



The European
Heart Project

Leitfaden für Lehrerinnen und Lehrer Modul 3

Anwendung der European Heart Materialien in der Schule

Autor:innen

Anastasia Pyrini, GUnet

Susanne Linde & Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Monika Gigerl, Pädagogische Hochschule Graz

Eliane Sagodira, Lycee Rontaunay

Layout

Pantelis Balaouras, GUnet, Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Erklärung zu den Urheberrechten:

Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License*.



Unter dieser Lizenz ist erlaubt:

share — das Material in einem beliebigen Medium oder Format zu kopieren und weiter zu verbreiten.

adapt — das Material umzugestalten und darauf aufzubauen.

Sofern die **folgenden Bedingungen eingehalten** werden:

Attribution —

1. Sie müssen eine angemessene **Quellenangabe** machen:
European Heart Project, www.european-heart.eu
Name(n) der Autor:innen des jeweiligen Materials, falls angegeben
2. Sie müssen diesen **Link zur Lizenz** angeben:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
3. Sie müssen darauf **hinweisen, wenn Änderungen vorgenommen wurden**.
Sie können dies in jeder angemessenen Weise tun, jedoch nicht in einer Weise, die den Eindruck erweckt, dass der Lizenzgeber Sie oder Ihre Nutzung unterstützt.

NonCommercial — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.

ShareAlike — Wenn Sie das Material bearbeiten, umgestalten oder darauf aufbauen, müssen Sie Ihre Beiträge unter der gleichen Lizenz wie das Original verbreiten.

Übersetzung

Manuel Krknjak, Monika Gigerl

Inhalt

1. Über das European Heart Project	1
2. Der Modul-Leitfaden für Lehrkräfte.....	2
3. Anwendung der European Heart Materialien in der Schule – eine kurze Einführung	3
4. Übersicht über die Anwendungsmöglichkeiten.....	4
5. So verwenden Sie die verschiedenen Tools.....	8
5.1 „Bedürfnisse und Strategien“ – Toolkit über Menschliche Grundbedürfnisse und Strategien, diese zu erfüllen	8
Beschreibung und Ziele.....	8
Vorbereitung des Unterrichts	9
Einsatz im Unterricht	10
Mögliche Hindernisse und weitere Optionen	15
Weitere Beispiele, wie man das Konzept der fünf Grundbedürfnisse im Unterricht einführen und einsetzen kann:	17
5.2 Toolkit „Lernen aus der Geschichte“	18
Beschreibung und Ziele.....	19
Vorbereitung des Unterrichts	20
Von der Historischen Episode zum Kurzfilm	22
Praktische Beispiele aus den einzelnen Testphasen (Piloten):	24
Mögliche Hindernisse und weitere Optionen	26
5.3 ACT-Game	28
Beschreibung der Ziele	28
Vorbereitung des Unterrichts	30
Einsatz im Unterricht	31
Beispiele	34
Mögliche Hindernisse und weitere Optionen	34
6. Anwendung der Materialien in verschiedenen Settings.....	38
6.1 Anwendung in einem Gegenstand	38
Geschichteunterricht	38
Politische Bildung	38
Sprachunterricht	39
Ethikunterricht.....	39
6.2 Verwendung der Materialien in einem Workshop.....	39

6.3 Einsatz der Materialien in interdisziplinären Projekten	40
6.4 Nutzung der Materialien in weiteren Settings der formalen und non-formalen Bildung 40	
7. Weitere Materialien	41
7.1 Bücher und Links zu den Konzepten.....	41
7.2 Bücher und Links zur Ergänzung der Historischen Episoden	41
7.3 Ressourcen zur Ergänzung des ACT-Games	42
8. Abbildungsverzeichnis.....	44

1. Über das European Heart Project

Beim „European Heart Project“ geht es um Demokratie in Aktion. Wenn wir als Gemeinschaft davon ausgehen, dass alle Menschen die gleichen Grundbedürfnisse haben, haben wir ein solides Fundament, das auf Empathie und Verständnis basiert. Auf der Grundlage dieses Ansatzes wurden Unterrichtsmaterialien entwickelt, um jungen Menschen Fähigkeiten zu vermitteln und Instrumente in die Hand zu geben, damit sie sich als verantwortungsbewusste europäische Bürger:innen engagieren können.

Die theoretischen Konzepte stammen aus der Choice Theory von William Glasser und der Gewaltfreien Kommunikation von Marshall Rosenberg.

Die Materialien für den Einsatz im Unterricht

Die European Heart-Materialien sind für den Einsatz im Unterricht für 13- bis 16-Jährige konzipiert und können sowohl im muttersprachlichen Unterricht als auch in den Fächern Geschichte, Politische Bildung, Sprache (EN, DE, FR, GR), Ethik, Philosophie, Sozialkunde, Kunst und Ähnlichem eingesetzt werden.

Sie passen zu Themen wie: Demokratie, Integration, Vielfalt, Zusammenarbeit, Training sozialer Kompetenzen, Kommunikation, Menschenrechte, europäische Werte, Medienkompetenz und ähnlichem.



Toolkit Bedürfnisse und Strategien

- Heft 1: Arbeitsbuch über menschliche Grundbedürfnisse
- Heft 2: Arbeitsbuch zu Strategien, sich die Grundbedürfnisse zu erfüllen
- interaktive online-Präsentationen zu den beiden Heften



Toolkit Lernen aus der Geschichte

- Arbeitsbücher "Lernen aus der Geschichte": 5 Episoden über wichtige Stationen der Demokratiegeschichte
- Kurzfilme zu den Episoden



ACT! – Das Active Citizen Team-Game

- Auf spielerische Weise setzen sich die Schüler:innen mit brennenden gesellschaftspolitischen Themen auseinander und trainieren dabei jene Fähigkeiten, die sie brauchen, um als verantwortungsbewusste Bürger:innen zu handeln.

2. Der Modul-Leitfaden für Lehrkräfte



Modularer Leitfaden für den Einsatz der Materialien in der Schule

- E-Learning-Plattform mit 5 Modulen für Lehrkräfte von den Konzepten bis zur praktischen Arbeit mit den Materialien im Unterricht.

Ziel des Leitfadens ist nicht nur, Hintergrundinformationen zu liefern und die Verwendung der Materialien im Unterricht zu erleichtern, sondern auch Wege aufzuzeigen, wie Lehrkräfte persönlich davon profitieren und auch die Schulkultur verbessern können.

Der Leitfaden für Lehrkräfte besteht aus 5 Modulen:

Modul 1: *Informationen zu den grundlegenden Konzepten – Die 5 Grundbedürfnisse und Strategien zu deren Erfüllung*

Modul 2: *Was meine persönlichen Bedürfnisse betrifft ... - Eine Selbstreflexion für Lehrkräfte*

Modul 3: *Beschreibung der European Heart Materialien und deren Einsatzmöglichkeiten*

Modul 4: *Demokratische Werte in der Schulkultur*

Modul 5: *Beispiele aus der Praxis - Anwendung der European Heart Materialien in der Schule*

Wie Sie diesen Leitfaden verwenden können

Auch wenn jedes Modul eine Einheit zu einem bestimmten Thema darstellt, empfehlen wir Ihnen, die einzelnen Module als aufeinander aufbauend zu betrachten.

Beginnen Sie mit **Modul 1** und machen Sie sich mit dem Grundkonzept vertraut.

Reflektieren Sie in **Modul 2** über Ihre eigenen Grundbedürfnisse und Motivationen als Lehrer:in, Kolleg:in und Mensch. Da die Vermittlung der Konzepte nicht nur eine Frage des Wissens, sondern auch der Haltung ist, sollten Sie auch auf dieser Ebene gut auf die Arbeit mit Ihren Schüler:innen vorbereitet sein.

Modul 3 widmet sich ganz der praktischen Umsetzung in den Klassenräumen. Hier finden Sie klare Anweisungen, Tipps, Informationen über mögliche Herausforderungen sowie weitere Anregungen.

Modul 4 ist dem Thema Schulkultur gewidmet: Wie können die Materialien in der Schule dazu genutzt werden, um demokratischen Werte, einen respektvollen Umgang miteinander und eine aktive Partizipation zu fördern?

Wie haben andere Lehrkräfte unsere Materialien verwendet? Holen Sie sich Anregungen für Ihren eigenen Unterricht in **Modul 5**.

3. Anwendung der European Heart Materialien in der Schule – eine kurze Einführung

Sehr geehrte Lehrerin, sehr geehrter Lehrer,

Als die Projektpartner mit der Entwicklung der Arbeitsmaterialien begonnen haben, hatten Sie zwar konkrete Ideen und Konzepte, aber nicht annähernd eine Vorstellung von der Fülle und Komplexität, die die Produkte erreichen würden. Da es Ihnen ähnlich gehen wird, haben wir diesen Leitfaden zusammengestellt, um die Materialien und deren Einsatzmöglichkeiten zu beschreiben.

Worauf wir bei den Unterrichtsmaterialien besonderen Wert gelegt haben

- ➔ Ganzheitlicher Ansatz
- ➔ Flexible Einsatzmöglichkeiten
- ➔ Bottom-up-Ansatz
- ➔ Verbindung von kognitivem Lernen und sozialen Kompetenzen
- ➔ Eine Methodik, in der sich eine demokratische Grundhaltung ausdrückt
- ➔ Praktische Umsetzbarkeit

Dieses Heft soll Lehrer:innen als **Leitfaden** und als **Nachschlagwerk** für den Einsatz der Materialien im Unterricht dienen, deckt aber bei weitem nicht alle Möglichkeiten ab. In diesem Sinn bitten wir Sie, dieses Heft mehr als **Inspirationsquelle** denn als ein Regelwerk zu verstehen.

Innerhalb des European Heart Projektes haben wir zwei einsemestrige Testläufe (Piloten) für den Einsatz der Materialien im Unterricht durchgeführt. Diese fanden an mehreren Schulen in Österreich, Griechenland und Reunion statt. Die Testläufe dienten dazu, die Materialien in der Praxis zu erproben und besser an die unterschiedlichen Bedingungen anzupassen. In diesem Heft finden Sie die Ergebnisse in Form von konkreten Praxisbeispielen und Anwendungstipps.

Wenn Sie mehr über die Testläufe in den verschiedenen Ländern erfahren wollen, empfehlen wir die Lektüre von **Modul 5** dieser Leitfaden-Reihe.

Die European Heart - Unterrichtsmaterialien können ab der 7. Schulstufe eigenständig oder in interdisziplinären Aktivitäten in den Fächern Muttersprache, Geschichte, Ethik, politische Bildung, Sozialkunde, Psychologie, im Fremdsprache-Unterricht (Englisch, Französisch und Neugriechisch), im sozialen Kompetenztraining, sowie in Projekten zu Demokratie, Menschenrechten oder ähnlichen Themen eingesetzt werden.

