



DEIN PERSÖNLICHES ROOTS & SHOOTS HANDBUCH



Dieses Handbuch wird dir dabei helfen, deine Ideen in die Tat umzusetzen und dich wie ein Wegweiser auf deiner Roots & Shoots Reise von einem Schritt zum nächsten begleiten.

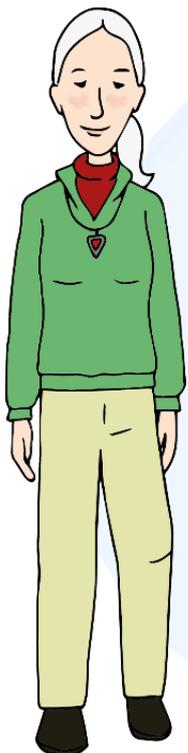
Ganz gleich, ob du alleine arbeitest oder als Teil einer Gruppe, vergiss nicht:

JEDER KLEINE SCHRITT ZÄHLT!



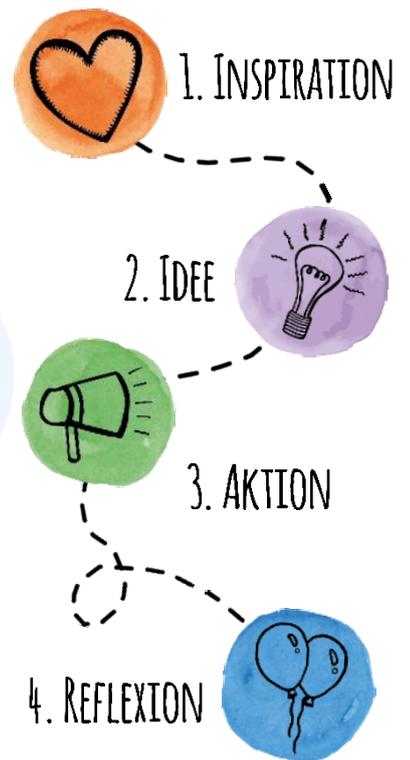
Roots & Shoots ist ein weltweites Kinder- und Jugendprogramm, das vor mehr als 20 Jahren von Jane Goodall gestartet wurde. Hier geht es darum, selbstgewählte Projekte im eigenen Umfeld umzusetzen. Mit zehntausenden Aktiven in knapp 100 Ländern, verbindet Roots & Shoots Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen, die den gemeinsamen Wunsch haben, eine bessere Welt zu schaffen. Roots & Shoots ist Englisch und heißt "Wurzeln & Sprösslinge". Jane Goodall erklärt ihre Idee so:

Roots & Shoots Projekte verbessern nicht unbedingt die Schulnoten, aber sie können echte Veränderungen und einmalige Erfahrungen bringen.



„WURZELN KRIECHEN ÜBERALL UNTER DER ERDE UND BILDEN EINEN FESTEN GRUND. PFLANZENSPRÖSSLINGE SCHEINEN SEHR ZART, ABER UM LICHT ZU ERREICHEN KÖNNEN SIE MAUERN DURCHBRECHEN. STELLT EUCH VOR, DASS DIESE MAUERN ALL UNSERE PROBLEME SIND, DIE WIR UNSEREM PLANETEN AUFGEBÜRDET HABEN. HUNDERTE UND TAUSENDE JUNGER MENSCHEN AUF DER GESAMTEN WELT KÖNNEN DIESE MAUERN DURCHBRECHEN, UM DIE WELT ZU VERBESSERN.“

DAS ROOTS & SHOOTS MODELL:





**Lokale
Probleme
werden
behandelt**

**Junge
Menschen
übernehmen
Verantwortung**

**Positive
Veränderungen
werden
geschaffen**

Durch das Roots & Shoots Programm lernen junge Menschen, Herausforderungen in ihrer unmittelbaren Umgebung zu verstehen und durch gemeinsames Engagement zu deren Lösung beizutragen. Erwachsene, die mit dem Roots & Shoots Programm vertraut sind, inspirieren, leiten und unterstützen die jungen Menschen bei der Umsetzung eines Projektes in ihrem eigenen Umfeld.

1. LASS DICH INSPIRIEREN

Hunderttausende Jugendliche rund um den Globus unterstützen Dr. Jane die Welt zu einem besseren Ort für Menschen, Tiere und die Umwelt zu machen. Lass dich von deren Projekten und den Ideen anderer junger Menschen inspirieren.

2. VON DER IDEE ZUM KONKRETEN PROJEKT

Um Schimpansen und deren Lebensraum zu schützen, wenden unsere Kolleginnen und Kollegen in Afrika eine Methode an, die sich „Community Mapping“ nennt. Dabei wird gemeinsam mit der lokalen Bevölkerung eine Übersichtskarte erstellt. Problembereiche und Bedürfnisse, aber auch Potenziale und mögliche Lösungen werden darin eingezeichnet. Du kannst dieselbe Strategie anwenden, um deine Umgebung zu erkunden und jene Bereiche zu finden, in denen du etwas verändern möchtest.

3. LOSLEGEN - AKTIV WERDEN

Um zur Lösung der von dir erkannten Problemstellungen beitragen zu können, überlege dir, was wirklich gebraucht wird und wie du zur Lösung des Problems beitragen kannst. Setz dir ein Ziel, besprich das Projekt mit deiner Gruppe und entscheide, wer sich wofür kümmert. Und schon kann's losgehen.

4. GESCHAFFT! REFLEKTIEREN UND ERFOLGE FEIERN

Sobald dein Projektziel erreicht ist, überlege welche Veränderungen du in deinem Umfeld bewirkt hast. Denke darüber nach, was im Prozess gut funktioniert hat und was besser funktionieren hätte können, damit du dies bei deiner nächsten Aktion anders machen kannst. Aber ganz wichtig ist wertzuschätzen, was erreicht wurde und deinen Erfolg zu feiern. Dein Projekt hat etwas verändert!


 1

SCHRITT 1: LASS DICH INSPIRIEREN

Erwecke deine Begeisterung Veränderungen zu bewirken, indem du in das Leben anderer Weltveränderer eintauchst!

Sich zu begeistern und Motivation zu sammeln für die Umsetzung einer Aktion oder eines Projekts ist der erste Schritt im Roots & Shoots Model. In diesem Abschnitt findest du Geschichten und Unterlagen, die zeigen, dass Veränderung möglich ist und auch du und deine Gruppe etwas bewirken könnt.

