

Selbst-SDG

Methodischer Leitfaden für Lehrkräfte



Zunächst möchten wir Ihnen für Ihr Engagement danken, Ihre Schüler bei der Nutzung der Self-SDG-App zu unterstützen. Wir hoffen, dass dies für alle eine lohnende und nützliche Erfahrung sein wird.

Self-SDG ist eine Anwendung, die im Rahmen des ERASMUS+-Programms der Europäischen Union über einen Zeitraum von zwei Jahren entwickelt und unter KA220-SCH Cooperative Partnerships in School Education vorgestellt wurde, Projektnummer: *Self-SDG: Mobile Application for Self-Assessment and Improvement of Commitment to the SDGs 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653*.

Ihr Hauptziel ist es, den kollektiven Fortschritt hin zu einer nachhaltigen Welt zu fördern, indem sie jungen Menschen ermöglicht, ihr Engagement für die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) selbst zu bewerten und zu stärken. Self-SDG erforscht innovative Methoden der Bildung und des Engagements und befähigt die Bürger, sich aktiv mit sozialen und ökologischen Herausforderungen auseinanderzusetzen.

Index

0. Einleitung	3
1. Phase 01: Vorbereitung	4
1.1. Festlegung von Datum, Dauer und Ort der Aktivität	4
1.2. Einholung von Genehmigungen	4
1.3. Installation der Anwendung	4
2. Phase 02: Erste Schritte	5
2.1. Vorstellung der App für die Schüler	5
2.2. Einrichtung der Benutzer und Registrierung der Schüler	5
2.3. Beschreibung der SDGs und Fragebögen	5
3. Phase 03: Wollen wir uns selbst herausfordern?	6
3.1. Messung unseres Engagements	6
3.2. Start der Herausforderung und los geht's!	9
3.3. Reflexion über das Gelernte	11
4. Bewertung der Benutzererfahrung	12

0. Einleitung

Lehrkräfte können die Self-SDG-Anwendung unabhängig von den spezifischen Anforderungen ihres Fachs nutzen, da sie eine vielseitige und benutzerfreundliche Möglichkeit bietet, junge Menschen aktiv und unabhängig mit den **17 Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs)** vertraut zu machen.

Die Anwendung ermöglicht es den Nutzern, Herausforderungen auf verschiedenen Ebenen zu bewältigen, die auf die unterschiedlichen Lernbedürfnisse und Interessen der Schüler zugeschnitten sind, und fördert so Inklusion und individuelle Unterstützung.

Die Nutzung der Self-SDG-Anwendung verbessert nicht nur das Wissen über Nachhaltigkeitsthemen, sondern fördert auch wichtige Fähigkeiten im digitalen Zeitalter, wie Problemlösungskompetenz, selbstständiges Arbeiten und digitale Kompetenz.

Die Integration digitaler Tools macht den Unterricht abwechslungsreicher und spannender, was besonders für junge Menschen attraktiv ist, da sich die Anwendung an ihre Mediennutzungsgewohnheiten anpasst.

Lehrkräfte können die Anwendung im Unterricht auf vielfältige Weise einsetzen:

- **Projektbasiertes Lernen:** Die Anwendung kann als Werkzeug für die autonome Entdeckung und Erforschung von Nachhaltigkeitsthemen eingesetzt werden, wodurch die Schüler kreative Kompetenzen entwickeln können, d. h. die Fähigkeit, aktiv und unabhängig zu einer nachhaltigen Zukunft beizutragen.
- **Interdisziplinäre Nutzung:** Da die SDGs mehrere Themenbereiche abdecken, kann die Anwendung fächerübergreifend eingesetzt werden, um Verbindungen zwischen verschiedenen Inhaltsbereichen herzustellen und so ein ganzheitliches Verständnis zu fördern.
- **Individuelle Unterstützung:** Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Aufgaben können Lehrer die Anwendung gezielt einsetzen, um Schüler mit unterschiedlichen Leistungsniveaus zu unterstützen.
- **Reflexion:** Lehrer sollten die Anwendung nicht einfach als digitale Aufgabe zuweisen, sondern sie als Werkzeug nutzen, um die Erfahrungen der Schüler zu reflektieren und den Transfer des Wissens in den Alltag zu erleichtern.
- **Kollaboratives Lernen:** Die Anwendung kann auch in Gruppen- oder Klassenaktivitäten eingesetzt werden, um soziale Kompetenzen und Teamarbeit zu stärken.