4. Übersicht über die Anwendungsmöglichkeiten

Nachfolgend finden Sie eine Tabelle mit Beispielen, wie die European Heart Materialien in verschiedenen Unterrichtseinheiten und Umgebungen eingesetzt werden können:

Produkt	Gegenstand	Anwendungsbeispiel
Heft 1 Menschliche Grundbedürfnisse	Muttersprache Ethik / Religion Psychologie / Phw Philosophie	<p>Verwenden Sie Themen der Hefte für Diskussionen oder als Aufsatzthema, z. B. <Meine Vision einer besseren Welt>.</p> <p>Schüler:innen stellen sich gegenseitig die unterschiedlichen Bedürfnisse in Gruppen vor.</p> <p>Wählen Sie Übungen wie <Mein Lernstil> oder <Meine persönliche Erfolgsgeschichte>.</p> <p>Die Schüler:innen lesen eine der <Erfolgsgeschichten> und reflektieren darüber. Es geht um die Themen:</p> <p><i>Mobbing</i> <i>Fremdenfeindlichkeit</i> <i>Radikalisierung</i> <i>Scheidung der Eltern</i> <i>Schüchternheit</i></p> <p>In Fällen von Mobbing können Lehrer:innen die Erfolgsgeschichte von Martina nutzen, um Schüler:innen einzuladen, über ihre Situation im Unterricht zu sprechen.</p>
Heft 1 Menschliche Grundbedürfnisse	Politische Bildung Sozialkompetenztraining	<p>Ausgewählte Übungen, z.B. <Wie man Bedürfnisse ausdrückt>: lassen Sie die Schüler:innen an eine bestimmte Situation denken und machen Sie anschließend Rollenspiele dazu.</p> <p>Nutzen Sie das Konzept für Konflikte in der Klasse.</p> <p>Stellen Sie in verschiedenen Situationen den Kontext zu den Grundbedürfnissen her, damit die</p>

Produkt	Gegenstand	Anwendungsbeispiel
		Schüler:innen lernen, das Konzept anzuwenden.
Heft 2 Strategien zur Erfüllung der Grundbedürfnisse	Erstsprache Ethik / Religion	Verwenden Sie die Einleitung von Heft 2 (Strategien), um eine Gruppendiskussion zu beginnen oder lassen Sie die Schüler:innen einen Aufsatz dazu schreiben. Verwenden Sie die Beispiele von Sandra, Paul und Elias und die <Fragen, um Strategien zu reflektieren>. Bitten Sie die Schüler:innen, weitere Beispiele beizusteuern. Stellen Sie die <Fragen zur Reflexion von Strategien> vor und verwenden Sie sie in verschiedenen Kontexten.
Heft 2 Strategien zur Erfüllung der Grundbedürfnisse	Sozialkompetenztraining	Verwenden Sie den Abschnitt <Verschiedene Verhaltensweisen in einer Situation> für ein Rollenspiel und lassen Sie die Schüler:innen über weitere mögliche Verhaltensweisen nachdenken. Verwenden Sie das Kapitel <Trainiere deine guten Gewohnheiten> als Leitfaden für das Training.
Lernen aus der Geschichte Historische Episoden	Geschichte Ethik	Wählen Sie eine Episode aus, und verwenden Sie sie als Arbeitsmaterial. Verwenden Sie Themen für Diskussionen oder als Themen für Aufsätze, z. B. das letzte Kapitel "Aus der Geschichte lernen". Lassen Sie die Schüler:innen in die vorgestellten Rollen schlüpfen und lassen Sie sie in Rollenspielen interagieren.
Lernen aus der Geschichte Kurzfilme	Geschichte Ethik	Verwenden Sie einen Kurzfilm als Teaser, um eine historische Episode

Produkt	Gegenstand	Anwendungsbeispiel
	Politische Bildung Soziales Lernen	„Lernen aus der Geschichte“ vorzustellen. Nutzen Sie die Kurzfilme als Einführung in die Themen Demokratie, Werte, Frauenwahlrecht, Menschenrechte, Gleichberechtigung, etc.
Lernen aus der Geschichte Kurzfilme	Sprache (DE, EN, FR, GR, Französisch Kreolisch)	Verwenden Sie die Anleitung zum Schreiben von Drehbüchern und lassen Sie die Schüler:innen ihre eigenen Drehbücher schreiben. Bitten Sie die Schüler:innen, die Geschichten fortzusetzen.
Lernen aus der Geschichte Kurzfilme	Kunst	Zeigen Sie einen oder mehrere Filme als Beispiel(e) für das Puppenspiel. Nutzen Sie die Anleitung zum Puppenbau. Verwenden Sie einen oder mehrere Kurzfilme als Inspirationsquelle für den künstlerischen Ausdruck in anderer Form (z.B. Lied, Malerei, Theateraufführung, etc.).
Lernen aus der Geschichte Kurzfilme	Feierlichkeiten zu nationalen Jubiläen	Zeigen Sie einen Film als Einführung in das Thema.
ACT-Game <i>Level 1</i> Personen-, Orts- und Themenkarten	Erstsprache Politische Bildung Ethik Umweltthemen	Schüler:innen erfinden mit den Karten eine Geschichte. Die 24 Themenkarten können individuell zur Bearbeitung des Themas verwendet werden.
ACT-Game <i>Level 2</i> Befindlichkeitsskarten, Superpower-Karten	Erstsprache Ethik / Religion Psychologie / Philosophie Sozialkompetenztraining	Schüler:innen lernen auf spielerische Weise Grundbedürfnisse kennen, indem sie Karten zuordnen. Die Superpower-Karten können für Rollenspiele im Konfliktmanagement verwendet werden.

Produkt	Gegenstand	Anwendungsbeispiel
ACT-Game <i>Level 3</i> Anleitung für Superhelden, Brett 3	Ethik / Religion Psychologie / Philosophie Sozialkompetenztraining Politische Bildung	Die Schüler:innen spielen dieses Level individuell zu einem bestimmten Szenario. Schüler:innen spielen nur eine der Aktivitäten. Verwenden Sie das Board als Leitfaden für demokratische Prozesse in der Klasse. Verwenden Sie Aktion <Entscheide> als Richtlinie für systemisches Konsensieren. Nutzen Sie die <4 Schritte> in der Aktion <Kontaktiere> als Leitfaden für Kommunikations- oder Konfliktmanagementtrainings.
ACT-Game <i>Level 3</i> Spielplan 3	Erstsprache Medienkompetenz	Verwenden Sie den QR-Code in Aktion <Erforsche>, um mehr über die Suche im Internet zu erfahren.
ACT-Game <i>Level 4</i> Spielplan 4	Sozialkompetenztraining Politische Bildung	Die Tabelle zur Auswertung der Teamarbeit kann in verschiedenen Kontexten verwendet werden.

Die wichtigste Erkenntnis meines Lebens ist die, dass wir in einem liebenden Universum leben.

Albert Einstein

5. So verwenden Sie die verschiedenen Tools

Für diejenigen, die Bildungsprodukte entwickeln, ist nicht das Produkt selbst wichtig, sondern die Tatsache, dass es verwendet wird und positive Lernergebnisse und positive Auswirkungen auf die Bildungsgemeinschaft und die Interessengruppen hat.

In diesem Kapitel möchten wir vorstellen, wie Sie die Bildungsressourcen des European Heart Projektes nutzen können.

5.1 „Bedürfnisse und Strategien“ – Toolkit über Menschliche Grundbedürfnisse und Strategien, diese zu erfüllen

Wir gehen davon aus, dass alle Menschen die gleichen Grundbedürfnisse haben. Daher ist es auf der Ebene der Bedürfnisse ziemlich einfach, sich gegenseitig zu verstehen. Schwieriger wird es, wenn wir versuchen, uns diese Bedürfnisse zu erfüllen, weil jede:r andere Vorstellungen davon hat.

Basierend auf diesen Überlegungen und den Konzepten von William Glassers Choice Theory sowie Marshall Rosenbergs Gewaltfreier Kommunikation entwickelten die Projekt-Partner:innen ein Toolkit für Schüler:innen:

Heft 1: Arbeitsbuch "Menschliche Grundbedürfnisse" ist die Grundlage des Bildungsprogramms und widmet sich den fünf menschlichen Grundbedürfnissen, wie sie von William Glasser (1999) definiert wurden: Überleben, Zugehörigkeit, Macht, Freiheit und Spaß.

Heft 2: Arbeitsbuch "Strategien zur Erfüllung menschlicher Grundbedürfnisse", in dem es darum geht, über die Strategien nachzudenken, die Menschen zur Erfüllung ihrer Bedürfnisse verfolgen und deren mögliche Konsequenzen.

Altersempfehlung:

Schüler:innen ab 13 Jahren



Beschreibung und Ziele

Das Toolkit besteht aus einzelnen Heften, die als Arbeitsbücher strukturiert sind. Die Schülerinnen und Schüler werden im Text direkt angesprochen und zum Nachdenken,

Hinterfragen und Reflektieren aufgefordert. Praktische Übungen sind enthalten, um den Lernenden zu helfen, das Gelernte anzuwenden und ihr Wissen zu vertiefen.

Das Toolkit steht als einzelne PDF-Dateien und teilweise als interaktives Tool auf der Website kostenfrei zum Download bereit. Bei diesem steht den Schüler:innen auch ein Audio-Tool zur Verfügung, von dem sie sich Textteile vorlesen lassen können.

Die Hefte sind so konzipiert, dass sie auf vielfältige Weise im Unterricht eingesetzt werden können und sowohl Lehrer:innen als auch Schüler:innen motivieren, weiter mit den Konzepten zu arbeiten und zu experimentieren. Die Hefte 1 und 2 stellen die Grundlage dar, auf der alle weiteren Lernmaterialien des European Heart Projektes aufbauen.

Ziele des Toolkits sind, die Schülerinnen und Schüler mit den grundlegenden Konzepten vertraut zu machen, sie zum Denken und Reflektieren anzuregen, sowie sie zu ermutigen, ihre Bedürfnisse anzusprechen. Weitere Ziele sind, die Schüler:innen auf ihre Verantwortung, aber auch auf die Entscheidungsspielräume bezüglich ihrer Handlungen aufmerksam zu machen.



Vorbereitung des Unterrichts

Um die Unterrichtseinheiten durchzuführen, benötigen Sie nicht mehr als die zur Verfügung gestellten Materialien. Sie können Sie als PDF von der Website herunterladen und auszugsweise ausdrucken oder als interaktive online-Tools auf der Webseite abrufen.

Wir erhielten Feedback von den Pilotlehrer:innen in Österreich, Griechenland und Réunion, dass sie 5-8 Unterrichtsstunden benötigten, um die Hefte 1 und 2 umzusetzen. Nach der Arbeit mit den Heften und dem Kennenlernen der Konzepte ist es sehr empfehlenswert, die Inhalte immer wieder zu wiederholen und darauf zu verweisen, um das erworbene Wissen und die damit verbundenen Kompetenzen zu trainieren und zu festigen.

Fast noch wichtiger als die inhaltliche Vorbereitung ist den Erfahrungen nach die Einstimmung auf die Haltung. Vor allem, wenn die Beschäftigung mit den Konzepten neu für Sie ist, sind auch Sie in einem Lernprozess und sollten die Konzepte einmal für sich prüfen. Wir empfehlen allen Personen, die die Konzepte als Multiplikator:innen weitergeben möchten, sich zunächst einmal persönlich mit ihnen zu befassen, damit sie ihr eigenes Verständnis und ihren eigenen Zugang dazu entwickeln können. Die Module 1 und 2 dieses Leitfadens werden Sie dabei unterstützen.

Für die Vorbereitung der Umsetzung in der Klasse fassen wir hier die besten Tipps aus den Testphasen zusammen:

- ✓ Bereiten Sie zu Beginn eine Aufwärmaktivität vor, um das geeignete Klima für das Lernen in der Klasse zu schaffen.
- ✓ Überlegen Sie sich, in welchem Setting und mit welcher Methode Sie die Inhalte vermitteln wollen. Jüngeren Schüler:innen hat es zum Beispiel geholfen, wenn die Lehrpersonen einzelne Passagen vorgelesen oder inhaltlich wiedergegeben („vorverdaut“) haben, während ältere Schüler:innen gerne paarweise oder in Gruppen selbstständig mit den Materialien gearbeitet haben.
- ✓ Passen Sie die Übungen gegebenenfalls an, sodass sie den von Ihnen gesetzten Lernzielen am besten entsprechen. Gehen Sie frei und kreativ mit den Materialien um und verwenden Sie sie so, wie sie am besten in Ihren Unterricht passen.
- ✓ Planen Sie an passenden Stellen kurze Einheiten ein, um gemeinsam mit den Schüler:innen einen Bezug zu ihrem Lebensalltag herzustellen.
- ✓ Besprechen Sie die Inhalte und Erlebnisse mit den Materialien mit Kolleg:innen.
- ✓ Für einige Aktivitäten und abhängig von der Anzahl der Schüler:innen kann es besser sein, eine zweite Lehrperson im Raum zu haben, die den Prozess unterstützt.



