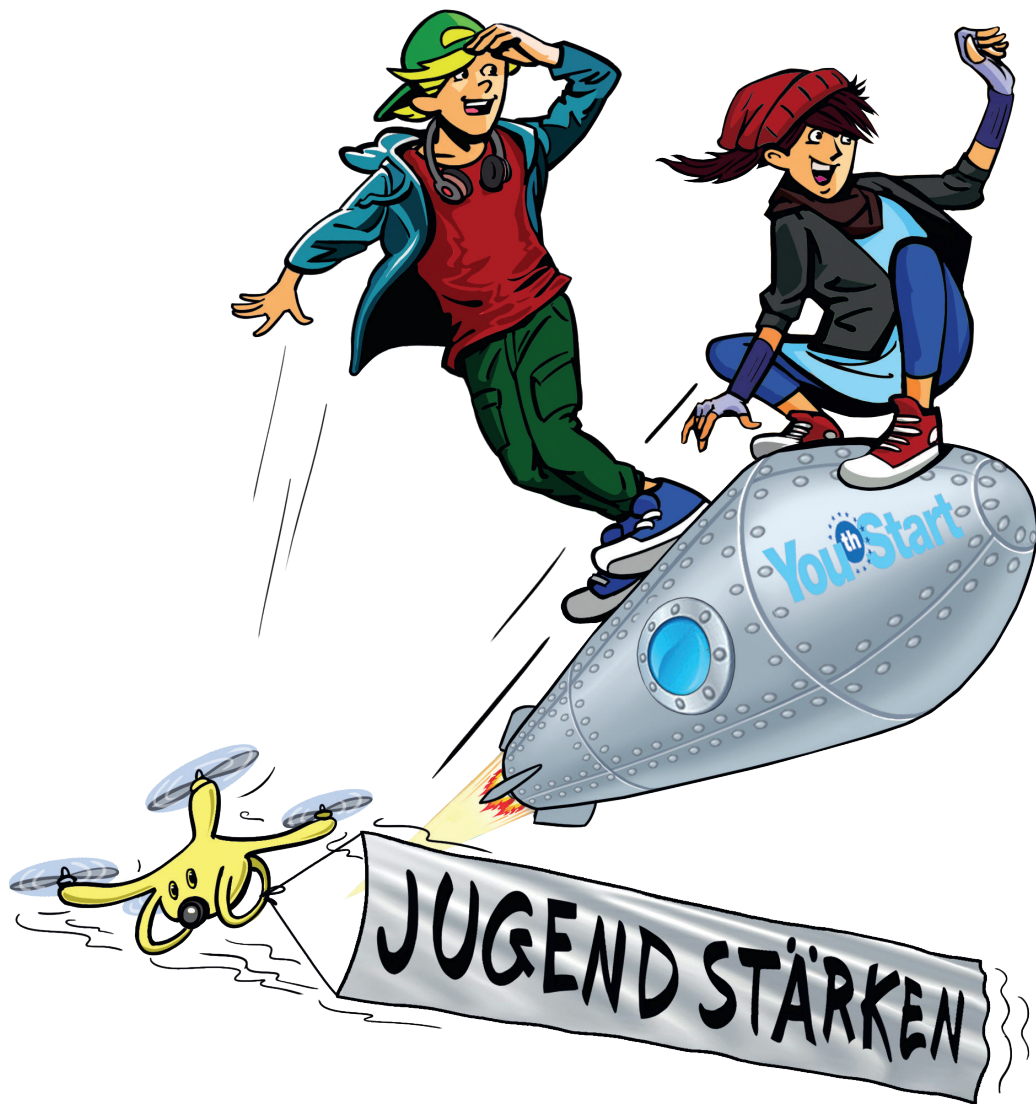




A2 My Community Challenge

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung
und dein Beitrag

Begleitmaterialien für Lehrer*innen



Diese didaktischen Begleitmaterialien sind in Band 4 von **Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen** erschienen, der Hintergrundinformationen und Kopiervorlagen zu 4 Challenges enthält:

- A2 Perspectives Challenge: Wege zum (Traum-)Beruf
- A2 Start Your Project Challenge: Wie startet man ein Projekt?
- A2 My Community Challenge: Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag
- A2 Volunteer Challenge: Gutes tun tut gut

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler*innen und Handbuch für Lehrer*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: [**www.jugendstaerken.at**](http://www.jugendstaerken.at)

Wiener Schüler*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





JUGEND STÄRKEN mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

ENTREPRENEURIAL CULTURE

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 IDEA CHALLENGE Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 HERO CHALLENGE Ich kann von Vorbildern lernen.
 MY PERSONAL CHALLENGE Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 LEMONADE STAND CHALLENGE Ich kann etwas verkaufen.
 REAL MARKET CHALLENGE Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 START YOUR PROJECT CHALLENGE Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