1. Phase 01: Vorbereitung

1.1. Festlegung von Datum, Dauer und Ort der Aktivität

Zunächst sollten ein konkretes Datum und ein Ort für die Nutzung der Anwendung mit den Schülern festgelegt werden. Die Aktivität dauert zwei Stunden. Wenn nur eine einstündige Sitzung möglich ist, könnte sie in einer zweiten Sitzung fortgesetzt werden; es ist jedoch zu beachten, dass die Anwendung zwischen den Sitzungen keine Daten speichert. Die Zielgruppe sind Schüler im Alter von 11 bis 16 Jahren, obwohl Schüler jeden Alters die Erfahrung genießen können.

1.2. Einholung von Einwilligungen

Die Erziehungsberechtigten minderjähriger Schüler müssen über die Einzelheiten der Aktivität informiert werden; daher sollten sie wissen, dass diese stattfindet.

1.3. Installation der Anwendung

Sowohl Lehrer als auch Schüler können die mobile Anwendung „Self-SDG“ aus *Google Play* oder dem *App Store* herunterladen. Nach der Installation werden beim Öffnen der Self-SDG-App drei Einführungsseiten angezeigt, die die Ziele der App kurz beschreiben und einen Überblick über ihre Funktionen geben. Mit der Sprachauswahl können Sie von Anfang an Ihre bevorzugte Sprache auswählen. Weitere Informationen finden Sie im [Benutzerhandbuch](#).



2. Phase 02: Erste Schritte

2.1. Vorstellung der App für die Schüler

Es wird empfohlen, die Informationen klar und verständlich zu präsentieren und den Schülern die Möglichkeit zu geben, Fragen zu stellen, wenn sie Erläuterungen benötigen. Der Einsatz von visuellen Hilfsmitteln oder anderen Ressourcen, wie der Website der App (<https://selfsdg.eu/>) oder Bildern aus dem [Benutzerhandbuch](#), kann den Schülern helfen, den Ablauf des Spiels besser zu verstehen.

2.2. Benutzereinrichtung und Schülerregistrierung

Wenn der Benutzer ein Lehrerkonto wählt, wird er aufgefordert, eine gültige E-Mail-Adresse anzugeben. Dieser Schritt ist für Schülerbenutzer nicht erforderlich. Unabhängig vom Kontotyp ist es möglich, ohne Benutzerkonto auf Self-SDG zuzugreifen, allerdings ist der Zugriff dann eingeschränkt (Schüler können keinen Gruppen beitreten, an Herausforderungen teilnehmen, Fragebögen beantworten oder ihre Fortschritte verfolgen).

Um sich zu registrieren, müssen die Schüler einen Benutzernamen und einen Spitznamen eingeben, die unterschiedlich sein müssen. Der Benutzername wird zum Einloggen in die App verwendet, während der Spitzname innerhalb der App (Profil und Gruppen) angezeigt wird. Die Schüler können dann einen Avatar für ihr Profil auswählen.

Die Startseite für einen Standardbenutzer unterscheidet sich von der eines nicht authentifizierten Benutzers, da sie detailliertere Informationen über die Aktivitäten des Benutzers innerhalb der App enthält. Benutzer können auf die Pfeile nach links und rechts klicken, um durch die 17 SDGs zu navigieren. Von der Startseite aus können Schüler einer Gruppe beitreten und Lehrer eine Gruppe erstellen.

2.3. Beschreibung der SDGs und Fragebögen

Um auf diesen Bereich zuzugreifen, klicken Sie auf das entsprechende SDG im Rad auf der Startseite. Auf diesem Bildschirm finden Sie detaillierte Informationen zum ausgewählten SDG und können einen **Fragebogen zur Selbsteinschätzung** ausfüllen, um Ihr Engagement für dieses SDG zu bestimmen. **Die Herausforderungen sind erst nach Abschluss der ersten Selbsteinschätzung zugänglich.**

Hinweis: Wenn nicht alle 5 Fragen beantwortet werden, **werden** die Antworten **nicht gespeichert** und der Fragebogen zur Selbsteinschätzung muss erneut von vorne ausgefüllt werden.

