

SDG Entdecker App

Entwicklung, Erprobung und Einsatz eines digitalen
Bildungsmoduls zu den UN-Nachhaltigkeitszielen für Kinder
und Jugendliche



SDG Entdecker

Aktenzeichen:	AZ 34711/01 - SDG-Entdecker App
Verfasser:	Malte Bittner und Carsten Schott
Firma:	Scavenger Hunt GbR
Projektpartner:	Deutsches Jugendherbergswerk Hauptverband für Jugendwandern und Jugendherbergen e.V.
Projektbeginn:	30.10.2018
Laufzeit:	3 Jahre
Ort:	Paderborn
Jahr:	2022



Deutsche
Bundesstiftung Umwelt

Inhalt

Kurzfassung des Berichts	4
Anlass und Zielsetzung des Vorhabens	5
Agenda 2030 als globaler Rahmen	5
Wissenschaftstheoretische Grundlage	6
Innovation	8
Projektziele	9
Das Konzept „Scavenger Hunt“	10
Projektbausteine	10
Erste Tests der App und des Veranstaltungskonzeptes	11
Ablauf eines SDG Entdecker Programmes	12
Auswertung der SDG Entdecker Testveranstaltungen	13
Lehrgang Jugendherbergen	14
Lehrgang Schüler	15
Programmierung / App	16
App	16
Administratorenoberfläche	18
Aufgaben	21
Beispielaufgaben	22
Außendarstellung	23
Die SDG Entdecker App – Ein Ausblick	24
Weiterer Einsatz in Jugendherbergen	24
Auch rein digital ein Hit	25
Schulen, Jugendclubs und andere Einrichtungen	26
Probleme und Hindernisse	27
Fazit	29
Statistiken	31
Statistiken Schulung SDG Entdecker	37
Quellen	39

Tabelle 1: Auswertung nach Punkte und Abgaben	31
Tabelle 2: Zusammenfassung der Auswertung	31
Tabelle 3: Grafik zur Zusammenfassung der Auswertung.....	32
Tabelle 4: Zusammenfassung Sortiert nach Summen.....	32
Tabelle 5: Grafik zur Zusammenfassung Sortiert nach Summen	33
Tabelle 6: Auswertung JH Paderborn	33
Tabelle 7: Grafik JH Paderborn.....	34
Tabelle 8: Auswertung JH Lingen	34
Tabelle 9: Grafik JH Lingen	35
Tabelle 10: Auswertung JH Mönchengladbach	35
Tabelle 11: Grafik JH Mönchengladbach	36
Tabelle 12: Auswertung JH Prora	36
Tabelle 13: Grafik JH Prora	37
Tabelle 14: Anwesenheit SDG Entdecker Schulung.....	37
Tabelle 15: Feedback SDG Entdecker Schulung	38
Tabelle 16: Feedback Grafik SDG Entdecker Schulung.....	38

Kurzfassung des Berichts

In dem SDG Entdecker Projekt haben wir, mit Hilfe einer App und dem Veranstaltungskonzept der Scavenger Hunt – einer modernen und digitalen Form der Schnitzeljagd – Kinder und Jugendliche spielerisch an die Ziele für nachhaltige Entwicklung der UN herangeführt und sie für die uns allen bevorstehenden globalen Probleme sensibilisiert. Das Wissen um diese Herausforderungen – aber auch mögliche Lösungsstrategien, aufgezeigt von den SDGs – wurde auf spielerische Weise an die Jugendlichen vermittelt, um das Wissen erleb- und erfahrbar zu machen. Mit Hilfe von kreativen und lustigen Aufgaben möchten wir umweltbewusstes und nachhaltiges Handeln und Denken bei Kindern und Jugendlichen fördern.

Da viele der uns bevorstehenden Herausforderungen nur durch kreative und neuartige Lösungsansätze bewältigt werden können, müssen auch unsere TeilnehmerInnen selbst aktiv werden, sich ausprobieren und kreative Lösungen finden. So soll der angestrebte Lernerfolg – im Vergleich zu klassischem Frontalunterricht – deutlich vergrößert werden. Über eine speziell entwickelte App können die TeilnehmerInnen in betreuten Programmen die SDGs kennenlernen und erleben. Dafür lösen sie Aufgaben und sammeln dadurch Punkte. Kreativität und um die Ecke denken wird dabei immer mit Bonuspunkten belohnt. Anschließend wird das Gelernte durch ein Quiz vertieft, bei dem die Teams noch einmal die letzten Punkte sammeln können. Jeder Punkt zählt, denn schließlich kann am Ende nur ein Team den Sieg holen.

Über eine Administratorenoberfläche lassen sich die Veranstaltungen durch die einzelnen Jugendherbergen und andere Einrichtungen anpassen und selbstständig durchführen.

Gemeinsam mit dem Deutschen Jugendherbergswerk haben wir das Angebot in vier verschiedenen Jugendherbergen durchgeführt und gemeinsam mit der Zielgruppe getestet. Das Feedback, das wir dafür von den SchülerInnen und dem Lehrpersonal bekommen haben, war äußerst positiv. Sowohl die App als auch die Aufgaben sind sehr gut bei der Zielgruppe angekommen. Nach der Selbsteinschätzung der Kinder und Jugendlichen gab es außerdem einen sehr großen Lerneffekt, denn 93% unserer TeilnehmerInnen fühlten sich danach besser über die SDGs informiert.

Aufgrund der Corona-Krise musste leider ein Teil der von uns geplanten Test-Veranstaltungen, die unsere Pilot-Jugendherbergen eigenständig durchführen sollten, abgesagt werden, da die Häuser über die komplette Zeit geschlossen waren oder nur sehr begrenzt Programme durchführen konnten.

Für die Zukunft planen wir eine Ausweitung auf eine möglichst große Zahl von Jugendherbergen, aber auch andere Bildungseinrichtungen und Schulen, um so eine Großzahl von Schülerinnen und Schülern mit den SDGs vertraut zu machen.

Anlass und Zielsetzung des Vorhabens

Die SDG Entdecker App soll Kinder und Jugendliche dazu bringen, sich spielerisch mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, kurz: SDGs) auseinanderzusetzen. Durch das Veranstaltungskonzept der „Scavenger Hunt“, einer modernen und App-basierten Form der Schnitzeljagd, erhalten sie einen Einblick in die Ziele und werden an die globalen Probleme der Zukunft herangeführt. Dank einer umfassenden Vorstellung und Einführung in die Thematik wird die Bekanntheit der SDGs in der jungen Zielgruppe gesteigert. Da die Ziele sämtliche Bereiche des Lebens betreffen, ist es wichtig, dass besonders Kinder und Jugendliche bereits früh mit ihnen in Berührung kommen. Unsere TeilnehmerInnen werden selbst aktiv, dürfen sich ausprobieren, müssen kreative Lösungen finden und beschäftigen sich eigenständig mit den Inhalten. So wird der Lernerfolg – im Vergleich zu klassischem Frontalunterricht – gesteigert. Das Gelernte bleibt dank der lustigen Aufgaben langfristig in Erinnerung, denn deren Lösungen schaffen positive Assoziationen mit dem Gelernten und den SDGs. Dabei entwerfen die Kids unter anderem eigene, positive Zukunftsvisionen und sind so aktiv in die Gestaltung ihrer Zukunft eingebunden. Zusätzlich möchten wir ihnen verschiedene Lösungsansätze mit auf den Weg geben, die ihnen helfen, der Zukunft mutig und gestärkt gegenüberzutreten.

Während der Veranstaltungen gilt es, vorgegebene Aufgaben selbstständig und kreativ zu lösen. Vertieft werden die Themen der SDGs durch Quizfragen und jugendgerechte Evaluationsmethoden. So fördern wir umweltbewusstes und nachhaltiges Handeln und Denken bei Kindern und Jugendlichen. Durch eine Kooperation mit dem Deutschen Jugendherbergswerk sollte eine möglichst große Zielgruppe erreicht und das Projekt in der Breite getestet werden.

Agenda 2030 als globaler Rahmen

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (UN) umfassen ökonomische, ökologische und soziale Entwicklungsaspekte. Sie wurden im September 2015 von den Vereinten Nationen verabschiedet und sollen bis 2030 umgesetzt und erreicht werden. Zentrale Zielsetzung der SDGs ist es Chancengleichheit zu schaffen, um so allen Menschen ein menschenwürdiges Leben zu ermöglichen – Dabei steht nachhaltiges und ressourcenschonendes Handeln im Mittelpunkt. Die Ziele lassen sich in fünf verschiedene Gruppen unterteilen: People (Menschen), Planet (Erde), Prosperity (Wohlstand), Peace (Frieden) und Partnership (Partnerschaft). Jede Gruppe umfasst ambitionierte Ziele, die es zu erreichen gilt. Viel zu lange wurde Entwicklung hauptsächlich als wirtschaftliche Entwicklung verstanden. Neben den ökonomischen Fragen müssen heute allerdings auch ökologische und soziale Fragestellungen mehr Beachtung finden und in Entscheidungsprozessen in allen Bereichen unseres Lebens berücksichtigt werden. Da diese schwierigen Ziele erreicht werden müssen, um allen Menschen auf der Erde auf lange Sicht ein erfülltes Leben zu ermöglichen, ist es essenziell, dass junge und kommende Generationen über die damit verbundenen Probleme aufgeklärt werden. Die Ziele müssen effektiv vermittelt und mögliche Lösungsansätze kommuniziert werden. Dies gilt sowohl für große Industrieprozesse wie auch für das alltägliche Handeln: Zum Beispiel lässt sich im Alltag viel Müll vermeiden, indem wiederverwendbare Trinkflaschen oder Brotdosen verwendet werden. Durch solche einfachen Aktionen könnte Deutschland seine 351 Millionen Tonnen Abfall reduzieren und dem Wachstum und seine Müllberge entgegenwirken. Dies lässt sich allerdings nur umsetzen, wenn ein großer Teil der Bevölkerung bereit ist, kleine und größere Änderungen in ihrem alltäglichen Leben durchzuführen. Daher ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche früh mit den verschiedenen Nachhaltigkeitszielen in Berührung kommen. An diesem Punkt setzen wir mit unserem Projekt an,

wobei die Kinder und Jugendlichen durch die direkte Kommunikation auf Augenhöhe erreicht und so sensibilisiert werden.

Wissenschaftstheoretische Grundlage

Die digitalen Medien sind omnipräsent und heute nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken. Sei es das Smartphone als Kommunikationsmittel, der Laptop als Arbeitsgerät oder der smarte Fernseher für die Unterhaltung. Besonders für Kinder und Jugendliche sind diese Geräte Teil ihres täglichen Lebens, da sie in einer Welt aufgewachsen sind, in der Smartphones, Tablets und Notebooks allgegenwärtig sind. Die „digital natives“ nutzen das Internet dabei oft mehrere Stunden pro Tag. Daher hat es inzwischen als das meistgenutzte Medium bei Jugendlichen durchgesetzt hat. Doch nicht nur im privaten Rahmen wird es viel verwendet.



Besonders in Zeiten von Corona wurde während der verschiedenen Lockdowns vielerorts mit Online-Lehre unterrichtet. Dabei waren die Erfolge oft nur mäßig, denn die Online-Lehre unterscheidet sich deutlich von der klassischen Lehre im Klassenzimmer. Im zweiten Lockdown 2021 wurden SchülerInnen im Rahmen der JIM Studie 2021 gebeten ihren Onlineunterricht in Schulnoten zu bewerten. Dabei erreichte der Unterricht die Durchschnittsnote 3,1. Trotz der besseren Vorbereitung auf den zweiten Lockdown, zeigen sich große Schwierigkeit im Umgang mit Online-Lehre.

Das ist erstaunlich, wenn man sich bewusst macht, dass 97% der Jugendlichen ein Smartphone besitzen – bei den jüngsten Befragten der JIM Studie immerhin noch 92%. Ab 14 Jahren kann man jedoch von einer sogenannten „Vollausstattung“ sprechen. Das Geschlecht hat ebenfalls keinen Einfluss auf den Besitz von Smartphones: Jungen und Mädchen besitzen zu jeweils 97% Smartphones. Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei der Betrachtung des Bildungshintergrundes ab: Es gibt keinen nennenswerten Unterschied - alle Bildungsschichten besitzen gleichermaßen Smartphones. Besonders Apps spielen eine entscheidende Rolle bei der Smartphone-Nutzung. Dabei sind die wichtigsten Apps aktuell WhatsApp, Snapchat und YouTube. 97% der 12- bis 19-Jährigen sind täglich online und nutzen täglich Apps (JIM Studie, 2021). Daraus lässt sich schließen, dass das Smartphone, in Kombination mit verschiedenen Apps, ein unverzichtbarer Begleiter aller Jugendlichen ist, was es gleichzeitig zu einem idealen Bildungstool macht, da es universell genutzt wird und überall vertreten ist.

Allerdings gibt es in der Bildungswelt oft eine gewisse Skepsis gegenüber modernen Medien. Im Vergleich mit anderen Europäischen Ländern war die Nutzung von Computern durch Lehrpersonen im Unterricht in Deutschland im Jahr 2014 weit unter dem Durchschnitt (Eickelmann, Schaumburg, Drossel und Lorenz, 2014). Des Weiteren fällt auf, dass viele LehrerInnen neue Medien nur für Textverarbeitung und Präsentationsformen nutzen und Übungssoftware, Trainingsprogramme, Simulations- und Modellierungsprogramme nur in den seltensten Fällen zum Einsatz kommen (Eickelmann, Schaumburg, Drossel und Lorenz, 2014). Auch wenn während der Corona-Krise die

Nutzung der digitalen Medien im Bildungskontext stark gestiegen ist, war die Umsetzung oft nur von mäßigem Erfolg.

Der Einsatz von neuen Medien im Bildungssektor bringt eine Vielzahl von Vorteilen mit sich. Viele Jugendliche beschäftigen sich permanent mit neuen Medien und sind daher motivierter sich mit Lerninhalten zu beschäftigen, wenn sie mit Hilfe von Medien präsentiert werden. Gleichzeitig steigt die Lernbereitschaft und sie werden offener gegenüber den Inhalten, die vermittelt werden sollen (Herzig und Gräfe, 2007). Außerdem wurde bereits gezeigt, dass Kinder und Jugendliche, die im Bereich „Bildung“ verstärkt mit neuen Medien arbeiten, später eine höhere Medienkompetenz besitzen und sich ihr genereller Umgang mit Medien verbessert (BITKOM, 2011). In weiteren Studien konnte gezeigt werden, dass durch den Einsatz von neuen Medien im Unterricht viele weitere Aspekte gefördert werden konnten (Herzig, 2014). Zusammengefasst kann festgehalten werden, dass der Einsatz von digitalen Medien die Lernsituation verändert und Selbstständigkeit, Eigenverantwortung, Teamfähigkeit, Sozialkompetenz und Multilinearität (Lernprozesse, welche an das Individuum angepasst sind) gefördert werden. Weil viele Medien sehr interaktiv und interdisziplinär einsetzbar sind, können sie Kinder und Jugendliche besonders effektiv auf das Leben im digitalen Informationszeitalter vorbereiten (Molitor, 2014).

