



Projektarbeit

Das Experiment der sozialen Herkunft - eine digitale Gebrauchsanleitung

Wien, 28. Januar 2023

verfasst von

Lukas Ableidinger	01463681	a01463681@unet.univie.ac.at
Niko Frey	01207143	a01207143@unet.univie.ac.at
Lisa Paradeisz	11833341	a11833341@unet.univie.ac.at
Oliver Spadinger	01401885	a01401885@unet.univie.ac.at

LV: 2022W 490200-1 Gestaltung inklusiver Bildungsprozesse

LV-Leiterin: Mag. Dr. Elisabeth Anna Günther

Wintersemester 2022/2023

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Projektbeschreibung	2
Ziele.....	2
Ablauf	2
Anschließende Reflexion.....	3
Reflexionsfragen.....	4
Warum sollten Kinder im Hinblick auf das Thema sensibilisiert werden?	6
Lehrplanbezug - universale Stunde für die diversen Unterrichtsfächer	8
Unterrichtsplanung.....	11
Anhang	15
Literaturverzeichnis.....	16

Einleitung

Im Folgenden lässt sich eine Gebrauchsanleitung zu einem Gruppenspiel zur Sensibilisierung sozialer Ungleichheit finden. Mithilfe einer genauen Spielerklärung, der Unterrichtsplanung, dem Schulplanbezug zu den diversen Unterrichtsfächern und des Stellenwerts einer Sensibilisierung hinsichtlich der Thematik, möchten wir allen Kolleg*innen eine Hilfestellung zur Umsetzung unseres Spiels mitgeben.

Das Spiel kann in der Schule mit Schüler*innen aus unterschiedlichen Schulstufen durchgeführt werden. Ziel des Spiels ist eine ausführliche Reflexion am Ende. Dabei soll auf die Handlungen und die Situationen während des Spiels eingegangen sowie Parallelen zu unserer Gesellschaft gezogen werden.

Die Schüler*innen wissen im Vorhinein nicht, was auf sie zukommt und sollen versuchen, in Gruppen mit den zugeteilten Materialien die Aufgaben zu lösen.

Viel Erfolg bei der Durchführung in der Praxis!

Projektbeschreibung

Ziele

Das pädagogische Ziel ist der Prozess der Erkenntnisgewinnung. Es geht darum, dass die Schüler*innen selbst ungerechte bzw. ungleiche Strukturen spielerisch erfahren, diese erkennen und darauf reagieren. Anschließend werden wir gemeinsam reflektieren und Parallelen zur Gesellschaft knüpfen. Wesentlicher Teil ist das Reflektieren.

Ablauf

Den Schüler*innen wird das Spiel als Teambuilding-Spiel vorgestellt.

Es werden 4er oder 5er Gruppen gebildet. Jede dieser Gruppen ist ein Team, das Waren produzieren muss. Diese Waren werden aus Papier ausgeschnitten. Für jede Ware gibt es Schablonen, um diese auf Papier aufzeichnen zu können. Weitere Materialien wie Stifte und Scheren stehen ebenfalls zur Verfügung.

Die Gruppen haben jeweils ihre eigene Produktionsstätte im Turnsaal.

Die fertiggestellten Waren können anschließend bei der Bank gegen Spielgeld eingetauscht werden. Der Marktplatz befindet sich in der Mitte und ist im Besitz des Spielgeldes. Sie wird auch von einer Gruppe Schüler*innen repräsentiert und besteht aus 3-4 Personen. 1-2 Bankdirektor*innen und 2 Wachen.

Ziel der verschiedenen Gruppe ist es, so viel Geld wie möglich zu verdienen.

Es gibt nur ein Problem. Die Gruppen haben unterschiedliche Voraussetzungen, Waren zu produzieren. Das wissen sie aber Anfangs nicht. Eine Gruppe findet in ihrer Schachtel übermäßig viele Scheren, Stifte, Schablonen und Papier, während die anderen Gruppen jeweils immer weniger Materialien zur Verfügung haben. Die "ärmste" Gruppe fehlt es zum Beispiel gänzlich an Scheren. Das Spiel endet, wenn die Schüler*innen das Spiel boykottieren aufgrund der ungerechten Verteilung oder durch eine Eskalation.

