



Baustein: Workshopleitfaden SDGs *Digital*

| | |
|---------------------------------------|--|
| Überblick | <i>Eine kritische Auseinandersetzung mit den Sustainable Development Goals der UN-Agenda</i> |
| Zielsetzungen | <ul style="list-style-type: none">- Teilnehmende haben die Nachhaltigkeitsziele kennengelernt (Sustainable Development Goals)- Teilnehmende erkennen die Vernetzung und Komplexität dieser anhand konkreter globaler und lokaler Probleme und haben sich mit deren Umsetzung auseinandergesetzt |
| Kompetenzen | Teilnehmende sind sensibilisiert auf globalpolitische Probleme und deren Vernetzung Teilnehmende können kritisch über Nachhaltigkeit und Strategien zur Erreichung der Ziele reflektieren |
| Methoden | Kleingruppendiskussionen und Reflexionen (Brainstorming, Ausarbeitung eines Pitches), inhaltliche Inputs, Methoden zur gemeinsamen Entscheidungsfindung, selbstständige Internetrecherchen, Gruppen-Präsentationen |
| Material | Videos und Recherche-Links, Anhang mit Anleitungen und inhaltlichen Inputs |
| Plattform (Online/Offline) | ONLINE-Plattform mit folgenden Tools: Teilen von Bildschirm (Inhalte/Präsentationen), White-Board-Anwendung, Break-Out-Rooms für Gruppenarbeiten, Chatfunktion (empfohlen: Zoom) |
| Altersgruppe | 12+ |
| Gruppengröße | 20-30 TeilnehmerInnen |
| Dauer | Ca. 2-2,5 h |



**JUGEND
EINE
WELT**

Vorbereitung:

- Workshop-Leitung setzt sich mit Materialien auseinander, um mit den SDGs vertraut zu werden und sucht eine geeignete Online-Plattform zur Durchführung des Workshops
- Zur gegenseitigen Unterstützung (z.B. bei der Technik) wäre es hilfreich, den Workshop nach Möglichkeit zu zweit anzuleiten und die Aufgaben/Methoden aufzuteilen (Ist aber kein Muss!)
- Vorab klären: Steht allen Workshop-Teilnehmenden ein Internetzugang zur Verfügung?

Anmerkung:

Dieser Workshop kann sowohl online als auch offline durchgeführt werden. Diese Anleitung dient jedoch der Online-Durchführung. Sollte er in Präsenz stattfinden sollen, können die gewählten Methoden dementsprechend angepasst werden. Die vorgegebene Länge der einzelnen Methoden sind Richtwerte und können alternierend gestaltet werden. Es ist jedoch empfehlenswert, einen Überblick über die Zeit zu behalten und Diskussionen und Gruppenarbeiten zeitlich einzugrenzen, damit die Struktur und der Ablauf beibehalten werden kann.



Ablauf und Übersicht

| Dauer | Methode | Details | Material | Anmerkungen |
|--------|--|--|---|--|
| 5 Min | Begrüßung | Bildschirm verdecken, wenn Aussagen nicht auf eine/n zutreffen | Fragen (siehe Anhang Nr.1) | Wissenstand der Teilnehmenden (TN) wird abgefragt |
| 10 Min | Linienpiel | Thesen nacheinander vorlesen, TN anordnen lassen und anschließender Austausch dazu | Thesen (siehe Anhang Nr. 2); White-Board | Whiteboard → TN positionieren sich mit Namen auf der Linie |
| 15 Min | Kurzer inhaltlicher Input | Mit „Kärtchen“ SDGs vorstellen: UN SDGs erklären und Video vorspielen | Siehe Anhang Nr 3: SDG-Kärtchen, siehe Video - Link | Dient als kurzer inhaltlicher Input und zum Einstieg in die Thematik |
| 15 Min | Brainstorming: Globalpolitische Probleme | Kleingruppen besprechen aktuelle (globale) Probleme und jene, die sie in ihrem Umfeld wahrnehmen | Break-Out-Rooms | Eine SchreiberIn hält Besprochenes fest |
| 10 Min | Pause | - | - | - |
| 20 Min | Zuordnung im Plenum | 17 SDG-Piktogramme werden eingeblendet und besprochene Probleme werden jeweils zugeordnet | Piktogramme (siehe Anhang), Whiteboard-Tool; alternativ dazu → nur besprechen | Jede Gruppe kann sich einbringen/ evtl. eine/n Sprecher/in übernimmt das; Raum für dynamische Diskussionen ist gegeben |
| 10 Min | SDG Plenum | Teilnehmende reflektieren über vorigen Arbeitsprozess | Siehe Reflexion zu SDGs im Anhang (Nr. 4) | Kritische Auseinandersetzung mit den SDGs |
| 5 Min | Energizer | „Hol' einen Gegenstand, der...“ <ul style="list-style-type: none">- ...z.B. Musik abspielen kann- ...einen besonderen Geruch hat- gut schmeckt | - | Der/die schnellste gewinnt und darf als nächstes bestimmen, was geholt werden soll. |



