

Methodenbox

Sammlung von BNE-Methoden – klassische und moderne
Methoden





Einführung

„Gemeint ist eine Bildung, die Menschen zu zukunftsfähigem Denken und Handeln befähigt.“

– Bundesministerium für Bildung und Forschung

Wieso Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)?

Es wird dann von nachhaltiger Entwicklung gesprochen, wenn ein würdiges Leben unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der gegenwärtigen Generation und künftige Generationen weltweit möglich ist, ohne planetare Grenzen zu überschreiten. Wichtig ist, dass ein Bewusstsein bei den Menschen für Nachhaltigkeit entsteht. Fragen wie „Was bedeutet das? Wie handle ich nachhaltig? Welche Auswirkungen hat mein Handeln auf die Umwelt? Welche Auswirkungen hat mein Handeln auf künftige Generationen oder auf andere Teile der Erde?“ sollen geklärt werden. Das Instrument zur Beantwortung dieser Fragen ist **Bildung für nachhaltige Entwicklung**.

Diese Methodenbox enthält innovative Methoden, die sich für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung eignen. Es handelt sich um interaktive Methoden, bei denen die SchülerInnen/Teilnehmenden selbstgesteuert und aktiv am Lernprozess beteiligt sind. Die Methoden richten sich vorwiegend an SchülerInnen ab der 7. Klasse. Sie können durchaus auch in der Grundschule angewandt und vereinfacht werden. Die Zeitangaben gelten als Anhaltspunkt. Je nach Inhalt, der mithilfe der Methode dargelegt wird sowie je nach Alter und Gruppe, kann die Gruppenleitung die Methode zeitlich einschätzen und in eine Einheit einbetten.

Bei Vorschlägen zu Ergänzungen oder Beispielen kann das Büro für Nachhaltigkeit und Lokale Agenda 21 gerne kontaktiert werden.

Legende



Aktiv werden



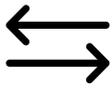
Ideen sammeln



Ruhe



Verbildlichung



Austausch



Informationen sammeln



Selbstständig



Zu zweit



Diskussion



Kennen lernen



Sitzend



Erkenntnisse sammeln



Kleine Gruppe (ab 5. P.)



Social Media Nutzung



Gespräch



Kreativität



Stehend



Große Gruppe (ab 12. P.)



Präsentieren



Stellung beziehen



Inhaltsverzeichnis

Einsteigen

1	Die Vier-Ecken Methode	1
2	Zwei Wahrheiten, eine Lüge	2
3	Rotierendes Partnergespräch	3

Ideen Sammeln

4	Buchstaben Verbindungen	4
5	Brainstorming.....	5

Selbstständig

6	Informations-Beschaffung	6
7	Stilles Brainstorming	7
8	Kritische Bild-Analyse	8

Austauschen

9	Fish-Bowl-Methode.....	9
10	Placemat	10

Argumentieren

11	Concept Map.....	11
12	Argumentationskarte	12
13	Die Positionslinie	13

So tun, als ob

14	Fiktives Interview	14
----	--------------------------	----

Kreativ sein

15	Kreativitäts-Pool	15
16	Quiz, Puzzle, Lückentexte	16
17	Geschichten erzählen	17
18	5-Ideen-Plan	18

Präsentieren

19	Das Präsentations-Viereck I	19
20	Rollenspiel	20
21	Schaubilder I	21
22	Blitzpräsentation	22

Feedback geben

23	Persönliches Feedback	23
----	-----------------------------	----

Aktiv werden

24	Wunschscenario	24
25	Albtraumscenario	25

Öffentlich Aktiv

26	Riesenzeitung	26
27	Auto-Banner	27
28	Zwergen-Demo	28



29 Stadtrallye	29
Literaturverzeichnis.....	30

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die Vier-Ecken Methode	1
Abbildung 2: Rotierendes Partnergespräch.....	3
Abbildung 3: Eisbär-Cartoon.....	8
Abbildung 4: Fish-Bowl-Methode.....	9
Abbildung 5: Das Vierer-Skript	10
Abbildung 6: Concept Map	11
Abbildung 7: Argumentations-Map.....	12
Abbildung 8: Präsentations-Viereck	19
Abbildung 9: Rollenspiel.....	20
Abbildung 10: Blitzpäsentation	22
Abbildung 11: Spinnennetz-Feedback.....	23
Abbildung 12: Wunschscenario	24
Abbildung 13: Alptrausmszenario.....	25
Abbildung 14: Osterhasen-Demo der Zukunftsleitlinien.....	28



Kompetenzen

Durch Bildung für nachhaltige Entwicklung können verschiedene Kompetenzen aufgebaut und angeeignet werden. So wird das nachhaltige Handeln im Alltag für alle ermöglicht und leichter gemacht. Im Folgenden werden zu den Kompetenzen zwei Methodenbeispiele genannt.

BNE Kompetenzen nach Sukuma art e.V. (2021):

- | | |
|---|--|
| K1. Weltoffen und neue Perspektiven integrierend Wissen aufbauen | Methode: Rollenspiel, Buchstaben Verbindungen |
| K2. Vorrasschauend Entwicklungen analysieren und beurteilen | Methode: Altraumszenario, Wunschzenario |
| K3. Interdisziplinär Erkenntnisse gewinnen und handeln | Methode: Informations-Beschaffung, Buchstaben-Verbindung |
| K4. Gemeinsam mit anderen planen und handeln | Methode: Altraumszenario, Wunschzenario |
| K5. An gemeinschaftlichen Entscheidungsprozessen mitarbeiten können | Methode: Altraumszenario, Wunschzenario |
| K6. Sich und andere zu motivieren, aktiv werden | Methode: Riesenzeitung, Zwergen-Demo |
| K7. Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren | Methode: Rotierendes Partnergespräch, Positionslinie |
| K8. Vorstellungen von Gerechtigkeit als Entscheidungs- und Handlungsgrundlage nutzen | Methode: Zwergen-Demo, Argumentationskarte |
| K9. Selbstständig planen und handeln | Methode: 5-Ideen-Plan, Stilles Brain-Storming |
| K10. Empathie und solidarisches Denken für andere v.a. Benachteiligte & Unterdrückte, Arme, Schwache und unseren Globus haben | Methode: Kritische Bild-Analyse, Geschichte erzählen |
| K11. Risiken, Gefahren und Unsicherheiten erkennen und abwägen | Methode: Altraumszenario, Wunschzenario |
| K12. Zielkonflikte bei der Reflexion über Handlungsstrategien berücksichtigen | Methode: Rollenspiel, Fiktives Interview |

1 Die Vier-Ecken Methode

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

12 – 20 Personen

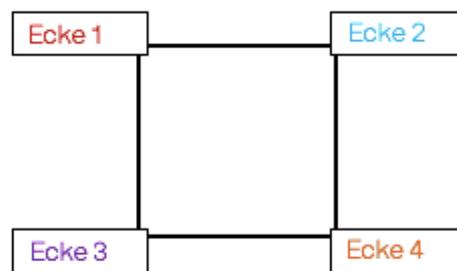
Um was geht's:



Der Raum wird in 4 Ecken aufgeteilt. In jeder Ecke gibt es eine unterschiedliche Aussage (bezogen auf das besprochene Thema). Die Teilnehmenden gehen zu der Ecke, welche am ehesten auf sie zutrifft. Danach wird in der Gruppe welche sich in der entsprechenden Ecke bildet untereinander ausgetauscht, wieso dieser Bereich gewählt wurde.