In der Bildung für eine nachhaltige Entwicklung ist es daher sinnvoll, die neuen Medien als Bildungstool einzusetzen und damit Kinder und Jugendliche anzusprechen. Dabei ist es ein großer Vorteil, dass Jugendliche im Alter von 14 bis 18 Jahren bereits ein großes Interesse an nachhaltiger Entwicklung haben (Bertelsmann Stiftung, 2009). Die Themen Klimawandel, gerechte Verteilung von Ressourcen und die Verknappung der natürlichen Ressourcen sind für sie wichtige Themen. Besonders interessiert sind sie an einer stärkeren Beteiligung bei der Gestaltung von Schlüsselthemen. Sie wollen sich einbringen und ihre Zukunft selbst gestalten (Bertelsmann Stiftung, 2009). Gleichzeitig sind klassische Formen der Freizeitgestaltung wichtig und im Alltag präsent. Sportliche Aktivität und Treffen innerhalb des Freundeskreises sind die am häufigsten genannten Freizeitaktivitäten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2017). Daher erscheint es sinnvoll, die Schnittstelle zwischen neuen Medien und den klassischen Formen der Freizeitgestaltung zu nutzen, um Nachhaltigkeitsbildung effizienter und nachhaltiger zu gestalten.

Durch die Nutzung von neuen Medien können zudem Jugendliche angesprochen werden, die von sich aus keine oder wenig Naturerfahrung haben und daher auch oft nicht motiviert sind, sich mit dieser auseinanderzusetzen. Oft sind diese Jugendlichen technikaffin und lassen sich durch den Einsatz von Medien neu motivieren und auf andere Art und Weise ansprechen. Außerdem entwickeln diese Jugendlichen häufig Kommunikationsbarrieren und sind durch klassische Gruppenaktivitäten oder Projektarbeiten in der Natur kaum erreichbar. Diese Barrieren können durch den Einsatz von Apps und neuen Medien überbrückt werden (Bittner und Phyll, 2014).

„Bildung für eine nachhaltige Entwicklung“ (BNE) ist ein internationales werteorientiertes Konzept, das im Prozess der Umsetzung einer nachhaltigen Entwicklung eine besondere Rolle zukommt“ (Michel, Siegmund, et. Al., S. 27, 2014). Dabei ist es wichtig, dass nicht nur ökologische Aspekte im Fokus stehen, sondern auch soziale und ökonomische Zusammenhänge. Es wird als ein Konzept verstanden, bei dem das globale Ökosystem funktionstüchtig sein muss, damit Leben und Wirtschaften überhaupt möglich sind. Das Ziel ist es, dass Menschen lernen sollen nachhaltig zu handeln und eine Gesellschaft zu formen, die auch zukünftigen Generationen noch ein gutes Leben ermöglicht. Doch sollen bei der BNE

nicht nur Zusammenhänge betrachtet werden - Vielmehr sollte sie auch erleb- und erfahrbar gemacht werden. Selbstbestimmung und Selbstorganisation sind dabei die zentralen didaktischen Prinzipien (Molitor, 2014). Indem man die SDGs als Schlüsselthema verwendet, kann eine große Palette von Nachhaltigkeitsthemen an Kinder und Jugendliche vermittelt werden. Daher bietet es sich an, diese in einem Projekt zu fokussieren.

Aus der vorangegangenen Diskussion ergibt sich, dass digitale Medien im Bildungsprozess für nachhaltige Entwicklung sehr gut eingebunden werden können. Insbesondere das Smartphone, als das meistgenutzte Medium, bietet sich als Bildungstool an. Speziell die Verknüpfung einer App mit Aufgaben, welche in der „realen“ Welt gelöst werden müssen, eignet sich erwartungsgemäß gut für die Vermittlung der SDGs. Die Kommunikationsbarrieren, die sich bei einigen Kindern und Jugendlichen bei den klassischen Bildungsformen auftun, können mit Hilfe der neuen Medien überbrückt werden und eine direktere Kommunikation auf Augenhöhe kann erreicht werden. Außerdem lassen sich die Kinder besser motivieren, wenn es zum Einsatz von modernen Medien kommt. Aus ihrer privaten Erfahrung haben viele Kinder und Jugendliche positive Assoziationen mit diesen Medien. Diese lassen sich auf die Lernerfahrung übertragen und eine bessere Lernmotivation erzielen. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass sich das hier vorgestellte Konzept ideal auf die BNE anwenden lässt. Da es bei den Aufgabenlisten und bei der Lösung der Aufgaben sehr viel Spielraum gibt, können die TeilnehmerInnen selbstbestimmt handeln und müssen die Lösung der Aufgaben in den Teams diskutieren und sich selbst organisieren. Da es nicht das Ziel ist einfach nur alle Aufgaben zu lösen, sondern dabei möglichst kreativ zu sein, ist es wichtig, dass sich die TeilnehmerInnen in ihren Teams gut verständigen und absprechen. Ein weiterer Aspekt der BNE ist, dass Kinder und Jugendliche in wirklichkeitsnahen Situationen mit den uns bevorstehenden Problem konfrontiert werden, da sie dann selbstbestimmt handeln und innovative Lösungsansätze ausprobieren können (Molitor, 2014). Durch die Übertragung der SDGs und der uns bevorstehenden Probleme auf kreative Aufgaben, können viele Thematiken modelhaft an die Kinder und Jugendlichen herangeführt werden, die sich im Rahmen des Spiels mit diesen auseinandersetzen. Wir glauben daher, dass die SDG Entdecker App viele Kinder und Jugendliche effektiv ansprechen kann und sie in der Lage ist, die Themen der SDGs an die Zielgruppe zu vermitteln.

Innovation

Die SDG Entdecker App stellt eine neue Methode bzw. einen neuen Zugang zu Nachhaltigkeitsthemen dar. Durch die Orientierung an den SDGs können Perspektivwechsel gefördert und globale Zusammenhänge verdeutlicht werden. Dies berührt auch Fragen der leitenden Werte und ethischen Grundhaltungen, wie z. B. die Frage nach einer gerechten Ressourcenverteilung oder der Frage der Suffizienz (Was ist genug? Wie kann das Einfache in Wert gesetzt werden?). Um eine nachhaltige Welt zu erschaffen ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche über bereits bestehende und bald aufkommende Probleme bzw. Herausforderungen informiert werden. Zusätzlich sollten ihnen Lösungsstrategien an die Hand gegeben werden, die ihnen helfen, sich diesen Problemen zu stellen. Diese Sensibilisierung der Jugendlichen kann allerdings nicht nur durch schulischen Unterricht erreicht werden. Vielmehr sollte sie auf möglichst viele Bereiche des täglichen Lebens ausgeweitet werden. Ziel muss es sein, ein Bewusstsein für den Schutz der Umwelt zu erschaffen, ein Interesse an anderen Menschen und Kulturen in den Kindern zu wecken und ihnen eine globale Perspektive zu bieten. Denn nur so kann eine Gesellschaft errichtet werden, die auf die Probleme der Zukunft bestens vorbereitet ist. Mit Hilfe der SDG Entdecker App soll zum einen die Agenda 2030, die im September 2015 von den Vereinten Nationen verabschiedet wurde und die die 17 Ziele nachhaltiger Entwicklung umfasst, vermittelt werden. Zum anderen sollen neue spielerische und kreative Zugänge

dabei helfen, bei den TeilnehmerInnen ein Nachhaltigkeitsbewusstsein zu schaffen, dieses zu stärken und so einen nachhaltigen Lebensstil zu fördern. Im Rahmen eines SDG-Quiz wird das Wissen und Verständnis anschließend vertieft und gefestigt. Das Konzept möchte durch Nachhaltigkeitsbildung in Verbindung mit positiven Gefühlen (Gruppen- und Spielerlebnis; kreative, originelle Aufgabenlösungen) erreichen, dass die Motivation zu nachhaltigem Verhalten verstärkt wird. Dadurch sollen Verhaltensänderungen im Konsumverhalten der Jugendlichen erreicht werden. In einer abschließenden Reflexionsrunde definieren die Teilnehmenden dabei selbst die Ziele für eine Veränderung des persönlichen Lebensstils - dies fördert deren tatsächliche Umsetzung.

Ein weiterer innovativer Aspekt an diesem Projekt ist die einfache Übertragbarkeit auf verschiedenste Orte, Einrichtungen und Umgebungen. Durch kleine Veränderungen in der Aufgabenliste kann die SDG Entdecker App in den verschiedensten Bildungseinrichtungen zum Einsatz kommen. Auch ist die Zielgruppe sehr variabel, da Aufgaben für die verschiedensten Alters-, Interessen- und Zielgruppen geschrieben werden können. Zudem kann es an verschiedensten Orten gleichzeitig stattfinden, da die App über das Internet aus der Distanz verwaltet wird. Im Rahmen der Testphase wurde ein Aufgabenkatalog entwickelt, der es ermöglicht die SDGs an verschiedensten Orten zu vermitteln – Dabei können unterschiedliche thematische Schwerpunkte gesetzt werden. In Kombination mit dem Quiz und der späteren Reflexion kommt es zu einer intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik.

Projektziele

Das Ziel der SDG Entdecker App ist es ein junges Publikum an Nachhaltigkeitsthemen – speziell die „Sustainable Development Goals“ (SDGs) der Vereinten Nationen - heranzuführen. Zusätzlich sollen verschiedene weitere Kompetenzen vermittelt werden. So kann zum einen ein neues Verständnis für die systemischen Nachhaltigkeitszusammenhänge geweckt werden, indem die vor uns liegenden Herausforderungen auf ihren Kern heruntergebrochen und als einfache Aufgaben/Challenges präsentiert werden. Komplexe Probleme können so in Zukunft besser verstanden und in gesamtökologische Zusammenhänge eingeordnet werden. Zum anderen kann durch die freie Arbeit an den Aufgaben die eigene Kreativität und Zielstrebigkeit bei der Entwicklung von Lösungsansätzen und -strategien gefördert werden. Hierbei lernen die Kinder und Jugendlichen auch selbstbestimmt zu arbeiten und sich innerhalb ihres Teams selbst zu organisieren, wofür ein hohes Maß an Kooperation benötigt wird. Durch das gemeinsame Lösen der Aufgaben wird die Teamfähigkeit bei den TeilnehmerInnen gefördert und soziale Kompetenzen erweitert. Zusätzlich wollen wir mit Hilfe der Aufgaben Handlungsempfehlungen für den Alltag geben und damit eine positive Verhaltensveränderung bei den Jugendlichen und Kindern erreichen. Dabei wird das eigene und familiäre Verhalten reflektiert und kritisch hinterfragt.

Diese Ziele werden mit Hilfe des Veranstaltungskonzeptes „Scavenger Hunt“ erreicht. Dabei setzen sich die TeilnehmerInnen spielerisch und kreativ mit den Inhalten auseinander, die auf diese Weise erlebbarer und verständlicher werden. Dabei wenden wir Elemente der „Gamification“¹ an, um die Motivation bei den Kindern zu stärken und sie im Laufe des Spiels weiter zu fordern und zu fördern. Im Anschluss an die Veranstaltung wird das Gelernte mit einem Quiz vertieft, gefestigt und diskutiert, so dass ein langfristiger Lerneffekt erreicht wird.

¹ Unter Gamification wird die Anwendung spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext bezeichnet. (Sebastian Deterding et al. (2011): „Gamification: Toward a Definition“).

Das Konzept „Scavenger Hunt“

Der Begriff Scavenger Hunt lässt sich am ehesten mit „Schnitzeljagd“ übersetzen (Scavenger = Lumpensammler). Anders als bei dem deutschen Äquivalent müssen sich die TeilnehmerInnen dabei jedoch nicht linear durch festgelegte Aufgaben arbeiten. Vielmehr gibt es zu Beginn eines festgelegten Zeitraumes eine Liste mit Aufgaben, die unterschiedlich viele Punkte bringen. In Teams lösen die TeilnehmerInnen diese Aufgaben dann auf möglichst kreative Art und Weise. Originelle und ungewöhnliche Lösungen werden durch die BetreuerInnen mit Bonuspunkten belohnt. Das Ziel sollte es also nicht sein, einfach möglichst viele Aufgaben zu lösen. Stattdessen sollen die TeilnehmerInnen sich Gedanken machen und ihre Fantasie spielen lassen. Dadurch wird der Gruppenzusammenhalt gestärkt und es kommt zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Thematiken der SDGs. Zusätzlich wird dabei die Kreativität der Kinder gefordert und gefördert. Einfache Textaufgaben, bei denen eine kurze Recherche benötigt wird, bzw. deren Lösung schlicht gegoogelt werden könnte, versuchen wir zu vermeiden. Durch Foto-, Video-, GPS- oder Auswahlaufgaben haben die TeilnehmerInnen den Freiraum möglichst originelle Lösungsansätze zu finden. Dies spiegelt sich selbstverständlich auch in der Bewertung der Aufgaben wider. Es ist daher nicht nur möglich, sondern auch gewollt, dass Teams nicht alle Aufgaben lösen, sich dafür aber möglichst fantasievoll mit den Aufgaben beschäftigen und gleichzeitig das Spiel gewinnen. Denn gewonnen hat am Ende nämlich das Team, das die meisten Punkte sammeln konnte.



SDG 13: Durch den Anstieg der Meeresspiegel wird der Platz auf der Erde immer weniger. Inseln verschwinden, Küstenregionen werden geflutet. Die Menschheit wird zusammenrücken müssen. Das üben wir heute: Euer gesamtes Team steht auf einem DIN A 4 Blatt. Aber nicht übertreten! Gar nicht so gemütlich oder?

Hervorzuheben ist, dass die Veranstaltung durch das Konzept der Scavenger Hunt für die Teams zu einem individuellen Erlebnis wird, bei dem sie die Nachhaltigkeitsziele kennen lernen oder neu entdecken. Da es keine festgelegte Reihenfolge gibt, erlebt jedes Team seine eigene Scavenger Hunt, was im Anschluss zu Gesprächen und Diskussionen führt („Habt ihr auch Aufgabe 14 gelöst? Was habt ihr dafür gemacht?“). Die so entstehenden Erfahrungen und Erinnerungen werden durch den spielerischen Charakter der Veranstaltung noch verstärkt und sorgen dafür, dass die Scavenger Hunt und ihre Inhalte noch lange im Gedächtnis der Kids bleiben bleibt.

Projektbausteine

Der Kern des Projektes war die Programmierung und Entwicklung einer App für die Nutzung in Bildungseinrichtungen, um mittels sogenannter „Scavenger Hunts“ Kindern und Jugendlichen die SDGs näher zu bringen. Dabei waren Anpassbarkeit und Flexibilität der App zwei sehr wichtige Faktoren, die wir bei der Entwicklung beachtet haben. Möglich macht dies eine Administratoeroberfläche, die es den Einrichtungen erlaubt, selbst Aufgaben in die App einzufügen und bestehende Aufgabenlisten zu bearbeiten. Selbstverständlich hat das Thema Datenschutz ebenfalls einen sehr hohen Stellenwert in diesem Projekt. Wir möchten sicherstellen, dass wir nur die Daten sammeln, die wir auch wirklich benötigen und dass diese Daten bestmöglich geschützt sind. Deshalb haben wir uns professionelle Hilfe durch eine Datenschutzanwältin geholt, die uns umfassend beraten hat. So können wir unseren

Spielerinnen und Spielern einen korrekten und DSGVO-konformen Umgang (Datenschutz-Grundverordnung) mit ihren Daten garantieren.

