



A2 My Personal Challenge

Less risk – more fun

Begleitmaterialien für Lehrer*innen



Diese didaktischen Begleitmaterialien sind in Band 3 von **Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen** erschienen, der Hintergrundinformationen und Kopiervorlagen zu 5 Challenges enthält:

- A2 Idea Challenge: Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode
- A2 My Personal Challenge: Umgang mit Geld lernen
- A2 My Personal Challenge: Less risk – more fun
- A2 Lemonade Stand Challenge: Ein Verkaufserlebnis mit der Klasse
- A2 Trash Value Challenge: Achtsam mit Abfall umgehen

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler*innen und Handbuch für Lehrer*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: **www.jugendstaerken.at**

Wiener Schüler*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





JUGEND STÄRKEN mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

ENTREPRENEURIAL CULTURE

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 IDEA CHALLENGE Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 HERO CHALLENGE Ich kann von Vorbildern lernen.
 MY PERSONAL CHALLENGE Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 LEMONADE STAND CHALLENGE Ich kann etwas verkaufen.
 REAL MARKET CHALLENGE Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 START YOUR PROJECT CHALLENGE Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

 EMPATHY CHALLENGE Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 STORYTELLING CHALLENGE Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 PERSPECTIVES CHALLENGE Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 TRASH VALUE CHALLENGE Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 EXTREME CHALLENGE Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 BE A YES CHALLENGE Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 BUDDY CHALLENGE Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 OPEN DOOR CHALLENGE Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 EXPERT CHALLENGE Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

 MY COMMUNITY CHALLENGE Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 DEBATE CHALLENGE Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
 VOLUNTEER CHALLENGE Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.	

Das Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmensegeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf www.jugendstaerken.at auf Deutsch. Auf www.youthstart.eu gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das Youth Start Achtsamkeitsprogramm.



Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert.
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.

Jugend stärken ist Teil des „**Youth Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



Eine **A2 My Personal Challenge** trägt den Titel **Less risk – more fun**. Die Jugendlichen identifizieren Gefahren und Risiken, denen sie im Alltag begegnen: im Straßenverkehr, im Internet, in der Peergroup ... Sie lernen Risiken zu erkennen und einzuschätzen und erarbeiten gemeinsam Strategien, sie zu verringern oder zu vermeiden. Mit dem gleichnamigen Spiel zur Challenge wird das in zahlreichen Risikosituationen trainiert.

Durch das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



A2 My Personal Challenge

Less risk – more fun

In der **A2 My Personal Challenge: Less risk – more fun** lernen Jugendliche, Gefahren und Risiken im Alltag zu erkennen. Sie trainieren, Risiken einzuschätzen und entwickeln Strategien, sie zu vermeiden oder zu verringern – insbesondere Risiken, die durch die Nutzung des Internet oder durch Gruppenzwang entstehen. Mit dem Brettspiel „Less risk – more fun“ wiederholen und vertiefen sie das Gelernte und überprüfen ihre erworbenen Kompetenzen.

Kernkompetenz der Challenge:

Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.

Erklärvideo zur Challenge:

www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Risiko



Zu dieser Challenge gibt es ein ergänzendes Brettspiel: Less risk – more fun
Es kann auf **www.jugendstärken.at** für die ganze Klasse kostenlos bestellt werden.

→ Erklärvideo zum Spiel: **www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Spiel**



Inhalt:

Kompetenzen	Seite 5
In 4 Schritten zum Ziel:	
Schritt 1 - Mögliche Gefahren erkennen	Seite 7
Schritt 2 - Umgang mit Risiko lernen	Seite 10
Schritt 3 - „Less risk – more fun“ spielen	Seite 13
Schritt 4 - Nachdenken	Seite 14
Methodenblatt	Seite 15
Kopiervorlagen:	
„Fake-Alarm“: Spielanleitung	Seite 16
Spielkärtchen	Seite 17
Faktencheck	Seite 18



Worum es geht – die Idee dahinter

Leben ohne Risiken ist nicht vorstellbar. Viele Menschen suchen das Risiko und reizen ihre Grenzen aus. Wer etwas Neues ausprobieren möchte, sollte lernen, Risiken abzuwägen und überlegt zu handeln. Je riskanter eine Entscheidung ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit zu scheitern. Entscheidend ist, Gefahren und Risiken zu erkennen, sie angemessen zu bewerten und die passenden Maßnahmen zu setzen, um mit ihnen umzugehen.

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Ich kann mich und meine Umgebung achtsam wahrnehmen und mein Handeln nach den wahrgenommenen Bedürfnissen ausrichten.
- Ich kann mich und meine Umwelt mit Zuversicht wahrnehmen und Fehler nutzen, um daraus zu lernen.
- Ich kann meine Lernfortschritte erkennen und nutzen, um mir neue, herausfordernde Ziele zu setzen.
- Ich kann ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachten und mich in die Lage anderer versetzen.
- Ich kann mögliche Ursachen eines Problems erkennen und für seine Lösung viele kreative Ideen entwickeln.
- Ich kann Herausforderungen und Probleme als Chancen wahrnehmen und sie zuversichtlich nützen.
- Ich kann mir Ziele setzen und Schritte zu ihrer Erreichung planen.
- Ich kann meine Ziele konsequent Schritt für Schritt verfolgen, auch wenn es schwierig wird.
- Ich kann Risiken im Alltag erkennen und vermeiden.
- Ich kann bei Teamarbeit Verantwortung für meine Aufgaben übernehmen und mich an vereinbarte Regeln halten.
- Ich kann für meine Meinung Argumente finden und andere Meinungen akzeptieren.

Kompetenzcheck

Das Arbeitsheft der Schüler*innen dient mit den zahlreichen Nachdenk-Übungen als Kompetenzcheck für ihren Lernprozess: Sie lernen, Risiken zu erkennen, einzuschätzen und damit umzugehen.

