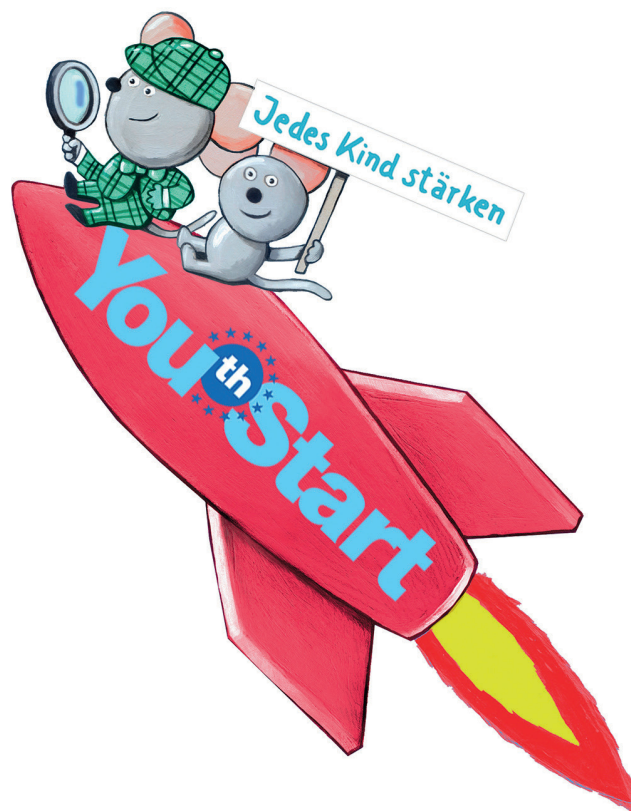


A1 My Community Challenge

Gemeinsam Probleme lösen

Begleitmaterialien für Lehrer*innen



Eva Jambor

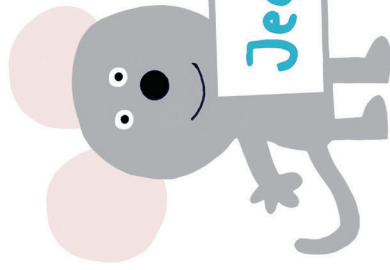
Diese Unterlage ist in Band 3 von „Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen“ enthalten. Den gesamten Band gibt es auf www.jedeskindstärken.at zum freien Download. Dort kann er auch gedruckt bestellt werden.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





Jedes Kind stärken


mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

**FINDE IDEEN
UND LASS SIE UNS GEMEINSAM UMSETZEN!**

**MACH DIR UND ANDEREN MUT
UND PROBIERE ETWAS GANZ NEUES!**

**SETZE DICH
UND DEINE IDEEN FÜR ANDERE EIN!**


IDEA CHALLENGE
Ideen ins Rollen bringen
Wir schaffen Wert


☐


HERO CHALLENGE
Du bist mein Vorbild


☐

EMPATHY CHALLENGE
Meine Gefühle –
Deine Gefühle


☐


STORYTELLING CHALLENGE
Geschichten-
Schloss


☐

BUDDY CHALLENGE
Anderen Mut machen


☐

MY COMMUNITY CHALLENGE
Gemeinsam
Probleme lösen


☐


MY PERSONAL CHALLENGE
Mein Preis- und
Wertgefühl entwickeln


☐

LEMONADE STAND CHALLENGE
Verkaufen macht Spaß


☐

PERSPECTIVES CHALLENGE
20 Euro auf der Spur


☐

TRASH VALUE CHALLENGE
Aus Alt mach Wert


☐

OPEN DOOR CHALLENGE
Spuren entdecken


☐

DEBATE CHALLENGE
Miteinander
philosophieren


☐


REAL MARKET CHALLENGE
„Junior Manager/in“
werden


☐


START YOUR PROJECT CHALLENGE
Ich starte durch!


☐

EXTREME CHALLENGE
In kleinen Schritten
zu einem großen Ziel


☐

BEA YES CHALLENGE
Achte auf das,
was dir guttut!