Einsatz im Unterricht

Das Toolkit „Bedürfnisse und Strategien“ ist im Unterricht vielfältig einsetzbar. Je nach Gegenstand, übergeordnetem Thema und Lernzielen können Sie entweder das ganze Toolkit, einzelne Hefte oder auch nur eine einzelne Übung wählen. Beachten Sie dabei aber, dass das Konzept der fünf Grundbedürfnisse die Basis darstellt und die Schüler:innen damit vertraut sein müssen, um gut mit den Materialien arbeiten zu können. Im Kapitel 4. **Übersicht über die Anwendungsmöglichkeiten** finden Sie weitere Anregungen und Ideen dazu.

Es ist wichtig anzumerken, dass bei der Arbeit mit den Heften nicht die Wissensvermittlung, sondern die Schulung demokratischer Fähigkeiten im Zentrum steht. Ziel ist es schließlich, eine Haltung aufzubauen, in der man empathisch auf die eigenen und die Grundbedürfnisse anderer eingehen und entsprechend förderliche Strategien entwickeln kann.

Daher empfehlen wir Ihnen, Ihre Schülerinnen und Schüler aktiv einzubinden und sie zu bitten, stets auch ihre Gedanken und Ideen einzubringen. Letztendlich sollen die Materialien die Schüler:innen motivieren, sich selbst aktiv und verantwortungsvoll in die Gesellschaft einzubringen. Die Materialien sind so konzipiert, dass die Schülerinnen und Schüler dies Schritt für Schritt tun können.

Achten Sie bei der Verwendung der Hefte auf:

- Methodenvielfalt, um alle Arten von Lernzugängen anzusprechen, und
- Praxisbezug, damit die Schülerinnen und Schüler das Gelernte anwenden können.



Praktische Beispiele aus den einzelnen Testphasen (Piloten):

Kolibri Schule (Welten, AT)

In unseren Workshops begannen wir mit einer Übung, die zwei Ziele verfolgte:

1. Ein Arbeitsumfeld zu schaffen, in dem sich jede:r wohl und respektiert fühlt.
2. Die Schüler:innen unterschwellig mit dem Konzept der 5 Grundbedürfnisse bekannt zu machen.

Wir nannten die Übung: *Kooperationsregeln*

In einem ersten Schritt arbeitete jeder Schüler und jede Schülerin individuell mit einem Handout:

Was mir bei der Zusammenarbeit wichtig ist

Lies dir die Aussagen sorgfältig durch und wähle 5 davon aus, die dir besonders wichtig sind und markiere diese.

Wenn du etwas nicht verstehst, frage deine:n Lehrer:in.

Mit deiner Auswahl kannst du mitentscheiden, welche Regeln wir für unsere Zusammenarbeit zusammenstellen.

Wenn ich mit meinen Klassenkamerad:innen arbeite, ist mir wichtig ...

- ... dass ich mich sicher fühlen kann.
- ... dass ich mich nicht ausgeschlossen fühle.
- ... dass meine Grenzen respektiert werden.
- ... dass ich Neues entdecken und ausprobieren kann.
- ... dass ich dazu beitragen kann und dass meine Meinung gehört wird.
- ... dass wir uns gegenseitig helfen und unterstützen.
- ... dass ich mitreden kann.

- ... dass ich selbst Entscheidungen treffen kann.
- ... dass ich selbstständig und eigenverantwortlich arbeiten kann.
- ... dass wir Spaß haben.

In einem zweiten Schritt las die Lehrkraft jede der Aussagen vor und bat die Schüler:innen, die diese Aussage aus der Liste ausgewählt hatten, aufzuzeigen. So erstellte die Lehrperson gemeinsam mit der Klasse eine "Top 5 – Liste" der Statements, die die meisten Stimmen erhielten.

In Schritt 3 arbeiteten die Schülerinnen und Schüler in Fünfertteams daran, welche Regeln sie formulieren könnten, um sicherzustellen, dass diesen Bedürfnissen entsprochen wird. Zum Beispiel für die Aussage "... dass ich Neues entdecken und ausprobieren kann." Formulieren sie: "Es ist in Ordnung, Fragen zu stellen und Fehler zu machen, um daraus zu lernen."

Dann wurden die Gruppen neu gemischt. Die Schülerinnen und Schüler bildeten für jede der fünf Aussagen auf der Top-5-Liste eine eigene Gruppe. Auf diese Weise übertrug jede:r einzelne die Regel, die die eigene Gruppe erarbeitet hatte, auf diese neue Gruppe. Aufgabe der neu gebildeten Gruppen war es, aus den verschiedenen Beiträgen nun gemeinsame Regeln herauszuarbeiten.

Am Ende erstellte die Klasse gemeinsam ein Plakat mit den neuen Kooperationsregeln und jede:r Schüler:in unterschrieb es.

In einer nächsten Einheit bezog sich die Lehrkraft auf diese Aussagen und baute die Verbindung zu den fünf Grundbedürfnissen auf:

Sicherheit & Überleben

- Es ist mir wichtig, dass ich mich sicher fühlen kann.
- Mir ist wichtig, dass meine Grenzen respektiert werden.

Macht

- Mir ist wichtig, dass ich mitmachen kann und meine Meinung gehört wird.
- Mir ist wichtig, dass ich mitreden kann.

Freiheit

- Mir ist wichtig, dass ich Entscheidungen treffen kann.
- Mir ist wichtig, dass ich selbstständig und eigenverantwortlich arbeiten kann.

Spaß

- Mir ist wichtig, dass ich Neues entdecken und ausprobieren kann.
- Mir ist wichtig, dass wir Spaß haben.

Liebe & Zugehörigkeit

- Mir ist wichtig, dass ich mich nicht ausgeschlossen fühle.
- Mir ist wichtig, dass wir uns gegenseitig helfen und unterstützen.

Die Lehrperson warf die Frage auf, ob alle fünf Bedürfnisse in der Top 5 - Liste abgedeckt sind oder nicht. Nach einer Diskussion sammelten die Schülerinnen und Schüler weitere Aussagen zu jedem der Bedürfnisse in einem Brainstorming.

Als Hausaufgabe wurden die Schüler:innen gebeten, Kapitel 1 von Heft 1 zu lesen und einen Aufsatz über die in diesem Kapitel aufgeworfenen Fragen zu schreiben.

In der nächsten Doppelstunde arbeitete die Klasse an Kapitel 2 von Heft 1, in dem die fünf Grundbedürfnisse vorgestellt werden. Gemeinsam lasen sie die Texte zu den Grundbedürfnissen, diskutieren sie und machen dann die Übungen, einzeln oder zu zweit.

Dies ist nur ein Beispiel dafür, wie man mit dem Konzept beginnen und die Hefte im Unterricht einsetzen kann. Es gibt noch viel mehr Möglichkeiten, die Materialien zu verwenden. Lassen Sie sich einfach von den Beschreibungen inspirieren. Als Expert:in können Sie die Materialien entsprechend Ihren pädagogischen Zielen und den individuellen Bedürfnissen Ihrer Klassen verwenden und anpassen.

Im nächsten Kapitel finden Sie weitere Möglichkeiten und Beispiele, wie Sie die Materialien im Unterricht einsetzen können.

Praxismittelschule der PH Steiermark (Graz, AT)

An unserer Ausbildungssekundarschule stehen die fünf **menschlichen Grundbedürfnisse** (Heft 1) im Vordergrund des sozialen Miteinanders. Im Fach "Soziales Lernen", das als eigenes Fach im Stundenplan verankert ist, sind „Live-Skills“ besonders wichtig. In diesen Lektionen beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema der Grundbedürfnisse. Die Übungen im Heft sind für die Lehrer:innen sehr hilfreich, um die einzelnen Unterrichtsabläufe zu unterstützen.

In mehreren Einheiten der Fächer Religion und Ethik werden die Ideen zu den Grundbedürfnissen und Strategien in der 3. und 4. Klasse vorgestellt: Mit Hilfe der Hefte lesen, diskutieren und arbeiten die Schüler:innen. In diesen beiden Fächern sind die Kinder an Reden, Diskussionen und Fragen zur menschlichen Existenz gewöhnt, sodass der Inhalt gut umsetzbar ist.

Gerade im Fach "Soziales Lernen", das fester Bestandteil des gemeinsamen und kreativen Lernbereichs mit den Klassenvorständ:innen in unseren Klassen ist, sind die "Grundbedürfnisse" gut anwendbar. Dabei geht es vor allem um Kinder, die aus den unterschiedlichsten Familienverhältnissen kommen. Die Übungen im Heft sind sehr hilfreich im Bereich der gegenseitigen Interaktion und geben den Schüler:innen ein Gefühl für ein besseres Verständnis der anderen Person. Als weitere Übung können den Schülerinnen und Schülern einige Situationen aus dem Alltag der Jugendlichen in kurzen Sätzen zum Bearbeiten gegeben werden, wobei jeder Situation ein bestimmtes Bedürfnis zugeordnet werden soll.

1. Klasse Gymnasium Oberstufe von Rafina (GR)

Unsere Schule ist eine Schule, die offen für die Gesellschaft und sehr aktiv bei sozialen Aktionen ist. Als Schule, die versucht, erfahrungsorientierte Ansätze für den Unterricht zu verwenden, verfolgen wir einen interdisziplinären Ansatz im Kontext verschiedener Fächer des Stundenplans.

Zum Beispiel: Das Handbuch "Menschliche Grundbedürfnisse" wird im Rahmen der sozialen und politischen Bildung diskutiert, dabei wird der Schwerpunkt auf Fragen der Demokratie und der Erziehung der Schüler:innen als Bürger:innen gelegt, die eine verantwortungsvolle Haltung gegenüber Herausforderungen der modernen Gesellschaft entwickeln sollen.

Im Hauswirtschaftsunterricht ist ein Ziel, die Schüler:innen zu verantwortungsbewussten Verbraucher:innen auszubilden, die die Umwelt respektieren und sich um nachhaltiges Wirtschaften und nachhaltige Entwicklung kümmern. Unterstützend wird das Schema zur Hinterfragung von Strategien (Heft 2) genutzt.



Mögliche Hindernisse und weitere Optionen

Voraussetzungen für eine erfolgreiche Umsetzung

Die Arbeit an den Themen in diesem Ressourcenpaket erfordert eine gute Beziehung zwischen der Lehrperson und der jeweiligen Klasse: Jugendliche sprechen nur dann mit Lehrer:innen offen über Emotionen und Bedürfnisse, wenn sie sich respektiert und gemocht fühlen. Andernfalls könnte es Widerstand gegen das Thema geben.

Darüber hinaus erfordert diese Themenarbeit eine bereits (teilweise) entwickelte Fähigkeit zur Selbstreflexion der Schüler:innen, damit sie sich in die Bedürfnisse anderer einfühlen können. Davon kann nicht immer ausgegangen werden. Daher sollten im Vorfeld Vereinbarungen über die gewünschte Arbeitsweise, für einen wertschätzenden Unterricht und für eine angenehme Arbeitsatmosphäre getroffen werden. Dies bietet zusätzliche Lernmöglichkeiten in den Bereichen Grundbedürfnisse und Strategien sowie Demokratie und Menschenrechte. Eine Möglichkeit, dies umzusetzen, ist die Arbeit in einem Klassenrat (mit definierten, spezifischen Aufgaben). Dafür eignet sich auch die Kennenlernen-Phase zu Beginn des Schuljahres: Zum einen lernen sich die Jugendlichen durch den Austausch über Grundbedürfnisse besser kennen, zum anderen definieren sie gleichzeitig die Basis für die gemeinsame Arbeitsweise in der Klasse.

