezogen wurde ([M4](#_M4:_Erkundungsauftrag_–)).  Bei den Präsentationen können die Zuhörer:innen auch um direktes Feedback gebeten werden (siehe S. 7).  Wenn die Lernprodukte vor einem Unternehmen präsentiert werden, könnte das Feedback Teil der Beurteilung sein.  Der Vorteil des „Gallery Walks“ ist, dass das Präsentieren selbst weniger im Fokus steht. Stattdessen rücken aufgrund der Nachfragen der Besucher:innen die Inhalte mehr in den Mittelpunkt. |
| – | **Nachbereitung** | **Inhaltliche und methodische Festigung**  Die Methode *Scrum4Schools* funktioniert nicht nur im „aufgelösten“ Projektunterricht, sondern auch im „klassischen“ Regelunterricht. Ein Beispiel dafür ist [hier](https://www.scrum4schools.org/post/scrum4schools-nachhaltig-im-unterricht-verankern-die-deutsche-schule-bilbao-zeigt-wie-s-geht) zu finden.  Für die inhaltliche Festigung eignen sich die Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Globales Miteinander“. |  | Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Globales Miteinander“ (der Einsatz wird stark empfohlen):   * Lernstrecke [„Globales Miteinander“](https://wirtschaft-erleben.at/schulstufen/gwb-8-schulstufe/) * Hinweis auf bereits bestehende [Materialien](https://wirtschaft-erleben.at/materialien/suche/sdg)   **Allgemeine, inhaltliche Reflexionsfragen:**   * Welche SDGs habt ihr kennengelernt? * Auf welche SDGs könnt ihr in eurem täglichen Leben positiven Einfluss nehmen? * Welchen Stellenwert haben die SDGs in eurem Leben? |

## M1: Glossar für Lehrer:innen[[6]](#footnote-7)

**Akzeptanzkriterien:** Die Akzeptanzkriterien beschreiben, welche Bedingungen ein einzelner *Lernschritt* erfüllen muss, um als erledigt zu gelten. Wenn der Lerncoach spezielle Anforderungen an einen Lernschritt hat, gibt er diese über die Akzeptanzkriterien vor. Die Lernschritte werden im Treffen *Planung* vom *Lernteam* diskutiert und festgelegt.

**Bewertungs-/Benotungskriterien:** Die Bewertungs- bzw. Benotungskriterien beschreiben, anhand welcher Kriterien der *Lerncoach* die Bewertung vornimmt – sofern sie für das mit Scrum4Schools durchgeführte *Lernprodukt* vorgesehen ist. Bewertungs- bzw. Benotungskriterien werden im *Erkundungsauftrag* festgehalten.

**Erkundungsauftrag:** Der Erkundungsauftrag ist die Aufgabenstellung für die *Lernteams*. Hier beschreibt der *Lerncoach* die Lerninhalte und deren praktischen Nutzen. Der Erkundungsauftrag kann bereits *Lernschritte* mit *Akzeptanzkriterien* enthalten. In jedem Fall sollte er *Bewertungs*-*/Benotungskriterien* und Rahmenbedingungen (z. B. Zeitplanung) enthalten.

**Feedback-Runde (Review)[[7]](#footnote-8):** In der Feedback-Runde präsentieren die *Lernteams* sich gegenseitig ihre Arbeitsergebnisse. Ziel ist, vom *Lerncoach* und den anderen Lernteams Feedback und Ideen für die weiteren *Lernschritte* zu erhalten.

**„Fertig“ (Definition of Done):** „Fertig“ steht für eine Aufzählung von selbstauferlegten Qualitätskriterien, die in der Verhandlung zwischen den *Lernteams* und dem *Lerncoach* entstanden ist. Die Beschreibung von „Fertig“ ist transparent und kann in Abstimmung mit dem Lerncoach jederzeit aktualisiert werden, wenn Verbesserungsmöglichkeiten erkannt wurden.

**Hindernisse (Impediments):** Ein Hindernis ist eine Blockade oder Störung, die das *Lernteam* daran hindert, im Arbeitsprozess gut voranzukommen. Die *Strukturheldin* bzw. der *Strukturheld* bespricht erkannte Hindernisse mit dem *Lerncoach*, um Arbeitsweisen oder Situationen verbessern zu können.

**Lerncoach (Product Owner):** Die Rolle des Lerncoachs wird von der/dem Lehrer:in eingenommen. Der Lerncoach ist vor allen Dingen für die inhaltliche Ausrichtung des *Lernziels* verantwortlich.

**Lernliste (Backlog):** Eine Liste mit allen *Lernschritten*, die erledigt werden müssen, um das *Lernziel* zu erreichen. Die Lernliste ist priorisiert, d.h. sie ist so geordnet, dass oben immer die Lernschritte stehen, die am wichtigsten und damit als Nächstes zu bearbeiten sind. Das *Lernteam* ist dafür verantwortlich, die Lernliste zu erstellen und aktuell zu halten.

**Lerntafel (Taskboard):** Die Lerntafel visualisiert die *Lernschritte* und ihre *Lernteilschritte*. Sie stellt übersichtlich dar, welche Lernschritte aktuell bearbeitet werden und welche schon fertig sind. Visuelle Darstellungen sind immer hilfreich, um Inhalte sichtbar zu machen und alle auf den gleichen Stand zu bringen.

**Lernteam (Development Team):** Das Lernteam setzt sich aus vier bis fünf Schüler:innen zusammen. Das Lernteam plant seinen Lernprozess selbständig und erarbeitet die Lerninhalte selbstorganisiert. Es ist verantwortlich für die Erarbeitung der *Lernschritte*.

**Lernschritt (User Story):** Ein Lernschritt ist eine eindeutige Aufgabe, die sich aus dem *Erkundungsauftrag* ableitet. Es ist sozusagen eine Teillieferung auf dem Weg zum Lernziel. Lernschritte werden entweder durch den *Lerncoach* vorgegeben oder gemeinsam mit dem *Lernteam* vereinbart. Das Lernteam hat die Aufgabe, die einzelnen Lernschritte zu priorisieren (in eine Reihenfolge bringen).

**Lernteilschritt (Task):** Ein Lernteilschritt ist eine untergeordnete Aufgabe des *Lernschrittes*. Die Lernteilschritte beinhalten Aufgaben des Teams, die innerhalb eines Tages erledigt werden können.

**Lernziel:** Durch ein klar formuliertes Lernziel wird deutlich, was in den nächsten Lernphasen (Sprints) erreicht werden soll, es ist das „Was“ des Lernprozesses. Ein Lernziel wird heruntergebrochen in einzelne *Lernschritte*. Die Lernschritte beschreiben, „wie“ ein *Lernteam* das Lernziel erreicht.

**Planung (Planning):** Die Planung ist der Arbeitsbeginn. Die *Lernteams* werden gebildet und verschaffen sich mit Hilfe des *Lerncoachs* einen Überblick über das zu erreichende *Lernziel* und die einzelnen *Lernschritte*.

**Rückschau (Retrospektive):** In der Rückschau blickt das *Lernteam* auf die letzte Lernphase zurück und fragt sich, was im gemeinsamen Lernprozess gut gelaufen ist und was noch verbessert werden kann. Nicht die Lerninhalte stehen im Fokus, sondern das „Wie“ der Zusammenarbeit.

**Sprint, Iteration:** Sprints sind jeweils gleich lange Zeiträume, in denen die einzelnen *Lernschritte* des Lernproduktes konzentriert erarbeitet werden. Ein Sprint beginnt mit der *Planung*. Die Ergebnisse tragen die Lernenden in der *Feedback-Runde* zusammen. Die *Rückschau* beendet den Sprint.

**Strukturheldin/Strukturheld (Scrum Master):** Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld ist Teil des *Lernteams* und ist verantwortlich für die Einhaltung der Lernprozesse im Lernteam. Er bzw. sie plant und moderiert die Treffen und ist sozusagen „Bindeglied“ zum *Lerncoach*. Diese Rolle wird bei den ersten Projekten bzw. generell bei jüngeren Schüler:innen häufig von den Lehrer:innen übernommen. Die Schüler:innen müssen dazu einige Kompetenzen lernen (Moderation, Überblick über Struktur, Kommunikation mir Lerncoach und vielleicht sogar Schulleitung). Die Lehrer:innen üben daher zu Beginn meist eine hybride Rolle aus.[[8]](#footnote-9)

**Team-Synchronisation (Daily Stand-up):** Die Teamsynchronisation ist ein kurzes Abstimmungstreffen innerhalb des *Lernteams*. Die Teammitglieder sollen einen Überblick gewinnen, wer woran arbeitet und ob es mögliche *Hindernisse* gibt, die mit dem *Lerncoach* besprochen werden sollen.

## M1: Glossar für Schüler:innen[[9]](#footnote-10)

**Akzeptanzkriterien:** Die Akzeptanzkriterien beschreiben, wann ein *Lernschritt* als erledigt gilt.

**Bewertungskriterien:** Die Bewertungskriterien beschreiben, wie der *Lerncoach* die Bewertung vornimmt – du findest sie im *Erkundungsauftrag*.

**Erkundungsauftrag:** Der Erkundungsauftrag ist die Aufgabenstellung für die *Lernteams*. Hier beschreibt der *Lerncoach* die Lerninhalte.

**Feedback-Runde:** In der Feedback-Runde präsentieren die *Lernteams* sich gegenseitig ihre Arbeitsergebnisse. Ziel ist, vom *Lerncoach* und den anderen Lernteams Feedback und Ideen für die weitere Arbeit zu erhalten.

**Lerncoach:** Die Rolle des Lerncoachs wird von der/dem Lehrer:in eingenommen. Der Lerncoach ist vor allen Dingen für die inhaltliche Ausrichtung des *Lernziels* verantwortlich.

**Lernliste:** Eine Liste mit allen *Lernschritten*, die erledigt werden müssen, um das *Lernziel* zu erreichen. Die Lernliste ist priorisiert, d.h. sie ist so geordnet, dass oben immer die Lernschritte stehen, die am wichtigsten und damit als Nächstes zu bearbeiten sind. Das *Lernteam* ist dafür verantwortlich, die Lernliste zu erstellen und aktuell zu halten.

**Lerntafel:** Die Lerntafel visualisiert die *Lernschritte* und ihre *Teillernschritte*. Sie stellt übersichtlich dar, welche Lernschritte aktuell bearbeitet werden und welche schon fertig sind.

**Lernteam:** Das Lernteam setzt sich aus vier bis fünf Schüler:innen zusammen. Das Lernteam plant seinen Lernprozess selbständig und erarbeitet die Lerninhalte selbstorganisiert. Es ist verantwortlich für die Erarbeitung der *Lernschritte*.