☐

EXPERT CHALLENGE
Ganzheitlich
Lernen lernen


☐

VOLUNTEER CHALLENGE
Sich freiwillig
engagieren


☐

Das ganzheitliche Lernprogramm „Jedes Kind stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist von Kindern in der Primarstufe (www.jedeskindstaerken.at). Weitere kreative Lernunterlagen von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II findet man in sieben Sprachen auf www.youthstart.eu. In der Rubrik „Körper & Geist“ gibt es ein eigenes Achtsamkeitsprogramm mit Videos.



Challenges mit einem **GELBEN PIKTOGRAMM** leiten die Kinder an, unternehmerisch zu denken und zu handeln. Die **FARBE PINK** steht für Persönlichkeitsentwicklung; Gelernt wird empathisches und teamfähiges Handeln und der Glaube an sich selbst. Die **GRÜNE FARBE** bedeutet ein Training der Sozialkompetenz: Kinder lernen, Verantwortung für sich selbst, andere und die Umwelt zu übernehmen.

Jedes Kind stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Volksschule** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung unserer Kinder relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert. Das gesamte Programm ist auf der vorherigen Seite abgebildet.

Jedes Kind stärken* ist Teil des „**Youth Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **A1 My Community Challenge („Gemeinsam Probleme lösen“)** suchen die Kinder gemeinsam nach Lösungen für ein globales Problem. Wie sie das machen? Sie probieren alles aus, was ihnen einfällt und lernen dabei.

Das vorliegende Begleitmaterial für Lehrer*innen enthält Erläuterungen zu den Übungen mit weiterführenden Impulsen für die Kinder.

Durch das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden Kinder bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Volksschule das Selbstwertgefühl der Kinder stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes Denken fördert. Die Kinder lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und entwickeln ihren Wortschatz weiter.

Wir wünschen den Kindern Ihrer Klasse viele anregende Lernmomente mit dieser Challenge!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jedeskindstärken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu

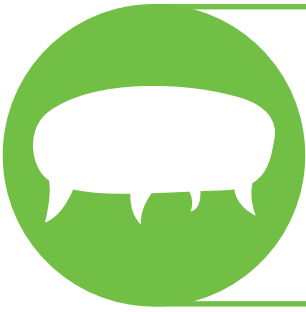
* Alle Bände von *Jedes Kind stärken* sind auf www.jedeskindstärken.at digital frei verfügbar oder können dort gedruckt bestellt werden.

Inhalt:



A1 My Community Challenge: Gemeinsam Probleme lösen

Kompetenzen	Seite 2
In 6 Schritten zum Ziel	Seite 4
Methodenblatt	Seite 8








A1 My Community Challenge

Gemeinsam Probleme lösen

Was macht Kinder stark? Wenn wir sie ermutigen, sich mit ihren Ideen und ihrer Energie für die Lösung von Problemen einzusetzen, die uns alle betreffen! Die Kinder erkennen ein Problem und finden in der „Erfinder*innen-Werkstatt WILMA“ gemeinsam kreative Lösungen, indem sie ausprobieren, was funktioniert und was nicht und sie aus ihren Fehlern lernen.

In 6 Schritten zum Ziel:

-  1 Ein Problem erkennen
-  2 Ideen finden
-  3 Skizzen zeichnen
-  4 Prototyp bauen
-  5 Ideen teilen
-  6 Nachdenken



Kernkompetenz der Challenge:

Ich kann Aufgaben
für die Gemeinschaft, in der
ich lebe, übernehmen.



Worum es geht – die Idee dahinter

Aus den 17 Globalen Zielen für nachhaltige Entwicklung (= Global Goals) wählen die Kinder ein Problem, zu dessen Lösung sie beitragen wollen. Gemeinsam finden sie kreative Lösungen und werden zu Erfinderinnen und Erfindern. In der Erfinder*innen-Werkstatt WILMA (= **Wir** lernen durch **Ma**chen) bauen sie Prototypen für ihre Ideen und probieren aus, was funktioniert und was nicht. Wichtigstes Prinzip bei WILMA: Fehler sind erlaubt und gern gesehen, denn aus ihnen kann man lernen. Die Kinder werden darin bestärkt, an sich und ihre Ideen zu glauben und ihre Kreativität für die globalen Herausforderungen einzusetzen. So lernen sie, Verantwortung zu übernehmen und einen Beitrag für die Gemeinschaft zu leisten.