Beispiel:

- **Ecke 1:** Ich kenne mich mit Nachhaltigkeit sehr gut aus und implementiere Nachhaltigkeit in meine Lebensweise.
- **Ecke 2:** Ich kenne mich in manchen Punkten der Nachhaltigkeit aus und versuche wenn möglich nachhaltig zu leben.
- **Ecke 3:** Es gibt Bereiche, in denen ich Nachhaltigkeit nachvollziehen kann, lebe aber nicht sonderlich nachhaltig.
- **Ecke 4:** Nachhaltigkeit sagt mir nichts.



Ziel hierbei ist es, die Gruppe besser kennen zu lernen und Meinungen und Gedanken untereinander austauschen zu können. So können Gemeinsamkeiten gefunden werden.



Abbildung 1: Die Vier-Ecken Methode



2 Zwei Wahrheiten, eine Lüge

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

ab 10. Minuten

Gruppengröße:

2 – 12 Personen

Um was geht's:



Das Ziel dieser Methode ist es, sich untereinander oder ein spezielles Thema besser kennen zu lernen.

So geht's:

Untereinander kennenlernen:

Es bilden sich Teams von mindestens zwei Personen. Jede Person hat eine Minute Zeit, sich zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst auszudenken. Wichtig dabei ist, dass die anderen Personen des Teams diese Fakten nicht wissen sollen. Eine Person beginnt dann, die zwei Wahrheiten und die Lüge alle hintereinander aufzuzählen. Der Rest des Teams muss sich dann gemeinsam überlegen, was wahr und was falsch ist. Am Ende darf die erzählende Person dann die Geheimnisse lüften und die dazugehörige Geschichte erzählen.

Das wird so lange wiederholt, bis jeder aus der Gruppe dran war.

Ein Thema kennen lernen:

Wieder bilden sich Gruppen von min. zwei Personen (um es einfacher zu gestalten, können die Gruppen auch größer sein). Nun werden in den Gruppen zu einem entweder vorher vorgegebenen Thema oder einem selbst ausgewählten Thema zwei Wahrheiten und eine Lüge ausgedacht. Wichtig hierbei ist, dass die Wahrheiten und die Lüge nicht sofort erkennbar sind und etwas gerätselt werden muss, welche Aussage wahr oder falsch ist. Die Gruppen tragen sich nun gegenseitig die Wahrheiten und die Lüge vor und die andere Gruppe muss dann erraten, was wahr und falsch ist.

Diese Methode kann auch so angewandt werden, dass die Gruppe gemeinsam gegen die Lehrkraft/Gruppenleitung antreten kann.



Einsteigen

3 Rotierendes Partnergespräch

Zielgruppe:
Ab 7. Klasse

Dauer:
Min. 8 Minuten

Gruppengröße:
Min. 8 Personen

Um was geht's:

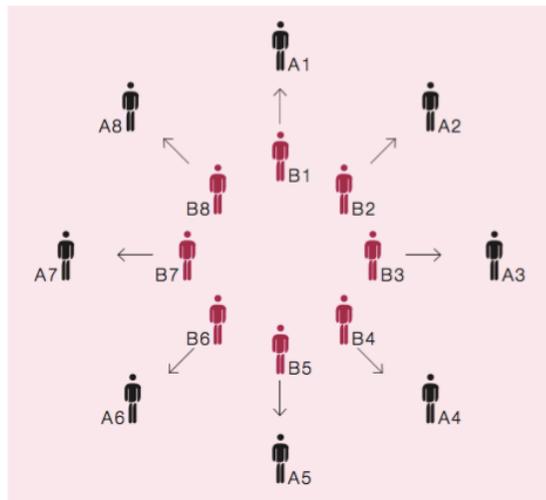


Abbildung 2: Rotierendes Partnergespräch

Quelle: Bpb 2020.

Erstmals werden zwei gleich große Gruppen (A & B durchzählen) gebildet. Diese Methode funktioniert im Stehen oder Sitzen (Markierungen auf dem Boden können hilfreich sein). Gruppe A stellt sich in einem großen Kreis auf. Gruppe B stellt sich ins Innere des Kreises gegenüber der Personen aus Gruppe A (siehe Abbildung 1).

Das Ziel hierbei ist es, die Gedanken, Meinungen, Ergebnisse etc. untereinander auszutauschen und so seinen Gegenüber und die Ansicht besser kennen zu lernen. Die Personen der Gruppe B dürfen zuerst ihre Meinung ihrem Gegenüber vorstellen. Danach fassen die Personen aus Gruppe A das Gesagte kurz zusammen und dürfen dann die eigenen Meinung erläutern.

Nach zwei Minuten rücken die Personen des inneren Kreises (Gruppe B) eine Person weiter und der Austausch beginnt von vorne.



Einsteigen

4 Buchstaben Verbindungen

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

15 Minuten

Gruppengröße:

1 – 12 Personen

Um was geht's:



Alphabet

Zu einem Impulsword werden Begriffe mit dem Anfangsbuchstaben des Alphabets gebildet. Bsp. „Stadt“

A – Abgase; **B** – Bebauung; **C** – CO2
D – Dachgärten; **E** – Energie **F** – Fassadenbegrünung; **G** – Grünflächen ...

Buchstaben-Impulse

Zu den Anfangsbuchstaben eines Impulswordes werden Begriffe aufgeschrieben. Bsp. „Nachhaltig“

N – Neue Energien; **A** – Augsburg;
C – CO2 Reduktion; **H** – Handelskette;
H - Herausforderungen;
A – Abfallwirtschaft;
L – Lokaler Anbau; **T** – Tierschutz;
I – Indikatoren;
G - Generationenverträglichkeit

Impuls-Buchstaben

In ein waagerechtes Impulsword werden Begriffe senkrecht hinzugefügt.