Wie in jeder Challenge werden die Schüler*innen im letzten Schritt („Nachdenken“) mithilfe von Fragebögen zur Selbsteinschätzung der erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt. Am Ende der Challenge steht ein Lernziel, das sich jede*r Schüler*in individuell setzt.



Vorbereitung für alle Arbeitsschritte:

Alle Schüler*innen erhalten das Arbeitsheft mit den Übungen zu den einzelnen Schritten.

Die Titel der Übungen sind mit einem „Ü“ markiert.



Schritt 1 - Mögliche Gefahren erkennen

Ü 1.1: Familie in Gefahr!?

Die Jugendlichen erhalten Informationen über eine fiktive Familie und identifizieren mögliche Gefahrenbereiche. Zugleich denken sie über potenzielle Gefahren für sich und ihre Familien nach.

Lösungsvorschlag für die Mindmap:



Wie man sich vor der „Schuldenfalle“ Handy schützen kann, lernen Jugendliche in der **A2 My Personal Challenge – Mit Geld umgehen** („Jugend stärken“, Band 3, freier Download und Bestellung unter www.jugendstaerken.at).

- Zur Vermeidung von Unfällen auf der Straße empfiehlt sich der Besuch von „Schulverkehrsgärten“ oder die kostenlose Buchung von Verkehrssicherheitsprogrammen, z. B. trafficsafety4you (insbesondere Modul „Ablenkung“ im Straßenverkehr, inkl. Videos): www.sicherunterwegs.at
- Training für sicheres Fallen (als Vorbeugung von Sport- und Spielunfällen + Video): www.falltraining.info

Ü 1.2: Wo lauern im Internet Gefahren?

Mit Quizfragen testen die Schüler*innen ihr Wissen über die sichere Nutzung von Internet und Handy und notieren beschriebene Gefahren und Tipps. Anschließend wird gemeinsam über eigene Erfahrungen geredet. Mit den Tipps kann ein Klassen-Plakat gestaltet werden.

- www.saferinternet.at/quiz



Ü 1.3: Sicher surfen im Internet

Mithilfe dieser Übung sollen die Jugendlichen zu *Safer-Internet-Expert*innen* werden. Da dabei sehr persönliche Themen berührt werden, sammeln die Jugendlichen erlebte oder erfundene Probleme anonym in einer Box. „Expert*innen-Teams“ (3–4 Schüler*innen) suchen mithilfe von Webseiten oder Broschüren (z. B. von Safer Internet) nach Lösungen für die genannten Probleme.

Auf diesen Webseiten finden Jugendliche Beratung zu Internet und Handy bzw. Falschmeldungen:

- www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet (Informationen und Beratung)
- www.saferinternet.at/services/frag-barbara (Videos von „Frag Barbara!“)
- www.mimikama.at (Analyse von Falschmeldungen, Hilfe bei Internetmissbrauch)
- www.hoaxsearch.com (Suchmaschine für Fakes im Internet)

Ihre Expertise können die Jugendlichen in Videobotschaften über die Homepage der Schule anderen zur Verfügung stellen. Sie können auch an einem *Safer-Internet-Tag* der Schule Beratungstische zu ausgewählten Themen betreuen.

Beispiele für Safer-Internet-Themen, Safer-Internet-Tipps und für die „Expert*innen“-Beratung:

Cybermobbing, Fake-News, Kettenbriefe, Datenschutz, Hasspostings, Werbung, Spam, Grooming, ...

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Persönliches geheim halten • Das Internet vergisst nichts • Nicht alles im Internet ist wahr („Zuerst denken – dann klicken“) • Gegen Cyber-Mobbing aktiv werden • Computer & Handy schützen | <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrechte beachten • Umsonst gibt's nichts • Apps sicher nutzen • Es gibt kein „Safer Sexting“ • Darüber reden hilft! |
|--|---|

Nachrichten kritisch hinterfragen sollte im Unterricht so oft wie möglich trainiert werden, z. B. mit dem Spiel **Fake-Alarm** (siehe Kopiervorlagen), mit dem die Jugendlichen Fake-News und Hoaxes mithilfe eines **Fakten-Checks** entlarven lernen.



Eine Empfehlung zum Einstieg ins Thema:

- Workshop von Saferinternet für 7. + 8. Schulstufe: „Fake-News: Lasst euch nicht faken!“
www.saferinternet.at/services/veranstaltungsservice/safer-internet-online-workshops



Lassen Sie die Jugendlichen das Spiel mit selbst erfundenen (oder recherchierten) Fakes oder skurrilen Fakten erweitern, z. B. mithilfe folgender Seiten:



- www.geo.de: Frage des Tages mit unglaublichen Fakten zu Tieren, z. B. *Stimmt es, dass Pinguine ihren Kot mit Hochdruck aus dem Nest schießen (45 cm), um ihr Nest und Gefieder nicht zu beschmutzen? (stimmt)*
- maiLab – YouTube-Channel der deutschen Chemikern Mai Thi Nguyen-Kim: Wissenschafts-Checks zu unterschiedlichen Themen, z. B. *Wirkt Kurkuma bei allen möglichen Krankheiten tatsächlich Wunder? (stimmt nicht);*
www.youtube.com/watch?v=TjqhsbGUoJw (14 Min.)

Reden Sie über **gefälschte Bilder oder Videos und Fake-Botschaften von Influencer*innen**:

- „Beweis“-Video, dass ein Test zeigt, wenn Reis Plastik beigemischt ist (= ein Beispiel auf den **Fake-Alarm-Kärtchen**), wird im Faktencheck widerlegt: www.mimikama.at/aktuelles/16-nahrungsmitteltests
- Quellen von Bildern bzw. gleiche und ähnliche Bilder können mit „**umgekehrter Bildersuche**“ (auf Google eingeben) schnell gefunden werden
- Video „**5 Möglichkeiten zur Bilderrückwärtssuche**“: www.youtube.com/watch?v=O6fzREzNueo
- Kelvin und Marvin haben einen eigenen YouTube-Channel mit mehr als 2 Millionen Abonnent*innen und „spülen“ nach Fake-News-Rechercheplattformen bewusst Fake-News ins Internet.