Erklärvideo zur Challenge

www.youthstartchallenges.eu/A1MyCommunity

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft übernehmen, in der ich lebe.
- Ich kann einige Globale Ziele für nachhaltige Entwicklung nennen und über kreative Ideen zu deren Lösung nachdenken.
- Ich kann Probleme erkennen und kreativ Ideen für ihre Lösung entwickeln.
- Ich kann in Herausforderungen und Problemen auch Chancen erkennen.
- Ich kann mit anderen zusammenarbeiten.
- Ich kann mündlich und schriftlich Geschichten formulieren, die andere ansprechen.
- Ich kann ein Thema von verschiedenen Blickwinkeln aus betrachten.
- Ich kann Gefühle und Bedürfnisse anderer erkennen und achtsam und einfühlsam mit ihnen umgehen.
- Ich kann meine Umgebung mit allen Sinnen achtsam wahrnehmen und meine Wahrnehmungen beschreiben.
- Ich kann meine Stärken erkennen und lasse mich durch Fehler nicht entmutigen.
- Ich kann meine Stärken nutzen, um mir motivierende Ziele zu setzen.

Kompetenzcheck

Die Arbeitshefte der Kinder beinhalten bei Schritt 6 „Nachdenken“ Fragebögen. Damit werden die Kinder zur Selbsteinschätzung von vielen in der Challenge erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt.

Am Ende formulieren die Kinder eigene Lernziele und trainieren auf diese Weise, wie sie Schritt für Schritt Verantwortung für den persönlichen Lernprozess übernehmen.

Vorbereitung für alle Arbeitsschritte



Alle Kinder erhalten das Arbeitsbuch mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Lassen Sie die Kinder vor Start der Challenge **Abfallmaterialien** sammeln, die sich zum Upcycling eignen, z. B. Pet-Flaschen, Styropor, Kartonrohre, Kartonstreifen und -platten, Schachteln, Tetra Paks, Eierkartons, Zeitungspapier u. a. Diese Materialien können die Kinder zum Anfertigen ihrer Prototypen verwenden.



Ein Problem erkennen

Ü1: Wir sind alle verantwortlich für die Welt

Erarbeiten Sie mit den Kindern die Global Goals und setzen Sie diesen Film dazu ein:

www.youtube.com/watch?v=WOyUYa-FU9I

Hintergrundinformationen und zahlreiche Unterrichtsvorschläge findet man hier:

<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/de>

Es gibt auch kostenlose Zusatzmaterialien für den Unterricht – empfohlen vom Österreichischen Bundesministerium für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie und vom Österreichischen Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung:

www.umweltbildung.at/publikationen-materialien.html

Ü2: Ziel 2: Kein Hunger

Mögliche Zusatzfragen zum Thema:

- Was bleibt in Supermärkten vor dem Wochenende oder vor Feiertagen übrig?
- Was könnte man mit diesen Lebensmitteln machen?
- Hast du schon einmal ein Lebensmittel weggeworfen? Warum?

Ü3: Ziel 13: Klimaschutz und Ziel 14: Leben unter Wasser

Auflösung des Plastik-Rätsels:

www.zeit.de/2015/26/plastikmuell-nordsee-recycling-umweltschutz/seite-2

Ein Plastiksackerl schwimmt 10–20 Jahre lang im Meer, bis es vollständig zerrieben ist.

Ein Styroporbecher braucht 50 Jahre, um zu zerbröseln.

Eine PET-Flasche zerfällt vermutlich in 450 Jahren. (Das haben Schätzungen ergeben. Es dauert ja noch mehr als 400 Jahre, bis die erste PET-Flasche ihren möglichen Zerfallszeitpunkt erreicht hat.)