Verfügbare Zeit

Ein kurzfristiges Verständnis des Konzepts kann rasch erreicht werden, längerfristig führt diese Arbeit aber nur dann zu einer tatsächlichen Verhaltensänderung, wenn diese emotional-empathischen Lernangebote wiederholt und durch Anregungen zum Perspektivwechsel trainiert werden. Eine weitere Herausforderung zeigt sich daher in einer effizienten und umsichtigen Planung.

Empfehlungen für das Zeitmanagement

- ✓ Entwickeln Sie einen klaren Zeitplan für die Implementierung der Materialien.
- ✓ Wenn nötig, kombinieren Sie Einheiten, um eine Doppelstunde zur Verfügung zu haben.
- ✓ Individuelle Übungen kann man als Hausaufgabe geben.
- ✓ Schließen Sie sich mit Kolleg:innen zusammen, um interdisziplinär und fächerübergreifend zu arbeiten.

- ✓ Wählen Sie einen geeigneten Zeitpunkt im Laufe des Schuljahres, wenn der Noten- und Leistungsdruck nicht so hoch ist, und der Stundenplan an einzelnen Tagen in Form von Projektarbeit aufgeteilt werden kann.

Etablierung einer Grundhaltung

Eine Herausforderung bei der Arbeit mit dem Konzept der Grundbedürfnisse und Strategien kann sein, dass es sich nicht vorrangig um einen Wissensinhalt, sondern viel mehr um einen Prozess handelt. Es geht darum, eine demokratiefördernde Grundhaltung zu etablieren und die dafür notwendigen Kompetenzen zu trainieren.

Ein paar Tipps, um diesen Prozess zu unterstützen:

- ✓ Stellen Sie so weit als möglich den Kontext zu den Lebenswelten der Schüler:innen her.
- ✓ Zeigen Sie ihnen, wo sie das erworbene Wissen und ihre Fähigkeiten konkret anwenden können.
- ✓ Unterstützen Sie die jungen Lernenden dabei, darüber nachzudenken, in welchen Bereichen diese Fähigkeiten für sie nützlich sein können.
- ✓ Greifen Sie im Schulalltag immer wieder auf diese Konzepte zurück.
- ✓ Helfen Sie den Schüler:innen, die Fähigkeiten in ihr Alltagsverhalten zu integrieren.
- ✓ Seien Sie ein Vorbild für Ihre Schüler:innen. Das bedeutet nicht, alles zu wissen und perfekt machen zu können, sondern empathisch auf die Lernenden zuzugehen und auch Ihre eigenen Grundbedürfnisse zu vertreten.

Altersgerechter Einsatz der Materialien

Achten Sie darauf, Ihre Schüler:innen nicht mit den Inhalten zu überfordern. Die Altersempfehlung ab 14 Jahren ist nur ein Richtwert. Wie bereits oben beschrieben, gibt es weitere Einflussfaktoren, die den Einsatz erleichtern, aber auch erschweren können.

Organisieren Sie einen Elternabend zum Thema

Stellen Sie auch den Erziehungsberechtigten das Konzept vor. Bringen Sie Beispiele aus dem Unterricht mit und zeigen Sie dabei Ergebnisse und Arbeiten der Schüler:innen (Auszüge aus Aufsätzen, Zitate von Lernenden, Geschichten aus dem Schulalltag, Beobachtungen, evtl. Verbesserungen in der Klassengemeinschaft etc.) Vielleicht können die Eltern mit Beobachtungen beitragen und berichten, wie weit die Jugendlichen zu Hause etwas erzählt haben.

Weitere Beispiele, wie man das Konzept der fünf Grundbedürfnisse im Unterricht einführen und einsetzen kann:

Lernen durch Lehren

Je nach Alter und Kooperationsfähigkeit der Lernenden können Lehrkräfte die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Methoden an das Konzept heranzuführen. Eine Variante wurde bereits im letzten Kapitel vorgestellt. Diese Methode eignet sich gut für jüngere Schüler:innen, da die Lehrperson die Reflexionen und Diskussionen sehr gut steuern kann, indem die Inhalte präsentiert und Fragen dazu gestellt werden. Ältere Schüler:innen können bereits selbstständig Inhalte erarbeiten und präsentieren. Hierfür eignet sich die Methode "Lernen durch Lehren":

Die Klasse wird in fünf Gruppen unterteilt. Jeder Gruppe wird eines der fünf Grundbedürfnisse zugeordnet. Die Aufgabe der Gruppen besteht darin, das ihnen zugewiesene Grundbedürfnis selbst herauszuarbeiten, indem sie den Text zum jeweiligen Bedürfnis in Heft 1, Kapitel 1 lesen und die Übung dazu durchführen. Als "Expert:innen" für dieses Grundbedürfnis bereiten sie eine Präsentation für den Rest der Klasse vor, um ihren Klassenkamerad:innen dieses Bedürfnis zu erklären.

Rollenspiel:

Kapitel 5 in Heft 1 (Wie man Bedürfnisse ausdrückt) kann durch Rollenspiele entwickelt werden. Geben Sie den Schüler:innen die Zeit, sich eine konkrete Situation vorzustellen und darüber nachzudenken, wie sie ihr Bedürfnis gegenüber jemand anderem ausdrücken würden. Die Rollenspiele können dann entweder vor der ganzen Klasse vorgestellt werden oder Sie können die Klasse in kleine Gruppen einteilen, in denen zwei Schüler:innen das Rollenspiel präsentieren und die anderen aus dem Team beobachten und Feedback geben.

Verwendung von Teilen des ACT-Games

Wir entwickelten ein Spiel, das die Superpower-Karten von Level 2 des ACT-Games mit einer Historischen Episode kombiniert. Dabei gehört jede:r Schüler:in zu einem Team von 5 Personen. Jede:r Schüler:in wählt nun den Superhelden oder die Superheldin, den er/sie spielen will. Sie präsentieren sich nacheinander zunächst jeweils als körperliche Erscheinung und psychisches Portrait. Dann liest jemand die Ausgangssituation einer Historischen Episode bis zu dem Punkt vor, wo eine Entscheidung getroffen werden muss. Die Schüler:innen spielen diese Situation gemeinsam als Superhelden des von ihnen gewählten Bedürfnisses weiter und finden einen Ausgang zu dieser Geschichte.

5.2 Toolkit „Lernen aus der Geschichte“

Das Konzept „Bildung gegen Radikalisierung“ gibt es schon recht lange und die Projektpartner unterstützen diesen Zugang zu 100%. Dass dies nicht über die reine Vermittlung von Jahreszahlen und geschichtlichen Fakten funktionieren kann, hat die moderne Hirnforschung hinlänglich bewiesen. Um ganzheitliches Lernen anzuregen, müssen die Emotionen ebenfalls berührt werden. Deshalb ist es gängige Praxis, die Schülerinnen und Schüler betroffen zu machen. Man führt sie zum Beispiel an Original-Schauplätze des Nazi-Grauens und zeigt Dokumentationen und Spielfilme, die Bestürzung, Entsetzen und ein Gefühl der Ohnmacht hervorrufen. Durch diese Vorgehensweise kann man auch Seiten in den Schüler:innen anklingen lassen, die das Misstrauen gegen sich selbst und die Menschheit im Allgemeinen stärken.



Abbildung 1: Linde, S. (2022). Theaterprobe für den Kurzfilm.
[Foto]. Welten. Kolibri Schule.

Der European Heart – Ansatz möchte eine zusätzliche Möglichkeit gegen die Radikalisierung aufzeigen: die Fähigkeit der Menschen zur Empathie zu nutzen, um Verbindung zu schaffen.

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die beiden Komponenten des Toolkits vor:

- Die Arbeitsbücher zu den Historischen Episoden und
- Die Kurzfilme zu den historischen Episoden

... und wie sie im Unterricht eingesetzt werden können.

Altersempfehlung:

Das Toolkit „Lernen aus der Geschichte“ kann ab der 3. Klasse der ersten Sekundarstufe eingesetzt werden.

Empfohlene Fächer:

Das Toolkit „Lernen aus der Geschichte“ ist besonders für den Einsatz in den Fächern Geschichte, politische Bildung, Religion und Ethik sowie im Bereich des interkulturellen Lernens (IKL) passend, da sich das IKL vor allem an Schüler:innen ohne Konfession richtet.



Beschreibung und Ziele

Die **Arbeitsbücher "Lernen wir aus der Geschichte"** wurden von Geschichte-Lehrer:innen entwickelt und befassen sich mit der Geschichte der Demokratie mittels eines multiethnischen und multikulturellen Ansatzes. Es entstanden 5 Historische Episoden, die Schülerinnen und Schüler einladen, Geschichte zu erleben, indem sie in die Rolle einer Person schlüpfen, die bei einem wichtigen Moment in der Geschichte der Demokratie dabei war. Die Themen dieser Historischen Episoden sind:

1. Der Frauenmarsch in der Französischen Revolution
2. Der Kampf der Frauen für ihr Wahlrecht
3. Der Kampf der griechischen Bürger:innen für eine Verfassung
4. Die Integration ehemaliger Sklav:innen in die Gesellschaft nach deren Befreiung
5. Der Kampf der schwedischen Arbeiter:innen für ihre Rechte

Die Schüler:innen lernen den geschichtlichen Kontext und die Situation kennen und fühlen sich in die Grundbedürfnisse der von ihnen gewählten Person ein. An einem bestimmten Punkt hört die Geschichte auf und die Schüler:innen müssen eine Entscheidung treffen. Anhand der gestellten Fragen reflektieren sie konstruktive oder nicht-konstruktive Strategien in der Geschichte und wie diese den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflusst haben.

Auf diese Weise erfahren die Lernenden, dass Menschenrechte und demokratische Werte keine abstrakten Konzepte sind, sondern eine Grundlage unseres Zusammenlebens, die nicht beeinträchtigt werden sollte. Lernen aus der Geschichte geschieht ganzheitlich – kognitiv und emotional – und damit nachhaltig.

Die **Kurzfilme zu den Historischen Episoden** wurden von den Schülerinnen und Schülern zu den Historischen Episoden, die sie bearbeitet haben, selbst entwickelt: Sie erarbeiteten die Geschichten, schrieben Drehbücher, bauten die Puppen und Requisiten. Danach trafen sich alle im Filmstudio der PH Steiermark und nahmen ihre Puppenspiele auf, indem sie nicht nur vor, sondern auch hinter den Kameras standen.

Ziel dieser Aktion war, dass die Jugendlichen sich eigenständig und auf kreative Weise mit der historischen Episode weiter beschäftigen, die sie zuvor bearbeitet hatten. Sie waren zum Zeitpunkt bereits mit den Konzepten vertraut. Das Ergebnis der Aktivitäten ist auf der

Projektwebseite abrufbar und als eigenes Produkt nutzbar, zum Beispiel als Teaser zur jeweiligen Episode.

Geschichte wird in den Kurzfilmen aus vielen Perspektiven dargestellt - aus der Perspektive der herrschenden Klasse ebenso wie aus der Perspektive der Unterdrückten. Während ihrer Arbeit mit den Historischen Episoden erleben die Schülerinnen und Schüler beide Seiten, indem sie in die jeweiligen Rollen schlüpfen. Dadurch und weil diese Rollen zusätzlich aus der Perspektive der Grundbedürfnisse betrachtet werden, ist es möglich, scheinbar unvereinbare Gegensätze zusammenzubringen, Brücken zu bauen.