Für die erfolgreiche Durchführung in den Projekt-Jugendherbergen waren natürlich neben der App auch Inhalte für dieselbige nötig. Daher haben wir SDG-Aufgabenpakete zu verschiedenen Themengebieten entwickelt. Im Hinblick auf die junge Zielgruppe war es dabei sehr wichtig, die Inhalte der Nachhaltigkeitsziele verständlich auf wenige, kurze Sätze herunterzubrechen, um den Teilnehmenden einen altersgerechten Einblick zu ermöglichen. Wir haben außerdem einfache und verständliche Sprache verwendet, damit Kinder aus allen Alters- und Bildungsschichten die Ziele verstehen. Auch Kinder mit Migrationshintergrund, bzw. Kinder mit sprachlichen Barrieren, können auf Grund der einfachen Sprache an der Veranstaltung teilnehmen.

Im Rahmen dieses Projektes haben die teilnehmenden Jugendherbergen Smartphones bekommen, mit denen sie das Spiel in ihren Häusern durchführen können. Dies ist zum einen aus Datenschutzgründen wichtig und zum anderen, weil viele Schulen die Mitnahme von Handys auf Klassenfahrten verbieten oder deren Nutzung einschränken. Die Leihgeräte der Jugendherbergen wurden von uns im Vorfeld eingerichtet und installiert: Google Kontos, die SDG Entdecker App, sowie eine App die verhindert, dass die Jugendlichen auf den Handys andere Apps öffnen oder Dinge verändern können.

Ein weiterer Baustein unseres Projekts bildet das Quiz, das am Ende jeder Veranstaltung die gelernten Inhalte wiederholt, reflektiert und somit vertieft. Da unsere Teams zum Zeitpunkt des Quiz schon mehr als zwei Stunden mit der Veranstaltung verbracht haben und wir auch keine Assoziationen an Klassenarbeiten wecken wollten, war es eine besondere Herausforderung, das Quiz möglichst kurz zu halten, gleichzeitig aber Fragen zu stellen, die herausfordernd genug sind. Neben dem Lösen der Aufgaben können die Teams auch durch das korrekte Beantworten der Quiz-Fragen Punkte sammeln. So gibt es neben der Motivation möglichst viele Aufgaben zu lösen auch den Anreiz das Quiz ernst zu nehmen und möglichst viele Quiz-Fragen korrekt zu beantworten. Schließlich kann am Ende nur ein Team den Sieg erlangen.

Für eine reibungslose Umsetzung durch die Verantwortlichen in den Jugendherbergen haben wir eine Schulung organisiert, in der wir unsere Partnerinnen und Partner in der Nutzung der App und der Administratorenoberfläche ausgebildet haben. Um die betreuenden Personen bestmöglich vorzubereiten, das Spiel durchzuführen, haben wir darüber hinaus eine ausführliche Anleitung sowie Informationsmaterial erstellt. Diese Dokumentation hilft den Jugendherbergen bei Fragen jeglicher Art.

Um das Projekt nach außen zu präsentieren und vorzustellen, gibt es außerdem eine Projektwebsite, sowie einen Projektflyer, der auch unseren Test-Jugendherbergen zur Verfügung gestellt wurde, damit diese das Projekt vorstellen und Schulklassen davon begeistern können. Für die Evaluation der Veranstaltungen wurden jugendgerechte Fragebögen entwickelt.

Erste Tests der App und des Veranstaltungskonzeptes

Die Testveranstaltungen waren ein essenzieller Teil dieses Projektes, da dadurch die Funktionalität der App und des Programmes getestet und gemeinsam mit den Kindern weiterentwickelt werden konnte. Die Testveranstaltungen wurden von uns in verschiedenen Jugendherbergen durchgeführt und evaluiert. So sollte das Konzept auf Herz und Nieren geprüft werden, bevor die Jugendherbergen anschließend eigenständig Scavenger Hunts durchführen sollten. Die so gewonnenen Erfahrungen sind ebenfalls in die Weiterentwicklung unserer Aufgabenlisten geflossen.

Dank der von uns selbst betreuten Events in den Jugendherbergen Paderborn, Prora, Mönchengladbach und Lingen konnten wir das Konzept „Scavenger Hunt“ und die App selbst gründlich prüfen. Dies hat uns erlaubt, Stärken und Schwächen zu identifizieren und bei Bedarf korrigierend einzugreifen. Im ersten Schritt mussten wir aus den acht am Projekt teilnehmenden Jugendherbergen vier auswählen. Paderborn hat sich angeboten, da wir selbst in der Domstadt ansässig sind und die Jugendherberge – anders als viele andere Häuser - in einem städtischen Umfeld steht. In der Regel sind die Gäste dort außerdem etwas älter als in anderen Jugendherbergen. Die Herbergen in Lingen und Prora liegen dagegen beide etwas abgelegen und haben daher besonders viel Natur in ihrem direkten Umfeld. Prora, als eine der größten Jugendherbergen Deutschlands, besticht durch die besondere Nähe zum Meer, während Lingen sich durch die Nähe zum Dieksee auszeichnet. Mönchengladbach war interessant, da wir hier auch die Schulung für die Jugendherbergen durchgeführt haben und daher gleichzeitig Absprachen dafür treffen und die Umgebung erkunden konnten.

Die eigenständigen Testveranstaltungen, die alle acht Projektjugendherbergen nach unseren eigenen erfolgreichen Events durchführen sollten, waren bis zum aktuellen Zeitpunkt (Januar 2022) aufgrund der COVID-19 Situation leider noch nicht möglich. Bereits im März 2020 waren die ersten Testveranstaltungen geplant, konnten aufgrund der sich entwickelnden Pandemie aber nie realisiert werden. Da viele Jugendherbergen bis heute geschlossen sind oder nur in Minimalbesetzung (und damit oft ohne pädagogisches Personal) arbeiten, gibt es nach wie vor keine Möglichkeit, diese Testveranstaltungen durchzuführen. Die teilnehmenden Häuser haben uns zwar vertraglich zugesichert, dass sie das Spiel ausprobieren und uns davon berichten, aber eine weltweite Pandemie, die die Häuser zur Schließung zwingt, hat zu diesem Zeitpunkt natürlich niemand kommen sehen. Obwohl die Testveranstaltungen, die Teil dieses Förderprojektes gewesen wären, nun nicht mehr innerhalb des Projektzeitraumes durchgeführt werden konnten, sind wir zuversichtlich, dass dies nachgeholt wird, sobald in den Herbergen wieder so etwas wie Normalität einkehrt und Klassenfahrten wieder stattfinden können. Denn in verschiedenen Treffen und Telefonaten haben wir nach wie vor ein großes Interesse an unserem Programm erfahren, was uns zuversichtlich stimmt, in Zukunft weitere Programme umsetzen zu können. Zusätzlich gibt es auch seitens des Deutschen Jugendherbergswerkes ein großes Interesse, die App weiter einzusetzen und zusätzliche Häuser in das Programm aufzunehmen,

Ablauf eines SDG Entdecker Programmes

Für den Ablauf ist es sehr wichtig, dass die TeilnehmerInnen eine klare Programmstruktur vermittelt bekommen, damit sie genau wissen, was zu welchem Zeitpunkt passiert. Der erste Schritt ist dabei die Einführung in die SDGs und eine kurze Erklärung zu deren Ursprung. Dabei gehen wir unter anderem auf die Vereinten Nationen ein und erklären die fünf P's (People, Planet, Prosperity, Partnership, Peace). Es folgt eine kurze Einführung in die App und eine Vorstellung des Zeitplans. Dieser sieht, für eine Veranstaltung die um 9:30 Uhr startet, wie folgt aus:

9:30 – Begrüßung & Einführung

9:45 – Gemeinschaftsaufgabe

10:00 - 45 Minuten Aufgaben lösen

10:45 - Gemeinschaftsaufgabe

11:00 - 45 Minuten Aufgaben lösen

11:45 - Aufgaben gemeinsam abgeben und anschließend Quiz

12:15 - Auswertung und Siegerehrung

12:30 – Ende

Etwaige Probleme oder Fragen können während der Gemeinschaftsaufgaben angesprochen und gelöst werden. So bekommen die Kinder und Jugendlichen auch während der Veranstaltung die Möglichkeit, noch einmal Fragen zu stellen oder Probleme zu thematisieren, die oft erst währenddessen auftauchen. Zusätzlich bringt es die Gruppen noch einmal zusammen, was der betreuenden Person die Möglichkeit gibt, einige Inhalte noch einmal zu erklären und in den Kontext der SDGs einzuordnen. Im Anschluss an die Veranstaltung wird das Gelernte mit einem Quiz vertieft, gefestigt und diskutiert, sodass ein langfristiger Lerneffekt bei den TeilnehmerInnen erreicht wird. In der Auswertungs-Phase schauen die Teams sich gemeinsam einige der besten und lustigsten Fotos und Videos an. So werden die verschiedenen Nachhaltigkeitsziele noch einmal erwähnt und ihre Inhalte erklärt. Durch diese mehrfache Wiederholung der SDGs in verschiedenen Zusammenhängen sollen sie verständlich werden und den Kids in Erinnerung bleiben.

Auswertung der SDG Entdecker Testveranstaltungen

Wir haben in vier verschiedenen Jugendherbergen sechs Testveranstaltungen durchgeführt und mit 170 Kindern und Jugendlichen die App und das Programm getestet. Die Altersspanne lag dabei zwischen der 6. und der 8. Klasse. Glücklicherweise hatten wir auch die Möglichkeit, unsere SDG Entdecker App in unterschiedlichen Schulformen auszutesten: In Lingen, Paderborn und Prora haben wir jeweils mit gymnasialen Klassen zusammengearbeitet und in Mönchengladbach mit einer Gesamtschulklasse. Die TeilnehmerInnen haben es geschafft im Zuge dieser Veranstaltungen 982 Fotos und Videos abzugeben und 23.324 Punkte zu sammeln! (siehe: [Tabelle 1: Auswertung nach Punkte und Abgaben](#)) Dabei fällt auf, dass bei den Vormittagsveranstaltungen mehr Abgaben entstanden und mehr Punkte gesammelt wurden als bei Nachmittagsveranstaltungen. Dies lässt sich vermutlich auf ein Nachmittagstief zurückführen und auf den Fakt, dass die Klassen vormittags bereits Programm hatten, bei dem sie ebenfalls aktiv waren.

Das Feedback für App und Veranstaltungskonzept, dass wir mittels eines Fragebogens direkt von den TeilnehmerInnen bekommen haben, ist ausgesprochen positiv ausgefallen: Auf Frage 1 („Wie hat dir die Veranstaltung gefallen?“) haben 44 TeilnehmerInnen „Sehr gut“, 120 „gut“, 5 „geht so“ und 1 Person „gar nicht“ angekreuzt (siehe: [Tabelle 2: Zusammenfassung der Auswertung](#)). Damit haben 96% die Veranstaltung positiv bewertet.

Auf die zweite Frage („Wie fandst du die Aufgaben?“) haben 49 TeilnehmerInnen „sehr gut“, 111 mit „gut“ und 10 mit „geht so“ geantwortet – niemand hat „gar nicht“ ausgewählt (siehe: [Tabelle 2: Zusammenfassung der Auswertung](#)). 94 % der TeilnehmerInnen haben unsere Aufgaben also positiv bewertet.

Frage Nummer 3 („Wie fandest du die App?“) wurde von 84% der Kinder und Jugendlichen positiv beantwortet: 43 Personen fanden die App „sehr gut“, 100 fanden sie „gut“, 27 haben mit „geht so“ geantwortet und erneut hat niemand „gar nicht (gut)“ ausgewählt. Dass dieser Wert steigerungsfähig ausfallen wird, hatten wir erwartet, da einige Features der App zum Zeitpunkt unserer Tests noch nicht vollendet waren und es noch kleine Schwierigkeiten gab. Mittlerweile wurden aber alle Features der App fertig gestellt und die letzten kleinen Probleme sind behoben.

Die letzte Frage („Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?“) haben 78 TeilnehmerInnen mit „sehr gut“, 80 mit „gut“, 10 mit „geht so“ und 2 mit „gar nicht“ beantwortet. Das zeigt, dass 93% unserer TeilnehmerInnen diese Frage positiv beantwortet haben und der Anteil der „sehr gut“-Antworten mit 46% besonders hoch ist. Daher schlussfolgern wir, dass wir auf einem sehr

guten Weg sind und sich unser Veranstaltungskonzept besonders gut dazu eignet, unsere Ziele zu erreichen und die SDGs bekannter zu machen.

Unser Ziel war und ist es, möglichst viele Kinder und Jugendliche über die SDGs und deren Inhalte aufzuklären und zu informieren. Mit Blick auf die ersten Ergebnisse unserer Test-Events können wir deshalb mit einigem Stolz resümieren, dass sich unsere SDG Entdecker App perfekt dazu eignet, dieses Ziel zu erfüllen. Deshalb hoffen wir, dass das SDG Entdecker Projekt nach dem Abschluss der von der DBU geförderten Test-Phase in möglichst vielen Jugendherbergen und Bildungseinrichtungen zum Einsatz kommen wird. Wie sehr wir unser Ziel erreichen konnten, wird auch in der [Tabelle 3: Grafik zur Zusammenfassung der Auswertung](#) deutlich. Die letzte Tabelle ([Tabelle 4: Zusammenfassung Sortiert nach Summen](#)) zeigt noch einmal, dass 92% der TeilnehmerInnen positives Feedback gegeben haben.

[Tabelle 6: Auswertung JH Paderborn](#) bis [Tabelle 13: Grafik JH Prora](#) stellen die Veranstaltungen noch einmal im Detail dar und geben damit ein klares Bild ab. Bei der Veranstaltung in Paderborn gab es noch einige kleinere Schwierigkeiten, da es unsere erste Testveranstaltung war und gewisse Aspekte, wie z. B. die App und der klare Zeitablauf zu diesem Zeitpunkt noch nicht getestet waren. Im Nachgang haben wir einige Änderungen vorgenommen, was sich in den folgenden Veranstaltungen direkt zeigte. In Lingen und Prora verliefen die jeweils zwei Veranstaltungen erfolgreich, was sich ebenfalls in dem positiven Feedback widerspiegelt. In Mönchengladbach hatten wir die jüngste Zielgruppe und haben dabei gemerkt, dass einige der Aufgaben für diese Zielgruppe leicht überarbeitet werden müssen, da es mitunter Verständnisprobleme gab. Dennoch hatten die Kinder viel Spaß und haben das auch in ihrem Feedback wiedergegeben, wie man in [Tabelle 10: Auswertung JH Mönchengladbach](#) und [Tabelle 11: Grafik JH Mönchengladbach](#) sehen kann.

Zusammengefasst sehen wir die Testveranstaltungen als äußerst erfolgreich an und können aus ihnen interessante Schlüsse ziehen. Sie haben es uns erlaubt unsere Veranstaltungen weiter zu verbessern und die App zu optimieren.