**Lernschritt:** Ein Lernschritt ist eine eindeutige Aufgabe, die sich aus dem *Erkundungsauftrag* ableitet. Es ist sozusagen eine Teillieferung auf dem Weg zum Lernziel. Ein Lernschritt kann in weitere Teillernschritte (untergeordnete Aufgaben) zerlegt werden.

**Lernziel:** Durch ein klar formuliertes Lernziel wird deutlich, was in den nächsten Lernphasen (Sprints) erreicht werden soll. Ein Lernziel wird heruntergebrochen in einzelne *Lernschritte*. Die Lernschritte beschreiben, „wie“ ein *Lernteam* das Lernziel erreicht.

**Planung:** Die Planung ist der Arbeitsbeginn. Die *Lernteams* werden gebildet und verschaffen sich mit Hilfe des *Lerncoachs* einen Überblick über das zu erreichende *Lernziel* und die einzelnen *Lernschritte*.

**Rückschau:** In der Rückschau blickt das *Lernteam* auf die letzte Lernphase zurück und fragt sich, was im gemeinsamen Lernprozess gut gelaufen ist und was noch verbessert werden kann. Nicht die Lerninhalte stehen im Fokus, sondern das „Wie“ der Zusammenarbeit.

**Sprint:** Sprints sind jeweils gleich lange Zeiträume, in denen die einzelnen *Lernschritte* des Lernproduktes konzentriert erarbeitet werden. Ein Sprint beginnt mit der *Planung*. Die Ergebnisse tragen die Lernenden in der *Feedback-Runde* zusammen. Die *Rückschau* beendet den Sprint.

**Strukturheldin/Strukturheld:** Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld ist Teil des *Lernteams* und ist verantwortlich für die Einhaltung der Lernprozesse im Lernteam. Er bzw. sie plant und moderiert die Treffen.

**Team-Synchronisation:** Die Teamsynchronisation ist ein kurzes Abstimmungstreffen innerhalb des *Lernteams*. Die Teammitglieder sollen einen Überblick gewinnen, wer woran arbeitet und ob es mögliche *Hindernisse* gibt, die mit dem *Lerncoach* besprochen werden sollen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Design, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## M2: Erkundungsauftrag – SDGs und ich

### Lernziel

Den Begriff SDG habt ihr bestimmt schon öfter gehört. **Aber was hat das SDG … mit euch zu tun?** In diesem Projekt werdet ihr ein SDG erkunden und Perspektiven erarbeiten, die euch vorher vielleicht noch nicht bekannt waren. Das soll euch dabei helfen, ein komplexes Thema von verschiedenen Seiten betrachten und verstehen zu können.

|  |
| --- |
| In diesem Projekt werdet ihr: |
| * ein ausgewähltes SDG genauer kennenlernen * politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Perspektiven beleuchten * Zusammenhänge analysieren * eure eigene Rolle bewerten * im Team ein agiles Projekt umsetzen |

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr Folgendes erstellt:

* einen **Würfel** zu eurem ausgewählten SDG: 6 Seiten mit je einer Kantenlänge von ca. 40-50cm (siehe M3 Bastelanleitung)
* **Quizfragen** zu eurem Würfel, damit eure Mitschüler:innen noch mehr von eurem Würfel lernen können (z. B. im Rahmen eurer Präsentation oder bei einer Schnitzeljagd)
* **Kurze 3- bis 5-minütige Präsentation** eures Würfels und eurer Erkenntnisse aus dem Projekt

Beim Abschlussevent werden die Würfel aller Gruppen aufeinandergestellt, um so folgende Frage zu beantworten: Welche Bausteine brauche ich, damit unsere Welt ein gutes Zuhause für alle bildet?

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Teamarbeit: Habt ihr euer Projekt gemeinsam als Team umgesetzt?
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. **Die Akzeptanzkriterien sind Fragen, die ihr beantworten müsst**. **Wichtig**: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden.

**Lernschritt 1: SDG auswählen**

* Mit welchem der 17 SDGs wollen wir uns beschäftigen?
* Wurde dieses SDG von keiner anderen Gruppe gewählt?

**Lernschritt 2: Passende Infoseiten finden**

* Wo finden wir Infos zum gewählten SDG auf Deutsch und in passender Sprache?
* Was sind die Eckpunkte dieses SDGs (z. B. Bezeichnung, aktuelle Lage, formulierte Ziele)?
* Wie kann das ausgewählte SDG zusammenfassend beschrieben werden?

**Lernschritt 3: Eigene Berührungspunkte reflektieren**

* Was hat das ausgewählte SDG mit uns zu tun?
* In welchen Rollen begegnet es uns (z. B. Konsument:in, Arbeitnehmer:in, …) und auf welche Art und Weise?
* Wie können wir positiv zu diesem Ziel beitragen?

**Lernschritt 4: Verschiedene Perspektiven und Maßstabsebenen erforschen**

* Wie betrifft dieses SDG die Wirtschaft, Umwelt, Politik, Gesellschaft, …?
* Wie kann die Politik in Österreich positiv zu diesem Ziel beitragen?
* Wie kann die Politik in der EU positiv zu diesem Ziel beitragen?
* Wie kann die Politik weltweit positiv zu diesem Ziel beitragen?

**Lernschritt 5: Das Gemeinsame erkennen und andere motivieren**

* Wie könnte sich dieses SDG bzw. der Themenbereich, den es umfasst, in Zukunft weiterentwickeln? Sind Trends absehbar?
* Warum ist die nachhaltige Umsetzung des ausgewählten SDGs für alle wichtig?
* Wie bewegt man politische Machthabende dazu, das eigene Vorhaben zu unterstützen?
* Wie motiviert man andere Menschen zu gemeinsamen Aktionen?
* Wie kann man eine Handlungsaufforderung[[10]](#footnote-11) für dieses SDG formulieren?

**Lernschritt 6: Würfel gestalten**

* Welche Ergebnisse unseres Projektes sind für unsere Mitschüler:innen besonders interessant?
* Wie kann man welche Ergebnisse graphisch gut darstellen?
* Auf welcher Seite des Würfels soll welche Information zu finden sein?
* Wie muss der Würfel gestaltet sein, damit er stabil ist und mit Infos beklebt werden kann?
* Welche Quizfragen zu unserem Würfel eignen sich für die Präsentation/Schnitzeljagd?

**Lernschritt 7: Präsentation vorbereiten und üben**

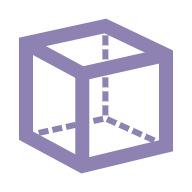
* Wer sagt was/wann/wie?
* Dauert die Präsentation maximal 5 Minuten?

## M3: Bastelanleitung

Der Würfel sollte eine Kantenlänge von 40-50cm haben, damit die Inhalte, die ihr darauf abbilden wollt, gut sichtbar und lesbar sind. Für die Würfel können entweder Kartonschachteln angekauft werden oder sie können auch selbst gebastelt werden.

### Materialien

Für die Erstellung könnt ihr unterschiedliche Materialien verwenden. Sprecht euch am besten mit eurer Lehrkraft aus „Kunst und Gestaltung“ oder „Technik und Design“ ab. Euren Würfel könntet ihr   
z. B. mit folgenden Materialien bauen[[11]](#footnote-12):

* **Graupappe/Graukarton/Tonkarton** (z. B. in 2mm Stärke): Zusätzlich braucht ihr Lineal, Stift, Schere und Kleber. Zeichnet die Würfelvorlage (z. B. [hier](https://lernarchiv.bildung.hessen.de/sek/mathematik/raum/prismen/koerpernetz/wuerfel/material/Wuerfelnetz.pdf)) auf den Karton und schneidet sie aus. Knickt das Material entlang der strichlierten Linien und klebt den Würfel an den Laschen zusammen.
* **Holz**: Dazu braucht ihr zudem Lineal, Stift, Säge und Schleifpapier, um abschließend die Kanten abschleifen zu können.
* **Schaumstoff**: Ihr braucht zudem Lineal, Stift und Stanley-Messer. Den Schaumstoffblock müsst ihr so vorbereiten, dass er zwei gerade Seiten mit einem rechten Winkel hat. An dieser rechtwinkligen Kante tragt ihr mit Lineal und Stift die Kantenlänge des Würfels ein, jeweils auch in Höhe und Tiefe. Danach könnt ihr entlang dieser gezeichneten Kanten mit dem Stanley-Messer schneiden, bis sich der Würfel lösen lässt.
* **Stoff**: Benötigt werden Lineal, Stift, Schere, Nadel und Faden oder Nähmaschine. Die Herstellung funktioniert ähnlich wie beim Karton, nur dass die Laschen weggelassen werden. Stattdessen wird der Würfel direkt an den Kanten zusammengenäht. Bevor die letzte Kante geschlossen wird, müsst ihr den Würfel befüllen, z. B. mit Watte.

### Vorgeschlagene Seitenaufteilung[[12]](#footnote-13)

* SDG-Titel
* Eckpunkte des SDGs
* Das gewählte SDG und ich: Wie kann ich einen positiven Beitrag leisten?
* Verschiedene Perspektiven z. B. Umwelt, Wirtschaft, Politik (z. B. auch unterschiedliche Maßstabsebenen wie Österreich oder EU)
* Handlungsaufforderung ans Publikum
* Optional: z. B. nachhaltige Umsetzungsmöglichkeiten, Trends, grafische Darstellungen von Statistiken oder anderen Ergebnissen

Ein Bild, das Text, Muster, Screenshot, Quadrat enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

### Gestaltung

Für die Gestaltung des Würfels können z. B. folgende [Grafiken](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/06/Grafiken_PW-Make-a-change.zip) verwendet werden (siehe auch QR-Code und Kurzlink bit.ly/45g69R7). Natürlich können Bilder und andere Grafiken auch selbst gestaltet werden.

## M4: Erkundungsauftrag – SDG 12: Nachhaltige Produktion I

### Lernziel

Den Begriff SDG habt ihr bestimmt schon öfter gehört. **Aber was hat das SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“ mit euch zu tun?** In diesem Projekt werdet ihr dieses SDG erkunden und eine Perspektive erarbeiten, die ihr vorher vielleicht noch nicht gekannt habt. Das soll euch dabei helfen, dieses komplexe Thema von einer neuen Seite verstehen und reflektieren zu können.

|  |
| --- |
| In diesem Projekt werdet ihr: |
| * das SDG 12 genauer kennenlernen * Arbeitsbedingungen an verschiedenen Produktionsstandorten vergleichen * Organisationen kennenlernen, die sich für faire Arbeitsbedingungen einsetzen * eigene Vorstellungen einer fairen Produktion formulieren * ein eigenes Gütesiegel entwerfen * im Team ein agiles Projekt umsetzen |

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr …

* ein **Gütesiegel** entwickelt, das eure Vorstellungen von fairen Arbeitsbedingungen abbildet, und einen kurzen **Steckbrief** dazu erstellt
* ein **Interview** mit einer Person geführt, die sich für faire Arbeitsbedingungen einsetzt oder darauf Einfluss hat. Die Erkenntnisse daraus können in die Lernschritte 3-6 einfließen.
* eine **kurze 3- bis 5-minütige Präsentation** über euer Projekt und eure Erkenntnisse vorbereitet: Hier kann es nützlich sein, zusätzlich ein **Plakat** oder Ähnliches zu erstellen.
* **Quizfragen** zu eurer Präsentation formuliert: Dieser Schritt ist optional. Wenn ihr wollt, könnt ihr Fragen erstellen, damit eure Mitschüler:innen noch mehr von eurem Projekt lernen können.