Vorteile dieses Ansatzes für die Lerngemeinschaft:

- *Die Botschaft kommt nicht von "oben" (Expert:innen) nach "unten" (Lernende), sondern von Schüler:in zu Schüler:in.*
- *Die Tatsache, dass die Inhalte von Schüler:innen erstellt werden, sorgt für eine höhere Akzeptanz bei der Gemeinschaft der Jugendlichen.*
- *Die Prozesse, die während der Entstehung der Filme vom Drehbuchschreiben bis zum Filmschnitt im Klassenzimmer stattfinden, fördern viele Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler:innen und bringen oft verborgene Talente zum Vorschein.*

In den weiteren Teilen dieses Kapitels finden Sie die Beschreibungen zum gesamten Prozess der Herstellung der Kurzfilme, damit Sie von den Erfahrungen der Projektpartner profitieren können. Sie können aber auch nur Teile davon umsetzen oder einfach nur die fertigen, auf der Webseite verfügbaren Filme nutzen, um Ihre Klasse(n) auf die Historischen Episoden neugierig zu machen oder als Einstimmung zum angesprochenen Demokratie-Thema verwenden.



Vorbereitung des Unterrichts

Die Vorbereitung hängt natürlich stark damit zusammen, was Sie mit den Schüler:innen erarbeiten wollen (im Hinblick auf Lernziele), welchen Zeitrahmen Sie zur Verfügung haben und welche Methodik Sie anwenden (z.B.: Einzelreflexion, Paar- oder Gruppenarbeit, Rollenspiel, Drehbuchschreiben, Theater oder Kurzfilm).

Historische Episoden

Wenn die Schüler:innen ein Smartphone, Tablet oder einen Laptop zur Verfügung haben, können sie die gewählte Episode gleich direkt öffnen und lesen. Sie können aber auch die PDF-Version von der Webseite ausdrucken.

Planen Sie für die Einstimmung in den geschichtlichen Kontext und die Erklärung der Situation eine Stunde ein; am einfachsten wäre es natürlich, wenn Sie in Geschichte gerade eines der Themen durchnehmen. Sie können natürlich auch zusätzliche Materialien verwenden, wie Bücher, Dokumentationen oder Spielfilme, eine Exkursion ins Museum oder einem der Schauplätze machen, oder mit einem Zeitstrahl den geschichtlichen Kontext veranschaulichen. Grundsätzlich sollte die Beschreibung im Heft aber ausreichen, um sich in die Situation versetzen zu können.

Für die weiteren Schritte (in die einzelnen Personen hineinversetzen, zu den Grundbedürfnissen reflektieren und über die Strategien nachdenken) benötigen Sie mindestens eine weitere Stunde. Wenn Sie Gruppenarbeiten, Rollenspiele oder Ähnliches machen wollen, zumindest eine Doppelstunde.

Für den Abschluss (Herstellung des Bezugs zur Gegenwart, zu demokratischen Werten und Sammeln der Schlussfolgerungen) benötigen Sie eine weitere Stunde.

Kurzfilme

Die Kurzfilme sind ebenfalls auf der Webseite abrufbar und können der ganzen Klasse vorgespielt werden, wenn Sie eine geeignete Präsentationswand im Klassenzimmer haben. Sie können aber auch individuell am Smartphone oder Tablet angesehen werden. Sie dauern zwischen 4 und 7 Minuten. Zu jedem Kurzfilm gibt es einen kurzen Text zur Erklärung, worum es im Film gehen wird.

Im nächsten Kapitel finden Sie eine Beschreibung, wie die Kurzfilme im European Heart Projekt entstanden sind.



Abbildung 2: Kurzfilm zu Episode 2, Pädagogische Hochschule Steiermark [Screenshot von der Projektwebseite]



Von der Historischen Episode zum Kurzfilm

In diesem Abschnitt finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Etappen.

Etappe 1: Quellensammlung zur historischen Episode

Wählen Sie eine passende Episode aus dem Toolkit **Lernen aus der Geschichte** aus. Stellen Sie den Schüler:innen zunächst die geschichtliche Epoche vor, damit sie sich gut einstimmen können. Sie sollen die Lebensumstände der Protagonist:innen sowie die historischen Zusammenhänge und Entwicklungen kennen, die für das Verständnis der Episode relevant sind. Wenn die Schüler:innen alt genug sind, können Sie sie diese anhand von Quellen (Texte, Bilder, Videos etc.) selbst erforschen lassen.

Phase 2: Eingehende Analyse der historischen Episode

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Episode, indem sie die unterschiedlichen Personen diese Situation aus ihrer eigenen Sicht beschreiben lassen, sodass unterschiedliche Perspektiven zur Situation entstehen. Neben den beteiligten historischen Persönlichkeiten, deren Sicht auf das Ereignis mehr oder weniger historisch aufgezeichnet ist, berücksichtigen die Schüler:innen auch die Perspektive der einfachen Menschen — entweder real oder imaginär — deren Perspektive sollte genauso beschrieben werden wie die Perspektive der herrschenden Klasse.

Die Lebensumstände der Akteur:innen sollen verständlich dargestellt und in den historischen Kontext (Gesellschaft, Technik, Wirtschaft, Politik, Religion, Umwelt, Kultur) integriert werden. Die Quellen und Unterrichtsmaterialien sollten einfach, verständlich und möglichst anschaulich sein, da in der nächsten Phase die Schülerinnen und Schüler in die Rollen der verschiedenen Akteur:innen schlüpfen werden.

Abbildung 3: Rembart, R. (2021). Aktivitäten während der Projektwoche an der Praxismittelschule.
[Foto]. Graz. Pädagogische Hochschule Steiermark



Phase 3: Drehbuchentwicklung für den Kurzfilm

Die Schüler:innen müssen nun eine Idee entwickeln, die kurz, spezifisch und wichtig für die Hauptfiguren ist. Obwohl alle Charaktere in der historischen Episode gleich wichtig sind, sollte sich das Kurzfilmskript auf eine Figur als Hauptfigur konzentrieren. Zu wissen, was die Hauptfigur in der Geschichte will, ist besonders wichtig, um die Hauptfigur und die Geschichte darzustellen. Die Handlung wird um ein Bedürfnis (oder Verlangen nach etwas) entwickelt, das von großer Bedeutung ist. Die Geschichte ergibt sich dann aus den Bemühungen der Charaktere, ihre Bedürfnisse zu erfüllen, den Entscheidungen, die sie treffen und den damit verbundenen Konsequenzen.

Stufe 4: Puppenbau

Die Schüler:innen bauen ihre Puppen und das Bühnenbild für ihren Kurzfilm. Es ist wichtig, den Schüler:innen zu erklären, dass die Puppen und Bühnenbilder nicht perfekt sein und professionell aussehen müssen. Mit einem Hilfsmittel für die Phantasie verschwinden alle kleinen Unvollkommenheiten im Film. Es ist das Schauspiel, das der Puppe erst die Seele verleiht, nicht die Exzellenz der Konstruktion oder der verwendeten Materialien. Auf der Projektwebseite finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Puppenbau.



Abbildung 4: Fleury-Payeur, C. (2022). Maskenbau – Puppenbau
[Foto]

Stufe 5: Aufnahme der Kurzfilme

Wie bereits erwähnt, fanden die Dreharbeiten der Pilotfilme des Projekts in einem professionellen Studio unter ständiger Anleitung und Unterstützung relevanter Fachleute statt. Schüler:innen, die ihren eigenen Film erstellen möchten, können jedes verfügbare Filmmedium verwenden, von einem Smartphone bis zu einer professionellen Kamera, die eine Person der Schulgemeinschaft zur Verfügung stellen kann, oder sogar ein professionelles Studio, das in Ihrer Stadt verfügbar ist.



Abbildung 5: Linde, S. (2022). Während der Dreharbeiten.
[Foto]



Praktische Beispiele aus den einzelnen Testphasen (Piloten):

Im European Heart Project beschäftigten sich die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler zuerst mit den Heften 1 und 2 des "Bedürfnisse und Strategien" – Toolkits. Dann arbeiteten sie mit ihren Lehrer:innen an einem der ausgearbeiteten Hefte "Lernen wir aus der Geschichte". Nach diesem Prozess wurden sie eingeladen, die relevanten Protagonist:innen für ihr Theaterstück auszuwählen und ein Drehbuch zu entwickeln. Dazu stellten die Experten der PHST verschiedene Übungen zur Verfügung:

Übung 1: Ideen für eine interessante und spannende Geschichte

Bei der Entwicklung des Charakters / der Figur kann man folgende Fragen zu Hilfe nehmen:

- *Wer oder was ist deine Figur?*
- *Wie sieht er/sie aus?*
- *Wie alt ist er/sie?*
- *Merkmale der Figur? (Ist sie mutig oder ängstlich, fröhlich oder ernst, ...?)*
- *Hat er/sie viele Freunde?*
- *Kann er/sie etwas besonders gut oder gar nicht tun?*

Übung 2: Gib deiner Figur eine Stimme

Was jemand sagt oder wie er spricht, kann viel über seinen oder ihren Charakter aussagen. Beantworte die folgenden Fragen schriftlich. Schau dir dafür noch einmal deine Beschreibung oben an.

Was würde deine Figur sagen, wenn du ihn/sie fragen würdest:

- *Was hast du schon erlebt?*
- *Wie sieht dein Tagesablauf aus?*
- *Was gefällt dir?*
- *Was gefällt dir nicht?*
- *Was machst du am liebsten?*
- *Was ärgert dich am meisten?*

- *Wovor hast du Angst?*
- *Was möchtest du sonst noch in deinem Leben tun oder erreichen?*

Arbeite mit den Antworten aus der obigen Aufgabe weiter und lass nun die Figur die Erzählerin oder der Erzähler sein –sie/er erzählt uns von ihrem/seinem Leben.

Du solltest folgendes berücksichtigen:

- *Wie drückt sich deine Figur aus?*
- *Spricht sie zum Beispiel sehr vornehm oder vielleicht eher lässig?*
- *Welche Art von Stimme hat er/sie? (z.B. hoch oder niedrig?)*
- *Tut er/sie etwas Besonderes, wenn er/sie spricht?*

Übung 3: Storytelling-Aktivitäten

Freewriting: Schreibe alle deine Gedanken auf, ohne anzuhalten und ohne Rücksicht auf Rechtschreibung, Grammatik oder die üblichen Regeln für das Schreiben. Der Bleistift bleibt immer in Bewegung. Schreibe etwa fünf Minuten lang mit Bleistift auf einem Blatt Papier. Thema: „Etwas, das ich sehr mag“

Erkunde den Unterschied zwischen gesprochener und geschriebener Sprache:

- 1. Schreibe** ein kurzes Kapitel **zu einem beliebigen Thema**.
- Benutze dein **Smartphone: sprich EINE Minute** über das vorher gewählte Thema und **nimm dich selbst auf**
- Höre dir die Aufnahme an**
- Mach dasselbe noch einmal:** sprich EINE Minute über das Thema, nimm dich dabei auf und höre es dir nochmal an.
- Mach das Ganze ein drittes Mal und schreib das Gesagte auf.**

Du wirst sehen, dass es einen Unterschied zwischen den geschriebenen und gesprochenen Texten gibt.

Teleprompter Mirror: Mit diesem Tool kann man u.a. an der Stimmdynamik arbeiten (telepromptermirror.com).



Abbildung 6: Bildschirm des Teleprompter Mirrors [Screenshot]

Berufsgymnasium Lycee Julien Rontaunay (Reunion, FR)

Die Materialien wurden in unseren Klassen als Teil des zweiten Abitur-Pro-Programms eingesetzt, beim Thema „Ausdehnung, Kolonisation und Revolutionen - XV.-XVIII. Jahrhundert“. Die gewählte Geschichte über Edmond Albius ist ein Teil dieses Themas. Wir verbinden die historische Episode mit der Plantagenwirtschaft in Réunion (Bourbon) im siebzehnten und achtzehnten Jahrhundert, die Situation der Sklaverei wird im Blickwinkel des politischen, wirtschaftlichen, sozialen Systems anschaulich.