 EMPATHY CHALLENGE Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 STORYTELLING CHALLENGE Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 PERSPECTIVES CHALLENGE Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 TRASH VALUE CHALLENGE Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 EXTREME CHALLENGE Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 BE A YES CHALLENGE Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 BUDDY CHALLENGE Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 OPEN DOOR CHALLENGE Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 EXPERT CHALLENGE Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

 MY COMMUNITY CHALLENGE Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 VOLUNTEER CHALLENGE Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.
 DEBATE CHALLENGE Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.	

Das Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf www.jugendstaerken.at auf Deutsch. Auf www.youthstart.eu gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das Youth Start Achtsamkeitsprogramm.



Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („Challenges“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert.
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.

Jugend stärken ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



Die **A2 My Community Challenge** trägt den Titel: **Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag**. Worum geht es in den 17 Zielen, warum gibt es sie und welchen Beitrag können schon Jugendliche zu ihrer Umsetzung leisten? Das wird in der Challenge erarbeitet.

Durch das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



A2 My Community Challenge

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag

Die Jugendlichen lernen in der **A2 My Community Challenge**, dass wir alle Teil einer großen Gemeinschaft sind – der Welt-Gemeinschaft. Gemeinsam müssen wir so mit unserem Planeten umgehen, dass auch zukünftige Generationen – Menschen und Tiere – einen guten Ort zum Leben vorfinden. Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen weisen dabei den Weg. Die Jugendlichen lernen sie kennen, entwickeln Zukunfts-Visionen und werden selbst aktiv, wenn es darum geht, einen Beitrag zur Erreichung der Ziele zu leisten.

Kernkompetenz der Challenge:

Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.

Erklärvideo zur Challenge:

www.youthstartchallenges.eu/A2MyCommunity



Inhalt:

Kompetenzen	Seite	5
In 4 Schritten zum Ziel:		
Schritt 1 - Die 17 Ziele kennenlernen	Seite	7
Schritt 2 - Zukunfts-Visionen entwickeln	Seite	9
Schritt 3 - Selbst einen Beitrag leisten	Seite	11
Schritt 4 - Nachdenken	Seite	12
Methodenblatt	Seite	13



Worum es geht – die Idee dahinter

Nur mit einer großen, gemeinsamen Anstrengung wird es gelingen, die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erreichen. Daher ist jede und jeder Einzelne gefragt. Positive Zukunfts-Visionen sollen die Jugendlichen motivieren, sich für Veränderung einzusetzen. Inspiriert von Beispielen von *Changemakern* werden sie dazu aufgefordert, ein Projekt zu starten und mit ihrer eigenen Idee einen Beitrag zur Lösung eines der globalen Probleme zu leisten.

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Ich kann mich und meine Umgebung achtsam wahrnehmen und mein Handeln nach den wahrgenommenen Bedürfnissen ausrichten.
- Ich kann ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachten und mich in die Lage anderer versetzen.
- Ich kann mögliche Ursachen eines Problems erkennen und für seine Lösung viele kreative Ideen entwickeln.
- Ich kann mir Ziele setzen und Schritte zu ihrer Erreichung planen.
- Ich kann meine Ziele konsequent Schritt für Schritt verfolgen, auch wenn es schwierig wird.
- Ich kann Verantwortung für das Erreichen eines gemeinsamen Zieles übernehmen
- Ich kann Verantwortung für die Gemeinschaft übernehmen, in der ich lebe.
- Ich kann die Globalen Ziele für nachhaltige Entwicklung erklären und darüber nachdenken, was ich kreativ zu deren Lösung beitragen kann.
- Ich kann Möglichkeiten nennen, wie ich mithilfe meiner Stärken einen Beitrag zu einer nachhaltigen Zukunft leisten kann.

Kompetenzcheck

Das Arbeitsheft der Schüler*innen mit vielen Impulsen zum Nachdenken und Diskutieren dient als Kompetenzcheck für ihren eigenen Lernprozess in Richtung „Verantwortungs-Übernahme“.

Wie in jeder Challenge werden die Schüler*innen im letzten Schritt (Schritt 4: „Nachdenken“) mithilfe von Fragebögen zur Selbsteinschätzung der erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt. Schon in Schritt 3 formulieren sie eigene Ziele und trainieren auf diese Weise, Schritt für Schritt Verantwortung für sich und andere zu übernehmen.