Erinnern Sie die Kinder an die Arbeit mit der **A1 Trash Value Challenge** (Jedes Kind stärken, Band 2). Fragen Sie: Was kannst du dazu beitragen, damit es weniger Abfall gibt?



Ideen finden

Ü1: Erfinderinnen und Erfinder lösen Probleme

Lassen Sie die Kinder Erfindungen nennen, die sie kennen, und besprechen Sie jeweils, warum diese Dinge erfunden wurden. Was könnte der Wunsch der Menschen oder ihr Bedürfnis gewesen sein, die zu dieser Erfindung geführt haben?

Hier geht es vor allem darum, den Kindern klar zu machen, dass in jeder und jedem von uns eine Erfinderin oder ein Erfinder steckt und dass Erfindungen immer dann entstehen, wenn etwas gebraucht wird.



Erinnern Sie die Kinder an die Arbeit mit der **A1 Idea Challenge: Ideen ins Rollen bringen** (Jedes Kind stärken, Band 2). Fragen Sie:

Welche eigene Idee hast du ins Rollen gebracht, als wir an der Idea Challenge gearbeitet haben?

War das auch eine Erfindung?

Gibt es etwas, was du gern erfinden würdest, wenn du die Möglichkeit dazu hättest?



Ü2: Wir nutzen unsere Superkraft und sind erfinderisch

Die Kinder bilden Kleingruppen zu 2–4 Personen und wählen gemeinsam ein Problem aus den Global Goals, für das sie eine Lösung suchen wollen. Motivieren Sie die Kinder, dass sie alle Ideen, die ihnen einfallen, aufschreiben oder aufzeichnen. Sie können das einzeln machen und dann in der Kleingruppe vergleichen, was sie gefunden haben.

Diese Leitfragen können helfen:

- Was brauchen die Menschen, für die ihr etwas erfinden wollt?
- Warum brauchen sie das?
- Wie wird die Erfindung funktionieren?

Klären Sie mit den Kindern die Spielregeln für diese Übung:

1. Es gibt keine falschen oder schlechten Ideen.
2. Arbeite mit anderen zusammen.
3. Respektiere jede Idee und jede Person.
4. Nimm mit deiner Erfindung Rücksicht auf Mensch und Tier.

Wenn die Kinder sich in der Kleingruppe gegenseitig ihre Ideen gezeigt haben, wählen sie eine Idee, an der sie gemeinsam weiterarbeiten wollen, oder sie kombinieren mehrere Ideen miteinander.



Skizzen zeichnen

Ü1: Wir legen los!

Die Kinder zeichnen in der Kleingruppe gemeinsam eine Skizze für ihre Erfindung. Dabei überlegen sie: Welche der vorhandenen Materialien und Werkzeuge wollen wir verwenden? Was brauchen wir sonst noch? Wie können wir es besorgen?

Klären Sie vorab, welche Werkzeuge und Materialien aus dem Werkraum Sie zur Verfügung stellen wollen.

Lassen Sie die Kinder vor Start der Challenge Abfallmaterialien sammeln, die sich zum Upcycling eignen, z. B. Pet-Flaschen, Styropor, Kartonrohre, Kartonstreifen und -platten, Schachteln, Tetra Paks, Eierkartons, Zeitungspapier u. a.



Prototyp bauen

Ü1: WILMA: Wir lernen durch Machen

Erklären Sie den Kindern, was WILMA bedeutet:

WILMA ist eine Abkürzung für **WIR LERNEN DURCH MACHEN**.

In der Erfinder*innen-Werkstatt **WILMA** lernen alle durch Ausprobieren.

Wenn etwas nicht gelingt, probiert man es noch einmal.

In der Erfinder*innen-Werkstatt soll und darf man Fehler machen und aus ihnen lernen.



Die Kinder probieren, nach ihrer Skizze einen Prototyp ihrer Erfindung zu bauen. Das kann ein Modell sein, ein Spiel oder etwas anderes. Wichtig ist, dass verständlich wird, wie die Erfindung funktioniert und wie sie den Menschen helfen kann.

Das Prinzip ist:

Zuerst ausprobieren und dann überlegen, was gut funktioniert und was nicht.