Der **Fakten-Check** für das Spiel **Fake-Alarm** ist als Plakat gestaltet und kann in der Klasse (auf A3 vergrößert) aufgehängt werden. Er enthält wichtige Tipps zum Entlarven von Fake-News.

→ Quelle: www.jugendportal.at/factorfake/fake-news-erkennen



Was sind Fake-News und Hoaxes?

- Erklärvideo von explainity zu Fake-News: youtu.be/O6RS2M8N5uk
- www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/falschmeldung-fake-news-hoax-was-ist-das
- www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news

Fake-News-Sammel-Seiten oder Fakten-Check-Seiten:

- www.mimikama.at; www.lie-detectors.org/de (speziell zu Corona), www.hoaxsearch.com;
- www.correctiv.org; www.tagesschau.de/faktenfinder

Als Einstieg ins Thema Fake-News eignen sich auch (kostenlose) online-Quizze mit Bildern (aus beiden stammen die Fotos der **Fake-Alarm-Kärtchen** in den Kopiervorlagen) oder online-Spiele:

- Online-Quiz von saferinternet: app.involve.me/siat/fakenews-quiz
- Online-Quiz auf Englisch: www.liveabout.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583
- Browser-Spiel: www.tibs.at/content/getbadnews-wie-erfolgreich-koennen-sie-fake-news-verbreiten

Ü 1.4: Wenn die Gruppe zur Gefahr wird

Die Übung ist eine Nachdenkaufgabe für die Jugendlichen: Wann wurden sie durch Bekannte oder Freund*innen (= ihre Gruppe) zu gefährlichem Verhalten verleitet, obwohl ihnen die Gefahr bewusst war? Wann (und wie) konnten sie dem Gruppenzwang widerstehen? Warum ist es nicht gelungen?

Nur diejenigen, die das wollen, teilen ihre Erfahrungen mit. Eine Fragestellung wie: „Glaubst du, gibt es in der Schule jemanden, der ...“ ermöglicht eine – anonyme – Diskussion in der Klasse zum Thema.

Ü 1.5: Dem Gruppenzwang widerstehen

In einem Rollenspiel trainieren die Jugendlichen gemeinsam, dem Gruppenzwang zu widerstehen.

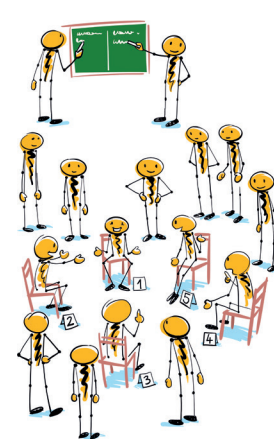
Dazu bilden 5 Schüler*innen einen Sesselkreis, die anderen stehen als Beobachter*innen in einem größeren Kreis um die kleine Gruppe.

Eine*r der 5 Jugendlichen soll von den anderen 4 Personen im kleinen Kreis zu einem gefährlichen Verhalten überredet werden. Wählen Sie dazu mit den Jugendlichen eine Situation von **Ü 1.4: Wenn die Gruppe zur Gefahr wird** aus, oder lassen Sie die Jugendlichen eine eigene Situation vorschlagen.

Die Person, die überredet werden soll, bringt möglichst überzeugende Gegenargumente und versucht hartnäckig, dem Gruppenzwang zu widerstehen.

Zwei Jugendliche aus dem Beobachter*innen-Kreis notieren die Argumente beider Seiten.

Nach 5 Minuten ist eine andere Person aus dem inneren Kreis an der Reihe und soll dem Gruppenzwang in einer neuen Situation widerstehen. Das wird wiederholt, bis alle 5 Jugendlichen aus dem inneren Kreis dem Gruppenzwang ausgesetzt waren.



Die Beobachter*innen schildern ihre Beobachtungen. Achten Sie darauf, dass Gehörtes und Gesehenes (also Beobachtbares) geschildert wird – keine Interpretationen!

Die notierten Argumente und Gegenargumente werden gemeinsam gelesen und besprochen. Jede*r Jugendliche wählt die seiner/ihrer Meinung nach wirksamsten Argumente und notiert sie in seinem/ihrer Arbeitsheft.



Die 5 Jugendlichen aus dem inneren Kreis teilen ihre Erfahrungen und Gefühle in den unterschiedlichen Rollen mit: einmal dem Gruppenzwang ausgesetzt und einmal Gruppenzwang ausübend.

Es gehört viel Mut dazu, sich Gruppenzwang zu widersetzen und allein gegen den Strom zu schwimmen. Ermutigen Sie die Jugendlichen dazu und leiten Sie gemeinsam mit ihnen aus dem Rollenspiel Strategien ab, wer oder was sie bei dabei unterstützen könnte, diesen Mut aufzubringen. Ein gutes Argument, mit dem man auch sich selbst hörbar Mut zuspricht, kann dabei eine Hilfe sein. Sich genau vorzustellen, was der schlechte Ausgang der gefährlichen Situation sein könnte, kann auch dabei unterstützen, sich nicht darauf einzulassen.



Wirksame Argumente zu finden kann man mit der **A2 Debate Challenge** lernen. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 2 (gratis zum Download und Bestellung unter www.jugendstaerken.at).

Schritt 2 - Umgang mit Risiko lernen

Ü 2.1: Was ist ein Risiko?

Risiko wird so definiert: **Risiko ist die Wahrscheinlichkeit, dass tatsächlich ein Schaden entsteht, multipliziert mit dem möglichen Ausmaß des Schadens.**

Die Jugendlichen nähern sich dem Thema „Risiko“ über Sprichwörter und Sprüche, die sie im Arbeitsheft lesen, im Internet recherchieren oder selbst erfinden. Weitere Beispiele:

Man kann nicht unter einem Glassturz leben. / Wer auf dem Eis läuft, zeigt sich nicht weise. / Mut beweist man nicht mit der Faust allein, man braucht den Kopf dazu. (Erich Kästner)

Ü 2.2: No risk – no fun?