DR. JANE'S STORY

Um sich ihren Traum zu erfüllen, musste sich Dr. Jane vielen Hindernissen stellen – finanziellen, sozialen und beruflichen. Sie ist eine Pionierin, ein weibliches Vorbild in den Naturwissenschaften und eine engagierte Aktivistin. Das Jane Goodall Institut stellt eine Reihe von Unterlagen zur Verfügung, mit deren Hilfe du Dr. Janes Lebensgeschichte besser kennenlernen kannst.

Diese findest du auf unserer Webseite <http://www.janegoodall.at/jane-goodall/uber-jane-goodall/>. Bücher und Filme von und über Jane findest du unter <http://www.janegoodall.at/jane-goodall/bucher-und-filme/>.



FUN FACTS ÜBER DR. JANE:

- Janes richtiger Vorname ist Valerie.
- Jane hat zwei Stofftiere, die sie sehr liebt – Jubilee, einen Stoffschimpansen, den sie von ihrem Vater bekommen hat als sie drei Jahre alt war, und Mr. H, ein Stoffaffe, welchen sie von ihrem Freund Gary Hahn bekommen hat.
- Dr. Janes Lieblingstiere sind Hunde und passend dazu ist ihr Lieblingsfilm Susi und Strolch.
- Dr. Jane liebt es, dunkle Schokolade zu essen und starken Kaffee zu trinken – dabei ist es ihr besonders wichtig, dass diese Produkte aus biologischem und fairem Anbaustammen!



2

SCHRITT 2: VON DER IDEE ZUM KONKRETEN PROJEKT

Im zweiten Schritt auf dem Weg zur Projektumsetzung geht es darum, die Welt um dich herum kritisch zu beobachten und sie besser zu verstehen. Das Roots & Shoots Model sieht dafür die Methode des „Mappings“ vor. Dabei werden die lokalen Gegebenheiten in einer Karte sichtbar gemacht. Deine Umgebung grafisch darzustellen wird dir helfen, Besonderheiten und Probleme zu erkennen und besser zu verstehen.

Verwende dieses von Roots & Shoots zur Verfügung gestellte Werkzeug, um deine Gemeinde zu erkunden und

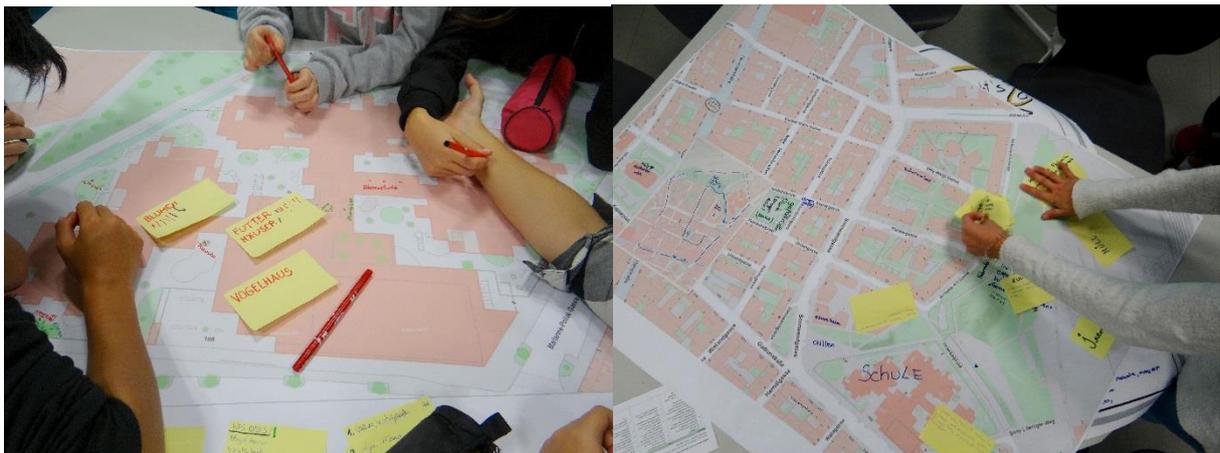
- lerne die Geographie und die Gegebenheiten vor Ort besser kennen,
- finde heraus, was Menschen, Tiere und die Natur hier brauchen
- erkenne Ressourcen, die dabei helfen könnten, diese Bedürfnisse gut zu erfüllen
- versuche, andere Menschen, Tiere und die Natur zu verstehen und dich in sie hineinzusetzen.

Um eine vielschichtige Übersichtskarte zu erarbeiten, können unterschiedliche Methoden zum Einsatz kommen:

- Eine persönliche Erkundungstour durch das Gebiet
- Recherchen im Internet sowie in Printmedien
- Interviews mit der Familie, Freunden und anderen Personen in der Gemeinde

Materialien:

- Buntstifte, Marker, Wachsmalkreiden oder Bleistifte
- großes, weißes Papier in Poster Größe oder Bastelpapier
- Kleber oder Klebeband
- Sticker oder Post-its
- eine Karte/Stadtplan (ausgedruckt, gekauft oder handgezeichnet)
oder: Online-Hilfsmittel (Google My Maps / Esri ArcGIS Online / ...)



Beispiele aus dem Bildungscampus Sonnwendviertel: Karten, auf denen die Entdeckungen der persönlichen Erkundungstour eingetragen werden.

ERSTELLEN EINER ÜBERSICHTSKARTE

1. Beobachtungen in der Gemeinde

Achte bewusst auf deine Umgebung, wenn du zu Fuß unterwegs bist, mit dem Bus, Auto oder Rad fährst, und dokumentiere deine Beobachtungen. Stelle dir vor, du wärst ein Vogel, der von oben auf die Gemeinde schaut: was würde er sehen?

Leitfragen zur Erkundung des Umfelds:

- Warum ist es wichtig mehr über deine Gemeinde zu lernen? Was ist daran besonders?
- Welche Landschaftsformen und Strukturen gibt es in der Gemeinde?
- Wie strukturieren Straßen deine Gemeinde? Wohin führen sie? Wieso wurden sie so angelegt?
- Achte auf die Menschen: Überlege, wohin sie gehen könnten. Wo arbeiten, essen und schlafen sie? Was machen sie in ihrer Freizeit?
- Siehst du Wild- oder Haustiere? Wo verbringen sie ihren Tag? Wo finden sie Nahrung? Wohin werden sie gebracht, wenn sie krank sind?
- Wo gibt es Bäume und Pflanzen? Wie überleben sie? Wie sind sie an ihren jetzigen Standort gelangt? Welche Bedeutung haben sie für deine Gemeinde?
- Horch in dich hinein! Welche Rolle spielst du in deiner Gemeinde? Wie beeinflussen deine täglichen Handlungen die Menschen, die Tiere und die Natur um dich herum?

2. Übersichtskarte erstellen

Zeichne, drucke oder kaufe eine Karte deiner Umgebung. Die Karte sollte einen Radius von 3 - 8 Kilometern um den von dir gewählten Standort umfassen.