Bsp. „Sozial“

G E S S E L S O Z C H A F T L I C H
 I N T E G R A T I O N
 M I T T E I N A N D E R
 H I L F S B E R E I T



Das Ziel dieser Methode ist das Kennenlernen eines Begriffes bzw. eines Themas. Hierbei sollen mit Hilfe von Buschstaben Assoziationen gefunden werden, die Teil des Themas sind.

Ideen
Sammeln

5 Brainstorming

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

20 – 25 Minuten

Gruppengröße:

2 – 12 Personen

Um was geht's:



Bei dieser Methode werden zu einem vorgegebenen Thema spontane Ideen gesammelt und aufgeschrieben. Ziel hierbei ist es, Lösungen für ein Problem zu finden.

1. Problemdarstellung

Wichtig hierbei ist, dass das Problem ausführlich erläutert wird, damit jeder genau weiß, worum es geht und keiner unwissend in die Aufgabe starten muss.

2. Brainstorming (15-20 Minuten)

Die Mitarbeitenden müssen spontane Eingebungen und Lösungsvorschläge nennen. Alle Ideen werden auf Plakaten oder Karten aufgeschrieben.

Regeln:

- Ideen werden sofort ausgesprochen
- Keine Bewertungen der Ideen
- Stichpunktartige Mitschrift

3. Auswertung:

Zum Schluss werden die verschiedenen Ideen sortiert und in Überbegriffe geordnet. Danach können sie in eine Reihenfolge gebracht und bewertet werden.



Ideen
Sammeln

6 Informations-Beschaffung

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

30 bis 120 Minuten

Gruppengröße:

Alleine (oder zu zweit)

Um was geht's:



Hier geht es um die Informationsbeschaffung. Um genaue Informationen zu bekommen, sollten ein paar Aspekte beachtet werden.

<p><u>1. Was wird gesucht</u></p> <p>Wenn genau definiert wird, was eigentlich gesucht wird, kann das eine punktuelle Suche erleichtern.</p> <p>Bspw.: Frage aufschreiben, Thema gliedern.</p>	<p><u>2. Wo und wie kann gesucht werden</u></p> <p>Das Internet bietet meist die erste Anlaufstelle bei der Recherche, da die zu findenden Sachen meist eine hohe Aktualität aufweisen und es eine Fülle an Informationen gibt. Doch genau diese Fülle kann auch einen Nachteil bieten, um passende und zuverlässige Informationen zu geben. Für eine genauere Suche als nur die Suchfeldmaschinen suche, kann bspw. mit „Google Scholar“ gesucht werden.</p> <p>Es bietet sich ebenso die Bibliothek an. Sie bietet ebenso eine Fülle an Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, welche zuverlässige Informationen bieten. Jedoch können diese nicht immer auf dem aktuellsten Stand sein. Hier kann zur Suche eine Interne Suchmaschine helfen oder auch Mitarbeiter können Auskunft bieten.</p>
---	---



Am Ende der Recherche sollten die Ergebnisse einer Beurteilung unterzogen werden. Zu dieser helfen die Fragen: Sind die gefundenen Informationen hilfreich bei der Klärung/Lösung des Themas/der Frage? Welche Qualität haben die Ergebnisse? Gibt es noch offene Themenpunkte und muss erneut gesucht werden?

Selbstständig

7 Stilles Brainstorming

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 20 Minuten

Gruppengröße:

Alleine

Um was geht's:



Diese Methode soll dabei helfen, Gedanken zu sammeln und diese in eine bestimmte Fragestellung zu formen. Das bestehende Wissen wird dadurch nochmals wiederholt und aktiviert.

Dazu wird eine bestimmte Herausforderung oder eine Thematik ausgewählt und bspw. auf ein Plakat für jeden sichtbar geschrieben. Zuvor werden mehrere Notizzettel ausgeteilt. Auf jeden der Zettel wird dann eine Idee geschrieben. Jede Person schreibt alleine und im Stillen Ideen zu der Thematik / der Herausforderung auf. Nach Ablauf der Zeit werden die Ideen dann gesammelt und in der großen Gruppe präsentiert.

Gegebenenfalls werden die einzelnen Ideen erläutert, wenn es Fragen dazu gibt.

Ähnliche Ideen können dann in gemeinsame Cluster aufgeteilt werden.



Selbstständig

8 Kritische Bild-Analyse

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

Alleine

Um was geht's:



Das Ziel bei dieser Methode ist es, Abbildungen, Karikaturen, Bilder, Fotos und visuelle Darstellungen kritisch zu betrachten und genau zu analysieren. Dadurch soll die Bedeutung dahinter gefunden werden, um eventuelle Missdeutungen zu umgehen. Oft ist nicht auf den erste Blick zu erkennen, welche Bedeutung und Wertung hinter Abbildungen, Karikaturen, Bildern, Fotos und visuelle Darstellungen liegt.

1. Was wird abgebildet? Wer wird abgebildet?

3. Welche Bedeutungen haben: Perspektive, Ausschnitt, Umgebung, Belichtung, Farben, Aussehen, Haltung, Gestik, Mimik der abgebildeten Personen?

6. Welche Informationen brauche ich noch, um das Bild angemessen verstehen zu können?



Abbildung 3: Eisbär-Cartoon

Quelle: Harm Bengen, BfN 2021.

2. Welche Handlungen, Tätigkeiten, Beziehungen sind erkennbar?

4. Soll ein bestimmter Eindruck vermittelt werden? Wenn ja, welcher?

5. Welche Informationen brauche ich noch, um das Bild angemessen verstehen zu können?



Selbstständig

9 Fish-Bowl-Methode

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

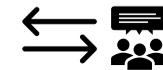
Dauer:

Min. 20 Minuten

Gruppengröße:

Min 12. Personen

Um was geht's:



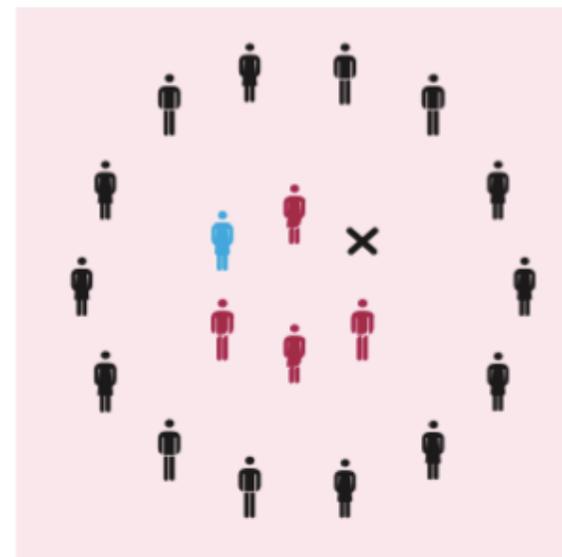
Vorbereitung:

Die einzelnen Gruppen halten ihre Ergebnisse in Stichpunkten fest und ernennen eine*n Gruppensprecher*in. Die Gruppensprecher setzen sich in die Mitte eines Stuhlkreises. Ebenso wird ein*e Moderator*in genannt, welche*r sich ebenso in die Mitte des Kreises setzt. Ein letzter Freier Stuhl wird in die Mitte gestellt. Die anderen Gruppenteilnehmer*innen setzen sich in den äußeren Stuhlkreis.