- Warum nehmen Menschen Risiken bewusst in Kauf und begeben sich sogar in Lebensgefahr?
- Worin unterscheiden sich draufgängerische Filmheld*innen von Profi-Extremsportler*innen?
- Wann ist ein Risiko kalkulierbar?
- Wann ist ein Risiko gerechtfertigt? Wann sogar notwendig?
- Bedeutet jedes Risiko Gefahr oder Schaden?

Philosophieren und diskutieren Sie mit den Jugendlichen darüber. Impuls-Text zum Philosophieren / Diskutieren:

The person who risks nothing does nothing, has nothing, is nothing, and becomes nothing. He may avoid suffering and sorrow, but he simply cannot learn and feel and change and grow and love and live. – Leo F. Buscaglia

Ganz ohne Risiko wäre das Leben von Stillstand geprägt – es gäbe keinen Fortschritt. Risiken gehören zum Leben und sind notwendig, um die Zukunft aktiv und konstruktiv zu gestalten. In einer komplexen, global vernetzten Welt müssen wir immer schneller immer mehr Entscheidungen treffen, große und kleine Risiken erkennen, einordnen, steuern und managen.

Risiken und Unsicherheiten lassen sich nicht aus dem Leben verbannen. Menschen können lernen, mit Risiken kompetent umzugehen und abzuwägen, ob das Risiko kalkulierbar ist und wer – bei Eintritt des Schadens – davon betroffen ist.

Eigenverantwortliches, verantwortungsbewusstes Vorgehen setzt voraus, dass eine Person die möglichen Konsequenzen ihres Tuns im Voraus abwägen kann. Dass sie bereit ist, die Folgen auf sich zu nehmen.

Wer Drachen fliegt oder eine andere Risikosportart betreibt, kann seine Angehörigen mittels eines Testaments absichern. Weiteren Menschen schadet er/sie im Todesfall nicht.

Ein mit Corona infizierter Mensch, der sich nicht an die Quarantäneauflagen hält, kann im schlimmsten Fall dutzende andere anstecken. Damit gefährdet er im Extremfall sogar das Gesundheitswesen insgesamt.

Wer **eigenverantwortlich** handeln will, muss sich daher seiner **Fremdverantwortung** bewusst sein.



Führen Sie mit den Schüler*innen eine Pro- und Kontra-Debatte durch, um verschiedene Aspekte zum Thema „Risiko“ zu beleuchten. Z. B. zu folgenden Themen:

- No risk, no fun – stimmt das?
- Sind Extremsportler*innen verantwortungslos?
- Sollen Eltern ihre Kinder vor jedem Risiko schützen?
- Sollen Menschen bestraft werden, die sich während einer Pandemie nicht an die geltenden Hygiene-Vorschriften und Abstandsregeln halten?
- Sollen im Fall einer Pandemie strenge Ausgangssperren verhängt werden?

Bilden Sie in der Klasse 2 Gruppen und lassen Sie den Zufall entscheiden, wer die Pro- und wer die Kontra-Meinung vertritt. Der Lerneffekt kann um vieles höher sein, wenn man Argumente für eine Position sucht, die nicht die eigene ist. So lernt man auch, die Perspektive zu wechseln.



In der **A2 Debate Challenge** gibt es mehr Vorschläge, wie man eine Pro- und Kontra-Debatte führen kann. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 2 (frei verfügbar und bestellbar auf www.jugendstaerken.at).

Ü 2.3: Strategien im Umgang mit Risiko



Die Jugendlichen sollen lernen

- ein Risiko als solches zu erkennen,
- es einzuschätzen und zu bewerten, wie hoch es ist (vernachlässigbar, gering, hoch, lebensbedrohend)
- und etwas unternehmen, um das Risiko abzuwehren.

Für den **Umgang mit Risiken** lernen sie 4 Stufen kennen:

1. Risiko vermeiden — 2. Risiko vermindern — 3. Risiko absichern — 4. Risiko selbst tragen

Lösungsvorschläge für die 4 Beispielsätze – Zuordnung zu den 4 Stufen zum Umgang mit Risiken:

- Vivien fährt am Abend bei Regen mit dem Scooter nachhause. Sie fährt langsam und trägt einen Helm. Am Scooter sind Reflektoren montiert.
Stufe 2 – Risiko vermindern (Vorsichtsmaßnahmen werden ergriffen: langsam fahren, Helm, Reflektoren)
- Max verwendet seinen Scooter nur, wenn es trocken ist. Wenn die Straße nass ist, lässt er ihn stehen.
Stufe 1 – Risiko vermeiden (verzichtet aufs Scooter-Fahren bei Regen)
- Larissa fährt schon lange Skateboard und hat jetzt auch das Scooter-Fahren für sich entdeckt. Sie ist bestens ausgerüstet und probiert mit dem Scooter Tricks und Sprünge in einem Skatepark aus.
Stufe 2 – Risiko vermindern (gute Ausrüstung)
Stufe 4 – Risiko selbst tragen (mögliche Verletzung und Schmerzen bei einem Sturz)
- Flo stürzt mit dem Scooter und verletzt sich. Seine Krankenversicherung übernimmt die Spitalskosten.
Stufe 3 – Risiko absichern (er ist krankenversichert)
Stufe 4 – Risiko selbst tragen (die Schmerzen hat er trotz Versicherung)

Ausgehend von diesen Beispielsätzen soll in einer gemeinsamen Diskussion das eigene Risikoverhalten reflektiert werden:

Welche Strategien haben die Jugendlichen bisher schon entwickelt, wenn sie ein Risiko als hoch eingeschätzt haben? Haben sie es vermieden oder vermindert? Wie?