Lehrgang Jugendherbergen

Vom 3. bis 4. Dezember 2019 haben wir in der Jugendherberge Mönchengladbach die Schulung der SDG Entdecker App und der Administratorenoberfläche durchgeführt. Im Vorlauf mussten hierfür das Programm, Präsentationen, Schulungsmaterial, sowie eine Dokumentation erarbeitet werden. Insbesondere haben wir auf der Projektwebsite www.sdg-entdecker.de einen internen Bereich erstellt, unter dem die Jugendherbergen jederzeit auf Tutorials zugreifen und Anleitungen und Hilfestellungen bekommen können. Wir haben dort eine umfangreiche Anleitung für die Vorbereitung und die Durchführung der Scavenger Hunts bereitgestellt und erklären die Administratorenoberfläche und deren Funktionen im Detail. Des Weiteren können die Jugendherbergen sich dort alle für die Durchführung des Spiels benötigten Materialien herunterladen und selber ausdrucken.

Auf der Schulung wurden die verschiedenen Aspekte des SDG Entdecker Projektes vorgestellt und gemeinsam erprobt. Mit regelmäßigen Feedbackrunden haben wir dabei Probleme identifiziert und im Anschluss gemeinsam an Lösungsansätzen gearbeitet. Die vielen unterschiedlichen (beruflichen) Hintergründe der TeilnehmerInnen haben dabei für spannende Gespräche und sehr hilfreiches Feedback gesorgt. Des Weiteren haben wir auch in diesem Rahmen über eine langfristige Umsetzung nach Beendigung der Testphase gesprochen und uns von den Jugendherbergen Anregungen und Informationen dafür geholt. Dank der Erfahrung der verschiedenen Herbergsleiterinnen und –leiter konnten wir verschiedene Möglichkeiten erörtern und gemeinsam diskutieren. Ein sehr offenes und interessantes Gespräch konnten wir außerdem über die Frage führen, wie die Finanzierung der SDG

Entdecker App aussieht, wenn die Förderung der DBU ausläuft. Wir konnten die uns entstehenden Kosten vorstellen und haben von den Herbergen Informationen über die bei ihnen anfallenden Kosten bekommen. So konnten wir gemeinsam einen Preisrahmen entwickeln, der unsere Kosten deckt und es den Jugendherbergen erlaubt profitabel zu wirtschaften. Das detaillierte Programm der Schulung ist unter Anhang 1 zu finden.

Zusammengefasst war die Schulung äußerst erfolgreich. Leider mussten sich zwei Jugendherbergen kurzfristig krankheitsbedingt abmelden, wodurch sechs Häuser teilgenommen haben (siehe [Tabelle 14: Anwesenheit SDG Entdecker Schulung](#)). Da diese teilweise mit mehreren Personen vertreten waren, kamen wir (ohne uns) auf neun TeilnehmerInnen. Das Feedback für die Veranstaltung ist im Anschluss äußerst positiv gewesen und die konstruktive Zusammenarbeit hat sowohl uns, als auch das SDG Entdecker-Projekt weitergebracht. In der Evaluation haben wir die TeilnehmerInnen die Schulung anhand von sechs Fragen bewerten lassen. Eine Aufstellung der Daten wird in [Tabelle 15: Feedback SDG Entdecker Schulung gezeigt](#). In [Tabelle 16: Feedback Grafik SDG Entdecker Schulung](#) sind die Daten noch einmal als Diagramm zu sehen. Im Folgenden wird das Feedback ausgewertet und kommentiert.

Frage 1: „Wie hat dir die SDG Entdecker Schulung gefallen?“ haben 80 % der TeilnehmerInnen mit sehr gut und 20 % mit gut beantwortet. Frage 2: „Wie hat dir das SDG Entdecker Spiel gefallen?“ haben ebenfalls 80 % der TeilnehmerInnen mit sehr gut und 20 % mit gut beantwortet. Frage 3: „Wie findest Du die Aufgaben?“ haben 20 % mit sehr gut und 80 % mit gut beantwortet. Daraus schließen wir, dass die Aufgaben an einigen Stellen noch Verbesserungspotential haben und erneut von uns überarbeitet werden müssen. Dennoch ist das Feedback für die Aufgaben damit schon sehr positiv ausgefallen. Die vierte Frage: „Wie findest Du die SDG Entdecker App?“ haben 70 % mit sehr gut und 30 % mit gut beantwortet. Frage 5: „Wie findest Du die Administrative Oberfläche?“ haben 10 % mit sehr gut und 90 % mit gut beantwortet. Dabei ist zu beachten, dass es zu diesem Zeitpunkt noch einige unvollendete Funktionen und kleinere Fehler gab. Da wir diese im Rahmen der Schulung gemeinsam besprochen und im Anschluss behoben haben, konnten wir viele Kritikpunkte bereits positiv umsetzen. Daher sind wir überzeugt, dass die Bewertung zum heutigen Zeitpunkt positiver ausfallen würde. Die sechste und letzte Frage „Wie fandest Du die Organisation?“ haben 80 % mit sehr gut und 20 % mit gut beantwortet.

Alles in allem sind wir sehr zufrieden mit der SDG Entdecker Schulung und dem aktuellen Stand des Projektes. Dass wir auf dem richtigen Weg sind, spiegelt sich auch in dem Feedback der Teilnehmerinnen wieder, die auf dem Gebiet der Nachhaltigkeitsbildung schließlich Profis sind.

Lehrgang Schüler

Ein weiterer Aspekt unseres Projektes war es einen Workshop für SchülerInnen zu organisieren, bei dem diese direkt an der Erstellung der Aufgaben beteiligt werden. Dabei sollten zum einen gemeinsam über die SDGs und ihre Konsequenzen im Alltag gesprochen werden. Zum anderen sollte die SchülerInnen in Kleingruppen selber Aufgaben entwickeln und Feedback zu bestehenden Aufgaben geben.

Nach verschiedenen Gesprächen mit Schulen in den Jahren 2018 und 2019 wurden Pläne für einen Workshop in 2020 gemacht. Zum Schutz der Gesundheit von Team und TeilnehmerInnen wurde dieser Termin zunächst mehrfach verschoben und konnte letztendlich nicht umgesetzt werden.

Programmierung / App

Die Scavenger Hunt wird mit Hilfe der SDG Entdecker App gespielt. Dabei handelt es sich um eine stark abgewandelte Form der bereits bestehenden App „Scavenger Hunt DE“, mit deren Hilfe wir bereits zahlreiche Veranstaltungen in ganz Deutschland durchgeführt haben. Da die SDG Entdecker App für den Einsatz mit Schulklassen und Kindern entwickelt wurde, ist es essenziell alle deutschen und europäischen Datenschutzbestimmungen umzusetzen und die Persönlichkeitsrechte unserer TeilnehmerInnen zu schützen – dies ist umso wichtiger, da die Daten von Kindern und Jugendlichen nur unter strengsten Vorgaben erhoben, gespeichert und verarbeitet werden dürfen. Dafür haben wir gemeinsam mit der Datenschutzanwältin Frau Anne-Kathrin Stracke ein datenschutzkonformes und datensparsames Konzept erarbeitet. Zusätzlich wurde eine Datenschutzerklärung für die Website erstellt.

Neben dem Datenschutz muss aber auch die Bedienung kindgerecht gestaltet sein und in seiner Benutzung intuitiv und eingängig sein. In den folgenden Unterkapiteln stellen wir die App und die Administratorenoberfläche im Detail vor.

App

In diesem Kapitel stellen wir nun die verschiedenen Features der App vor. Nachdem die UserInnen sich zum Beginn der Veranstaltung gemeinsam eingeloggt haben, finden sie sich direkt in der Aufgabenliste wieder. Ein bequem zu erreichendes Menü am oberen Bildschirmrand erlaubt außerdem den Zugriff auf die Funktionen „SDG Quiz“, „Galerie“ und Informationen wie die Datenschutzbestimmungen und Regeln.



Abbildung 1: Startscreen der App

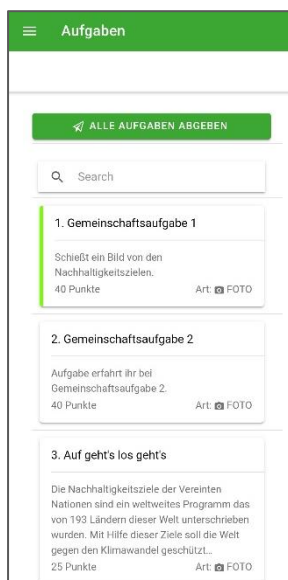


Abbildung 2: Aufgabenliste

Aufgabenliste

Die Aufgabenliste bietet die Übersicht über alle zu lösenden Aufgaben, aus denen die TeilnehmerInnen jederzeit auswählen können, welche sie als nächstes lösen möchten. Beim Auswählen der Aufgaben sind die Teams komplett frei und können selbst entscheiden, ob sie sich den Aufgaben entsprechend der Reihenfolge stellen oder nicht.

Die Aufgaben werden innerhalb der Liste in einer Vorschau angezeigt. Dabei sieht man die erreichbaren Punkte, den Aufgabentyp, einen Aufgabentitel, sowie eine Vorschau auf den Aufgabentext. Durch ein Klicken auf die Aufgabe gelangt man in die Detailansicht, die im Kapitel „Aufgabentypen“ genauer beschrieben wird.

Alle Aufgaben abgeben

Oberhalb der Aufgabenliste findet sich der Button „Alle Aufgaben abgeben“. Diese Funktion unterstützt das Spielen ohne Internetverbindung. Da für die meisten Aufgaben Fotos und Videos aufgenommen werden müssen, können die Aufgaben gelöst werden, ohne sie hochzuladen. Das Absenden der Aufgaben kann auf einen Schlag passieren, sobald die Teams wieder eine W-LAN Verbindung haben. So wird nur am Start und zum Ende des Spiels eine Internetverbindung benötigt. Dies ist besonders in vielen Jugendherbergen wichtig, denn diese sind oft sehr abgelegen und haben nur im Foyer eine W-LAN Anbindung.

Aufgabentypen

Wenn die UserInnen auf eine Aufgabe klicken, wird diese geöffnet. Hier wird nun der komplette Aufgabentext dargestellt und Lösungen können entsprechend des Aufgabentyps eingegeben oder hochgeladen werden. Innerhalb der Aufgabe können mit Hilfe von Medien (Fotos oder Links) Hintergrundinformationen eingebunden werden. Unter dem Aufgabentext finden sich – entsprechend des Aufgabentyps – unterschiedliche Buttons, mit denen die Aufgaben gelöst werden:

- a) Fotoaufgabe: Über den Button „Foto aufnehmen“ (öffnet die Kamera) können ein oder mehrere Fotos aufgenommen und der Aufgaben hinzugefügt werden. Über den Button „Kommentar hinzufügen“ können die Teams außerdem einen zusätzlichen Text eingeben.
- b) Videoaufgabe: „Video aufnehmen“: Wie bei Fotoaufgaben.
- c) Textaufgabe (Freitext): Hier gibt es ein Textfeld, in das ein Text als Antwort eingegeben werden kann.
- d) GPS-Aufgaben: Mit Betätigen eines Buttons wird der aktuelle Standort überprüft. Befindet sich das Handy nah genug am gesuchten Ort, kann die Aufgabe abgegeben werden.
- e) Rätselaufgabe: Jeder bisher genannte Aufgabentyp kann zu einer Rätsel-Aufgabe umgewandelt werden, indem der Aufgabe „Tipps“ hinzugefügt werden. Diese können gegen eine kleine Anzahl Punkte freigeschaltet werden, wenn die Teams bei der Lösung der Aufgabe nicht weiterkommen.

5. Icon

Den 17 Nachhaltigkeitszielen wurden jeweils ein Symbol zugeordnet, welches dabei helfen soll, sich die Ziele zu merken. Das Icon ... steht eurer Meinung nach für welches Ziel?

max. 21 Punkte
Art: TEXT

Eure Antwort:
Hier eingeben...

nicht zeigen

Abbildung 3: Textaufgabe mit Bild

Des Weiteren kann bei jeder Aufgabe individuell von dem Team entschieden werden, ob eine Aufgabe bei einer möglichen Abschlusspräsentation gezeigt werden darf, oder nicht. Dafür gibt es direkt über dem „Aufgabe abgeben“-Button die „Nicht zeigen!“-Checkbox: Wird diese betätigt, werden die so markierten Aufgaben entsprechend gekennzeichnet und nur für die Auswertung verwendet. Bei der Auswertung werden entsprechende Medien nicht gezeigt. Dies erlaubt es den TeilnehmerInnen auch Lösungen hochzuladen, die sie etwas zu peinlich finden, um sie vor der gesamten Klasse zu zeigen.

Weitere Menüpunkte

Der Menüpunkt SDG Quiz führt die TeilnehmerInnen zu dem Quiz. Dort kann das Gelernte nach Ende der Veranstaltung noch einmal wiederholt werden. Mit Hilfe von Multiple Choice Fragen können die TeilnehmerInnen gemeinsam in Team noch einmal ein paar Bonuspunkte sammeln.

Ein weiterer Menüpunkt ist die Galerie. Hier finden die TeilnehmerInnen ein paar Inspirationen für Abgaben oder Hintergrundinformation in Form von Bildern. Im Vorfeld kann der Organisator über die Administratorenoberfläche beliebig viele Bilder hochladen. Diese können dann hier angeschaut werden.

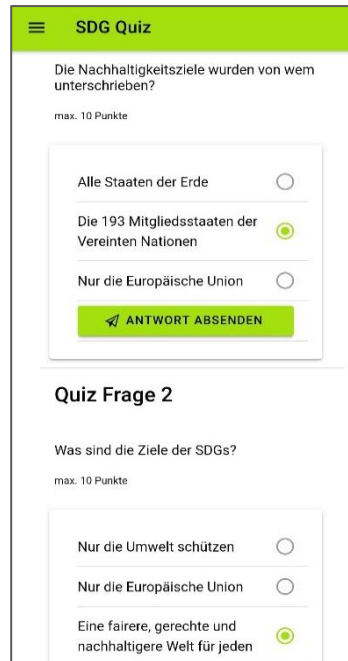


Abbildung 5: SDG Quiz



Abbildung 4: Galerie

Administratorenoberfläche

Die Administratorenoberfläche dient dem Anlegen und Durchführen von Veranstaltungen. Sie wird durch uns betreut. Die Partner können dort die von ihnen erstellten Veranstaltungen sehen und verwalten. Die verschiedenen Features stellen wir in diesem Kapitel vor.

Die Liste der Veranstaltungen

In der Administratorenoberfläche werden alle Veranstaltungen aufgelistet, die mit der App gespielt werden können. Diese können selbstverständlich auch „unsichtbar“ sein, wenn sie sich beispielsweise in der Bearbeitung befinden und deshalb noch nicht für die Öffentlichkeit freigeschaltet sind. Die Liste ist übersichtlich gestaltet – Dank verschiedener farbiger Markierungen können die UserInnen den Status einzelner Veranstaltungen auf einen Blick erkennen. Außerdem werden wichtige Informationen über jede Veranstaltung direkt über die Liste angezeigt werden: Anzahl der Aufgaben, der erreichbaren Punkte, der registrierten Teams, der hochgeladenen Abgaben, sowie die noch nicht bewerteten Abgaben. Jede Jugendherberge sieht jedoch nur ihre eigenen Veranstaltungen. So ist ausgeschlossen, dass beispielsweise in Prora aus Versehen ein Spiel mit einer Paderborner Aufgabenliste gestartet wird.