3. Besonderheiten kennzeichnen

Jede Gemeinde hat ihre Besonderheiten, die sich unterschiedlich auf die Menschen, die Tiere und den Zustand der Umwelt auswirken. Sieh dir die Beispiele in der Tabelle an, um deine Gemeinde besser zu verstehen. Unterscheide zwischen den drei Kategorien auf deiner Karte, indem du ihnen unterschiedliche Farben zuteilst oder sie mit besonderen Formen / mit speziellen Stickern markierst.

MENSCHEN	TIERE	NATUR
Schulen und Arbeitsstätten Wichtige Straßen, Wege Erholungsgebiete Gemeindezentren, Begegnungsstätten Religiöse Einrichtungen Geschäfte, Märkte, Lieblingsrestaurants Krankenhäuser Obdachlosenstätten Feuerwehren Polizeistationen	Tierheime Tierärzte, Tierkliniken Zoos und Aquarien Einrichtungen für Haus- und Nutztiere Attraktive Flächen für Wildtiere (Freiflächen, Feuchtbiotope, Wälder, Wiesen, Weiden,...) Allgemein: Welche Tierarten kommen in deiner Gemeinde vor?	Naturnahe und geschützte Gebiete Wasserflächen (Quellen, Seen, Teiche, Flüsse) Berge Müllsammelzentren Kraftwerke (Kohle, Wind, Wasser, Bioenergie, Solaranlagen, etc.) Trinkwasserschutzgebiete, Speicherbecken, Auegebiete

4. Erfahrungen reflektieren

Überlege dir nun mit deiner Gruppe, was in eurer Gemeinde gut läuft beziehungsweise wo ihr Verbesserungsbedarf seht. Was könnt ihr unternehmen, um diese Gemeinde für Menschen und Tiere lebenswerter zu machen?

Anhand dieser Fragen könnt ihr über eure erstellte Karte reflektieren:

- Kann von den im Plan markierten Orten mehr als nur eine Gruppe profitieren (Menschen, Tiere und die Umwelt)?
- Welche der oben genannten Orte in deinem Umfeld nützen allen drei Gruppen (Menschen, Tiere, Natur)?
- Was magst du besonders an deiner Umgebung?
- Was an deiner Umgebung macht dich stolz/glücklich?
- Werden die grundlegenden Bedürfnisse von Menschen und Tieren erfüllt? Wird auf Nachhaltigkeit geachtet?
- Was könnte verbessert werden?
- Welche anderen Orte sollten noch auf der Karte enthalten sein und warum?
- Denke über deine Beobachtungen aus Teil 1 nach. Wie haben sie deinen Übersichtsplan beeinflusst? Bist du auf überraschende Dinge in deiner Gemeinde gestoßen?



TIPP

Du kannst dies direkt auf deinem Übersichtsplan oder dem **Arbeitsblatt 1** „Mein Projekt“ einzeichnen, oder es im Zuge eines Gespräches mit anderen herausfinden. Im dritten Schritt der Roots & Shoots Formel verwendest du deine Übersichtskarte, um eine gemeinnützige Kampagne zu planen, welche die Bedürfnisse deiner Gemeinde anspricht.

3

SCHRITT 3: LOSLEGEN – AKTIV WERDEN

WÄHLE DEIN PROJEKT

Nachdem eine Übersichtskarte erstellt wurde, hat eure Gruppe vielleicht schon einige Ideen zu möglichen gemeinnützigen Projekten. Wichtig ist nun zu entscheiden, welche davon ihr tatsächlich umsetzen wollt. Vielleicht habt ihr euch beim Erstellen der Karte schon auf ein Projekt geeinigt. Solltet ihr euch nicht entscheiden können, gibt es mehrere Optionen zur Entscheidungsfindung:

DIE STICKER-VARIANTE

Diese Art von Entscheidungsprozess ist hilfreich, wenn viele unterschiedliche Ideen und Interessen vorhanden sind und es eurer Gruppe schwerfällt ein Projekt auszuwählen.



- Schreiben Sie jede Idee auf eine Karte. Sollten ähnliche Ideen vorhanden sein, können diese eventuell zusammengefasst werden.
- Jede Schülerin und jeder Schüler bekommt drei Sticker, die sie auf die auf die Karten ihrer Lieblingsprojekte beliebig verteilen dürfen.
- Zählen Sie, welche Idee die meisten Aufkleber bekommen hat und evaluieren Sie so ihr Siegerprojekt.
- Falls zwei Ideen gleich viele Sticker bekommen haben, sollten noch einmal jeweils ein Sticker an die Mitglieder verteilt werden, welcher dann auf eines der beiden möglichen Projekte kleben darf.

DIE ABSTIMMUNG

Diese Methode eignet sich besonders gut für Gruppen, die Übung darin haben, persönliche Meinungen im Klassenverband offen zu vertreten.

- Platzieren Sie eine Liste mit allen Projektideen für alle gut sichtbar im Klassenzimmer.
- In der ersten Abstimmungsrunde muss jede Schülerin und jeder Schüler mindestens eine Stimme abgeben und kann höchstens dreimal die Hand heben.
- Lesen Sie eine Idee nach der anderen langsam vor und notieren Sie die Anzahl der Stimmen für die jeweilige Idee.
- Wiederholen Sie den Prozess mit den drei beliebtesten Ideen. Diesmal hat jede Person allerdings nur eine Stimme. Es sollte ein klarer Sieger hervorgehen, nachdem alle Stimmen abgegeben worden sind.



DAS LOBBYING

Wenn Sie die Projektideen detaillierter besprechen möchten und die Schülerinnen und Schüler gerne in Gruppen diskutieren, ist diese Auswahlmethode geeignet.

- Platzieren Sie eine Liste mit allen Projektideen für alle gut sichtbar im Klassenzimmer
- Jeder darf sich nun individuell sein persönliches Lieblingsprojekt aussuchen.
- Die so gegründeten Gruppen von Gleichgesinnten diskutieren die Vorteile des Projektes miteinander und bereiten sich vor, dieses möglichst überzeugend vor den anderen zu präsentieren.
- Nachdem alle Projekte präsentiert wurden, kann eine der bereits vorgestellten Abstimmung stattfinden.



PLANE DEIN PROJEKT

Sobald ihr euch für ein Projekt entschieden habt, ist die Zeit gekommen mit der Planung zu beginnen! Diese Aufgabe kann sehr umfassend sein. Das **Arbeitsblatt 2** „Projektplanung“ unterstützt euch dabei, den Überblick über wichtige Details zur Planung zu behalten. Die Fragen können in Kleingruppen bearbeitet werden. Am Ende sollten alle Ergebnisse in einem Dokument festgehalten werden – als Sammlung aller Ideen.