Ablauf:

Nun werden die einzelnen Gruppenergebnisse durch die Gruppensprecher*innen vorgetragen. Eine feste Reihenfolge ist hierfür nicht nötig. Möchte man sich zu der Diskussion im inneren des Kreises äußern, so kann man den freien Stuhl dafür nutzen.

Ziel dieser Methode soll eine Diskussion und der Austausch von bspw. Ergebnissen/Meinungen einzelner Gruppen in der gesamten Gruppe. Jede*r aus der Gruppe soll sich daran beteiligen können.



Legende:

Gruppensprecher

Moderator*in

Übrige Gruppe

Freier Stuhl X



Abbildung 4: Fish-Bowl-Methode

Quelle: Bpb 2020.

10 Placemat

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 20 Minuten

Gruppengröße:

Jede Größe

Um was geht's:



Hier werden die Ergebnisse von (Gruppen-) Arbeiten stichpunktartig festgehalten. Dazu werden in der linken Ecke beginnend im Uhrzeigersinn verlaufend die vier Ecken des Poster/Blattes in vier Überbegriffe gegliedert. In der Mitte des Blattes wird das Thema festgehalten. Bei Gruppenarbeiten von vier Einzel-Gruppen, können die vier Ecken ebenso als Ergebnispräsentation der einzelnen Gruppen genutzt werden, und in der Mitte können bspw. Übereinstimmungen festgehalten werden.

Ziel hierbei ist es, die Ergebnisse eines Themas in Aspekte zu gliedern. Damit soll eine Struktur für die Ergebnispräsentation aufgestellt werden und das Präsentieren erleichtert werden.

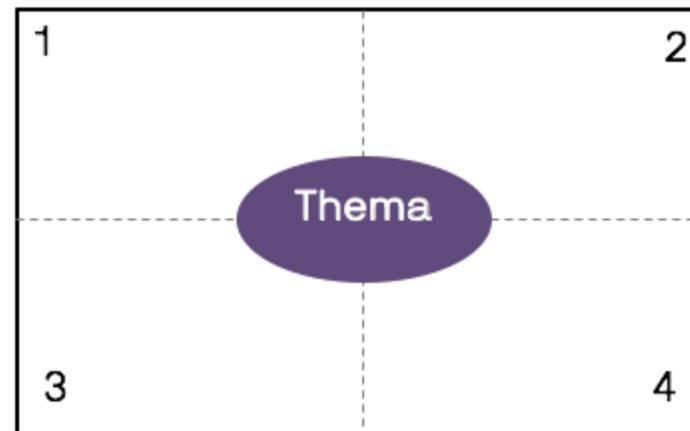
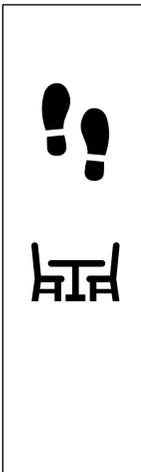


Abbildung 5: Das Vierer-Skript

Diese Methode kann auch als Sechser-, Achter-, etc. Skript angewendet werden.



11 Concept Map

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 20 Minuten

Gruppengröße:

Jede Größe

Um was geht's:



Eine Concept Map wird vertikal von oben nach unten erstellt, kann aber auch Verläufe in der horizontalen vorweisen, weswegen sich mehrere Leserichtungen ergeben.

Ziel dieser Methode ist das Visualisieren von Inhalten und Konzepten.

So geht's:

- ⊗ Fokusfrage → Was soll beantwortet/veranschaulicht werden
- ⊗ Wesentliche Bestandteile und Begriffe auf Plakat notieren
- ⊗ Begriffe nach verschiedenen Kriterien sortieren (Bsp.: wichtig – weniger wichtig; abstrakt – konkret)
- ⊗ Begriffe nach Zusammenhang mit Pfeilen verbinden und Pfeile beschriften (Wie hängt Begriff A mit Begriff B zusammen? Wie hängt Begriff C mit Begriff D zusammen? Wie hängt Begriff D mit Begriff A zusammen? Etc.)
- ⊗ Zum Schluss Begriffe und Zusammenhänge nach Logik untersuchen

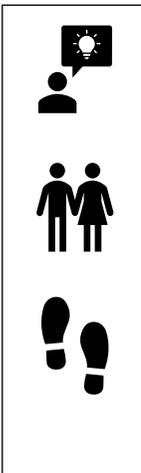
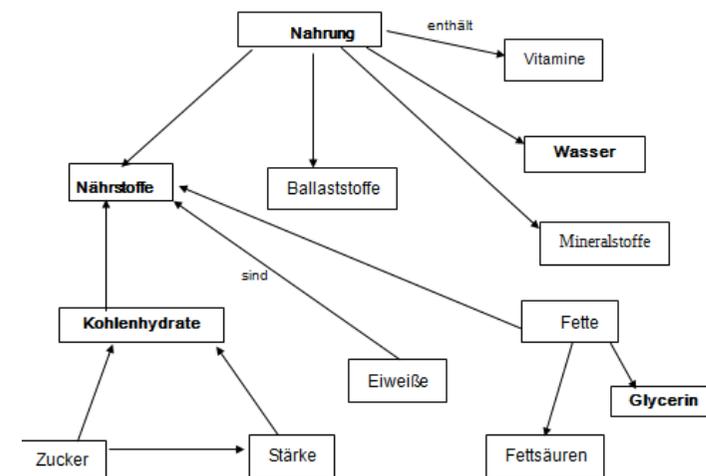


Abbildung 6: Concept Map

Quelle: Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) 2013.

12 Argumentationskarte

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 10-15 Minuten

Gruppengröße:

Allein oder zu zweit

Um was geht's:



Die Argumenatitonskarte wird in vier Bereiche unterteilt, beginnend in der rechten oberen Ecke. Diese Bereiche werden stichpunktartig gefüllt.

1. **IST:** Hier wird der Ist-Zustand des Themas formuliert

2. **SOLL:** Hier wird beschrieben, wie das Problem gelöst werden sollte / das Thema beschrieben werden sollte.

3. **WARUM:** Hier wird begründet, warum das Thema / das Problem angesprochen und gelöst werden sollte.

4. **APELL:** Hier wird dargestellt, welche Schritte erforderlich sind, um das Problem zu lösen.

