

# BiG 2.0

## Bildung digital im Generationenverbund

Bericht aus dem Schulversuch



# Inhalt

1. Das Modellprojekt BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund ..... 4

2. Intergenerationelles Lernen innerhalb und außerhalb des Schulalltags ..... 6

3. Intergenerationelles Lernen in der Schule ..... 8

4. Digitalisierung und intergenerationelles Lernen ..... 9

5. Handlungsfelder intergenerationellen Lernens ..... 10

6. Intergenerationelles Lernen und Schulentwicklung ..... 20

7. Praxisbeispiele aus dem Modellprojekt BiG 2.0 ..... 21

Beitrag der wissenschaftlichen Begleitung, Prof. Dr. Bernhard Schmidt-Hertha,  
Ludwig-Maximilians-Universität München

a) Projektplanung und -initiierung ..... 10

b) Externe Partner ..... 13

c) Digitale Werkzeuge ..... 16

a) Ein kleines Licht der Hoffnung: 24 gemeinsam gestaltete Fenster zur Weihnachtszeit ..... 21

b) Trimm-Dich-Pfad 2.0 ..... 24

c) Gesunde Ernährung: Ein Wasserspender für die Mittelschule Weiherhammer ..... 28

d) Loisl's Stempelrallye durch Garmisch-Partenkirchen und Umgebung ..... 31

e) Schaf macht Schule ..... 34

f) Jüdischer Friedhof Mallersdorf-Pfaffenberg: Erweiterung des audiovisuellen Rundgangs ..... 37

g) Kinder schenken Freude: Robotik mit Seniorinnen und Senioren ..... 40

h) Leitthema „70 Jahre Stadterhebung Windischeschenbach und mehr“ ..... 42

## Grußwort

der Bayerischen Staatsministerin  
für Unterricht und Kultus,  
**Anna Stolz**, MdL



Mit dem Modellprojekt *BiG 2.0 Bildung digital im Generationenverbund* hat die Stiftung Bildungspakt Bayern eine Thematik aufgegriffen, die mir persönlich sehr am Herzen liegt: das generationenübergreifende Lernen.

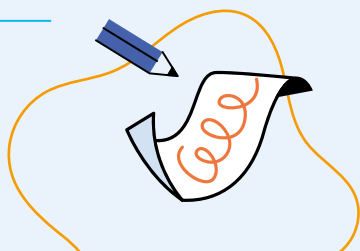
Die Öffnung der Schulen und die Beteiligung von mehreren Generationen am Bildungsprozess ermöglichen tolle Bildungschancen für Alt und Jung. Das Modellprojekt *BiG 2.0* schafft neue Lernformen und Lernräume und lässt im wahrsten Sinne des Wortes Großes entstehen: Menschen jeglichen Alters lernen gemeinsam – voneinander, miteinander und übereinander. Schülerinnen und Schüler vermitteln ihre Expertise bei digitalen Medien und ältere Menschen teilen ihr Wissen bei der Berufsorientierung – eine echte Win-win-Situation für alle Beteiligten!

Mit dem Modellprojekt wird einmal mehr deutlich: Schule ist kein abgeschlossener Raum, Schule lebt von Begegnung, vom Austausch mit externen Partnern und eben auch vom Miteinander von Jung und Alt!

Ich danke unseren Modellschulen und externen Projektpartnern für ihr großartiges Engagement zum Wohl aller Menschen in der Region vor Ort. Allen Leserinnen und Leserinnen wünsche ich viel Freude bei der Lektüre und spannende Projekteinblicke!

München, im April 2024

**Anna Stolz**  
Bayerische Staatsministerin für Unterricht und Kultus





# 1. Das Modellprojekt BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund

Im Modellprojekt *BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund* wurden Ideen entwickelt und erprobt, wie unterschiedliche Generationen systematisch am Bildungsprozess von Schülerinnen und Schülern beteiligt werden können. *BiG 2.0* ist somit auch ein Ansatz zur Sozialraumentwicklung sowie zur Generationenvermittlung.

Voraussetzung dafür ist die Öffnung von Schulen zur und in die Kommune, zu Unternehmen, verschiedenen Institutionen sowie Vereinen, Gruppen und Einzelpersonen.

## Eckpunkte des Modellprojekts

**Laufzeit:** Schuljahr 2020/2021 bis 2022/2023

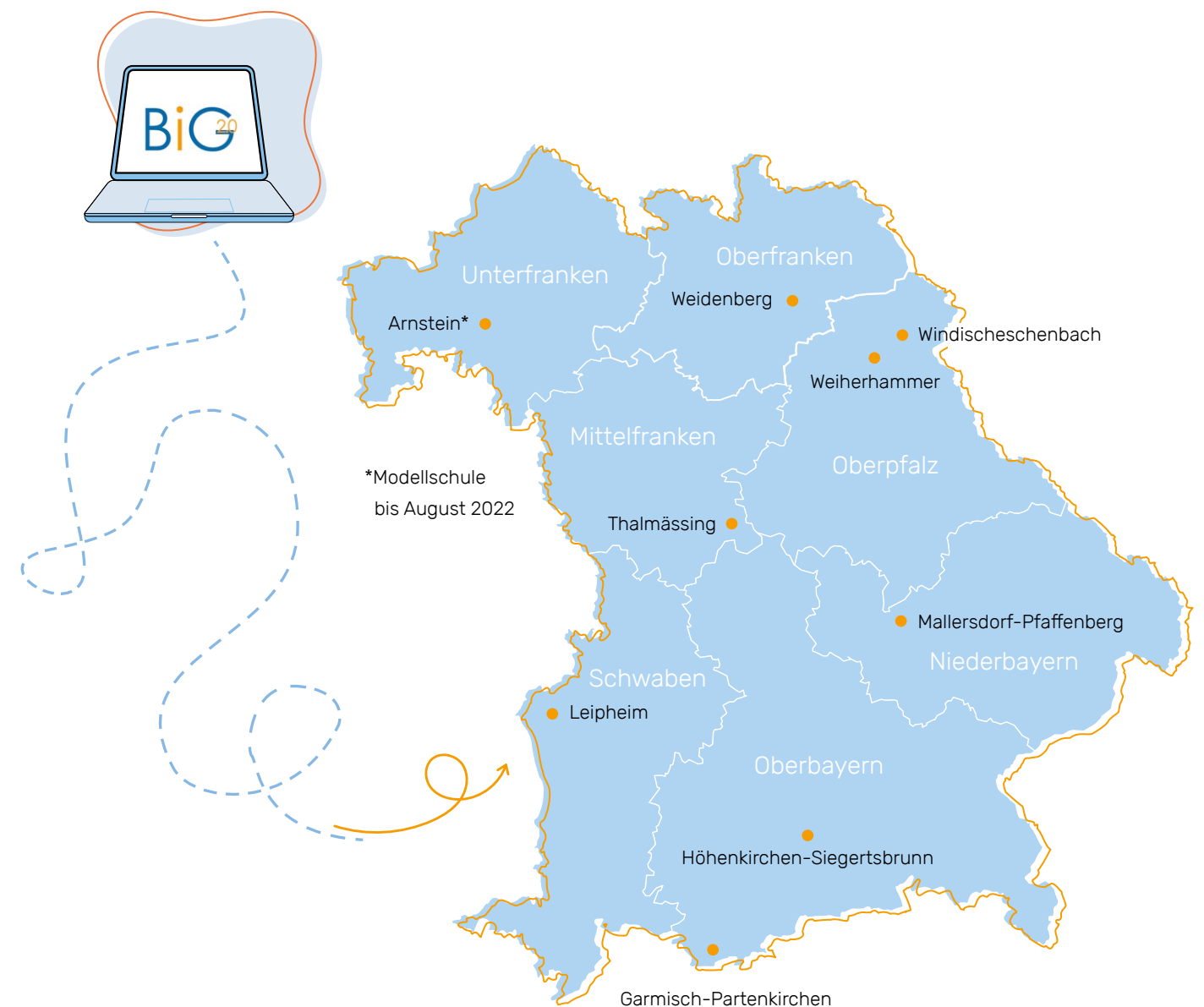
### Zielsetzungen:

- Identifikation von Voraussetzungen und Bedingungen für eine bestmögliche Einbeziehung externer Akteure bei der Umsetzung des schulischen Bildungs- und Erziehungsauftrags
- Definition der Anforderungen an digitale Lösungen für intergenerationelle Kooperation und Kommunikation in einer Kommune bzw. für Lernpartnerschaften

- Entwicklung eines exemplarischen und übertragbaren Konzepts zur systematischen digitalen Einbeziehung der Generationen in schulische Bildungsprozesse und zur digitalen Mitwirkung der Schulen bei der Gestaltung von Lernprozessen an unterschiedlichsten außerschulischen Lernorten in einer Kommune
- Erprobung von passgenauen Angeboten für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht und für außerunterrichtliche Initiativen
- Identifikation der Schnittstellen für eine „hybride“ Struktur durch eine Kombination von digitalen und analogen Begegnungsmöglichkeiten
- Erweiterung vorhandener und Aufbau von neuen (auch digitalen) Teilhabe- bzw. Partizipationsmöglichkeiten in der Schule sowie im Zusammenwirken von Schule, zivilgesellschaftlichen Akteuren und Kommune

## Modellschulen BiG 2.0

- Grundschule Arnstein; Max-Balles-Mittelschule Arnstein; Grundschule Arnstein-Schwebenried (bis August 2022)
- Grund- und Mittelschule Garmisch-Partenkirchen am Gröben
- Erich Kästner Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegertsbrunn
- Grund- und Mittelschule Leipheim
- St. Martin Grund- und Mittelschule Mallersdorf-Pfaffenberg
- Grund- und Mittelschule Thalmässing
- Grund- und Mittelschule Weidenberg
- Grund- und Mittelschule Weiherhammer
- Grund- und Mittelschule Windischeschenbach



## 2. Intergenerationelles Lernen innerhalb und außerhalb des Schulalltags

Beitrag der wissenschaftlichen Begleitung, Prof. Dr. Bernhard Schmidt-Hertha, Ludwig-Maximilians-Universität München

„Was will denn eigentlich die ältere Generation mit der jüngeren“, fragte einst Friedrich Schleiermacher 1826 in seinen „Grundzügen der Erziehungskunst“ mit Blick auf die Weitergabe kulturell verankerten Wissens in schulischen Kontexten. Für ihn war intergenerationelles Lernen zuallererst ein Lernen der Jüngeren von den Älteren, also die Weitergabe von Wissen von einer Generation zur nächsten. Dabei stellt sich für ihn nicht die Frage, welches Interesse jüngere Generationen an diesem Wissen haben und welche Bedeutung es für deren weiteres Leben haben mag. In Zeiten beschleunigten gesellschaftlichen Wandels, sich ständig verkürzender Innovationszyklen und nicht zuletzt durch Digitalisierung sich rasch verändernder Lebenswelten stellt sich aber sehr wohl die Frage, welchen „Wert“ das Wissen älterer Generationen noch für die jüngeren hat. Inwieweit ist es überhaupt noch anschlussfähig an deren aktuelle und vor allem zukünftige Lebenswelt?

Wenn wir heute von intergenerationellem Lernen sprechen, beziehen wir uns aber meist auf die Idee eines reziproken Prozesses, in der Jüngere nicht nur Empfänger von Wissen sind, sondern auch ihr eigenes Wissen an Ältere weitergeben, mit diesen zusammen sich neues Wissen erarbeiten oder generationenspezifische Perspektiven austauschen. Aber was können denn ältere Generationen von den jüngeren lernen? Und welche Themen sind generationenübergreifend relevant?

Im Umgang mit digitalen Medien und Technologien scheinen jüngere Generationen sehr viel souveräner und selbstverständlicher umzugehen, und gleichzeitig beeinflusst die Digitalisierung die Lebenswelten aller Generationen – wenn auch in unterschiedlicher Weise. Auch beim Thema Klimaschutz und Nachhaltigkeit scheinen gerade jüngere Generationen besonders problembewusst und aktiv zu sein. Damit sind bereits zwei

Themen genannt, die im Fokus verschiedener Projekte in *BiG 2.0* stehen und Lernmöglichkeiten gerade auch für ältere Generationen ermöglichen bzw. Jüngeren die Chance eröffnen, sich sowohl als Lernende als auch als Lehrende zu erleben.

Darüber hinaus bietet intergenerationelles Lernen aber vor allem auch die Möglichkeit, sich über generationenspezifische Sichtweisen zu verständigen, was Siebert und Seidel (1990) auch als ein „übereinander Lernen“ der Generationen bezeichnen. Im Austausch verschiedener Generationen zu den genannten oder auch anderen Themen (z. B. mit Bezug zum eignen Wohnort, zu Literatur oder zu Ernährung und Gesundheit) öffnen sich durch die gemeinsame projektbezogene Arbeit Begegnungsräume, in welchen auch ein Austausch generationenspezifischer Perspektiven und Erfahrungen möglich wird. Wichtig ist dabei, dass alle beteiligten Generationen gleichermaßen die Chance haben, ihre Sichtweisen einzubringen, dass sie bereit sind, sich auf davon abweichende Anschauungen anderer Generationen einzulassen und sich mit diesen auseinanderzusetzen.

Dabei ist es zunächst unwesentlich, wie groß die Altersspanne zwischen den beteiligten Generationen ist. Es zeigt sich allerdings in verschiedenen *BiG 2.0*-Projekten, dass gerade das Zusammenspiel einer noch sehr jungen Generation (Grund- und Mittelschülerinnen und -schüler) mit einer sehr viel älteren Generation (Senioren und Seniorinnen) die Chance erhöht, eine Begegnung auf Augenhöhe herzustellen, in der alle Beteiligten sich gleichermaßen als Lernende und als Wissende wahrnehmen. Diese egalitäre Beteiligung verschiedener Generationen (Interaktionsorientierung) ist eine zentrale Grundlage jeden intergenerationellen Lernens, darüber hinaus sind nach Antz und anderen (2009) aber auch

die gemeinsame Projektarbeit (Aktionsorientierung), der Bezug zur eigenen Lebenswelt (Sozialraumorientierung) sowie Mitgestaltungsmöglichkeiten (Partizipationsorientierung) wichtig und für viele *BiG 2.0*-Projekte zentral. Für den Lernprozess ist überdies die Reflektion der intergenerationellen Verständigung zentral, also eine gemeinsame reflexive Betrachtung des Erreichten und vor allem des Wegs dorthin.