Ü 2.4: Risiken erkennen, vermindern und vermeiden

Anhand einer Reihe von Fotos sollen mögliche Risiken erkannt und eine Strategie soll entwickelt werden, wie diese Risiken vermieden bzw. vermindert werden können. Wo droht auch Gefahr für andere?



Lösungsvorschläge:

Situation	Risiken und Maßnahmen, um die Risiken zu vermeiden bzw. zu vermindern
	<p>Risiken: das Kind könnte sich verbrennen; wenn heißes Fett in der Pfanne ist, könnten andere Gegenstände bzw. die ganze Wohnung zu brennen beginnen (<i>damit auch Gefahr für andere</i>)</p> <p>Maßnahmen: das Kind nie unbeaufsichtigt in der Küche lassen; klare Regeln vereinbaren, was gemacht werden darf und was nicht</p>
	<p>Risiken: das Kind könnte Dinge im Internet sehen, die nicht altersadäquat sind; im Hintergrund ist auch noch ein Pool zu sehen, in den das Kind fallen könnte (im schlimmsten Fall könnte es ertrinken)</p> <p>Maßnahmen: Zugang zum Internet kontrollieren; Seiten sperren; Kind beaufsichtigen</p> <p><i>Jugendliche können sich Tipps zum sicheren Umgang mit dem Internet holen, z. B. Videos von „Frag Barbara!“: www.saferinternet.at/services/frag-barbara</i></p>
	<p>Risiken: man ist zu sehr auf das Mobiltelefon konzentriert und übersieht dabei andere Verkehrsteilnehmer (auch Gefahr für Autofahrer*in, der/die womöglich eine Vollbremsung machen muss)</p> <p>Maßnahmen: Mobiltelefon im Straßenverkehr nicht verwenden; stehen bleiben, wenn man das Mobiltelefon nutzt</p> <p><i>Zur Vorbeugung Verkehrssicherheitsprogramm trafficsafety4you kostenlos buchen, 4-stündiges Workshop-Modul Ablenkung, geleitet von Verkehrspsycholog*innen: www.sicherunterwegs.at/leistungen/verkehrserziehung/trafficsafety4you-modulablenkung/</i></p>
	<p>Risiken: durch falsche bzw. einseitige Ernährung erhöht sich das Risiko, bestimmte Krankheiten zu bekommen; Übergewicht (dadurch könnte man auch zum*r Außenseiter*in werden)</p> <p>Maßnahmen: ausgewogen und bewusst ernähren (hin und wieder Fastfood sollte dann kein Problem sein) – dauerndes Hungern, nur um irgendwelche Schönheitsideale zu erfüllen, ist mindestens genauso ungesund</p>
	<p>Risiken: man könnte eine Alkoholvergiftung erleiden (und im schlimmsten Fall daran sterben); mit Rauchen von Tabak oder anderen Substanzen (ist aus dem Bild nicht eindeutig ersichtlich) kann es zu Übelkeit und langfristig auch zu Abhängigkeit und Gesundheitsschäden kommen; Kontrollverlust</p> <p>Maßnahmen: keinen Alkohol trinken (wenn doch, dann nur in geringen Mengen); aufeinander aufpassen, damit man Hilfe leisten kann, wenn jemand zu viel getrunken hat (am besten rechtzeitig davor warnen; wenn die Person bereits stark betrunken ist, die Rettung rufen); gar nicht mit dem Rauchen beginnen – dann muss man es sich auch nicht mühsam wieder abgewöhnen, um langfristige Gesundheitsschäden zu vermeiden; dem Gruppendruck standhalten und nicht mitmachen (entschieden NEIN sagen)</p>
	<p>Risiken: Gefahr, dass sie sich die Dinge gar nicht leisten können und sich dadurch verschulden (davon könnten auch ihre Kinder betroffen sein)</p> <p>Maßnahmen: sorgfältig mit dem eigenen Geld umgehen; einen Haushaltsplan erstellen, damit man einen Überblick über die Mittel hat, die man zur Verfügung hat; Überlegungen anstellen, was man wirklich braucht</p>
	<p>Risiken: der Mann könnte schwer krank werden, weil er offensichtlich stark verkühlt zur Arbeit geht (die Frau ist dem großen Risiko einer Ansteckung ausgesetzt, da der kranke Mann ihr die Hand schüttelt und ihr schnupfend nahe kommt)</p> <p>Maßnahmen: Mann: zuhause bleiben; wenn er beim Meeting sein muss: Abstand halten, nicht die Hand schütteln; Frau: Hand schütteln verweigern, selbst Abstand suchen; Mann bitten, Abstand zu halten (oder sogar das Meeting zu verlassen)</p>



Rollenspiel: Die Schüler*innen wählen zu zweit ein Foto und spielen die Szene vor der Klasse. In ihrem Rollenspiel tritt der befürchtete Schaden ein. Die Schüler*innen im Publikum überlegen gemeinsam, wie der Schaden hätte abgewendet werden können. Die Szene wird dann noch einmal gespielt, dieses Mal mit einem besseren Ausgang. Die Rollenspiele erleichtern es den Jugendlichen, sich vorzustellen, was „Risiko vermeiden“ oder „verringern/vermindern“ in der Realität bedeuten kann.

Ü 2.5: Wenn das Risiko zur Chance wird

Wenn gute (Geschäfts-) Ideen Risiken vermindern, kann das Risiko zur Chance werden:

z. B. Airbags, Feuerlöscher, Lawinenpiepser.

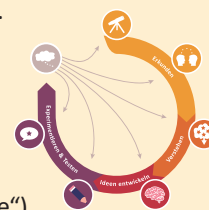
Beispiele aus der Corona-Krise, wo mit guten Ideen das Risiko einer Ansteckung vermindert wurde: Maskenproduktion in Unterwäsche-Fabrik; Neu-Eröffnung von Autokinos („Kino mit Abstand“); Lieferservice von Restaurants oder Geschäften. Kennen die Jugendlichen weitere Beispiele?