WAS?

Definiert eure Projektziele!

Denkt sowohl an kurzfristige als auch an längerfristige Ziele. Ein kurzfristiges Ziel könnte es sein, einen Recycling-Workshop in der Schule abzuhalten. Ein langfristiges Ziel wäre es die Schülerinnen und Schüler der gesamten Schule über die Bedeutsamkeit von Recycling aufzuklären und den Schul-Müll im nächsten Jahr um 20% zu reduzieren.

Legt auch gleich zu Beginn fest anhand welcher Punkte ihr euren Erfolg messen könnt, damit die Evaluierung nach Projektabschluss aussagekräftig und lehrreich ist.

WIE?

Überlegt euch, wie ihr diese Ziele erreichen könnt und was ihr dazu benötigt.

Welche Hintergrundinformationen braucht ihr? Welche Materialien müssen angeschafft werden? Erstellt eine Liste an benötigten Materialien, Informationen, Transportmöglichkeiten, etc. Denkt auch daran, dass viele Unternehmen und Organisationen gerne bereit dazu sind, euch mit Materialspenden zu unterstützen. Traut euch, möglichst viele Sponsoren zu kontaktieren.

WO?

Findet einen idealen Ort, aber auch Alternativen dazu.

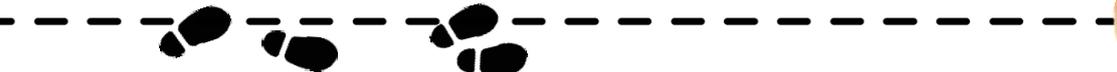
Mithilfe der folgenden Checkliste könnt ihr sicher gehen, dass der Ort passend und verfügbar ist:

- ✓ Wir haben die Erlaubnis vom Besitzer des Grundstücks (wenn ihr ein öffentliches Grundstück nützen wollt, braucht ihr die Genehmigung durch den Bezirk oder die Gemeinde). Oder wir haben den Raum reserviert.
- ✓ Wir haben die Erlaubnis unserer Eltern/Erziehungsberechtigten, um uns an diesem Ort aufzuhalten.
- ✓ Wir haben Transporte für Gruppenmitglieder zur An- und Abreise zu dieser Stätte organisiert (falls nötig).
- ✓ Andere Projektmitglieder und Gäste haben die Möglichkeit, zu/von der Projektaustragungsstätte an- und abzureisen (falls nötig).

WANN?

Plant den gesamten zeitlichen Ablauf eures Projektes.

Erstellt einen Zeitstrahl, auf dem wichtige Meilensteine mit dem jeweiligen Datum eingezeichnet sind. Dazu könnt ihr auch **Arbeitsblatt 3** verwenden. Überlegt euch auch gleich zu Beginn, wann das voraussichtliche Projektende sein wird und vergesst nicht, dieses zu feiern. Betitelt die einzelnen Phasen des Projektes zwischen den Meilensteinen und legt fest, was im Laufe dieser erledigt werden muss. Achtet dabei auf bereits fixierte Termine und Zeiträume außerhalb des Projektes, in denen ihr nicht arbeiten könnt (Skiwoche, Ferien, Prüfungen, etc.). Wichtig ist, dass jeder eine Kopie des gemeinsam erstellten Zeitplans bekommt und dieser für alle zugänglich, gut sichtbar im Klassenraum aufgehängt wird. Zur Bewahrung der Übersicht können bereits erledigte Aufgaben abgehakt werden, das ist übrigens auch ein besonders gutes Gefühl. Im Anhang könnt ihr zwei Beispiele für 10 bzw. 25-Wochen Zeitpläne finden.



WER?

Verteilt die Rollen und Aufgaben innerhalb der Gruppe fair.

Dazu müssen zunächst die verschiedenen Rollen und Aufgaben definiert werden. Hier sind ein paar Beispiele angeführt. Ergänzt sie so, dass sie gut zu eurem Projekt passen.

- **Koordinator:** führt die einzelnen Aufgabenbereiche zusammen und behält den Überblick über das gesamte Projekt
- **Geldbeschaffungs-Guru:** überlegt sich Aktionen um Geld zu sammeln, sucht nach möglichen Sponsoren und behält die Finanzen immer im Auge
- **Material-Beauftragter:** findet Wege um Materialien zu sammeln und hilft dabei diese zu verwalten
- **Kommunikation-Genie:** präsentiert das Projekt nach außen, schreibt Texte an Sponsoren und Medien und stellt sicher, dass auch innerhalb der Gruppe gut miteinander kommuniziert wird

- **Daten-Zauberer/Hexe:** behält den Überblick über gesammelte Informationen, Karten, Zeitpläne etc.
- **Fotograf/Videospezialist:** dokumentiert das Projekt und produziert Bilder/Videos, die für das Projekt genutzt werden können

Berücksichtigt bei der Aufteilung, dass niemand eine Rolle übernehmen muss, die er überhaupt nicht mag. Achtet auf die Stärken und Fähigkeiten eurer Kollegen. Es wäre schade wenn eine gute Fotografin an den Finanzen verzweifelt während der beste in Mathe vergeblich versucht die Kamera einzuschalten. Vielleicht möchte jemand aber auch eine Aufgabe annehmen, die vollkommen neu für die Person ist und sie herausfordert. Auch die von jedem investierte Zeit sollte gerecht aufgeteilt sein. Und wie in einem Bienenstock gibt es nicht nur Sonderrollen, sondern gerade die vielen fleißigen ArbeiterInnen sind besonders wichtig für den Projekterfolg.



Überlegt euch, wer gute Partner für euer Projekt sein könnten.

Wichtig für die erfolgreiche Umsetzung eures Projektes sind auch die richtigen Partner, die euch von außen unterstützen. Eine gute Zusammenarbeit mit der Schule, Gemeinde, den Vereinen und Firmen kann sehr hilfreich sein.

Die Kooperation kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden. Sie kann ganz simpel sein – wie Eltern um Hilfe zu bitten oder auch umfassender, indem man mehrere Personen oder Vereine miteinbezieht. Zusammenarbeit kann verschiedene Formen annehmen: Spenden, freiwillige Arbeit, bereitstellen von Räumlichkeiten oder das Teilen von Information und Materialien. Unterhalb sind einige Ideen aufgeführt, um auf unterschiedliche Arten Hilfe zu suchen und Unterstützung zu finden, die die Wirkung und Reichweite eures Projektes vergrößern kann! Beispiele für Briefe, die ihr formulieren könnt, sind im Anhang zu finden.