Projekte, die sich an diesen Grundprinzipien orientieren, bieten u. a. die Chance,

- den Schülerinnen und Schülern neben konkretem Wissenszuwachs vor allem die Möglichkeit zur Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit zu geben;
- den anderen beteiligten Generationen einen neuen Erfahrungs- und Erlebensraum zu eröffnen;
- bei allen Beteiligten ein Verständnis für unterschiedliche Sichtweisen verschiedener Generationen zu fördern;
- und soziale sowie kommunikative Kompetenzen zu erweitern.

Gleichzeitig bergen intergenerationelle Begegnungen auch immer ein gewisses Konfliktpotenzial und das Risiko des Rückfalls in klassische Lehrer-Schüler-Rollen. Durch die Herauslösung der intergenerationellen Lernprojekte aus dem „normalen“ Unterrichtsgeschehen, die Einbindung externer Kooperationspartner sowie eine professionelle Begleitung der intergenerationellen Lernprozesse können diese Risiken verringert werden.

Inwieweit dies letztlich gelungen ist und welche weiteren Chancen und Risiken sich durch die entsprechenden Kooperationsbeziehungen ergeben, war Gegenstand der Evaluation des *BiG 2.0*-Modellprojekts. Hier erwiesen sich u. a. die folgenden vier Punkte als wesentliche Erfolgsfaktoren intergenerationeller Projekte an Schulen:

- Erkennbarer Mehrwert für alle Beteiligten (Schule, Schülerinnen und Schüler sowie Kooperationspartner)
- Bezug zu regional relevanten Themen und Einbindung der Kommune
- Eingehende Vorbereitung und Begleitung der Lernenden verschiedener Generationen
- Anerkennung aller beteiligten Generationen als Lernende und Wissende

Unter diesen Voraussetzungen ist ein für alle Beteiligten motivierender und zufriedenstellender Verlauf intergenerationeller Lernprojekte ebenso wahrscheinlich wie die Verstärkung der kooperativen Zusammenarbeit. Dabei haben viele *BiG 2.0*-Projekte gezeigt, dass die Ergebnisse des intergenerationellen Zusammenwirkens einen Mehrwert für die gesamte Kommune schaffen können und so die Schule auch stärker im jeweiligen Sozialraum verankern.

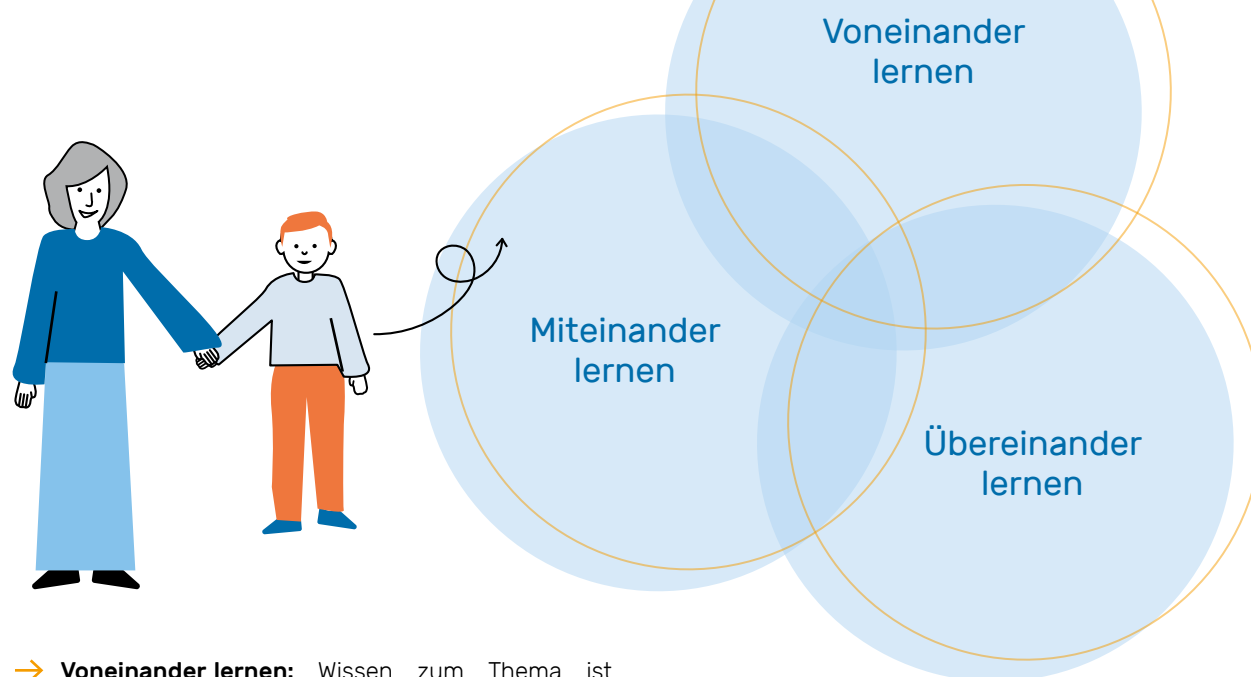
### Literatur:

- Antz, Eva-Maria/Franz, Julia/Frieters, Norbert/Scheunpflug, Annette (2009): Generationen lernen gemeinsam. Methoden für die intergenerationelle Bildungsarbeit. Bielefeld: wbv.
- Gieschen, Anna/Schmidt-Hertha, Bernhard/Thalhammer, Veronika (2023): Externe Evaluation des Projekts *BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund*. Eine Kooperation zwischen der Stiftung Bildungspakt Bayern und der LMU München. Unveröffentlichter Abschlussbericht.
- Siebert, Horst/Seidel, Erika (1990): SeniorInnen studieren. Zwischenbilanz des Seniorenstudiums an der Universität Hannover. Hannover: ZEW.

## 3. Intergenerationelles Lernen in der Schule

Es bieten sich drei unterschiedliche Formen an, um intergenerationelles Lernen in der Schule zu initiieren:

Formen intergenerationellen Lernens nach Siebert & Seidel (1990):



→ **Voneinander lernen:** Wissen zum Thema ist zwischen Generationen ungleich verteilt; Wissensweitergabe von einer Generation zur anderen.

→ **Miteinander lernen:** Alle Beteiligten sind Lernende und versuchen, gemeinsam ihr Wissen zu einem Thema zu erweitern.

→ **Übereinander lernen:** Verstehen generationspezifischer Sichtweisen ist nicht Nebenprodukt, sondern zentrales Ziel des Lernens; im Zentrum steht der Austausch der Perspektiven der Generationen zu einem Thema.

Ausgehend von den Kompetenzerwartungen des Lehrplans wählt die Lehrkraft in der Regel einen geeigneten Ansatz aus. In der Praxis zeigt sich, dass es innerhalb der Projekte durchaus zu Überschneidungen der verschiedenen Zugänge kommen kann.

### Literatur:

Siebert, Horst/Seidel, Erika (1990): SeniorInnen studieren. Zwischenbilanz des Seniorenstudiums an der Universität Hannover. Hannover: ZEW.diums an der Universität Hannover. Hannover: ZEW.

## 4. Digitalisierung und intergenerationelles Lernen

Intergenerationelles Lernen zielt auf die Öffnung des Sozialraums sowie auf die Zusammenarbeit von unterschiedlichen (Alters-)Gruppen ab. Für diesen Prozess ist es notwendig, bestimmte Rahmenbedingungen zu generieren. Es gilt,

- **Kommunikationsmöglichkeiten zu schaffen,**
- **Gelegenheiten zur Kooperation anzubieten**
- **und Mittel zur (digitalen) Kollaboration bereitzustellen.**

Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten für Schulen zur Kommunikation und Kooperation mit externen Partnern. Beispielsweise schaffen sie durch Videokonferenzen alternative, standortunabhängige Begegnungsräume zum gemeinsamen Lernen oder verwenden digitale Werkzeuge zum Austausch sowie zur Bereitstellung von Informationen innerhalb und außerhalb der Schule.

Digitale Medien sind beim intergenerationellen Lernen aber nicht nur Werkzeug, sondern auch Gegenstand des Voneinander- und Miteinander-Lernens. So hat ein Großteil der Kinder und Jugendlichen beispielsweise im Vergleich zu Seniorinnen und Senioren bereits ausgeprägte (Teil-)Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien und digitalen Werkzeugen. Dadurch können sie in einem gemeinsamen Lernsetting mit älteren Generationen die Rolle der Experten übernehmen.

Inhaltlich erprobten die Schulen dazu unter anderem Bereiche aus der Robotik oder allgemein die Nutzung und Bedienung digitaler Medien und Endgeräte. Unter anderem boten die Modellschulen beispielsweise Smartphone-Kurse von Schülerinnen und Schülern für Seniorinnen und Senioren oder gemeinsames Programmieren eines Roboters an.





## 5. Handlungsfelder intergenerationellen Lernens

Im Modellprojekt *BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund* konnten folgende Handlungsfelder identifiziert und aus den Erfahrungswerten entsprechende Handlungsempfehlungen erarbeitet werden:



### a) Projektplanung und -initiierung

Ein erfolgreicher Projektverlauf erfordert eine sorgfältige Planung im Vorfeld:



#### Definition Projektziel/e

Mögliche Ideen zu Projekthalten lassen sich in der Regel bei der Betrachtung des schulischen Umfelds identifizieren. So bieten schul- und regionalspezifische Besonderheiten oftmals gewinnbringende Anlässe zur Öffnung von Schule. Zudem sorgt ein klar definiertes Projektziel bei allen Beteiligten für Transparenz, um eine

realistische Erwartungshaltung zu wecken. Denn neben der Zielgruppe der Schülerinnen und Schüler, auf die schulische Projekte in der Regel ausgerichtet sind, gilt es auch, Interessen und Bedürfnisse der externen Partner zu berücksichtigen.

Lehrplan ↔ Abstimmung auf Zielgruppen ↳ Win-win-Situation		
<b>Aktuelle Anlässe</b> z.B. Feste, Jubiläen	<b>Lokale Gegebenheiten, Einrichtungen</b>	<b>Gesellschaftliche Schlüsselprobleme</b> , z.B. Klimawandel, demographische Entwicklung
<b>Erweiterung vorhandener Projekte</b>	<b>Kooperationspartner vor Ort</b>	<b>Schulische Bedingungen</b> z.B. Schülerklientel, Schulprofil

### Planung / Organisation

Abhängig vom Projektziel, den zur Verfügung stehenden Ressourcen und den beteiligten Partnern sind verschiedene Aspekte bei der Planung zu berücksichtigen.

#### Projektturnus

##### einmalige Durchführung

Vorgabe eines festen Rahmens,  
z. B. 3 terminierte Projektstage, 1 x pro Woche  
über einen festgelegten Zeitraum ...

##### dauerhafte Etablierung

jedes Schuljahr wiederkehrende feste  
Projektwoche, 14-tägig ...

- Abhängig von Projekthalten, -zielen und -partnern
- Bei längerer Laufzeit empfiehlt sich unter Beibehaltung der Kernidee eine regelmäßige Überprüfung der Rahmenbedingungen und Inhalte mit bedarfsgerechter Anpassung

#### Organisationsform / schulische Zielgruppe

##### Schulprojekt

(alle Schülerinnen und Schüler)

##### einzelne Klassen

##### einzelne Gruppen

(z. B. AG)

##### einzelne Schülerinnen und Schüler

(z. B. individuelle Förderung)

##### Einbeziehen externer Partner

- Auswahl – abhängig vom Projektziel
- Rechtzeitige Anfrage
- Abstimmung Ablauf, Ziele usw.

#### Weitere Planungsmaßnahmen

- Einbindung des Projekts in die Jahresplanung zu Schuljahresbeginn
- Einbindung digitaler Werkzeuge
- Berücksichtigung gesetzlicher Vorgaben z. B. Datenschutz, Urheberrecht
- Prüfung notwendiger Ressourcen z. B. Budget, Personal, Räumlichkeiten usw.

## Steuerung/Evaluation

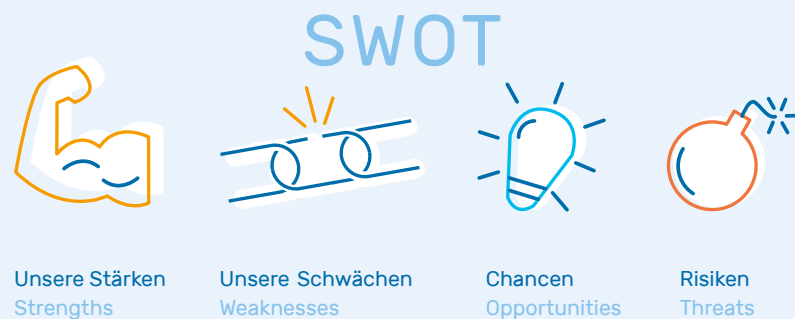
Gerade die Einbindung außerschulischer Personen und Institutionen macht es notwendig, diese in den regelmäßigen Evaluationsprozess der Projekte miteinzu binden. Analysen zur Zielerreichung des Projekts (i.d.R. anhand von vorher bestimmten Indikatoren) im Rahmen eines regelmäßigen Austausches aller Beteiligten erlauben bei Bedarf Nachjustierungen zur nachhaltigen Etablierung der Zusammenarbeit oder bieten wertvolle Hinweise für zukünftige Kooperationen.

Es bieten sich verschiedene Möglichkeiten zur Evaluation an. Eine Rückmeldung und die Überprüfung der Zielerreichung sind beispielsweise mit Hilfe von

Gesprächen, Interviews oder Fragebögen möglich. Bei gemeinsam entstandenen Angeboten für eine breite Zielgruppe kann sich auch die Erhebung bzw. Auswertung von Nutzerzahlen oder das Einholen von Feedback als hilfreich erweisen. Außerdem bieten sich gemeinsame Analysen zur weiteren Entwicklung des Projekts an.