Eine neue Veranstaltung anlegen

In der Administratorenoberfläche können die Institutionen auch jederzeit neue Veranstaltungen anlegen. Dazu wählen die UserInnen die entsprechende Schaltfläche aus, um eine neue Scavenger Hunt anzulegen. In den nächsten Schritten müssen nun einige allgemeine Informationen eingegeben werden. Eine neue Veranstaltung kann auch aus einer Vorlage erstellt werden, was den Prozess erleichtert, da viele Informationen, sowie die Aufgaben bereits vorausgefüllt sind.

Wenn die UserInnen sich entscheiden eine eigene Veranstaltung zu erstellen, sind sie in der Gestaltung sehr frei. Der Prozess ist auch auf mehrere Schritte aufgeteilt und damit besonders übersichtlich. Folgende Informationen müssen eingegeben werden:

- Name der Veranstaltung
- Beschreibung
- Galerie-Bilder

Abbildung 6 Ein Ausschnitt(!) aus dem Menü zur Erstellung einer neuen Hunt. Die BenutzerInnen werden beim Erstellen einer neuen Veranstaltung bequem durch die Menüs geführt.

Aufgaben hinzufügen

Ist eine Veranstaltung erstellt, können Aufgaben hinzugefügt werden. Die verschiedenen Aufgabentypen haben wir im Kapitel „Aufgabentypen“ beschrieben. Jeder Aufgabe wird ein Name, ein Aufgabentext, der Typ und eine Punktzahl zugewiesen. Sobald eine Aufgabe gespeichert wurde, erscheint sie in der Aufgabenliste der entsprechenden Veranstaltung. Von dort kann sie jederzeit bearbeitet, gelöscht oder an eine andere Stelle verschoben werden.

Aufgaben formatieren: Einbinden von anderen Medien

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Damit die Aufgaben nicht aus überlangen Texten bestehen, können in den Aufgaben Fotos eingebunden werden. So können komplexe Sachverhalte heruntergebrochen und verständlicher gemacht werden.

Um Aufgaben übersichtlicher zu gestalten, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, diese zu formatieren. **Fette**, *kursive* oder unterstrichene Textteile, Hyperlinks, Listen, Zeilenumbrüche und vieles weitere sind dank der Auszeichnungssprache einfach umzusetzen.

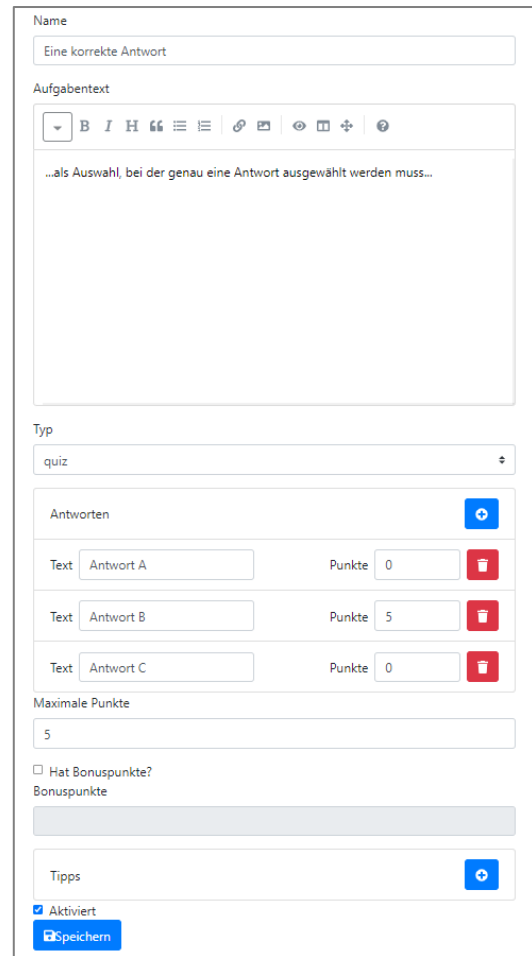
Gemeinsame Auswertung – Wiederholung des Gelernten

Unsere App erlaubt es, die Lösungen, die bei den einzelnen Veranstaltungen entstanden sind, im Nachgang auszuwerten, was sie als Bildungstool besonders wertvoll macht. Dafür kann im Anschluss an jede Veranstaltung eine gemeinsame Auswertung erfolgen, in dem die betreuende Person mit Hilfe der „Slideshow“-Funktion die besten Abgaben vor der Gruppe präsentiert und noch einmal auf das Gelernte eingeht. Die Auswahl der Bilder und Video erfolgt dabei automatisch anhand bestimmt Kriterien, sodass der/die BetreuerIn nur einen Button drücken muss, um die Slideshow zu starten.

Speziell bei Aufgaben, die kreative Lösungen fordern, sorgt diese gemeinsame Auswertung für einen weiteren Höhepunkt, denn die SchülerInnen sehen nun, wie die anderen Teams die Aufgaben gelöst haben. Dies hat oft jede Menge Spaß und viele Lacher zur Folge. Selbstverständlich können die Teams schon während der Veranstaltung entscheiden, ob ihre Lösungen im Klassenverband gezeigt werden dürfen oder nicht. Es werden also nur solche Lösungen gezeigt, die von den SchülerInnen freigegeben wurden.

Unsere Auswertungs-Tools bieten den durchführenden Personen dabei zahlreiche Möglichkeiten:

- Eine automatisch ablaufende Slideshow der schönsten Fotos und Videos
- Antworten auf Textaufgaben können heruntergeladen und im Klassenverband besprochen werden
- Statistiken (durchschnittliche Punktzahl, durchschnittliche gelöste Aufgaben etc.) können angeschaut werden. Diese werden auch grafisch aufbereitet.



The screenshot displays the 'Aufgaben' (Tasks) creation interface. At the top, there is a 'Name' field containing 'Eine korrekte Antwort'. Below it is the 'Aufgabentext' (Task text) area, which includes a rich text editor with a toolbar and a placeholder text: '...als Auswahl, bei der genau eine Antwort ausgewählt werden muss...'. The 'Typ' (Type) dropdown is set to 'quiz'. Under the 'Antworten' (Answers) section, there are three rows, each with a 'Text' input, a 'Punkte' (Points) field, and a delete icon. The first row has 'Antwort A' and '0' points. The second row has 'Antwort B' and '5' points. The third row has 'Antwort C' and '0' points. Below this is the 'Maximale Punkte' (Maximum points) field, set to '5'. There is a checkbox for 'Hat Bonuspunkte?' (Has bonus points?) which is currently unchecked. At the bottom, there is a 'Tipps' (Hints) section with a blue plus icon and a 'Speichern' (Save) button.

Abbildung 7 Das Menü zur Erstellung neuer Aufgaben bietet Ihnen die volle Übersicht. Die benötigten Informationen unterscheiden sich dabei je nach Aufgabentyp.

So bietet unser Auswertungstool jede Menge Möglichkeiten, um Gespräche und Diskussionen über das Gelernte zu starten und so den Lernerfolg zu erhöhen. Die gemeinsame Auswertung sorgt darüber hinaus während des Spiels schon für eine Art „Selbstkontrolle“ bei den TeilnehmerInnen, da die Lehrkräfte eventuelle Nonsense-Fotos direkt sehen würden.

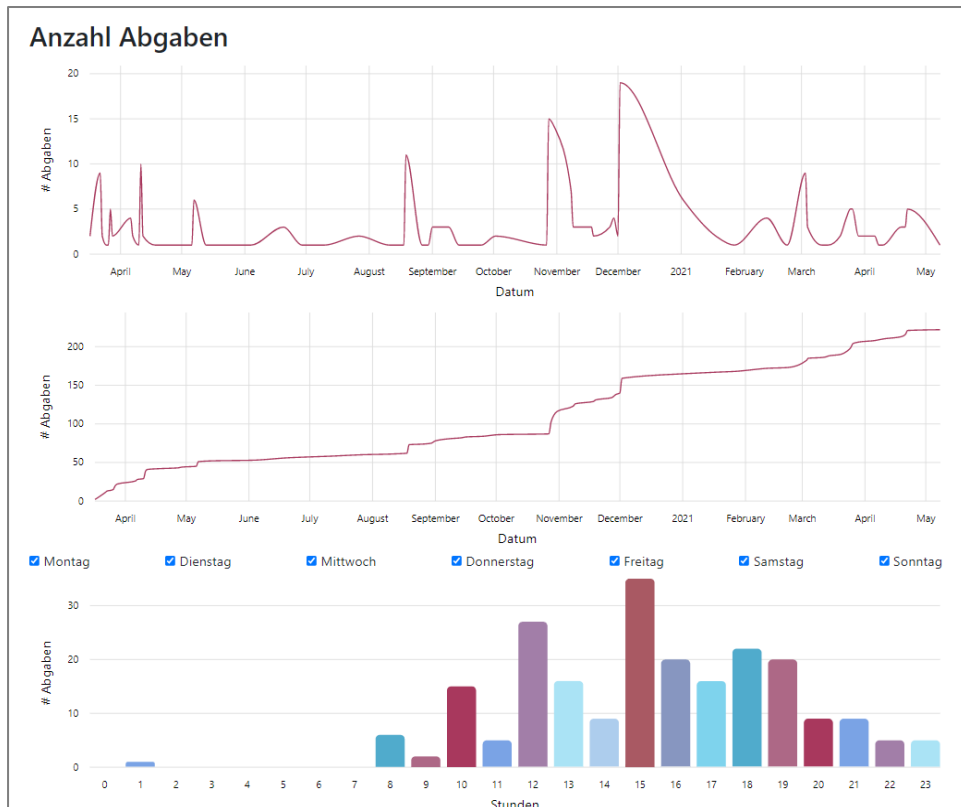


Abbildung 8 Zahlreiche automatisch generierte Statistiken ermöglichen eine spannende Auswertung des Spiels

Aufgaben

Die SDG Entdecker App ist nur so gut wie ihre Inhalte. Daher war die Entwicklung von jugendgerechten Challenges und Aufgaben mit Bezug zu den SDGs ein essenzieller Bestandteil des Projektes. Die Aufgaben sind dabei so formuliert, dass sie die Jugendlichen ansprechen und die komplexen Themen einfach herunterbrechen. Beim Lösen der Aufgaben sollen die TeilnehmerInnen Spaß haben – Gleichzeitig soll aber auch ihr Interesse geweckt werden, mehr über die SDGs und deren Inhalte zu erfahren. Durch die lustigen Fotos und Videos, die im Laufe eines Spiels entstehen, möchten wir die Inhalte mit positiven Erinnerungen verknüpfen. Aus dem Feedback, das wir bisher sammeln konnten, wissen wir, dass uns dies mit den ersten Aufgaben bereits sehr gut gelungen ist und wir dabei ein breites Interesse wecken konnten.

Anfangs haben wir eine Aufgabenliste mit 23 verschiedenen Aufgaben zu den unterschiedlichen SDGs. Diese Liste eignet sich besonders gut für ein Spiel, das alle SDGs kurz vorstellt und einen kurzen Überblick bietet. Diese Aufgaben wurden bereits bei unseren ersten Events von den Kids getestet und wir konnten zeigen, dass sie bei der Zielgruppe gut ankommen.

Da wir Gruppen und Schulklassen auch die Möglichkeit geben wollen einen thematischen Fokus innerhalb der SDGs zu setzen, haben wir uns entschieden, die SDGs in vier Kategorien zu unterteilen und dementsprechende Aufgabenpakete zu entwickeln. Die vier Kategorien lauten:

1. Soziale und wirtschaftliche Entwicklung (SDG 8, 9, 11, 16 und 17)
2. Schutz der Ökosysteme (SDG 14 und 15)
3. Nachhaltige Ressourcennutzung (SDG 6, 7, 12 und 13)
4. Grundbedürfnisse und Werte (SDG 1, 2, 3, 4 und 5)

Dafür haben wir insgesamt 80 verschiedene Aufgaben entwickelt und können somit für jede der Kategorien eine spezielle Liste anbieten. Einige der Aufgaben sind so gestaltet, dass die Einrichtungen bestimmte Anforderungen erfüllen müssen (zum Beispiel müssen sie ein Gewässer in der Nähe haben oder es muss Bäume auf dem Gelände geben). Da dies nicht überall gegeben ist, haben wir mehr Aufgaben entwickelt, als für das Spiel nötig ist, damit einzelne Aufgaben bei Bedarf ersetzt werden können. Dadurch sind die verschiedenen Listen unabhängig vom Ort einsetzbar und können in verschiedensten Umgebungen genutzt werden.

Bei den Formulierungen haben wir darauf geachtet, jugendgerechte Sprache zu verwenden. Für jüngere Zielgruppen haben wir auf eine einfachere Sprache geachtet und bestimmte Inhalte herausgenommen, während wir für eine etwas ältere Zielgruppe etwas komplexere Inhalte in die Aufgaben eingefügt haben.

Beispielaufgaben

1. *SDG 11: Ziel dieses SDGs ist es, Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig gestalten. Dafür soll jeder Mensch Zugang zu gutem und sicherem Wohnraum haben und die Möglichkeit bekommen, sich an ihren Gemeinschaften zu beteiligen. Gleichzeitig müssen die Städte für die Zukunft vorbereitet werden: Da Wissenschaftler erwarten, dass der Meeresspiegel aufgrund der Erderwärmung von 1,5 °C zwischen einem und 3 Metern ansteigen wird, müssen Städte auf neue Herausforderungen vorbereitet werden. Wenn der Meeresspiegel um einen Meter steigt, würde das heißen, dass viele Flüsse über die Ufer steigen und große Teile der Welt überflutet werden. Dafür müssen Dämme gebaut und andere Vorbereitungen getroffen werden. Stellt euch vor die Pader würde einen Meter ansteigen. Fotografiert euch an einer Stelle bis zu der das Wasser dann steigen würde.*
2. *SDG 12 hat das Ziel, dass der Konsum und die Produktion von Waren und Gütern nachhaltiger gemacht werden sollen. Wichtig ist dabei, dass wir bewusster mit den Dingen umgehen die wir kaufen. Wenn alle Menschen auf der Erde so leben würden, wie wir in Deutschland, dann bräuchten wir 2,3 Erden um sie alle zu versorgen. Das geht natürlich nicht, da wir nur eine Erde zur Verfügung haben. Wir müssen also weniger Dinge besitzen und produzieren. Außer man kann zaubern... Zeigt uns wie ihr etwas mit einem Trick verdoppelt.*
3. *SDG 13: Der Klimawandel kommt schnell und es müssen umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergriffen werden. Die Weltgemeinschaft hat im Pariser Übereinkommen entschieden, dass sie die Erwärmung der Erde auf 1,5 °C beschränken will. Dieser Temperaturunterschied erzeugt jedoch bereits einen enormen globalen Klimawandel. Dadurch häufen sich Unwetterkatastrophen. Extreme Wetterlagen, wie starker Regen, Sturm oder extreme Hitze passieren in vielen Ländern inzwischen sehr häufig. Stellt euch vor, ihr seid ein Reporter oder eine Reporterin in so einem extremen Wetter. Entweder ihr schwitzt extrem, werdet von dem Wind fast wegblasen oder der Regen peitscht euch ins Gesicht. Zeigt uns, wie ihr den Wetterbericht für eine Fernsehshow moderiert.*

Außendarstellung

Bereits vor Beginn des SDG Entdecker Projektes haben wir versucht unsere Idee und das Projekt in der Öffentlichkeit zu positionieren. So wurde die Projektidee beispielsweise 2018 beim SDG-Ideenwettbewerb des Rates für nachhaltige Entwicklung der Bundesregierung als förderwürdig ausgezeichnet. Außerdem konnte sich die SDG Entdecker App 2019 beim Act for Impact Award der Social Entrepreneurship Akademie in München gegen über 140 andere Projekte durchsetzen und erreichte die letzte Runde. Im Finale wurde das Projekt von einer Jury evaluiert und landete auf dem zweiten Platz. Dadurch konnten bereits früh wertvolle Kontakte geknüpft werden. Besonders der Kontakt zu Frau Anne Dörner von der Social Entrepreneurship Akademie ist äußerst hilfreich, da sie sich noch einmal mit uns getroffen hat, um weitere Kooperationspartner zu erörtern. Außerdem hat sie uns Tipps für die Zeit nach der DBU-Förderung gegeben, zum Beispiel was die Ausweitung des Projektes in andere Bereiche angeht. Neben dem Zugang zum Netzwerk der SEA haben wir viele interessante Ideen mitgenommen und potenzielle Kooperationspartner kennengelernt.