Vorbereitung für alle Arbeitsschritte:



Alle Schüler*innen erhalten das Arbeitsheft mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Die Titel der Übungen sind in weiterer Folge grün geschrieben und mit einem „Ü“ markiert.



Schritt 1 - Die 17 Ziele kennenlernen

Ü 1.1: 17 Ziele für eine bessere Welt

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung sind politische Zielsetzungen der Vereinten Nationen, die weltweit nachhaltige Entwicklung auf ökonomischer, sozialer sowie ökologischer Ebene sichern sollen. Sie traten am 1. Jänner 2016 mit einer Laufzeit von 15 Jahren in Kraft, sollen also bis 2030 verwirklicht werden. Sie sind auch unter dem Titel „Agenda 2030“ bekannt bzw. als *Global Goals* oder *Sustainable Development Goals*, abgekürzt SDGs.



Als Einführung eignet sich eine Erklärung in einfacher Sprache und 2 Videos:

- „Die Globalen Ziele einfach erklärt“ – Arbeitsblatt 1 aus: BMB/Ökolog (2016) „Unterrichtsmappe – Die 17 Ziele für eine bessere Welt“
→ www.oekolog.at/f%C3%BCr-den-unterricht/sustainable-development-goals/ (als pdf zum Download unter „Unterrichtsmaterialien“)
- „World largest lesson“ mit Emma Watson, dt. Version → www.youtube.com/watch?v=pl07TXQM88
- „World largest lesson – Update“, dt. Version → www.youtube.com/watch?v=5TsCaUmtGTU

In einer Zuordnungs-Übung setzen sich die Schüler*innen mit den Inhalten der 17 Ziele auseinander.

Lösung: 6, 9, 11, 1, 3, 12, 14, 5, 7, 15, 4, 8, 17, 16, 2, 10, 13

Anschließend beantworten sie Fragen zu den Zielen in ihrem Arbeitsheft. Die Antworten sollten in der Klasse besprochen werden.



Ergänzen oder verändern Sie die Fragen aus dem Arbeitsheft der Schüler*innen nach Belieben und erstellen Sie damit auf www.socrative.com ein online-Quiz. Sie müssen sich dafür einmalig registrieren. Das Quiz eignet sich gut als diskursiver Einstieg in das Thema. Die Schüler*innen beantworten die Fragen am Smartphone. Mit Computer und Beamer können die Antworten live angezeigt werden.

Mit der Website www.socrative.com kann man Quizzes und Umfragen erstellen. Die Schüler*innen müssen dazu nur die Website aufrufen und einen Code eingeben. Ein Login oder Download sind nicht notwendig. Die Schüler*innen können einen Nickname wählen und so anonym bleiben. Man kann aber auch die Antworten generell anonymisieren. Das Tool eignet sich, um Meinungen und Erfahrungen der Gruppe offenzulegen. Der Vorteil ist, dass man direkt darauf reagieren und darüber diskutieren kann und dass die Ergebnisse für alle sofort sichtbar werden.

Ü 1.2: Fakten – Warum die Ziele so wichtig sind

Besprechen Sie mit den Schüler*innen die Fakten aus der Übung. Allein oder zu zweit werden sie den passendsten Zielen zugeordnet.

Diskutieren Sie darüber, welche Beispiele speziell auf Österreich zutreffen, welche auf andere Länder und Weltregionen. Kennen die Jugendlichen Länder, in denen das Leben mit dem in Österreich nicht vergleichbar ist?



Lösung:

1 keine Armut, 2 kein Hunger, 6 sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen, 13 Maßnahmen zum Klimaschutz, 3 Gesundheit und Wohlergehen, 16 Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen, 4 hochwertige Bildung, 11 nachhaltige Städte und Gemeinden, 5 Geschlechtergleichheit, 12 nachhaltiger Konsum und Produktion, 15 Leben an Land

Quellen für die Faktenrecherche: → UN-SDG-Bericht 2019: www.un.org/Depts/german/pdf/SDG%20Bericht%20aktuell.pdf

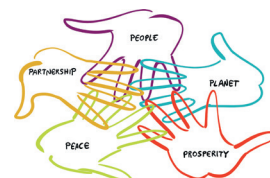


- Der Standard: www.derstandard.at/story/2000098929457
- Die Umweltberatung: www.umweltberatung.at/bodenversiegelung-und-flaechenverbrauch
- Die Zeit: www.zeit.de/wissen/umwelt/2019-05/artenvielfalt-kernaussagen-welt-bericht-paris-welt-biodiversitaetsrat-artensterben

Ü 1.3: Die „5 Ps“

Die 5 Ps (Peace, Partnership, Planet, People, Prosperity) und was sie mit dem SDGs zu tun haben werden in diesem Video erklärt: „Kurz erklärt: Nachhaltige Entwicklungsziele“ von *Brot für die Welt* → www.youtube.com/watch?v=nFQIWuHmlIA

Die Schüler*innen übersetzen die 5 Begriffe ins Deutsche und ordnen die 17 Ziele den 5 Ps zu. Weisen Sie darauf hin, dass Ziele zu mehr als einem P passen können!