Anschließende Reflexion

Durch die ungleiche Verteilung der Ressourcen wird ein ungerechtes System geschaffen, ein Mikrokosmos einer kapitalistischen Gesellschaft. Die beteiligten Personen müssen sich in diesem System orientieren und Handlungsentscheidungen treffen.

Beispiele dafür sind:

- Die Gruppen können das ungerechte System akzeptieren und einfach versuchen, das Beste aus ihrer Situation zu machen.
- Die Gruppen können protestieren und sich über die ungerechten Voraussetzungen beschweren.
- Die Gruppen können aber auch in Interaktion miteinander treten und sich gegenseitig Materialien austauschen oder verschenken.

Es ist wichtig, dass die Lehrperson diese Handlungsentscheidungen genau beobachtet. Das alles geschieht in einem spielerisch abgesteckten Rahmen und soll durch die darauffolgende Reflexionsphase nachbearbeitet werden.

Es ist darauf zu achten, dass die Schüler*innen zuerst an ihrer Aufgabe arbeiten und erst im Laufe des Spieles die Ungerechtigkeit wahrnehmen und darauf reagieren. Zum Beispiel, wenn sie andere Gruppen beobachten und feststellen, dass diese mehr oder bessere Ressourcen zur Verfügung haben.

Wenn die Schüler*innen schon zu Beginn des Spieles protestieren, kommt kein Spielfluss zustande und der Effekt der Erkenntnisgewinnung fällt weniger stark aus. Deshalb ist es wichtig, dass die spielleitende Person die Übersicht behält und die Informationen dementsprechend ausbalanciert.

Ziel des Spieles ist es, mit den Schüler*innen die Abläufe ausreichend zu reflektieren und sie hinsichtlich der Thematik zu sensibilisieren. Die Reflexion soll in Form von Formative Assessments erarbeitet werden. Die Schüler*innen sollen in der Lage sein, durch die Reflexion ihr eigenes Handeln zu hinterfragen und eigenständig einzuschätzen, um daraus Erkenntnisse zu gewinnen. (Bruneforth et al. 2015, S. 60)

Reflexionsfragen

Hierfür möchten wir anhand ein paar festgelegter Kategorien einige Reflexionsfragen für die Umsetzung anführen:

Allgemeine Reflexionsfragen nach dem Spiel:

- Wie geht es den Schüler*innen nach dem Spiel?
- Was haben die einzelnen Gruppen wahrgenommen?

Gruppendynamik:

- Wer hatte in den einzelnen Gruppen das Sagen?
- Wie haben die Schüler*innen untereinander zusammengearbeitet bzw. kommuniziert?
- Wie gingen die Schüler*innen mit Stress um?
- Welche Möglichkeiten haben die verschiedenen Gruppen?
- Wie wurden die Gruppen in ihrer Arbeit eingeschränkt?
- Was hätten sich die einzelnen Schüler*innen für einen besseren bzw. anderen Verlauf des Spiels gewünscht?

Gefühle:

- Wie fühlen sich die Schüler*innen nach dem Spiel?
- Was brachte im Spiel große Gefühle hervor?
- Wie gingen die Schüler*innen mit Gefühlsausbrüchen im Team um?
- Welche Handlungen/Situationen lösten Streitsituationen im Spiel aus? Wie wurde damit umgegangen?

Soziale Herkunft?

- Welche Möglichkeiten gäbe es, das Spiel gerechter zu gestalten?
- Wie sollten die Ressourcen zu Beginn am besten aufgeteilt werden?
- Welche Parallelen können die Schüler*innen zu unserer Gesellschaft erkennen?
- Wie kann das Problem der Ungerechtigkeit gelöst bzw. verbessert werden? Was können die Schüler*innen dazu beitragen?

Spezielle Situationen im Spiel:

- Wurden Ressourcen unter den Gruppen getauscht? Warum/warum nicht?
- Gab es Streitereien bzw. Uneinigkeiten beim Marktstand?
- Musste das Spiel viel zu früh abgebrochen werden, wenn ja, warum?

Warum sollten Kinder im Hinblick auf das Thema sensibilisiert werden?