1. Klasse Gymnasium Oberstufe von Rafina (GR)

Die **Historischen Episoden** wurden im Rahmen des Geschichtsunterrichts eingesetzt. Ausgewählt wurde eine Begebenheit aus der neugriechischen Geschichte zum Thema der Einforderung demokratischer Rechte, die die Interessen und Befindlichkeiten von Jugendlichen berührt. Die Schüler:innen schlagen dann historische und imaginäre Charaktere als Protagonist:innen der Episode vor. Schließlich versuchen sie mit Empathie, sich in die Held:innen hineinzusetzen und die von ihnen getroffenen Entscheidungen zu argumentieren.



Mögliche Hindernisse und weitere Optionen

Bereitschaft der Schüler:innen

Bevor Sie mit dem Einsatz der Materialien im Unterricht beginnen, überlegen Sie, ob die Schülerinnen und Schüler bereit sind, sich mit diesen Inhalten auseinanderzusetzen, oder ob weitere Schritte zur Vorbereitung erforderlich sind.

Beispiel 1: Sensibler Umgang mit Gender-Themen

Es reicht nicht aus, sich einmalig in der gesamten Schullaufbahn mit Frauenrechten und Frauenwahlrecht zu beschäftigen. Eine reflektierende Haltung bezüglich übernommener Mindsets, zu denen auch Gender-Zuweisungen gehören, sollte während der gesamten Schullaufbahn erworben und geübt werden. Gerade in der Pubertät ist der Druck, sich mit einer der Geschlechtergruppen zu identifizieren, hoch, und in dieser Zeit der körperlichen Entwicklung können sich die Schüler:innen unsicher fühlen, - was dann mit Kasperln, großen Sprüchen, etc., überdeckt wird. Dies gilt nicht nur für unser hier vorgestelltes Unterrichtsbeispiel, sondern muss bei den Themen des European Heart Projektes -generell besonders berücksichtigt werden.

Beispiel 2: Herausforderungen an die Fähigkeiten der Schüler:innen

Die Haupthindernisse waren nach unseren Erfahrungen die Lernschwierigkeiten in einzelnen Klassen, besonders in den Fremdsprachen in Bezug auf das Auswendiglernen des Textes, die Aussprache und fehlende Kommunikationsfähigkeiten. Technisch war der Umgang mit den menschengroßen Puppen für einzelne schwierig, die Handhabung der Puppen, die Koordination der Bewegungen der beiden Körper (Schauspieler:in und Puppe), das Schauspiel, um sie lebendig zu machen, das Auswendiglernen von Dialogen vor allem in Englisch. Es war notwendig, pädagogische Strategien zu finden, um diese Hindernisse abzubauen (auswendig wiederholen, farbig und groß auf großes Papier schreiben...). Darüber hinaus hatten die Schüler:innen teils auch Schwierigkeiten, den Raum der Bühne zu bewältigen (sich zu bewegen, sich gegenseitig anzusehen usw.).

Die beiden Beispiele zeigen, wie sehr in der Kompetenzarbeit der Weg das Ziel ist.

Wir möchten Ihnen folgende Empfehlungen für diesen Weg mitgeben:

- ✓ Schaffen Sie ein Klima, in dem Fragen gestellt, Fehler gemacht und falsch liegen ein wichtiger Teil des Lernens sind.
- ✓ Ermutigen Sie die Schüler:innen, sich als Entdeckende zu sehen und offen für Neues zu sein.
- ✓ Ermutigen Sie die Schüler:innen, die Komfortzone zu verlassen und neue Dinge auszuprobieren.
- ✓ Stellen Sie auch an sich selbst nicht den Anspruch, alles wissen zu müssen, sondern erlauben Sie auch sich selbst, noch dazu zu lernen.
- ✓ Haben Sie Vertrauen in Ihre Schüler:innen, dass sie die Herausforderungen meistern werden.
- ✓ Lassen Sie stellenweise Ihre Schüler:innen die Initiative ergreifen, damit sie die Verantwortung übernehmen können.

Finanzielles:

Beachten Sie bei der Planung der Umsetzung, dass Kosten anfallen:

Materialkosten

1. für den Bau der Puppen
2. für die Requisiten und die Herstellung des Bühnenhintergrunds

Reisekosten und Eintrittsgelder

Wenn Sie die Arbeit mit den Kurzfilmen in einen fächerübergreifenden Gesamtkontext integrieren möchten, benötigen Sie möglicherweise Mittel für Besuche dieser historischen Stätten, Eintrittsgelder für Museen oder Theaterbesuche.

5.3 ACT-Game

Das Active Citizen Team (ACT) -Game ist ein kollaboratives Brettspiel, das den Teamgeist der Schüler:innen stärkt und ihnen helfen soll zu verstehen, dass Teamarbeit ein Schlüsselement eines lebendigen demokratischen Schulalltages ist. Das Spiel ermöglicht erlebnisorientiertes Lernen und die kritische Auseinandersetzung mit den Konzepten von Diversität und Demokratie. Das ACT-Game fördert einen empathischen Umgang mit sich selbst und der Lebenswelt anderer für ein tolerantes und friedliches Miteinander und zeigt Wege zur aktiven Beteiligung an demokratischen Prozessen auf.

Das ACT Game kann im Unterricht und in Projekten zu den Themen politische Bildung, Ethik, Training sozialer Kompetenzen, Kommunikation, Demokratie, Inklusion, Menschenrechte, europäische Werte und Ähnlichem eingesetzt werden.

Altersempfehlung:

Level 1 und 2: ab 13 Jahren, Level 3 und 4: 15 Jahre und älter.



Beschreibung und Ziele

Das ACT-Game ist ein kombiniertes Brett-Kartenspiel mit Online-Erweiterungen. Es besteht aus 4 Phasen, sogenannten Levels, und ist so konzipiert, dass einzelne Elemente herausgenommen und einzeln gespielt werden können. Die Spieler:innen können ihre Smartphones oder Tablets verwenden und auf Online-Informationen zugreifen, indem sie QR-

Codes scannen, die auf den Spielkarten und -brettern aufgedruckt sind. Auch wenn es sich um ein kooperatives Spiel handelt, gewinnt am Ende eines der Teams, um die Schüler:innen zu motivieren, sich zu engagieren und ihr Bestes zu geben.

Die Online-Elemente und die Teaminteraktionen werden durch die Online-Plattform des Projekts unterstützt.

Ziele des ACT-Games

Dieses Spiel soll junge Menschen nicht nur ermutigen, sich mit ihren Ideen in der Gesellschaft zu engagieren, sondern ihnen auch das nötige Werkzeug dafür an die Hand geben. Auf spielerische Weise setzen sie sich mit brennenden gesellschaftspolitischen Themen auseinander und trainieren Fähigkeiten, die sie brauchen, um als mündige Bürger:innen zu handeln:

Empathie, um Bedürfnisse zu erkennen.

Offenheit, um neue Wege gehen zu können.

Eine eigene, kritische Meinung zu bilden

Führung, um andere zu führen, ohne sie zu dominieren.

Umsicht und Verantwortung, mutige Entscheidungen zu treffen.

Die Fähigkeit, mit Menschen in Beziehung zu treten, die nicht die gleiche Meinung haben.

Kommunikationsfähigkeit, um mit anderen einen wirklichen Kontakt herstellen zu können

Grundlegende Informationen:

- Die Klasse ist in Teams von fünf Mitgliedern unterteilt. Die Teams spielen autonom.
- Alle Materialien können von der Projektwebsite heruntergeladen werden.
- Für einige Aufgaben benötigen die Schüler:innen ein Smartphone.
- Das Spiel wird auf vier Levels gespielt. Jedes Level ist anders.

Level 1

Auf Level 1 entwickelt jedes Team mit Hilfe von vier gezogenen Karten eine spannende Ausgangssituation (ein zu lösendes Problem). Anschließend präsentieren die Teams der Klasse ihre Geschichte und erhalten dafür Punkte.

Level 2

Um das Problem ihrer Ausgangssituation zu lösen, benötigen die Teams die Hilfe der Avatare. Sie müssen Befindlichkeits-Karten dem richtigen Grundbedürfnis zuordnen. Der QR-Code auf jeder Karte führt zur Lösung.

Level 3

ACT – Phase: Jedes Teammitglied ist durch die Superpower-Karte, die es auf Level 2 erhalten hat, zu einem:r Experten:in für ein bestimmtes Grundbedürfnis geworden. Dieses Teammitglied übernimmt die Führung in der entsprechenden Aktion, damit sie gemeinsam eine gute Lösung für das Problem in ihrer Ausgangssituation finden können. Detaillierte Informationen zu dieser Phase finden Sie weiter unten.

Level 4

Bewertung: Die einzelnen Teams präsentieren der Klasse die gefundenen Lösungen und erhalten dafür nochmals Punkte. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.



Vorbereitung des Unterrichts

Für das ACT-Game können Lehrer:innen ein eigenes Handbuch herunterladen sowie Vorlagen kopieren. Jedes der vier Spiellevel benötigt eigene Materialien. Die Anzahl der benötigten Materialien hängt von der Anzahl der Teams ab (siehe *"Einsatz im Unterricht"*).

Der beste Weg, sich auf die Verwendung des Spiels im Unterricht vorzubereiten, besteht darin, das Lehrer:innenhandbuch zu lesen und sich mit den Materialien (Karten, Spielpläne, Texte auf QR-Codes und Anweisungen für Schüler:innen) vertraut zu machen. Das Handbuch enthält klare Schritt-für-Schritt-Anweisungen für die Lehrperson, die das Spiel im Unterricht leitet. Unten, in den Kapiteln *"Beispiele"* und *"Weitere Optionen"*, finden Sie weitere Vorschläge zur Nutzung des Spiels.

Übersicht über die benötigten Materialien

- *Spielplan 1, 2, 3 und 4*
- *40 Person-Karten*
- *24 Standort-Karten*
- *24 Themen-Karten*
- *55 Befindlichkeits-Karten*
- *5 Superpower-Karten*
- *Handbuch "Anleitung für Superheld:innen"*
- *ACT – Game Handbuch für Lehrer:innen*



Einsatz im Unterricht

Das ACT-Game baut auf dem Basiswissen aus den beiden Heften "Menschliche Grundbedürfnisse" und "Strategien, sich seine Grundbedürfnisse zu erfüllen" auf.

Inhalt und Dauer der einzelnen Spiellevel im Überblick:

Die Stufen 1 und 2 können in einer Unterrichtsstunde absolviert werden.

Level 3 und 4 sollten möglichst am Stück durchgespielt werden, damit die Spieler:innen in die richtige Stimmung kommen können und nicht frühzeitig aus dem Spielfluss gerissen werden. Dies erfordert mindestens eine Doppelstunde.

Level	Aktivität	Setting	Dauer (in Minuten)
1	Entwicklung der Ausgangssituation	Team	15
	Bewertung der Ausgangssituationen	Team, Klasse	20
2	Anrufung der Avatare	Team	15
	Respektiere	Team	15
	Erforsche	Team	15
3	Priorisiere	Team	15
	Entscheide	Team	15
	Kontaktiere	Team	15
4	Auswertung	Team, Klasse	30

ACT-Phase

Die ACT-Phase (Level 3) ist der Kern des Spiels, da sie eine schrittweise Einführung in die Beteiligung an demokratischen Entscheidungsprozessen bietet. Im Folgenden werden die Grundgedanken hinter den einzelnen Aktionen beschrieben.

Aktion 1 RESPEKTIERE

Erkenne die unterschiedlichen Bedürfnisse

In dieser ersten Aktion sollen sich die Schüler:innen in die beteiligten Personen einfühlen, um eine ganzheitlichere Sicht auf die Situation zu erhalten. Dies soll als Ausgangspunkt für weitere Maßnahmen dienen. Sehr oft, wenn Menschen versuchen, ein Problem zu lösen, wird dieser Schritt übersprungen, um Zeit zu sparen. Diese Aktion ist jedoch sehr wichtig, um eine nachhaltige Lösung zu finden, der alle Parteien zustimmen können. Mit dieser Übung trainieren die Schüler:innen ...