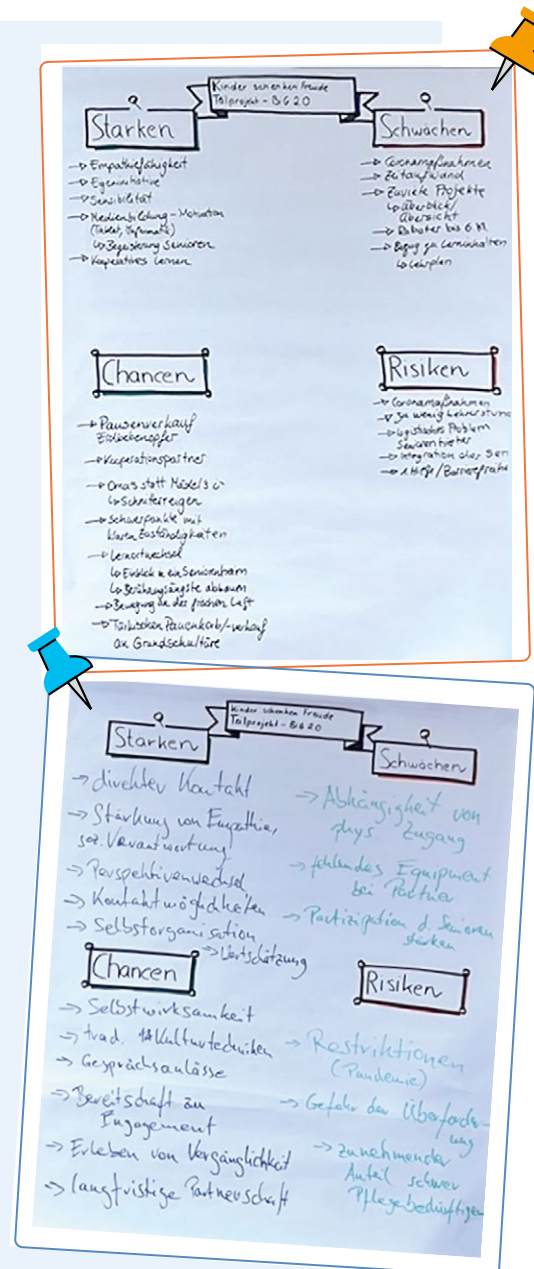
Exemplarisch sei hier die sogenannte SWOT-Analyse genannt, die der Positionsbestimmung bzw. der Strategieentwicklung dient. In Gruppen identifizieren die Beteiligten Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken des Projekts, um anschließend Maßnahmen zu entwickeln, diese zu beheben oder zu nutzen.

### Exkurs Grund- und Mittelschule Leipzig: Evaluation eines bereits bestehenden Projekts



Mit dem Ziel, eine bereits bestehende Kooperation mit der Sozialstation und dem Seniorenheim vor Ort zu intensivieren, führte die Grund- und Mittelschule Leipzig eine SWOT-Analyse dieses Projekts durch. Die Auswertung identifizierte u. a. die geringe Mobilität der Seniorinnen und Senioren als einschränkende Größe bei der Projektdurchführung. Auf dieser Grundlage prüfen und entwickeln nun alle Beteiligten weitere Maßnahmen, verschiedene Begegnungsmöglichkeiten zu verwirklichen (sowohl im realen als auch im digitalen Raum).

Evaluation Projekt „Kinder schenken Freude“ der Grund- und Mittelschule Leipzig: Zwei gemischte Arbeitsgruppen (Schule – Externer Partner) präsentieren ihre Ergebnisse



## b) Externe Partner

Ein Projekt zur intergenerationellen Bildungsarbeit erfordert aufgrund der verschiedenen beteiligten Gruppen eine sorgfältige Planung seitens der Schule. Ausgehend vom Lerngegenstand ist festzulegen, welche externen Alters- und Zielgruppen erreicht bzw. miteinbezogen werden sollen. Um geeignete Partner zur Teilnahme an einer Bildungsmaßnahme ausfindig zu machen, bietet sich im Vorfeld eine auf die schulischen Belange ausgerichtete Analyse des regionalen Umfelds der Schule an. In Frage kommen hier u. a. Vereine, kommunale Einrichtungen oder Unternehmen.

In der Praxis zeigten sich folgende übergeordnete Themen, die sich am Lehrplan orientieren, als geeignete Ausgangspunkte zur Herbeiführung von Partnerschaften (die einzelnen Gruppen sind nicht immer exakt voneinander abgrenzbar):

### Gesundheit/Sport/Ernährung

- Vereine
- Pädagoginnen und Pädagogen verschiedener Themengebiete (Erlebnispädagoge, Kräuterpädagoge)
- fachlich passende Berufsgruppen

### Natur/Umwelt/Nachhaltigkeit

- (Bio-)Bauernhöfe
- Imkervereine
- Försterinnen und Förster
- Windparkanlagen
- Regionale Einrichtungen z. B. Geozentrum

### Berufliche Orientierung

- Betriebe und Unternehmen (Praktikumsbetriebe)
- Bundesagentur für Arbeit

### Gemeinde/Kommune/Mitbestimmung

- Bürgermeisterinnen und Bürgermeister, Stadt-/Gemeinderäte
- Städtische Einrichtungen (Bauhof, Rathaus)
- Fremdenverkehrsämter



### (Regional-)Geschichte

- Gedenkstätten, Ehrenmäler
- Kirchen, Religionsgemeinschaften
- Museen (Heimatemuseum)
- Universitäten, sonstige Bildungseinrichtungen
- Bürgerinnen und Bürger, Zeitzeugen

### Soziales

- Seniorenheime
- Seniorenvereine
- Behindertenwerkstätten
- Mehrgenerationenhäuser
- Kindergärten
- Familienzentren
- Großeltern von Schülerinnen und Schülern

### Innerschulische Projekte

- Kunst-/Musikprojekte (Fotografinnen und Fotografen, Künstlerinnen und Künstler, Musikschule, Handwerkerinnen und Handwerker)
- Individuelle Förderung/Patenschaften (Eltern, Bürger, Büchereien)

## Voraussetzungen für eine erfolgreiche Kooperation

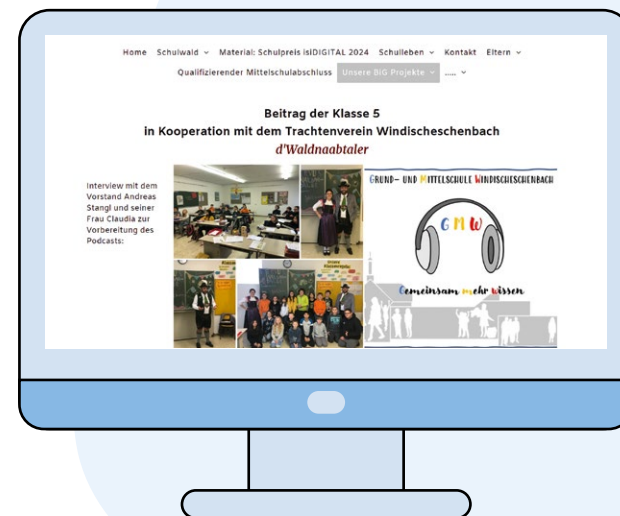
Um eine erfolgreiche und nachhaltige Zusammenarbeit mit externen Partnern zu etablieren, sind folgende Aspekte zu berücksichtigen:

- Verfügbarkeit zeitlicher/personeller/finanzieller/digitaler Ressourcen sowie didaktischer/sozialer/personaler/fachlicher Kompetenzen beiderseits
- Kompatibilität des Angebots der externen Partner mit den Interessen der Schule/Schulfamilie (z. B. Schulprofil, Neigungen, Bedürfnisse, Lerninhalte)
- Nutzen aus dem Projekt für beide Parteien (Win-win-Situation) – vgl. Beitrag von Prof. Dr. Bernhard Schmidt-Hertha auf S. 6/7
- offene Kommunikation der Erwartungen u. a. hinsichtlich des Projektablaufs und der Projektziele
- regelmäßige Kontaktpflege/regelmäßiger Austausch mit dem Projektpartner, im Idealfall mit festen Ansprechpartnern

Unterstützend für eine nachhaltige Kontaktpflege und als Zeichen der Wertschätzung für die außerschulischen Partner wirken zudem folgende Maßnahmen:

- Hinweis auf die Partner im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit (z. B. örtliche Presse, Gemeindeblatt)
- Auflistung von Kooperationspartnern auf der schuleigenen Webseite
- regelmäßige persönliche Treffen im professionellen Gesprächsrahmen (Vorbereitung, strukturierte Gesprächsführung, zeitliches und räumliches Setting usw.)
- nach Möglichkeit Beteiligung am Schulleben (z. B. Einladung zum Schulfest, Teilnahme an Veranstaltungen, Weihnachtskarte)

## Beispielhafte Maßnahmen zur Herausstellung



- **Kooperation mit dem Trachtenverein Windischeschenbach d'Waldnaabtaler**  
Grund- und Mittelschule Windischeschenbach

In Zusammenarbeit mit dem Verein entstanden ein Podcast zur Vereinsarbeit und zum traditionellen Brauchtum sowie ergänzende Erklärvideos, u. a. mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung zum „Platteln“. Die Darstellung der Projektarbeit und -ergebnisse auf der Schulwebseite, auch unter Einbezug des externen Partners, führt zu einer erhöhten Identifikation aller Beteiligten mit dem Projekt. Die gemeinsame Arbeit wird zum einen nach außen hin sichtbar und zum anderen wird eine größere Reichweite für Schule und Verein erreicht.



Die Grund- und Mittelschule Windischeschenbach stellt die Kooperation mit dem örtlichen Trachtenverein auf der schuleigenen Webseite vor: [www.volksschule-windischeschenbach.de/beitrag](http://www.volksschule-windischeschenbach.de/beitrag)

## von Kooperationen mit externen Partnern



- **Kooperation mit dem Waldnaabtal Museum**  
Grund- und Mittelschule Windischeschenbach

Die Schülerinnen und Schüler produzierten in Kooperation mit dem Waldnaabtal-Museum Kurzfilme zu Exponaten und Themen des Museums und veröffentlichten diese auf der schuleigenen Webseite. Im dazugehörigen Einführungsvideo zum Projekt weist die Schule explizit auf den Kooperationspartner hin und weckt so weiteres Interesse an der Institution.



Quelle siehe [www.volksschule-windischeschenbach.de/kopie-beitrag-der-klasse-2b-das-museum-und-die-schule](http://www.volksschule-windischeschenbach.de/kopie-beitrag-der-klasse-2b-das-museum-und-die-schule)



- **Würdigung Sponsoren**  
Erich Kästner Grund- und Mittelschule  
Höhenkirchen-Siegersbrunn

Die Erneuerung des Trimm-Dich-Pfades im Ort durch die Schülerinnen und Schüler gelang an der Erich Kästner Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegersbrunn auch dank der Hilfe von Sponsoren und Unterstützern, denen auf der Projektwebseite gedankt wird (nähere Informationen zum Projekt siehe S. 24).



Quelle siehe [www.erichkaestner-schule.com/p-r-o-j-e-k-t-e/trimm-dich-pfad-2-0/](http://www.erichkaestner-schule.com/p-r-o-j-e-k-t-e/trimm-dich-pfad-2-0/)



## c) Digitale Werkzeuge

Digitale Medien bieten zusätzliche Möglichkeiten der orts- und zeitunabhängigen Begegnung – sowohl für alle Beteiligten am Projekt innerhalb einer Schule als auch mit externen Partnern, wie im Folgenden exemplarisch gezeigt wird.

### Videokonferenz

Videokonferenzen eröffnen, abhängig von der Ausgestaltung bzw. der Phase des Projekts, verschiedene Einsatzmöglichkeiten.

Teilnehmender Personenkreis:

- Plenum (alle Projektteilnehmerinnen und -teilnehmer)
- Kleingruppen (ausgewählte Projektteilnehmerinnen und -teilnehmer)
- Eins-zu-Eins (schulische/r und externe/r Projektteilnehmerin und -teilnehmer)

Mögliche Projektphasen:

- Motivation z. B. gemeinsamer Startschuss des Projekts
- Arbeitsphase z. B. gemeinsame Planung oder Arbeit an einem Produkt
- Präsentation z. B. Darbietung von Arbeitsergebnissen für externe Interessierte
- (Zwischen-)Evaluation z. B. Diskussion aktueller Problemstellungen bzw. möglicher Lösungsansätze

Um positive Lerneffekte zu erzielen, ist eine gute Vorbereitung und Strukturierung der geplanten Treffen unabdingbar. Es bietet sich an, im Vorfeld verschiedene Rollen (z. B. Moderator) festzulegen

Planungsschritte:

1. Technische Voraussetzungen auf beiden Seiten schaffen

- Bedienerkompetenz (vermitteln)
- Hard- und Software
- Pädagogisch-didaktische Planung
- Zieltransparenz für Teilnehmer
- klare Rollen- und Aufgabenverteilung
- (Audio-)visuelle Aufbereitung und Strukturierung von Informationen
- Rhythmisierung mit regelmäßigen Aktivierungsimpulsen für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer

2. Organisation

- frühzeitige Terminvereinbarung mit externen Partnern
- Technikcheck im Vorfeld

### Streaming

Während bei einer Videokonferenz die Interaktion der Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Vordergrund steht, hat beim Streaming nur eine Partei die Möglichkeit der Bild- und Tonübertragung.

