

## Gelingsbedingungen

**Fächerübergreifende Vernetzung**  
(Nachhaltige Entwicklung)

**Verknüpfung im täglichen MINT-Unterricht fehlt**  
(Experimentieren)

**Games müssen kreative Lösungen der Schüler zulassen**  
(Serious Games)

**Veränderter Fokus: weniger Fachinhalte -> mehr Werte**  
(Service-Learning)

**Erleben statt Predigen**  
(Experimentieren)

**Lernkultur / Verändertes Miteinander**  
(Professionalisierung Lehrkräfte)

**Wertegemeinschaft Lehrerkollegium**  
(Professionalisierung Lehrkräfte)

**Würdigung von Engagement, Mut zu BNE/Mut zur Lücke**  
(Nachhaltige Entwicklung)

**Heutigem Anspruch an Spielequalität gerecht werden**  
(Serious Games)

**Mehr exemplarische Unterrichtseinheiten**  
(Inklusion)

**Gesprächs- und Diskussionsangebote zur Werte-Bewusstmachung**  
(Ethik)

**Lehreraus- und -weiterbildung (auch universitär)**  
(Service-Learning)

## Handlungsbedarfe

**Zeit !**  
Ganze Institution soll BNE leben  
(Leitung spielt wichtige Rolle)  
(Nachhaltige Entwicklung)

**Politische  
Rahmenbedingungen**  
(Service-Learning)

**Praxisphasen im Studium**  
(Professionalisierung Lehrkräfte)

**Digitale Bildung fördern**  
(Inklusion)

**Anwendung und  
Transfer notwendig**  
(Experimentieren)

**Kontext (soz.  
Hintergrund) beachten**  
(Experimentieren)

**Konkurrenz Service-Learning  
zum normalen Unterricht**  
(Service-Learning)

**Verankerung von Ethik in den  
MINT-Studiengängen**  
(Ethik)

**Didakt. sinnvoller/nachvollziehbarer  
Ablauf; Beispiele nehmen, die nicht  
besser durch klass. Experimente  
gemacht werden**  
(Serious Games)

**Alternative Formen von  
Leistungserhebungen einführen**  
(Nachhaltige Entwicklung)

**Lehrerbildung/Lehrerpraxis**  
(Professionalisierung Lehrkräfte)

**Einbettung des Spiels in ein  
pädagogisches Konzept**  
(Serious Games)