Für eine effektive Außendarstellung haben wir eine Website (www.sdg-entdecker.de) entworfen. Darüber können interessierte Personen Informationen über das Projekt bekommen und uns kontaktieren. So sind bereits zwei Schulen und eine freiwillige Feuerwehr auf uns zu gekommen, die von uns erfahren haben und die die SDG Entdecker App bei Projekttagen einsetzen wollten.

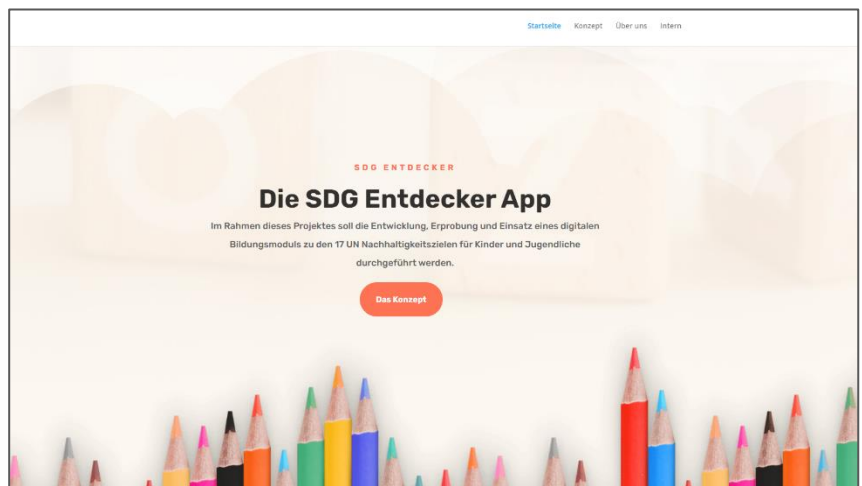


Abbildung 9: Projektwebsite

Über einen internen Teil der Website können wir zusätzlich Informationen an die Projekt-Jugendherbergen ausspielen und dort Tutorials und Lernmaterial veröffentlichen. Des Weiteren haben wir einen Flyer entworfen, der in Jugendherbergen und anderen Einrichtungen ausgelegt werden kann. Dort finden Interessierte ebenfalls einen Überblick über das Projekt, sowie unsere Kontaktdaten.

Um Kontakte zu knüpfen und das SDG Entdecker Projekt bekannter zu machen, haben wir außerdem Veranstaltungen und Konferenzen besucht und uns dort vorgestellt. 2018 waren wir auf dem Deutschen Nachhaltigkeitstag und haben dort unter anderem mit verschiedenen Vertretern von öffentlichen Einrichtungen gesprochen. 2019 waren wir auf der 19. Jahreskonferenz des Rates für Nachhaltige Entwicklung (RNE) und bei der Verleihung des Deutschen Umweltpreises. Dort hatten wir die Möglichkeit uns mit verschiedensten VertreterInnen der Nachhaltigkeitsszene auszutauschen und neue Kontakte zu knüpfen. 2021 haben wir auf der 14. BilRes (Bildung für Ressourcenschonung und Ressourceneffizienz)-Netzwerkkonferenz einen Workshop zu digitalem BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung) und Gamification organisiert und verschiedenen Interessierten unser Projekt vorgestellt.

Berichte über unser Projekt gab es außerdem bereits in verschiedenen Medien. Zum einen wurden wir in zwei Jahresberichten der Deutschen Jugendherbergen als ein Vorzeigeprojekt für Digitalisierung und Nachhaltigkeit vorgestellt. Des Weiteren hat Malte Bittner ein Interview für den Newsletter des Rates für nachhaltige Entwicklung gegeben, der bereits veröffentlicht wurde.

(<https://www.nachhaltigkeitsrat.de/aktuelles/auf-der-jagd-nach-mehr-nachhaltigkeit/>). Auf der Website „regional engagiert“ (<https://regional-engagiert.de/inspirieren/beispiel/350.html>) wurde das Projekt ebenfalls vorgestellt. Dadurch sollen anderen Gründerinnen und Gründer inspiriert werden, ebenfalls nachhaltige und soziale Ideen umzusetzen.

Die SDG Entdecker App – Ein Ausblick

Schon in der Planungsphase des SDG Entdecker Projektes stand für uns fest, dass wir langfristig größer denken und das Angebot für möglichst viele Jugendliche und SchülerInnen zugänglich machen wollen. Zum einen, da das Projekt – so wie wir es uns vorgestellt und letztlich auch umgesetzt haben – digital ist und mit einer App gespielt wird. Das bedeutet, dass es nahezu beliebig skaliert werden kann. Die Möglichkeit einzelne Inhalte bei Bedarf anzupassen, sorgt dabei umso mehr dafür, dass die App in vielen verschiedenen Bereichen eingesetzt werden kann.

Zum anderen war und ist es uns aber auch ein Anliegen möglichst viele junge Menschen zu erreichen, um diese mit den SDGs vertraut zu machen. Dass sich weltweit einiges ändern muss (sei es beim Klimaschutz, der sozialen Gerechtigkeit, der Gleichstellung der Geschlechter oder in anderen Bereichen), steht außer Frage. Dass junge Menschen sich diese Änderungen wünschen und dafür kämpfen haben nicht zuletzt die immer noch anhaltenden Proteste von Fridays for Future gezeigt. Gleichzeitig haben wir bei unseren Testveranstaltungen gemerkt, dass sehr wenige unserer TeilnehmerInnen die SDGs bereits kannten. Auch beim Lehrpersonal sind wir auf viele erstaunte Gesichter getroffen, die weder mit „SDGs“, noch mit „Nachhaltigkeitszielen“ etwas anfangen konnten. So gesehen erreichen unsere Events also noch eine weitere Zielgruppe, die – so zeigten es die Gespräche mit den Lehrerinnen – sehr interessiert an den behandelten Themen ist.

Die SDGs bilden unserer Meinung nach ein „Gerüst“: Sie bieten einen idealen Einstieg in verschiedene Themengebiete, klären über eine Vielzahl von Problemen auf und geben erste Lösungsansätze. Sie erlauben es außerdem sich themenspezifisch mit anderen (Gruppen) zu vernetzen, um gemeinsam an einem Thema zu arbeiten oder dafür zu kämpfen. Auf dieses Gerüst können die jungen Menschen dann nach Belieben aufbauen und ihr Wissen vertiefen.

Dafür ist es aber unerlässlich, die SDGs herunterzubrechen und sie für junge Menschen verständlich und vor allem erlebbar zu machen. Wie wir das in Zukunft erreichen wollen, erläutert dieses Kapitel.

Weiterer Einsatz in Jugendherbergen

Mit dem Deutschen Jugendherbergswerk haben wir einen Partner gefunden, der eine sehr große Reichweite innerhalb unserer Zielgruppe hat. Zusätzlich sind die Inhalte der SDGs schon seit Jahrzehnten ein relevanter Bestandteil der gelebten Kultur (siehe z.B. Umwelt|Jugendherbergen) und des pädagogischen Angebotes vieler Häuser.

Dies war für uns die Voraussetzung für die Partnerschaft, denn diese Kultur und das Interesse der einzelnen Häuser an den Themen der SDGs wird es uns hoffentlich ermöglichen, das Angebot nach dem erfolgreichen Abschluss der Testphase in möglichst viele Jugendherbergen zu bringen. Die Besonderheit beim Deutschen Jugendherbergswerk besteht allerdings darin, dass sowohl die einzelnen Landesverbände als auch die einzelnen Häuser relativ viel Autonomie besitzen. Es ist also nicht möglich, dass der Hauptverband die flächendeckende Einführung der SDG Entdecker App beschließt.

Umso mehr sind wir nun gefordert, den anderen Jugendherbergen das Spiel vorzustellen und unsere bisherigen Erfahrungen aus den Testveranstaltungen zu kommunizieren. Speziell das Feedback unserer Spielerinnen und Spieler und natürlich auch der Lehrerinnen und Lehrer macht deutlich, dass die SDG Entdecker App sehr gut angekommen ist und ihren Zweck (nämlich das Informieren über die SDGs) sehr gut erfüllt hat (Siehe Kapitel „Auswertung der SDG Entdecker Testveranstaltungen“).

Während unserer Test-Veranstaltungen haben wir gemeinsam mit unseren AnsprechpartnerInnen und den Herbergsleitungen an einem Kostenplan gearbeitet. Dabei war das Feedback aus den Jugendherbergen für uns enorm wichtig: Was darf eine solche Veranstaltung für Klassenfahrten maximal kosten? Was muss eine Jugendherberge daran verdienen? Wie groß sind die durchschnittlichen Gruppen auf einer Klassenfahrt? Diese und weitere Fragen haben uns schließlich dabei geholfen, ein geeignetes Finanzierungsmodell zu erarbeiten. Dabei werden unsere Kosten gedeckt – Der Großteil der Teilnahmegebühr verbleibt aber bei den Jugendherbergen, die mit der Betreuung der Veranstaltungen den größeren Aufwand hat.

Mit den tollen Ergebnissen aus der Testphase des Projektes, jede Menge positivem Feedback und einem ausgearbeiteten Finanzierungsmodell möchten wir nun möglichst viele Häuser überzeugen, die SDG Entdecker App in Ihr Portfolio aufzunehmen. Dabei können wir glücklicherweise auf die Unterstützung vom DJH Hauptverband bauen. Auch die Möglichkeit, die Inhalte in der App an die jeweiligen Gegebenheiten vor Ort anzupassen, spricht für die SDG Entdecker App. Wir hoffen, dass möglichst viele Häuser unser Programm einsetzen werden und wir so möglichst viele Kinder und Jugendliche erreichen können.

Auch rein digital ein Hit

Während der Pandemie gehörten Jugendherbergen zu den Einrichtungen, die am schlimmsten getroffen waren. Selbst als es erste vorsichtige Öffnungen gab, waren Klassenfahrten weiterhin undenkbar. So entstand die Idee, die SDG Entdecker App für ein rein digitales Spiel zu nutzen, bei dem die Spielerinnen und Spieler zuhause vor einem Computer mit Webcam sitzen. Anstatt die Aufgaben „im echten Leben“ gemeinsam vor Ort zu lösen, müssten die Kids digital zusammenarbeiten und ihre Lösungen in Kleingruppen erarbeiten, die sich nur über einen Bildschirm sehen. Dabei können sogenannte „Breakout-Sessions“ oder „-Rooms“ eingesetzt werden, die es erlauben, eine große Gruppe in einem Videocall ganz einfach in viele kleine Gruppen aufzuteilen.

Das Aufteilen in Kleingruppen, um so (Team Building-) Veranstaltungen durchzuführen, wurde so oder so ähnlich von uns und zahlreichen anderen Anbietern von digitalen Events erprobt. Unsere SDG Entdecker App hat allerdings den Vorteil, dass keine weiteren Hilfsmittel angeschafft oder programmiert werden müssen. Die App existiert sowieso und an fast allen Schulen in Deutschland gibt es mittlerweile Tools für die Videotelefonie, die auch für unsere Zwecke eingesetzt werden können.

Lediglich die Aufgaben müssten für den rein digitalen Einsatz überarbeitet werden, denn die bisherigen Aufgaben setzen voraus, dass alle MitspielerInnen sich an einem Ort befinden. Eine spezielle Aufgabenliste für den „virtuellen Einsatz“ könnte relativ schnell erstellt werden, so dass das Tool auch online nutzbar ist.

Leider war es uns während der Pandemie nicht möglich, diese digitale Variante umzusetzen. Zum einen, weil die Jugendherbergen mit den Schließungen genug um die Ohren hatten: Ohne Klassenfahrten und andere Kunden, gab es kaum eine Zielgruppe. In vielen Jugendherbergen musste außerdem das pädagogische Personal freigestellt werden, so dass es niemanden gab, der sich um die

Durchführung hätte kümmern können. Im Rahmen des aktuellen Projektes konnte die Richtung, auch auf Grund von Kosten, leider nicht so kurzfristig geändert werden.

Nichtsdestotrotz möchten wir die rein digitale Variante im Hinterkopf behalten. Sollte die Pandemie noch länger andauern oder sollten andere Gründe für eine Durchführung ohne persönlichen Kontakt sprechen (etwa für Jugendgruppen/Organisationen, die in ganz Deutschland verteilt sind), lässt sich das Spiel sehr einfach anpassen und ohne Kontakt durchführen.

Schulen, Jugendclubs und andere Einrichtungen

Jugendherbergen sind selbstverständlich nicht der einzige Ort, an dem Kinder und Jugendliche erreicht werden können. Noch vor den Herbergen sind natürlich die Schulen selbst ein Ort, an dem viele junge Menschen zusammenkommen. Neben der Ausweitung auf weitere Jugendherbergen möchten wir deshalb auch Schulen ins Blickfeld nehmen, die sich hervorragend dazu eignen, die SDG Entdecker App einzusetzen. Ähnlich wie bei Jugendherbergen, kann das Spiel als einzelner Programmpunkt gespielt werden. Dies nimmt etwa 3 Stunden in Anspruch, ist also bequem an einem halben Schultag machbar. Durch eine Anlehnung an bestimmte Lehrplaninhalte könnte hier der Lernstoff an andere Themengebiete nahtlos anknüpfen.

Die SDGs sind aber thematisch so breit aufgefächert, dass es sich ebenfalls anbietet, unser Spiel in einen Projekttag, bzw. mehrere Projektstage einzubinden. Diese können sich thematisch mit einem oder mehreren Themengebieten befassen, die wir sowieso mit der SDG Entdecker App abbilden: Soziale und wirtschaftliche Entwicklung, der Schutz von Ökosystemen oder Grundbedürfnisse und Werte.