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Teamarbeit: Habt ihr euer Projekt gemeinsam als Team umgesetzt?
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. **Die Akzeptanzkriterien sind Fragen, die ihr beantworten müsst**. **Wichtig**: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden.

**Lernschritt 1: SDG erkunden**

* Was sind die Eckpunkte des SDG 12 (z. B. Bezeichnung, aktuelle Lage, formulierte Ziele)?
* Wie betrifft dieses SDG die Wirtschaft, Umwelt, Politik, Gesellschaft, …?
* Wie kann das ausgewählte SDG zusammenfassend beschrieben werden?

**Lernschritt 2: Branche auswählen und eigene Berührungspunkte reflektieren**

* Mit welcher Branche wollen wir uns im Rahmen der Projektarbeit beschäftigen?
* In welchen unterschiedlichen Rollen (z. B. Konsument:in, Arbeitnehmer:in, …) kommen wir mit diesem SDG in dieser Branche in Berührung und auf welche Art und Weise?
* Wie können wir in diesen Rollen positiven Einfluss ausüben (und damit zum SDG beitragen)?

**Lernschritt 3: Arbeitsbedingungen recherchieren**

* Wie sehen Arbeitsbedingungen in unterschiedlichen Teilen der Welt aus?
* Welche positiven und negativen Beispiele für Arbeitsbedingungen findet man?
* Was ist gemeint, wenn man in den Nachrichten von „Kinderarbeit“ und „Minenarbeit“ hört?
* Was stört uns an den neu gelernten Inhalten? Was finden wir gut?

**Lernschritt 4: Regelungen ermitteln**

* Welche internationalen Regeln zum Thema Arbeitsbedingungen gibt es?
* Wer legt diese Regeln fest?
* Welche Regeln können Staaten selbst festlegen?
* Wie kann die Politik in Österreich, der EU und weltweit die Bedingungen positiv beeinflussen?

**Lernschritt 5: Verbesserungsmöglichkeiten reflektieren**

* Was ist eine NGO?
* Welche NGOs und andere Organe (z. B. Staatenverbünde, Organisationen) setzen sich für die Verbesserung von Arbeitsbedingungen ein?
* Was konnten diese Organisationen bereits erreichen?
* Was ist ein Gütesiegel?
* Welchen Nutzen können Gütesiegel bringen?
* Welche Gütesiegel gibt es? (Steckbriefe für 2-4 Gütesiegel erstellen: kurze Erklärung, Vor- und Nachteile)

**Lernschritt 6: Lernprodukt (Gütesiegel) gestalten**

* Was sind die Kriterien für unser Gütesiegel? Was soll im Steckbrief dazu stehen?
* Welches Design sollte das Gütesiegel haben?
* Wie soll das Gütesiegel präsentiert werden?
* Optional: Welche Quizfragen zu unserem Projekt eignen sich für die Präsentation?

**Lernschritt 7: Präsentation vorbereiten und üben**

* Wer sagt was/wann/wie?
* Dauert die Präsentation maximal 5 Minuten?

## M4: Erkundungsauftrag – SDG 12: Nachhaltige Produktion II

### Lernziel

Den Begriff SDG habt ihr bestimmt schon öfter gehört. **Aber was hat das SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“ mit euch zu tun?** In diesem Projekt werdet ihr dieses SDG erkunden und eine Perspektive erarbeiten, die ihr vorher vielleicht noch nicht gekannt habt. Das soll euch dabei helfen, dieses komplexe Thema von einer neuen Seite verstehen und reflektieren zu können.

|  |
| --- |
| In diesem Projekt werdet ihr: |
| * das SDG 12 genauer kennenlernen * eine Geschäftsidee entwickeln * Unternehmensprozesse durchleben * die Herstellung (Planung, Koordinierung, Entwicklung etc.) von Produkten analysieren * den Umgang mit Geld üben * im Team ein agiles Projekt umsetzen |

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr Folgendes erstellt:

* ein **Produkt** von der Idee bis zum Erzeugnis: Dabei habt ihr im Vorhinein ein Konzept erstellt, um anschließend eure Geschäftsidee umsetzen zu können.
* eine **kurze 3- bis 5-minütige Präsentation** über euer Projekt und eure Erkenntnisse: Hier kann es nützlich sein, zusätzlich ein **Plakat** oder Ähnliches zu erstellen.
* **Quizfragen** zu eurer Präsentation: Dieser Schritt ist optional. Wenn ihr wollt, könnt ihr Quizfragen erstellen, damit eure Mitschüler:innen noch mehr von eurem Projekt lernen können.

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Teamarbeit: Habt ihr euer Projekt gemeinsam als Team umgesetzt?
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. **Die Akzeptanzkriterien sind Fragen, die ihr beantworten müsst**. **Wichtig**: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden.

**Lernschritt 1: SDG erkunden**

* Was sind die Eckpunkte des SDG 12 (z. B. Bezeichnung, aktuelle Lage, formulierte Ziele)?
* Wie betrifft dieses SDG die Wirtschaft, Umwelt, Politik, Gesellschaft, …?
* Wie kann das ausgewählte SDG zusammenfassend beschrieben werden?

**Lernschritt 2: Eigene Berührungspunkte reflektieren**

* Was hat das SDG 12 mit uns zu tun?
* In welchen Rollen begegnet es uns (z. B. Konsument:in, Arbeitnehmer:in, …) und auf welche Art und Weise?
* Wie können wir in diesen Rollen positiven Einfluss ausüben (und damit zum SDG beitragen)?

**Lernschritt 3: Produkt festlegen**

* Welche Produkte können wir als Gruppe selbst erstellen? Beginnt mit dem „WARUM“: Warum wollen wir dieses Produkt erstellen?
* Was wollen wir mit unserem Produkt erreichen? Was ist uns wichtig?
* Wer sind die Konsument:innen?
* Wie können wir mit unserem Produkt positiv zum SDG 12 beitragen?
* Auf welches Produkt legen wir uns fest?

**Lernschritt 4: Produkterstellung planen**

* Was gibt es bei der Produkterstellung zu beachten?
* Woher beziehen wir die Materialien / Bestandteile / Zutaten? Wann kaufen wir diese?
* Worauf wollen wir bei den Materialien achten?
* Wie sieht der zeitliche Plan für die Erstellung unseres Produktes aus?
* Welche Kosten sind zu erwarten? Welchen Preis können wir für unser Produkt verlangen?
* Wie und wo soll unser Produkt vermarktet werden? Wollen wir ein Logo / bestimmtes Design?
* Wer übernimmt welche Aufgaben (Planung, Koordinierung, Kalkulation, Marketing, …)?

**Lernschritt 5: Produzieren, Testen, Anpassen**

* Wie sieht eine erste Version unseres Produktes aus?
* Wer kann uns Feedback auf unser Produkt geben?
* Was wollen wir anpassen?

**Lernschritt 6: Finale Produkterstellung durchführen**

* Wie sieht die finale Version unseres Produktes aus?
* Bis wann kann dieses fertiggestellt werden?
* Mit welchem Plakat / Infotafel / … wollen wir auf unser Produkt aufmerksam machen?
* Optional: Welche Quizfragen zu unserem Projekt eignen sich für die Präsentation?

**Lernschritt 7: Präsentation vorbereiten und üben**

* Wer sagt was/wann/wie?
* Dauert die Präsentation maximal 5 Minuten?

## M4: Erkundungsauftrag – SDG 12: Nachhaltiger Konsum III

### Lernziel

Den Begriff SDG habt ihr bestimmt schon öfter gehört. **Aber was hat das SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“ mit euch zu tun?** In diesem Projekt werdet ihr dieses SDG erkunden und eine Perspektive erarbeiten, die ihr vorher vielleicht noch nicht gekannt habt. Das soll euch dabei helfen, dieses komplexe Thema von einer neuen Seite verstehen und reflektieren zu können.

|  |
| --- |
| In diesem Projekt werdet ihr: |
| * das SDG 12 genauer kennenlernen * eigene Bedürfnisse reflektieren * Botschaften mithilfe von Kunst vermitteln * eure Einstellung zu Konsum hinterfragen * im Team ein agiles Projekt umsetzen |

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr …

* eine **künstlerische Darstellung** von euren Besitztümern gemacht: Hier könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und auch eine **Ausstellung** mit euren Kunstwerken veranstalten.
* einen **„Reverse-Adventskalender“[[13]](#footnote-14)** oder eine ähnliche Aktion durchgeführt
* eine **kurze 3- bis 5-minütige Präsentation** über euer Projekt und eure Erkenntnisse vorbereitet: Hier kann es nützlich sein, zusätzlich ein **Plakat** oder Ähnliches zu erstellen.
* **Quizfragen** zu eurer Präsentation formuliert: Dieser Schritt ist optional. Wenn ihr wollt, könnt ihr Fragen erstellen, damit eure Mitschüler:innen noch mehr von eurem Projekt lernen können.

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Teamarbeit: Habt ihr euer Projekt gemeinsam als Team umgesetzt?
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. **Die Akzeptanzkriterien sind Fragen, die ihr beantworten müsst**. **Wichtig**: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden.

**Lernschritt 1: SDG erkunden**

* Was sind die Eckpunkte des SDG 12 (z. B. Bezeichnung, aktuelle Lage, formulierte Ziele)?
* Wie betrifft dieses SDG die Wirtschaft, Umwelt, Politik, Gesellschaft, …?
* Wie kann das ausgewählte SDG zusammenfassend beschrieben werden?

**Lernschritt 2: Eigene Berührungspunkte reflektieren**

* Was hat das SDG 12 mit uns zu tun?
* In welchen Rollen begegnet es uns (z. B. Konsument:in, Arbeitnehmer:in, …) und auf welche Art und Weise?
* Wie können wir in diesen Rollen positiven Einfluss ausüben (und damit zum SDG beitragen)?