Ab dem Moment, an dem Kinder unterscheiden können, bemerken sie auch, dass Unterschiede bewertet werden. Kinder nehmen Unterschiede hinsichtlich der sozialen Herkunft schon ab dem Kindergartenalter wahr und teilen andere Kinder und Erwachsene meist unbewusst in Gruppen ein.

Wichtig ist es, die pädagogischen Konzepte und Curricula laufend zu bearbeiten, sodass Kinder und Jugendliche aus den niedrigeren sozialen Schichten nicht benachteiligt oder negativ beim Lernen in der Schule verstärkt werden. Die Kinder sollen sich in der Schule angesprochen fühlen, deswegen ist die Berücksichtigung der großen Vielfalt sehr wichtig. Diese Unterschiede sollen mit den Kindern erarbeitet und besprochen werden, sodass sie erkennen, dass jede Person einzigartig ist und individuelle Fähigkeiten besitzt. Vorurteilsbewusste Erziehung hat dabei vier Ziele: (vgl. Wagner P. 2006: S.46-50)

Kinder sollen ...

1. ... in ihrer Identität gestärkt werden.
2. ... Vielfalt aktiv erleben.
3. ... angeregt werden, über Diskriminierung und Vorurteile kritisch zu reflektieren.
4. ... unterstützt werden, sich gegen Vorurteile und Diskriminierung zu verteidigen.

Dabei entsteht eine gewisse Anspannung zwischen dem Respektieren von Unterschieden und dem Ablehnen von unfairen Meinungen und Handlungsweisen. Im Unterricht ist es wichtig, diese Reibungen aufzugreifen und miteinander zu thematisieren. Es ist wichtig, dass Lehrkräfte mit ihren Klassen individuelle Lösungsvorschläge und Vorgehensweisen erarbeiten, sodass die Schüler*innen bestmöglich sensibilisiert werden. Im Anti-Diskriminierungs-Curriculum wird dabei auf die individuellen Informationen und Situationen der Kinder eingegangen. Dabei ist es wichtig, dass die Schüler*innen beim Erlernen, hinsichtlich der Thematik, Fehler machen dürfen, diese kritisch reflektieren und erneut versuchen. Das Lösen von

diversen Problemstellungen sowie ein kritischer Umgang mit den Situationen steht dabei im Fokus. Ziel der Sensibilisierung ist es, von jedem Kind das größte Potenzial auszuschöpfen und dieses dementsprechend zu fördern (vgl. Derman-Sparks L. 1989: S.1-5).

Lehrplanbezug - universale Stunde für die diversen Unterrichtsfächer

Da die vorliegende Anleitung zum Gruppenspiel den Anspruch für die Gestaltung einer universalen Unterrichtseinheit erhebt, soll im Folgenden auf eine Auswahl an Anknüpfungspunkten zu verschiedenen Lehrplänen verwiesen werden. Dies soll zur Orientierung dienen, für welchen Kompetenzerwerb sich das Gruppenspiel eignet und inwiefern es neben den bereits hervorgehobenen allgemeinen didaktischen Nutzen in die modularen Jahresplanungen der Fächer integriert werden könnte. Eine eigenständige Ergänzung und Erweiterung sind selbstverständlich möglich.¹

Deutsch

Der Deutschunterricht hat die Aufgabe, die Kommunikations- und Handlungsfähigkeit der Schüler*innen zu stärken. Ebenso sollen Urteils- und Kritikfähigkeit, Entscheidungs- und Handlungskompetenzen weiterentwickelt sowie die Auseinandersetzung mit Werten im Hinblick auf ein ethisch vertretbares Menschen- und Weltbild gefördert werden. Mit dem in der Unterstufe gesetzten außerliterarischen Fokus auf Sprache als Grundlage von Beziehungen bietet sich eine Durchführung des Gruppenspiels zur Verfolgung dieser Ziele an.