- Empathie für andere Menschen und ihre Bedürfnisse
- Ein Problem/eine Situation aus verschiedenen Perspektiven betrachten
- ein Problem zu analysieren und auf den Punkt zu kommen

Aktion 2 – ERFORSCHER

Findet mehr Info

Der nächste Fehler, den Menschen oft machen, wenn sie eine Strategie zur Lösung eines Problems entwickeln, ist, zu viele Fakten als bewiesen anzunehmen. Aus diesem Grund besteht die nächste Aktion im ACT-Game darin, so viel wie möglich über das Problem zu erfahren. Die Vorteile dieser Übung sind, dass die Schüler:innen ...

- kritische Fragen stellen
- mehr über zuverlässige Quellen erfahren
- die wichtigsten Informationen identifizieren

Das Motto lautet: Je mehr du weißt, desto mehr Möglichkeiten hast du.

Aktion 3 – PRIORISIERE

Erkennt eure Möglichkeiten

Jetzt bewegen wir uns auf die Lösung zu. Um eine gute Entscheidung treffen zu können, braucht es Kriterien: Was macht eine gute Lösungsstrategie aus? Obwohl die Kriterien recht

einfach sind, wird dieser wichtige Schritt oft nicht getan. Die Vorteile liegen jedoch auf der Hand: Die Entscheidungsfindung wird umfassend vorbereitet und geht leichter. In dieser Aktion lernen die Schüler:innen ...

- eine gute von einer schlechten Strategie zu unterscheiden
- die Vor- und Nachteile einer Lösung abzuwägen
- das Wohlergehen und die Bedürfnisse anderer zu berücksichtigen
- alternative Optionen zu erkunden
- sich der Vielfalt der Möglichkeiten bewusst zu sein

Aktion 4 – ENTSCHEIDE

Findet die bestmögliche Strategie

Die Art und Weise, wie Entscheidungen normalerweise getroffen werden, ist, eine Abstimmung zu machen. Jene Lösung, die die meisten Stimmen erhält, wird gewählt, unabhängig davon, wie viele Gegenstimmen gezählt werden und in der Regel, ohne diese überhaupt anzuhören. Dies führt oft dazu, dass Lösungen nicht von allen unterstützt, vielleicht passiv oder sogar aktiv sabotiert werden. Hier wird eine Art der Entscheidungsfindung vorgestellt, bei der es keine Verlierer:innen gibt, bei der jede:r nur gewinnen kann. Man spricht von systemischem Konsensieren. Mit diesem Tool lernen die Schüler:innen ...

- zur bestmöglichen Lösung beizutragen
- die Meinungsvielfalt als Ressource zu betrachten
- Kompromisse einzugehen
- Widerstand zu nutzen, um eine Verbesserung der Lösung herbeizuführen

Aktion 5 – KONTAKTIERE

Geht in Kontakt!

Es ist normalerweise einfach für uns, mit Freund:innen und Gleichgesinnten in Kontakt zu treten, aber was ist mit den Autoritäten? Oder mit Menschen, die anderer Meinung sind als wir, die uns vielleicht sogar ungerecht behandeln oder bedrohen?

In Anlehnung an Marshall B. Rosenbergs vier Schritte der Gewaltfreien Kommunikation überlegen die Schülerinnen und Schüler, wie sie die gefundene Lösung kommunizieren können, damit ihr Gegenüber so weit als möglich zustimmen kann. Dabei lernen und trainieren sie ...

- die Bedürfnisse ihrer Gesprächspartnerinnen zu sehen und anzusprechen
- die eigenen Bedürfnisse zu formulieren
- zwischen Beschreibung, Interpretation und Bewertung zu unterscheiden
- wie man jemanden mit einer anderen Meinung anspricht
- einen Vorschlag so zu formulieren, dass sich die andere Person verstanden fühlt

Auch wenn die Teams diese Level und Aktionen des ACT-Games unabhängig voneinander spielen, sollte die Lehrperson jederzeit bereit sein, bei Fragen zu unterstützen und diese zu beantworten. Mehr dazu finden Sie im Kapitel "Mögliche Hindernisse und weitere Optionen".



Beispiele

Im Handbuch für Lehrer:innen wird der Ablauf des Spiels von Level 1 bis Level 4 ausführlich beschrieben und anhand von Beispielen veranschaulicht. Das Handbuch kann von der Projektwebsite heruntergeladen werden.



Mögliche Hindernisse und weitere Optionen

Es wird empfohlen, den folgenden Bereichen besondere Aufmerksamkeit zu schenken, damit das ACT-Game den erwarteten Erfolg bringt:

- Für den Lernerfolg dieses Spiels ist es entscheidend, dass Lehrer:innen, die die Klasse begleiten, gut vorbereitet sind., wie im Kapitel „Vorbereitung des Unterrichts“ beschrieben. Ein Grundwissen über das Konzept der fünf Grundbedürfnisse und die Strategien, um sie zu erfüllen, ist notwendig.
- Machen Sie das Spiel mit der Klasse nur, wenn die notwendige Arbeitseinstellung (gegenseitige Unterstützung, Seriosität, Fehlerkultur) gegeben ist.
- Spielen Sie das Spiel nicht mit der Klasse, wenn es nicht genug Zeit gibt. Die in der ACT-Phase vorgegebene Zeit ist recht knapp kalkuliert und das eine oder andere Team könnte etwas länger brauchen.
- Eine einzelne Lehrkraft kann in Zeiten, in denen mehrere Teams gleichzeitig Unterstützung benötigen, ziemlich gefordert sein.

Weitere Optionen

Obwohl das ACT-Game so konzipiert ist, dass es eine logische Reihenfolge hat, können auch Teile davon herausgenommen und der Klasse als spezifische Übungen eingesetzt werden.

Level 1:

Das Spielplan und die Karten können genutzt werden, um Diskussionen über aktuelle gesellschaftspolitische Themen anzuregen. Die Themenkarten enthalten alle einen QR-Code, der zu vertiefenden Informationen zu diesem Thema führt.

Beispiele für weitere Anwendungen im Unterricht:

- Die Schüler:innen erstellen eine Geschichte über ein Problem, wie in der Anleitung für Stufe 1 beschrieben.
 - Individuelle Arbeit in Form eines Essays
 - Gruppenarbeit, evtl. kombiniert mit Recherche zum Thema
 - Die Lehrperson wählt eine oder mehrere der Themenkarten aus, mit denen sie arbeiten möchte.
- Die Lehrkraft verwendet nur die Themenkarten, um ein Thema vorzustellen.
- Die Lehrperson teilt die Klasse in Teams von 3-5 Schüler:innen ein und gibt ihnen allen die gleiche Kartenkombination. Jedes Team denkt sich eine Geschichte aus und dann wird die Geschichte den anderen Teams präsentiert.

Level 2:

Mit Hilfe des Spielplans und der Karten können die Schüler:innen ihr Wissen über die 5 Grundbedürfnisse nach William Glasser testen und einen Avatar erwerben.

Beispiele für weitere Anwendungen im Unterricht:

- Üben der 5 Grundbedürfnisse: Diese Sequenz kann auch gespielt werden, wenn Sie gerade mit Heft 1 "Menschliche Grundbedürfnisse" arbeiten und das Gelernte vertiefen möchten. Es ist ratsam, dabei die Einteilung der Fünferteam beizubehalten (wie in der Anleitung beschrieben).
- Die Superpower-Karten können für Rollenspiele verwendet werden, in denen die Schüler:innen entsprechend der ihnen verliehenen Superkräfte handeln.

Level 3:

Level 3 ist eine Schatzkiste mit wertvollen Werkzeugen, mit denen Schülerinnen und Schüler ihre demokratischen Fähigkeiten trainieren können. Jede der fünf Aktionen kann auch einzeln im Unterricht eingesetzt werden. Wenn die Schüler:innen das ACT-Game schon einmal gespielt haben, sind sie mit den Aktionen vertraut und sollten sie in anderen Kontexten anwenden können. Spielplan 3 gibt einen guten Überblick über die verschiedenen Aktionen.

Beispiele für Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:

RESPEKTIERE - Einsatz im Unterricht zu den Themen Kommunikation und Konflikte oder zur Diskussion konkreter Konfliktsituationen im Unterricht.

ERFORSCHER - Anwendung im Unterricht zu den Themen Informationsbeschaffung und Medienkompetenz.

PRIORISIERE- Diese Sequenz kann auch gespielt werden, wenn Sie gerade mit Heft 2 "Strategien zur Erfüllung der Grundbedürfnisse" arbeiten und das Gelernte vertiefen möchten. Es wird empfohlen, die Einteilung in Fünfer-Teams beizubehalten (wie in der Anleitung beschrieben).

PRIORISIERE - Die Aktivität kann auch im Unterricht zum Thema Konflikte im Anschluss an die Aktivität 1 - RESPEKT verwendet werden, um Lösungsstrategien zu erarbeiten.

PRIORISIERE - Das Erarbeiten nützlicher Strategien und Lösungsansätze trägt wesentlich zur sozialen Entwicklung der Schüler:innen bei und ist ein wichtiger Bestandteil der Schulkultur. Daher gibt es viele andere Anwendungen für diese Übung als Querschnittsthema.

ENTSCHEIDE - Systemisches Konsensieren ist ein wesentliches demokratisches Instrument und kann praktisch immer eingesetzt werden, wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, die von allen unterstützt werden sollen. Die Verwendung von systemischem Konsensieren unterstützt den partizipativen Ansatz innerhalb der Schulkultur.

KONTAKTIERE - Schreiben Sie die vier Schritte (erhältlich als Anhang zum Lehrer:innenhandbuch) auf, gestalten Sie ein Poster oder drucken Sie das Dokument aus.

- Sie können die vier Schritte mit den Schüler:innen in Rollenspielen üben.

- Wenn Sie einen Klassenrat oder ein Schüler:innenparlament in Ihrer Schule haben, können Vorschläge oder Wünsche so formuliert werden
- Es kann auch als Leitfaden für Diskussionen in Konfliktsituationen verwendet werden.

Level 4:

Die Schüler:innen bewerten ihre Teamarbeit und die Ergebnisse aus der ACT-Phase.

- Die Tabelle zur Bewertung der Teamwork kann für jede andere Teamarbeit verwendet werden. Mit dieser Hilfe können Klassenkamerad:innen strukturiertes Feedback geben und jeder Schüler, jede Schülerin erhält sofortiges Feedback zu den eigenen Beiträgen.
 - In der Gesamtauswertung werden die Teams angewiesen, die Punkte, die sie in einer vorherigen Bewertung erhalten haben, auf die anderen Teams zu verteilen. Im Gegenzug erhalten sie deren Punkte. Dieses Vorgehen macht gesellschaftliche Ausgleichsprozesse greifbar. In der EU gibt es zum Beispiel auch Länder, die mehr zahlen als andere Länder, weil sie eine bessere Ausgangssituation haben. Auch auf individueller Ebene gibt es Menschen, die schon bei ihrer Geburt viel mehr Chancen und Möglichkeiten haben als andere Menschen. Diese Erfahrung kann in viele Richtungen bearbeitet werden.
- Schüler:innen schreiben einen Aufsatz mit eigenen Gedanken zu Gerechtigkeit.
 - Schülerinnen und Schüler diskutieren in Gruppen, was sie fair finden und was nicht.
 - Schülerinnen und Schüler sollen im Netz nach Beispielen suchen, wie die EU versucht, soziale Ungerechtigkeit auszugleichen.

6. Anwendung der Materialien in verschiedenen Settings

Im Folgenden werden einige Ideen für die weitere Verwendung der Lehrmaterialien des Projekts vorgestellt.