Der Fragebogen zur Selbsteinschätzung kann auf drei Arten aufgerufen werden:

1. **Über die Startseite:** Navigieren Sie durch die 17 SDGs und klicken Sie auf das SDG Ihrer Wahl. Sie können die Beschreibung des SDG lesen und dann den Fragebogen ausfüllen.

- 2. Von der Seite „Herausforderungen“:** Klicken Sie auf ein SDG. Wenn Sie den Fragebogen noch nicht ausgefüllt haben, werden Sie aufgefordert, dies zuerst zu tun. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Zur SDG-Seite gehen“ klicken, können Sie die bereitgestellte Beschreibung lesen und dann auf den Fragebogen zugreifen.
- 3. Von der Profilseite:** Klicken Sie auf die Schaltfläche „SDG-Status anzeigen“ und wählen Sie ein SDG im Abschnitt „Nicht begonnen“ aus. Die nächsten Schritte sind die gleichen wie oben beschrieben.

Sobald **eine Herausforderung abgeschlossen ist**, kann sie in der Self-SDG-App als „Erledigt“ markiert werden, um den Fortschritt zu dokumentieren und Punkte zu sammeln. Nachdem alle Herausforderungen für ein bestimmtes SDG abgeschlossen sind, wird die Herausforderung auf der Seite „Herausforderungen“ mit einem grünen Häkchen markiert.

3. Phase 03: Sollen wir uns selbst herausfordern?

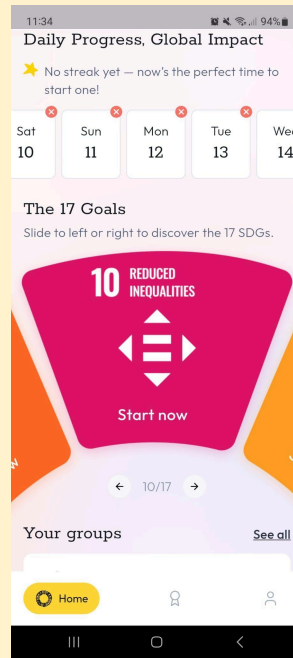
3.1. Messung unseres Engagements

Um das Engagement der Schüler für das jeweilige SDG zu beurteilen, können Lehrer den Beginn der Unterrichtseinheit, insbesondere die Sitzung zur Vorabbewertung des Vorwissens, nutzen, um den Fragebogen zur Selbstbewertung für das ausgewählte SDG auszufüllen.

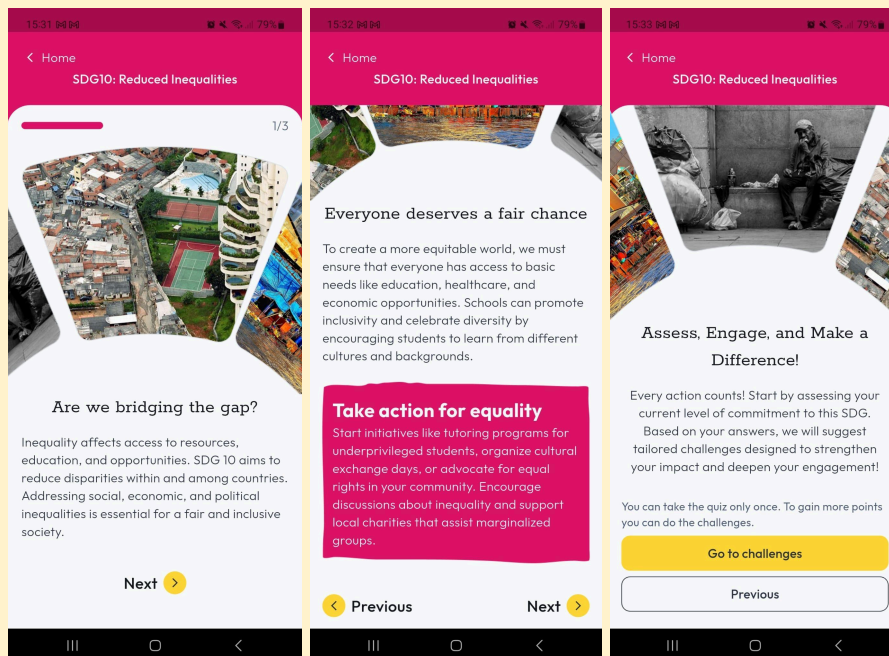
Schauen wir uns ein Beispiel an:

In der Unterrichtseinheit X des 3. Jahres der Sekundarstufe für das Fach Spanische Sprache und Literatur (ersetzen Sie dies durch ein beliebiges Fach des Lehrplans) wird *das SDG 10: Weniger Ungleichheiten* behandelt.