**Lernschritt 3: Bestandsaufnahme auf individueller Ebene durchführen**

* Wie viel Kleidung / Dekoartikel / … besitze ich? (evtl. Fokus auf einzelne Artikel, z. B. T-Shirts)
* Welchen dieser Artikel besitze ich schon am längsten? Wie lange?
* Wie viel haben diese Artikel ungefähr gekostet?
* Was davon brauche ich, um „Ich“ zu sein? Was könnten andere Personen brauchen?
* Wie kann diese Bestandsaufnahme künstlerisch dargestellt werden?
* Was hat diese Bestandsaufnahme mit dem SDG 12 zu tun?

**Lernschritt 4: Einstellungen zu Konsum recherchieren und hinterfragen**

* Was bedeuten die Begriffe „Minimalist“ und „Materialist“?
* Welchem Begriff würden wir uns jeweils eher zuordnen?
* Wie beeinflusst uns Werbung jeweils individuell im Hinblick auf Konsum?
* Wie viel/wenig braucht man zum Leben?

**Lernschritt 5: Aktion festlegen**

* Welche Aktion wollen wir starten? Was wollen wir mit unserer Aktion erreichen?
* Wie motiviert man andere Menschen zu gemeinsamen Aktionen?
* Wie bewegt man politische Machthabende dazu, eigene Anliegen zu unterstützen?
* Wie können wir mit unserer Aktion positiv zum SDG 12 beitragen?

**Lernschritt 6: Aktion durchführen / Lernprodukt erstellen**

* Wo, wann und wie wird unsere Aktion durchgeführt?
* Brauchen wir dazu ein begleitendes Lernprodukt (z. B. physischer Kalender)?
* Mit welchem Plakat / Infotafel / anderen Medien wollen wir auf unsere Aktion aufmerksam machen?
* Optional: Welche Quizfragen zu unserem Projekt eignen sich für die Präsentation?

**Lernschritt 7: Präsentation vorbereiten und üben**

* Wer sagt was/wann/wie?
* Dauert die Präsentation maximal 5 Minuten?

## M4: Erkundungsauftrag – SDG 12: Nachhaltiger Konsum IV

### Lernziel

Den Begriff SDG habt ihr bestimmt schon öfter gehört. **Aber was hat das SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“ mit euch zu tun?** In diesem Projekt werdet ihr dieses SDG erkunden und eine Perspektive erarbeiten, die ihr vorher vielleicht noch nicht gekannt habt. Das soll euch dabei helfen, dieses komplexe Thema von einer neuen Seite verstehen und reflektieren zu können.

|  |
| --- |
| In diesem Projekt werdet ihr: |
| * das SDG 12 genauer kennenlernen * Werbungen analysieren * Labels und Gütesiegel überprüfen * Kaufentscheidungen reflektieren * im Team ein agiles Projekt umsetzen |

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr Folgendes erstellt:

* eine **Kampagne** zum Thema „Nachhaltiger Konsum“: Hier könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen.
* eine **kurze 3- bis 5-minütige Präsentation** über euer Projekt und eure Erkenntnisse: Hier kann es nützlich sein, zusätzlich ein **Plakat** oder Ähnliches zu erstellen.
* **Quizfragen** zu eurer Präsentation: Dieser Schritt ist optional. Wenn ihr wollt, könnt ihr Quizfragen erstellen, damit eure Mitschüler:innen noch mehr von eurem Projekt lernen können.

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Teamarbeit: Habt ihr euer Projekt gemeinsam als Team umgesetzt?
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. **Die Akzeptanzkriterien sind Fragen, die ihr beantworten müsst**. **Wichtig**: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden.

**Lernschritt 1: SDG erkunden**

* Was sind die Eckpunkte des SDG 12 (z. B. Bezeichnung, aktuelle Lage, formulierte Ziele)?
* Wie betrifft dieses SDG die Wirtschaft, Umwelt, Politik, Gesellschaft, …?
* Wie kann das ausgewählte SDG zusammenfassend beschrieben werden?

**Lernschritt 2: Eigene Berührungspunkte reflektieren**

* Was hat das SDG 12 mit uns zu tun?
* In welchen Rollen begegnet es uns (z. B. Konsument:in, Arbeitnehmer:in, …) und auf welche Art und Weise?
* Wie können wir in diesen Rollen positiven Einfluss ausüben (und damit zum SDG beitragen)?

**Lernschritt 3: Werbung analysieren und Hintergründe recherchieren**

* Auf welche Produkte wollen wir uns festlegen (z. B. Kleidung, Möbel, technologische Geräte)?
* Wie werden diese Produkte in der Werbung präsentiert?
* Wie werden Konsument:innen dazu bewegt, mehr dieser Produkte zu kaufen?
* Wie beeinflusst uns Werbung im Hinblick auf Konsum?
* Welche Gütesiegel / Labels findet man in Werbungen? Wie können diese überprüft werden?
* Was bedeutet der Begriff „Greenwashing“ und wie kann man es entdecken?

**Lernschritt 4: Kaufentscheidungen und Auswirkungen reflektieren**

* Welchen Einfluss hat hoher Konsum auf Mensch und Umwelt?
* Welche Auswirkungen haben unsere eigenen Kaufentscheidungen?
* Welche Fragen sollte man sich vor dem Kauf eines Produktes stellen?
* Wie können wir nachhaltige Kaufentscheidungen treffen?
* Welche Alternativen zum Kauf gibt es?

**Lernschritt 5: Kampagne vorbereiten**

* Wie wollen wir mit unserer Kampagne positiv zum SDG 12 beitragen?
* Wie bewegt man politische Machthabende dazu, das eigene Vorhaben zu unterstützen?
* Wie motiviert man andere Menschen zu gemeinsamen Aktionen?
* Wie können wir eine Handlungsaufforderung[[14]](#footnote-15) für unser Anliegen formulieren?

**Lernschritt 6: Lernprodukt (Kampagne) gestalten**

* Welche Ergebnisse unseres Projektes sind für unsere Mitschüler:innen besonders interessant?
* Wie muss die Kampagne gestaltet sein, damit sie möglichst viele Personen erreicht/anspricht?
* Wo, wann und wie wird unsere Kampagne durchgeführt?
* Optional: Welche Quizfragen zu unserem Projekt eignen sich für die Präsentation?

**Lernschritt 7: Präsentation vorbereiten und üben**

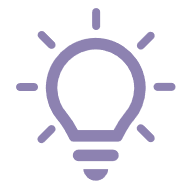
* Wer sagt was/wann/wie?
* Dauert die Präsentation maximal 5 Minuten?

## M5: Teillernschritte formulieren

Ein Bild, das Kleidung, Hose, Schuhwerk, Zeichnung enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Eleonor und Kian planen ihre Geburtstagsfeier und haben dafür ein gemeinsames Board, auf dem sie ihre Aufgaben sammeln. Weil die beiden keine Verben verwenden, bemerken sie erst drei Tage vor der Feier, dass ihre Gäste noch nichts von der Feier wissen: Eleonor hat zwar Einladungen entworfen und Kian hat die Kuverts gekauft, aber geschickt hat sie niemand.

Seine Aufgaben so zu notieren, dass man gut damit arbeiten kann, ist in vielen Bereichen unseres Lebens wichtig. Im Folgenden lernst du ein paar Regeln kennen, die dir dabei helfen können, deine Aufgaben klar zu formulieren.



### Goldene Regel

Egal, ob du dir Teillernschritte für die Projektarbeit, Aufgaben für ein Schulfach oder sonstige To-dos (z. B. für Zuhause) notierst – formuliere diese **immer** mit einem Verb!



### Aufgabe 1: Verben ergänzen

Ein Teillernschritt sollte immer Verben beinhalten. Bei der folgenden Aufgabe „Infoplakat zu den SDGs erstellen“ wurde leider darauf vergessen, Verben zu ergänzen.

1. **Ergänze** für jeden Teillernschritt ein passendes Verb.
2. **Vergleiche** deine Ideen mit einer zweiten Person. Habt ihr unterschiedliche Verben notiert, so **ergänzt** beide in der zweiten Spalte das Verb des anderen.

|  |  |
| --- | --- |
| Teillernschritt | Passende Verben |
| SDG |  |
| Zielgruppe |  |
| Informationen |  |
| Texte |  |
| Bilder/Grafiken |  |
| Material |  |
| Skizze |  |
| Plakat |  |
| Feedback |  |
| Präsentation |  |



### Aufgabe 2: Teillernschritte formulieren

Ein Lernschritt sollte nicht zu groß formuliert sein, sondern aus mehreren kleineren Teillernschritten bestehen. **Formuliert** nun zu zweit 5-10 Teillernschritte für die Aufgabe „Video erstellen“. **Notiert** auch hier unbedingt Verben.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## M6: Aufgaben reihen und Zeiten schätzen



### Aufgabe 1: Aufgaben reihen

In den nächsten Wochen findet an eurer Schule die Projektarbeit „Make a change!“ statt. Den Abschluss dieser Projektarbeit bildet eine Ausstellung mit euren Lernprodukten. **Reihe** die folgenden Aufgaben (1-11), um die Veranstaltung gut planen und durchführen zu können.

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Reihenfolge |
| Raum buchen |  |
| Termin festlegen |  |
| Einladungen verschicken |  |
| Auf- und Abbau der Ausstellung planen |  |
| Einladungen entwerfen |  |
| Ablauf der Ausstellung (Begrüßung, Ablauf, Führung) überlegen |  |
| Beschriftungen / Erklärungen für die Besucher:innen gestalten und drucken |  |
| Raum vorbereiten (z. B. Lernprodukte, Stellwände, Tische) |  |
| Getränke / Snacks organisieren |  |
| Werbung in der Schule machen (z. B. Durchsage, Plakate, Webseite) |  |
| Ausstellung durchführen |  |

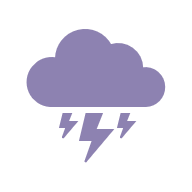


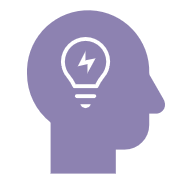
### Aufgabe 2: Zeiten schätzen

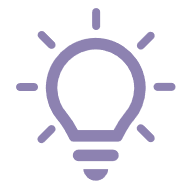
1. **Schätze** zuerst alleine, wie lang man für die jede einzelne Aufgabe braucht.
2. **Vergleiche** deine Zeiten mit 1-2 weiteren Personen. **Diskutiert** bei Unterschieden, welche Zeitangabe die realistischere ist.
3. **Löst** gemeinsam im Plenum **auf**, wie lange man pro Aufgabe ungefähr braucht.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufgabe | Meine Zeitschätzung | Zeitschätzung meiner Mitschüler:innen | Zeitschätzung der Klasse |
| 1: |  |  |  |
| 2: |  |  |  |
| 3: |  |  |  |
| 4: |  |  |  |
| 5: |  |  |  |
| 6: |  |  |  |
| 7: |  |  |  |
| 8: |  |  |  |
| 9: |  |  |  |
| 10: |  |  |  |
| 11: |  |  |  |

## M7: Konflikte lösen nach Gordon[[15]](#footnote-16)

Ihr sitzt seit drei Wochen gemeinsam an einem Projekt, die Deadline rückt näher, die Anspannung steigt – und plötzlich kracht es! Zu Beginn lief eigentlich alles problemlos, aber in den letzten Tagen gab es immer mehr Missverständnisse, manche fühlten sich nicht gehört, andere wurden beim Sprechen immer lauter – und jetzt sind alle verärgert!