Lebender Fremdsprachen

Der Fremdsprachenunterricht hat, gleich dem Deutschunterricht, einen Beitrag zur Entwicklung sozial angemessenen Kommunikationsverhaltens der Schüler*innen zu leisten. Die Herausbildung von Sozialkompetenz und interkulturelle Kompetenz werden als zentrale Ziele genannt, wobei das bewusste Aufgreifen gesellschaftlicher Fragestellungen zu einer verstärkten Sensibilisierung der Schüler*innen für kulturelle Gemeinsamkeiten und verschiedene Lebensweisen besonders hervorgehoben wird. Die Abhaltung des Gruppenspiels in verschiedenen anderen Fremdsprachen kann

¹ Zur Einsicht der Jahrespläne der Mittelschule und der allgemeinbildende höhere Schulen siehe <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568> sowie <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007850> zuletzt eingesehen am 22.01.2023.

somit als Chance gesehen werden, wertvolle Praxiserfahrungen im Fremdsprachenunterricht zu integrieren.

Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung

Schüler*innen sollen Orientierungsmöglichkeiten zur kritischen Identitätsfindung in einer pluralistisch verfassten Gesellschaft erhalten, ebenso sollen ihnen die nötigen Reflexionsstrategien zur Entwicklung selbständigen historischen und politischen Denkens und Handelns nähergebracht werden. Die Forderung, globale Systeme anhand von Darstellungen und Beispielen zu reflektieren und zu kritisieren, deckt sich durchgehend mit der Zielsetzung des präsentierten Gruppenspiels.

Geografie und Wirtschaftskunde

Im Mittelpunkt des Faches Geografie und Wirtschaftskunde stehen raumstrukturelle Grundlagen und Auswirkungen menschlichen Handelns, neben deren bewussten Wahrnehmung auch die Beschreibung sowie die Erklärung von Sachverhalten, Zusammenhängen und Entwicklungen angestrebt wird. Toleranz und Verantwortungsbewusstsein sollen gefördert werden, was durch die im Zentrum des Gruppenspiels stehende Sensibilisierung angeregt wird. Ebenso möglich ist die Adaption des Spiels zur praktischen Veranschaulichung spezieller wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Systeme.

Mathematik

Der Lehrplan des Faches Mathematik legt Lehrpersonen nahe, das Fach in ihrem Unterricht als beziehungsreichen Tätigkeitsbereich zu vermitteln. Durch das Reflektieren mathematischen Handelns und Wissens sollen Einblicke in Zusammenhänge gewonnen und infolgedessen das kritische Denken und Argumentieren gefördert werden. Deziert wird gefordert, dass Schüler*innen Problemlösefähigkeiten erwerben sollen, die über die Mathematik hinausgehen, um Erscheinungen der Welt um uns in fachbezogener Art wahrzunehmen und verstehen zu können. Im Sinne einer rationalen Distanz soll dadurch gewährleistet werden, dass die Entwicklung von Verantwortungsbewusstsein den Mitmenschen und der Umwelt gegenüber entsteht.

Bewegung und Sport

Der Unterrichtsgegenstand Bewegung und Sport soll gleichrangig zur Entwicklung der Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz beitragen und wird mit mehreren, sich in der Gestaltung des Gruppenspiels wiederfindenden Tätigkeitsfeldern in Verbindung gestellt. Darunter fallen handlungsleitendes und wertbezogenes Wissen, die Entfaltung von Leistungsbereitschaft, Spielgesinnung, Kreativität und Bewegungsfreude, partnerschaftliches Handeln und das Übernehmen von Aufgaben im Sinne der Teamfähigkeit. Die Forderung des fairen Handelns und Regelbewusstseins führt im Kontext des Gruppenspiels zu einem spannenden Konflikt, deren Reflexion während und nach dem Spiel sehr bereichernd didaktisch aufgegriffen werden kann.