| | | | | |
|--------|---------------------------------|--|---|---|
| | | - den du jeden Tag verwendest | | Gegenstand wird in die Kamera gehalten. |
| 30 Min | Pitches | Virtuelles Theater: Verkaufe mir ein SDG | Inhaltlicher Input: SDG-Beschreibungen (siehe Anhang) | Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt -> Pitch wird anschließend im Plenum von den Gruppen präsentiert |
| 15 Min | Was kann ich tun? | Letzte Kleingruppenarbeit: White-Board mit der Überschrift <i>Was kann ich tun?</i> | White-Board | Brainstorming in Kleingruppenräumen und ein White-Board wird gestaltet, welches anschließend kurz präsentiert wird und von WS-Leitung später für alle zur Verfügung gestellt wird |
| 10 Min | Abschluss - Reflexion im Plenum | <ul style="list-style-type: none">- Was nehme ich mit?- Was lasse ich hier?- Was hat mir gefallen?- Was fand ich weniger gut? | Whiteboard wird im Plenum von Teilnehmenden gestaltet | Jede/r kann zu jenen Fragen was schreiben, zu denen ihm/ihr was einfällt. Wer möchte kann auch anschließend verbales Feedback geben. |



**JUGEND
EINE
WELT**

Anleitung:

1. Begrüßung

- Kurzes *Hallo und Willkommen*
- Die Workshop-Leitung bittet die Teilnehmenden darum – wenn möglich – ihre Kamera anzumachen.
- Teilnehmende verdecken ihren Bildschirm (z.B. ein Post-It über die Kamera kleben), wenn Folgendes nicht auf sie zutrifft:
 - Ich fühle mich ausgeschlafen und bin fit für den heutigen Tag/Nachmittag
 - Ich kann mir ungefähr vorstellen, um was es beim heutigen Workshop gehen wird
 - Ich habe schon mal von den Sustainable Development Goals gehört
 - Ich habe mich schon des Öfteren mit Themen zu Nachhaltigkeit auseinandergesetzt (z.B. in der Schule)
 - Ich kenne die UN und ihre Funktionen

Die Teilnehmenden können auch mehr dazu sagen, wenn sie das wollen bzw. punktuell aufgerufen werden. Sollte beispielsweise aufgrund schlechter Internetverbindung nicht allen möglich sein, die Videokamera zu verwenden, kann alternativ auf „virtuelles Aufzeigen“ umgestiegen werden.



2. Linienspiel

- Die WS-Leitung blendet ein Whiteboard mit einem Pfeil in der Mitte ein. Einige Plattformen (z.B. Zoom) haben integrierte Whiteboards, auf die alle gleichzeitig schreiben/zeichnen können. Alternativ kann ein Google-Powerpoint-Sheet verwendet werden, das zur Bearbeitung mit allen Teilnehmenden per Link geteilt wird. Nun werden die **Thesen (siehe Anhang)** vorgelesen und die Teilnehmenden positionieren sich mit einem Textfeld mit ihrem Namen auf dem Whiteboard entlang des Pfeils. Die Leitung erklärt, dass am Pfeil ganz links „trifft gar nicht zu“ und ganz rechts „trifft voll zu“ bedeutet, dazwischen kann abgestuft werden.
- Ein paar Teilnehmenden können nach den Gründen für die gewählte Positionierung gefragt werden (z.B. Personen an den beiden Enden) und diese können - wenn sie wollen - diese teilen.
- Nach jeder These wird der Inhalt am Whiteboard entweder gelöscht oder die Teilnehmenden ziehen ihre Namensfelder bei der neuen These auf die neue Position.

3. Inhaltlicher Input

Die WS-Leitung präsentiert den kurzen **Input** zu den SDGs (**siehe Anhang**) mittels Screen-Sharing. (Erklärungskärtchen und Grafiken werden am Anfang eingeblendet und anschließend **17 SDG-Piktogramme gesamt** kurz gezeigt). Abschließend wird folgendes Video abgespielt:

[Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung \(SDGs\) der Vereinten Nationen - YouTube](#)

(Alternativ dazu: [Understanding the Dimensions of Sustainable Development - YouTube](#))



4. Kleingruppen-Brainstorming: Globalpolitische und lokale Probleme

Break-Out-Rooms: In 4-5er Gruppen überlegen sich Teilnehmende globale/lokale Probleme, welche mit dem vorigen inhaltlichen Input in Verbindung stehen könnten. Eine/r sammelt die Ideen schriftlich in Stichwörtern, damit sie nicht vergessen werden. Als kurze Einführung können folgende Websites durchforstet werden.