- **Arbeitet mit eurer Übersichtskarte**
Ihr habt vielleicht schon Hinweise für mögliche Projektpartner auf eurer Übersichtskarte entdeckt. Ihr könntet beispielsweise Kontakt durch Emails oder Telefonate aufnehmen.
- **Stellt Verbindungen zu eurer Familie und Freunden her**
Eltern können auf vielfältige Art und Weise positiv zu eurer gemeinnützigen Kampagne beitragen: Sie können beispielsweise Wissen teilen, Hilfe bei der Durchführung eures Projekts anbieten und euch mit benötigtem Material ausstatten. Der erste Schritt ist nachzufragen. Sprecht über die gemeinnützige Kampagne mit euren Freunden und eurer Familie. Schickt ihnen ein Informationsblatt darüber samt einer Liste mit Vorschlägen, wie sie sich in das Projekt einbringen können.
- **Arbeitet mit eurer Schule zusammen**
Ihr könnt versuchen, die Unterstützung eurer Schule bzw. von anderen Schulen zu bekommen. Vielleicht kann eure gemeinnützige Kampagne Thema bei der nächsten Konferenz werden und die LehrerInnen können kreative Ideen zum Projekt beisteuern. Eure Schule kann euch höchstwahrscheinlich dabei helfen Kontakt mit lokalen Organisationen aufzunehmen. Viele Schulen arbeiten mit Institutionen zusammen, die Bildungsprogramme anbieten.

TIPPS

- Ladet Gemeindemitglieder ein, ihre Leidenschaften und Talente zu teilen, um so kreativ zu eurer Kampagne beizutragen.
- Unterstützen Sie junge Mitglieder, sich direkt mit ihrer Gemeinde in Verbindung zu setzen. Junge Stimmen können viel bewirken!
- Findet eine Organisation, deren Mission eure Kampagne ergänzt.
- Bereitet euch mit Recherche und praktischen Lösungsansätzen vor, bevor ihr euch mit potentiellen ProjektpartnerInnen austauscht.
- Erstellt ein Informationsblatt, das ihr an mögliche Projektpartner und Unterstützer versenden könnt.

HILFE! WAS JETZT?

Seid darauf vorbereitet, dass nicht alles nach Plan verlaufen wird.

Herausforderungen, Probleme und ungeplante Änderungen kommen bei fast jedem Projekt vor - das ist an sich nichts Schlimmes. Wichtig ist, dass ihr darauf gefasst seid und euch bereits vorab überlegt, was passieren könnte und wie ihr damit umgeht. Als sehr hilfreich hat sich des Öfteren bereits ein kleiner Zeitpuffer erwiesen.

4

SCHRITT 4: GESCHAFFT! REFLEKTIEREN UND ERFOLGE FEIERN

WERDET KREATIV!

Im Rahmen der zahlreichen Roots & Shoots Projekte weltweit gab es schon sehr viele kreative Ideen um die Reflexion spannend und zugleich informativ zu gestalten. Lasst euch davon inspirieren: Zum Beispiel verwendete eine Gruppe ihre Smartphones und erstellten ein Video-Tagebuch, das den Verlauf der Kampagne festhielt. Andere Gruppen kreierten einen Blog, auf dem sie den Fortschritt ihres Projektes dokumentierten. Das Ziel all dessen ist es, euch zu ermöglichen, auf eure Kampagnen zurückzublicken und eure Aktivitäten einzuordnen und zu bewerten. Wie bereits in Schritt 3 beschrieben ist es wichtig, sich vor dem Projektstart zu überlegen, wie man die Reflexion gestalten möchte - Videos und Fotos kann man bekanntlich sehr schwer im Nachhinein machen. Hier sind einige Vorschläge zu gelungenen Reflexionen zusammengefasst:

INTERAKTION ZWISCHEN MENSCH, TIER UND NATUR

Denkt darüber nach, inwiefern eure Kampagne Einfluss auf Menschen, Tiere und die Umwelt hat. Konnten irgendwelche unbeabsichtigten positiven Einflüsse beobachtet werden? Wie reagierte die Gemeinde auf das Projekt? Zum Beispiel könnte eine Kampagne, die sich mit städtischem Abfluss in einen lokalen Bach beschäftigt, primär als Umweltkampagne angesehen werden. Allerdings könnte man auch folgende Perspektive einnehmen: Durch die Verbesserung des Zustandes des Baches wird gleichzeitig das Leben der im Bach lebenden Tiere verbessert. Dasselbe könnte man von der lokalen Bevölkerung behaupten, die in der Nähe des Baches wohnt.

Mögliche zusätzliche Reflexionsaktivitäten:

Tagebucheinträge, Fotografien, Zeichnungen, Rollenspiele, Geschichtenerzählen, Gruppen-Nachbesprechungen, „Pair Sharing“ (ein Gruppenmitglied teilt mit einem Partner, was er/sie an diesem Tag gelernt hat).

ERFOLGE MESSEN

Das Notieren von sowohl Errungenschaften als auch Herausforderungen sorgt für einen kontinuierlichen Lernprozess, der zur Verbesserung des Projektes beiträgt. Darüber hinaus zeigt es, welche Schritte die nächsten im Projekt sein werden und hält somit die Motivation innerhalb der Gruppe aufrecht.

Verfolgt euren Fortschritt

Zu Beginn eures Projektes solltet ihr euch dafür entscheiden, welche Daten regelmäßig notiert werden sollten, um die Auswirkungen eurer gemeinnützigen Kampagne zu veranschaulichen. Denkt an die Ziele eurer Kampagne. An welchen Kriterien wird sich zeigen, ob eure Kampagne erfolgreich war? Während des Projektes ist es nützlich, erreichte Meilensteine mit den Zielen und dem geplanten Zeitstrahl abzugleichen.

Erstellt eine neue Übersichtskarte

Bei manchen Projekten kann es nützlich sein, eine neue Übersichtskarte nach der Durchführung des Projektes zu erstellen. Kehrt zu den ursprünglichen Beobachtungen zurück und vergleicht diese mit den Veränderungen, die ihr mit eurem Projekt in der Gemeinde bewirkt habt.

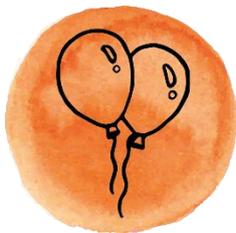
Erstellt eine Umfrage für eure Gemeinde

Eine andere tolle Möglichkeit, die Auswirkungen eurer gemeinnützigen Kampagne zu beurteilen, ist die Durchführung einer Umfrage. Wie detailliert oder tiefgründig die Umfrage ist, bestimmt ihr. Möglicherweise möchte eure Gruppe sowohl vor, als auch nach der Umsetzung des Projektes eine Umfrage durchführen. Vielleicht findet ihr es auch nützlich, bestimmte Personen in der Gemeinde nach dem Projektende zu interviewen, um zu sehen, ob sich deren Bewusstsein für die behandelte Problematik verändert hat.