Unterrichtsplanung

Unterrichtsplanung		
Zeit: 10:00 - 10:50	Klasse: 11. Schulstufe	Ort: Turnhalle
Stundenthema: Soziale Herkunft		
<p>Vorkenntnisse und Vorerfahrungen: Die Schüler*innen... ... sollten in der Lage sein, Papier mit einer Schere verletzungsfrei zu schneiden. ... müssen keine fachlichen Vorkenntnisse vorweisen.</p>		
Fachkompetenzen		
Die Schüler*innen ...		
<p>Wissensziele: ... wissen welche Ware wie viel Geld wert ist. ... wissen wo die Ware einzutauschen ist.</p>	<p>Verständnisziele: ... verstehen, dass wenn sie schneller Ware produzieren, sie auch schneller Geld erhalten. ... verstehen, dass, um Geld zu bekommen, müssen sie Waren produzieren.</p>	<p>Tun-Könnensziele: ... können die Ware produzieren und in Geld umtauschen.</p>
<p>Die Schüler*innen...</p> <p>Methodenkompetenz: ... können eine Taktik entwickeln, wie sie schneller als die anderen Gruppen das Spielziel erreichen. ... können die Aufgaben der Gruppen aufteilen. ... können durch Arbeitsteilung effektiv an einem Projekt arbeiten</p> <p>Sozialkompetenz: ... können die Bedürfnisse anderer in ihrer Gruppe in die Teamaufgabe einbeziehen. ... können Funktionen in einer Gruppe eigenständig übernehmen und durchführen. ... Können mit anderen Gruppen kommunizieren und Verhandeln</p>		

Selbstkompetenz:

...können eigenständig Ideen alternativen und Ideen entwickeln
 ...können ihr eigenes Handeln reflektieren und hinterfragen
 ...können mit anderen Gruppen kommunizieren und Verhandeln

Lehrplanbezug /Bildungsstandards /sR(D)P-Grundkompetenzen: Lehrplan bzw. Bildungsstandard des entsprechenden Faches

Leistungsbewertung:

Die Leistung in dieser Übung kann an folgenden Operatoren festgestellt werden:
 Gemeinsam Arbeit an einem Projekt

- Arbeitsteilung und in den Gruppen
- Ungerechte Strukturen erkennen, hinterfragen und darauf reagieren
- Machtpositionen und Privilegien hinterfragen
- Als privilegierte Gruppe Ressourcen abgeben, um ungerechte Verhältnisse entgegenzuwirken.
- Können ihr eigenes Handeln reflektieren und hinterfragen
- Können eigenständig Ideen alternativen und Ideen entwickeln
- Können Parallelen vom Spiel auf die Gesellschaft knüpfen

Sozialformen:

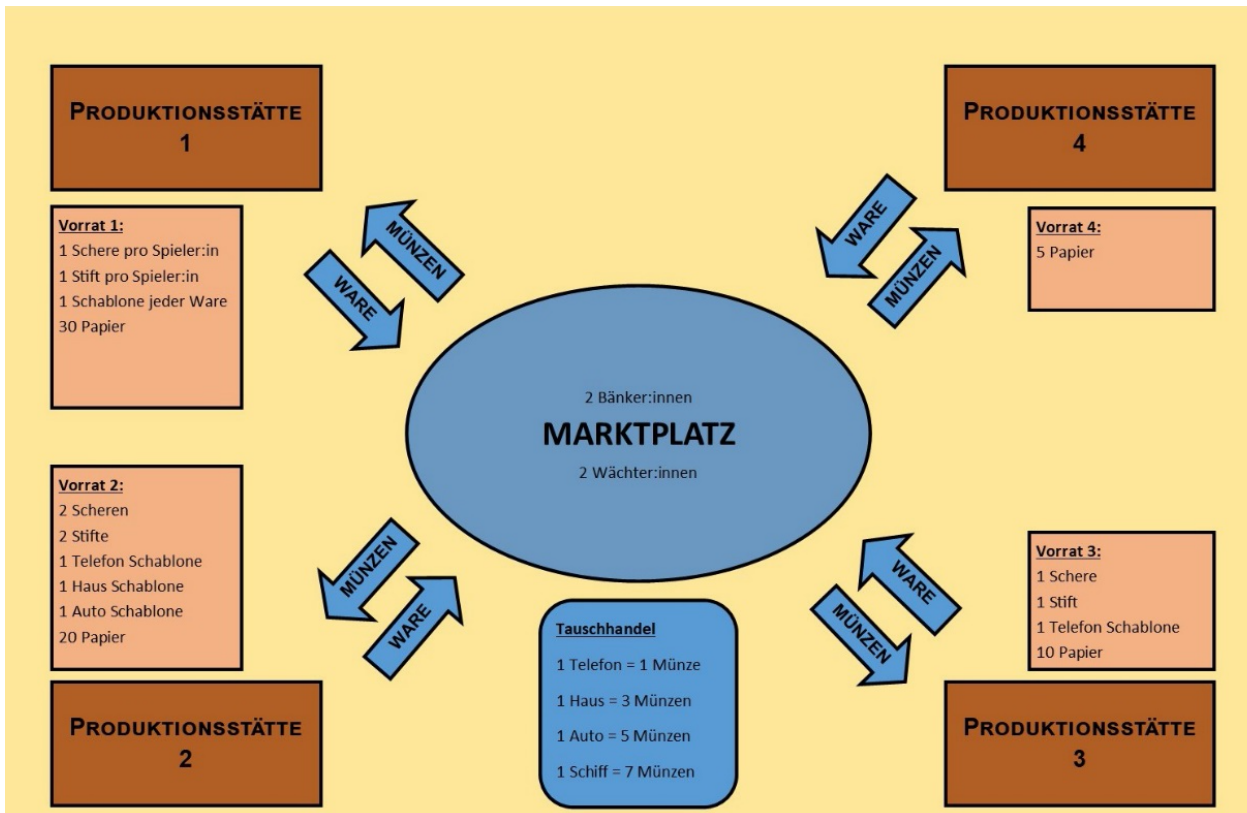
Gruppenarbeit, interaktives Zusammenspielen zur gemeinsamen Erreichung des Gruppenziels.