Lösungsvorschläge:

- People (Menschen):** 1 (keine Armut), 2 (kein Hunger), 3 (Gesundheit), 4 (hochwertige Bildung), 5 (Geschlechtergleichheit), 6 (sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen), 7 (bezahlbare und saubere Energie), 8 (menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum), 9 (Industrie, Innovation und Infrastruktur), 10 (weniger Ungleichheiten)
- Planet (Planet):** 6 (sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen), 7 (bezahlbare und saubere Energie), 11 (nachhaltige Städte und Gemeinden), 12 (verantwortungsvoller Konsum und Produktion), 13 (Maßnahmen zum Klimaschutz), 14 (Leben unter Wasser), 15 (Leben an Land)
- Prosperity (Wohlstand):** 1 (keine Armut), 2 (kein Hunger), 8 (menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum), 9 (Industrie, Innovation und Infrastruktur)
- Peace (Frieden):** 5 (Geschlechtergleichheit), 10 (weniger Ungleichheiten), 16 (Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen)
- Partnership (Partnerschaft):** 17 (Partnerschaften zur Erreichung der Ziele)

Ü 1.4: Welche Probleme erkennst du?

Die Schüler*innen überlegen allein, in Paaren oder mit der ganzen Klasse, welche Probleme auf den Fotos abgebildet sind. Anschließend wählt jede*r Jugendliche für sich mindestens 3 Bilder aus und schreibt auf, worin die Verbindung zu den einzelnen SDGs besteht. In Paaren präsentieren sich die Jugendlichen gegenseitig ihre Bilder. Es können auch Präsentationen im Plenum erfolgen.

Lösungsvorschläge:

1. ungesunder Lebensstil, Lungenkrankheiten, Sucht, ... SDG 3
2. Wohnungslosigkeit, Depression, Einsamkeit, Armut, Flucht, Gewalt, Alkohol- und Drogenmissbrauch, Arbeitslosigkeit, ... SDG 1, 2, 3, 4, 8, 10
3. zu viel Verkehr, Stau, Bodenversiegelung für Infrastruktur, Abgase, Umweltbelastung, CO2-Emissionen, Klimawandel, ... SDG 3, 9, 11, 12, 13
4. Umweltverschmutzung und CO2-Emissionen durch Industrie, Flächenverbrauch, Wachstum der Städte und Siedlungen, Luftverschmutzung, ... SDG 3, 9, 11, 12, 13, 15
5. zu viel (Plastik-)Müll, fehlende Abfall-Infrastruktur, zu viel Konsum, zu wenig Recycling, Umweltverschmutzung, Verschmutzung der Meere, ... SDG 12, 14, 15
6. Erderwärmung, Klimawandel, Artensterben, Bedrohung des Lebensraums von Tieren, ... SDG 13, 15
7. Probleme in der Schule, Mobbing, Überforderung, schlechte Noten, schlechte Chancen, Hilflosigkeit, ... SDG 4
8. Hitzewellen, Gesundheitsprobleme wegen Hitze, Klimawandel, Hitze in der Stadt, Dürre, ... SDG 11, 13, 15





Ü 1.5: Alles hängt zusammen!

Die Schüler*innen ziehen im Heft Verbindungslinien zwischen 7 vorgegebenen Zielen und beschreiben die Zusammenhänge kurz.

Lösungsvorschläge:

2 und 3: Der Kampf gegen Hunger und Mangelernährung führt auch zu mehr Gesundheit.

3 und 4: Der beste Schutz vor Armut, und somit vor Hunger, ist Bildung.

4 und 10: Zugang zu Bildung erhöht die Chancen im Leben und verringert Ungleichheit.

10 und 16: Weniger Ungleichheiten in einer Gesellschaft, zum Beispiel zwischen Arm und Reich, führen auch zu mehr Stabilität und Frieden.

16 und 13: Im Kampf für Klimagerechtigkeit müssen jene Länder besonders unterstützt werden, die stärker von den Folgen des Klimawandels betroffen sind, gleichzeitig müssen die Länder, die am meisten CO2 verursachen, einen größeren Beitrag zum Klimaschutz leisten.

13 und 3: Weniger Fleisch zu essen wirkt sich positiv auf die Gesundheit und das Klima aus.