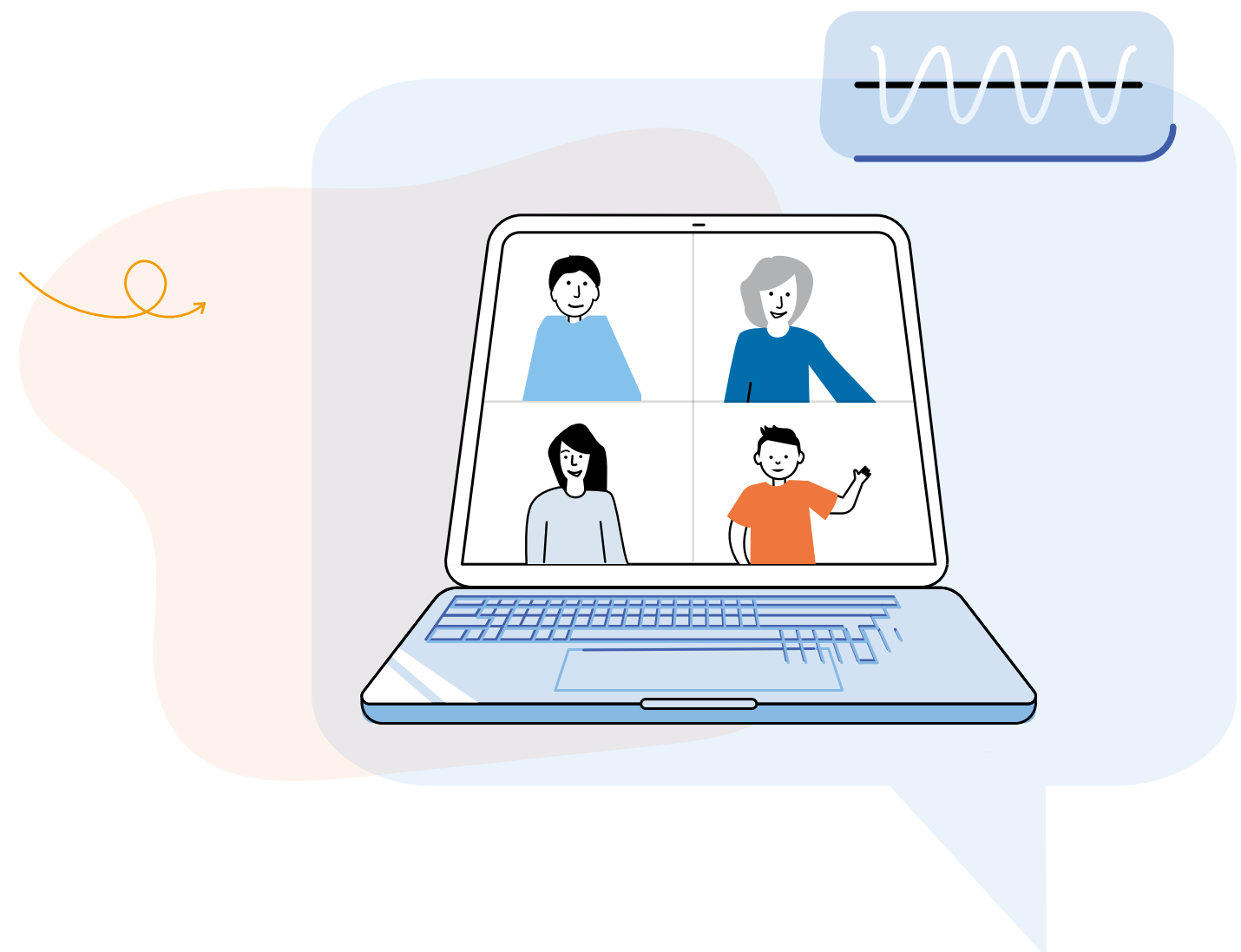
In der Praxis nutzen Schulen Streaming hauptsächlich zur Übertragung von schulischen Veranstaltungen, die für eine größere externe Zielgruppe wie Eltern, Seniorinnen und Senioren oder weitere Partner vor Ort gedacht sind. Dazu zählen z. B. das Streamen

- von Theaterstücken und anderen Aufführungen,
- einer virtuellen Auftaktveranstaltung eines Projekts,

→ einer von oder für Schülerinnen und Schüler/n durchgeführten Fortbildung,

→ der Präsentation von Projekt- und Arbeitsergebnissen.

Das Senden einer Veranstaltung erfordert im Vergleich zur Videokonferenz in der Regel eine höherwertige technische Ausstattung wie z. B. drahtlose Mikrofone oder eine mobile Kamera, um verschiedene Positionen und Bildausschnitte übertragen zu können.



## Digitale Werkzeuge zum Austausch und zur Bereitstellung von Daten und Informationen

Die Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern kann mittels digitaler Werkzeuge erleichtert werden. Folgende Anwendungsmöglichkeiten wurden erfolgreich erprobt:

### Präsentation von Arbeitsergebnissen aus der Projektarbeit

z. B. Werkstücke oder Kunstwerke

Digitale Pinnwand, Cloudlösung  
→ z. B. Aufruf mittels QR-Code

### Kollaboratives Arbeiten auch mit externen Partnern

z. B. Schriftstück oder Fotocollage

Digitale Pinnwand, digitales Online-Whiteboard, Cloudlösung

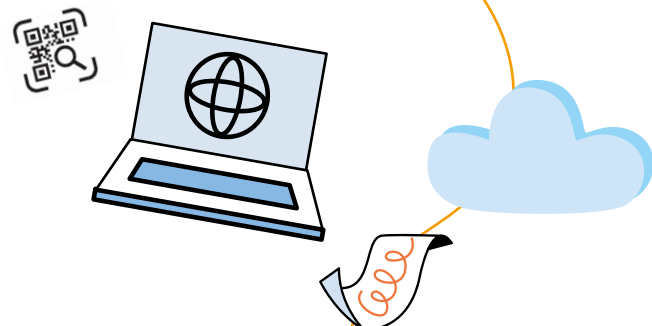
### Teilhabe einer externen Zielgruppe an einem digitalen Produkt

z. B. Adventskalender, Podcast, Video oder Audiobeitrag

Pinnwand, Cloudlösung, schuleigene Webseite, Webseiten externer Partner wie Tourismusbüro oder Gemeinde/Stadt  
→ z. B. Aufruf mittels QR-Code

### (Interaktive) Anwendungen

Apps zur Gestaltung von interaktiven Guides, Rallyes oder Erlebnistouren; VR/AR-Angebot: virtuelles Eintauchen in Räume oder Erleben eines virtuellen Interviews direkt im Klassenzimmer  
→ z. B. Aufruf mittels QR-Code



## Zugriff auf Informationen mittels QR-Code

Als einfaches, aber wirksames Mittel für den schnellen Zugriff auf Informationen hat sich der QR-Code erwiesen. Es handelt sich hierbei um eine zweidimensionale Version des Barcodes, die Informationen, z. B. eine Internetadresse, speichert. Per Scan lassen sich diese u. a. mit Smartphones unkompliziert aufrufen.

Die Modellschulen nutzten diese Möglichkeit vorwiegend, um auf Texte, Fotos, Videos oder Audiodateien mit Informationen zu verweisen. In der Regel beziehen sich diese auf bestimmte Orte (Sehenswürdigkeiten), Ereignisse oder sonstige Sachinformationen (z. B. Flora und Fauna) und werden direkt vor Ort angebracht.

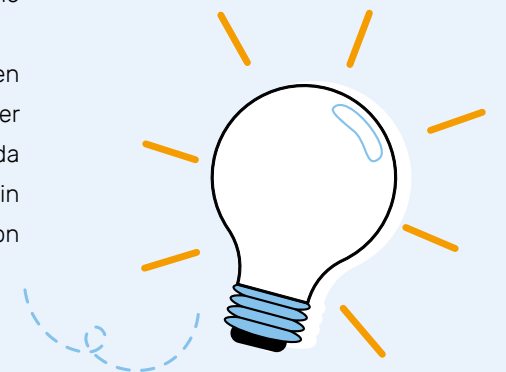
Mittels QR-Code werden Besucherinnen und Besucher des jüdischen Mahnmals in Mallersdorf-Pfaffenberg durch den digitalen audiovisuellen Rundgang geleitet.



## Fazit

Digitale Begegnungs- und Austauschmöglichkeiten erleichtern die Zusammenarbeit und den persönlichen Kontakt zwischen den Beteiligten. Vor allem in Situationen, in denen eine eingeschränkte Mobilität ein Zusammenkommen erschwert oder in denen lediglich ein kurzer Dialog vorgesehen ist, bewährten sich digitale Hilfsmittel zum Austausch.

Allerdings zeigten die Erfahrungen der Modellschulen auch, dass auf ein ausgeglichenes Verhältnis digitaler und analoger Begegnungen geachtet werden sollte, da im direkten Kontakt nochmals eine höhere Qualität in der Beziehungsarbeit und eine intensivere Interaktion aller erreicht werden kann.



## 6. Intergenerationelles Lernen und Schulentwicklung

Intergenerationelles Lernen führt zu neuen Lernsettings, die als Form der Unterrichtsentwicklung im Schulentwicklungsprozess zu verankern sind.

Folgende Maßnahmen bieten sich an:

### Personal

- Förderung der Bereitschaft im Kollegium, intergenerationelles Lernen zu etablieren z. B. durch entsprechende Teilhabe (siehe auch Organisation)
- regelmäßige Fortbildungen, vor allem hinsichtlich der Ausbildung digitaler Kompetenzen (z. B. Ton- und Bildbearbeitung, Videokonferenzsysteme, Kreativ-Apps, digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten usw.)

### Organisation

- Einrichten einer Steuergruppe (Empfehlung: Schulleitung und mindestens eine Lehrkraft je Schulart ergänzt um etwaige Projektlehrkräfte) sowie einer festen Ansprechpartnerin bzw. eines festen Ansprechpartners für Kooperationspartner
- Einbeziehung der gesamten Schulfamilie in den Planungs- und Umsetzungsprozess (z. B. Berichterstattung in der Lehrerkonferenz, analoge/digitale Pinnwand mit aktuellem Projektsachstand, Brainstorming-Runden zu Projektideen oder möglichen Partnern, Definition und Transparenz von Zielen bzw. Zielerreichung)
- Strategie zur Publizierung des Projekts in Schule und Kommune bzw. zur Anbahnung von Kontakten mit möglichen Partnern
- Durchführung einer Evaluation mit allen Beteiligten
- ⇒ Es bietet sich an, intergenerationelles Lernen auch als profilbildende Maßnahme in den Schulentwicklungsprozess einzubetten (z. B. „Gesunde Schule“, „Lernen im Ganztage: Lernpaten“ usw.).

### Unterricht

Intergenerationelles Lernen erfolgt häufig in Form des projektorientierten Unterrichts. In diesem Zusammenhang eignen sich vorrangig Organisationsformen bzw. Unterrichtsmethoden, die

- handlungsorientiertes und ganzheitliches Lernen ermöglichen,
- gestalterische Freiräume und Möglichkeiten zur Selbstbestimmung und Selbstorganisation bieten,
- kooperatives und kollaboratives Lernen im Team fördern,
- außerschulisches, interdisziplinäres und/oder soziales Lernen erlauben,
- oder bei denen Schülerinnen und Schüler als Experten auftreten („Lernen durch Lehren“).

Da verschiedene digitale Werkzeuge als Mittel zur Zusammenarbeit, zu Dokumentationszwecken oder als Präsentationsform von Projektergebnissen eingesetzt werden, sind bei allen Beteiligten entsprechende Kompetenzen notwendig. Diese gilt es, entsprechend ins Mediencurriculum zu integrieren:

- Aufnahme der für die praktische Umsetzung der Einzelprojekte notwendigen Medienkompetenzen in das Mediencurriculum
- Anpassung des Ausbildungsplans an die Zielsetzungen und pädagogischen Bedürfnisse im Rahmen der Projekte

## 7. Praxisbeispiele aus dem Modellprojekt BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund

Im Folgenden werden Beispiele aufgeführt, die an den Modellschulen entwickelt und erprobt wurden. Sie sind als Anregung zu verstehen.



### a) Ein kleines Licht der Hoffnung: 24 gemeinsam gestaltete Fenster zur Weihnachtszeit

(Grund- und Mittelschule Weidenberg)



#### Projektbeschreibung

Ab dem 1. Dezember schmücken verschiedene Vereine/ Institutionen der Gemeinde Weidenberg sowie schulische Gruppen jeden Tag ein neues Fenster der Grund- und Mittelschule, das anschließend beleuchtet wird. Zusätzlich ist am jeweiligen Tag von 17:00 – 18:00 Uhr der „Gestalter“, dem die Durchführung und Organisation dieses Abends obliegt, mit einem zusätzlichen Veranstaltungsangebot für die Bürgerinnen und Bürger vor Ort.

Mögliches Angebot: u. a. Speisen und Getränke, Kinderprogramm (z. B. Basteln, Singen ...) oder Lesung besinnlicher Texte.

Im Vorfeld werden verschiedene Institutionen und Vereine kontaktiert bzw. angesprochen und organisatorische Rahmenbedingungen geklärt.

#### Schulische Zielgruppe:

Alle Schülerinnen und Schüler: aktive Beteiligung bei der Gestaltung oder Teilnahme als Besucherinnen oder Besucher

#### Externe Partner / weitere beteiligte Generationen:

- youTreff e.V.
- Demokratie leben
- verschiedene Kindergärten
- Förderverein Perspektive
- Montessori-Kinderhaus Weidenberg
- Elternbeirat der Grund- und Mittelschule Weidenberg
- Kinder und Jugendfeuerwehr Weidenberg
- Konfirmandinnen und Konfirmanden Weidenberg
- Grundschule Kirchenpingarten
- AWO
- vhs
- Jugendsozialarbeit an Schulen
- Wasserwacht

#### Zeitungsfang / Zeitrahmen:

- Ab 1. Dezember tägliches Schmücken eines Fensters der Schule durch Vereine/ Institutionen/ Schülerinnen und Schüler
- Tägliche Beleuchtung (von 7:00 – 9:00 Uhr und 15:00 – 21:00 Uhr)
- Tägliche Präsenz der jeweiligen „Gestalter“ vor Ort (von 17:00 – 18:00 Uhr)



Lehrplanverortung / angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

LehrplanPLUS der Grund- und Mittelschulen

Vorwiegend übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Alltagskompetenzen, Kulturelle Bildung, Medienbildung, Soziales Lernen und Werteerziehung  
Je nach Gestaltungsschwerpunkt können auch Kompetenzen des jeweiligen Fachlehrplans bedient werden z. B. Kunst, Musik, Deutsch usw.