Ziel dieser Methode ist es, die eigenen Ergebnisse oder die eigene Stellung zu präsentieren und die Zuhörer von dieser zu überzeugen. Dazu eignet sich eine kurze und deutlich auf den Punkt gebrachte Argumentationsweise.

Die Argumenantionskarte kann ebenso als Hilfestellung bei Präsentationen dienen.

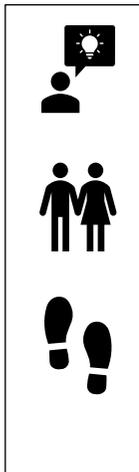
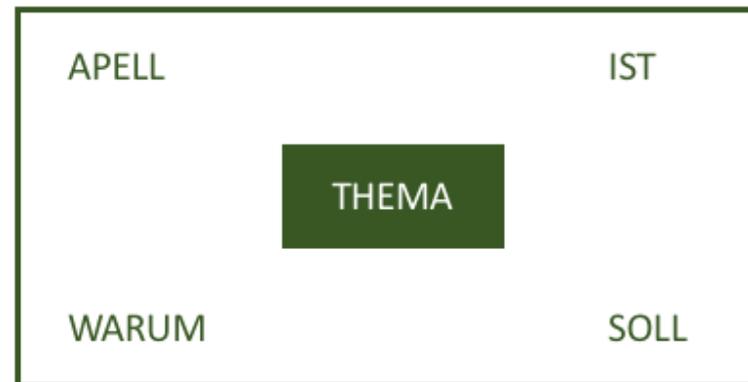


Abbildung 7: Argumentations-Map

Quelle: Eigene Darstellung nach Bpb 2020.



13 Die Positionslinie

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 15 – 20 Minuten

Gruppengröße:

8 – 20 Personen

Um was geht's:



JA

UNENTSCHEIDEN

NEIN

Ziel hierbei ist es, ein Meinungsbild der Gruppe zu erstellen. Die Gruppe soll ihren Standpunkt in Form einer Position auf der Linie einnehmen. Danach soll ein Austausch und eine Meinungsbegründung stattfinden.

So geht's:

Eine Linie wird auf dem Boden markiert (bspw. mit Kreppband, einer Schur, mit Panzertape). Das eine Ende der Linie stellt hierbei den Stadtpunkt „Ja, Pro, Ich stimme voll und ganz zu“ dar. Das gegenüberliegende Ende stellt den Standpunkt „Nein, Contra, ich stimme überhaupt nicht zu“ dar.

Nun wird eine Streitfrage oder Aussage gestellt. Die Teilnehmenden haben eine Minuten Zeit, über den eigenen Stadtpunkt nachzudenken und sich auf der Linie entsprechend der Meinung zu positionieren. Sollten sich Teilnehmende nicht eindeutig entscheiden können, stellen sich diese Mittig auf. Je stärker die Meinung in die eine oder andere Richtung geht, wird sich entsprechend zu den Ja/Nein Polen aufgestellt.

Am Ende werden die einzelnen Meinungen begründet.



Argumentieren

14 Fiktives Interview

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

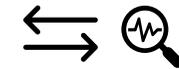
Dauer:

Min 10 Minuten

Gruppengröße:

2 Personen

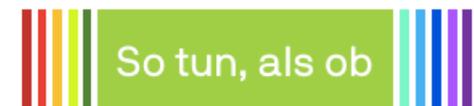
Um was geht's:



Ziel dieser Methode ist es, sich in eine Rolle hineinzusetzen und rollengerecht zu agieren. Darüber hinaus werden genaue Erkenntnisse zu einer bestimmten Thematik erlangt.

So geht's:

Ein ausgewählter Text wird zuerst in verschiedene Abschnitte gegliedert und in Überbegriffe unterteilt. Der eine Part der Gruppe überlegt sich Fragen, die durch den Text beantwortet werden können. Der andere Part der Gruppe muss diese beantworten und dabei so agieren, als wäre er der / die Autor*in des Textes.



15 Kreativitäts-Pool

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

?

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

Um was geht's:



Ziel hierbei ist es, ein Thema kreativ zu behandeln und zu präsentieren. Dadurch soll eine bestimmte Thematik auf eine spaßige und gleichzeitig kreative Weise näher gebracht werden.

So können die Aspekte beispielsweise: ...

... als Comic gestalten werden

... als Geschichte gestalten werden

... als Kunstwerk dargestellt werden

... als Standbild dargestellt werden

... als Lied präsentiert werden

... als Reportage vorgestellt werden

... als Piktogramm dargestellt werden

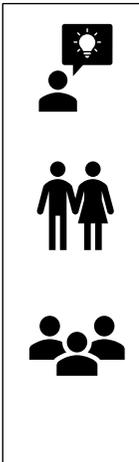
... als Szene präsentiert werden

... als Lückentext gestaltet werden

... als Quiz gestaltet werden

... als Plakat dargestellt werden

... als Flyer dargestellt werden



16 Quiz, Puzzle, Lückentexte

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 30 Minuten

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

Um was geht's:



Ziel hierbei ist es, auf eine kreative Art und Weise das Wissen einer anderen Person / mehrerer Personen zu überprüfen. Für die Gruppe ist es auch interessant, wenn die Rätsel selbst erstellt werden können

Lückentexte

Aus einem Text werden einzelne Wörter gestrichen (bspw. überklebt, am Computer bearbeitet, etc.) und diese Wörter werden unter dem Text in beispielsweise alphabetischer Reihenfolge aufgeschrieben. Die Aufgabe der MitschülerInnen besteht darin, den Text mit den beistehenden Wörtern dann auszufüllen.

Puzzle

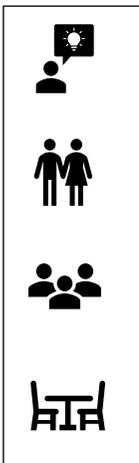
Hierfür wird ein Bild benötigt, Dieses wird dann in verschiedene Teile zerschnitten. Die Aufgabe der MitschülerInnen besteht dann darauß, das Bild wieder passend zusammenzufügen.

Ein Puzzle kann auch aus einem Text bestehen. Die MitschülerInnen müssen dann aus den Puzzleteilen den zusammenhängenden Text erstellen.

Quiz (-fragen)

Hier werden Fragen zu einem Thema gestellt. Diese müssen sich die Teilnehmenden erst überlegen. Zu diesen Fragen werden min. drei Antwortmöglichkeiten ausgedacht. Eine dieser Antwortmöglichkeiten ist hierbei die richtige Antwort.

Um das Quiz sowie die Erstellung des Quiz schwer zu gestalten, können sehr komplexe Fragen mit bspw. vier Antwortmöglichkeiten gestellt werden.