11 und 3: In nachhaltigen Städten mit viel Grünflächen und weniger Verkehr verbessert sich die Luftqualität, wodurch Lungenkrankheiten bei Bewohner*innen verringert werden.

4 und 13: Nur wer über die Folgen des Klimawandels und die notwendigen Klimaschutzmaßnahmen aufgeklärt ist, kann entsprechend handeln.



Führen Sie zusätzlich auch eine aktivierende Bewegungs-Übung durch. Bereiten Sie dazu ein Wollknäuel vor.

Die Schüler*innen stellen sich auf einer größeren freien Fläche so auf, dass insgesamt 17 Personen bzw. Zweier-Teams im Raum stehen. Jede Person bzw. jedes Zweier-Team steht für eines der 17 Ziele. Die erste Person wirft das Wollknäuel zu einer Person, deren Ziel mit dem eigenen zusammenhängt, und erklärt, inwiefern die beiden Ziele zusammenhängen. Das Wollknäuel wird auf diese Weise immer weiter geworfen, bis am Ende ein dichtes Netz entsteht, das schön veranschaulicht, welches Ziel mit welchem verbunden ist.

Schritt 2 - Zukunfts-Visionen entwickeln

Ü 2.1: Wie wird das Leben im Jahr 2030 sein?

Die Jugendlichen versetzen sich gedanklich ins Jahr 2030 und stellen sich mit allen Sinnen vor, wie ihre persönliche Zukunft und die der Welt dann aussehen wird.

- **persönliche Zukunft:** *Was siehst du, wenn du aus dem Fenster schaust? Wie läuft dein Alltag ab? Wo lebst und arbeitest du? Was wird dich beschäftigen?*
- **Zukunft der Welt:** *Wie hat sich die Region verändert, in der du lebst? Welche großen Veränderungen gibt es global? Worüber berichten die Medien? Denke dabei an die „5 Ps“.*

Ihre Vorstellungen tragen sie in eine Skizze im Arbeitsheft ein. Dabei können sie zwischen der Zukunft, die sie sich wünschen, und einer, die sie für wahrscheinlich halten, unterscheiden.

Reden Sie mit den Jugendlichen über ihre Zukunftsbilder und fragen Sie sie, ob und inwieweit sich ihre Wunsch-Zukunftsbilder von den wahrscheinlichen Zukunfts-Szenarien unterscheiden.

Welche positiven Veränderungen gegenüber der Gegenwart und welche negativen beinhalten die Zukunftsbilder der Jugendlichen?



Ü 2.2: Von morgen träumen ...

Diese Übung richtet den Blick in der Zukunft bewusst auf das Gelingende, Positive. Forschungen aus der Positiven Psychologie belegen, dass die Prospektion positiver Zukunftsbilder das Heranbilden einer zuversichtlichen Grundeinstellung und damit das persönliche Wohlbefinden fördert sowie Kraft zum Durchhalten gibt.



Mit der **A2 Be A YES Challenge** finden Jugendliche mithilfe des PERMA-Modells aus der Positiven Psychologie individuelle „**Wege zum Aufblühen**“ („Jugend stärken“, Band 1, www.jugendstaerken.at).

Von welcher Welt in 50, 100 oder noch mehr Jahren träumen die Jugendlichen? Sie wählen einen oder mehrere folgende Bereiche und beschreiben im Arbeitsheft ihre Träume:

Schule, Familie, Arbeit, Wohnen, Technologie, Migration, Natur, Geld, Konsum, Städte, Ernährung

In einem zweiten Schritt stellen sie sich vor, die Welt hätte sich in allen diesen Bereichen ins Positive verändert. Was wäre anders als heute? Welche Hindernisse gibt es aktuell, dass die Welt nicht so ist? Was müsste sich konkret ändern?

Lassen Sie die Schüler*innen die Fragen aus dem Arbeitsheft im Rahmen einer moderierten Gruppendiskussion beantworten.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Es gibt kein Richtig oder Falsch, jede*r darf die eigenen Gedanken dazu aussprechen.
- Alle hören aufmerksam zu und unterbrechen nicht.
- Der Umgang miteinander ist respektvoll.



In der **A2 Debate Challenge** lernen die Jugendlichen argumentieren und respektvoll debattieren. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 2 (digital frei verfügbar und bestellbar unter www.jugendstaerken.at).

Laden Sie die Jugendlichen ein, auch einen Blick zurück zu werfen und ein Interview mit einer älteren Person zu führen: Was hat sich seit früher zum Positiven, was zum Negativen verändert? Warum?