Zeit	Unterrichtsinhalte	Ziele/zu erreichende Kompetenz geplante Lernschritte	Methodisch-didaktische, differenzierende und individualisierende Maßnahmen	Materialien
2 min	Begrüßung und Vorstellung der heutigen Einheit und des Spiels	Einstimmen der Schüler*innen auf die Einheit.	Die Schüler*innen sitzen am Rand auf einer Linie.	
	<u>Didaktische Anweisungen:</u> Den Schüler*innen wird das Spiel als Teambuilding-Spiel vorgestellt.			

5min	Vorbereitung: Spielaufbau	Die Schüler*innen können anhand einer Skizze das Spiel aufbauen.	Die Lehrperson steht am Rand und achtet, dass das Spiel korrekt aufgebaut wird.	Skizze 4 Matten als Produktionsstätte 1 Kasten als Marktplatz 4 Materialboxen mit der jeweiligen Anzahl an Stiften, Scheren, Schablonen der Waren, Papier Tresorkiste, Geld
<p><u>Didaktische Anweisungen:</u> Die Schüler*innen werden für den Spielaufbau zufällig in 5 Gruppen aus 4-5 Personen eingeteilt. Jede Gruppe baut ihre eigene Station auf (4 Produktionsstätten und ein Marktplatz). Die Aufbauskitze (siehe Anhang) liegt in der Mitte der Turnhalle und ist für alle Schüler*innen sichtbar. Die Lehrperson legt zu den Produktionsstätten die jeweilige Materialbox dazu. Jede Gruppe, die ihre Station fertig gebaut hat, setzt sich bei dieser hin und wartet bis die restlichen fertig sind.</p>				
5 min	Spielerklärung	Die Schüler*innen sind in der Lage aufmerksam einer Spielanleitung zu folgen.	Nach dem Aufbauen werden die Schüler*innen in der Mitte der Halle zusammengerufen und sie sollen sich setzen.	
<p><u>Didaktische Anweisungen:</u> Spielerklärung "Jede Gruppe hat ihre eigene Produktionsstätte mit ihrer individuellen Materialbox. Mithilfe der Materialbox produziert ihr Waren (Telefon, Haus, Auto, Yacht) aus Papier in eurer Produktionsstätte. Die produzierte Ware könnt ihr dann am Markt verkaufen. Nur Waren, die die korrekte Maße haben, werden gegen Geld eingetauscht. Das Geld sammelt jede Gruppe in ihrer eigenen Tresorkiste, die in der eigenen Produktionsstätte bleiben soll. Das Ziel des Spiels ist es am meisten Geld zu sammeln. Hier am Marktplatz seht ihr die Preisliste für die unterschiedlichen Waren. Ihr dürft in der ganzen Halle herumlaufen, mit den anderen Gruppen reden, handeln, also auch zu anderen Gruppen gehen und schauen, wie sie arbeiten. Habt ihr noch Fragen?"</p>				
15-20 min	Hauptteil: Spiel Spielstart nach Signal	Die Schüler*innen... ...können den Spielregeln folgen. ...können eine Taktik erstellen, wie sie am erfolgreichsten das Spielziel erreichen.	Die Lehrperson beobachtet das Spiel und schaut, dass die Schüler*innen sich an die Spielregeln halten.	