Der Lehrer beginnt die erste Sitzung mit einem Video, einer Nachricht oder einem Lied, um den Kontext für das Thema zu schaffen. Nach der ersten Diskussion werden die Schüler gebeten, den Fragebogen zur Selbsteinschätzung auszufüllen, um ihr Engagement für soziale Ungleichheit (SDG 10) zu messen. Dazu werden sie angewiesen, den Startbildschirm der App aufzurufen und SDG 10 aus dem Rad auszuwählen.



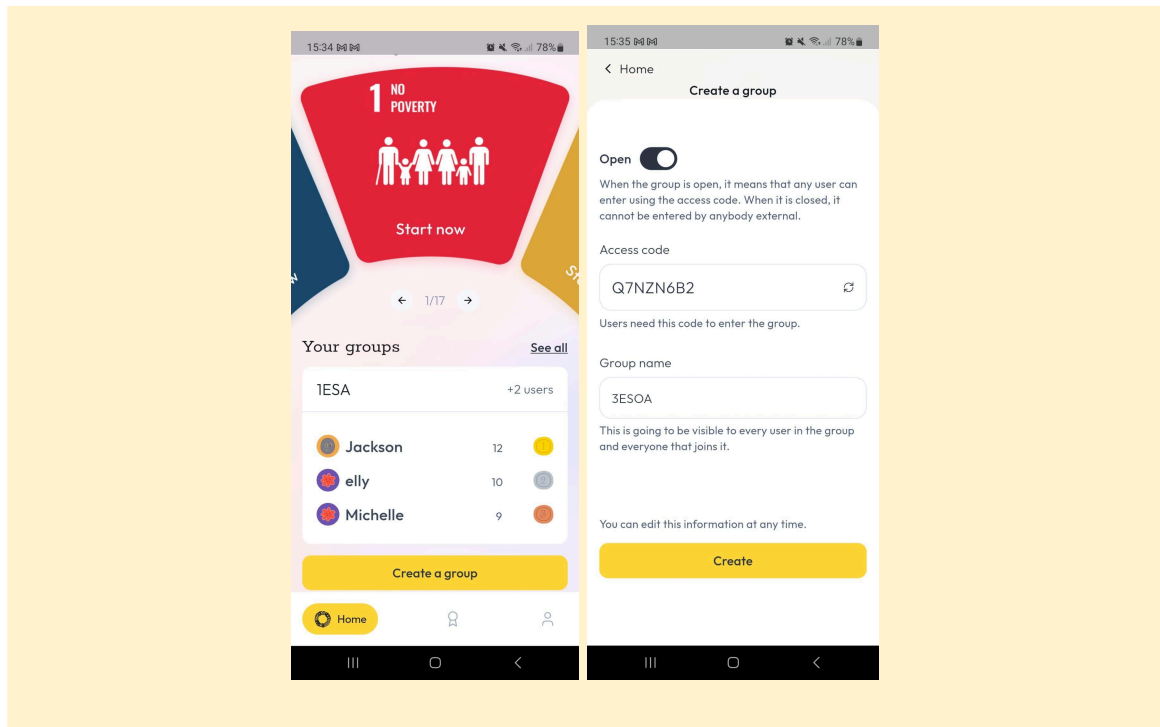
Als Nächstes lesen sie die drei Einführungsbildschirme zu diesem SDG, bevor sie auf den Fragebogen zugreifen.



Sobald alle Schüler den Fragebogen ausgefüllt haben, bewertet der Lehrer das soziale Engagement der Gruppe für das angegebene SDG unter Berücksichtigung der Vielfalt der Antworten und schlägt die Herausforderung vor, die die gesamte Klasse angehen wird.

