



surroundings

Mitverantwortung für
das nähere Umfeld

Zyklus 3

Inhaltsverzeichnis

Design Thinking

Gesundheit durch Selbstwirksamkeit	3
Was ist Design Thinking?	4
Wir arbeiten in der Gruppe.	5
Wir definieren den Rahmen.	10
Wann erleben wir Stress?	12
Wo möchten wir ansetzen?	14
Lasst uns Ideen sammeln.	16
Wir konkretisieren die Idee.	18
Wir präsentieren.	20
Wir blicken zurück.	22
Setzt eure Ideen um!	24

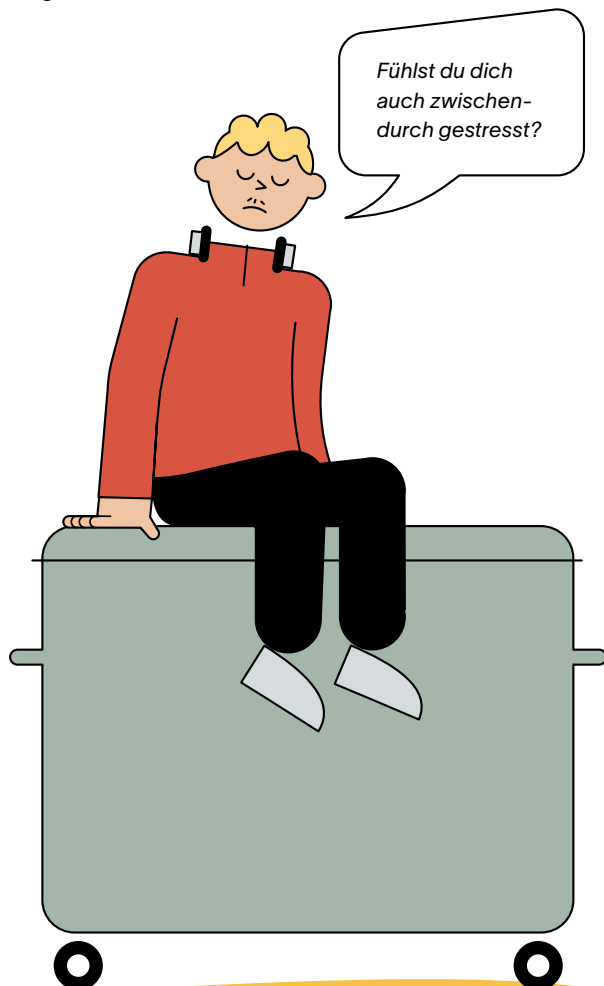
Projektboard

Übersichtsgrafik	25
Ablauf zur Arbeit mit dem Projektboard	26
Ideen überprüfen und Ziele setzen	27
Kopiervorlage Projektboard	30
Impressum	31

Gesundheit durch Selbstwirksamkeit

Einleitung

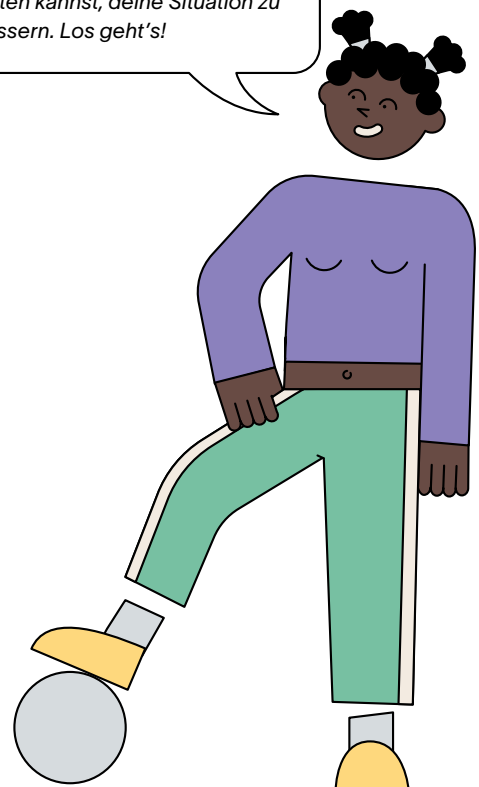
Prüfungen, Hunger, Gruppen- oder Notendruck: Viele Jugendliche erleben Stress im Alltag. Gehörst auch du dazu? Stress löst eine körperliche Reaktion aus. Auf Dauer kann dies zu psychischen und physischen Beschwerden oder auch zu unerwünschtem Verhalten führen. Als Ersatz greifen manche zur Zigarette, zu Alkohol, sie reagieren aggressiv und werden sogar depressiv oder gewalttätig. Wir können Signale frühzeitig erkennen und uns bewusst dazu entscheiden, zu handeln. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass ihr Strategien erlernt, um eure Situation zu analysieren und aktiv zu verändern. Gemeinsam starten wir kleine Veränderungen mithilfe der **Methode Design Thinking**. In diesem Handbuch werdet ihr Schritt für Schritt und mit etwas Kreativität durch den Prozess geleitet. Ziel ist es, eigene Ideen auszuprobieren, um das Wohlbefinden in alltäglichen Situationen zu verbessern und so eure eigene Selbstwirksamkeit zu erleben.



Selbstwirksamkeit

bedeutet, wenn man daran glaubt, auch schwierige Situationen und Herausforderungen selbst erfolgreich schaffen zu können.

Keine Sorge – wir suchen gemeinsam Möglichkeiten, wie du mit-gestalten kannst, deine Situation zu verbessern. Los geht's!



Modul

Diese Unterrichtseinheit dauert im Minimum vier Lektionen. Schülerinnen und Schüler arbeiten möglichst selbstständig an der Analyse ihrer Situation sowie der Entwicklung ihrer Idee.

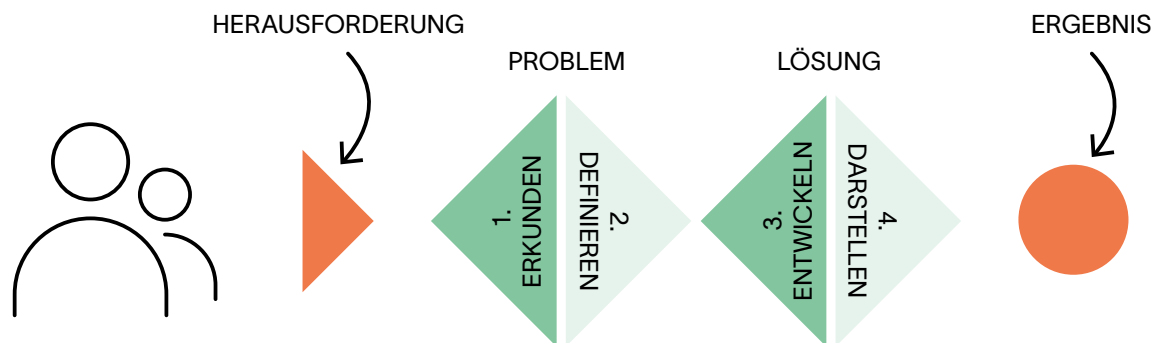
Was ist Design Thinking?

Prozess

Der Design-Thinking-Prozess wird mit einem Team durchlaufen. Er besteht aus folgenden vier Prozessphasen:

1. Erkunden
2. Definieren
3. Entwickeln
4. Darstellen

Das Ergebnis ist offen. Wir wenden verschiedene Kreativmethoden an, um Erkenntnisse zu gewinnen und so zu einer zielführenden Lösung zu gelangen.



Definition

Beim Design Thinking geht es zuerst darum, eine Herausforderung zu nennen. Beispiel: Ich fühle mich bei Prüfungen immer gestresst. Im Team sucht man anschliessend nach einer Lösung. Zunächst suchen wir möglichst viele Ideen – ohne Einschränkung. Schritt für Schritt werden wir konkreter – hin zu einer Lösung, die im Alltag funktionieren könnte.

Wir arbeiten in der Gruppe.

Team

Wir arbeiten als Gruppe. Zusammenarbeit ist nicht immer einfach. Es kann durchaus zu Meinungsverschiedenheiten, Frustration und Konflikten kommen. Wir glauben jedoch an die Kraft der Vielfalt und der unterschiedlichen Kompetenzen, die alle in den Prozess einbringen. Analytisches Denken, schreiben, Ideen finden, visualisieren oder Sozialkompetenzen, jede Stärke ist wertvoll und trägt zum Gelingen der Aufgabe bei. Was sind eure Stärken?

Schreiber/in

Name: Mia

Stärken: Texte schreiben

kann ich gut!

Rollen

Wir schlüpfen in unterschiedliche Rollen. Alle Gruppenmitglieder tragen die Verantwortung für einen Teilbereich. So können wir effizient und ohne Hierarchien arbeiten.

Schiedsrichter/in

Name: Leon

Stärken: Gerechtigkeit ist

mir wichtig – ich achte

darauf, dass sich alle in der

Gruppe beteiligen.

Ich rede gerne. Ich präsentiere unsere Idee vor der Klasse.

Zeitmanager/in

Name: Sofia

Stärken: Ich arbeite sehr

genau. Die Zeit habe ich

stets im Auge.

Sprecher/in

Name: Chris

Stärken: Sprechen vor

Publikum.

Auftrag

Fünf Schüler/innen bilden eine Gruppe. Alle Jugendlichen erzählen, was sie besonders gut können. Die Zuhörer/innen ergänzen. Befüllt das nächste Blatt mit Skizzen und Stichworten. Verteilt die Rollen mit den Verantwortlichkeiten.



Macht Skizzen und Beschreibungen.



Maximal zwei Minuten pro Schüler/in besprechen.

Teammanager/in

Name: Sam

Stärken: Mir ist es wichtig,

dass sich alle in der Gruppe

wohlfühlen.

Ich schaue darauf!

Mögliche Rollen

Die Rollenaufteilung ist wichtig für eine erfolgreiche Projektumsetzung. Sie unterstützt das Team, indem alle Mitglieder eine Aufgabe bekommen. Jedes Teammitglied erhält durch die Rolle eine Verantwortung und kann seine eigenen Kompetenzen weiterentwickeln. Viel Spass beim Ausprobieren!

Teammanager/in



Du behältst den Überblick über die Projektschritte und die Arbeiten im Team.

- Übernimmt jede/r seine/ihre Rolle im Team?
- Braucht es zwischendurch mal ein persönliches Gespräch mit einem Teammitglied?
- Haben alle Teammitglieder die wichtigsten Informationen zum Projekt?

Schiedsrichter/in



Du kümmerst dich darum, welche Arbeitsschritte und Aufgaben zuerst gelöst werden sollen.

- Welche Aufgaben müssen zuerst gemacht werden? Welche haben noch etwas länger Zeit?
- Wie kann dem Team klargemacht werden, welche Aufgaben wichtiger sind als andere (zum Beispiel durch Farben wie rot, gelb, grün oder Nummern für das Projektboard)?
- Ist allen Teammitgliedern klar, welche Aufgaben weshalb zuerst gemacht werden müssen?

Zeitmanager/in



Du überblickst die Teilschritte und Aufgaben für das ganze Projekt.

- Sind unsere Ideen in der angegebenen Zeit umsetzbar? Müssen wir unsere Ziele und Ideen anpassen, weil wir zu wenig Zeit dafür haben?
- Wissen alle Teammitglieder, was wann fertig sein muss? Wie kann man für sie die Zeitangaben für jede Aufgabe aufschreiben? (Minuten auf dem Projektboard vermerken ...)
- Sind alle Aufgaben mit einem Datum oder einer Uhrzeit vermerkt?
- Bis wann müssen welche Zwischenziele erreicht werden?

Umsetzer/in



Du überprüfst, wie die Ideen zu Taten werden.

- Ist jede Aufgabe einem Teammitglied zugeteilt?
- Ist bei jeder Aufgabe klar, wie sie umgesetzt werden soll?
- Ist jeder Person klar, was sie zu tun hat und wo sie sich Unterstützung holen kann?

Sprecher/in



Du zeigst auf, welche Fortschritte bereits gemacht wurden.

- Welche Schritte und Aufgaben haben wir erfolgreich erledigt?
- Wo brauchen wir Unterstützung? Wen kann man dazu fragen?
- Wie wird der Klasse der Projektstand präsentiert?

Schreiber/in



Du überprüfst die Formulierung der jeweiligen Arbeitsschritte und Aufgaben.

Wird in jedem Arbeitsschritt beim Projektboard

- ein Verb notiert?
- darauf hingewiesen, bis wann er erledigt sein muss?
- notiert, wer dafür verantwortlich ist?
- erwähnt, wie er organisiert oder umgesetzt werden kann?

Gibt es Notizen für den/die Sprecher/in, um der Klasse den Projektstand zu präsentieren?

Stellt das Team zusammen.

Schreiber/in



Name:

Stärken:

Sprecher/in



Name:

Stärken:



Zeitmanager/in

Du hast immer ein Auge auf die Zeit.



Schreiber/in

Verschriftliche die Diskussionspunkte.



Sprecher/in

Du repräsentierst die Gruppe nach aussen.



Schiedsrichter/in

Du schaust, dass die Regeln eingehalten werden.



Teammanager/in

Du kümmerst dich um die Gruppe, sodass sich alle einbringen können.

Zeitmanager/in



Name: _____

Stärken: _____

Schiedsrichter/in



Name: _____

Stärken: _____

Teammanager/in



Name: _____

Stärken: _____

Wir definieren den Rahmen.

Aufgabe

Als Herausforderung wählen wir die stressigen Situationen in eurem Umfeld. Das Ergebnis soll im Alltag, zumindest kurzfristig, umsetzbar und auf seine Wirkung testbar sein. Das Ziel ist, in eurem Alltag Stress zu erkennen und durch eine neue Handlung aktiv zu reduzieren.

Tipp

Fragt die Lehrperson, ob ihr das Schulzimmer verlassen könnt. So kommen euch vielleicht mehr stressige Situationen in den Sinn.

Schule

– *Prüfungen*

Alltag

– *Konflikt mit Freunden*

Umfeld

– *Erwartungen*

Auftrag

Beschreibt und definiert euren Rahmen. Welche stressigen Situationen erlebt ihr in der Schule, im Alltag und in eurem Umfeld? Diskutiert in den nächsten Minuten gemeinsam und notiert Stichworte. Erweitert die Boxen beliebig.



Du bist dafür verantwortlich, dass alles notiert ist.



Achte darauf, dass alle ihre Perspektiven einbringen.



Beschreibt eure Situation.

Schule

Alltag

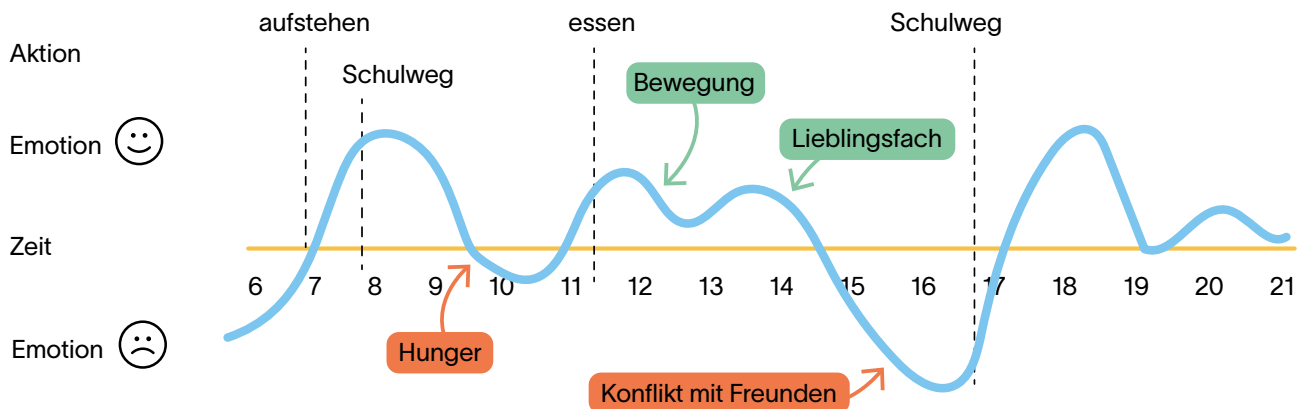
Umfeld

Wann erleben wir Stress?

Erkunden

Während dieser Prozessphase taucht ihr in das Thema ein und sammelt so viele Informationen wie möglich über eure Aktionen und Emotionen.

Sucht nach bestimmten Situationen, die bei euch Stress auslösen, und überlegt, was die Gründe dafür sein könnten.



Methode

Diese Methode heisst «User Journey», auf Deutsch «Nutzer-Reise». Ziel dabei ist, dass wir herausfinden, welche Emotionen die verschiedenen Aktionen auslösen.

Auftrag

Gemeinsam befüllt ihr die Zeitlinie mit Aktionen. Dann zeichnet jede/r seine/ihre persönliche Emotionskurve.

Vergleicht im zweiten Schritt eure Empfindungen. Wo findet ihr bei allen ähnliche Situationen, die Stress auslösen?

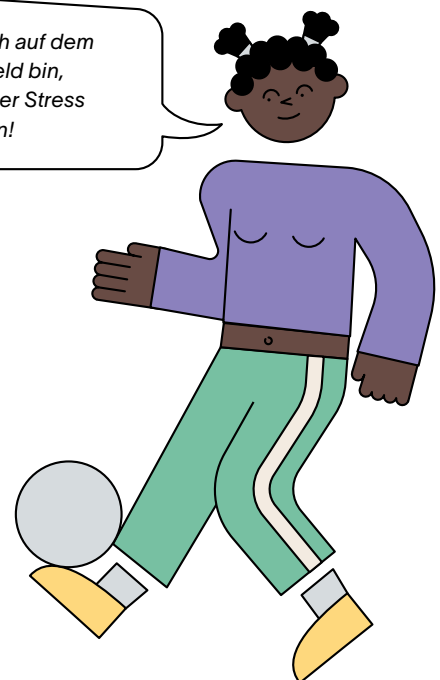


Wechselt nach sieben Minuten von der Einzelarbeit zum gemeinsamen Besprechen.



Zeichne die gemeinsamen Stresssituationen und Emotionen ein.

Sobald ich auf dem Fussballfeld bin, ist jeglicher Stress vergessen!



Visualisiert euren Tagesablauf.

Morgen/Vormittag

Aktion

Emotion 😊

Zeit

6 7 8 9 10 11

Emotion 😞

Mittag/Nachmittag

Aktion

Emotion 😊

Zeit

11 12 13 14 15 16

Emotion 😞

Abend

Aktion

Emotion 😊

Zeit

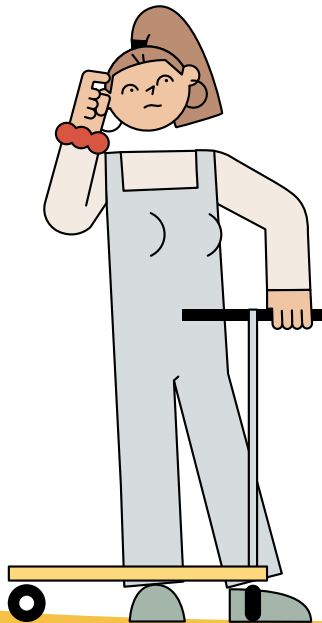
16 17 18 19 20 21

Emotion 😞

Wo möchten wir ansetzen?

Definieren

In dieser Phase wird verglichen, diskutiert und strukturiert. So einigt ihr euch auf das Problem, das aus eurer Sicht am meisten Stress auslöst. Anschliessend schreibt ihr eine konkrete Frage (siehe Beispiel) auf, auf die ihr später Antworten sucht.



Frage

Mit der «Wie können wir ...?»-Frage beschreiben wir die Situation, die wir verbessern, und das Ziel, das wir erreichen möchten. Ihr steht dabei im Zentrum: Was wollt ihr verändern?

Auftrag

1. Entscheidet euch für ein Problem, das ihr verbessern wollt. Diskutiert folgende Fragen:

- Wann tritt das Problem auf?
- Wo tritt das Problem auf?
- Welche Gemeinsamkeiten/Unterschiede stellt ihr bei euren Tagesabläufen fest?
- Wo liegt Verbesserungspotenzial?

2. Formuliert eine Kernfrage.

«Wie können wir vor den Prüfungen zur Ruhe kommen,
die spezifische Situation verbessern
damit wir ruhig und fokussiert denken können?»
folgender Zielzustand entsteht



Leite das Gespräch.



Notiere Stichworte.



Achte darauf, dass fair entschieden wird.



Stelle sicher, dass alle Elemente im Satz enthalten sind.

Fällt es euch auch manchmal schwer, Entscheidungen zu treffen? Im Modul «you» findet ihr hilfreiche Tipps zum Thema «Entscheiden».



Formuliert eure Kernfrage.

Gesprächsnotizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

«Wie können wir _____,
die spezifische Situation verbessern

damit _____?»
folgender Zielzustand entsteht

Lasst uns Ideen sammeln.

Entwickeln

Beim Ideenfinden gelten die Regeln, offen zu denken und Ideen nicht sofort zu beurteilen. Auch unsinnige Vorschläge können zu einem genialen Einfall inspirieren. Es geht darum, möglichst viele Ideen und Lösungen zur Problembewältigung zu finden – egal wie realistisch sie sind oder nicht. Erst in einem zweiten Schritt beginnen wir, die Ideen zu ordnen und zu strukturieren. Nun muss die Gruppe eine sinnvolle Auswahl treffen.

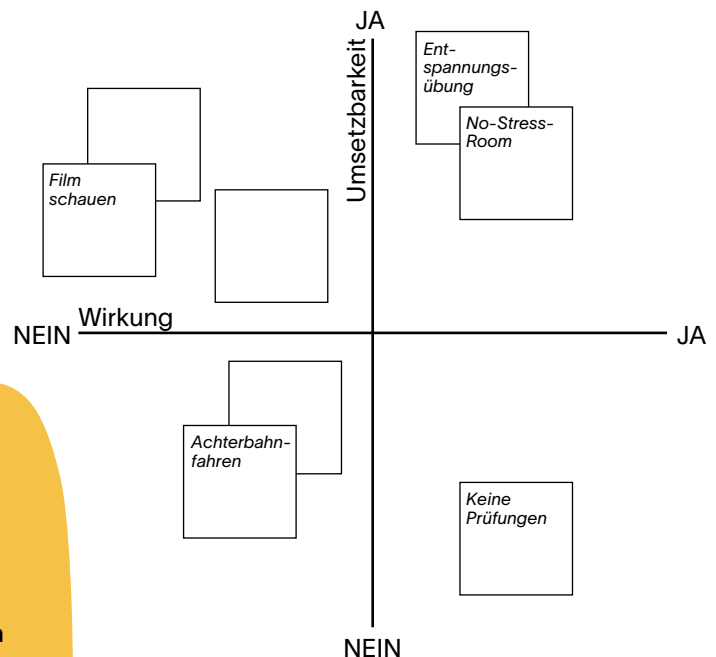
Als Methode könnt ihr beispielsweise jeweils zwei Punkte für eure Favoriten verteilen. So kann jeder Schüler und jede Schülerin Stellung beziehen.

Tipp

Achtung, bewertet nicht alles als unmöglich! Du kannst die Idee beispielsweise an einer Lehrerkonferenz vorstellen, beim Klassenrat einbringen oder du fragst die Schulleitung, ob sie euch unterstützen würde. Es ist immer einen Versuch wert, zu fragen. Vergiss aber nicht, gute Argumente dafür bereit zu haben.

Regeln

- möglichst viele Ideen
- wild, absurd und lustig ist erlaubt
- keine Wertung



Auftrag

1. Jede/r schreibt für sich in einem stillen Brainstorming während vier Minuten so viele Ideen wie möglich auf, die euer Problem lösen sollen. Dann tauscht ihr die Stichworte aus.
2. Sucht gemeinsam während zehn Minuten noch viel mehr Ideen.
3. Füllt die gesammelten Ideen gemeinsam in das Raster.
4. Entscheidet euch für die beste Idee und markiert diese.

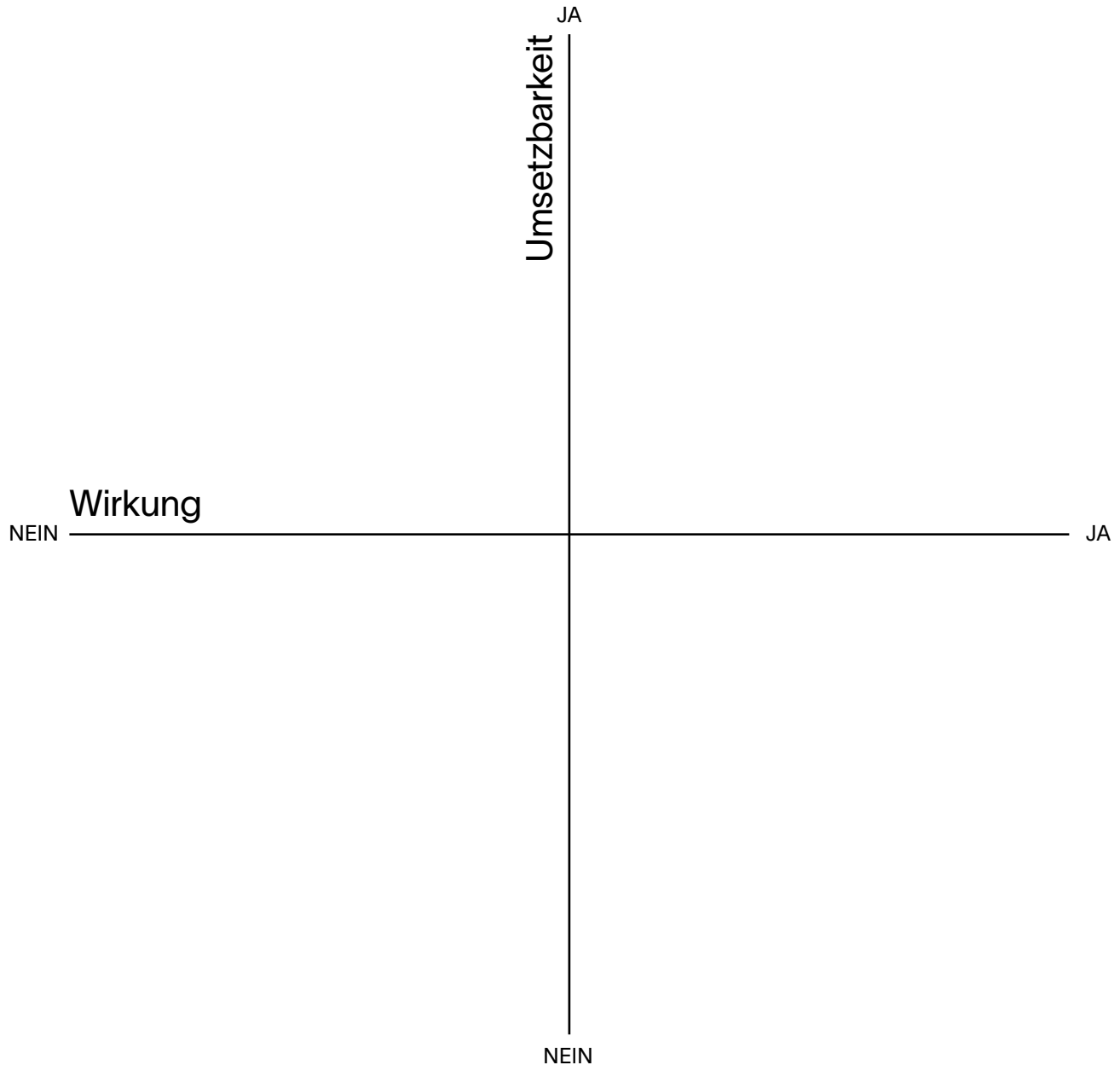


Macht Skizzen und Beschreibungen.



Maximal zwei Minuten pro Schüler/in besprechen.

Entscheidet euch für die beste Idee.



Wir konkretisieren die Idee.

Darstellen

Mit diversen Materialien könnt ihr eure Ideen als Prototypen bauen. Karton, Papier, Knete, aber auch eine Fotogeschichte, ein Schauspiel oder Film können dazu dienen, eure Idee effektiv darzustellen. Der Prototyp muss testbar sein, um so seine Funktion und Wirkung zu erproben.



Was ist ein Prototyp?

Ein Prototyp (gr. «protos»: «Erster», «typos»: «Urbild, Vorbild, Gestalt») ist ein Modell, das in Wissenschaft oder Wirtschaft erstellt wird, um die wesentlichen Elemente bzw. Funktionen eines gewünschten Produkts zu zeigen. Es sollen damit Ideen überprüft, Reaktionen getestet und Sponsoren gefunden werden. Grundsätzlich will man demonstrieren, dass etwas umsetzbar ist.

Quelle: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de>

Auftrag

Stellt eure beste Idee als Prototyp dar. Ihr könnt basteln, ein Schauspiel aufführen, zeichnen, fotografieren, filmen oder was auch immer sinnvoll ist, um die Idee zu demonstrieren. Fügt ein Foto oder eine Zeichnung von eurem Prototyp auf der nachfolgenden Seite ein.



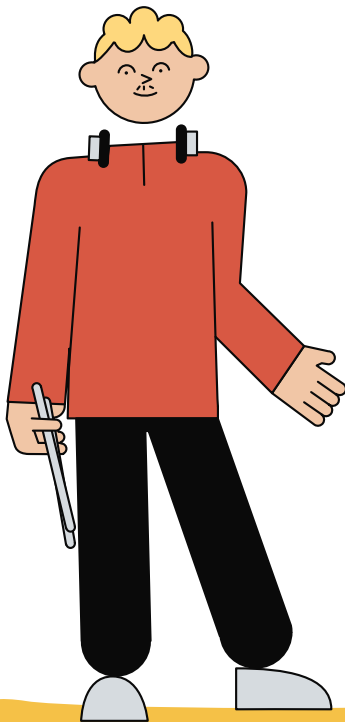
Falls ihr andere Ideen habt oder spezifisches Material braucht, fragt eure Lehrperson.

So sieht unser Prototyp aus.

Wir präsentieren.

Ergebnis

Am Ende unseres Prozesses präsentieren wir die Ergebnisse. So können wir auch Rückmeldungen, kritische Stimmen, Komplimente oder zusätzliche Ideen einholen. Erzählt dazu eine Geschichte. Damit fällt es euren Zuschauerinnen und Zuschauern leichter, sich in die Situation hineinzusetzen.



Auftrag

Präsentiert euch die Ergebnisse gegenseitig. Erfindet eine Geschichte, um eure Idee zu erklären.

- Was erzählt ihr für eine Geschichte?
- Was sind die Argumente, um die Idee umzusetzen?
- Was braucht ihr für die Präsentation? (Requisiten, Beamer, Raumeinrichtung, Visualizer etc.)
- Wer präsentiert?



Du musst nicht selber präsentieren, bist aber dafür verantwortlich, dass es jemand übernimmt.

Geschichten

Erzähle eine Geschichte.

- Wer ist die Hauptperson?
- Was verursacht bei ihr Stress?
- Was habt ihr für eine Lösung dafür?
- Gibt es eine Pointe oder ein Happy End?

1. Wer steht im Zentrum?

Das ist Sam. Sie ist in der Klasse 1c.

2. Was ist das Problem?

In der Pause ist es hektisch. Die Gespräche beschäftigen sie noch im Klassenzimmer. Sie kann sich nicht auf die Aufgaben konzentrieren.

3. Was ist unsere Lösung?

Deshalb ...

4. Was bewirken wir damit?

Dadurch ...

Das ist unsere Geschichte.

1.

2.

3.

4.

Materialien und Technik, die wir dazu benötigen:

Präsentator/in:

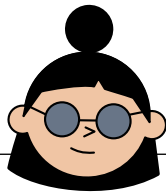
Wir blicken zurück.

Reflektieren

Betrachtet eure Arbeit und Vorgehensweise durch eine scharfe Brille. Zwischendurch ist es wichtig, innezuhalten und eine Situation kritisch zu beleuchten, aber auch positive Ereignisse zu erkennen und zu benennen. Dies fördert das Reflexionsvermögen.

Perspektiven

Versucht, aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu schauen und wichtige Punkte zu benennen.



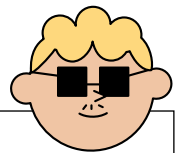
kritisch

– anderen gefällt die Idee nicht



optimistisch

– wir hatten es lustig im Team



analytisch

– unsere Idee braucht viel Zeit

Auftrag

Wir betrachten unseren Prozess, das Ergebnis sowie die Teamarbeit aus verschiedenen Perspektiven. Jede/r wählt eine Brille und wechselt sie in der nächsten Runde.

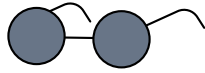
- Seid ihr zufrieden mit dem Ergebnis?
- Wie war der Prozess?
- Was hat euch erstaunt?
- Was würdet ihr anders machen?
- Wie war die Teamarbeit?



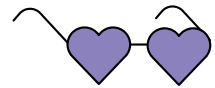
Schau, dass alle zu Wort kommen und verschiedene Perspektiven einnehmen.

Das sind unsere Erkenntnisse.

kritisch



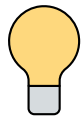
optimistisch



analytisch



Ideen, Erkenntnisse



Setzt eure Ideen um!

Ausblick

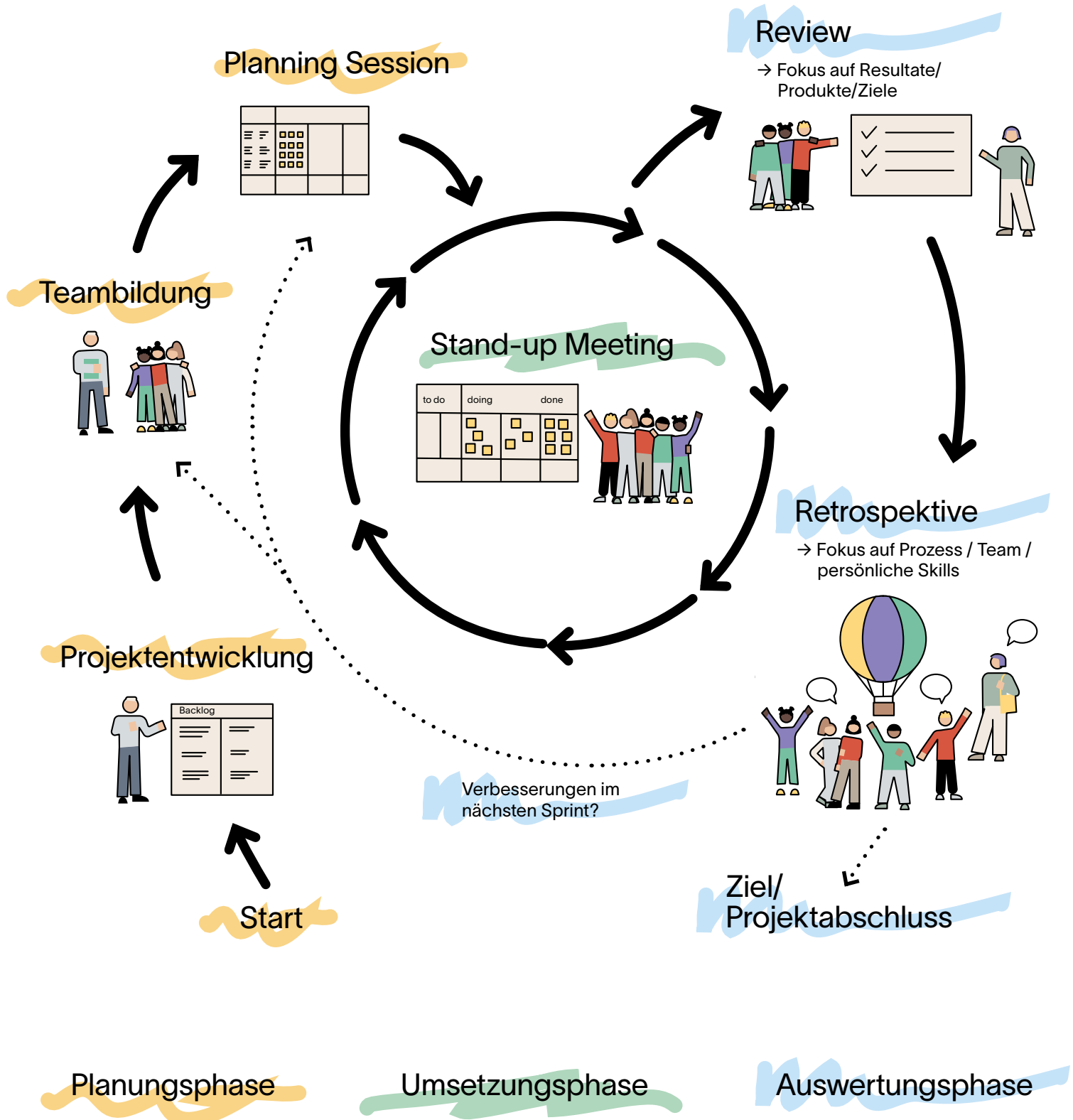
Habt ihr Ideen gefunden? Es sind viele Personen beteiligt an solchen Entscheidungen und es müssen verschiedene Bedürfnisse berücksichtigt werden. Aber ihr könnt für eure Bedürfnisse eintreten und Vorschläge einbringen. Setzt euch bei den Lehrpersonen, bei der Schulleitung, der Behörde oder im Quartier dafür ein, dass ihr eure Ideen testen und vielleicht auch umsetzen könnt. Die Methode Projektboard eignet sich dafür. Denkt daran, ihr seid für die Gestaltung eurer Situation und eures Lebens mitverantwortlich. Macht das Beste daraus.



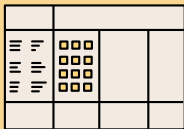
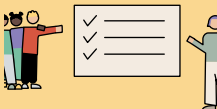
Übersichtsgrafik

zur Arbeit mit dem Projektboard

Ablauf



Ablauf zur Arbeit mit dem Projektboard

1.		Stellt Teams zusammen und wählt einen Teamnamen oder bleibt in eurem bestehenden Team aus der Ideenfindung.	Welcher Name passt am besten zu eurem Team?
2.		Bestimmt, wer welche Rolle im Team hat. Redet über eure Idee und wie ihr sie umsetzen möchtet.	Wer ist für was verantwortlich? Wer übernimmt welche Ämtchen? (siehe Arbeitsblatt «Mögliche Rollen») Was ist die Idee oder der Lösungsvorschlag? Verstehen wir alle das Gleiche darunter?
3.		Nennt eure Ziele. Schreibt eure Zwischenziele auf. Schreibt auf, welche Aufgaben und Arbeitsschritte ihr braucht, um eure Idee wahr werden zu lassen.	Wie merken wir, dass das Projekt fertig ist? Was ist das Ziel? Welche Aufgaben sind zu erledigen? Welche Arbeitsschritte braucht es? Wer ist für welche Aufgabe verantwortlich?
4.		Geht jeden Punkt durch. Redet darüber, wie ihr weiterarbeiten wollt.	Bei welchem Punkt stehen wir wo? (Stecken wir mittendrin oder sind wir bald fertig?) Wo können wir jede einzelne Aufgabe / jeden Arbeitsschritt auf dem Projektboard hinkleben? Braucht es zusätzliche Zwischenschritte, die wir aufschreiben müssen?
5.		Präsentiert eurer Klasse euren Projektstand.	Was haben wir bisher erreicht? Welche Schritte sind geplant? Wo brauchen wir noch Unterstützung?
6.		Geht noch einmal jeden Punkt durch. Besprecht, wie ihr weiterarbeiten wollt.	Bei welchem Punkt stehen wir wo? Wo können wir jede einzelne Aufgabe / jeden Arbeitsschritt auf dem Projektboard hinkleben? Braucht es weitere Zwischenschritte, um unser Projekt fertigzustellen?
7.		Macht einen Rückblick.	Was hat (nicht) gut funktioniert? Was hat geholfen, um das Projekt erfolgreich umzusetzen? Was haben wir gelernt? Was können wir das nächste Mal besser machen?

surroundings – Mitverantwortung für das nähere Umfeld
Projektboard

nd Ziele setzen

Projektname:

Teammitglieder:	Teamname:	Projektname:
Das ist unsere Idee:		
Wem nützt unsere Lösung/Idee? Warum?		
Da könnte es schwierig werden:		
Wie hoch werden die Kosten sein? Wofür? Welche Beträge?		

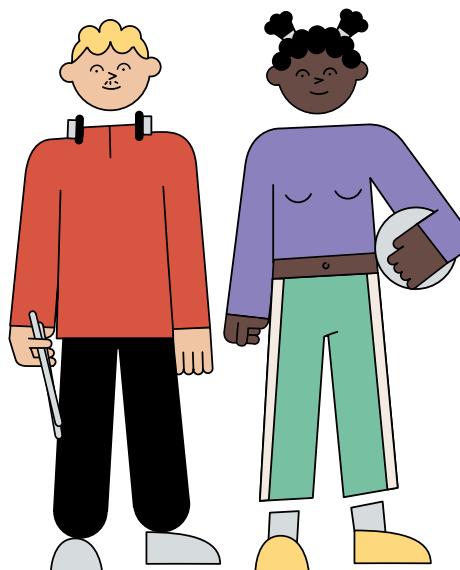
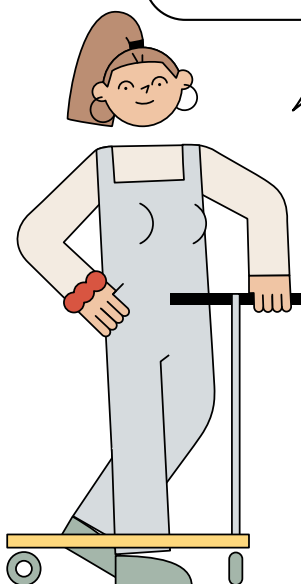
Wer kann uns bei fachlichen Problemen weiterhelfen?

Wo wird unser Arbeitsort sein?

Wir brauchen die Unterstützung oder Absprachen mit folgenden Personen:

Daran merken wir, dass unser Projekt erfolgreich umgesetzt wurde:

Hat etwas noch nicht so gut funktioniert? Kopf hoch und nochmals versuchen! Beim Modul «you» kannst du unter «growth mindset» sehen, wie Celebrities mit Misserfolgen umgehen. Nimm dies als Ansporn, es gerade deswegen das nächste Mal besser zu machen.



Kopiervorlage Projektboard

Projekt:		Team:	
zu tun (to do):	in Arbeit (doing):	erledigt (done):	

Impressum

Autorin: Eva Isberg, Intrinsic

Redaktion: Tina Hügli, Iwan Reinhard, Tanja Stern, Angela Thomasius, éducation21

Narrativ und inhaltliches Lektorat: Merith Heinemann, Thierry Li-Marchetti, Bernet Relations

Korrektur: Rotstift AG, Basel

Gestaltungskonzept: Heyday, Bern

Illustrationen: YK Animation Studio, Bern

Produktionsjahr: 2023

ResponsAbilita ist Teil des Kinder- und Jugendprogramms Free. Fair. Future. des Tabakpräventionsfonds (TPF) und wird durch diesen finanziert. Free. Fair. Future. verfolgt die Vision, dass Kinder und Jugendliche in der Schweiz ein Leben ohne Tabak und Nikotin führen. Free. Fair. Future. rückt Kinder und Jugendliche ins Zentrum und verändert deren Lebenswelten positiv. Das Programm bringt Organisationen, engagierte Menschen, Kinder und Jugendliche zusammen.

→ [freefairfuture.ch](https://www.freefairfuture.ch)

éducation21 ist das nationale Kompetenzzentrum für Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE). Die Stiftung unterstützt die praxisorientierte Verankerung, Umsetzung und Weiterentwicklung von BNE in der Schule im Sinne eines Lern-, Lebens- und Arbeitsortes. éducation21 ist eine Fachagentur der Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektorinnen und -direktoren (EDK).

→ www.education21.ch

@education21.ch: [Facebook](#), [Twitter](#), [LinkedIn](#) | #e21ch #éducation21