

## Ablauf einer Projektwoche

UN-Ziel: Nachhaltige globale Entwicklung

### Tag 1

Austausch zu Medienverhalten/digitalen Lebenswelten der SuS, Einführung zur Agenda 2030 der UN, Rechercheübungen, spielerische Präsentation vor der Klasse, Bildung von Gruppen zu Kultur- und Medienarbeit (Trick-Film, Audio, Musik, Tanz, Comic).

### Tag 2

Vorstellung Partnerland, Informationen zu internationalen Projektpartnern, Testen und Bewerten eines analogen oder digitalen thematischen Lernspiels. Vorbereitung des direkten Austausches mit SuS aus Partnerländern, Entwicklung von Fragestellungen an die Partner-SuS in Englisch. Direkter Austausch mit Gleichaltrigen mittels Sozialer Medien (z.B. Skype, WhatsApp).

### Tag 3

Reflexion des Austausches, Erarbeitung eines interkulturellen Gruppenspiels, Spielvorbereitung in Gruppen (z.B. Regelbestimmung, Herstellen der Utensilien, Durchführung des Spiels, Reflexion).

### Tag 4

Erstellung von Medien mit Handlungsaufforderungen an die SuS in wechselnde AGs. Endbearbeitung der Ergebnisse in Gruppen.

### Tag 5

Feierliche Abschlussveranstaltung, Präsentation der Ergebnisse für Eltern und Lehrer, Veröffentlichung (Upload), Übergabe von Teilnahmezertifikaten.

## Weitere geeignete SDG-Themen

Sport und Entwicklung, Klimawandel, Ökosysteme, Kolonialgeschichte, digitale Welt, Stadtjubiläum Berlin u.v.m.

## Projektarbeit ist an allen Schulen wichtig

In einer vielfältigen, sich stetig ändernden Gesellschaft ist es wichtig, den Berliner Schülerinnen und Schülern weite zeitgemäße Anregungen zum Schulalltag zu bieten.

Schule verändert durch projektorientiertes Arbeiten nicht nur das Schulklima positiv, sondern bietet vielfältige inklusive Möglichkeiten, Lebensweltbezüge mit Themen des Rahmenlehrplans zu verknüpfen.

Jedoch fehlen oft die Zeit zur Planung, Vorbereitung und Koordination. Manchmal mangelt es auch an zündenden Ideen.

Die Lebenshilfe in der Schule möchte die Kollegien in alledem unterstützen und hat bereits einiges dazu erfolgreich erprobt! Wir nehmen uns Zeit und beraten Sie gern.

Wenn die Zukunftswerkstatt Ihre Neugier geweckt hat, nehmen Sie Kontakt zu uns auf.

## LHS Lebenshilfe in der Schule gGmbH



### LHS Lebenshilfe in der Schule gGmbH

Heinrich-Heine-Straße 15 | 10179 Berlin

Geschäftsführung Urs Zelle | Falk Jarling  
Telefon 030. 82 99 98 - 390  
Fax 030. 82 99 98 - 419  
Mail urs.zelle@schule-lebenshilfe.de  
Internet www.lebenshilfe-berlin.de

### Projektarbeit an Schulen

Koordination Olivier Rakotovao  
Mobil 0173.641 22 91  
Mail olivier.rakotovao@schule-lebenshilfe.de  
Telefon 030.82 99 98 - 393  
Fax 030.82 99 98 - 419

## Zukunftswerkstatt Projektarbeit an Schulen

damit jeder dazu gehört



## Digitale Lebenswelten / Medienkompetenz

Die Lebenshilfe in der Schule stellt hier ihre Zukunftswerkstatt vor. Schülerinnen und Schüler (SuS) verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit in digitalen Räumen. Diese erfordern eine Neubestimmung moralischer und ethischer Grundwerte. In der Zukunftswerkstatt nutzen wir spielerische Elemente und schaffen Schnittmengen zwischen digitaler und realer Lebenswelt der SuS. Mit unserem Angebot unterstützen wir Schule bei der beispielhaften Integration digitaler Elemente um intrinsische Lernmotivation der SuS zu fördern.

## Globales Lernen und Nachhaltigkeit

Mit Hilfe digitaler Medien erlernen die SuS, sich den Inhalt der UN-Agenda 2030 und derer 17 Nachhaltigkeitsziele (SDG – Sustainable Development Goals) anzueignen. Über direkten Kontakt zu Partner-NGOs und SuS im globalen Süden werden Teilhabe, Kommunikation und Nachvollziehbarkeit gefördert.