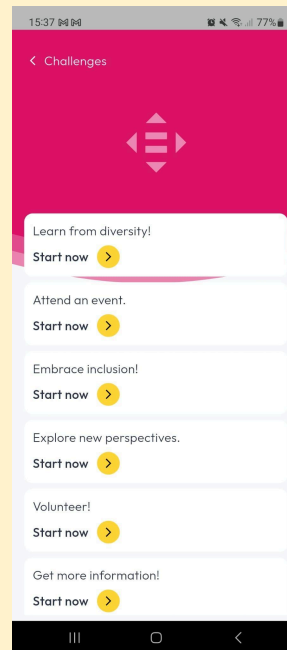
Nun ist es an der Zeit, die Klassengruppe zu erstellen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Gruppe erstellen“ unten auf der Startseite oder auf das Symbol „+“ in der oberen rechten Ecke. Befolgen Sie dann diese einfachen Schritte:

- Füllen Sie das Feld für den Gruppennamen aus.
- Es wird automatisch ein Zugangscode generiert. Wenn die Buchstaben-/Zahlenfolge ein unangemessenes Wort ergibt, kann durch Klicken auf das Symbol „Aktualisieren“ ein neuer Code generiert werden.
- Klicken Sie auf „Erstellen“, um die Gruppe zu speichern. Beachten Sie, dass der Gruppenname jederzeit bearbeitet werden kann.
- Kopieren Sie den nach der Erstellung der Gruppe angezeigten Zugangscode und teilen Sie ihn den Schülern mit.

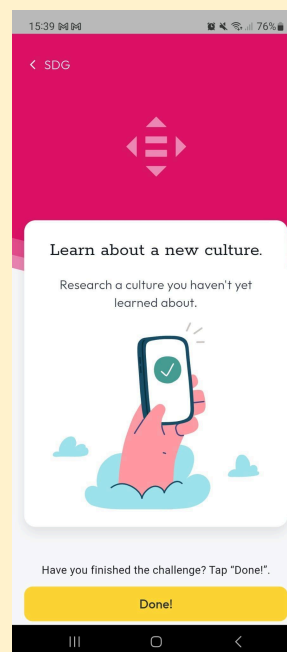


3.2. Starten Sie die Herausforderung und los geht's!

Je nach Engagement der Klasse wählt der Lehrer aus den von der Anwendung vorgeschlagenen Herausforderungen diejenige aus, die am besten zur Ausgangssituation der Gruppe passt.



Als Nächstes wird die Herausforderung „Eine neue Kultur entdecken“ gestartet.



Die Schüler werden in Gruppen von 3–4 Personen eingeteilt, und jede Gruppe erhält eine **Karte mit dem Namen einer Kultur** und einer **Reihe von Fragen zum Thema Ungleichheit**. Als Beispiele dienen folgende Kulturen:

- Sami (Skandinavien)
- Quechua (Anden)
- Rumänien/Europäische Roma
- Berber (Marokko – Algerien)
- Mapuche (Chile – Argentinien)
- Indigene Minderheiten des Amazonasgebiets

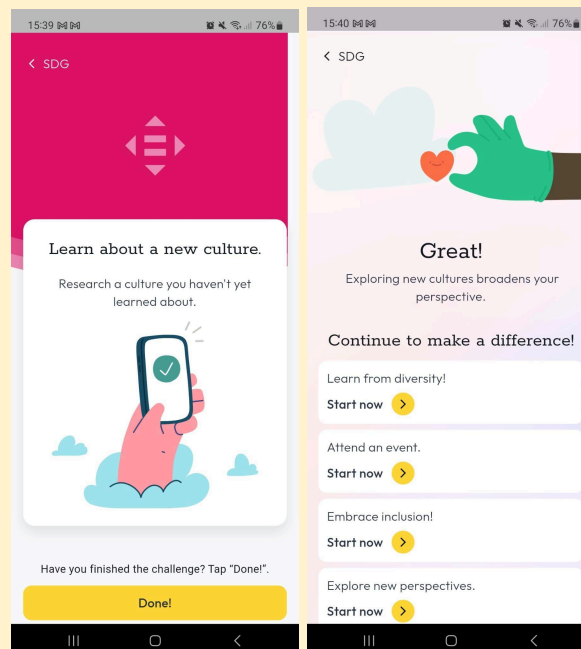
Als Beispiele werden einige **Leitfragen** vorgeschlagen:

- Welche Art von Ungleichheit betrifft diese Gemeinschaft besonders?
- Wie beeinflussen Sprache, Bildung oder Armut diese Ungleichheit?
- Mit welchen Vorurteilen oder Stereotypen ist diese Kultur konfrontiert?
- Wie wirken sich Klimawandel oder Globalisierung auf ihre Lebensweise aus?