- Geschichten des Gelingens, Methodensammlungen und weitere Arbeitsmaterialien gibt es auch von der Stiftung Zukunftsfähigkeit: <https://futzurzwei.org/article/1099>

Ü 2.3: Deine Utopie

Ausgangspunkt einer persönlichen Utopie (= Zukunftstraum oder Vision) ist das **Poster „Zwischenstopp 2030“** vom Forum Umweltbildung. Es zeigt eine starke positive Welt in der Zukunft, in der alle SDGs erfüllt sind.

- Das Poster kann man bestellen oder in verschiedenen Varianten gratis herunterladen; dazu gibt es didaktisches Begleitmaterial:
www.umweltbildung.at/zwischenstopp2030



Die Jugendlichen suchen im Poster zu jedem der 5 Ps ein Beispiel und vergleichen sie mit ihren Notizen von **Ü 2.2: Von morgen träumen ...** Davon inspiriert stellen sie sich ihre persönliche Zukunftsvision mit allen Sinnen vor und halten sie kreativ fest – als Zeichnung, als Collage mit Fotos und Text, als Kurzgeschichte, als Tagebucheintrag. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Die Vision darf und soll „utopisch“ sein, also unrealistisch oder zu gewagt wirken – die Jugendlichen sollen groß, stark und positiv träumen und sich aus diesen Träumen Kraft für die Umsetzung holen!

Sie erklären einander ihre Utopien und recherchieren, ob sie schon irgendwo realisiert wurden.



- Filmtipp für die Oberstufe: Dokumentation „Zeit für Utopien“ von Kurt Langbein; begleitendes Unterrichtsmaterial: www.kinofenster.de/download/zeit-fuer-utopien-fh-pdf

Schritt 3 - Selbst einen Beitrag leisten

Ü 3.1: Changemaker verbessern die Welt

Die Schüler*innen lernen 6 Beispiele kennen, wie junge *Changemaker* mit Innovationen die Welt ein Stück besser gestaltet haben. Die Beispiele dem Kartenspiel „Changemaker“ entnommen.

„Changemaker“ ist ein Kartenspiel für all jene, die mehr über die Global Goals erfahren wollen und über Möglichkeiten, selbst einen Beitrag zur Lösung zu leisten.

Man beantwortet Fragen und spielt seine Best-Practice-Joker aus, um Impact-Punkte zu sammeln. Sieger*in ist, wer die meisten Impact-Punkte gesammelt hat. In Wahrheit gewinnen alle - durch ein besseres Verständnis für die Herausforderungen unserer Zeit. Nach dem Motto: „Mach auch mit und werde Changemaker!“ Das Kartenspiel gibt es auf Deutsch und Englisch. Bestellungen: www.ifte.at/entrepreneur/changemaker



Die Jugendlichen sollen jedes der 6 Beispiele einem der 17 SDGs zuordnen.

Lösungsvorschläge:

Wadi von Helioz: SDG Nr. 6 sauberes Wasser und Sanitärversorgung

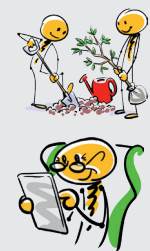
WeFood: SDG Nr. 12 verantwortungsvoller Konsum und Produktion

Tree Adoption Uganda: SDG Nr. 13 Maßnahmen zum Klimaschutz

Qualitätszeit: SDG 4 hochwertige Bildung, SDG Nr. 17 Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Khan Academy: SDG Nr. 4 hochwertige Bildung

The Street Store: SDG Nr. 1 keine Armut, SDG Nr. 12 verantwortungsvoller Konsum und Produktion



Ü 3.2: Verbessere auch du als Changemaker die Welt!

In dieser Übung werden die Jugendlichen selbst als Changemaker aktiv und überlegen sich in kleinen Gruppen möglichst viele wirksame Lösungsvorschläge zu 6 vorgegebenen SDGs.

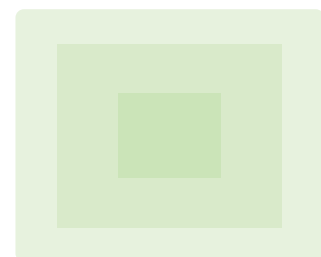
Die Vorschläge der einzelnen Gruppen werden vor der Klasse präsentiert. Mit dem Applaus-Barometer wird gezeigt, welche Ideen den meisten gefallen: je lauter der Applaus, desto höher die Zustimmung.

Ü 3.3: Welche Herausforderungen gibt es in deinem Umfeld?