## Zielsetzung

Eine globalisierte Welt ist Realität. Die digitalen Medien sind ein geeignetes, barrierefreies Instrument um SuS mit unterschiedlichen Lernausgangslagen für Inhalte und Thematiken zu interessieren, denen manche mitunter ablehnend gegenüber stehen. Epochale und fächerübergreifende Lernziele (Geo, Ge, D, E, Ma, PW, NaWi...) vereinigen sich in unserer Zukunftswerkstatt. Die SuS mit ihren digitalen Kompetenzen abzuholen und diese auf Lerninhalte umzulenken, gelingt mit dieser Methodik sehr erfolgreich. Gleichzeitig wird Empathie und ein Verständnis für globale Zusammenhänge erzeugt. Nicht zuletzt erleben Kolleginnen und Kollegen ihre SuS in der Rolle von Experten, die diesen sonst selten einzunehmen gelingt.

## Bisherige Events

### Serious Game Testers – Zocken für nachhaltige Entwicklung

Ein Workshop-Angebot in dem SuS digitale Lernspiele (Serious Games) spielen, testen und medial reflektieren. Es werden eigene „Let's Plays“ produziert. So testeten SuS erfolgreich das Spiel „This World of Mine“ mit dem Ziel, Zivilisten das Überleben im Bürgerkrieg zu ermöglichen. Danach erfolgt der Austausch via Skype mit einem ehemaligen Kindersoldaten aus dem Jugoslawienkrieg in Sarajevo. Die SuS glichen ihre digitalen Erfahrungen mit den realen Erlebnissen ab und vollzogen den Transfer.

### Young Voices for SDG 16 – Frieden und starke Institutionen

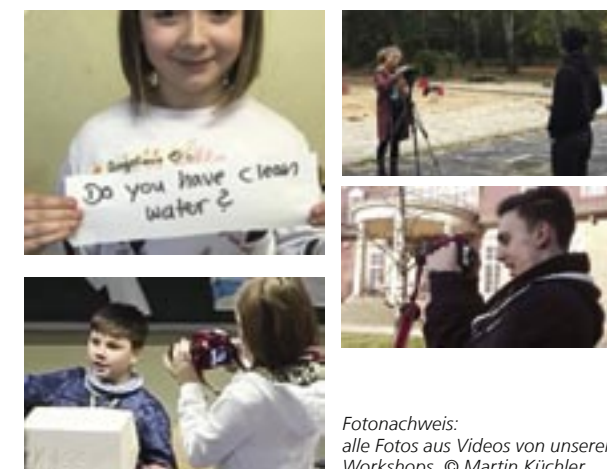
SuS der Bettina-von-Arnim-Oberschule beschäftigten sich mit dem SDG Ziel Nr. 16 der Agenda 2030. Mit einem Jugendvertreter aus dem ehemaligen Bürgerkriegsland Sierra Leone tauschten sie sich zu Lebenswirklichkeiten und aktiver politischer Jugendpartizipation aus. Im Anschluss produzierten und veröffentlichten sie eigene Medien, die ihre Erfahrungen reflektierten und zu eigener, aktiver Partizipation in Gremien anregen.



### Young Voices for SDG 6 – Wasser und Entsorgung

SuS 5. Klassen der Ringelplatz-Grundschule lernten über die Ressource Wasser, ermittelten ihren eigenen „virtuellen“ Verbrauch, lernten über die benötigten Mengen zur Herstellung der von ihnen verbrauchten Konsumgüter. Sie tauschten sich dazu in einer Liveschaltung mit gleichaltrigen Kindern in Uganda aus und erfuhren, dass dort Trinkwasser ein knappes Gut ist und der Klimawandel diesen Mangel weiter verschärft.

Sie testeten ein digitales interkulturelles Lernspiel mit dem Ziel, einem ugandischen Kind, durch Verkauf von Wasser, zu einer Schuluniform zu verhelfen und damit den Schulbesuch zu ermöglichen. Partizipativ wurde eine „In-Echt“ Umsetzung des Spiels erarbeitet und im Klassenraum nachgestellt, um den SuS auch physisch die Erfahrung zu vermitteln. Parallel wurde eine mediale Dokumentation mit den Kindern erstellt und veröffentlicht.



Fotonachweis:  
alle Fotos aus Videos von unseren  
Workshops © Martin Küchler