Die Schüler*innen finden Risiken in ihrem Umfeld und entwickeln mithilfe der *Design Thinking*-Methode Ideen, durch die diese Risiken vermindert oder sogar vermieden werden. Drei Beispiele sind im Arbeitsheft genannt: Was kann Abstand-Halten an öffentlichen Plätzen erleichtern? / Hüft- bzw. Steißbein-Schutz zum Inline-Skaten / Schutz vor Fahrraddiebstählen



Die **Design Thinking-Methode** kann man in der **A2 Idea Challenge** Schritt für Schritt lernen. Dabei wird zuerst ein Problem erkannt, zum besseren Verständnis empathisch nachgefragt und das Bedürfnis klar definiert. Basierend auf diesen Informationen werden Ideen zur Beseitigung des Problems entwickelt, Prototypen geschaffen und solange experimentiert & getestet, bis eine passende Lösung gefunden ist.

Die Challenge ist in Band 3 von „Jugend stärken“ enthalten (www.jugendstaerken.at). Auf www.flipchallenge.at gibt es dazu ein ergänzendes E-Learning-Tool („Entrepreneurship Challenge“).



Diskutieren Sie mit den Jugendlichen darüber, wann das Risiko sonst noch zur Chance werden kann. Kennen sie Beispiele von Menschen, in deren Leben ein Risiko zur Chance wurde?

Schritt 3 - „Less risk – more fun“ spielen

Ü 3.1: Less risk – more fun, ein Brettspiel zur Vermeidung und zum Umgang mit Risiken

Das Spiel kann kostenfrei auf www.jugendstaerken.at bestellt werden und wird vom Verband der Versicherungsunternehmen Österreichs in einem Paket zu sechs Spielen an die Schule versandt.

→ Erklärvideo zum Spiel: www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Spiel



Als Kompetenzcheck wird in Kleingruppen **Level 1** des Brettspiels „Less Risk – More Fun“ gespielt. Das Spiel beschäftigt sich mit unterschiedlichen Gefahren und Risiken, die in verschiedenen Lebensphasen auf die Spieler*innen zukommen können.

Hinweise zur Durchführung:

1. Es empfiehlt sich, als Einstieg nur mit den gelben und hellroten Rollenkarten zu spielen und die anderen vorerst auszusortieren.

Alle Rollenkarten sind nach Altersgruppen mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet:

- Kind: gelb (Karten 1.1 bis 1.20)
- Jugendliche*r: hellrot (Karten 2.1 bis 2.21)



- Junge*r Erwachsene*r: hellblau (Karten 3.1 bis 3.18)
- Generation der Eltern: hellgrün (Karten 4.1 bis 4.19)
- Generation der Großeltern: hellorange (Karten 5.1 bis 5.12)

2. Für die Zielgruppe der Sekundarstufe I sind nur die beiden ersten Fragen relevant:

- Worin besteht/bestand das Risiko bzw. die Risiken?
- Kann man das Risiko vermeiden/vermindern? Wenn ja, wie?

Es ist **nicht** Ziel des Spiels, dass sich Schüler*innen in dieser Altersgruppe mit den in Frage kommenden Versicherungen auseinandersetzen. Deshalb wäre es sinnvoll, die beiden Fragen zu Level 2 auf dem Spielbrett mit einem Post-it abzukleben, damit die Schüler*innen gar nicht die Möglichkeit haben, sich mit der Auswahl von Versicherungen zu beschäftigen.

3. Um den Spielfluss zu vereinfachen, kann die Rolle der Expertin/des Experten von einer Lehrperson bzw. bei allen Runden immer von der gleichen Schülerin/vom gleichen Schüler eingenommen werden.

Die Musterlösungen im beigelegten Heft haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Weitere sinnvolle Lösungen sind selbstverständlich möglich. Dafür sollten auch die entsprechenden Punkte vergeben werden.

Diskutieren Sie als Abschluss über das Motto des Spiels: „**Etwas erreichen**“ ist das **Resultat** von „**etwas wagen**“. Was könnte der Grund sein, dass dieses Motto gewählt wurde? Was bedeutet es?

Schritt 4 - Nachdenken

Ü 4.1: Fragebogen zur My Personal Challenge – Less risk – more fun

Wie immer am Ende einer Challenge werden die Schüler*innen in einem Fragebogen mit offenen Fragen zu einer Selbstreflexion über das Gelernte aufgefordert. Die Antworten fassen die persönlichen Erkenntnisse der Jugendlichen aus der Challenge zusammen. Geben Sie den Schüler*innen die Möglichkeit, in Paaren oder in der Klasse über die Antworten zu reden.

Ü 4.2: Wie gut gelingt dir das schon?

Mit diesem Fragebogen werden wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden. Die Schüler*innen schätzen selbst ein, was ihnen schon wie gut gelingt. Besprechen Sie davor die Bedeutung der Smileys.

Ü 4.3: In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...

Mit dieser Übung sollen die Schüler*innen dazu ermutigt werden, sich eigene (Lern-) Ziele zu suchen und gemeinsam das Durchhalten zu üben. Das stärkt sie in ihrer Eigenverantwortung und hat nachweislich einen sehr hohen Effekt auf den Lernerfolg (siehe u.a. Hattie-Studie „Visible Learning“).

Aufgrund der Selbst-Einschätzung mit dem Fragebogen (Ü 4.2: **Wie gut gelingt dir das schon?**) wählen die Schüler*innen etwas aus, wofür sie noch Übung brauchen und woran sie arbeiten wollen.

Ermutigen Sie die Schüler*innen, sich mit allen Sinnen vorzustellen, wie es sein wird, wenn sie das Ziel erreicht haben.