17 Geschichten erzählen

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 10 - 15 Minuten

Gruppengröße:

2 – 11 Personen

Um was geht's:



Bei dieser Methode soll eine Geschichte basierend auf Bildern entstehen. Damit soll die Kreativität der Schüler gesteigert werden.

So geht's:

Erst werden Gruppen aufgeteilt von mindestens zwei Personen. Diesen Gruppen wird dann eine Reihe von Bildern ausgeteilt. Diese werden dann in eine Reihenfolge gebracht. Die einzelnen Gruppenmitglieder müssen nun nacheinander eine Geschichte erzählen, die zu den vorgegebenen Bildern passt. Die Person, die am ersten im Jahr Geburtstag hat beginnt. Die anderen Gruppenmitglieder bauen dann die Geschichte, basierend auf dem vorher gesagten, auf.

Wie die Geschichte verläuft, ist der Gruppe frei überlassen, solange sie zu den Bildern und zur vorherigen Aussage passt! Sie muss auch nicht auf wahren Gegebenheiten basieren, sie kann frei erfunden werden.

(Kleiner Tipp: In der Ich-Form ist es einfacher, eine Geschichte zu erzählen.)



18 5-Ideen-Plan

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 20 Minuten

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

Um was geht's:



Ziel dieser Methode ist es, einen „5-Ideen-Plan“ zu erstellen, wie ein bestimmtes Ziel erreicht werden kann.

Die Gruppe soll hierbei kreative Ideen sammeln, mit welchen ein jeder Mensch einzeln oder in der Gruppe agieren kann, um diesem Ziel näher zu kommen. Diese Ideen sollen jedoch realistisch und umsetzbar sein. Welches Thema hierbei behandelt wird, kann entweder im vorhinein festgesetzt werden, oder die Gruppen dürfen das Thema frei wählen, um die Aufgabe ein wenig vielseitiger zu gestalten. Es können alle möglichen verschiedenen Themen ausgewählt werden. Je kreativer, desto mehr Spaß macht die Aufgabe. Beispielsweise kann auch ein großer Themenpunkt genommen werden und in den Gruppen in mehrere „Unterthemen“ gesplittet werden.

Am Ende sollen sich die Gruppen gegenseitig die Ergebnisse vorstellen.

Bsp. Themen:

- ⊗ Wie kann ich mehr Geld sparen?
- ⊗ Was kann getan werden, um nachhaltig zu handeln?
- ⊗ Was kann ich tun, wenn ich merke, jemand wird gemobbt und wie kann ich das selbst verhindern?

Der Plan kann auch auf mehr Ideen ausgeweitet werden.



19 Das Präsentations-Viereck I

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

ab 20 Min.

Gruppengröße:

1 – 2 Personen

Um was geht's:



Ziel bei dieser Methode ist das Erlernen der Präsentationsfähigkeit. So soll die Nervosität verringert werden um ein leichteres und angenehmes Vortragen zu ermöglichen.

Thema:

- Gliederung, Struktur
- Was soll übergebracht werden? Was ist die Kernaussage?
- Einstieg: Interesse der Zuhörenden gewinnen
- Präsentationsfolien gestalten (wenig Text, Abbildungen, gut lesbare Schrift)
- Interesse aufrecht erhalten: Abbildungen, aktuelle Beispiele, Vergleich, etc.
- Hilfsmittel: Karteikarten, Spickzettel
- Zusammenfassendes Fazit

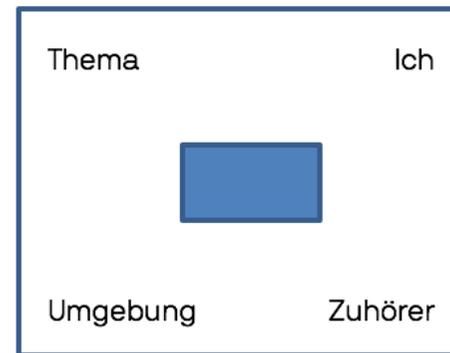


Abbildung 8: Präsentations-Viereck

Quelle: Eigene Abbildung 2021.

Ich:

- Vorbereitung: Vortrag proben (vor Familie, aufnehmen, Zeit stoppen, etc.)
- Blick ins Publikum, Augenkontakt herstellen, nicht nur ablesen
- Sprache: frei sprechen, laut und deutlich, langsam, Pausen einlegen
- Auftreten: ruhig und entspannt bleiben, Wohlfühlkleidung (aber angemessen)



20 Rollenspiel

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer

Ca. 40 Minuten

Gruppengröße:

Ab 2 Personen

Um was geht's:



Bei dieser Methode sollen die Gruppenmitglieder in eine fiktive Situation nachstellen. So können Alltagsprobleme oder Konflikte veranschaulicht werden und es wird eine Grundlage zur Lösungsfindung geschaffen. Gleichzeitig wird ein Bewusstsein für bestimmte Thematiken und Konflikte erstellt, sowie die Kreativität gefördert um die Situation gut nachstellen zu können.

Die Großgruppe wird in mehrere kleinere Teams aufgeteilt. Diese bereiten dann eine Präsentation einer Situation vor. Dafür werden zunächst die wichtigsten Fakten des Themas, Beobachtungen und Gedanken gesammelt. Die wichtigsten Aspekte eines Thema werden herausgesucht, damit das Publikum dieses gut nachvollziehen kann. Die Teams verteilen untereinander selbstständig die Rollen und jede Person schreibt sich dann eigenständig noch Notizen zu der ausgewählten Rolle. Danach wird im Team geprobt, bis die nachzustellende Situation gut und sicher dargestellt und der Kern der Situation gut veranschaulicht werden kann.

Am Ende kommen die einzelnen Teams in der Großgruppe wieder zusammen und stellen nacheinander das Rollenspiel vor. Jedes Team wird mit Applaus begrüßt.



Abbildung 9: Rollenspiel

Quelle: Futurium 2018, S. 35.

21 Schaubilder I

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

ab 20. Minuten

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

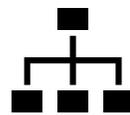
Um was geht's:



Mithilfe dieser Methode sollen komplexe Themen in Schaubildern dargestellt werden, damit dieser einfacher verdeutlicht und Zusammenhänge nachvollziehbar sind. Informationen können so strukturiert präsentiert und wiedergegeben werden.