Wenn etwas nicht geklappt hat oder die Kinder nicht zufrieden sind:
einfach weiter daran arbeiten und den Prototypen weiterentwickeln.

Die wichtigste Botschaft an die Kinder: Ihr dürft Fehler machen und aus ihnen lernen!

Leitfragen, die weiterhelfen:

- Löst die Idee das Problem, an dem ihr arbeitet? Wie?
- Was könntet ihr lernen, wenn ihr die Ideen der anderen anschaut?
- Was fehlt noch an eurer Erfindung?
- Was könntet ihr besser machen?

Eine wichtige Regel ist, dass möglichst viele Abfallprodukte verwendet werden sollen und Müll vermieden wird, wo das möglich ist.



Erinnern Sie hier wieder an die Upcycling-Objekte,
die die Kinder bei der **A1 Trash Value Challenge** (Jedes Kind stärken, Band 2) hergestellt haben.



Ideen teilen

Ü1: Wir lernen voneinander

Voneinander lernen heißt, den anderen die eigenen Ideen zu zeigen und offen für Tipps zu sein. Dafür werden die Prototypen in der Klasse präsentiert. Die anderen Teams sind eingeladen, Feedback und Tipps zu geben.

Das Feedback soll so gegeben werden, dass sich andere nicht gekränkt fühlen und etwas daraus lernen können.



Erinnern Sie die Kinder daran, in der Giraffensprache zu sprechen,
so wie sie es in der **A1 Empathy Challenge** (Jedes Kind stärken, Band 2) gelernt haben:

Sage nicht, wie etwas ist, sondern sage, was du siehst und wie du es siehst.
Drücke deine Beobachtung aus, kein Urteil.
Deine Beobachtungen helfen anderen, etwas dazuzulernen.



Die Präsentation der Erfindung soll diese Fragen beantworten:

- Wie funktioniert eure Erfindung?
- Was ist das Beste an eurer Erfindung? Warum?
- Welches Problem löst eure Erfindung?
- Wer kann eure Erfindung verwenden?
- Wie können andere eure Idee umsetzen und die Erfindung nachmachen?

Die Präsentation kann in der Klasse stattfinden oder es werden Kinder anderer Klassen, Eltern, Verwandte und FreundInnen eingeladen.

Wenn es genügend Zeit gibt, können die Teams kurze Videos drehen, in denen die Erfindung präsentiert wird. Diese Videos können auf der Website der Schule hochgeladen werden.



Folgende Apps sorgen für besonders schöne Effekte:

„Green Screen by Do Ink“ ist eine App, um Filmmontagen mit einem Green Screen herzustellen:

www.doink.com

Eine Anleitung für Stop-Motion animierte Filmen gibt es hier:

www.cateater.com/stopmotionstudio

Am Ende können die Kinder im Leseheft „Gemeinsam Probleme lösen“ nachlesen, wie Julia und Lewi eine Lösung für eines der Globalen Probleme gefunden haben. Das Leseheft gibt es digital oder gedruckt (freier Download oder Bestellung unter **www.jedeskindstärken.at**).



Nachdenken

Ü1: Fragebogen für „My Community Challenge Detektive“

Mithilfe des Fragebogens noch einmal über die gesamte Challenge nachdenken und diskutieren.

Ü2: Wie gut gelingt dir das schon?

Die Kinder schätzen selbst ein, was sie schon wie gut können. Die Bedeutung der Smileys davor besprechen. Es werden im Fragebogen wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden.

Ü3: In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...

Die Kinder dazu motivieren, sich eigene Lernziele zu suchen und gemeinsam das Durchhalten zu üben. Das stärkt die Kinder in ihrer Eigenverantwortung und hat nachweislich einen sehr hohen Effekt auf den Lernerfolg, wie u. a. in der weitläufig bekannten Hattie-Studie „Visible Learning“ nachzulesen ist.