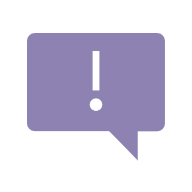
Bei Teamarbeiten gibt es oft Konflikte. Das ist ganz normal und kann euch als Team sogar weiterbringen, wenn ihr wisst, wie ihr damit umgeht. Unter anderem werdet ihr bei der **Rückschau** am Ende jedes Sprints die Möglichkeit haben, eure Zusammenarbeit zu reflektieren. Hier könnt ihr offen Probleme ansprechen und mithilfe der folgenden Methode hoffentlich so lösen, dass alle zufrieden sind.



### Die 6 Schritte der Konfliktlösung nach Gordon

1. Das Problem identifizieren und definieren
2. Alternative Lösungen entwickeln
3. Die alternativen Lösungen bewerten
4. Eine Entscheidung treffen
5. Die Entscheidung durchführen
6. Die Lösung überprüfen und neu bewerten

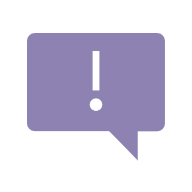
**Schritt 1: Das Problem identifizieren und definieren**

Setzt euch zusammen und sprecht über das Problem. Am besten beginnt ihr mit einer „Bestandsaufnahme“: Der Reihe nach erklärt jede:r den eigenen Standpunkt; währenddessen könnt ihr euch auch Notizen machen. Definiert danach gemeinsam das Problem so, dass alle einverstanden sind. **Achtet** dabei darauf, …

* euren Standpunkt sachlich zu schildern, ohne Vorwürfe oder Wertung
* Ich-Botschaften statt Du-Botschaften zu verwenden
* niemandem ins Wort zu fallen und den anderen Beteiligten aktiv zuzuhören

**Schritt 2: Alternative Lösungen entwickeln**

Nun ist Kreativität gefragt: Sammelt Lösungsmöglichkeiten für das Problem. Hier spielt es noch keine Rolle, ob die Lösung machbar ist. Schreibt einfach alles auf, was euch einfällt (z. B. auf ein Plakat oder eine Tafel). Wenn ihr keine Lösungen findet, kann es helfen, das Problem neu zu formulieren. **Achtet** dabei darauf, …

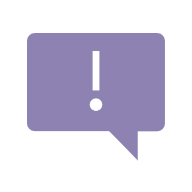
* jeden zu Wort kommen zu lassen
* „gute” Lösungen zu finden: also Lösungen, die wirklich das Problem für alle Beteiligten lösen könnten, ohne dass es Verlierer:innen gibt
* alle Lösungen unabhängig von deren Machbarkeit festzuhalten

**Schritt 3: Die alternativen Lösungen bewerten**

Nachdem ihr „gute“ Lösungsideen gesammelt habt, geht ihr nacheinander alle durch und bewertet sie ehrlich. Vergesst nicht, sachlich, offen und wertschätzend zu kommunizieren und aktiv zuzuhören. Folgende Fragen können bei der Bewertung helfen:

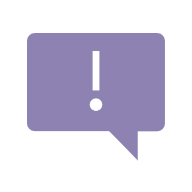
* Löst die Idee wirklich das Problem?
* Wird die Lösung allen gerecht?
* Könnte man die Idee noch verbessern?
* Welche Kritikpunkte gibt es?
* Ist die Lösung umsetzbar?

**Schritt 4: Eine Entscheidung treffen**

Wenn alle Lösungen bewertet wurden, müsst ihr eine Entscheidung treffen: Welche Lösung ist die beste? Mit welcher Lösung sind alle zufrieden? **Achtet** dabei darauf, …

* die Lösung klar zu formulieren, um Missverständnisse zu vermeiden
* niemanden zu einer Lösungsmöglichkeit zu überreden
* stattdessen sollen sich alle Parteien zu einer Lösung bekennen

**Schritt 5: Die Entscheidung durchführen**

Jetzt soll die Lösung umgesetzt werden. Macht einen genauen Plan, auf dem ihr festlegt: Wer tut was, wann und wie? **Achtet** während der Umsetzung darauf, …

* vertrauensvoll zu sein, dass die anderen die Abmachung einhalten
* euch nicht gegenseitig ständig an die Abmachung zu erinnern

Falls sich nicht alle an die Abmachung halten, sucht das gemeinsame Gespräch. Wenn jemand mal einen Fehler macht, solltet ihr Verständnis zeigen, aber auf wiederholtes Nichteinhalten der Abmachung solltet ihr aufmerksam machen. Beachtet in diesem Fall die Hinweise zur Kommunikation in Schritt 1.

**Schritt 6: Die Lösung überprüfen und neu bewerten**

Prüft nach ein paar Tagen, ob eure Konfliktlösung die erhofften Ergebnisse gebracht hat. Fragt euch gegenseitig, wie jede:r die Lösung bewerten würde. Folgende Fragen können dabei helfen:

* Ist jede:r noch zufrieden mit der Lösung?
* Gab es Schwierigkeiten bei der Umsetzung?
* Welche Schwachpunkte hat die Lösung?
* Was könnte noch verbessert werden?

Hinweis: Wenn ihr an eurer Vereinbarung etwas ändert, achtet darauf, dass alle einverstanden sind.



### Aufgabe: Sitzordnung regeln

In eurer Klasse gibt es eine neue Sitzordnung. Severin möchte neben seinem besten Freund sitzen, da fühlt er sich wohler und kann besser mitarbeiten. Mira möchte auch genau an diesem Platz sitzen, weil sie die Tafel mit ihrer Brille dort besser sehen kann. **Arbeitet** in eurer Arbeitsgruppe: Je 2-3 Personen nehmen die Position von Severin bzw. Mira ein. **Notiert** die Ergebnisse der folgenden Aufgaben stichwortartig.

1. **Besprecht** gemeinsam: Was ist Severins / Miras Problem? (Schritt 1)
2. **Überlegt** mind. 3 verschiedene Lösungsmöglichkeiten:Wie könntet ihr beide möglichst zufrieden sein? (Schritt 2)
3. **Bewertet** die alternativen Lösungen: Welche Vor- und Nachteile haben die Lösungen? Sind sie für beide fair? (Schritt 3)
4. **Wählt** gemeinsam eine Lösung, mit der beide leben können. (Schritt 4)
5. **Führt** die Entscheidung **durch**: Was muss passieren, damit die Lösung umgesetzt wird? Wer macht was? (Schritt 5)
6. **Stellt** euch **vor**, ihr habt die Lösung ausprobiert. **Überprüft** sie   
   und **bewertet** sie neu: Was könnte (nicht) gut laufen? Was   
   würdet ihr tun, wenn es doch nicht klappt? (Schritt 6)



## 

## M8: Entscheidungen in der Gruppe treffen[[16]](#footnote-17)

Müssen Entscheidungen in einer Gruppe getroffen werden, so gibt es mehrere Möglichkeiten, wie man zu einer Lösung kommen kann. Im Folgenden lernst du ein paar Methoden sowie ihre Vor- und Nachteile kennen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Methode | Erklärung | Vorteile | Nachteile |
| Dozent mit einfarbiger FüllungEine Person entscheidet alleine | Diese Person kann z. B. von der Gruppe oder der Lehrkraft festgelegt werden. Die ausgewählte Person kann sich vor der Entscheidung Input von der Gruppe holen und dazu einladen, die eigenen Meinungen zu äußern. | * schnell * eindeutige, klare nächste Schritte | * manche Perspektiven fehlen * kann die Motivation senken * Gruppe führt die Entscheidung evtl. nicht aus, weil sie sich nicht gehört fühlt |
| **Abwandlung**: Es gibt Regeln/Einschränkungen. Vor der Entscheidung wird dem Team mitgeteilt, wie die Entscheidung lauten wird. Das Team prüft, ob die Regeln eingehalten wurden. | * setzt Zeit und Energie in der Gruppe frei * Team ist motivierter, weil die Entscheidung überprüft und mitgetragen wird | * Durchführung kann bei neuen Teammitgliedern länger dauern * Entscheidung fällt evtl. anders aus, als man selbst entschieden hätte |
| Die Mehrheit entscheidet[[17]](#footnote-18)  Gruppe mit einfarbiger Füllung | Der Gruppe stehen mehrere Optionen zur Verfügung. Es wird gemeinsam diskutiert und anschließend abgestimmt. Die Option, die von den meisten gewählt wurde, wird umgesetzt.  **Abwandlung**: Es kann auch festgelegt werden, dass z. B. zwei Drittel oder 80 % zustimmen müssen. | * Methode allgemein bekannt * Durchführung ist transparent * Entscheidung wird meist als fair empfunden | * Mehrheit muss keine Kompromisse mit der Minderheit eingehen * fehlende Akzeptanz bei der Minderheit * kann ein „Wir gegen euch“-Gefühl hervorrufen |
| Gruppe von Personen mit einfarbiger FüllungKonsens – alle stimmen zu | Bei der Konsens-Entscheidung suchen alle Teammitglieder so lange nach einer Lösung, bis dieser alle zustimmen können. In der Regel besteht die Lösung aus einem Kompromiss. Dieser ist zwar oft eine schwache Lösung, dafür wird er von allen akzeptiert. | * fördert das Gemeinschaftsgefühl * stellt alle Teammitglieder zufrieden * absolut gleich verteilte Macht in der Gruppe | * zeitaufwändig * nicht für große Teams geeignet * Kompromisse sind für die Gruppe oft wenig nützlich * Gefahr, dass der Prozess ohne Ergebnis abgebrochen wird |
| Abwarten  Sanduhr abgelaufen mit einfarbiger Füllung | Manchmal kann es klug sein, sich nicht zu entscheiden, sondern einfach mal abzuwarten. Das macht Sinn, wenn …   1. zu erwarten ist, dass sich das Problem von alleine löst 2. man vermutet, dass die Entscheidungs-findung in Zukunft einfacher ist 3. die Situation unklar ist 4. es wenig zu gewinnen und viel zu verlieren gibt. | * spart Zeit und Energie * ermöglicht Fokussierung auf andere Themen * keine vorzeitige Festlegung | * Zeitpunkt für eine Entscheidung kann verpasst werden * kann als Verweigerung, Schwäche oder Untätigkeit missverstanden werden * kann das Team und das Umfeld lähmen |
| Konsent – niemand hat Einwände  Blitz mit einfarbiger Füllung  Einwand | Konsent bedeutet die Abwesenheit von Einwänden. Ähnlich wie beim Konsens werden alle Teammitglieder zur Entscheidung eingeladen. Allerdings wird das Team hier ermutigt, eine Lösung zu finden und zu akzeptieren, die „gut genug für jetzt" und „sicher genug es auszuprobieren“ ist.  Nachdem eine Entscheidung getroffen wurde, wird nochmal kontrolliert, ob es keine sinnvollen oder schwerwiegenden Einwände gibt. | * fördert eine gemeinsame Debatte * schnelle Methode, lässt sich nicht blockieren * Team versucht gemeinsam, Vorschläge zu verbessern * motiviert zu Lösungen, die auch angepasst werden können | * kann zunächst ungewohnt sein * erfahrene:r Moderator:in notwendig * Prozess kann Teams zu einer „halben“ Lösung drängen * Entscheidungen sind kurzfristig orientiert |



