

R56+
Award.
2020

Finalist #8

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

01
02
03
04
05
06

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

R56+
Award.
2020

Management Summary

Das „digital bewegte Klassenzimmer“ ist eine Aktionswoche für Schulen, bei der den Schülerinnen und Schülern an vier Tage Wissen und Inhalte zu Bewegung und Ernährung vermittelt wird. Das Programm besteht aus vier Tagen (Wissensvermittlung, Wassertag, Obsttag, Bewegungstag) und wird digital unterstützt. Ziel ist eine spielerische und praktische Wissensweitergabe.

Verantwortlich
Antonia Muriqi



» Auf der **digitalen Überholspur** entwickelt sich der Mensch zum Wesen, welches die Software eines Geräts besser beherrscht, als seinen **eigenen Körper**. «

Antonia Muriqi
aus dem Buch „Der digitale Ball“
Pflaum Verlag, 2020

01
02
03
04
05
06

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

R56+
Award.
2020

Die Problemstellung

Die Schule nimmt immer mehr Zeit und Raum für Kinder und Jugendliche ein, während Schulen und ihre Kantinen oft noch nicht wirklich auf eine Ganztagsbetreuung ausgelegt sind. Die Kinder sitzen zu viel und bewegen sich zu wenig. Dabei sind zu viele ungesunde Lebensmittel ständig verfügbar. Appelle an die Eltern kommen nicht bei Kindern an. Zudem führt der Leistungsdruck in der Schule zu Stress.

01

02

03

04

05

06

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

Der Lösungsansatz

Die Appelle werden an die Kinder direkt gerichtet, um ihnen einen gesunden Menschenverstand und richtige Verhaltensmuster beibringen. Regelmäßige Bewegungspausen steigern die Konzentration. Dabei sollte die Bewegung in Alltag integriert und nicht nur als freiwillige AG angeboten werden. Teamaufgaben fördern zudem die Inklusion bzw. Integration sowie den Klassenverband.

Alle Präventionshandlungsfelder sollen durch das Projekt direkt ins Klassenzimmer geholt werden und durch verbesserte Kommunikation und Teamfähigkeit lange im Gedächtnis der Kinder bleiben.

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

Das Angebot

- App (auf Tablet oder Fernseher), die an Bewegungspausen erinnert und Übungen und Aufgaben vorgibt
- Lehrer kann App schlummern lassen, falls Unterbrechung nicht möglich
- Ranking aller (Parallel-)Klassen zur Motivation
- Tagesziele / Thementage, z.B. Aktionstag (Gesunde Schule – Fitte Klasse), Wassertag (Trinkpausen → Wasser-Challenge), Obsttag (Fünf Stücke Obst → Obst-Challenge), Bewegungstag (Bewegungsaufgaben → Klassen-Challenge)

01

02

03

04

05

06

Gesunde Schule – Digital Bewegtes Klassenzimmer

R56+
Award.
2020



01
02
03
04
05
06