Besprechen Sie mit ihnen, wie hilfreich es ist, dass sie jemand anderem von ihrem Vorhaben erzählen, denn das unterstützt sie beim Durchhalten. Der Vorsatz täglich zu trainieren hilft, dass das Üben zur Gewohnheit wird – so wie Zähneputzen.

Auch das Nachdenken am Abend hilft beim Durchhalten. Die Jugendlichen lernen so, sich positiv zu motivieren. Erarbeiten Sie mit den Schüler*innen, wer oder was sonst noch beim Durchhalten helfen kann, und feiern sie gemeinsam jeden Erfolg!



TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, ist die My Personal Challenge dem Bereich „**Core Entrepreneurial Education**“ zugeordnet. Dabei geht es um die Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.

Dauer der Challenge

mindestens 8 Unterrichtseinheiten über einen längeren Zeitraum, damit immer wieder auf das Thema Bezug genommen werden kann; fächerübergreifend in Deutsch, Englisch, Geografie und Wirtschaftskunde, digitale Grundbildung und Werken; geeignet auch in einer wirtschaftlichen Schwerpunktwoche oder an Schwerpunkt-Projekttagen (z. B. Safer-Internet-Tag)

Wer nur das Spiel einsetzen will, braucht dafür 2 Unterrichtseinheiten (das Spiel ist auch für den Englisch-Unterricht geeignet, es ist zweisprachig).

Eingangsvoraussetzungen

keine

Kontext innerhalb des Youthth Start Entrepreneurial Challenges-Programms

Alle Challenges: www.youthstart.eu

Kernkompetenz der „My Personal Challenges“ aller Lernniveaus ist die Bewältigung persönlicher Herausforderungen: vom Entwickeln eines Preis- und Wertgefühls, über den Umgang mit Geld und Risiko zum ersten eigenen Moped oder Urlaub.

Die „A2 My Personal Challenge – Less risk – more fun“ ist eng mit der „A2 My Personal Challenge – Umgang mit Geld lernen“ verbunden, die auf der „A1 My Personal Challenge – Mein Preis- und Wertgefühl entwickeln“ aufbaut. Thema der „My Personal Challenge“ ist „Mein erster Urlaub“.

Eine enge Querverbindung besteht zur „A2 Debate Challenge – Vom Zuhören zum Debattieren“ und zur „A2 Idea Challenge – Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode“.

Weitere Materialien

- Erklärvideo zur Challenge: www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Risiko
- Erklärvideo zum Brettspiel: www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Spiel
- Workshop von Saferinternet für 7. + 8.Schulstufe: „Fake-News: Lasst euch nicht faken!“
www.saferinternet.at/services/veranstaltungsservice/safer-internet-online-workshops
- Beratung zur sicheren Nutzung des Internet, insbesondere Videos von „Frag Barbara!“:
www.saferinternet.at/services/frag-barbara
- Information und Beratung zu Handy & Internet: www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet
- Analyse von Falschmeldungen, Hilfe bei Internetmissbrauch: www.mimikama.at
- Suchmaschine für Fakes im Internet: www.hoaxsearch.com
- Tipps zur Verkehrssicherheit und Buchung kostenloser Verkehrssicherheitsprogramme (trafficsafety4you, insbesondere Modul 3: Ablenkung im Straßenverkehr, inkl. Videos): www.sicherunterwegs.at
- Training für sicheres Fallen (als Vorbeugung von Sport- und Spielunfällen, inkl. Video): www.falltraining.info

Quellen

- Less Risk – More Fun: Ein Brettspiel zur Vermeidung von und zum Umgang mit Risiken
Herausgeber: Versicherungsverband Österreich (in Kooperation mit ifte.at und der KPH Wien/Krems)
Autoren: Gerald Fröhlich, Johannes Lindner



So geht's:

- Fake-Alarm-Lampe 4x ausdrucken oder nachzeichnen, laminieren und an Tafel, Wand und Gang befestigen
- Spielkärtchen 1x ausdrucken und ausschneiden (evtl. auf A3), für 1. Spielrunde in jede Alarm-Lampe ein Kärtchen kleben
- Fakten-Check „Fake-Alarm“ 1x ausdrucken (auf A3) und aufhängen
- Schüler*innen bilden 4-er oder 5-er Teams, gehen zu den Alarm-Lampen, lesen die Nachrichten in den Kärtchen bzw. schauen das Bild an und entscheiden nach ihrem Bauch-Gefühl: Fakt oder Fake?; die gemeinsame Gruppen-Entscheidung notieren sie auf einem Blatt
- Je nach Zeit wird das Spiel in einer 2. Runde mit weiteren Kärtchen fortgesetzt; am Ende wird aufgelöst, welche Nachrichten Fakes sind; das Team mit den meisten richtigen Antworten gewinnt.
- **Mithilfe des Fakten-Checks wird die Lösung von den Jugendlichen selbst ermittelt !**

Die Kärtchen werden durch eigene Beispiele der Jugendlichen laufend ergänzt (z. B. selbst erfundene Fakes rund um die Schule bzw. Fakes oder skurrile Fakten, denen sie auf sozialen Netzwerken oder im Internet begegnen). Mit den neuen Kärtchen kann das Spiel beliebig oft gespielt werden.

Das Spiel kann auch im Rahmen eines Buddy-Projekts zu Fake-News oder eines Safer-Internet-Tages mit jüngeren Schüler*innen der Schule eingesetzt werden.





1.

Mit #21# findest du heraus,
wer dein Handy abhört.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

2.

Der Ausdruck Coronavirus taucht
schon in einem Asterix Heft
von 2017 auf.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

3.

Das Video „Dance of the Pope“
ist ein Smartphone-Killer.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

4.

Greta Thunberg verlangt
von den Chinesen, dass sie auf
Essstäbchen verzichten sollen.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

5.

Personen mit Morgenmantel
oder Pyjama bekamen keinen Zutritt
zu einem Supermarkt.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

6.

Reis wird mit Plastikreiskörnern
vermischt, um den Profit zu
erhöhen. Das erkennt man, wenn
man den Reis erhitzt – die Plastik-
körnchen werden durchsichtig.