Für den Einsatz in Schulen sehen wir daher zwei verschiedene Möglichkeiten:

Variante 1: Wir führen die Veranstaltungen selbst durch. Das würde bedeuten, dass ein/e Mitarbeiter/in von Scavenger Hunt Deutschland die jeweilige Schule besucht und das Spiel vor Ort mit den Kindern spielt. Die Lehrkraft ist also nicht gefragt und muss sich nicht mit den technischen Aspekten und der Bedienung von App und Admin-Oberfläche befassen. Im Hinblick auf die technischen Kompetenzen einiger LehrerInnen wäre dies sicherlich von Vorteil. Natürlich kann auch ein kompletter Projekttag, in den das Spiel eingebettet ist, von uns vorbereitet und durchgeführt werden. Auch mehrere Klassen, bzw. Altersstufen können das Spiel an einem Tag spielen. Entweder parallel oder nacheinander. Dabei können verschiedene Klassen oder Altersstufen verschiedene Schwerpunkte behandeln. Um lange Fahrtzeiten aus Paderborn in andere Städte zu vermeiden ist es außerdem denkbar, dass wir mit bereits bestehenden Bildungsanbietern in den jeweiligen Bundesländern zusammenarbeiten. Diese sitzen oft näher an den Schulen und haben bereits Kontakte in die Lehrerzimmer. Wir können uns gut vorstellen, unsere Technik für verschiedene Bildungsträger zugänglich zu machen, die diese gegen eine Lizenzgebühr selbstständig einsetzen dürfen. Selbstverständlich haben sie damit auch die Möglichkeit, die Inhalte anzupassen und nach ihren eigenen Vorstellungen zu gestalten.

Variante 2: Die Durchführung erfolgt durch Lehrkräfte. Für dieses Szenario würden wir in einem ersten Schritt Workshops für Lehrerinnen und Lehrer anbieten. Dabei lernen sie unser Spiel kennen, können dieses selbst ausprobieren und bekommen danach einen Einblick in die dahintersteckende Technik. Dies versetzt das Lehrpersonal in die Lage, die SDG Entdecker App eigenständig einzusetzen. Wie in der ersten Variante auch, können die LehrerInnen das Spiel für Projektstage einsetzen und mehrere Klassen- oder Altersstufen gleichzeitig spielen lassen.

Unserer Meinung nach schließen sich die beiden Varianten nicht gegenseitig aus. Im Gegenteil: Vielleicht ist es sogar sinnvoller, in bestimmten Regionen mit einem bereits bestehenden Anbieter zusammen zu arbeiten, während wir an anderen Orten Lehrerinnen und Lehrer im Einsatz der App ausbilden.

Auch wenn es um unseren Anspruch geht, möglichst viele Kinder und Jugendliche mit den SDGs vertraut zu machen, haben beide Varianten ihren Vorteil: Bereits bestehende Bildungsanbieter machen die App auf einen Schlag einem viel größeren Publikum bekannt und sorgen damit hoffentlich für mehr Buchungen. Lehrerinnen und Lehrer, die das Spiel auf einem Workshop kennen gelernt und eingesetzt haben, sind davon hoffentlich so überzeugt, dass sie im Lehrerzimmer davon erzählen und uns so helfen, weitere Schulen oder Schulklassen damit zu erreichen.

Probleme und Hindernisse

Bei der Umsetzung unserer Idee sind wir auf einige Probleme und Hürden gestoßen, die wir im Vorfeld nicht antizipiert haben – teilweise auch, weil wir nicht damit rechnen konnten. Welche Probleme das waren und wie wir damit umgegangen sind, beschreibt dieses Kapitel

Wir haben – nachdem wir die ersten Testveranstaltungen durchgeführt haben – kleinere Verbesserungen in unserem Programm und an der App vorgenommen. Dabei handelte es sich größtenteils um Anpassungen des Ablaufes oder kleinere Veränderungen der Inhalte. Um dies in einem Beispiel zu veranschaulichen: Ursprünglich konnten die Kinder die komplette Zeit zum Lösen der Aufgaben am Stück nutzen. Nach den ersten Events haben wir diese Zeit in zwei Blöcke unterteilt, zwischen denen wir die Kids nochmal zusammen holen, um eine gemeinsame Aufgabe zu lösen und eventuelle Fragen zu klären. Dies gibt dem Event etwas mehr Struktur und erlaubt es der betreuenden Person rechtzeitig einzugreifen, wenn einzelne Gruppen Probleme haben. An der App mussten kleinere Veränderungen vorgenommen werden. Für den Einsatz in Jugendherbergen ist ein Offline-Spielmodus essenziell, da in vielen Häusern der Zugang zu W-LAN nur begrenzt ist. Gleichzeitig müssen die Datenmengen, die durch die App hochgeladen werden, möglichst geringgehalten werden. Daher mussten wir die App so programmiert, dass sie die Bild- und Videodateien auf ein möglichst kleines Dateiformat herunterrechnet, bevor sie hochgeladen werden. Da viele Bilder und Videos sonst bis zu 100 Megabyte groß sein können und daher lange für den Upload benötigen.

Eine Hürde die hier nicht unerwähnt bleiben, aber auch nicht in vollem Umfang beschrieben werden soll, ist die Pandemie. Niemand konnte mit dem Ausbruch einer globalen Pandemie sowie deren Folgen rechnen. Auch dass unser Kooperationspartner, das Deutsche Jugendherbergswerk, bzw. unsere Partner-Herbergen, so stark von einer globalen Pandemie betroffen sein würden, konnte sich vor Beginn des Projektes niemand vorstellen.

Im Zuge dessen wurde gemeinsam mit der DBU und dem DJH im September 2021 entschieden, dass Projekt um ein weiteres Jahr zu verlängern. Dadurch wollten wir im Jahr 2022 die fehlenden Testveranstaltungen durchführen und nachholen. Leider veränderte sich die Situation auch im Jahr 2022 nicht merklich, sodass keine Veranstaltungen durchgeführt werden konnten. Es ist schade, dass wir das Projekt nicht zu dem von uns angestrebten Abschluss bringen konnten. Wir können aber von Glück sagen, dass wir den essenziellen Teil – also die Programmierung der App, das Erstellen der Spielmaterialien und die Konzeption des Ablaufplanes – schon vor Beginn der Corona-Pandemie erledigt hatten. Dies hat uns immerhin die Durchführung von einigen Veranstaltungen erlaubt – Und diese waren sehr positiv und geben ein optimistisches Bild für die Zukunft. (Siehe Kapitel „Auswertung der SDG Entdecker Testveranstaltungen“)

Ein großes Problem, auf das wir gestoßen sind, war das Thema „Datenschutz“: Auf der einen Seite möchten wir selbstverständlich alles dafür tun, dass die Daten unserer minderjährigen Spielerinnen und Spieler optimal geschützt sind. Auf der anderen Seite sieht unser Spiel vor, dass Fotos und Videos erstellt werden, die im Anschluss im Klassenverband auch nochmal angeschaut werden können. Da es sich dabei um eine Datenverarbeitung handelt, gelten, besonders für Jugendliche unter 16 Jahren, bestimmte Regeln. Weitere Daten wie Namen, Kontaktdaten oder ähnliches fallen in unserem Spiel nicht an. Es findet selbstverständlich auch keine Verknüpfung mit anderen Datenquellen statt. Es geht also „nur“ um die Fotos und Videos, auf denen die SchülerInnen zu sehen sind.

Wir haben in Vorbereitung für das Projekt mit verschiedenen DatenschutzanwältInnen zusammengearbeitet und dabei schon gemerkt, dass verschiedene Fragen selbst den AnwältInnen oder dem Gesetzgeber nicht ganz klar sind. Unsere erste Anwältin erläuterte uns beispielsweise, dass der „Elternzettel“ *eigentlich* von beiden Elternteilen zu unterschreiben sei – ungeachtet der jeweiligen familiären Situation. Da dies aber effektiv nicht umsetzbar ist, würde wohl auch die Unterschrift eines Elternteils reichen. Dieses Beispiel macht deutlich, dass bestimmte Dinge in Punkto Datenschutz auch vom Gesetzgeber nicht wirklich zufriedenstellend und transparent gelöst sind. Hier gilt es also jederzeit abzuwägen und die jeweilige Situation zu beurteilen, wenn die gesetzlichen Vorgaben nicht eindeutig sind.

Eine weitere Hürde des Datenschutzes ist es, dass die App nicht auf bereits bestehenden Geräten installiert werden kann. Die Leihgeräte, die unsere Projekt-Herbergen von uns bekommen haben, werden nach jedem Spiel komplett gelöscht und zurückgesetzt. Es bleiben keine Daten auf dem Gerät zurück und Fotos oder Videos können im Anschluss nicht verwendet werden. Auch in der Admin-Oberfläche, bzw. von unseren Servern werden die Daten einer Veranstaltung direkt im Anschluss gelöscht. Dafür wurde die App so konzipiert, dass die Daten beim hochladen nicht auf dem Gerät gespeichert werden und in der Administratorenoberfläche nach Beendigung der Veranstaltung einfach gelöscht werden können.

Nutzt eine Spielerin nun aber ihr eigenes Handy, so verbleiben Fotos und Videos, die sie für unsere Aufgaben gemacht hat, im Anschluss auf ihrem Gerät. Sie hätte die Möglichkeit diese Daten im Anschluss zu verbreiten. Laut Aussage unseres Anwalts, wären wir (bzw. die Jugendherbergen als Veranstalter) für diese Daten mitverantwortlich, da sie im Rahmen unseres Spiels entstanden sind. Auch an dieser Stelle mag es sich um eine Grauzone handeln, in der wir auch anders hätten entscheiden können, wir haben uns aber entschieden, auf „Nummer sicher“ zu gehen.

Viele große Tech-Konzerne machen es ja vor, dass auch Jugendliche unter 16 Jahren ihre Dienste nutzen können. Oft wird dort allerdings bloß auf die Nutzungsbedingungen hingewiesen, die Jugendlichen die Nutzung der Dienste versagt – Überprüft wird dies allerdings nicht.

Da wir sicherlich deutlich weniger Anwälte (nämlich einen) beschäftigen als beispielsweise ein Konzern wie Meta (ehem. Facebook), haben wir uns entschieden, in Sachen Datenschutz sehr konservativ zu handeln und im Zweifelsfall lieber vorsichtiger zu sein. Vor allem, weil wir uns in der Verantwortung sehen und – wie Eingangs geschrieben – die Daten unserer UserInnen schützen möchten.

Fazit

In diesem Abschlussbericht wurde das Projekt „SDG Entdecker App“ im Detail vorgestellt und der Projekt-Verlauf über die letzten drei Jahre nachgezeichnet. Begonnen hat das Projekt neben der Konzeption mit der Programmierung der App. Diese macht die Durchführung von sogenannten „Scavenger Hunts“ möglich, einem Eventkonzept ähnlich der Deutschen Schnitzeljagd, das es erlaubt, Informationen an die Spielerinnen und Spieler zu vermitteln. In unserem Fall sind das Informationen über und rund um die SDGs, die wir an Kinder und Jugendliche vermitteln möchten.

Durch das Lösen von Aufgaben werden unsere TeilnehmerInnen selbst aktiv. Durch die lustigen Foto- und Video-Challenges werden die Teams dazu gebracht, sich auf kreative Art und Weise mit den Inhalten auseinanderzusetzen und eigene Lösungen zu entwickeln. Es handelt sich nicht um reine Wissensfragen, oder solche deren Antwort man bei Google finden kann. Da die SDGs sehr umfangreich sind, haben wir verschiedene Aufgabenpakete mit verschiedenen Schwerpunkten entwickelt. So kann das Spiel entweder genutzt werden, um die SDGs als Ganzes vorzustellen und deren Inhalte kennen zu lernen oder einen spezifischen thematischen Fokus zu setzen. Im Hinblick auf die Zielgruppe sind die Aufgaben in leicht verständlicher Sprache formuliert und sprechen unsere Spielerinnen und Spieler auf Augenhöhe an.

Die zur App zugehörige Administratorenoberfläche erlaubt es Jugendherbergen und anderen Einrichtungen, ihre eigenen Veranstaltungen anzulegen und diese ganz unkompliziert durchzuführen. Eine umfassende Dokumentation und eine ausführliche Anleitung helfen den durchführenden Personen jederzeit, falls Fragen auftreten.

Die zwei größten Hürden dieses Projektes lagen im Thema Datenschutz und der Corona Pandemie. Während wir Dank anwaltlicher Beratung einen guten Weg gefunden haben, die App DSGVO-konform zu gestalten, möglichst wenig Daten zu sammeln, diese nach Beendigung der Events wieder zu löschen und alle Beteiligten über die Datennutzung aufzuklären, stellte uns die Pandemie vor größere Probleme. Seit 2020 waren unsere Projektjugendherbergen geschlossen oder nur im Minimalbetrieb geöffnet. Dies führte dazu, dass die eingeplanten und vertraglich vereinbarten Testveranstaltungen, die die Häuser eigenständig durchführen sollten, nicht stattfinden konnten. Darüber wurde selbstverständlich der Förderer die DBU rechtzeitig informiert.

Glücklicherweise begann das Projekt weit genug vor dem Beginn der Pandemie, so dass durch uns trotzdem bereits einige Testveranstaltungen durchgeführt und Feedback gesammelt werden konnte. Es wäre – im Rahmen dieses Projektes – natürlich trotzdem sehr wünschenswert gewesen, wenn die Jugendherbergen weitere Erfahrung mit der App und der Administratorenoberfläche und gleichzeitig weiteres Feedback von Schulklassen hätten sammeln können. Ebenso wie die Veranstaltungen der Jugendherbergen musste auch ein Workshop ausfallen, der mit Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden sollte. Gemeinsam mit den Kids wollten wir das Spiel testen und dabei besonderes Augenmerk auf die Aufgaben legen. Gleichzeitig sollten im Rahmen des Workshops neue Aufgabenideen entstehen, die möglichst nah an der Zielgruppe dran sind. Leider hat die Pandemie auch dieses Vorhaben zunichte gemacht, da die Schulen mit der Pandemiebekämpfung genug Sorgen und Probleme hatten.

Trotz aller Hürden und Probleme war das Projekt aus unserer Sicht trotzdem ein Erfolg. Die von uns durchgeführten Testveranstaltungen und das anschließende Feedback haben gezeigt, dass unsere App und das Spielekonzept begeistert haben. Unsere jungen Spielerinnen und Spieler hatten viel Spaß und

haben anschließend angegeben, dass sie sich deutlich besser über die SDGs informiert gefühlt haben – Somit konnten wir unser Ziel also erreichen.

Auch die Lehrerinnen und Lehrer zeigten sich begeistert von dem neuen und digitalen Eventkonzept. Das Feedback aus den Jugendherbergen – das für uns einen sehr hohen Stellenwert innehat, denn hier soll das Spiel ja gespielt werden – war ebenfalls sehr gut. Die Häuser konnten sich die eigenständige Durchführung des SDG Entdecker Projektes sehr gut vorstellen und waren froh, neben „Zettel-und-Stift“-Angeboten nun auch ein digitales und App-basiertes Konzept im Angebot zu haben, das sie ihren eigenen Wünschen und Bedürfnissen anpassen können.