1. Baumdiagramm

Einheiten bzw. Elemente werden hierarchisch dargestellt



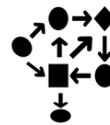
4. Pyramidendiagramm

Einheiten und Elemente werden in Schichtung der hierarchischen Ordnung dargestellt



2. Flowchart

Einheiten bzw. Elemente werden als Abläufe, Prozesse und Entwicklungen mit Formen dargestellt und mit Pfeilen und Symbolen veranschaulicht



5. Venn-Diagramm

Einheiten und Elemente werden als Kreise dargestellt um Überschneidungen zu verdeutlichen



3. Netzdiagramm

Einheiten bzw. Elemente werden in Beziehungen und Abhängigkeiten dargestellt und miteinander verbunden



6. Zuklytsdiagramm

Einheiten und Elemente werden als Ablauf eines Prozesses dargestellt



22 Blitzpräsentation

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Ca. 15 Minuten

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

Um was geht's:



Abbildung 10: Blitzpräsentation

Quelle: Futurium 2018, S.38.

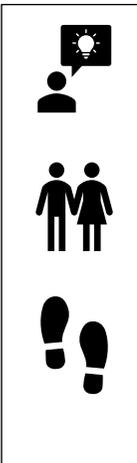
Ziel dieser Methode ist es, ein Thema schnell zu präsentieren. Dabei sollen jedoch die wichtigsten Fakten dennoch präsentiert werden, sodass das Plenum genau weiß, worum es geht.

Das ausgewählte Thema wird bearbeitet und die Präsentation vorbereitet. Diese Aufgabe kann entweder alleine, oder zu zweit ausgeführt werden.

Die Gruppenmitglieder recherchieren genau, was alles für eine kurze, aber genaue Präsentation gebraucht wird. Dabei soll sortiert werden, welche Fakten essenziell und welche gegebenenfalls weniger wichtig sind und damit rausgelassen werden können.

Es kann im vorhinein ein Zeitlimit für die Präsentation gesetzt werden (je nach Umfang des Themas individuell auszuwählen. Bspw. zwischen 2-5 Minuten).

Nun werden reihum die Themen präsentiert (am Ende kann Feedback gegeben werden, nach Berücksichtigung der Feedback-Regeln).



23 Persönliches Feedback

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

1 – 11 Personen

Um was geht's:



Ziel des Feedback ist es, die Qualität der eigenen Leistung zu erfahren. Das Feedback soll als Ansporn gelten, um eine Leistung weiterhin auf einem hohen Niveau zu halten, oder ein höheres Niveau zu erreichen. Wichtig beim Feedback sind gewisse Regeln.

Beleidigungen, unangebrachte sowie verletzendes Kommentare sind nicht erwünscht. Feedback soll konstruktiv und für den Feedback-Nehmenden hilfreich und förderlich sein, nicht beleidigend!

Blitzlicht

- ⊗ Ermittlung von: Stimmung, Meinung, Stand der Inhalte in einer Gruppe
- ⊗ Alle Teilnehmenden äußern sich kurz (Ein bis zwei Sätze) in der Ich-Form zu einem eingegrenzten Thema
- ⊗ Ergebnis der Runde kann diskutiert werden, Verbesserung- und Lösungsvorschläge können ermittelt werden

Spinnennetz / Evaluationszielscheibe

- ⊗ Plakat mit aufgemaltem Spinnennetz wird aufgehängt → Spinnennetz wird in mehrere Bereiche unterteilt (bspw. Sprache, Verständlichkeit, Folien, Atmosphäre, etc.)
- ⊗ Teilnehmende müssen je nach Zufriedenheit Punkte auf dem Spinnennetz aufzeichnen (Bsp. Innen „gut“; Außen „schlecht“)

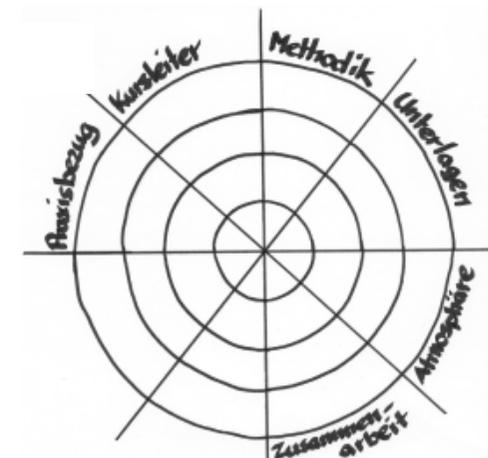


Abbildung 11: Spinnennetz-Feedback

Quelle: Gerds, 2014



24 Wunschscenario

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Abhängig vom Umfang

Gruppengröße:

2 – 12 Personen

Um was geht's:



Diese Methode soll mehrere Kompetenzen vereinen. Ziel dieser Methode ist es, ein wünschenswertes Zukunftsszenario zu entwickeln und zu narrativieren. Hierbei sollen mehrere Trends herausgesucht werden (bspw. Trendkarten-Set Zukunftsbox Augsburg), um basierend auf diesen Trends das Wunschscenario zu erstellen.

Die einzelnen Gruppen suchen sich einen Trend aus, der als besonders wünschenswert erachtet wird und tauschen sich darüber aus. Nun wird eine Zukunftsgeschichte entwickelt.

Am Ende werden die verschiedenen wünschenswerten Zukunftsszenarien vorgestellt und begründet.



Abbildung 12: Wunschscenario

Quelle: Futurium 2018, S. 30.

25 Albraumszenario

Zielgruppe:

Ab 7. Klasse

Dauer:

Abhängig vom Umfang

Gruppengröße:

8 - 20 Personen

Um was geht's:



Abbildung 13: Albraumszenario

Quelle: Futurium 2018, S. 31.

Diese Methode soll mehrere Kompetenzen vereinen. Ziel dieser Methode ist es, ein furchtbares, unbedingt zu vermeidendes Zukunftsszenario zu entwickeln und zu narrativeren. Hierbei sollen mehrere Trends herausgesucht werden (bspw. Trendkarten-Set Zukunftsbox Augsburg), um basierend auf diesen Trends das Albraumszenario zu erstellen.

Die einzelnen Gruppen suchen sich einen Trend aus, der als besonders vermeidenswert erachtet wird und tauschen sich darüber aus. Nun wird eine Zukunftsgeschichte entwickelt.

Am Ende werden die verschiedenen Albraum-artigen Zukunftsszenarien vorgestellt.



26 Riesenzeitung

Zielgruppe:

Ab 10. Klasse

Dauer:

2 – 8 Stunden

Gruppengröße:

2 – 11 Personen

Um was geht's:



Um Aufmerksamkeit zu erlangen und viele Interessenten auf einmal anzusprechen, eignen interessante, neue und außergewöhnliche Methoden besonders gut. Ziel dieser Methode ist es einerseits als Organisation, Verein, Ehrenamt etc. politischer zu werden und seine Meinung zum Ausdruck zu bringen, andererseits auch eine größere Reichweite zu erlangen durch bspw. den Social Media Auftritt.