### Aufgabe: Ausflugsziel festlegen

„Wohin geht der Klassenausflug?“ Eure Klasse darf in diesem Schuljahr einen Tagesausflug machen. Die Lehrkraft stellt euch mehrere Vorschläge zur Verfügung: 1. Kletterpark im Wald, 2. Besuch eines Technikmuseums, 3. Rätselrallye in einer nahegelegenen Großstadt, 4. Ein Tag am See mit Spielen und Picknick, 5. Besuch eines Escape Rooms.

1. **Arbeitet** in eurer Arbeitsgruppe.
2. **Probiert** 2-3 Methoden zur Entscheidungsfindung **aus**.
3. **Reflektiert** anschließend: Welche Methode hat für euch am besten funktioniert? Wo waren die meisten von euch zufrieden?

## M9: Die Marshmallow-Challenge – Gemeinsam experimentieren[[18]](#footnote-19)

**Dauer und Ziel:**

* 40 Minuten (Spielzeit + Vor- und Nachbereitung)
* Das höchstmögliche, stabile Bauwerk aus Spaghetti bauen, das an der Spitze ein Marshmallow tragen kann

**Das braucht man:**

* Gruppen aus 4-5 Personen
* Ein Meter Klebeband (pro Gruppe)
* 20 Spaghetti (pro Gruppe)
* Ein Marshmallow (pro Gruppe)
* Spielleiter:in mit Stoppuhr oder Handy sowie Maßband

**Spielablauf:**

Regeln kurz erklären (PPT Folie)

18 Minuten spielen

Messung der Höhe von jedem Bauwerk bzw. Marshmallow: Wer hat gewonnen?

10-15 Minuten Reflexion nach dem Spiel (PPT Folie)

**Welchen Nutzen hat dieses Spiel für die Schüler:innen?**

* Die Marshmallow-Challenge regt die Kreativität an und ermuntert die Schüler:innen, ins Experimentieren zu kommen. Die Teams erstellen schnell Prototypen, testen ihre Ideen und überarbeiten ihr Bauwerk anhand ihrer Erfahrungswerte.
* Folgende Aspekte von Scrum fließen ein: Timeboxing (begrenzte Zeit), nächste Schritte planen, Rückblick auf die Arbeitsphase, anpassen und erneut planen. Die Schüler:innen scheitern möglicherweise schnell, probieren viel aus, arbeiten eigenverantwortlich und selbstorganisiert im Team und verbessern sich durch internes Feedback.
* Erkenntnis, dass neben dem frühen Testen und Ausprobieren auch die Zeit der Reflexion essenziell ist, um sich zu verbessern (die Rückschau soll daher nie weggelassen werden!)

### Höhe des Bauwerks



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Berge mit einfarbiger FüllungHöhe (Marshmallow) | Stabil? |
| Team 1 |  |  |
| Team 2 |  |  |
| Team 3 |  |  |
| Team 4 |  |  |
| Team 5 |  |  |
| Team 6 |  |  |

## M10: Was würdest du dir wünschen?



### Aufgabe: SDGs zuordnen

Du hast gerade eine Straßenumfrage von der Chefredaktion gesehen. Dabei wurden verschiedene Probleme genannt, die die Jugendlichen gerne lösen würden.

1. Welche SDGs passen zu den Wünschen? **Schreibe** unter jeden Wunsch das passende SDG oder **verbinde** die Icons mit dem jeweiligen Wunsch. Ein Wunsch kann auch mehrere SDGs betreffen.
2. **Notiere** die Wünsche, die du vor dem Video in der Kleingruppen besprochen hast, und **ordne** sie ebenfalls **zu**.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ein Bild, das Text, Schrift, Grafiken, Design enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Design, Schrift, Logo enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Grafiken, Grün enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Design, Grafiken, Logo enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Logo, Screenshot enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Zauberstab (automatisch) mit einfarbiger Füllung | **mehr Frieden**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **Gleichberechtigung für alle**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **Meine Wünsche:**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ = SDG: \_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ = SDG: \_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ = SDG: \_\_\_\_  **Kriege beenden**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **Unterschied zwischen Arm und Reich verringern**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **mehr auf die Tiere achten**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **Welthunger bekämpfen**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_  **die Erde nicht zerstören**  SDG: \_\_\_\_\_\_\_\_ | | | Ein Bild, das Text, Schrift, Logo, Grafiken enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Logo, Schrift, Screenshot enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Logo, Design enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Vogel, Design enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Grafiken, Logo enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Grafiken, Grafikdesign, Schrift enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Design, Schrift, Grafiken enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Fisch, Schrift, Grafiken enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Grafiken, Grafikdesign enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Logo, Grafiken enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Design, Screenshot enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Grafiken, Schrift, Grafikdesign enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |

## M11: Lerntafel

Diese Lerntafel kann auch auf größerem Format ausgedruckt werden. Die Datei (ohne Klebezettel) befindet sich [hier](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Lerntafel_2.png).

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Rechteck enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAlternativ kann diese Lerntafel pro Team auch online erstellt werden (z. B. über [Miro](https://miro.com/)).

## M12: Merkzettel für die Meetings

### Planungs-Treffen:

Das Lernteam soll genau verstehen, was die Lernziele für die kommende Arbeitsphase sind. Der Lerncoach erklärt anhand der Lernschritte, welche Anforderungen und Erwartungen er bzw. sie an die Lernergebnisse hat. Am Ende dieses Treffens hat das Lernteam eine Planung inklusive einer groben Schätzung für den kommenden Sprint.

#### Material

* Initiale und priorisierte Lernschritte im Erkundungsauftrag vom Lerncoach
* Flipcharts, Marker, Schere, Tesa Kreppband, Post-its u.Ä.

**Tipp**: Falls sich die Arbeitsergebnisse der einzelnen Lernteams in eine andere Richtung entwickeln als ursprünglich geplant, ist die Planung jener Ort, in dem eine Repriorisierung stattfindet.

#### Dauer

Max. 60 min beim Start des allerersten Sprints in der gesamten Klasse;

max. 15 min zu Beginn jedes neuen Sprints im Lernteam

#### Ablauf

**Teil #1 – in der gesamten Klasse**

1. Der Lerncoach stellt die Lernliste sowie die Lernziele und Rahmenbedingungen vor (Zeiterwartung, Sprintlange, Beurteilungskriterien, Abgabedaten für einzelne Lernschritte etc.
2. Rückfragen zu den Lernzielen, Diskussion über die Akzeptanzkriterien und Festhalten von „Fertig“
3. Ggf. Bildung der Lernteams

**Teil #2 – in den einzelnen Lernteams**

1. Benennung einer Strukturheldin oder eines Strukturhelden
2. Informationen aus dem Erkundungsauftrag in kleine Lernschritte schneiden
3. Priorisierung der Lernschritte nach Wichtigkeit (bspw. Abhängigkeiten oder Zwischenabgaben)
4. Identifikation der jeweiligen Aufgaben eines Lernschrittes und Erstellung von Teillernschritten
5. Transparentmachen der Lernschritte und Teillernschritten auf der Lerntafel
6. Klären und Festlegen von „Spielregeln“ im jeweiligen Lernteam (bspw. Wie arbeiten wir? Wo sammeln wir die Arbeitsergebnisse? etc.)

#### Was man nicht tun sollte

1. Der Lerncoach gibt die gewünschten Inhalte zu detailliert vor.
2. Es wird nicht ausreichend geplant, sondern die Lernteams setzen direkt in diesem Treffen die Lernschritte um.
3. Die Strukturheldin oder der Strukturheld verteilt die Aufgaben an die Teammitglieder.

### Team-Synchronisation:

Das Lernteam plant und koordiniert seine Aktivitäten für diesen Tag, es identifiziert und diskutiert auftretende Hindernisse. Die Lerntafel hilft, sich auf aktuelle Aufgaben zu fokussieren. Die Lerntafel wird jetzt auf den neuesten Stand gebracht.

#### Material

* Lerntafel
* Post-its
* Marker

#### Tipps

1. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld sollte nicht vor dem Team oder der Lerntafel herumstehen! Das schafft eine unproduktive Lehrende-Lernende-Atmosphäre.
2. Jedes Teammitglied überlegt sich immer wieder, ob es einem anderen helfen kann, schneller zu werden.

#### Dauer

5 min, zu Beginn jeder Stunde

#### Ablauf

1. Das Lernteam trifft sich bei der Lerntafel.
2. Ein Teammitglied beginnt zu erklären, was es seit der letzten TEAMSYNCHRONISATION erarbeitet hat.
3. Das Teammitglied bewegt die dazu passenden Lern- bzw. Teillernschritte an der Lerntafel in die korrekte Spalte.
4. Gegebenenfalls wählt er/sie eine geeignete neue Aufgabe und hängt sie in die Spalte „In Bearbeitung“.
5. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld notiert Hindernisse und Probleme, die seit der letzten TEAMSYNCHRONISATION bei der Arbeit an den Aufgaben aufgetreten sind und kümmert sich um die prompte Bearbeitung bzw. Lösung.
6. Schritt 1-5 für jedes Teammitglied wiederholen.