Die Gruppen recherchieren mit ihren Mobiltelefonen oder Tablets Informationen und bereiten eine kurze Präsentation vor, die sie der Klasse vorstellen, einschließlich der folgenden Punkte:

- Untersuchte Kultur
- Identifizierte Ungleichheit
- Vorgeschlagene Maßnahmen
- Verbindung zu SDG 10

Nachdem alle Präsentationen abgeschlossen sind, werden die Gruppen gebeten, die Herausforderung in der Self-SDG-Anwendung als „*Erledigt*“ zu markieren.



3.3. Reflexion über das Gelernte

Ziel dieser Diskussion ist es, die Schüler zu einer kritischen Reflexion über die Herausforderungen im Zusammenhang mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) anzuregen und ein stärkeres persönliches und kollektives Engagement für deren Erreichung zu fördern.

Vorgeschlagener Diskussionsablauf nach der Verwendung der Self-SDG-Anwendung:

1. Einführung in die Diskussion

- Was haltet ihr von der Nutzung der Anwendung?
- Was habt ihr durch das Spiel über die SDGs gelernt?
- Gab es etwas, das euch überrascht hat oder das ihr vorher nicht wusstet?

2. Bezug zum Alltag

- Glaubst du, dass die SDGs in deinem Alltag oder in deiner unmittelbaren Umgebung (Schule, Nachbarschaft, Familie) präsent sind?
- Welche konkreten Beispiele kannst du nennen, bei denen Fortschritte bei der Erreichung eines der SDGs erzielt werden oder nicht?
- Welche Rolle spielen junge Menschen deiner Meinung nach bei der Erreichung dieser Ziele?

3. Analyse der Herausforderungen im Spiel

- Welche Arten von Herausforderungen fandest du am interessantesten oder motivierendsten?
- Gab es welche, die du besonders schwierig oder unrealistisch fandest?
- Was würdest du am Inhalt oder an der Dynamik des Spiels verbessern, um es nützlicher oder realitätsnäher zu gestalten?

4. Engagement und Handeln

- Sind Sie sich nach dieser Erfahrung der Bedeutung der SDGs bewusster geworden?
- Welche konkreten Maßnahmen könnten Sie individuell oder gemeinsam ergreifen, um zu einem dieser Ziele beizutragen?
- Wenn Sie ein vorrangiges SDG für Ihre Schule oder Gemeinde auswählen müssten, welches wäre das und warum?

5. Abschluss und abschließende Reflexion

- Wie könnte unsere Schule das Engagement der Schüler für die SDGs besser unterstützen?
- Was würdest du gerne in deinem Umfeld ändern, um eine nachhaltigere Zukunft zu erreichen?

Als abschließende Reflexion können die folgenden Fragen diskutiert werden:

- Welche kleinen Maßnahmen können junge Menschen ergreifen, um diese Art von Ungleichheit zu verringern?
- Welche realistischen Maßnahmen können dazu beitragen, Ungleichheiten in unserem eigenen Umfeld zu verringern?
- Wie verändert sich unsere Wahrnehmung, wenn wir etwas über die Realität anderer Kulturen lernen?

Dies ist der richtige Moment, **um die Schüler zu ermutigen, sich weiter** mit diesem Thema **zu beschäftigen**, indem man ihnen alle **Herausforderungen** zeigt, die sie **in der Anwendung** angehen können.



4. Bewertung der Benutzererfahrung

Wir würden uns freuen, wenn Sie uns über das untenstehende Formular Ihre Kommentare, Beobachtungen oder zusätzlichen Vorschläge zu Ihren Erfahrungen mit der Self-SDG-App zukommen lassen würden. Ihr Feedback ist für uns sehr wichtig, um die Anwendung und ihre Umsetzung im Unterricht zu verbessern.

[Link zum Bewertungsformular](#)

Haftungsausschluss:

Das Projekt „SelfSDG“ 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653 wird vom Erasmus+-Programm der Europäischen Union kofinanziert. Der Inhalt dieser Veröffentlichung liegt in der alleinigen Verantwortung des für die Entwicklung dieses Projekts gegründeten Konsortiums von Einrichtungen. Weder die Europäische Kommission noch der spanische Dienst für die Internationalisierung der Bildung (SEPIE) sind für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen verantwortlich.