So kann die Gemeinde untersucht werden:

- **FOTOS:** Die Gruppe macht vor und nach der Durchführung des Projektes Fotos von der Gemeinde, um optisch die erzielten Veränderungen darzustellen.
- **INTERVIEWS:** Gruppenmitglieder befragen Einzelpersonen in der Gemeinde dazu, wie sie die Kampagne persönlich beeinflusst hat.
- **DATENSAMMLUNG:** Gruppenmitglieder wählen bestimmte Daten aus, welche sie sammeln können, um ihren Einfluss zu messen. Zusätzlich werden detaillierte Umfragen für vor und nach der Umsetzung der Kampagne erstellt.
- **UMFRAGE UNTER GRUPPENMITGLIEDERN:** Innerhalb der Gruppe wird eine Umfrage durchgeführt, um zu erkennen, inwiefern das Projekt die Individuen beeinflusst hat und deren Perspektive verändert hat.

ERFOLGE FEIERN



Nun ist die Zeit gekommen, die Errungenschaften der einzelnen Mitglieder eurer Roots & Shoots Gruppe und euren gemeinsamen Erfolg zu feiern! Indem ihr euch Zeit nehmt, die geschaffte Arbeit hervorzuheben, habt ihr die Möglichkeit, eure persönlichen Erfolge mit der Gemeinde zu teilen und über die Reise dorthin nachzudenken. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, den Erfolg einer Kampagne zu feiern:

Feiert gemeinsam mit eurem Umfeld:

Ein Event zusammen mit den Gruppenmitgliedern zu veranstalten, kann eine großartige Möglichkeit sein, euer Umfeld (Eltern, LehrerInnen, Anrainer, usw.) in die Feier miteinzubeziehen. Eure Veranstaltung kann so groß oder klein sein, wie es die Situation erlaubt. Als Teil der Feier sollte eure Kampagne der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Möglicherweise möchten manche aus eurem Umfeld bei der Organisation der Abschlussfeier mithelfen. Jedenfalls sollten all jene, die positiv zur Umsetzung der Kampagne beigetragen haben, eingeladen werden. Die Gruppe sollte zusammenarbeiten und jedeR kann seinen/ihren Fähigkeiten entsprechend eine bestimmte Aufgabe annehmen. Ein Beispiel für den Zeitablauf einer solchen Feier könnt ihr im Anhang finden.

Feiert virtuell:

Sich für eine virtuelle Feier der Kampagne zu entscheiden, ist eine gute Möglichkeit, eure Geschichte mit der Gemeinde zu teilen und kann eine Chance sein, um eure Botschaft selbst nach dem Ende der Kampagne weiter zu verbreiten. Eine virtuelle Feier kann auf verschiedene Weisen gestaltet werden:

- Werdet GastgeberInnen eines virtuellen Events: Über Einrichtungen wie Google Hangout oder Skype könnt ihr euch einfach als Gruppe, von wo auch immer ihr euch gerade aufhaltet, vernetzen und zusammen den Erfolg eurer Kampagne feiern. Im virtuellen Event sollte man Zeit dafür einplanen, die einzelnen Gruppenmitglieder hervorzuheben und ihnen die Möglichkeit geben, zu teilen, was sie gelernt haben.
- Erstellt ein virtuelles Sammelalbum: Gruppenmitglieder können Filmmaterial, Bilder, Daten, eure Übersichtskarte und was auch immer sonst eurer Gruppe wichtig erscheint in einem Video oder einer PowerPoint-Präsentation verewigen.

UN ZIELE FÜR EINE NACHHALTIGE ENTWICKLUNG

Die Idee hinter dem Konzept des nachhaltigen Handelns ist es, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt gleichermaßen zu fördern (oder im Sinne von Roots & Shoots: eine positive Veränderung für Menschen, Tiere und die Umwelt zu bewirken).

Im Jahre 2016 haben die Vereinten Nationen die „Globalen Ziele für Nachhaltige Entwicklung“ veröffentlicht. Das Ziel ist es, die Welt bis zum Jahr 2030 in einen gerechteren und nachhaltigeren Ort zu verwandeln. Jeder der 17 Kernpunkte dieses Plans berücksichtigt die Bedürfnisse der Menschen, Tiere und der Umwelt gleichermaßen.

Erfahre mehr über die UN Nachhaltigkeitsziele unter: <https://www.globalgoals.org/>.

Jedes lokale oder regionale Roots & Shoots Projekt, das eine positive Veränderung bewirkt, trägt gleichzeitig zur Erreichung eines oder mehrerer globaler Ziele für nachhaltige Entwicklung bei. Es ist spannend, zu analysieren, welche Ziele du mit deinem Projekt unterstützt - und sei es nur ein minimaler Beitrag.

ANHANG - ÜBERSICHT

- Beispiel für einen 25-Wochen-Zeitplan
- Beispiel für einen 10-Wochen-Zeitplan
- Beispiel-Briefe
- Beispiel-Zeitplan für eine Abschlussfeier
- Arbeitsblatt 1: Mein Projekt
- Arbeitsblatt 2: Projektplanung
- Arbeitsblatt 3: Zeitstrahl

BEISPIEL FÜR EINEN 25-WOCHEN-ZEITPLAN

SCHRITT 1: INSPIRATION

Woche 1: Kennenlernen mit Dr. Jane

Ergebnisse:

- ✓ Die SchülerInnen lernen Dr. Jane und Roots & Shoots kennen.
- ✓ Die SchülerInnen sehen, dass sie Projekte durchführen und damit die Welt verändern können.



SCHRITT 2: IDEE

Woche 2-4: SchülerInnen beobachten & kartieren ihre Umgebung

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen werden auf neue Aspekte ihrer Umgebung aufmerksam, die ihnen vorher entgangen sind.
- ✓ SchülerInnen identifizieren Besonderheiten in ihrem Umfeld, die für Menschen, Tiere und die Umwelt eine Rolle spielen. Sie grenzen ihre Projektidee ein.



SCHRITT 3: AKTION

Woche 5-7: Berichtet über das Projekt

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen berichten dem [Jane Goodall Institute Austria](#) über ihr Projekt.
- ✓ Mitglieder sammeln Ideen und versuchen, sich für eine zu entscheiden.
- ✓ Sie verbringen die nächsten beiden Wochen damit, die Kampagne zu entwickeln und ihre Vorgehensweise zu planen.