Die Schüler*innen gehen in kleinen Gruppen gemeinsam in ihrem persönlichen Umfeld (zu Hause, in der Schule, in der Nachbarschaft) auf die Suche nach einer Herausforderung, die einen Bezug zu einem der SDGs hat.

Die Herausforderung bzw. das Problem schreiben sie in die innerste Box ihrer Skizze im Arbeitsheft, in die äußerste schreiben sie, wie es wäre, wenn das Problem schon gelöst wäre. In die mittlere kommen alle Ideen, die dabei helfen, das Problem zu lösen.

Die Boxen werden auf Plakate übertragen und in der Klasse aufgelegt oder aufgehängt. Wie in einer Ausstellung kann man von Plakat zu Plakat gehen und so die Ideen der anderen Gruppen kennenlernen. Jede*r hat das Recht die Plakate der anderen durch eigene Ideen zu ergänzen. Am Ende präsentiert jede Gruppe ihr Plakat mit den besten Lösungsvorschlägen.





Die *Design Thinking*-Methode ist ein geeignetes Instrument, um Herausforderungen zu erkennen und passende Lösungen zu entwickeln. Sie wird in der **A2 Idea Challenge** Schritt für Schritt erklärt und ist Teil von „Jugend stärken“, Band 3 (freier Download und Bestellung unter www.jugendstaerken.at).

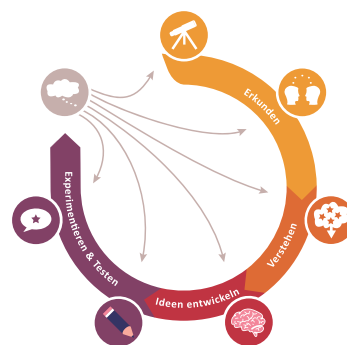


Zur **A2 Idea Challenge** - Lösungen finden mit der „*Design Thinking*-Methode“ gibt es ein ergänzendes E-Learning-Tool (Online-Version + App):

→ www.flipchallenge.at (Entrepreneurship Challenge)

Dieses Video daraus hilft beim Erkennen von Herausforderungen bzw. Problemen:

→ Video „Herausforderungen erkennen“: <https://youtu.be/VONVm0q8pul>



Ü 3.4: Du bist wichtig – dein Beitrag zählt!

Nur mit einer großen, gemeinsamen Anstrengung wird es gelingen, die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erreichen. **Daher ist jede und jeder Einzelne gefragt.**

Die Jugendlichen entscheiden sich für ihren persönlichen Beitrag:

- kleine Dinge im Alltag verändern und so das Leben nachhaltiger gestalten und / oder
- mit anderen gemeinsam ein Projekt starten und eine der Lösungsideen von **Ü 3.3: Welche Herausforderungen gibt es in deinem Umfeld?** umsetzen

In ihrem Arbeitsheft notieren sie,

- welches Ziel sie sich setzen und in welchem Zeitraum sie es erreichen wollen,
- was ihnen wie gut gelingt.

Am Ende des Zeitraums reflektieren sie, welche Hindernisse es gab und wie sie diese überwinden konnten. Wenn notwendig, wird das Ziel angepasst, damit es erreichbar wird.

Motivieren Sie die Jugendlichen dazu, sich ein neues Ziel zu wählen, sobald sie ihr erstes erreicht haben, denn nur durch regelmäßige Beiträge von uns allen können wir die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung gemeinsam erreichen!



Sollten sich die Jugendlichen dafür entscheiden, gemeinsam in einem Projekt eine Lösungsidee umzusetzen, kann die **A2 Start Your Project Challenge – Wie startet man ein Projekt?** zur Planung genützt werden. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 4 (zum freien Download auf www.jugendstaerken.at).

Schritt 4 - Nachdenken

Ü 4.1: Fragebogen zur My Community Challenge

Wie immer am Ende einer Challenge werden die Schüler*innen in einem Fragebogen mit offenen Fragen zu einer Selbstreflexion über das Gelernte aufgefordert. Die Antworten fassen die persönlichen Erkenntnisse der Jugendlichen aus der Challenge zusammen.

Geben Sie den Schüler*innen die Möglichkeit, in Paaren oder in der Klasse über die Antworten zu reden.

Ü 4.2: Wie gut gelingt dir das schon?

Mit diesem Fragebogen werden wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden. Die Schüler*innen schätzen selbst ein, was ihnen schon wie gut gelingt. Besprechen Sie davor die Bedeutung der Smiley's.

**TRIO-Modell für Entrepreneurship**

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship – dem TRIO-Modell – ist die My Community Challenge dem Bereich **Entrepreneurial Civic Education** zugeordnet. Das bedeutet eine Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt zu übernehmen.