Aufgrund der Selbst-Einschätzung aus dem Fragebogen „**Wie gut gelingt dir das schon?**“ wählen die Kinder einen Bereich aus, in dem sie noch Übung brauchen bzw. den sie lernen möchten. Dieses Thema schreiben sie in einem Satz auf – z. B.: Ich kann erkennen, was jemand anderer braucht.

Leiten Sie die Kinder dazu an, sich mit allen Sinnen vorzustellen, wie es sein wird, wenn sie das, was sie sich vornehmen, schon können. Am besten schließen die Kinder dabei die Augen.

Hier ein Beispiel für eine entsprechende Anleitung:

*Du siehst, wie du mit einer Freundin oder einem Freund zusammen bist. Du fühlst dich wohl.
Du lachst und deine Freundin oder dein Freund lacht auch. Du fühlst, dass ihr euch nah seid.
Du darfst gerne aufschreiben, was du siehst. Du kannst auch ein Bild zeichnen.*

Besprechen Sie mit den Kindern auch, wie wichtig es ist, dass sie jemand anderem von ihrem Vorhaben erzählen, weil sie auf diese Weise beim Durchhalten unterstützt werden. Ebenso hilft ihnen der Vorsatz des täglichen Übens dabei, dass das Training zur Gewohnheit wird – so wie Zähneputzen.

Auch durch das Nachdenken am Abend wird das Durchhaltevermögen gestärkt. Die Kinder sollen so lernen, sich positiv zu motivieren. Erarbeiten Sie mit den Kindern, wer oder was sonst noch beim Durchhalten helfen kann – und feiern Sie gemeinsam jeden Erfolg!



TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship – dem TRIO-Modell – ist die My Community Challenge dem Bereich **Entrepreneurial Civic Education** zugeordnet. Das bedeutet eine Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Dauer der Challenge

Ca. 5 Unterrichtseinheiten

Die Challenge kann auch als Workshop an einem Vormittag mit geschulten Mentor*innen (z. B. Schüler*innen der Oberstufe oder Lehrlinge) durchgeführt werden. Danach ist mindestens eine Unterrichtseinheit als Nachbereitung empfehlenswert.

Eingangsvoraussetzungen

Die Kinder können mit Werkzeugen und Materialien aus dem Werkraum sicher umgehen.

Kontext innerhalb des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms

Alle Challenges: www.youthstart.eu

Die **A1 My Community Challenge** baut auf die **A1 Trash Value Challenge** und die **A1 Idea Challenge: Ideen ins Rollen bringen** auf. Im Anschluss daran eignet sich besonders gut die **A1 Debate Challenge**.

Die **A1 My Community Challenge** dient als Einstieg für die **My Community Challenges** der Niveaus A2 und B1.

Weitere Materialien

Hintergrundinformationen, Unterrichtsvorschläge und Spiele zu den Global Goals:

www.go-goals.org/de

<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/de>

Umfangreiche Übersicht über weiterführende Ressourcen und Publikationen:

www.sdgwatch.at/de/ressourcen

Forum für Umweltbildung: www.umweltbildung.at/publikationen-materialien.html

Global Goals in leichter Sprache erklärt:

www.bizme.de/documents/SGD-Leichte_Sprache.pdf

Agenda 2030 leicht lesen: www.globaleverantwortung.at/agenda-2030-

Comic „Unser Planet und die 17 Ziele“:

www.globaleverantwortung.at/comic-unser-planet-und-die-17-ziele

Comic „Für eine besser Welt“:

www.inkota.de/aktuell/news/vom/14/mai/2017/fuer-kinder-comic-erklaert-un-nachhaltigkeitsziele/

Kurzfilm der Reihe explainity® Erklärvideos „Nachhaltigkeit einfach erklärt“:

www.youtube.com/watch?v=RcNKHQb8QIc

Zur Herstellung von Videos:

„Green Screen by Do Ink“ ist eine App, um Filmmontagen mit einem Green Screen herzustellen:

www.doink.com

Eine Anleitung für Stop-Motion animierte Filmen gibt es hier:

www.cateater.com/stopmotionstudio

Quellen:

Die Challenge wurde basierend auf dieser Publikation für die Volksschule entwickelt:

- Tamara Hammer, Gabriele Hampson und Steven Marx: *WILMA Handbuch 2018*
hallo@stevenmarx.at — www.w-ort.at/wilma

Weiterführende Unterrichtsmaterialien:

Zu den Global Goals:

- <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/de/languages>
- www.sdgwatch.at/de/ressourcen
- www.bizme.de/documents/SGD-Leichte_Sprache.pdf
- www.globaleverantwortung.at/agenda-2030-
- www.globaleverantwortung.at/comic-unser-planet-und-die-17-ziele

Zu den Global Goals und zu Nachhaltigkeit:

- Kostenlose Zusatzmaterialien für den Unterricht – empfohlen von den Österreichischen Bundesministerien für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie sowie für Bildung, Wissenschaft und Forschung: [**www.umweltbildung.at/publikationen-materialien.html**](http://www.umweltbildung.at/publikationen-materialien.html)
- Lehrplakat für 9–14-Jährige vom Forum Umweltbildung: [**www.umweltbildung.at/publikationen-materialien/publikationen-detailansicht.html?tx_hetopublications_pi1%5Bid%5D=201**](http://www.umweltbildung.at/publikationen-materialien/publikationen-detailansicht.html?tx_hetopublications_pi1%5Bid%5D=201)

Spiel zu den Global Goals:

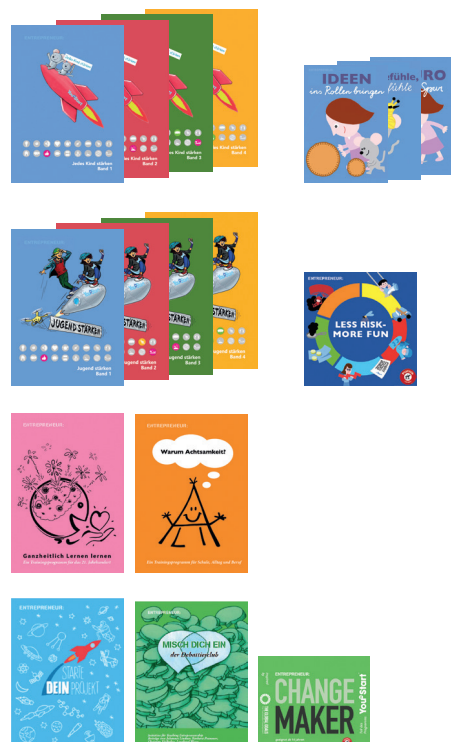
- www.go-goals.org/de

Weiterführende Videos:

- „The World’s Largest Lesson“ (auf Deutsch): www.youtube.com/watch?v=WOyUYa-FU9I

Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)



Bestellung: **www.ifte.at/entrepreneur**

Jedes Kind stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Primarstufe.

Es ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf www.youthstart.eu auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik **„Körper & Geist“** findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jedes Kind stärken** gibt es auch eine eigene Website: www.jedeskindstaerken.at

Dort sind alle Lernunterlagen inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Details siehe: www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Impressum:

Herausgeber*innen: **Eva Jambor, Johannes Lindner**

IFTE – Initiative for Teaching Entrepreneurship
im Tribe.Space, Kandlgasse 19-21, 1070 Wien

Autor*innen: **Eva Jambor**

Redaktion: **Martin Obermayr**

Gestaltung: **Peter Stromberger (Layout und Piktogramme), Florian Wagner (Layout), Valentin Mayerhofer (Layout), Helmut Pokornig (Titelbild und Illustrationen), Lukas Philippovich (Infografik „Jedes Kind stärken“), Stefan Torreiter (Smileys),**
www.flaticon.com (Fußabdruck-Icon von Freepik)

Diese Unterlage ist gedruckt als Teil von Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 3 erschienen.

Titel: Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 3

Zweite Auflage: Wien/Salzburg 2020

ISBN: 978-3-200-06319-8

Bestellung: www.jedeskindstaerken.at



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship
www.ifte.at



Die Einführung von **Jedes Kind stärken** an Salzburger Volksschulen wird vom **Land Salzburg** unterstützt.