Woche 7-10: SchülerInnen finden Unterstützung in ihrem Umfeld

Ergebnisse:

- ✓ Mithilfe der Karte werden UnterstützerInnen gefunden und kontaktiert.
- ✓ In den nächsten Wochen können Gruppenmitglieder beispielsweise Exkursionen unternehmen, sich intensiv mit den Inhalten der Kampagne auseinandersetzen und GastrednerInnen einladen, um verschiedene Facetten der Kampagne kennenzulernen.

Woche 10-20: Umsetzung des Projektplans

Ergebnisse:

- ✓ Freunde, Familien, Schulen und lokale Unternehmen werden in das Projekt eingebunden.
- ✓ Mindestens einmal pro Woche wird an dem Projekt gearbeitet.
- ✓ Die Kampagneninhalte können im Zuge eines großen Projektes bearbeitet werden oder als Serie kleinerer Projekte.

Woche 21-23: Evaluierung

Ergebnisse:

- Projektmitglieder führen Aktivitäten zur Beurteilung ihres Erfolges durch. Sie reflektieren, wie sich ihre Gemeinde verändert hat und halten ihren Einfluss fest.

SCHRITT 4: REFLEXION

Woche 10: Den Erfolg feiern

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen schaffen beispielweise durch eine Informationsveranstaltung Bewusstsein für ihr Projekt.
- ✓ SchülerInnen erhalten ein unterschriebenes Zertifikat für ihre Leistung.
- ✓ Sie führen eine Befragung durch um die Auswirkungen zu messen.
- ✓ Sie berichten dem Institut über das Endergebnis ihres Projekts.
- ✓ Schlussendlich, denken sie noch einmal über ihr Projekt und die Veränderung, die sie bewirkt haben, nach.



BEISPIEL FÜR EINEN 10-WOCHEN-ZEITPLAN

SCHRITT 1: INSPIRATION

Woche 1: Kennenlernen mit Dr. Jane

Ergebnisse:

- ✓ Die SchülerInnen lernen Dr. Jane und Roots & Shoots kennen.
- ✓ Die SchülerInnen sehen, dass sie Projekte durchführen und damit die Welt verändern können.

SCHRITT 2: IDEE

Woche 2: SchülerInnen beobachten & kartieren ihre Umgebung

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen werden auf neue Aspekte ihrer Umgebung aufmerksam, die ihnen vorher entgangen sind.
- ✓ SchülerInnen identifizieren Besonderheiten in ihrem Umfeld, die für Menschen, Tiere und die Umwelt eine Rolle spielen. Sie grenzen ihre Projektidee ein.

SCHRITT 3: AKTION

Woche 3: Berichtet über das Projekt

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen berichten dem Jane Goodall Institute Austria über ihr Projekt.
- ✓ SchülerInnen machen sich Gedanken über ihr Projekt.

Woche 4-5: SchülerInnen finden Unterstützung in ihrem Umfeld

Ergebnisse:

- ✓ Mithilfe der Karte werden UnterstützerInnen gefunden und kontaktiert.
- ✓ Experten können eingeladen werden, um ihr Wissen zu teilen.

Woche 6-8: Durchführung des Projektplans

Ergebnisse:

- ✓ Freunde, Familien, Schulen und lokale Unternehmen werden in das Projekt eingebunden.
- ✓ Mindestens einmal pro Woche wird an dem Projekt gearbeitet.

Woche 9: Evaluierung

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen stellen fest, wie sich das Umfeld verändert hat und dokumentieren die Veränderung.

SCHRITT 4: REFLEXION

Woche 10: Den Erfolg feiern

Ergebnisse:

- ✓ SchülerInnen schaffen Bewusstsein für ihr Projekt.
- ✓ SchülerInnen erhalten ein Zertifikat für ihre Leistung.
- ✓ Sie führen eine Befragung durch um die Auswirkungen zu messen.
- ✓ Sie berichten dem Institut über das Endergebnis ihres Projekts.
- ✓ Schlussendlich, denken sie noch einmal über ihr Projekt und die Veränderung, die sie bewirkt haben, nach.



BEISPIEL-BRIEF ZUR VORSTELLUNG DER KAMPAGNE ZU BEGINN

(Schritt 3)

Liebe(r) _____, (Schule, LehrerInnen, Eltern etc.)

mit großer Freude möchte ich Ihnen mitteilen, dass unsere Klasse vorhat, an einem Hilfs- und Lernprogramm basierend auf dem Lebenswerk von Dr. Jane Goodall teilzunehmen. Das Programm nennt sich Jane Goodall's Roots & Shoots und ermutigt junge Menschen, positive Veränderungen in ihrer Gemeinde hervorzurufen. Diese Veränderung soll nicht nur Menschen betreffen, sondern auch Tiere und die Natur und durch das Projekt soll anerkannt werden, wie diese drei Bereiche untrennbar miteinander verknüpft sind und wie stark sie sich gegenseitig beeinflussen. Mit hunderttausend Menschen in rund 100 Staaten weltweit, schließt sich unsere Klasse einer weltweiten Bemühung an, etwas zu verbessern und positive Veränderung zu bewirken.

Durch dieses Projekt hoffe ich, meinen SchülerInnen Wissen zur Welt, die außerhalb ihrer eigenen Erfahrungen liegt, zu vermitteln und ihnen zu zeigen, dass sie positive Einflüsse auf ihr Umfeld haben können. Gleichzeitig sollen sie lernen, rücksichtsvoll zu handeln und Verantwortung zu übernehmen.

Unser Roots & Shoots Projekt wird sich auf ... konzentrieren (Details zum Projekt wie das Thema - Menschen, Tiere und/oder die Natur und Erwähnung der Organisation, die vom Projekt profitieren wird wie ein lokales Tierheim, eine Essensausgabestelle etc.)

Das Roots & Shoots Projekt unserer Klasse wird am ... (Datum einsetzen) beginnen und am ... enden. Am Tag, an dem das Projekt endet, werden wir eine spannende Abschlussveranstaltung abhalten, wo wir unseren Erfolg feiern und über unsere Errungenschaften reflektieren werden. Bitte vermerken Sie sich diesen Termin gleich jetzt in Ihrem Kalender, um am Höhepunkt dieses inspirierenden Projektes teilhaben zu können. Nähere Details dazu werden in den nächsten Wochen folgen und u.a. Möglichkeiten aufzeigen, wie SIE aktiv werden können!

Sollten Sie irgendwelche Fragen zum Roots & Shoots Projekt unserer Klasse haben, wenden Sie sich gerne jederzeit an mich oder besuchen Sie unsere Website (Website einfügen).