[17 Ziele für eine bessere Welt \(politik-lernen.at\)](https://politik-lernen.at)

[SDGs - nachhaltige Entwicklungsziele - Ideenwerkstatt von morgen](#)

5. Zuordnung im Plenum

Die 17 SDG-Piktogramme werden im Hauptraum eingeblendet. Die Gruppen präsentieren nacheinander die besprochenen Probleme und versuchen, sie einem zugehörigen SDG zuzuordnen. Stichwörter werden – nach Möglichkeit - dem jeweiligen SDG mit dem White-Board-Schreibtool hinzugefügt.

6. SDG-Plenum: Diskussion

Im Anschluss an die letzte Methode werden folgende Fragen ins Plenum eingebracht und die Teilnehmenden dürfen ihre Gedanken dazu teilen.

Reflexionsinputs

Ist etwas unklar? Was fällt euch auf?

Fehlt eurer Meinung nach etwas?

Was könnte z.B. SDG Nr. 4 beinhalten?

Wo lagen die Schwierigkeiten? (Disclaimer: Probleme gehören oft mehreren SDGs an; manche Nachhaltigkeitsziele würden fehlen bzw. sind auf ersten Blick vage formuliert)

*Siehe Anhang **Nr. 4 Reflexion zu SDGs** für inhaltlichen Input als leitende Person.*



7. Energizer (Plenum)

Um wieder Energie zu tanken und in Bewegung zu kommen wird ein kurzer Energizer in der Großgruppe durchgeführt:

„Hol' einen Gegenstand, der...“

- ...z.B. Musik abspielen kann
- ...einen angenehmen Geruch hat
- gut schmeckt
- den du jeden Tag verwendest

Der/die schnellste gewinnt und darf als nächstes bestimmen, was geholt werden soll. Die Gegenstände werden immer in die Kamera gehalten.

Alternativer Energizer "Online-Twister":

Teilnehmende schalten den Bildschirm ein. Workshop-Leitung fängt mit einer Aussage an und beliebige Teilnehmende dürfen weitermachen. (z.B.: "Lege deine rechte Hand auf einen roten Gegenstand.", "Berühre mit deiner Nasenspitze eine runde Oberfläche.")

8. Methode Pitches (Theater in Kleingruppen)

In 3-5er Gruppen bekommen Teilnehmende ein Ziel und anschließend **Kurztexte** zu diesem (**siehe Anhang**) als Input. In Break-out Räumen sollen sie sich überlegen, wie sie für ihr Ziel „werben“ können. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Teilnehmenden können auch mit Whiteboards (z.B. Werbe-Plakate) arbeiten, kurze Powerpoints gestalten, ein kurzes (Dialog-



)Theater (z.B. gespielte Werbetelefonate) einüben oder (wenn möglich) ein Kurzvideo (z.B. auch tonlos) gestalten. Im Plenum werden dann die Pitches präsentiert. Es kann abgestimmt werden, welches „Produkt“ gekauft wird (z.B. über Chat oder Abstimm-Tool).

Mögliche Inspiration für Pitches:

[Serena Williams introduces The World's Largest Lesson | Global Goals - YouTube](#)

9. Was kann ich tun?

Break-Out-Rooms: In 4-5er Gruppen werden individuelle / lokale / kollektive / globale Handlungsstrategien und -möglichkeiten erarbeitet, wie SDGs umgesetzt werden können. (Alternative: Wie kann das SDG, das vorher angeworben wurde, umgesetzt werden?) Von den Kleingruppen wird wieder jeweils ein White-Board mit der Überschrift: *Was kann ich tun?* gestaltet, auf dem die Ideen festgehalten werden.

Diese werden abschließend kurz im Plenum besprochen und/oder präsentiert und nach dem Workshop gesammelt an Teilnehmende verschickt.

10. Plenum: Abschluss-Reflexion

Anhand folgender Fragen wird im Plenum über den abgeschlossenen Workshop reflektiert:

- Was nehme ich mit?
- Was lasse ich hier?
- Was hat mir gefallen?
- Was fand ich weniger gut?



**JUGEND
EINE
WELT**

Dies kann wieder in Form von einem White-Board geschehen, welches die Teilnehmenden mit ihren Antworten und Gedanken beschriften und gestalten. Wer möchte, kann auch anschließend verbales Feedback geben. Zum Schluss bedankt sich die WS-Leitung für die Teilnahme und verabschiedet sich.

Weiterführende Links und mögliche hilfreiche Quellen:

[The Lazy Person's Guide to Saving the World – United Nations Sustainable Development](#)

[Understanding the Dimensions of Sustainable Development - YouTube](#)

[The Sustainable Development Goals: 17 Goals to Transform Our World - YouTube](#)

[Worlds Largest Lesson - Emma Watson Introduction | Global Goals - YouTube](#)

[The Sustainable Development Goals: 17 Goals to Transform Our World - YouTube](#)

[Die Agenda 2030 - YouTube](#)