Notwendige Ressourcen:

Digitale Werkzeuge / Ausstattung:

- Digitale Pinnwand
- Fenster / Räumlichkeit für Präsentation
- Weitere Ressourcen abhängig vom jeweiligen Angebot der Teilnehmergruppen

Kontakt:

Grund- und Mittelschule Weidenberg  
E-Mail: [verwaltung@vs-weidenberg.de](mailto:verwaltung@vs-weidenberg.de)



Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeitrahmen:

Vorgehen / Handlungsfelder

Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung

Oktober / November	Kontaktaufnahme mit Vereinen, Gruppen und Institutionen
November	Ankündigung im örtlichen Gemeindeblatt und auf der Schulhomepage
Dezember	(schul-)tägliche Durchführung an der Schule
Januar	Dokumentation im örtlichen Gemeindeblatt

HINWEIS: Bei einer **Erstdurchführung** muss der Zeitpunkt der Kontaktaufnahme entsprechend früher erfolgen.



Weiterführende Hinweise und Materialien

Erstellte Materialien / Gestaltung der Fenster:

<https://padlet.com/GSMSWeidenberg/Adventskalender>



Verschiedene Gruppen schmückten die Fenster an der Grund- und Mittelschule Weidenberg.





## b. Trimm-Dich-Pfad 2.0

(Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegertsbrunn)



### Projektbeschreibung

Im Rahmen des Projektes *BIG 2.0* wird der seit 1973 bestehende Trimm-dich-Pfad in Höhenkirchen von den Schülerinnen und Schülern der Mittelschule Höhenkirchen-Siegertsbrunn modernisiert und digitalisiert.

Zu allen 19 ausgewählten Stationen auf neu designten Schildern erstellen die Jugendlichen Film- und Tonaufnahmen, die über einen QR-Code vor Ort abrufbar sind. Per Video zeigen und erklären die Schülerinnen und Schüler die korrekte Ausführung der einzelnen Bewegungsaufgaben und geben weitere Trainingstipps. Zudem wird jede Sportübung durch eine Yoga-Übung zum Aufwärmen oder Dehnen ergänzt. Die Aufnahmen erfolgten u. a. auch mit einem Greenscreen. Mit dessen Hilfe lassen sich Filmaufnahmen ortsunabhängig erstellen und im Anschluss mit passenden Hintergründen versehen. Ergänzend können Aufnahmen auch mit einer 360-Grad-Kamera für VR-Aufnahmen gemacht werden. So haben die Sportlerinnen und Sportler die Möglichkeit, das Training unter Verwendung einer VR-Brille bzw. eines VR-Headsets von jedem beliebigen Ort aus in der simulierten Wirklichkeit des Trimm-Dich-Pfades zu erleben und durchzuführen.

Die Kooperation zwischen Schule, Firmen sowie Sportlerinnen und Sportlern unterschiedlichen Alters wird durch dieses Projekt gestärkt.

Zusätzlich werden im Rahmen schulischer Projektarbeit die einzelnen Planungsschritte begleitet und umgesetzt, wie z. B. die Gewinnung von Sponsoren/Spenden oder die Planung einer Eröffnungsfeier.

### Schulische Zielgruppe:

- Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 und 9
- interessierte Schülerinnen und Schüler zur anschließenden Nutzung des entstandenen Angebots

### Externe Partner/weitere beteiligte Generationen:

- Sportverein
- Gemeinde, 1. Bürgermeisterin
- Unternehmen bzw. Sponsoren für neue Übungstafeln
- Nutzerinnen und Nutzer des neuen Angebots am Trimm-Dich-Pfad

### Zeitungsfang/Zeitraumen:

1. Projektjahr: Projektinitiierung und -durchführung
2. Projektjahr: Erweiterung um neue Elemente und Projektabschluss

Ungefährer zeitlicher Umfang der Arbeitsschritte zur Erstellung der digitalen Beiträge:

- Anfertigung der Sprachaufnahmen (ca. 2 – 3 Termine)
- Filmaufnahmen am Trimm-Dich-Pfad bzw. mit Greenscreen (ca. 3 Termine)
- Technische Nachbearbeitung: abhängig vom Vorwissen; kann bei Bedarf auch durch Lehrkräfte erfolgen
- Berücksichtigung der Projektarbeit im Rahmen des Faches Wirtschaft und Beruf bei der Jahresplanung

### Lehrplanverortung/angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

#### LehrplanPLUS Mittelschule

Fachlehrplan Jahrgangsstufen 7 und 9

#### Wirtschaft und Beruf:

*Lernbereich 1: Projekt*

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten eigenständig komplexe Aufgaben im Projekt und wenden u. a. projektspezifische Arbeitsweisen wie Projektinitiative, Projektplanung und Projektdurchführung an.

#### Sport:

Der Bezug zum Trimm-Dich-Pfad lässt sich in verschiedenen Lernbereichen herstellen.

*Lernbereich 1: Gesundheit und Fitness*

Hier geht es u. a. um Trainingslehre, positive Auswirkungen auf das Herz-Kreislauf-System und Immunsystem sowie um ein positives Körperbewusstsein.

*Lernbereich 2: Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz*

Die Schülerinnen und Schüler schätzen ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten realistisch ein und erstellen ein differenziertes Übungsangebot.

*Lernbereich 3: Freizeit und Umwelt*

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen lokale außerschulische Sportangebote hinsichtlich eigener Neigungen und Fähigkeiten, auch im Hinblick auf die lebenslange Ausübung von Sport und seine gesundheitsfördernde Wirkung.

### Notwendige Ressourcen:

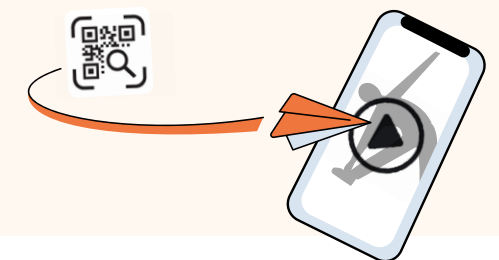
#### Digitale Werkzeuge/Ausstattung:

- Hard- und Software für Film- und Tonaufnahmen (auch möglich mit VR-Brille/VR-Headset mit Software sowie 360-Grad-Kamera für VR-Aufnahmen)
- Greenscreen
- Schnittprogramm, Foto- und Designprogramm, Präsentationssoftware
- Budget zur Erstellung der Übungstafeln, die entlang des Pfades aufgestellt werden

#### Kontakt:

Erich Kästner Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegertsbrunn

E-Mail: buero@gsmshoesie.de





Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeitrahmen:	Vorgehen / Handlungsfelder Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung
<b>1. Projektjahr</b> Schuljahresbeginn	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Ideen- und Themenfindung</li><li>→ Sichtung der örtlichen Sportanlagen</li><li>→ Auswahl des Trimm-dich-Pfades durch die Klasse aufgrund des vorhandenen Aufwertungspotenzials</li><li>→ Festlegung erstes Projektziel: Überarbeitung von fünf Übungen</li></ul>
Oktober / November	<p>Vorplanungen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Organisatorisches: Einholung von Einverständniserklärungen für Film- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung, Information der Erziehungsberechtigten</li><li>→ Kontaktaufnahme Gemeinde/1. Bürgermeisterin</li><li>→ Kontaktaufnahme örtlicher Sportverein (Beratung)</li></ul>
bis zum Schuljahresende	<p>Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Ton- und Filmaufnahmen (wetterabhängig)</li><li>→ Bearbeitung</li><li>→ Veröffentlichung bzw. Anbringen des QR-Codes an den Tafeln des Trimm-dich-Pfades</li></ul>
<b>2. Projektjahr</b> Schuljahresbeginn	<p>Überarbeitung der Projektziele</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Erweiterung auf alle Übungen</li><li>→ Ergänzung von Yoga-Elementen</li><li>→ Neugestaltung der Übungstafeln</li><li>→ Offizielle Übergabe des neu gestalteten Pfades an Gemeinde</li></ul>
bis Dezember	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Abstimmung mit allen Verantwortlichen (Verein, Gemeinde)</li></ul>
Frühjahr	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Spendenaufruf zur Finanzierung</li><li>→ Überarbeitung der Übungstafeln</li><li>→ Erstellung der Ton- und Filmaufnahmen (wetterabhängig)</li><li>→ Bearbeitung des Materials</li><li>→ Anbringen der neuen Übungstafeln</li><li>→ Veröffentlichung im Gemeindeblatt mit Einladung zur Eröffnungsfeier</li></ul>
April / Mai	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Eröffnungsfeier mit offizieller Übergabe an die Gemeinde in Zusammenarbeit mit dem Kreisjugendring</li><li>→ Pressearbeit</li></ul>

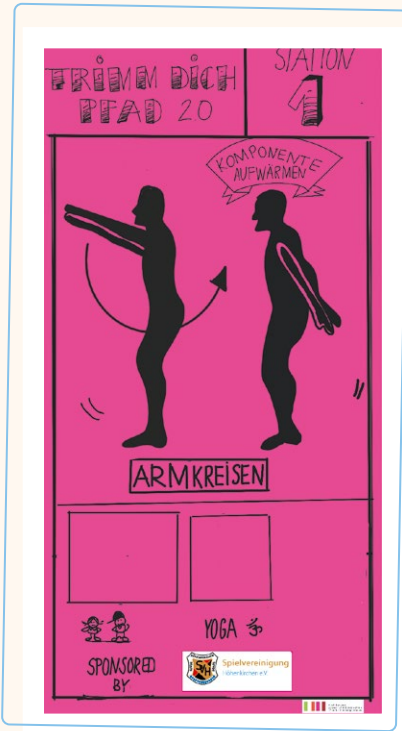


Weiterführende Hinweise und Materialien

Erstellte Materialien



Beispiel Trainingsvideo



Beispiel für die neu gestalteten Tafeln, die zusätzlich mit einem QR-Code versehen und am Trimm-Dich-Pfad angebracht wurden

Projektdurchführung



Filmaufnahmen der Trainingsvideos vor dem Greenscreen



## c) Gesunde Ernährung: Ein Wasserspender für die Mittelschule Weiherhammer

(Grund- und Mittelschule Weiherhammer)



### Projektbeschreibung

Im Rahmen eines Projekts zur Reduzierung des Zuckerkonsums entwickeln Schülerinnen und Schüler Vorschläge, wie u. a. auch im schulischen Umfeld eine gesundheitsfördernde Struktur und Umgebung gestaltet werden kann.

Das dargestellte Beispiel zeigt, wie die aus dem Ursprungsprojekt entstandene Idee, die Installation einer Trinkwasseranlage an der Mittelschule, umgesetzt wurde.

Dazu führen Schülerinnen und Schüler das Projekt fächerübergreifend schrittweise mit Hilfe weiterer externer Partner, wie z. B. der Gemeinde, durch und nutzen digitale Werkzeuge als Hilfsmittel, u. a. bei der Vorbereitung und Durchführung von Interviews (z. B. zum Einholen verschiedener Ideen und Standpunkte), zur Dokumentation des Projektverlaufs oder zur Erstellung des Abschlussvideos. Dieses Video beleuchtet das Projekt aus verschiedenen Perspektiven. Zum einen zeigt es exemplarisch auf, wie ein Vorhaben von der Ideenfindung bis hin zur erfolgreichen Umsetzung durchgeführt werden kann. Gleichzeitig wird deutlich, wie es gelingt, Demokratie zu leben, d. h. wie bereits Schülerinnen und Schüler entscheidend Einfluss auf gesellschaftliche bzw. kommunale Entscheidungen nehmen können. Zum anderen erhalten alle Interessierten wertvolle Tipps für eine gesunde Ernährung und zur Nutzung des Wasserspenders.

#### Schulische Zielgruppe:

- Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 6 (Projektinitiierung)
- Alle Schülerinnen und Schüler zur anschließenden Nutzung des Angebots

#### Externe Partner / weitere beteiligte Generationen:

- Gemeinde, Bürgermeister
- Eltern, Elternbeirat
- Hausmeister
- Firmen (Trinkwasserspender: Angebot Gerät und Installation)

#### Zeitungsfang / Zeitrahmen:

- Ca. 5 Monate (Projektbeginn bis Installation des Trinkwasserspenders)
- Einbettung in Regelunterricht, abhängig vom Projektfortschritt



#### Lehrplanverortung / angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

##### LehrplanPLUS Mittelschule

Fachlehrplan Jahrgangsstufe 6

##### Deutsch:

*Lernbereich 2: Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen*

*Lernbereich 3: Schreiben*

Die Schülerinnen und Schüler

- bringen ihre Meinungen oder ihre Anliegen auf der geeigneten Sprachebene (sachliche, adressatenbezogene Sprache) zum Ausdruck und wählen dabei eine situationsangemessene Form,
- erfassen und bewerten wesentliche Darstellungsmittel sowie grundlegende Elemente der Sprache einfacher audiovisueller Medien (z. B. kurze Filmsequenzen) und nutzen dies für eigene kleine Produktionen.

##### Geschichte / Politik / Geographie:

*Lernbereich 4: Lebenswelt*

Die Schülerinnen und Schüler erläutern ausgehend von einem aktuellen Fallbeispiel aus ihrem Umfeld die kommunalpolitischen Entscheidungsprozesse und erproben ihre Mitwirkungsmöglichkeiten bei exemplarischen Fällen an ihrem Wohnort.

#### Wirtschaft und Beruf:

*Lernbereich 1: Projekt*

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten projektorientiert an einem ausgewählten Thema (projektspezifische Arbeitsweisen: Planen, Recherchieren, Durchführen, Dokumentieren, Präsentieren, Reflektieren).