#### Was man nicht tun sollte

1. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld fragt Teammitglieder wie bei einer Prüfung ab.
2. Teammitglieder berichten an die Strukturheldin oder an den Strukturhelden.
3. Das Treffen wird für andere Themen benutzt.
4. Zu spät kommen.
5. Die Länge des Treffens überschreiten.
6. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld hängt die Post-its an der Lerntafel für die Teammitglieder um.
7. Unvorbereitet sein.
8. Einfach nicht zur TEAMSYNCHRONISATION erscheinen. Kann eine Person nicht teilnehmen, sollte das Team darüber informiert sein. Es muss einen Stellvertreter oder eine Stellvertreterin geben, der/die über den Stand der Dinge unterrichtet ist.

#### Die drei zentralen Fragen der Teamsynchronisation

1. Was haben wir bis heute erarbeitet?
2. Was wollen wir heute/bis zur nächsten TEAMSYNCHRONISATION erarbeiten?
3. Wo gibt es Hindernisse?

### Feedback-Runde:

Die Lernteams zeigen sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer Arbeit aus dem vergangenen Sprint. Dann wird gemeinsam identifiziert, wie man die Ergebnisse noch besser machen kann.

#### Material

* Fertiggestellte Lernschritte
* Lerntafel, Post-its, Marker, Flip-Charts

#### Wichtig

Das ist eine Arbeitssitzung! Es geht nicht um den Applaus, sondern um neue Ideen für weitere Lernschritte.

#### Dauer

5 min pro Gruppe am Ende des Sprints

#### Ablauf

* Der Lerncoach begrüßt die Lernteams zur FEEDBACK-RUNDE.
* Kurzvorstellung des derzeitigen Arbeitsstands (Blick in die Werkstatt) pro Lernteam
* Das Feedback wird von den Teammitgliedern und vom Strukturhelden bzw. der
* Strukturheldin dokumentiert.

#### Tipps

1. Wenn du als Lerncoach nicht so viel Zeit hast, kannst du auch die Gruppen auslosen, die präsentieren.
2. Anstatt die Ergebnisse frontal zu präsentieren, hänge die Ergebnisse für alle gut sichtbar an die Wand oder an Pinnwände.
3. Sammle das Feedback der anderen Lernteams auf Post-its.

### Rückschau:

Das Lernteam untersucht, ob es den gemeinsamen Arbeitsprozess verbessern kann, um noch schneller gute Ergebnisse zu erzielen.

#### Ablauf – jeweils im Lernteam

1. Was ist im Prozess besonders gut gelaufen? Jedes Lernteammitglied schreibt 2-3 Punkte auf grüne Post-its, die anschließend im Lernteam geteilt werden.
2. An welchen Stellen kann und sollte die Zusammenarbeit verbessert werden? Jedes Lernteammitglied schreibt 2-3 Punkte auf rote Post-its, die anschließend im Lernteam geteilt werden.
3. Das Team wählt aus den roten Post-its maximal zwei Punkte aus, die es im
4. nächsten Sprint verbessern will. Es werden konkrete Maßnahmen besprochen und für die nächste PLANUNG festgehalten.

#### Tipps

1. Stell dir vor, dein bester Freund gibt dir Feedback zu den letzten X Stunden. Was würde er dir sagen?
2. Was ist die eine Sache, die du ab heute in diesem Team anders machen möchtest?

## M13: Organisationen als Ansprechpartner für Schüler:innen

Folgende Organisationen können als Ansprechpartner für die Schüler:innen fungieren. Gruppen, die sich mit dem SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“ beschäftigen, könnten z. B. Fairtrade Österreich kontaktieren und um einen Austauschtermin bitten, indem sie Fragen zum Thema stellen.

**Achtung**: Diese Liste stellt weder einen Anspruch auf Vollständigkeit, noch wurden die hier aufgelisteten Organisationen über die Nennung auf dieser Liste informiert.

**Liste an Organisationen:**

#### Austrian Business Agency

[office@aba.gv.at](mailto:office@aba.gv.at)

[www.aba.gv.at](http://www.aba.gv.at)

Die Austrian Business Agency wirbt für den Wirtschaftsstandort Österreich und hilft internationalen Unternehmen beim Investieren und Ansiedeln – mit dem Ziel, Österreich global stärker zu vernetzen.

#### Bildung 2030: Plattform für Globales Lernen und Bildung für nachhaltige Entwicklung

[info@bildung2030.at](mailto:info@bildung2030.at)

[www.bildung2030.at](http://www.bildung2030.at)

Die Plattform bietet Informationen zu Bildungsangeboten rund um die Agenda 2030 und die 17 Nachhaltigkeitsziele.

#### DemokratieWEBstatt

[info.demokratiewebstatt@parlament.gv.at](mailto:info.demokratiewebstatt@parlament.gv.at)

[www.demokratiewebstatt.at](http://www.demokratiewebstatt.at)

Die DemokratieWEBstatt bietet Erklärungen und Materialien zur Globalisierung für Schüler:innen. Außerdem sind Infoseiten zu zahlreichen Themen, Animationsvideos und interaktive Inhalte auf der Webseite zu finden.

#### Fairtrade Österreich

[office@fairtrade.at](mailto:office@fairtrade.at)

[www.fairtrade.net](http://www.fairtrade.net)

Fairtrade Österreich fördert den Fairen Handel und setzt sich für bessere Lebens- und Arbeitsbedingungen von Produzent:innen im Globalen Süden ein. Auf der Webseite finden sich Informationen zu Fairtrade-Produkten und deren Bedeutung für die SDGs.

#### Global 2000

[office@global2000.at](mailto:office@global2000.at)

[www.global2000.at](http://www.global2000.at)

Global 2000 setzt sich für einen fairen und nachhaltigen Welthandel ein und fordert verbindliche Regeln für Unternehmen, um Mensch und Umwelt zu schützen.

#### Industriellenvereinigung

[wien@iv.at](mailto:wien@iv.at)

[www.iv.at](http://www.iv.at)

Die Industriellenvereinigung vertritt die Interessen der österreichischen Industrie und setzt sich für offene Märkte, internationalen Handel und die Wettbewerbsfähigkeit heimischer Unternehmen im globalen Umfeld ein.

#### ÖKOBÜRO – Allianz der Umweltbewegung

[office@oekobuero.at](mailto:office@oekobuero.at)

[www.oekobuero.at](http://www.oekobuero.at)

ÖKOBÜRO setzt sich für eine Transformation im Sinne der Agenda 2030 ein, die die Umwelt schützt und eine starke Zivilgesellschaft fördert. Die Organisation bietet Informationen und Materialien zu Themen wie Klimaschutz, Biodiversität und nachhaltige Entwicklung.

#### Österreichische Gesellschaft für Europapolitik (ÖGfE)

[europa@oegfe.at](mailto:europa@oegfe.at)

[www.oegfe.at](http://www.oegfe.at)

Die Österreichische Gesellschaft für Europapolitik bietet Analysen und Materialien zur europäischen und globalen Politik.

#### SDG Watch Austria

[info@sdgwatch.at](mailto:info@sdgwatch.at)

[www.sdgwatch.at](http://www.sdgwatch.at)

Bei der SDG Watch Austria handelt es sich um ein zivilgesellschaftliches Netzwerk von über 220 Organisationen, das sich für die Umsetzung der 17 SDGs in Österreich einsetzt. Auf der Webseite finden sich aktuelle Informationen, Veranstaltungen und Materialien zu den SDGs.

#### Südwind: Verein für Entwicklungspolitik und globale Gerechtigkeit

[office@suedwind.at](mailto:office@suedwind.at)

[www.suedwind.at](http://www.suedwind.at)

Der Verein Südwind engagiert sich für globale Gerechtigkeit und bietet Workshops, Bildungsprogramme sowie Kampagnen zu Themen wie fairer Handel und nachhaltige Entwicklung an.

#### UN Global Compact Netzwerk Österreich

[office@globalcompact.at](mailto:office@globalcompact.at)

[www.globalcompact.at](http://www.globalcompact.at)

Dieses Netzwerk unterstützt Unternehmen und Organisationen dabei, ihre Strategien an den SDGs auszurichten. Die Webseite bietet Informationen zu den 10 Prinzipien und den SDGs.

#### UNESCO Österreich

[oeuk@unesco.at](mailto:oeuk@unesco.at)

[www.unesco.at](http://www.unesco.at)

UNESCO Österreich bietet Ressourcen für Schulen an, die sich mit den SDGs und Global Citizenship Education befassen. Die Materialien sind für verschiedene Altersgruppen und Bildungseinrichtungen geeignet.

#### Wirtschaftskammer Österreich

[info@wkw.at](mailto:info@wkw.at)

[www.wko.at](http://www.wko.at)

Die Wirtschaftskammer Österreich unterstützt Unternehmen bei ihrer internationalen Tätigkeit und fördert den Export sowie wirtschaftliche Zusammenarbeit im Zuge der Globalisierung.

# Lösungen

## M2: Erkundungsauftrag – SDGs und ich: Inhaltliche Hilfestellungen

Auf der Webseite von Südwind kann das kostenlose Bildungsmaterial „17 Ziele für eine bessere Welt“ heruntergeladen werden.

Südwind (2023) 17 Ziele für eine bessere Welt. Bildungsmaterial zu den Ziele für nachhaltige Entwicklung. <https://www.suedwind.at/bildungsmaterial/17-ziele-fuer-eine-bessere-welt-mappe/>. Zugegriffen am 06.06.2025.

Eine Unterrichtsmappe zu den SDGs vom Bundesministerium für Bildung ist hier zu finden. Pro SDG sind aktuelle Lage und Ziele zusammengefasst, die Mappe stammt allerdings aus dem Jahr 2016.

Bundesministerium für Bildung (2016) Die 17 Ziele für eine bessere Welt

Anregungen für die 5. - 9. Schulstufe zur thematischen Auseinandersetzung in der Schule. [https://www.politik-lernen.at/dl/onomJMJKomlKNJqx4KJK/Unterrichtsmappe\_-\_Die\_17\_Ziele\_fuer\_eine\_bessere\_Welt\_pdf. Zugegriffen am 05.06.2025](https://www.politik-lernen.at/dl/onomJMJKomlKNJqx4KJK/Unterrichtsmappe_-_Die_17_Ziele_fuer_eine_bessere_Welt_pdf.%20Zugegriffen%20am%2005.06.2025).

Je nach SDG kann ein Verweis auf die Nachdenk-Impulse von INSERT hilfreich sein. In folgender Datei finden die Schüler:innen ab S. 16 pro SDG zwei passende Reflexionsfragen:

Neururer, D. (2023) Nachhaltigkeit: Bedeutung, Bereiche. In: INSERT-Projektnetzwerk (Hrsg.) Nachhaltigkeit: Bedeutung, Bereiche. Wien. <https://insert.schule.at/fileadmin/Insert/Unterrichtsmaterial/50/50_Nachhaltigkeit.pdf>. Zugegriffen am 05.06.2025.