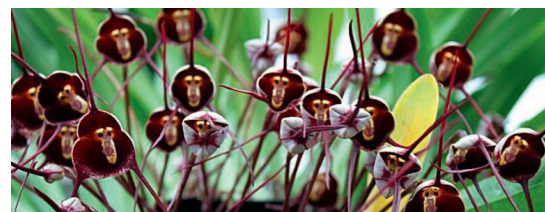
A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

7.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

8.



A2 My Personal Challenge (Less Risk – More Fun)
Spielkärtchen „Fake-Alarm“

Auflösung: 1: Fake, 2: Fakt, 3: Fake (Hoax), 4: Fake, 5: Fakt, 6: Fake, 7: Fake (Fotokunst, gemorpht), 8: Fakt

Fotoquellen: links: Sarah Richter auf Pixabay, auf app.involve.me/siat/fakenews-quiz
rechts: p-advice.com/can-you-spot-hoaxes#menu-17



Faktencheck „Fake-Alarm“

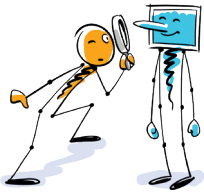


Erst denken, dann teilen – so kommst du Fake-News auf die Spur! Im Internet, auf Instagram, Facebook, TikTok, WhatsApp, ...



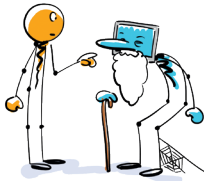
1. Sei misstrauisch ...

- ... bei **Themen**, die deine **Gefühle stark ansprechen** (z. B. Kettenbriefe).
- ... bei **Geschichten**, die **jemand von jemandem gehört hat**.
- ... bei **Gutscheinen** und hohen **Gewinn-Versprechen**.
- ... bei **reißerischen Formulierungen**, vielen **Rufzeichen** oder **drastischen Bildern**.
- ... wenn es **kein Datum** oder **keinen Hinweis auf Autor*in** oder **Quelle** gibt.



2. Prüfe die Quelle und finde heraus ...

- ... ob die **Quelle existiert**.
- ... **wer den Text verfasst hat** (im Impressum müssen Name, Adresse und Kontaktmöglichkeiten der verantwortlichen Person stehen).
- ... ob der **Autor** oder die **Autorin** glaubwürdig ist
(Was ist sonst noch auf der Website/dem Account zu finden?).



3. Hinterfrage den Zweck

Ist es **Information**, eine **Meinung** oder eventuell eine **Werbung**?

4. Überprüfe die Aktualität

Ist die **Meldung aktuell**?

(Manchmal werden **alte Nachrichten** mit einem **neuen Ereignis** verknüpft, obwohl es **keinen Zusammenhang** gibt.)



5. Recherchiere die Behauptungen auf unabhängigen Seiten nach

Gib dazu **einen Teil des Textes** in eine **Suchmaschine** ein.

Werde **misstrauisch**, wenn andere Medien die Nachricht nicht verbreiten.



6. Überprüfe bei Bildern & Videos mit der Rückwärtssuche ...

... wo und wann sie das erste Mal aufgetaucht sind. Auch ähnliche Bilder können gefunden werden. – So siehst du, ob das Bild **bearbeitet** oder aus dem **Zusammenhang gerissen** wurde.

- umgekehrte Bildersuche: Gehe auf **Google** und suche unter **Bilder**.
- YouTube-Videos kannst du unter **[citizenevidence.amnestyusa.org](https://www.citizeneyewitness.org)** nachverfolgen.

7. Verwende Internetseiten & Suchmaschinen zu Fake-News

- **www.mimikama.at**
- **www.hoaxsearch.com**
- **APA-Faktencheck** (Austria Presse Agentur)



Hinterfrage öffentlich zweifelhafte Meldungen und stelle offensichtliche Fake News auf sachliche Weise richtig. Bei manchen sozialen Netzwerken kannst du ungeeignete Inhalte oder Spam-Nachrichten an die Betreiber*innen der Plattform melden.

Zusatzmaterialien:

- **SPIEL zur Challenge (kostenlos anfordern über www.jugendstaerken.at):**
Less Risk – More Fun. Ein Brettspiel zur Vermeidung von und zum Umgang mit Risiken
Herausgeber: Versicherungsverband Österreich (in Kooperation mit ifte.at und der KPH Wien/Krems)
Autoren: Gerald Fröhlich, Johannes Lindner

Weiterführende Links:

- Beratung zu Internet und Handy:
www.saferinternet.at/zielgruppen/jugendliche
www.saferinternet.at/services/frag-barbara
www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet
- Analyse von Falschmeldungen, Hilfe bei Internetmissbrauch:
www.mimikama.at
- Suchmaschine für Fakes im Internet:
www.hoaxsearch.com

Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: www.ifte.at/entrepreneur



Jugend stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf www.youthstart.eu auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: www.jugendstaerken.at
Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Details siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Impressum:

Herausgeber*innen:	Eva Jambor, Johannes Lindner
Autor*innen:	Gerald Fröhlich, Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Dank für Expertise:	Bettina Schützhofer (www.sicherunterwegs.at), Laurent Straskraba (www.mimikama.at)
Redaktion:	Eva Jambor
Lektorat:	Julia Spengler
Gestaltung:	Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme You th Start), Florian Wagner (Layout, www.istockphoto.com)

Diese didaktischen Begleitmaterialien sind gedruckt in Band 3 von Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen erschienen.

Titel:	Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 3
1. Auflage:	Wien 2021
ISBN:	978-3-7063-0856-4
Bestellung:	www.jugendstaerken.at (Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Konzept & Entwicklung – www.ifte.at



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer*innen in Wien und Niederösterreich – www.kphvie.ac.at/fortbildung



Arbeiterkammer Wien
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ – www.wien.arbeiterkammer.at/aws