#### Natur und Technik:

*Lernbereich 2: Lebensgrundlagen Wasser und Boden*

Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Medienbildung, Alltagskompetenzen, Gesundheitsförderung

#### Notwendige Ressourcen:

##### Digitale Werkzeuge / Ausstattung:

- Tablet (mit Kamera), Laptop
- Mikrofon als Arbeitsmittel und zu Dokumentationszwecken, z. B. zur Erstellung des Abschlussvideos

#### Kontakt:

Grund- und Mittelschule Weiherhammer

E-Mail: sekretariat@gms-weiherhammer.de





### Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeiträumen:	Vorgehen / Handlungsfelder Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung
Juni	Projektentwicklung/-initiierung → Durchführung eines Projekts zur Reduzierung des Zuckerkonsums; daraus: Entwicklung des Projekts „Ein Wasserspender für die Mittelschule Weiherhammer“
Juli	Planung / Durchführung → Kontaktaufnahme mit Verantwortlichen der Gemeinde → Schreiben an Bürgermeister → Einholen von Angeboten → Abklärung der Voraussetzungen für einen Wasserspender vor Ort z. B. Standort, Wasserleitung usw. in Kooperation mit dem Hausmeister
September	Durchführung → Wechselseitige Abstimmung Schule – Firmen – Gemeinde → Schaffung aller Voraussetzungen vor Ort
Oktober	Abschluss / Evaluation → Installation des Wasserspenders → Einweihungsfeier, Abschlussvideo → Auswertung Nutzungsverhalten

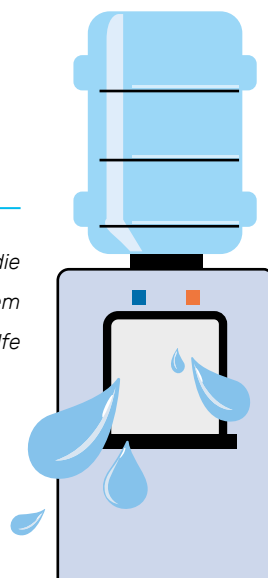


### Weiterführende Hinweise und Materialien

#### Nutzung des Angebots in der Praxis



Das schulische Umfeld unterstützt die Schülerinnen und Schüler auf ihrem Weg zur gesunden Ernährung mit Hilfe eines Wasserspenders.



## d) Loisl's Stempelrallye durch Garmisch-Partenkirchen und Umgebung

(Grund- und Mittelschule Garmisch-Partenkirchen am Gröben)



### Projektbeschreibung

Im Ort und in der Umgebung von Garmisch-Partenkirchen werden in Kooperation mit dem örtlichen Touristikbüro an verschiedenen sehenswerten Orten Stempelkästen mit Informationen aufgestellt. Dazu gibt es ein Begleitheft mit näheren Auskünften zu den einzelnen Sehenswürdigkeiten und die Möglichkeit, einen Stempel für den jeweiligen Besuch der Stationen zu sammeln. Eltern mit ihren Kindern können so diese Orte kennenlernen und erkunden (z. B. ein Museum besuchen, zu einer Almhütte wandern und Ähnliches). Das Angebot umfasst sowohl analoge (Begleitheft), als auch digitale Elemente. So werden als Ergänzung zum Begleitheft Schüleraufnahmen mit weiteren Informationen in Form einer MP3-Datei mit QR-Codes zum Anhören bereitgestellt. Diese stehen auf Deutsch und Englisch zur Verfügung. Zusätzlich finden sich im Heft von den Schülerinnen und Schülern teilweise mit dem Computer gestaltete Ausmalbilder.

Das Projekt ist in zwei Phasen unterteilt (jede Phase entspricht einem Schuljahr): In Phase 1 werden Sehenswürdigkeiten und Informationen für die wärmeren Jahreszeiten ausgewählt und ausgearbeitet, in Phase 2 für die kälteren Monate. Es entstehen digitalisierte Infotexte zu den Standorten, ein Quiz in digitaler Form für ältere Kinder sowie ein kurzer Werbefilm oder Podcast zur Stempelrallye. Um die dafür benötigten Informationen zu erhalten, führen die Schülerinnen und Schüler intensive Internet-Recherchen durch und befragen Verwandte, Bekannte oder Zeitzeugen.

#### Schulische Zielgruppe:

→ Ab Jahrgangsstufe 5

#### Externe Partner / weitere beteiligte Generationen:

→ GaPa Tourismus (Projektleitung)

→ Gemeinde (Sachgebietsleitungen der Sehenswürdigkeiten)

#### Zeitungsumfang / Zeiträumen:

1. Projektjahr (Phase 1)
  - Beginn im November
  - Abschluss 1. Phase Mitte Juli (Sommer-Ausgabe)
2. Projektjahr (Phase 2)
  - Schuljahresbeginn (Winter-Ausgabe + evtl. weitere Stationen)
  - Abschluss zum Schuljahresende

#### Lehrplanverortung / angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

##### LehrplanPLUS Mittelschule

Fachlehrplan Jahrgangsstufen 5 und 6

##### Wirtschaft und Beruf:

*Lernbereich 1: Projekt*

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten projektorientiert an ausgewählten Themen.

##### Deutsch:

*Lernbereich 1: Sprechen und Zuhören*

Zu und vor anderen sprechen

*Lernbereich 3: Lesen*

Lesetechniken und Strategien anwenden; weitere Medien verstehen und nutzen

*Lernbereich 3: Schreiben*

Texte planen und schreiben

##### Geschichte / Politik / Geographie:

*Lernbereich 1: Lebensraum Erde*

Natur- und Kulturräum in Bayern



Englisch

Lernbereich 1: Kommunikative Kompetenzen  
Sprechen; Verfügen über sprachliche Mittel

Lernbereich 3: Text- und Medienkompetenzen

Lernbereich 4: Methodische Kompetenzen

Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele:  
Alltagskompetenzen, Kulturelle Bildung, Medienbildung,  
Bildung für Nachhaltige Entwicklung, Werteerziehung  
und Berufliche Orientierung

Notwendige Ressourcen:

Digitale Werkzeuge / Ausstattung:

- PCs, Tablets, Smartphones
- digitales Aufnahmegerät

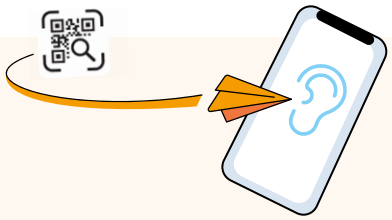
- Videokamera
- Software zur Ton- und Bildbearbeitung
- Software zur Erstellung von QR-Codes

Sonstiges:

- Stempelkästen an Stationen
- Begleithefte
- Belohnungen für besuchte Stationen und gesammelte Stempel (z. B. Stifte-Set)
- ⇒ Bereitstellung durch GaPa Tourismus

Kontakt:

Grund- und Mittelschule Garmisch-Partenkirchen  
am Gröben  
E-Mail: [info@groebenschule.de](mailto:info@groebenschule.de)



- Tonaufnahmen
- Erstellen der QR-Codes
- Erstellung der Ausmalbilder
- regelmäßiger, intensiver Austausch mit der Projektleitung von GaPa Tourismus

Juni

- Austausch mit GaPa Tourismus über finale Aufgaben und Termin
- Präsentation des Heft-Vorschlages in der Schule
- Probelauf durch die Stationen

Juli

- Presseinformation
- „Kick-off“: feierliche Eröffnung der Stempelralley mit allen Beteiligten

Evaluation:

- Rückmeldung der Projektleitung von GaPa Tourismus zum Ende des Monats
- Akzeptanz der Stempelralley von Touristen und Einheimischen
- Auswertung Nutzerzahlen

September

- Weiterführung des Projektes: „Winteredition“



Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeiträumen:

Vorgehen / Handlungsfelder

Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung

September / Oktober

- Themenfindung im Klassenverband
- Kontaktaufnahme zum Tourismusbüro

Oktober

- Runder Tisch mit allen Verantwortlichen (Schulleitung, teilnehmende Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Mitarbeiter von GaPa Tourismus, Sachgebietsleiter der Gemeinde)

November / Dezember

- Erster Besuch der Verantwortlichen von GaPa Tourismus in der Klasse
- Gemeinsames Erstellen eines Zeitplanes mit Einteilung der Verantwortlichkeiten

Januar / Februar

- Internet-Recherchen der Schülerinnen und Schüler über Sehenswürdigkeiten vor Ort
- Befragung des Verwandten- und Bekanntenkreises (evtl. Zeitzeugen) zur Informationsbeschaffung

März / April / Mai

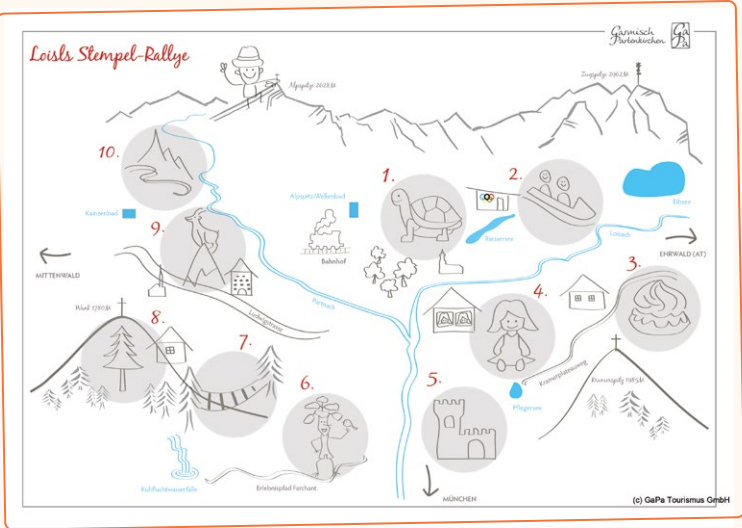
- Unterrichtsgänge zu den Sehenswürdigkeiten
- Foto- und Videoaufnahmen
- Texterstellung zu den Sehenswürdigkeiten
- Übersetzungen der Textentwürfe (englische Version)
- Sprechproben



Weiterführende Hinweise und Materialien

Links zum Projekt und zu externen Partnern

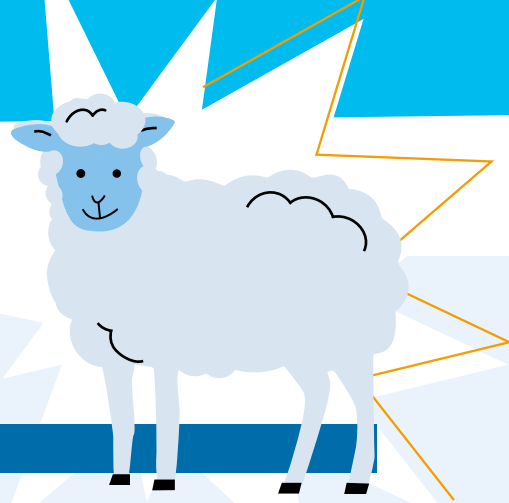
Loisls Stempel-Rallye: <https://www.gapa-tourismus.de/stempelralley>



Nutzung des Angebots in der Praxis



Die Stempelralley als Lern- und Freizeitangebot für Jung und Alt



e) Schaf macht Schule

(Grund- und Mittelschule Thalmässing)



Projektbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 3 besuchen, begleiten und erfahren das Leben, die Natur, die Menschen und Tiere auf einem Bio-Archehof. Dieser Ort zeichnet sich dadurch aus, dass

- verschiedene Generationen zusammen leben und arbeiten,
- vom Aussterben bedrohte Nutztierassen aktiv erhalten und weiter gezüchtet werden,
- man dort lernen kann, wie auch mit artgemäßer Tierhaltung landwirtschaftliche Produkte wirtschaftlich hergestellt und vertrieben werden können.

Das Projekt umfasst vier Lerneinheiten (Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter) und fördert gemeinsames Arbeiten, Entdecken und Bewirtschaften.

In Unterrichtseinheiten werden die Besuche auf dem Hof vor- und nachbereitet. Die Weiterverarbeitung von Wolle, Äpfeln, Kräutern oder anderen Materialien und Lebensmitteln findet im Unterricht statt.

Online-Recherchen ergänzen den Lernprozess. Die Schülerinnen und Schüler erstellen und gestalten eine Mappe oder ein Lapbook, wahlweise auch eine kurze Präsentation oder einen Film.

Schulische Zielgruppe:

- Jahrgangsstufe 3

Externe Partner/weitere beteiligte Generationen:

- Bio-Archehöfe, Biohöfe
- Gärtnermeisterinnen und -meister

Zeitungsfang/Zeitraumen:

- 4 Lerneinheiten auf dem Hof (6 Schulstunden) über das Schuljahr verteilt (Jahreszeiten)
- Stunden zum Thema Schaf, Wolle, Bio-Archehof, Landschaft um den Bio-Archehof (Wiesen und Felder erkunden/beobachten/pflegen)

Lehrplanverortung / angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

LehrplanPLUS Grundschule

Heimat- und Sachunterricht

Fachprofil:

Die Bedeutung von Heimat ergibt sich für Kinder vor allem aus der Vertrautheit mit ihrer unmittelbaren Umgebung und aus ihren sozialen Beziehungen. [...] In der Grundschule festigen die Schülerinnen und Schüler ihre emotionalen Beziehungen zur heimatlichen Umgebung. Dazu gehören das Kennenlernen der heimatlichen Natur und Kultur (z. B. Wertschätzung der heimatlichen Tier- und Pflanzenwelt, der Landschaft auch unter geographischen Gesichtspunkten, der geschichtlichen Entwicklung, Brauchtum, Denkmäler), die Beschäftigung mit sozialen und politischen Strukturen (z. B. Familie, Klasse, Heimatgemeinde) sowie altersgerechte Formen der aktiven Mitgestaltung (z. B. Umweltprojekte)

Fachlehrplan Jahrgangsstufen 3 und 4

U. a. werden folgende Lernbereiche bedient:

*Lernbereich 1: Demokratie und Gesellschaft; Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft*

Gründe für Konsumententscheidungen und Reflexion des eigenen Konsumverhaltens, Bedeutung eines bewussten Handelns als Verbraucher

*Lernbereich 3: Natur und Umwelt; Tiere, Pflanzen, Lebensräume*

Herkunft pflanzlicher oder tierischer Produkte am Beispiel des Bio-Archehofs beschreiben, Erklärung des Zusammenhangs zwischen Art der Produktion, Preis sowie Tier- und Umweltschutz; Verantwortung als Verbraucher

Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Alltagskompetenzen, Medienbildung, Bildung für Nachhaltige Entwicklung, Werteerziehung, Soziales Lernen und Berufliche Orientierung

Notwendige Ressourcen:

Digitale Werkzeuge / Ausstattung zur Präsentation / Aufbereitung von Arbeitsergebnissen oder -prozessen:

- PCs, Tablets, Smartboard
- Fotoapparat, digitales Aufnahmegerät
- Schnittprogramm

Kontakt:

Grund- und Mittelschule Thalmässing  
E-Mail: schulsozialarbeit@vs-thalmaessing.de



Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeitrahmen:

Vorgehen / Handlungsfelder  
Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung

1. Projektjahr

Kontaktaufnahme mit dem Bio-Archehof:

Anfang Dezember

- Gemeinsames Ausloten von Möglichkeiten gemeinsamen Erlebens und Ausarbeitung eines Programms mit verschiedenen Aktivitäten
- Eselwanderung
  - Kerzenlaufen
  - Schmücken eines Futterbaums für Tiere
  - Versorgung der Schafherde

Mitte Dezember

- Umsetzung des geplanten Programms
- Evaluationsergebnis (Austausch der Mitarbeiterinnen des Bio-Archehofs mit Lehrkräften): Weiteres Potenzial vorhanden, um den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler im Folgejahr auszuweiten

Februar

- Beschluss zur dauerhaften Integration der Kooperation mit dem Bio-Archehof in Jahrgangsstufe 3 unter Abbildung eines Jahreskreislaufs

März / April

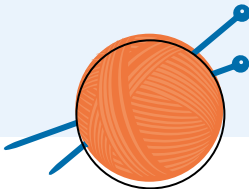
- Ausarbeitung Konzept und Projektmappe

April

- Vorstellung der Projektidee beim Förderverein der Schule
- Suche nach weiteren Förderern und Sponsoren zur Deckung der entstehenden Kosten für die Zusammenarbeit mit dem Bio-Archehof (Programm- und Materialkosten)

Juli

- Infoveranstaltung für interessierte Sponsoren (Marktgemeinde, Landratsamt, Förderverein) auf dem Bio-Archehof gemeinsam mit der 3. Klasse zum Projekt „Schaf macht Schule“
- Zusage der Finanzierung für ein Jahr



**Zeitpunkt/Zeitraumen:****Vorgehen/Handlungsfelder****Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung****2. Projektjahr**

September

- Vorstellung des Projekts im Marktrat durch Schulsozialarbeit
- Vorbereitung der einzelnen Lerneinheiten im Jahresverlauf (Bio-Archehof, Gärtnermeisterin, Schulsozialarbeit)
- Themenfindung mit Schwerpunkt, verschiedene Perspektiven zu integrieren (Tiere, Pflanzen und Erzeugnisse aus u. a. biologischer, geografischer und wirtschaftlicher Sicht, im Sinne der Nachhaltigkeit auch aus Konsumentensicht)

Oktober bis Juli

- Projektstage „Schaf macht Schule“ im Jahresverlauf:
  - Herbst: „Wieso, weshalb, warum?“
  - Winter: „Eselwandern, Feuerzauber, Schafsgeflüster“ mit Schülerhelferinnen aus der Jahrgangsstufe 8
  - Frühling: „Schaf Sommerfit“
  - Sommer: „Das Schaf und seine Wolle“
- zusätzlich jeweils zwei Schulstunden zur Vertiefung von Themen und Gestaltung von Lernprodukten
- regelmäßige Reflexionstreffen aller Beteiligten

August

- Treffen mit weiteren Sponsoren zur Weiterführung des Projekts
- Zusage der Förderung für weitere fünf Schuljahre



## f) Jüdischer Friedhof Mallersdorf-Pfaffenberg: Erweiterung des audiovisuellen Rundgangs

(Grund- und Mittelschule Mallersdorf-Pfaffenberg)

**Projektbeschreibung**

Die Grund- und Mittelschule St. Martin betreibt bereits seit mehreren Jahren Projekte zum nahegelegenen jüdischen Friedhof mit Ehrenmal, auf dem Opfer aus den letzten Kriegstagen des Zweiten Weltkriegs beigesetzt wurden. So schufen Schülerinnen und Schüler einen audiovisuellen Rundgang mit Informationen zum damaligen Geschehen, der vor Ort über QR-Codes zugänglich ist.

Im Zuge von *BiG 2.0* überarbeiten Schülerinnen und Schüler den Rundgang und erweitern diesen im Sinne des „voneinander und übereinander Lernens“ um eine persönlich-emotionale Komponente: Die Jugendlichen bitten einen Vertreter der israelitischen Kultusgemeinde, den 1. Bürgermeister der Gemeinde und einen Zeitzeugen im Interview, ihre Sichtweise offenzulegen. Diese Interviews, basierend auf vorher festgelegten Leitfragen, können Besucherinnen und Besuchern per QR-Code abrufen. Als audiovisueller Rundgang konzipiert, stellen die Schülerinnen und Schüler die QR-Code-träger an entsprechend ausgewählten Orten auf.

**Schulische Zielgruppe:**

- Jahrgangsstufen 7 bis 9

**Externe Partner/weitere beteiligte Generationen:**

- Israelitische Kultusgemeinde Straubing/Niederbayern
- Marktgemeinde
- Zeitzeugen

**Zeitungsfang/Zeitraumen:**

- schuljahresbegleitend und -übergreifend
- Projekt: Erweiterung des audiovisuellen Rundgangs
- 30 UE, arbeitsteilig

**Lehrplanverortung/angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:****LehrplanPLUS Mittelschule**

Fachlehrplan Jahrgangsstufe 8

**Geschichte/Politik/Geographie***Lernbereich 2: Zeit und Wandel*

- Sich des Unrechts und des Leides, das den Opfern des Nationalsozialismus zugefügt wurde, bewusst werden
- Auseinandersetzung anhand des lokalen Beispiels und in originärer Begegnung mit den Grund- und Menschenrechtsverletzungen in der NS-Zeit

**Deutsch:***Lernbereich 1.3: Mit anderen sprechen**Lernbereich 2.4: Weitere Medien verstehen und nutzen**Lernbereich 3.2: Texte planen und schreiben*

Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Werteerziehung, Medienbildung, Soziales Lernen

**Notwendige Ressourcen:****Digitale Werkzeuge/Ausstattung:**

- Tablet, Laptop
- Mikrophon
- Schnittsoftware

**Sonstiges:**

- Halterungen zum Anbringen der QR-Codes

**Kontakt:**

Grund- und Mittelschule St. Martin Mallersdorf-Pfaffenberg

E-Mail: [schulleitung@vs-mp.de](mailto:schulleitung@vs-mp.de)







Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt / Zeitrahmen:	Vorgehen / Handlungsfelder
	<b>Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung</b>
Vor Projektstart	<ul style="list-style-type: none"><li>→ gemeinsame Themenfindung mit den Schülerinnen und Schülern für das Projekt</li><li>→ Einteilung der Arbeitsgemeinschaften, Abstimmung der Fachlehrkräfte</li><li>→ Anfrage der Interviewpartner mit Vorabinformation über die gestellten Fragen</li></ul>
Durchführung	
4 UE	→ Technikgruppe: Fertigung neuer QR-Codeträger
6 UE	→ Deutsch: Überarbeiten der Texte
20 UE	→ Mediengruppe: Aufnahme der Interviews, Bearbeitung mit Schnittprogramm
Projektabschluss	→ Pressemitteilung zur Information der Öffentlichkeit
Laufend	→ Evaluation der Breitenwirkung durch Aufrufzahlen der Medien



Weiterführende Hinweise und Materialien

Audiovisueller Rundgang



[https://www.stmartinschule-mallpfaff.de/audiovisueller\\_rundgang.html](https://www.stmartinschule-mallpfaff.de/audiovisueller_rundgang.html)

Beispielinterview Zeitzeuge



<https://www.youtube.com/watch?v=GqqBDa6Dgc8>

Presseberichte und Informationen zum Gesamtprojekt



<https://www.stmartinschule-mallpfaff.de/projekt-juedischer-friedhof.html>

Informationsvideo zum Projekt



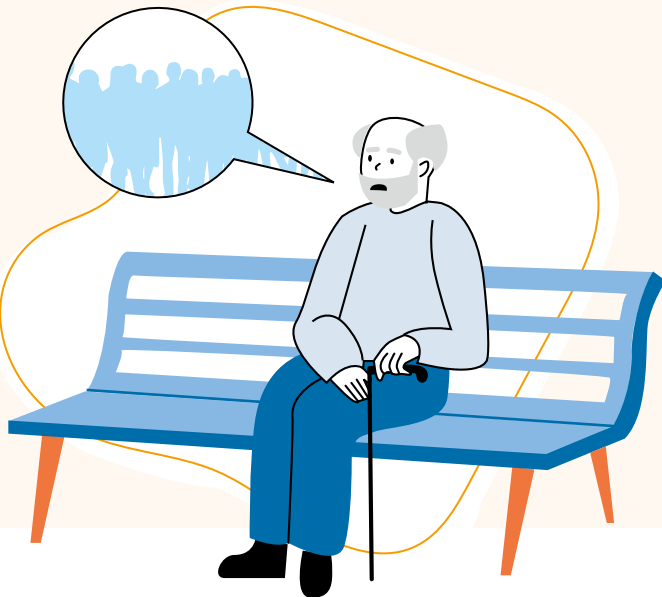
<https://www.youtube.com/watch?v=cLb4B1fU1fc>

(Bitte beachten Sie, dass Sie über diesen Link direkt zum Film bei YouTube weitergeleitet werden.)

Projektdurchführung



Schüler bringen die QR-Codes für den audiovisuellen Rundgang an.





# g) Kinder schenken Freude: Robotik mit Seniorinnen und Senioren

(Grund- und Mittelschule Leipzig)



## Projektbeschreibung

Das Projekt „Kinder schenken Freude“ setzt sich aus vielen Teilprojekten zusammen, die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit Bewohnerinnen und Bewohnern der örtlichen Sozialstation bzw. des Seniorenheims durchführen. Darunter fallen gemeinsame Aktivitäten wie z. B. Bewegungsprogramme und Spiele oder das Maibaumschmücken. Bei allen Treffen stehen soziales Lernen und ein Lernen voneinander, miteinander und übereinander im Vordergrund.

Mit dem Kauf von Robotern für die Schule entstand die Idee zum Teilprojekt „Robotik mit Seniorinnen und Senioren“. Schülerinnen und Schüler als Experten erklären Besuchern und Bewohnern der Sozialstation und des Seniorenheims den Umgang mit Tablet und Roboter. Dabei programmieren sie in Kleingruppen Dash-Roboter mit Hilfe verschiedener Apps.

### Schulische Zielgruppe:

- Jahrgangsstufen 1 bis 8

### Externe Partner/weitere beteiligte Generationen:

- Sozialstation Leipzig
- Seniorenheim Rummelsberger Stift Leipzig

### Zeitungfang/Zeitraumen:

- Jahresprogramm mit vier inhaltlichen Schwerpunkten zum Frühling, Sommer, Herbst und Winter
- nach Möglichkeit ergänzende Einzeltermine mit weiteren Angeboten im Seniorenheim oder in der Sozialstation mit Gegenbesuchen an der Schule

### Lehrplanverortung/angestrebter Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler:

**LehrplanPLUS Mittelschule**  
Fachlehrplan

### Informatik

#### Lernbereich 2: Programmieren

- Die Schülerinnen und Schüler kennen Rechensysteme (hier das iPad) zur Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe von Daten.
- Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Abläufe (z. B. Schrittfolgen bei der Bewegung einer Figur) und gliedern diese in sinnvolle Teilschritte, um dazu Handlungsvorschriften zu formulieren.

### Deutsch

#### Lernbereich 1: Sprechen und Zuhören:

Zu und vor anderen sprechen

Abhängig vom Schwerpunkt des Besuchs werden dementsprechende Lernbereiche des Fachlehrplans bedient. Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Medienbildung, Soziales Lernen, Werteerziehung, Kulturelle Bildung

### Notwendige Ressourcen (abhängig von der Gruppengröße):

#### Digitale Werkzeuge/Ausstattung:

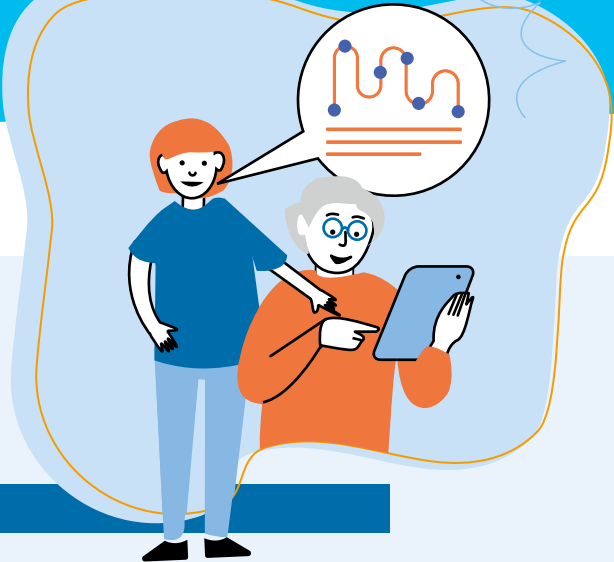
- Tablets mit Koffer
- 10 Dash-Roboter, 2 Dot-Roboter
- kompatible Apps mit visueller Programmiersprache und je nach Fortschritt mit fortgeschrittenem Programmierkonzept
- WLAN

#### Sonstiges:

Vorhandensein grundlegender Kompetenzen im Umgang mit dem Tablet

#### Kontakt:

Grund- und Mittelschule Leipzig,  
E-Mail: sekretariat@gms-leipzig.de



## Übersicht einzelner Planungsschritte

### Zeitpunkt/Zeitraumen:

### Vorgehen/Handlungsfelder

#### Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung

Vor Projektstart bzw.  
zum Schuljahresbeginn

- Anbahnung der Kooperation
- regelmäßige Weiterentwicklung auf Grundlage aktueller Neuerungen z. B. Ausbau verschiedener Kanäle für Begegnungen (analog und digital)
- Festlegen des inhaltlichen Schwerpunkts: Robotik
- Ausarbeitung Jahresprogramm

Frühjahr

- Durchführung
- Robotik als Teilprojekt neben weiteren Aktivitäten des Jahresprogramms
- Vorstellung der Roboter mit Vorführung und ersten Erklärungen
- weitere Termine mit Austausch und Programmieren in Kleingruppen (Jgst. 5, 7 und 8)

Evaluation/Nachbereitung

- regelmäßiger Austausch aller Beteiligten (siehe auch S. 12: Steuerung/Evaluation)



## Weiterführende Hinweise und Materialien

### Links zum Projekt und zu externen Partnern



<https://www.gms-leipzig.de/de/unser-schulleben/big-20/abschlussbericht>



<https://www.evangelisch-in-leipzig.de/sozialstation>



<https://altenhilfe.rummelsberger-diakonie.de/standorte/leipzig-rummelsberger-stift/ueber-uns/>



Schülerinnen der Grund- und Mittelschule Leipzig erklären den Umgang mit Roboter und Tablet.