	<p><u>Didaktische Anweisungen:</u> Die Lehrperson... ...gibt mit einem Signal den Spielstart an. ...muss den Spielverlauf aufmerksam beobachten. Sie kann frei herumlaufen und in jede Gruppe reinschauen, solange sie diese nicht stört. Falls eine Gruppe völlig unproduktiv dasteht, darf die Lehrperson eingreifen und mögliche Vorschläge anbringen, wie sie weitermachen können. Zum Beispiel zu einer anderen Gruppe gehen und nach Materialien zu fragen. Das Spiel darf nicht eskalieren und wird von der Lehrperson abgebrochen, sobald es sich in diese Richtung entwickelt.</p>			
15 min	Schlussteil: Reflexion	Die Schüler*innen... ...können über ihre erlebten Spielsituationen reflektieren.	Sitzkreis, Die Lehrperson sitzt ebenfalls im Sitzkreis unter den Schüler*innen.	
	<p><u>Didaktische Anweisungen:</u> Die Lehrperson führt als Moderator die Reflexionsrunde an. Die Reflexion wird durch folgende Reflexionsfragen geleitet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie geht es den SuS nach dem Spiel? - Was haben die einzelnen Gruppen wahrgenommen? - Wer hatte in den einzelnen Gruppen das Sagen? - Wie haben die SuS untereinander zusammengearbeitet/kommuniziert? - Wie gingen die SuS mit Stress um? - Welche Möglichkeiten haben die verschiedenen Gruppen? - Wie wurden die Gruppen in ihrer Arbeit eingeschränkt? - Was hätten sich die einzelnen SuS für einen besseren/anderen Verlauf des Spiels gewünscht? - Wie fühlen sich die SuS nach dem Spiel? - Was brachte im Spiel große Gefühle hervor? - Wie gingen die SuS mit Gefühlsausbrüchen im Team um? - Welche Handlungen/Situationen lösten Streitsituationen im Spiel aus? Wie wurde damit umgegangen? - Welche Möglichkeiten gäbe es, das Spiel gerechter zu gestalten? - Wie sollten die Ressourcen zu Beginn am besten aufgeteilt werden? - Welche Parallelen können die SuS zu unserer Gesellschaft erkennen? - Wie kann das Problem der Ungerechtigkeit gelöst bzw. verbessert werden? Was können die SuS dazu beitragen? - Wurden Ressourcen unter den Gruppen getauscht? Warum/warum nicht? - Gab es Streitereien/Uneinigkeiten beim Marktstand? - Musste das Spiel viel zu früh abgebrochen werden, wenn ja, warum? 			
3 min	<p>Spielabbau: Jede Gruppe baut ihre eigene Station ab. Die spielbezogenen Materialien werden an die Lehrperson zurückgegeben. Anschließend Stundenende</p>			

Anhang



1 Skizze



2 Schablonen

Literaturverzeichnis

Bruneforth, M., Lassnigg, L., Vogtenhuber, S., Schreiner, C. & Breit, S. (2016).

Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015, Band 2: Fokussierte Analysen bildungspolitischer Schwerpunktthemen. *Nationaler Bildungsbericht*

ÖSTERREICH 2015, 2, 59–94. <http://dx.doi.org/10.17888/nbb2015-2-2>

Derman-Sparks Louise (1989). *Anti-Bias-Curriculum: Tools for empowering young children*. Washington, D.C.: NAEYC

Wagner Petra, Hahn Stefani, Enßlin Ute (2006). Macker, Zicke, Trampeltier ...
Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung in Kindertageseinrichtungen.
Handbuch für die Fortbildung. Berlin: Verlag das Netz