6.1 Anwendung in einem Gegenstand

Vorschläge von Schulen zur weiteren Verwendung der Materialien nach Fächern:

Geschichteunterricht

Im Geschichtsunterricht können die Schüler:innen durch Forschendes Lernen mit Material der Epoche in Berührung kommen, auf das sich die historischen Episoden beziehen (Videos, Publikationen, Fotografien, Tagebücher, Besuche in Museen und an Orten, an denen die historischen Ereignisse stattfanden). Damit wird das Verständnis für den Kontext der Handlung sowie die Lebensbedingungen und die Faktoren, die die Persönlichkeiten der Handlung geprägt haben aufgebaut. Die Schüler:innen können eine aktive Rolle einnehmen und alternative Haltungen und Handlungsoptionen der Held:innen angesichts der kritischen Entscheidungen, die sie treffen mussten, vorschlagen.

Politische Bildung

Die **historischen Episoden** <Lernen wir aus der Geschichte> sind eine reiche Ideenquelle für den Umgang mit wichtigen Fragen der Demokratie und der demokratischen Werte. Fragen regen kritisches Denken an und die Schüler:innen werden ermutigt, sich sowohl in die Position der Mächtigen als auch in jene der Benachteiligten einzufühlen. Lehrer:innen können ein Episodenheft auswählen und es als Arbeitsbuch verwenden.

Hier ein Beispiel aus Griechenland: Im Rahmen des Unterrichts Sozial-Politische Bildung und Antike griechische Tragödie lernten die Schüler:innen die Konzepte verantwortungsvollen demokratischen Verhaltens und der Übernahme von Verantwortung gegenüber der Gesellschaft als Ganzes kennen. Die Heften wurden von den Schüler:innen verwendet, indem sie hypothetische Szenarien dramatisierten, um die oben genannten Konzepte auf experimentelle Weise zu festigen.

In diesem Zusammenhang kann auch das **ACT-Game** empfohlen werden.

Sprachunterricht

Da die Materialien in den Sprachen Englisch, Deutsch, Griechisch und Französisch verfügbar sind, können Lehrkräfte ausgewählte Teile davon für den Sprachunterricht verwenden. Zwei Beispiele:

Die ACT-Game / Level 1 Karten können im Fremdsprachenunterricht verwendet werden, um Geschichten zu entwickeln. Die Begriffe sind auf den Karten in Englisch, Deutsch, Griechisch und Französisch aufgedruckt.

Die **Kurzfilme** können den Schüler:innen in der jeweiligen Fremdsprache gezeigt werden und sie sollen den Inhalt zusammenfassen.

Ethikunterricht

Heft 1 des Toolkits kann empfohlen werden, um das Konzept der fünf Grundbedürfnisse im Rahmen des Ethikunterrichts einzuführen. Heft 2 lädt die Schüler:innen ein, über ihre Strategien zur Erfüllung ihrer Bedürfnisse und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft nachzudenken, was auch ein wichtiges Thema in der ethischen Bildung ist.

Lehrer:innen können ausgewählte Themenkarten des **ACT-Game** Level 1 als Materialien verwenden (z.B. Kultur, Toleranz, Tradition, Menschenrechte, Kritisches Denken, ...).

Hier ein Beispiel aus Griechenland: Unter Bezugnahme auf das Heft **<Lernen wir aus der Geschichte>** wurden in einer Reihe von Unterrichtseinheiten über Menschenrechte, Werte (persönlich und sozial) und die Bedeutung der Formulierung eines Wertekodex für das individuelle und soziale Wohlergehen diskutiert.

6.2 Verwendung der Materialien in einem Workshop

Alle Materialien können auch im Rahmen eines Workshops verwendet werden. In diesem Umfeld ist es vielleicht sogar einfacher, da die Stundenplanstruktur des klassischen Lehrplans die Möglichkeiten der Arbeit mit den European Heart-Materialien einschränken kann.

Gerade die Vorbereitung der Kurzfilme, in denen die Themen Geschichte, Sprache und Kunst kombiniert werden, eignet sich sehr gut für einen Workshop zu Demokratie, Menschenrechte oder ähnlichen Themen. Zum Beispiel hielt die Gruppe von Lernenden, die an der Herstellung

der Kurzfilme teilnahmen, vierstündige wöchentliche Treffen ab, in denen sie den Umgang mit Puppen übten, während sie mit ihrer eigenen Stimme spielten.

Mögliche Themen von Workshops sind Demokratie, Menschenrechte, Kommunikation, Konfliktmanagement, interkulturelle Arbeit, kritisches Denken und ähnliches.

6.3 Einsatz der Materialien in interdisziplinären Projekten

Wenn Sie sich mit den European Heart--Materialien vertraut machen, finden Sie sicherlich viele Ideen, wie Sie fächerübergreifend damit arbeiten können. Zumindest ist dies den Lehrer:innen passiert, die an dem Pilotprojekt beteiligt waren. Hier ist eines der vielen Beispiele:

In Griechenland wurden in Fächern wie Biologie die Herkunft und Art der Pflanzen untersucht, mit denen Königin Amalia den Nationalgarten schmückte. Auch im Bereich der Sozial-Politischen Bildung wurde das heutige griechische Parlament besucht, das in dem Gebäude untergebracht ist, das ursprünglich als Palast von König Otto und Königin Amalia erbaut wurde.

6.4 Nutzung der Materialien in weiteren Settings der formalen und non-formalen Bildung

Die Testläufe mit den Materialien des Projekts in anderen Bildungsebenen der formalen und non-formalen Bildung zeigen, dass sie gut einsetzbar sind und mit entsprechenden Anpassungen an die Bedürfnisse und Interessen der Gruppen verwendet werden können.

Diese Erkenntnis ist sowohl im Hinblick auf die weitere Nutzung der Produkte des Projekts wichtig, da sich zeigt, dass verschiedene Organisationen, wie eine öffentliche Grundschule und eine gemeinnützige Stiftung in der Lage waren, die Materialien zu nutzen, ohne zusätzliche Ressourcen zu benötigen, die über das übliche Equipment einer Schule hinausgehen.

Weitere Informationen zur Implementierung und Verwendung der Materialien finden Sie in Modul 5. Es ist kostenlos auf der Website des Projekts verfügbar.

7. Weitere Materialien

7.1 Bücher und Links zu den Konzepten

Glasser, W. (2007) *Choice Theory: A New Psychology of Personal Freedom*. HarperCollins Publishers Inc.

Maslow, A. H. (1943) *A Theory of Human Motivation*. In: *Psychological Review*. Vol. 50 #4, p. 370–396

Maslow, A. H. (1954) *Motivation and Personality*. New York Harper & Row Publishers

Rosenberg, M. B. (2002). *Nonviolent communication: A language of compassion*. Encinitas, CA: Puddledancer Press

Rosenberg, M. B. (2004). *The heart of social change: How to make a difference in your world*. PuddleDancer Press.

Glasser, W. (16.12.2022) *Choice Theory: quality school and classroom*: <https://www.e-glasser.org/choice-theory-quality-school-and-classroom/>

Glasser, W. (16.12.2022) *Classroom Management-Theorists and Theories*:
https://en.wikibooks.org/wiki/Classroom_Management_Theorists_and_Theories/William_Glasser

7.2 Bücher und Links zur Ergänzung der Historischen Episoden

Adelmaier, W. und Wandl, M. (2000). *So lebten die Frauen in der Geschichte*. Öbv & Hpt.

Eismann, S. (2020). *Ene, mene, Missy. Die Superkräfte des Feminismus*. FISCHER Kinder- und Jugendtaschenbuch

Strickson, R. & Stokowski, M. (2019). *We are Feminists! Eine kurze Geschichte der Frauenrechte*. Prestel

Reihe "Aufbruch der Frauen - Acht Wegbegleiterinnen der österreichischen Frauenbewegung" (11.01.2023).

https://media.edutube.at/media/Aufbruch+der+Frauen+-+Karoline+von+Perin%2C+Marianne+Hainisch+und+Bertha+von+Suttner+%281+3%29/0_ckhtcjtp/1084

FILM-Tipp „Die Dohnal“ (11.01.2023). <https://www.film.at/die-dohnal>

SONG: Gustav „Die Hälfte des Himmels“ (11.01.2023).

https://www.youtube.com/watch?v=s_vFziFvdn8

Instagram: #100FrauenProjekt

Materialien in Englisch:

Adichie, C. N. (2014). *We should all be feminists. (English lessons)*. Knopf Doubleday Publishing Group

French Revolution Unit Plan (30.10.2014)

<https://miserinslack.weebly.com/uploads/4/0/5/1/40514053/erinslackunitplan.pdf>

7.3 Ressourcen zur Ergänzung des ACT-Games

Systemisches Konsensieren

Beschreibung der Methode und weiterführende Seiten (10.03.2023)

<https://partizipation.at/methoden/systemisches-konsensieren/>

Acceptify: Gratis online- Tool zum Systemischen Konsensieren (11.01.2023).

<https://acceptify.de/de/start>

Materialien in Englisch:

Smart Rural 21 (16.12.2022). *Citizen involvement through Systemic Consensing*.

<https://www.smartrural21.eu/roadmap-toolbox/citizen-involvement-and-through-systemic-consensing/>

Open Practice Library (16.12.2022). *Systemic Consensing - How to find minimal viable decisions in a group*. <https://openpracticelibrary.com/practice/systemic-consensing/>

Sichere Suche im Internet

Studienkreis GmbH: *Internetrecherche: Ein Leitfaden für Schülerinnen und Schüler*.

(16.12.2022). <https://www.studienkreis.de/infothek/journal/internetrecherche/>

SaferInternet - Sicherheit im Netz spielerisch lernen (22.12.2022).

<https://www.saferinternet.at/quiz/>

EU-Initiative Klicksafe (zuerst ein Thema wählen) (22.12.2022).

<https://www.klicksafe.de/materialien>

Materialien in Englisch:

Google search Tipps (08.09.2022). These google search-tips will save you tons of time

<https://alwaysnetworks.co.uk/these-google-search-tips-will-save-you-tons-of-time/>

Google Issue Tracker (12.12.2022).

<https://developers.google.com/issue-tracker/guides/work-with-saved-search>

5rightsframework (22.12.2022). <https://5rightsframework.com/5rights-by-young-people/>

and also look up the resources: <https://5rightsframework.com/resources/>

Demokratie und europäische Werte

Das österreichische Parlament stellt eine Zusammenfassung der Grundwerte der EU sowie Links zu den wichtigsten Verträgen zur Verfügung

<https://www.parlament.gv.at/eu-internationales/europaeische-union/rechtsgrundlagen/grundwerte-der-eu>

Zentrum Polis – Praxisbörse - Datenbank (Filter: Thema & Schulstufe) (22.12.2022).

<https://www.politik-lernen.at/stundenbilder>

Die EU und ich (booklet) (10.03.2023) <https://op.europa.eu/de/publication-detail/-/publication/8deaa14f-7b69-11ed-9887-01aa75ed71a1>

EU & me (additional quiz) (08.09.2022). https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-me-quiz_de

Materialien in Englisch:

Council of Europe (08.09.2022) *COMPASS-Manual for Human Rights Education with Young people*. <https://www.coe.int/en/web/compass/democracy>

8. Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1: Linde, S. (2022). Theaterprobe für den Kurzfilm. [Foto]. Welten. Kolibri Schule.</i>	<i>18</i>
<i>Abbildung 2: Kurzfilm zu Episode 2, Pädagogische Hochschule Steiermark [Screenshot von der Projektwebseite]</i>	<i>21</i>
<i>Abbildung 3: Rembart, R. (2021). Aktivitäten während der Projektwoche an der Praxismittelschule. [Foto]. Graz. Pädagogische Hochschule Steiermark</i>	<i>22</i>
<i>Abbildung 4: Fleury-Payeur, C. (2022). Maskenbau – Puppenbau [Foto]</i>	<i>23</i>
<i>Abbildung 5: Linde, S. (2022). Während der Dreharbeiten. [Foto]</i>	<i>23</i>
<i>Abbildung 6: Bildschirm des Teleprompter Mirrors [Screenshot]</i>	<i>26</i>