Bei dieser Methode sollen Passanten*innen dazu angeregt werden, eine „Riesen Zeitung“ zu lesen um so kurze Fakten über eine gewisse Thematik zu erlernen. Auf die Aktion kann zusätzlich noch Aufmerksam gemacht werden, wenn sie auf Social Media Kanälen geteilt wird (und hoffentlich auch noch von den Passanten auf ihren Kanälen).

Und so geht's:

Beschriftet mehrere Plakate (DIN A1 / DIN A0) zu einer bestimmten Thematik auf die ihr aufmerksam machen wollt. Gestaltet dieses Plakat ansprechend (nicht zu viel Schrift, schöne Schrift, kurz und knackig). Setzt euch mit genügend Stühlen und den Zeitungen zu einer gut besuchten Uhrzeit in die Innenstadt oder an einen anderen belebten Platz und lest. So werden andere Menschen dazu motiviert, mitzulesen.



27 Auto-Banner

Zielgruppe:

Ab 10. Klasse

Dauer:

2 Stunden

Gruppengröße:

8 – 20 Personen

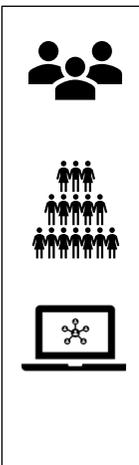
Um was geht's:



Um Aufmerksamkeit zu erlangen und viele Interessenten auf einmal anzusprechen, eignen interessante, neue und außergewöhnliche Methoden besonders gut. Ziel dieser Methode ist es einerseits als Organisation, Verein, Ehrenamt etc. politischer zu werden und seine Meinung zum Ausdruck zu bringen, andererseits auch eine größere Reichweite zu erlangen durch bspw. den Social Media Auftritt.

Bei dieser Methode sollen Passanten indirekt angesprochen werden, indem auf einem Auto, Fahrrad oder einem anderen Fortbewegungsmittel ein beschrifteter Würfel geklebt ist. Geeignete Standorte sind für das Auto beispielsweise Parkplätze von Einkaufszentren, das Fahrrad kann an einer Schule oder Universität geparkt werden oder durch die Fußgängerzone geschoben werden.

Auf die Aktion kann zusätzlich noch Aufmerksam gemacht werden, wenn sie auf Social Media Kanälen geteilt wird (und hoffentlich auch noch von den Passanten auf ihren Kanälen).



28 Zwergen-Demo

Zielgruppe:
Ab 10. Klasse

Dauer:
2 Stunden

Gruppengröße:
8 – 20 Personen

Um was geht's:



Um Aufmerksamkeit zu erlangen und viele Interessenten auf einmal anzusprechen, eignen interessante, neue und außergewöhnliche Methoden besonders gut. Ziel dieser Methode ist es einerseits als Organisation, Verein, Ehrenamt etc. politischer zu werden und seine Meinung zum Ausdruck zu bringen, andererseits auch eine größere Reichweite zu erlangen durch bspw. den Social Media Auftritt.



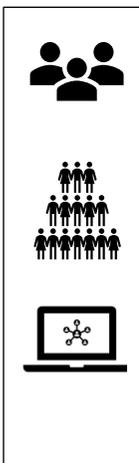
Abbildung 14: Osterhasen-Demo der Zukunftsleitlinien

Quelle: Eigene Abbildung 2021.

Bei dieser Methode sollen Passanten durch eine kleine Demonstration angesprochen werden. Die Demonstranten sind hierbei allerdings keine echten Menschen, sondern bspw. Gartenzwerge, Schokonikoläuse, Schokohasen, Plüschtiere etc.

Diese kleinen Demonstranten werden mit kleinen Schildern versehen, die eine kurze Aussage zu einer bestimmten Thematik beinhalten. Die vorbeilaufenden Passanten können sich dann einen Demonstranten mitnehmen.

Auf die Aktion kann zusätzlich noch Aufmerksam gemacht werden, wenn sie auf Social Media Kanälen geteilt wird (und hoffentlich auch noch von den Passanten auf ihren Kanälen).



29 Stadtrallye

Zielgruppe:

Ab 10. Klasse

Dauer:

1 - 2 Stunden

Gruppengröße:

2 – 20 Personen

Um was geht's:



Mit dieser Methode soll ein Bewusstsein und ein Bezug zu einem bestimmten Thema und für eine Stadt gefördert und geschaffen werden.

Was für eine Stadtrallye alles benötigt wird:

- ⊗ Rätsel
- ⊗ Arbeitsunterlagen (bspw. Handy, Dokumente zum Eintragen der Infos, Email erstellen)
- ⊗ QR-Code
- ⊗ Preis
- ⊗ Lösungswort, -code, -bild
- ⊗ Bezug zur Stadt





Literaturverzeichnis

- Bundesministerium für Bildung und Forschung (2021): Was ist BNE. <https://www.bne-portal.de/de/was-ist-bne-1713.html>
- Futurium Berlin (2018): Bildung und Vermittlung. Zukunftsbox. <https://futurium.de/de/bildung-und-vermittlung/zukunftsbox>
- Futurium Berlin (2018): Methodenanleitung.
https://cloud.futurium.de/owncloud/index.php/s/9DHYwPw846GOFk2?path=%2F%C3%9Cbergreifende_Materialien
- Gerds, M. (2014): Evaluationszielscheibe. http://www.methodium.de/wp-content/uploads/2014/06/Gerds2013_Evaluationszielscheibe.pdf
- Scholz, L. (2020): Methoden-Kiste. Methoden für Schule und Bildungsarbeit. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 9. Auflage.
- Sukuma art e.V. (2021): Meine-BNE.de BNE im Crashkurs. <https://meine-bne.de/>
- Schreibzentrum und Interdisziplinäres Kolleg Hochschuldidaktik der Goethe-Universität Frankfurt a.M. (2021): Concept-Map.
https://www.starkerstart.uni-frankfurt.de/59989416/A09_Concept_Map.pdf
- Universität Oldenburg (2021): Methodenkartei. Unterrichtsmethoden für den Alltag. <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/>
- Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) (2013): Kompetenzorientierter Unterricht: Biologie, Sekundarstufe I und II.
https://lehrerfortbildung-bw.de/u_matnatech/bio/gym/bp2004/fb7/4_markt/2_kl7/2_ernaehr/2_concept/





Impressum:

Autor:

Marie-Luise Jesemann

B.Sc. Geographie

E-Mail: ml_jesemann@web.de

Herausgeber:

Büro für Nachhaltigkeit und Geschäftsstelle Lokale Agenda 21

Unter Leitung von:

Sabine Lämmer

M.A. Geographie: Bildung für nachhaltige Entwicklung

E-Mail: sabine.laemmer@gmail.com

Sabine Rottmann

Büro für Nachhaltigkeit und Geschäftsstelle Lokale Agenda 21 Stadt Augsburg

E-Mail: sabine.rottmann@augzburg.de