Weitere Materialien und Links zu anderen hilfreichen Webseiten sind auf folgender Seite zu finden:

Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule (o. J.) Sustainable Development Goals – SDGs. <https://www.politik-lernen.at/sdgs>. Zugegriffen am 05.06.2025.

## M4: Erkundungsaufträge – SDG 12: Nachhaltige/r Konsum und Produktion: Inhaltliche Hilfestellungen

Weiterführende Erklärungen zum SDG 12 sind auf dieser Seite zu finden:

SDG Watch Austria (o. J.) Verantwortungs­volle Konsum- und Produktions­muster

Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen. <https://www.sdgwatch.at/de/ueber-sdgs/nachhaltige-konsum-und-produktionsmuster-sicherstellen/>. Zugegriffen am 05.06.2025.

Für die Lernprodukte selbst gibt es keine vorgefertigte Lösung. Im Internet können aber Inspirationen z. B. zum [Reverse-Adventskalender](https://www.caritas-steiermark.at/spenden-helfen/spendenmoeglichkeiten/sach-und-lebensmittelspenden/der-umgekehrte-adventkalender/) gefunden werden.

## M5: Teillernschritte formulieren

**Aufgabe 1:** individuelle Lösung der Schüler:innen; Beispiellösung:

|  |  |
| --- | --- |
| Teillernschritt | Passende Verben |
| SDG | recherchieren, auswählen, eingrenzen |
| Zielgruppe | Bestimmen, definieren, analysieren |
| Informationen | recherchieren, sammeln, notieren, auswählen |
| Texte | schreiben, kürzen, überarbeiten, strukturieren, aufteilen |
| Bilder/Grafiken | auswählen, gestalten, herunterladen, bearbeiten, einfügen |
| Material | auswählen, organisieren, kaufen, zusammenstellen |
| Skizze | entwerfen, planen, ausprobieren, festlegen |
| Plakat | erstellen, übertragen, kleben, formatieren, dekorieren |
| Feedback | einholen, geben, reflektieren |
| Präsentation | vorbereiten, aufteilen, zeigen, vorstellen |

Die Schüler:innen sollten bei dieser Aufgabe erkennen, dass ihre Antworten nicht immer ident mit denen ihrer Partnerin / ihres Partners sind. Es ist wichtig, bei jedem Teillernschritt Verben zu ergänzen, da man selbst und auch die anderen in der Gruppe sonst nicht weiß, was genau zu tun ist.

**Aufgabe 2:** individuelle Lösung der Schüler:innen; Beispiellösung:

1. Thema festlegen
2. Videoidee finden: Überlege dir, welches Video du erstellen möchtest (z. B. Erklärvideo, kleine Geschichte, Interview).
3. Skript schreiben: Schreibe auf, was gesagt und gezeigt werden soll.
4. Material planen und vorbereiten: Überlege, was du alles brauchst (z. B. Kamera/Handy, Plakate, Requisiten, Kostüme).
5. Drehorte aussuchen
6. Video filmen
7. Clips sortieren: Schaue dir deine Aufnahmen an und suche die besten Szenen aus.
8. Video schneiden: Benutze ein einfaches Schnittprogramm, um Szenen zu kürzen oder zu verbinden.
9. Ton und Musik einfügen: Füge deine Stimme, Musik oder Geräusche hinzu.
10. Video speichern und herzeigen

## M6: Aufgaben reihen und Zeiten schätzen

**Aufgabe 1:** Lösung kann variieren; vorgeschlagene Lösung:

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Reihenfolge |
| Termin festlegen | 1 |
| Raum buchen | 2 |
| Ablauf der Ausstellung (Begrüßung, Ablauf, Führung) überlegen | 3 |
| Einladungen entwerfen | 4 |
| Einladungen verschicken | 5 |
| Werbung in der Schule machen (z. B. Durchsage, Plakate, Webseite) | 6 |
| Getränke / Snacks organisieren | 7 |
| Auf- und Abbau der Ausstellung planen | 8 |
| Beschriftungen / Erklärungen für die Besucher:innen gestalten und drucken | 9 |
| Raum vorbereiten (z. B. Lernprodukte, Stellwände, Tische) | 10 |
| Ausstellung durchführen | 11 |

**Aufgabe 2:** individuelle Lösung für Spalte 2 und 3; Lösung für Spalte 4 kann variieren; Beispiellösung:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufgabe | Meine Schätzung | Meine Mit-schüler:innen | Zeitschätzung der Klasse |
| 1: Termin festlegen | individuell | individuell | 30-45 Minuten (Rücksprache mit Lehrperson und Direktion) |
| 2: Raum buchen | 30 Minuten |
| 3: Ablauf der Ausstellung überlegen | 2-3 Stunden |
| 4: Einladungen entwerfen | 3 Stunden |
| 5: Einladungen verschicken | 1-2 Stunden |
| 6: Werbung in der Schule machen | 2 Stunden |
| 7: Getränke / Snacks organisieren | 1-2 Stunden |
| 8: Auf- und Abbau der Ausstellung planen | 1 Stunde |
| 9: Beschriftungen / Erklärungen gestalten und drucken | 2 Stunden (je nach Anzahl der Lernprodukte) |
| 10: Raum vorbereiten | 2-3 Stunden |
| 11: Ausstellung durchführen | 2-3 Stunden |

## M7: Konflikte lösen nach Gordon

individuelle Lösung der Schüler:innen

## M8: Entscheidungen in der Gruppe treffen

individuelle Lösung der Schüler:innen

**Zusammenfassung der Methoden**:

* Einzelentscheidung: Eine Person (z. B. die Klassensprecherin oder ein geloster Schüler) entscheidet für die ganze Klasse.
* Mehrheitsentscheid: Jede:r stimmt ab, der Vorschlag mit den meisten Stimmen gewinnt.
* Konsens: Es wird so lange diskutiert, bis alle mit einer Lösung einverstanden sind.
* Konsent: Der Vorschlag gilt als angenommen, wenn niemand einen schwerwiegenden Einwand hat.
* Abwarten: Die Klasse entscheidet sich erstmal nicht und beobachtet, was andere Klassen machen oder ob sich spontan etwas ergibt.

## M10: Was würdest du dir wünschen?

Mehr Frieden: SDG 16

Gleichberechtigung für alle: SDG 5 und 10

Mehr auf die Tiere achten: SDG 14 und 15

Die Erde nicht zerstören: SDG 13 (sowie in weiterer Folge SDG 7, 11, 12, 14 und 15)

Welthunger bekämpfen: SDG 2

Kriege beenden: SDG 16

Unterschied zwischen Arm und Reich verringern: SDG 10

Eigene Wünsche: individuelle Lösung

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um Darstellungen der Stiftung für Wirtschaftsbildung oder von Scrum4Schools.

46, alle 17 SDGs, unbekannt / Wikimedia

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2025) [Fächervernetzende Projektarbeit: Make a change!](https://wirtschaft-erleben.at/material/projektarbeit-make-a-change/). CC BY NC SA 4.0.

1. u. a. Misao, H. (2014) Group problem solving performance by members of homogeneous and heterogeneous groups. The Japanese Journal of Experimental Social Psychology. Volume 54 (1). S. 55-67. [↑](#footnote-ref-2)
2. <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007850>. Zugegriffen am 03.07.2025. [↑](#footnote-ref-3)
3. SpR steht für Sprachreflexion. [↑](#footnote-ref-4)
4. „Die drei zentralen fachlichen Konzepte beruhen, basierend auf dem Frankfurt Dreieck, auf folgenden Perspektiven: der technisch-medialen (T), der gesellschaftlich-kulturellen (G) und der interaktionsbezogenen (I).“ (<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007850>. Zugegriffen am 03.07.2025.) [↑](#footnote-ref-5)
5. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation; UE = Unterrichtseinheit [↑](#footnote-ref-6)
6. Boris Gloger Consulting (2020) Scrum4Schools Checkliste. <https://www.scrum4schools.org/_files/ugd/62d80b_f884b4e568e346f4a6b624a6be2871d5.pdf>. Zugegriffen am 15.04.2024. (Auswahl) [↑](#footnote-ref-7)
7. Die jeweils ersten Begriffe werden bei Scrum4Schools verwendet, die Begriffe in Klammer bei Scrum in der Arbeitswelt. [↑](#footnote-ref-8)
8. Definition durch Autor:innenteam erweitert [↑](#footnote-ref-9)
9. Boris Gloger Consulting (2020) Scrum4Schools Checkliste. <https://www.scrum4schools.org/_files/ugd/62d80b_f884b4e568e346f4a6b624a6be2871d5.pdf>. Zugegriffen am 15.04.2024. (Auswahl, vereinfacht durch Autor:innenteam). [↑](#footnote-ref-10)
10. Eine Handlungsaufforderung sollte im Imperativ/in der Befehlsform formuliert sein und eine sofortige Reaktion bewirken, z. B. „Mache jetzt mit“. [↑](#footnote-ref-11)
11. FOCUS (2023) Würfel basteln: Die besten Tipps und Ideen. <https://praxistipps.focus.de/wuerfel-basteln-die-besten-tipps-und-ideen_117400>. Zugegriffen am 05.06.2025. [↑](#footnote-ref-12)
12. Bei der Seitenaufteilung handelt es sich nur um einen Vorschlag, der Orientierung geben oder aber auch ignoriert werden kann. [↑](#footnote-ref-13)
13. Statt kleinen Geschenken, die man bekommt, wird eine Aktion durchgeführt, bei der man täglich etwas gibt. [↑](#footnote-ref-14)
14. Eine Handlungsaufforderung sollte im Imperativ/in der Befehlsform formuliert sein und eine sofortige Reaktion bewirken, z. B. „Mache jetzt mit“. [↑](#footnote-ref-15)
15. Stekl, R. (2022) Konfliktlösungsstrategien: Die 3 besten Methoden. [https://traincomed.de/-konfliktloesungsstrategien/](https://traincomed.de/konfliktloesungsstrategien/). Zugegriffen am 03.06.2025. [↑](#footnote-ref-16)
16. Klar, P. (2024) Die 8 essenziellen Methoden für Gruppenentscheidungen. <https://www.peter-klar.de/essenzielle-methoden-fuer-gruppenentscheidungen/>. Zugegriffen am 04.06.2025. [↑](#footnote-ref-17)
17. = demokratisches Prinzip („Herrschaft der Mehrheit“) [↑](#footnote-ref-18)
18. Siebel, C. (2017) Marshmallow Challenge – ein Bastelspiel. <https://www.workshop-spiele.de/marhsmallow-challenge/>. Zugegriffen am 28.05.2025. [↑](#footnote-ref-19)