Mit herzlichen Grüßen,

(GruppenleiterIn und Kontaktinformationen)

BEISPIEL-BRIEF AN UNTERSTÜTZER/INNEN AUS DER GEMEINDE

(Schritt 3)

Sehr geehrte Frau/sehr geehrter Herr _____,

mein Name ist (Vorname, Alter/Schulstufe). Ich bin Mitglied einer Roots & Shoots Gruppe des Jane Goodall Instituts an _____ (Schule/Organisation).

(Erkläre wie das Interesse deiner Gruppe für euer Projekt geweckt wurde. Zum Beispiel: Kürzlich hat meine Klasse einen Spaziergang durch unsere Nachbarschaft gemacht und uns fiel auf, dass viele Plastiksackerl Parks und Straßen verschmutzten. Sie verfrachten sich sogar in Bäumen und Kanaldeckeln. Wir lernten danach, wie gefährlich Plastiksackerl für Tiere und die Natur sind.)

Nachdem wir in unserer Gruppe besprochen hatten, wie wir helfen könnten, beschloss ich, eine gemeinnützige Kampagne zu starten ... (Beschreibe nun die Kampagne. Zum Beispiel: Erhöhung der Anzahl wiederverwendbarer Sackerl). Wir hoffen, das zu tun, indem ... (Details der Kampagne. Zum Beispiel: Erstellung einer Infobroschüre über die negativen Folgen von Plastiksackerln und die Ausstattung von EinkäuferInnen mit wiederverwendbaren Sackerln/Beuteln). Wir hoffen auf Unterstützung von anderen Gemeindemitgliedern wie Ihnen (Sprich nun das Hauptproblem an und erwähne wie man dem entgegenwirken kann, zum Beispiel: Reduktion der Verwendung von Plastiksackerln). So könnte _____ (Name der Firma/Organisation oder einer Privatperson) unsere Kampagne unterstützen:

(Hier soll die geforderte Unterstützung eingesetzt werden: zum Beispiel:

- Schließen Sie sich einer Zusage zu wiederverwendbaren Einkaufstaschen an
- Spenden Sie Zeit oder Materialien für unsere wiederverwendbaren Taschen
- Spenden Sie Papier und stellen Sie Druckmöglichkeiten für unsere Infobroschüre zur Verfügung
- Helfen Sie freiwillig mit, unsere Infobroschüre zu verteilen (z.B. Auflage der Broschüre im Geschäft)
- Melden Sie sich freiwillig für ein Interview
- Werden Sie ein Kampagnenpartner/eine Kampagnenpartnerin und Ihr Logo wird auf unsere Infobroschüre gedruckt.)

Wir freuen uns darauf, von Ihnen zu hören! Sofern Sie uns unterstützen möchten, melden Sie sich bitte bei _____ (Name und Kontaktinformation des Gruppenleiters/der Gruppenleiterin).

Mit herzlichen Grüßen,

(Dein Name)

KAMPAGNENPARTNER/INNEN: BEISPIELE FÜR INTERVIEWFRAGEN (Schritt 3)

- Was ist Ihr Name und welche Rolle spielen Sie in der Gemeinde (Beruf, freiwilliges Engagement, Anrainer)?
- Wie beeinflusst _____ (erwähne hier das in deiner Kampagne behandelte Problem) die Gemeinde?
- Welche Veränderung würden Sie gerne sehen?
- Inwiefern, denken Sie, könnte die Gemeinde von diesen Veränderungen profitieren?
- Was kann getan werden, um diese Veränderung herbeizuführen?
- Was, denken Sie, wird passieren, sofern wir nichts dagegen unternehmen?
- Gibt es sonst irgendetwas, das Sie gerne sagen/teilen/hinzufügen würden?

BEISPIEL FÜR AUFBAU DER FEIER ZUM PROJEKTABSCHLUSS (Schritt 4)

Abhängig vom jeweiligen Roots & Shoots Projekt und dem Alter der Gruppenmitglieder, kann die Veranstaltung gekürzt oder verlängert werden, um den individuellen Bedürfnissen eurer Gruppe gerecht zu werden.

9 Uhr:

Der/die GruppenleiterIn heißt Gruppenmitglieder, Eltern und PressevertreterInnen willkommen. Der/die GruppenleiterIn stellt dem Publikum die einzelnen Gruppenmitglieder vor und spricht über das Roots & Shoots Programm.

9:10 Uhr:

Gruppenmitglieder übernehmen das Mikrophon und sprechen über ihre Roots & Shoots Kampagne, indem sie folgendes erwähnen:

- Wie es zur Entscheidung für diese Kampagne gekommen ist.
- Was sie während der Umsetzung ihrer Kampagne entdeckt haben.
- Aktionen, die sie durchgeführt haben, um Verbesserungen in ihrer Gemeinde herbeizuführen.
- Inwiefern die Kampagne sie persönlich beeinflusst hat.
- Was sie hoffen, anderen über diese Thematik beizubringen und Wege, wie Gemeindemitglieder die Kampagne unterstützen können.

9:30 Uhr:

Die Gruppe bedankt sich bei allen UnterstützerInnen mit denen zusammengearbeitet wurde und jenen, die die nötigen Ressourcen während der Kampagne zur Verfügung gestellt haben.

9:40 Uhr:

Die Gruppe lädt Anwesende dazu ein, sich die im Raum verteilten Fotos, Videos und Übersichtskarten anzusehen.

10 Uhr:

Der/die GruppenleiterIn bedankt sich bei den Gästen und spricht über die Fortführung der Roots & Shoots Kampagne fortgeführt werden soll.

TITEL:

WAS GIBT'S?



WAS BRAUCHT'S?

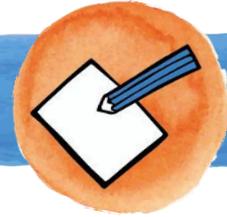


PROJEKTIDEE & ZIELE

NÄCHSTE SCHRITTE



PROJEKTPLANUNG



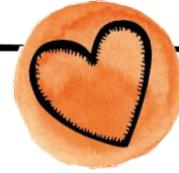
PROJEKTZIELE



MATERIALIEN & HINTERGRUNDINFORMATIONEN

ORT / RAUM

ROLLENVERTEILUNG



- Koordinator:
- Geldbeschaffungs-Guru:
- Material-Beauftragter:
- Kommunikation-Genie:
- Daten-Zauberer/Hexe:
- Fotograf/Videospezialist:
-
-
-
-
-

PROJEKTPARTNER

- Eltern:
- Direktor:
- Lehrer:
- Freunde:
- Firmen:
- Vereine:
- Gemeinde:
-
-

NOTFALLPLAN



Was könnte passieren? Wie könnten wir darauf reagieren?