## h) Leitthema „70 Jahre Stadterhebung Windischeschenbach und mehr“

(Grund- und Mittelschule Windischeschenbach)

Ein Projekt für alle Schülerinnen und Schüler der Schule unter einem gemeinsamen Leitthema



### Projektbeschreibung

Mit Hilfe eines weit gefassten Leitthemas sollen sowohl die Kooperation und Öffnung von Schule in die Gemeinde gefördert als auch die Beteiligung der Schülerinnen und Schüler aller Jahrgangsstufen erreicht werden.

Grundlegende Informationen zur Entstehung des Projekts: Die Stadt Windischeschenbach feierte im Jahr 2022 ihre 70-jährige Stadterhebung. Anlässlich dieses Ereignisses lieferte die Grund- und Mittelschule Windischeschenbach neben weiteren Beteiligten (z. B. Vereinen) verschiedene Beiträge für Stadt und Bevölkerung. So entstanden beispielsweise eine digitale Schnitzeljagd und ein interaktiver Rundgang für

Besucherinnen und Besucher des Schulwalds. Dies geschah u. a. auf Wunsch und in enger Abstimmung mit der Stadtverwaltung bzw. dem Bürgermeister vor Ort.

Um allen Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufen 1 bis M9 einen altersgemäßen Zugang zu diesem geschichtlichen Ereignis mit all seinen Facetten zu ermöglichen, formulierte das Kollegium zu Beginn des Schuljahres 2022/2023 gemeinsam das Leitthema „70 Jahre Windischeschenbach und mehr“. Aufgabe war nun, dass jede Klassenleiterin bzw. jeder Klassenleiter mit seinen Schülerinnen und Schülern für die Klasse ein eigenes Thema zu dieser Leitthematik suchen sollte.



### Übersicht einzelner Planungsschritte

#### Zeitpunkt / Zeitrahmen:

#### Vorgehen / Handlungsfelder

#### Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung

Planungsphase zum Schuljahresbeginn

- Formulierung einer gemeinsamen Leitthematik durch die Steuergruppe
- Austausch im gesamten Kollegium
- Projektvorstellung Elternbeirat sowie Schülerinnen und Schüler zur Aufnahme weiterer Vorschläge
- Festlegung des konkreten Projekts für die jeweiligen Jahrgangsstufen (1 bis M9)

Durchführung 3 Projektstage

- klasseninterne Arbeit am Projekt an drei aufeinanderfolgenden Tagen

Schuljahresende

- großformatige Abschlussveranstaltung mit Präsentation aller Einzelprojekte und deren digitalen Endprodukten
- Teilnehmer: Schülerinnen und Schüler, Eltern, Kooperationspartner, Schulaufsicht, Stadtverwaltung, usw.

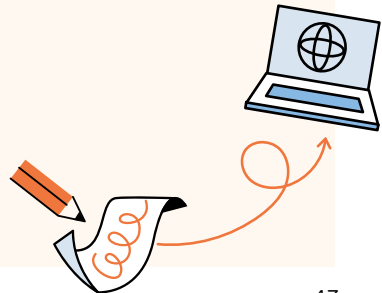
Evaluation / Nachbereitung

- regelmäßiger Austausch aller Beteiligten
- Nutzerzahlen, Abrufraten, usw.

#### Gelingsbedingungen für ein Schulprojekt, an dem alle Klassen beteiligt sind:

- Steuergruppe (je eine Lehrkraft Grundschule und Mittelschule, eine Fachlehrkraft, Schulleitung) erarbeitet gemeinsames Jahresthema, das für Grund- und Mittelschüler zugänglich ist
- Vorstellungskonferenz: Diskussionsmöglichkeit und Teilhabe des gesamten Kollegiums zur Steigerung der Akzeptanz
- Einbezug der restlichen Schulfamilie (Schülerinnen und Schüler, Eltern, Personal), um weitere Ideen zu generieren
- verbindlicher Zeitplan erstellt durch Steuergruppe

- Win-win-Situation herstellen:
  - Erfüllung des Wunsches der Stadt zur Mitwirkung
  - Einbezug von Kooperationspartnern und dadurch Öffnung in die Kommune in Verbindung mit einer positiven Wahrnehmung der Schule
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls der Schulfamilie und hohe Identifikation mit der Schule sowie dem Projekt aufgrund der Großveranstaltung am Schuljahresende und der Sichtbarkeit der digitalen Endprodukte
  - Förderung eines effektiven Schulentwicklungsprozesses





Umsetzungsbeispiel: Eine digitale Entdeckungstour durch Windischeschenbach

Dieses Projekt entstand aus dem Leitthema „70 Jahre Stadterhebung Windischeschenbach und mehr“.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mittels einer App eine digitale Schnitzeljagd durch die Stadt. Hierbei beschäftigen sie sich mit der Geschichte des Ortes und informieren sich über lokale Sehenswürdigkeiten und Besonderheiten. Die Informationen erhalten sie aus der Chronik der Stadt und durch ortsansässige Experten, die die Schülerinnen und Schüler während einer Stadtführung befragen. Darüber hinaus gestalten sie zur App passende Werbeplakate und Flyer. Wissen zur Geschichte der Stadt wird von Expertinnen und Experten an die Schülerinnen und Schüler weitergegeben und so digital aufbereitet, dass es für einen breiten Personenkreis (Familien, Touristen) leicht und spielerisch zugänglich wird. Genutzt wird das Angebot beispielsweise im Rahmen der Jugendarbeit (z. B. Ferienprogramm, Schüleraustausch) oder durch Touristen sowie Einheimische, um die Stadt (neu) zu entdecken.

Schulische Zielgruppe:

- Konzipiert wurde die digitale Entdeckungstour mit Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe M9

Externe Partner/weitere beteiligte Generationen:

- Tourismusbüro
- Stadtführerinnen/-führer
- Familien, Bürgerinnen und Bürger
- Touristen

Zeitungsfang/Zeitraumen:

Ca. ein halbes Schuljahr: fächerübergreifender Unterricht in Deutsch und Informatik (ca. 10 Unterrichtsstunden) + 3 Projekttag mit je 5 Unterrichtsstunden

Lehrplanverortung/angestrebter Kompetenz-erwerb der Schülerinnen und Schüler:

LehrplanPLUS Mittelschule  
Fachlehrplan

Informatik M9

Lernbereich 3: Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler verwenden einfache Entwicklungsumgebungen, um selbständig Anwendungen zur Ein- und Ausgabe von Daten – auch in Projektform – zu implementieren (z. B. selbstgestaltetes Spiel). Dabei verwenden sie Teilmethoden zur weiteren Strukturierung des Ablaufs und optimieren ihre implementierten Anwendungen.

Deutsch M9

Lernbereich 3: Schreiben

Die Schülerinnen und Schüler nutzen situations- und adressatenbezogen digitale und nichtdigitale Medien zum Verfassen eigener Texte und wählen für eine textkohärente Darstellung spezifische Gestaltungselemente (z. B. Sprache, Layout).

Weitere übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele: Alltagskompetenzen, Kulturelle Bildung, Medienbildung, Werteerziehung und Berufliche Orientierung.

Notwendige Ressourcen:

Digitale Werkzeuge/Ausstattung:

- geeignete App
- Tablets für alle Schülerinnen und Schüler zur Nutzung der App und für Fotoaufnahmen
- PC zur Programmierung der Tour
- Software zur Bildbearbeitung (Erstellung der Flyer)
- Videoplattform

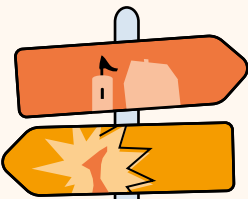
Kontakt:

Grund- und Mittelschule Windischeschenbach  
E-Mail: kontakt@schule-windischeschenbach.de



Übersicht einzelner Planungsschritte

Zeitpunkt/Zeitraumen:	Vorgehen/ Handlungsfelder Vorbereitung – Durchführung – Nachbereitung
September	→ Absprache Klassenlehrkraft und weitere beteiligte Lehrkräfte bezüglich Vorgehensweise und einzelner Planungsschritte
Oktober	→ Kontaktaufnahme mit lokalem Experten sowie Stadtführern → Absprachen bezüglich Stadtführung und Erläuterung des Projektvorhabens → Parallel: Kennenlernen der Entwicklungsumgebung einer geeigneten App im Informatikunterricht
November	→ Stadtführung durch Windischeschenbach → Dokumentation der Informationen
Januar/Februar	→ Entwicklung von Aufgaben und Rätseln für die Windischeschenbacher Entdeckungstour im Informatikunterricht durch alle Schülerinnen und Schüler ⇒ Auswahl der besten Vorschläge durch die Klasse
März	→ 3 Projekttag im Rahmen des Jubiläums „70 Jahre Stadt Windischeschenbach“: <ul style="list-style-type: none"><li>• Testen der bisher erstellten Stationen mit der App und anschließende Reflexion, Einbinden von Verbesserungsvorschlägen und Erstellen der Überleitungen</li><li>• Entwicklung eines Infoflyers und Werbeplakats</li><li>• Abschließende Reflexion und Überarbeitung der Entwürfe mit endgültigem Testlauf</li></ul> → Offizieller Startschuss für die Veröffentlichung der digitalen Entdeckungstour mit Vertreterinnen und Vertretern des Tourismusbüros und dem Bürgermeister vor dem Rathaus
April	→ Schnitzeljagd als Osteraktion für Familien → Übersetzung der Entdeckungstour ins Tschechische (Durchführung im Rahmen eines Schüleraustausches mit Tschechien)
Mai	→ Erstellen eines Erklärvideos zur digitalen Entdeckungstour im Rahmen des Deutsch- und Informatikunterrichts
Juli	→ Schulweite Abschlussveranstaltung BiG 2.0 mit Präsentation des Projekts





Weiterführende Hinweise und Materialien

Schnitzeljagd „Erkundungstour durch Windischeschenbach“



<https://de.actionbound.com/bound/Windischeschenbach>

Erklärvideo zur Nutzung der Entdeckungstour



<https://videos.simpleshow.com/FL2jp8lyEP>

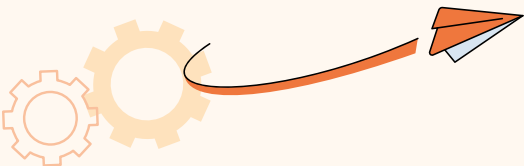
Planung der Projektschritte



Projektplanung der Schülerinnen und Schüler zur digitalen Schnitzeljagd



Flyer zur digitalen Entdeckungstour



BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund

Projektleitung

Maximilian Hofmann, Stiftung Bildungspakt Bayern

Wissenschaftliche Begleitung

Prof. Dr. Bernhard Schmidt-Hertha, Ludwig-Maximilians-Universität München  
Institut für Pädagogik – Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik und Bildungsforschung

Die wissenschaftliche Begleitung/Evaluation dieses Projekts wurde mit Mitteln des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus gefördert.

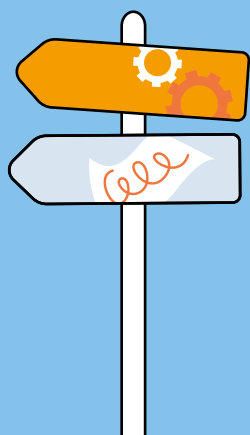
Impressum

© 2024 Stiftung Bildungspakt Bayern  
Verantwortlich für den Inhalt: Juliane Stubenrauch-Böhme  
Texte und Redaktion (wenn nicht anders gekennzeichnet): Maximilian Hofmann  
  
Geschäftsstelle Stiftung Bildungspakt Bayern  
c/o Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus  
Jungfernturmstraße 1  
80333 München  
Tel.: 089 2186-2091  
Fax: 089 2186-2833  
E-Mail: [bildungspakt@stmuk.bayern.de](mailto:bildungspakt@stmuk.bayern.de)  
Web: [www.bildungspakt-bayern.de](http://www.bildungspakt-bayern.de)  
Gestaltung & Druckorganisation: Roland C. Ritter Kommunikationsdesign GbR, [www.agentur-ritter.de](http://www.agentur-ritter.de)

Bildnachweise

StMUK: S. 3  
SamPlay GmbH / SBB: S. 33  
GaPa Tourismus GmbH: S. 33  
Erich Kästner Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegersbrunn: S. 15, 27  
Grund- und Mittelschule Leipzig: S. 41  
St. Martin Grund- und Mittelschule Mallersdorf-Pfaffenberg: S. 19, 39  
Grund- und Mittelschule Weidenberg: S. 23  
Grund- und Mittelschule Weiherhammer: S. 30  
Grund- und Mittelschule Windischeschenbach: S. 14, 15, 46





[www.bildungspakt-bayern.de](http://www.bildungspakt-bayern.de)

Stiftung Bildungspakt Bayern  
c/o Bayerisches Staatsministerium für  
Unterricht und Kultus  
Jungfernturmstraße 1  
80333 München

Hier geht's direkt zum Projekt:

