

# Unterrichtsszenario 3

**Titel:** *Bewegungsfreundliche Schule gestalten*

## Praktische Informationen

**(Ideale) Anzahl der Lernenden:** 12 Kinder

**Zyklus/Klasse:** Zyklus 4.1

**Zeitliche Dauer des Szenarios:** 4 Wochen

**Fachbereich:** Sciences

**Digitales Tool:** 12 iPads; Internetseite: „Meine Forscherwelt- Diagramm Generator“;

Anwendungen: „Miro“, „Keynote“

## Beschreibung

Die Schüler entdecken das Projektthema „Bewegung“ durch das Aufzeichnen ihrer eigenen Bewegungen mit einem Bewegungstracker-Armband während einer Woche. Das individuelle Bewegungsverhalten der Schüler wird kritisch reflektiert, Gründe für einen möglichen Bewegungsmangel werden besprochen und das Konzept der „bewegten Schule“ wird mit einer Recherche eingeführt. Dabei halten die Schüler die gesammelten Informationen in einer digitalen Mindmap fest. Anschließend erstellen sie dann eine Checkliste einer idealen bewegten Schule und erkunden die Bewegungsfreundlichkeit ihrer eigenen Schule. Dabei entwickeln die Schüler in Kleingruppen konkrete Lösungen wie ihre Schule bewegungsfreundlicher gestaltet werden könnte. Diese Lösungen werden multimodal dokumentiert (Videoaufnahme, Zeichnung, Skizze, ...) und im Programm „Keynote“ präsentiert. Diese Präsentation wird schlussendlich der Schulgemeinschaft vorgestellt, um für die konkrete Umsetzung der Maßnahmen zu werben und somit zum Wohlbefinden der Schulgemeinschaft beizutragen.

## Kompetenzen

<i>Woche 1</i>	<b><u>Sciences humaines et naturelles</u></b> <b><u>L'homme:</u></b>  <u>Explorer des phénomènes:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Documenter et remettre en question son propre comportement en matière de santé</li></ul> (MENFP, 2011, S.157)
<i>Woche 2 + 3</i>	<b><u>Éducation aux médias</u></b>  <u>Sélectionner et utiliser judicieusement les offres des médias :</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sait exploiter des sources d'informations de façon appropriée, réfléchie et autodéterminée ; en extraire des informations de façon</li></ul>

	<p>ciblée et sélective ; documenter et structurer ces informations ; les évaluer, analyser et juger ; les traiter ; publier et communiquer les propres productions</p> <p>(MENFP, 2011, S.55)</p> <p><b><u>Sciences humaines et naturelles</u></b> <b><u>La nature :</u></b></p> <p><u>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher, traiter et présenter à ces fins les informations nécessaires moyennant exploration concrète sur place et acquisition d'informations dans des sources multimédia</li> </ul> <p>(MENFP, 2011, S.159)</p> <p><b><u>Sciences humaines et naturelles</u></b> <b><u>L'espace :</u></b></p> <p><u>Explorer des phénomènes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire preuve d'intérêt pour son environnement spatial</li> </ul> <p>(MENFP, 2011, S.159)</p>
<p>Woche 4</p>	<p><b><u>Éducation aux médias</u></b></p> <p><u>Concevoir et diffuser ses propres médias :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sait présenter les résultats de l'apprentissage et du travail personnels de façon correcte, fonctionnelle, adaptée à la situation et au destinataire, également à l'aide de systèmes informatiques</li> </ul> <p>(MENFP, 2011, S.55)</p>

## Lernziele

<p>Woche 1</p>	<p><i>Die Schüler können ihr eigenes Bewegungsverhalten mit einem Armband verfolgen und dieses kritisch reflektieren.</i></p>
<p>Woche 2</p>	<p><i>Die Schüler können eine Recherche zum Konzept „bewegte Schule“ durchführen, die gesammelten Informationen in einer digitalen Mindmap festhalten und eine Checkliste einer bewegungsfreundlichen Schule erstellen.</i></p>
<p>Woche 2</p>	<p><i>Die Schüler können ihre eigene Schule kriteriengeleitet auf die Bewegungsfreundlichkeit prüfen.</i></p>

Woche 3	<i>Die Schüler können konkrete Lösungsansätze zum Gestalten einer bewegungsfreundlicheren Schule entwerfen, dokumentieren und in einer multimodalen Präsentation im Programm „keynote“ festhalten.</i>
Woche 4	<i>Die Schüler können vor der Schulgemeinschaft für die Umsetzung ihrer Lösungsansätze mithilfe ihrer „Keynote-Präsentation“ werben.</i>

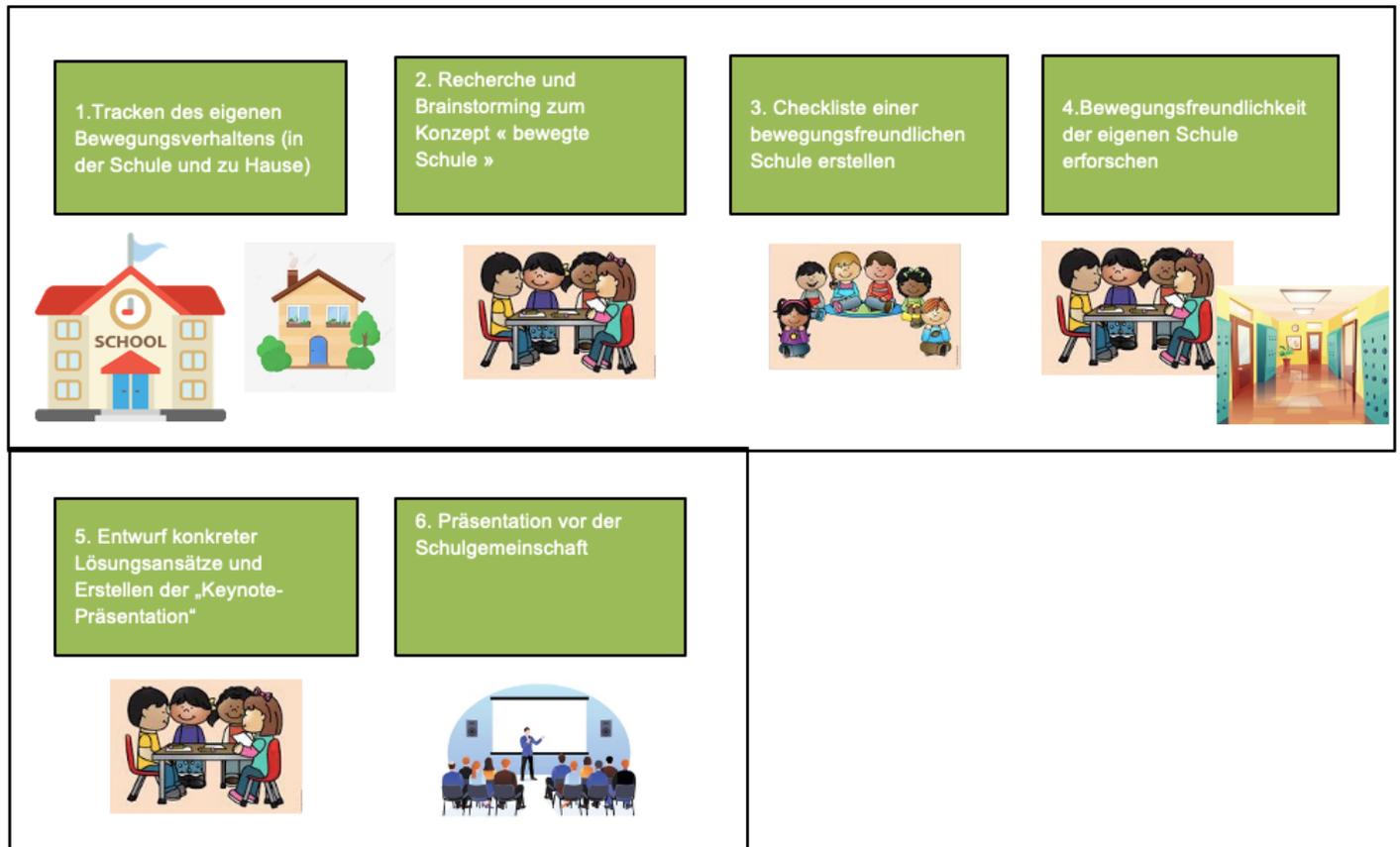
## Voraussetzungen

- Die Schüler sollten eine eigenständige Recherche auf einem iPad durchführen können.
- Sie sollten das Prinzip einer Mindmap kennen.
- Sie sollten bereits Bewegungspausen oder bewegtes Lernen in ihrer Schullaufbahn erlebt haben.
- Sie sollten über ausreichende mündliche Kompetenzen verfügen, um einen Vortrag abhalten zu können.

## Benötigtes Material

<b>Technisches Material (z. B. Computer, Projektor, Tablets, Software Anwendungen)</b>	<b>Didaktisches Material (z. B. Kurshinweise, diverse Gegenstände, Papier)</b>
12 Bewegungstracker-Armbänder	Tippkarten mit QR-Codes
12 iPads	AB Checkliste
Internetseite: „Meine Forscherwelt-Diagramm Generator“	
Anwendung: „Miro“	
Anwendung: „Keynote“	

## Organisation des Klassenzimmers



In der ersten Woche findet die Aktivität sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule statt, um ein ganzheitliches Bild des individuellen Bewegungsverhaltens der Schüler zu erhalten.

Die geplanten Aktivitäten der zweiten Woche werden überwiegend im Klassenzimmer stattfinden. Während des Erforschens der Bewegungsfreundlichkeit der eigenen Schule ist der Lernort abhängig von der zu erforschenden Kategorie der Checkliste. Beim Erforschen der Kategorie „Lern- und Lebensraum Schule“ bietet es sich beispielsweise an, das Schulgebäude und den Schulhof zu erkunden. Bei den Kategorien „außerschulische Organisationen“, „Im Unterricht“ und „Unterrichtsfreie Zeit“ sind die jeweiligen Gruppen auch freigestellt, das Klassenzimmer zu verlassen, um Interviews mit dem Schulpräsidenten oder anderen Lehrpersonen durchzuführen.

In der dritten Projektwoche arbeiten die Schüler an konkreten Lösungsansätzen an einem ihnen zugeteilten Arbeitsplatz; beispielsweise in der Lesecke, auf einem Gruppentisch oder auf dem Flur. Die Lehrperson sollte hier flexibel und spontan auf die Beiträge der Schüler reagieren und ihnen beispielsweise auch ermöglichen, in der Turnhalle kurz vor oder nach dem Sportunterricht eine Bewegungspause oder eine Umsetzungs-idee des bewegten Lernens mit vielfältigem Material (Jonglierbälle, Jongliertücher, ...) aufzunehmen.

In der vierten Projektwoche sollte ein großer Raum gewählt werden, um die Vorträge abzuhalten. Der Raum sollte auch über eine Projektionsfläche und einen Beamer verfügen, um die „Keynote“-Präsentationen projizieren zu können.

## Inquiry-based Learning

In dem entwickelten Szenario werden die Schüler aktiv in ihren Lernprozess einbezogen; das Erkunden der Bewegungsfreundlichkeit der eigenen Schule regt die Schüler an sich selbst Fragen zu stellen, Daten zu sammeln und Erkenntnisse zu gewinnen. Die Schüler erkunden hier das Schulgelände, den Pausenhof, führen Interviews durch und sammeln Informationen. Nachdem sie die Bewegungsfreundlichkeit ihrer Schule erforscht haben, entwickeln sie konkrete Lösungsansätze, bewerten diese und dokumentieren ihre Vorschläge mit Hilfe von iPads und der Anwendung „Keynote“. Dies erfordert kritisches Denken, Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten. Am Ende des Projekts teilen die Schüler der Schulgemeinschaft ihre Forschungsergebnisse und ihre Lösungsansätze mit. Dies fördert den Austausch von Ideen und die Kommunikationsfähigkeiten der Schüler. Insgesamt bietet das Szenario Raum für Neugier, forschend-entdeckendes sowie eigenständiges Lernen; grundlegende Prinzipien des „inquiry-based learning“. (Scholl, 2023)

## SAMR-Modell

Das entwickelte Szenario umfasst alle Stufen des SAMR-Modells. Das Szenario greift auf technologische Tools wie Bewegungstracker-Armbänder, iPads und Anwendungen wie „Miro“ und „Keynote“ zurück und ermöglicht Aufgaben auf digitale Weise zu lösen. Dies entspricht der *Substitutionsstufe*. (Das SAMR-Modell von Puentedura, 2016, Abschnitt 5) Allerdings geht die Verwendung von Technologie über die reine Substitution hinaus und trägt zu einer Steigerung der Effizienz und Funktionalität bei; es handelt sich hier um eine sogenannte „*Augmentation*“ (Das SAMR-Modell von Puentedura, 2016, Abschnitt 6). Die Verwendung von iPads und der Anwendung „Miro“ bietet den Schülern beispielsweise neue Möglichkeiten Informationen zu recherchieren und zu organisieren. Zudem wird die *Modifikationsebene* erreicht, da die technologischen Tools die Lernaktivitäten und -ergebnisse grundlegend verändern und erweitern werden (Das SAMR-Modell von Puentedura, 2016, Abschnitt 7). Durch die Nutzung von iPads und Anwendungen werden die Schüler ermutigt, aktiv zu erkunden, zu untersuchen und zu präsentieren; ihre Lernerfahrungen werden in diesem Sinne modifiziert. Darüber hinaus findet eine „*Redefinition*“ statt, indem das Projekt den Schülern ermöglicht, Aufgaben auf eine neue Weise zu gestalten und zu transformieren (Das SAMR-Modell von Puentedura, 2016, Abschnitt 8). Zum Beispiel können die Schüler Bewegungspausen filmen, Ruhe- und Entspannungszonen auf dem iPad skizzieren und multimodale Präsentationen erstellen. Die Technologie eröffnet den Schülern somit neue Möglichkeiten, Informationen zu sammeln, zu analysieren und zu präsentieren sowie ihren Lernprozess auf innovative Weise zu gestalten.

## Bloom's Taxonomy

Bloom's Taxonomy beschreibt kognitive Fähigkeiten in sechs Hierarchieebenen, angefangen bei Wissen und Verständnis bis hin zur Anwendung, Analyse, Bewertung und Erschaffung. Das Szenario unterstützt die Schüler dabei, auf verschiedenen Ebenen der kognitiven Fähigkeiten zu arbeiten. Es bietet ihnen die Möglichkeit, sich *Wissen* eigenständig anzueignen

(Recherche über das Konzept der bewegten Schule), ein *Verständnis* aufzubauen (Bedeutung von Bewegung im schulischen Kontext verstehen), ihr Wissen und *Verständnis anzuwenden* um eine Checkliste für eine bewegungsfreundliche Schule zu erstellen und die Bewegungsfreundlichkeit ihrer eigenen Schule zu erforschen und zu beurteilen, Informationen zu *analysieren* (Daten sammeln, Interviews führen, Stärken und Schwächen ihrer Schule in Bezug auf die Bewegungsfreundlichkeit identifizieren) und zu *bewerten* (ihr eigenes Bewegungsverhalten sowie Gründe und Folgen eines Bewegungsmangels kritisch reflektieren, Bewegungsfreundlichkeit ihrer Schule bewerten) und eigene Ideen zu *entwickeln* und umzusetzen (Lösungsansätze entwickeln, um ihre eigene Schule bewegungsfreundlicher zu gestalten). (Sneed, 2016)

## Triple-E

Das Projekt entspricht dem Triple-E Framework, indem es zum einen das „*Engagement*“ der Schüler fördert. Die Schüler werden aktiv in ihren Lernprozess einbezogen und motiviert, indem sie ihr eigenes Bewegungsverhalten sowie die Bewegungsfreundlichkeit ihrer eigenen Schule erforschen, Daten sammeln, Interviews führen und konkrete Lösungsansätze entwickeln. (Kolb, o. D., a, Abschnitt 1) Zum anderen verbessert das Szenario den Lernprozess, indem es den Schülern technologische Tools zur Verfügung stellt und ihnen ermöglicht, Informationen effizienter zu organisieren, Zusammenhänge besser zu verstehen und ihre Ideen auf innovative Weise zu präsentieren („*Enhancement*“). (Kolb, o. D., b, Abschnitt 1). Schlussendlich wird die Ebene der *Extension* erreicht, also der Erweiterung des Lernprozesses, indem die Schüler angeregt werden über das Grundwissen hinauszugehen und kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität anzuwenden. (Kolb, o. D., c, Abschnitt 1)

## T-PACK

Das TPACK-Framework (Technological pedagogical content knowledge) beschreibt die Integration von Technologie, pädagogischem Wissen und Fachwissen (Koehler und Mishra, 2009). Das entwickelte Szenario integriert diese drei zusammenhängenden Bereiche auf sinnvolle Weise. Zunächst einmal nutzt das Szenario verschiedene technologische Tools wie Bewegungstracker-Armbänder, iPads und Anwendungen wie „Miro“ und „Keynote“. So lernen die Schüler den Umgang mit diesen Technologien und nutzen sie sinnvoll, um Informationen zu recherchieren, zu organisieren, zu dokumentieren und zu präsentieren. Des Weiteren umfasst das Projekt pädagogisches Wissen, da vielfältige didaktische Methoden und Aktivitäten umgesetzt werden (Recherchearbeit, Austausch, Checkliste erstellen, Interviews führen, kritische Reflektion des eigenen Bewegungsverhaltens, Präsentation,...). In Bezug auf das „content knowledge“ (Koehler und Mishra, 2009, S.62) konzentriert sich das Projekt auf das Fachwissen über das Konzept der „bewegten Schule“; die Schüler erweitern hier ihr Wissen über die Folgen und Gründe eines Bewegungsmangels, über Bewegung im

schulischen Kontext und praktischen Umsetzungsmaßnahmen sowie über die Auswirkungen von Bewegung auf ihre Lernumgebung.

## Abfolge der Aktivitäten

Aktivitäten	Beschreibung (Instruktionen - Rolle des Trainers - Lernaktivität - ....)
<p>Woche 1- Einstieg ins Projektthema „Bewegung“</p>	<p>Die Schüler erhalten alle jeweils ein Bewegungstracker-Armband und nun verfolgen sie ihr Bewegungsverhalten während einer Woche sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule. Dabei halten sie ihr Bewegungsverhalten in einem Diagramm mit Hilfe der Internetseite: „Meine Forscherwelt- Diagramm Generator“ fest. Am Ende der Woche tauschen sich die Schüler in Kleingruppen über ihre Ergebnisse aus und vergleichen sowie reflektieren ihr Bewegungsverhalten kritisch. Im Plenum werden Gründe und Folgen eines Bewegungsmangels zusammen besprochen.</p>
<p>Woche 2- Forschend- entdeckendes Lernen</p>	<p>Ziel dieser Einheit ist das entdeckende Kennenlernen des Konzepts der „bewegten Schule“ und dessen Umsetzung in der eigenen Schule. Die Schüler führen zunächst einmal eine Recherche zu diesem Konzept in Kleingruppen von jeweils 3 Schülern auf einem iPad durch. Dabei teilt die Lehrperson QR-Codes aus, um den Schülern vielfältiges multimodales Material anzubieten; Videoausschnitte, Bilder, Artikel, usw. . Die gesammelten Informationen halten die Schüler in der digitalen Mindmap „Miro“ fest.</p> <p>Im Anschluss erteilt die Lehrperson den folgenden forschend-entdeckenden Arbeitsauftrag; die Schüler sollen die Bewegungsfreundlichkeit der eigenen Schule erforschen beziehungsweise prüfen. Dazu erstellen die Schüler während einer Plenumsphase gemeinsam eine Checkliste einer bewegungsfreundlichen Schule. Die Checkliste umfasst dabei vier Kategorien; „Im Unterricht“, „Unterrichtsfreie Zeit“, „Lern-und Lebensraum Schule“ und „Außerschulische Organisationen“. Nachdem sich die Klassengemeinschaft zu jeder Kategorie auf konkrete Kriterien geeinigt und diese in die Checkliste eingetragen hat, erforscht jeweils eine Dreier-Gruppe eine Kategorie der Checkliste. Dabei sind die Dreier-Gruppen freigestellt, das Klassenzimmer zu verlassen und das Schulgebäude beziehungsweise den Pausenhof zu erkunden. Die Schüler können auch Interviewfragen aufstellen und den Schulpräsidenten zu den außerschulischen Organisationen befragen (Organisiert die Schule bewegungsorientierte Schulveranstaltungen? Wenn ja, welche? Kooperiert die Schule mit öffentlichen Sportvereinen/Sportinitiativen? ...). Auch die Lehrperson kann befragt werden. Während dieser Aktivität füllt jede Dreier-Gruppe die aufgestellte Checkliste aus und begründet ihre Stellungnahme.</p>
<p>Woche 3- Entwurf</p>	<p>Die Dreier-Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor, sodass die gesamte Klasse ein ganzheitliches Bild der Bewegungsfreundlichkeit ihrer Schule</p>

<i>konkreter Lösungsansätze</i>	erhält und die anderen Kategorien ausfüllen kann. Die Lehrperson teilt den Schülern im Anschluss mit, nun konkrete Lösungen zu entwerfen, um die Schule bewegungsfreundlicher zu gestalten. Jede Gruppe entwickelt dabei Umsetzungsmöglichkeiten für je einen Zyklus. Außerdem erhält jede Gruppe ein iPad, das sie nutzen können, um ihre Lösungsansätze zu dokumentieren (Bewegungspausen filmen, Ruhe- und Entspannungszonen skizzieren, ...). Jede Gruppe hält ihre Ergebnisse in der Anwendung „Keynote“ in einer multimodalen Präsentation fest. Die Lehrperson teilt den Schülern im Voraus mit, dass jede Gruppe ihre Ergebnisse dem jeweiligen Zyklus vorstellt.
<i>Woche 4-Präsentationen</i>	In der letzten Projektwoche stellen die vier Kleingruppen ihre Präsentation der Schulgemeinschaft vor. Die Vorträge werden an vier Tagen organisiert, wobei jeweils der entsprechende Zyklus zum Vortrag eingeladen wird.

## Bewertung

Lernziele	Aktivitäten zur Bewertung	Bewertungskriterien
<i>Die Schüler können ihr eigenes Bewegungsverhalten mit einem Armband verfolgen und dieses kritisch reflektieren.</i>	Tracken des eigenen Bewegungsverhaltens mit dem Armband; Erstellen eines Diagramms; Austausch über die Ergebnisse in Kleingruppen und im Plenum	Die Schüler erstellen ein Diagramm mit Hilfe der Internetseite: „Meine Forscherwelt- Diagramm Generator“ fest zu ihrem individuellen Bewegungsverhalten, erklären und begründen dieses in Kleingruppen und erklären Gründe und Folgen eines Bewegungsmangels.
<i>Die Schüler können eine Recherche zum Konzept „bewegte Schule“ durchführen, die gesammelten Informationen in einer digitalen Mindmap festhalten und eine Checkliste einer bewegungsfreundlichen Schule erstellen.</i>	Recherche, Erstellen der digitalen Mindmap und Checkliste einer bewegungsfreundlichen Schule	Die Schüler führen eine Recherche zu den folgenden Fragen durch; Was ist eine „bewegte Schule“? Wie sieht eine „bewegte Schule“ aus? Sie sammeln und organisieren ihre Ideen in der digitalen Anwendungsapp „Miro“ und erstellen eine kriterienorientierte Checkliste einer bewegungsfreundlichen Schule.
<i>Die Schüler können ihre eigene Schule kriteriengeleitet auf die Bewegungsfreundlichkeit prüfen.</i>	Erkunden des Schulgebäudes/Schulhofes, Interview mit dem Schulpräsidenten/Lehrperson, Ausfüllen der Checkliste	Die Schüler füllen die Checkliste aus und begründen ihre Stellungnahme.
<i>Die Schüler können konkrete Lösungsansätze zum Gestalten einer bewegungsfreundlicheren Schule entwerfen, dokumentieren und in einer multimodalen Präsentation im Programm „keynote“ festhalten.</i>	Vorstellungsrunde der Ergebnisse, Entwurf konkreter Lösungsansätze und Erstellen einer multimodalen „Keynote“-Präsentation	Jede Dreier-Gruppe entwirft konkrete Lösungsansätze, dokumentiert diese auf multimodale Art und Weise und integriert diese in einer „Keynote“-Präsentation, angepasst an den ihnen zugeteilten Zyklus.
<i>Die Schüler können vor der Schulgemeinschaft für die Umsetzung ihrer Lösungsansätze mithilfe ihrer „Keynote-Präsentation“ werben.</i>	Präsentationen	Jede Dreier-Gruppe stellt ihre Präsentation dem entsprechenden Zyklus vor.

## Reflektierendes Feedback zum erstellten Szenario

Dieses Szenario wurde nicht während unseres Praktikums in einer Schulklasse durchgeführt, weswegen es sich um ein hypothetisches Feedback handelt. Das erstellte Szenario ermöglicht ein interaktives und forschendes Lernen, fördert die Zusammenarbeit in Kleingruppen und eine sinnvolle Nutzung digitaler Tools.

Allerdings gibt es auch potenzielle Schwierigkeiten, die beachtet werden sollten. Zunächst einmal ist es wichtig, sicherzustellen, dass die technologischen Ressourcen (Bewegungstracker-Armband, iPads und Apps) verfügbar sind und die Schüler über die erforderlichen technischen Fähigkeiten verfügen. Außerdem sollte die Lehrperson bei der Entwicklung der Lösungsansätze zur Gestaltung einer bewegungsfreundlichen Schule sicherstellen, dass die vorgeschlagenen Lösungen der Schüler realistisch und umsetzbar sind. Die Schüler sollten hier darauf hingewiesen werden, praktische und nachhaltige Maßnahmen zu entwickeln. Zudem sieht das entwickelte Szenario das Einbinden der Schulgemeinschaft in der letzten Projektwoche vor. Hier ist es wichtig sicherzustellen, dass die Schüler angemessene Rückmeldungen und Unterstützung der Schulgemeinschaft erhalten. Es sollte also im Vorfeld klargestellt werden, dass konstruktives Feedback sowie Bemühungen zur praktischen Umsetzung der vorgestellten Lösungsansätze erwünscht sind.

## Literaturverzeichnis:

Das SAMR Modell von Puentedura. (2016). Universität Paderborn. Abgerufen am 01.06.2023 von. <https://bit.ly/3w2Of03>

FF. (o. D.). *Schönes Und Warmes Zuhause Clipart Kostenlose PNG und PSD*. Abgerufen am 09.06.2023 von. [https://de.pngtree.com/freepng/beautiful-and-warm-home-clipart\\_5750947.html](https://de.pngtree.com/freepng/beautiful-and-warm-home-clipart_5750947.html)

JoyPixels. (o. D.). *Schule clipart*. Creazilla. Abgerufen am 09.06.2023 von. <https://creazilla.com/de/nodes/48174-schule-clipart>

Koehler, M. J.& Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.

Kolb, L. (o. D.). a. *Engage*. Tripleeframework. Abgerufen am 06.06.2023 von. <https://www.tripleeframework.com/engagement.html>

Kolb, L. (o. D.). b. *Enhance*. tripleeframework. Abgerufen am 06.06.2023 von. <https://www.tripleeframework.com/enhancement.html>

Kolb, L. (o. D.). c. *Extend*. tripleeframework. Abgerufen am 06.06.2023 von. <https://www.tripleeframework.com/extension.html>

Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle (MENFP). (2011). *Plan d'études école fondamentale*. Luxembourg: MENFP.

Scholl, A. (2023). *What Is Inquiry-Based Learning? Types, Benefits, Examples*. SplashLearn. Abgerufen am 06.06.2023 von. <https://bit.ly/3FIUF14>

Sneed, O. (2016). *Integrating Technology with Bloom's Taxonomy*. Arizona State University. Abgerufen am 06.06.2023 von. <https://bit.ly/2P6gAIA>

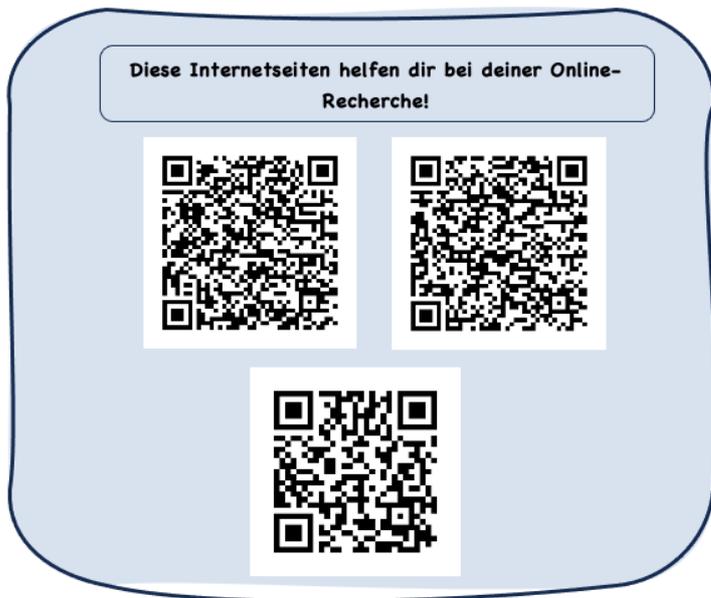
*Vektoren - Flur Hochschule*. (o. D.). freepik. Abgerufen am 09.06.2023 von. <https://de.freepik.com/vektoren/flur-hochschule>

Weger, P. (o. D.). *Blog | Kalendermaterial (Teil 4)*. Pinterest. Abgerufen am 05.06.2023 von. <https://bit.ly/403h5vw>

*161.457 Illustration für Vortrag*. (o. D.). iStock. Abgerufen am 09.06.2023 von. <https://www.istockphoto.com/de/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=vortrag>

## Anhang:

- Tippkarten mit QR-Codes



- AB Checkliste

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

„Bewegte Schule“-Checkliste

**Im Unterricht:**

Kriterien	JA	Teilweise	NEIN	ANMERKUNGEN

**Unterrichtsfreie Zeit:**

Kriterien	JA	Teilweise	NEIN	ANMERKUNGEN

**Lern- und Lebensraum Schule:**

Kriterien	JA	Teilweise	NEIN	ANMERKUNGEN


**Außerschulische Organisationen:**

Kriterien	JA	NEIN	ANMERKUNGEN