Dauer der Challenge

6-8 Unterrichtseinheiten (vorzugsweise als Doppelstunden), fächerübergreifend in Berufsorientierung, Geografie und Wirtschaftskunde, Geschichte und Politische Bildung, Biologie und Umweltkunde und Deutsch (evtl. Englisch) oder bei Projekttagen (Soziales und Globales Lernen; Nachhaltigkeit)

Eingangsvoraussetzungen

keine

Kontext innerhalb des Youthth Start Entrepreneurial Challenges Programms

Alle Challenges: www.youthstart.eu

Die „A2 My Community Challenge – Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag“ baut auf der „A1 My Community Challenge – Gemeinsam Probleme lösen“ auf und dient als Einstieg in die „B1 My Community Challenge – Lebensqualität stärken“.

Es bestehen Querverbindungen zur „A2 Debate Challenge – Vom Zuhören zum Debattieren“, zur „A2 Volunteer Challenge – Gutes tun tut gut“, zur „A2 Be A YES Challenge – Wege zum Aufblühen“, zur „A2 Start Your Project Challenge – Wie startet man ein Projekt?“ und zur „A2 Idea Challenge – Lösungen finden mit der Design Thinking-Methode“.

Geeignete Zusatzmaterialien

- Erklärvideo zur Challenge: www.youthstartchallenges.eu/A2MyCommunity
- „World largest lesson“ mit Emma Watson, dt. Version www.youtube.com/watch?v=pl07TXQMs8
- „World largest lesson – Update“, dt. Version www.youtube.com/watch?v=5TsCaUmtGTU
- „Kurz erklärt: Nachhaltige Entwicklungsziele“ von Brot für die Welt
www.youtube.com/watch?v=nFQIWuHmlA
- **Filmtipp für die Oberstufe:** Dokumentation „Zeit für Utopien“ von Kurt Langbein; begleitendes Unterrichtsmaterial: www.kinofenster.de/download/zeit-fuer-utopien-fh-pdf
- „Unterrichtsmappe – Die 17 Ziele für eine bessere Welt“; Arbeitsblatt 1: „Die Globalen Ziele einfach erklärt“ (einfache Sprache), von BMB/Ökolog (2016):
www.oekolog.at/f%C3%BCr-den-unterricht/sustainable-development-goals/
- Bildungsmaterialien der Stiftung Zukunftsfähigkeit mit Geschichten des Gelingens, Methodensammlungen und anderen Arbeitsmaterialien: <https://futurzwei.org/article/1099>
- Poster „Zwischenstopp 2030“ vom Forum Umweltbildung, inkl. didaktischem Begleitmaterial:
www.umweltbildung.at/zwischenstopp2030
- Kartenspiel „Changemaker“ für Jugendliche ab 14, auf Deutsch und Englisch:
www.ifte.at/entrepreneur/changemaker
- Website zum Erstellen von online-Quizzes und -Umfragen: www.socrative.com

Weiterführende Materialien und Videos:

- Poster Zwischenstopp 2030 vom Forum Umweltbildung: www.umweltbildung.at/zwischenstopp2030
- Video zu den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs): „The World’s largest lesson“ (German language, von UN Vienna): www.youtube.com/watch?v=WOyUYa-FU9I
- Kartenspiel „Changemaker“ für Jugendliche ab 14, auf Deutsch und Englisch, Bestellungen: www.jugendstaerken.at
- E-Learning Tool zur Design Thinking-Methode: www.flipchallenge.at (Entrepreneurship-Challenge)
- Video „Herausforderungen erkennen“: youtu.be/VONVm0q8pul

Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: www.ifte.at/entrepreneur



Jugend stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf www.youthstart.eu auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: www.jugendstaerken.at
Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Details siehe:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Impressum:

Herausgeber*innen: Eva Jambor, Johannes Lindner
Autorinnen: Eva Jambor, Marietta Steindl
Mitarbeit: Heidi Huber
Redaktion: Eva Jambor
Lektorat: Julia Spengler
Gestaltung: Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Markus Wurzer (Zwischenstopp 2030, Schritt 2), Thinkstock (Fotos Schritt 1), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme Youth Start), Florian Wagner (Layout)

Diese didaktischen Begleitmaterialien sind gedruckt in Band 4 von Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen erschienen.

Titel: Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 4
1. Auflage: Wien 2021
ISBN: 978-3-7063-0855-7
Bestellung: www.jugendstaerken.at (für Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Konzept & Entwicklung - www.ifte.at



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer*innen in Wien und Niederösterreich - www.kphvie.ac.at/fortbildung



Arbeiterkammer Wien
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ - www.wien.arbeiterkammer.at/aws