Die ausgefallenen Testveranstaltungen sind darüber hinaus nur aufgeschoben und keinesfalls aufgehoben. Sobald die pandemische Lage es wieder zulässt, möchten wir die Jugendherbergen dazu animieren, ihre eigenen Erfahrungen mit der App zu machen und das Programm einzusetzen. Dieser Wunsch wird ebenfalls aus den Herbergen an uns herangetragen. So sind in einzelnen Häusern bereits im März 2022 die ersten Einsätze der App geplant.

Das Konzept hat sich also als sehr effektiv bewiesen, da die TeilnehmerInnen kreativ werden und das Gelernte mit positiven Erinnerungen verknüpfen. Wir blicken deshalb zuversichtlich in eine Zukunft, in der immer mehr Jugendherbergen die SDG Entdecker App einsetzen und wir das Projekt gleichzeitig an zahlreiche deutsche Schulen und in andere Bildungseinrichtungen bringen können. Dabei ist auch die Kooperation mit bereits bestehenden Bildungsanbietern denkbar und möglich, um unsere Reichweite zu erhöhen.

Statistiken

Tabelle 1: Auswertung nach Punkte und Abgaben

Jugendherberge	Abgaben	Punkte gesammelt
Paderborn	163	4066
Lingen Vormittag	182	4649
Lingen Nachmittag	120	2835
Prora Vormittag	206	4886
Prora Nachmittag	162	3281
Mönchengladbach	149	3607
Summe	982	23324

Tabelle 2: Zusammenfassung der Auswertung

Zeilenbeschriftungen	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Geht so	Summe von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die Veranstaltung gefallen?	44	120	5	1	170
Frage 2: Wie fandst du die Aufgaben?	49	111	10	0	170
Frage 3: Wie fandst du die App?	43	100	27	0	170
Frage 4: Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?	78	80	10	2	170
Gesamtergebnis	214	411	52	3	680

Tabelle 3: Grafik zur Zusammenfassung der Auswertung

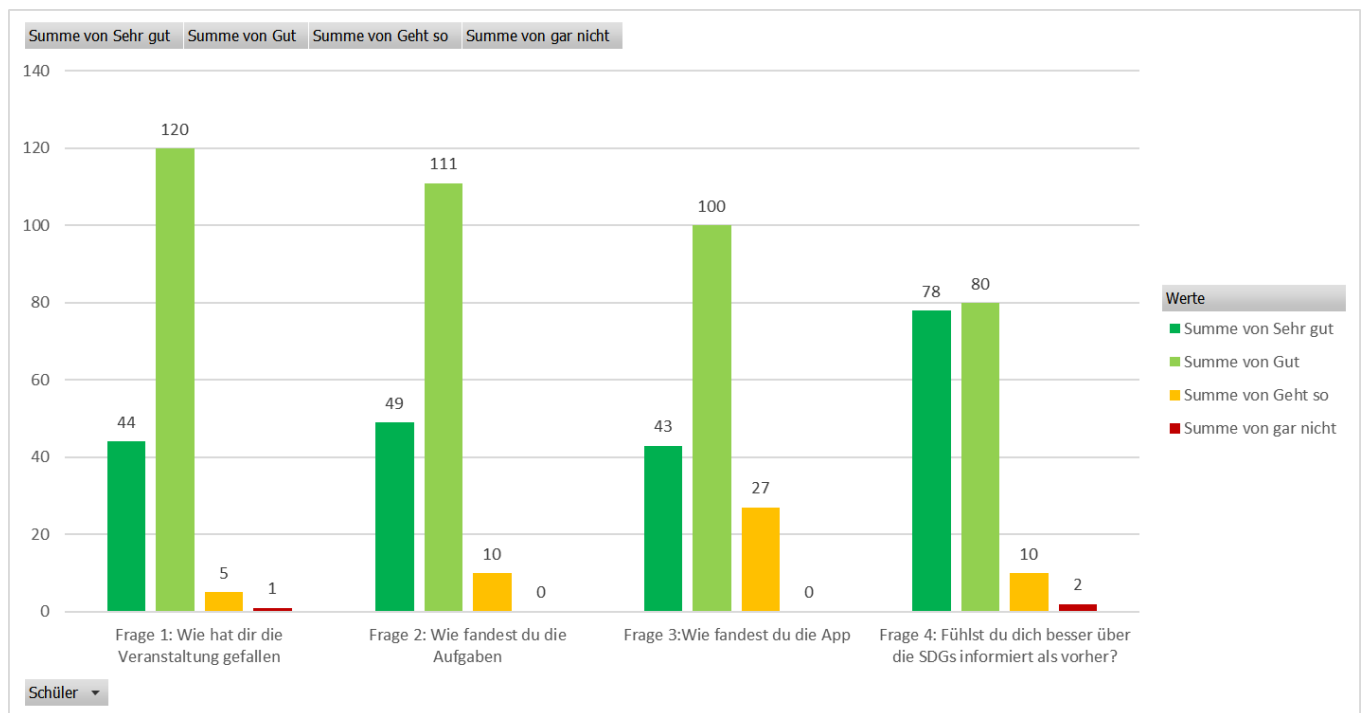


Tabelle 4: Zusammenfassung Sortiert nach Summen

Werte	Frage 1: Wie hat dir die Veranstaltung gefallen?	Frage 2: Wie fandst du die Aufgaben?	Frage 3: Wie fandst du die App?	Frage 4: Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?	Gesamtergebnis
Summe von Sehr gut	44	49	43	78	214
Summe von Gut	120	111	100	80	411
Summe von Geht so	5	10	27	10	52
Summe von gar nicht	1	0	0	2	3

Tabelle 5: Grafik zur Zusammenfassung Sortiert nach Summen

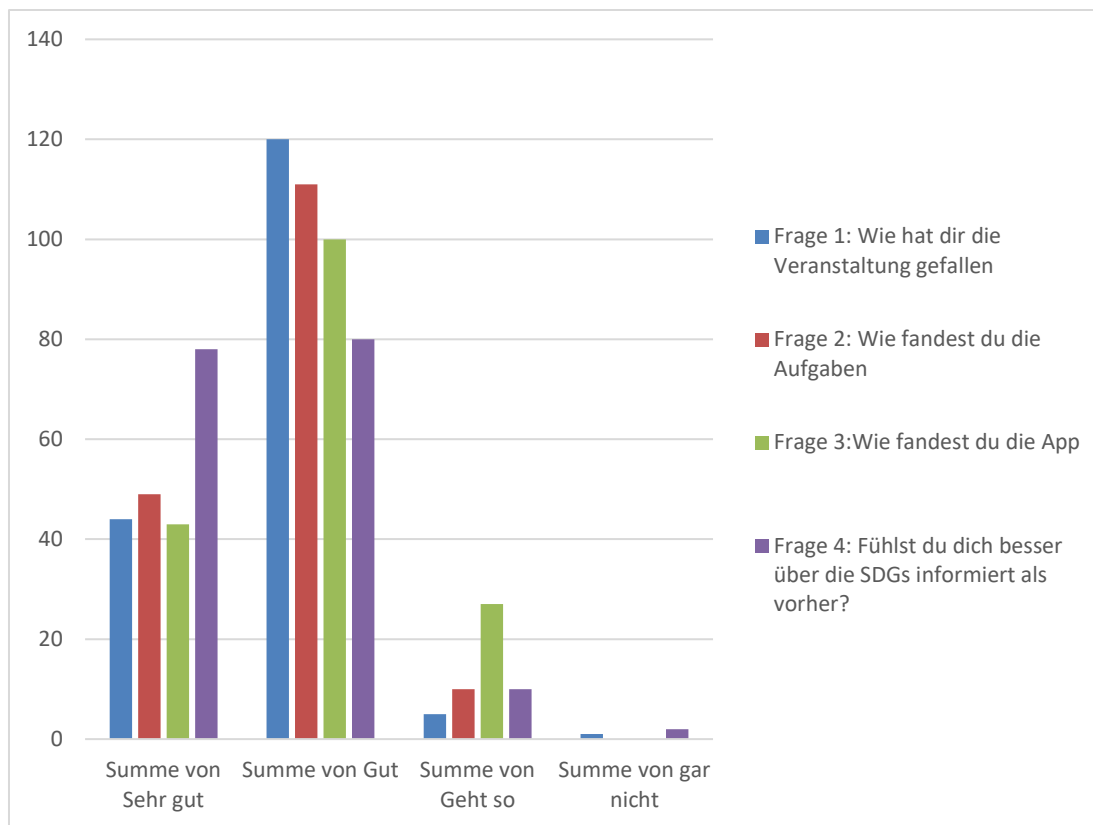


Tabelle 6: Auswertung JH Paderborn

Fragen	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Ok	Summe von Geht so	Summe von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die Scavenger Hunt gefallen?	6	15	5	0	0	26
Frage 2: Wie fandst du die Aufgaben?	4	12	10	0	0	26
Frage 3: Wie fandst du die App?	2	10	11	3	0	26
Frage 4: Würdest du wieder mitmachen?	7	7	9	3	0	26
Gesamtergebnis	19	44	35	6	0	104

Tabelle 7: Grafik JH Paderborn

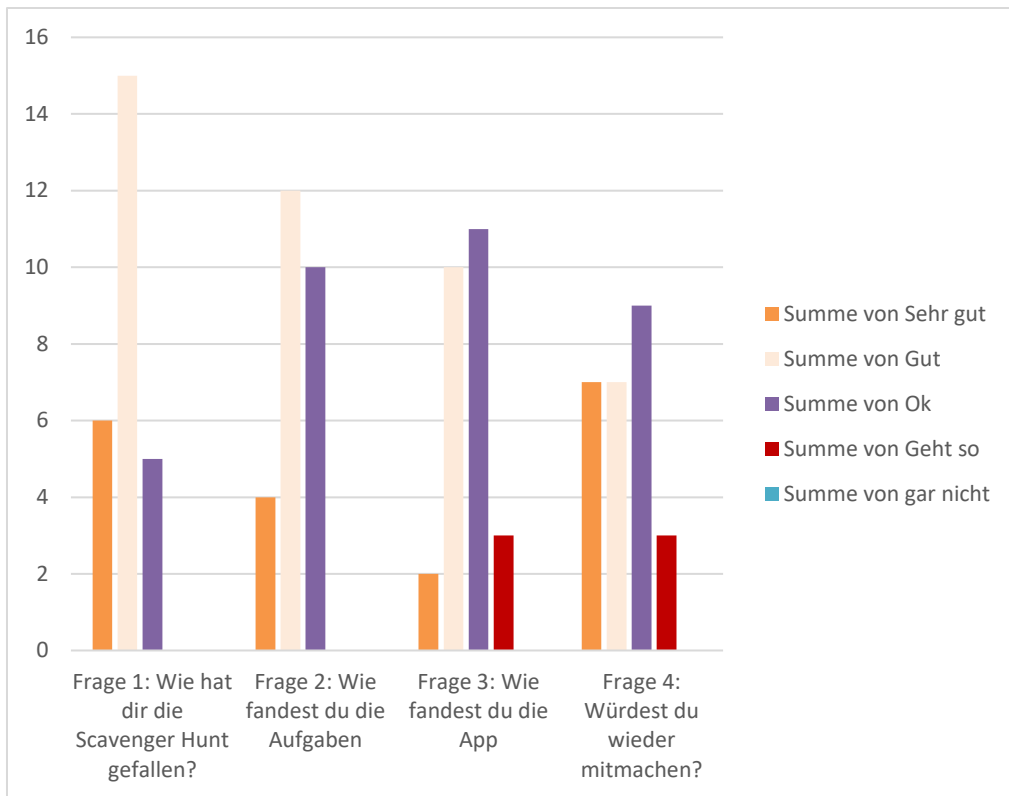


Tabelle 8: Auswertung JH Lingen

	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Geht so	Summe von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die Veranstaltung gefallen?	17	29	0	0	46
Frage 2: Wie fandst du die Aufgaben?	22	22	2	0	46
Frage 3: Wie fandst du die App?	16	21	9	0	46
Frage 4: Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?	26	18	1	1	46
Gesamtergebnis	81	90	12	1	184

Tabelle 9: Grafik JH Lingen

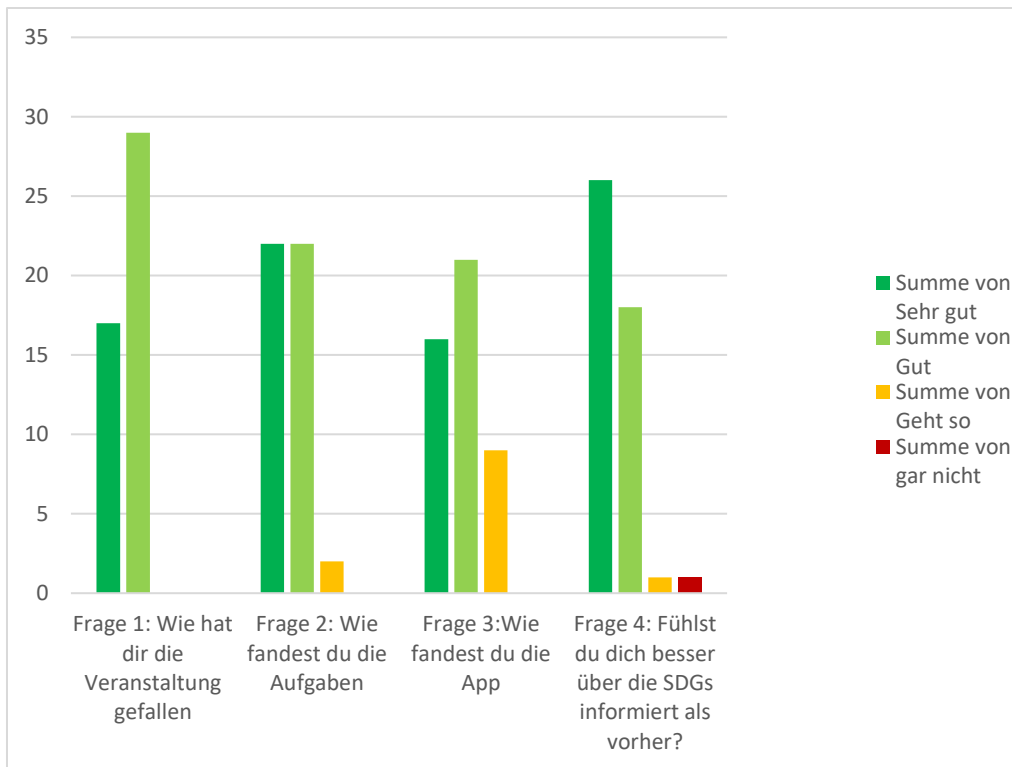


Tabelle 10: Auswertung JH Mönchengladbach

Zeilenbeschriftungen	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Geht so	Summe von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die Veranstaltung gefallen	11	13	4	1	29
Frage 2: Wie fandest du die Aufgaben	10	16	3	0	29
Frage 3: Wie fandest du die App	9	11	9	0	29
Frage 4: Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?	11	15	2	1	29
Gesamtergebnis	41	55	18	2	116

Tabelle 11: Grafik JH Mönchengladbach

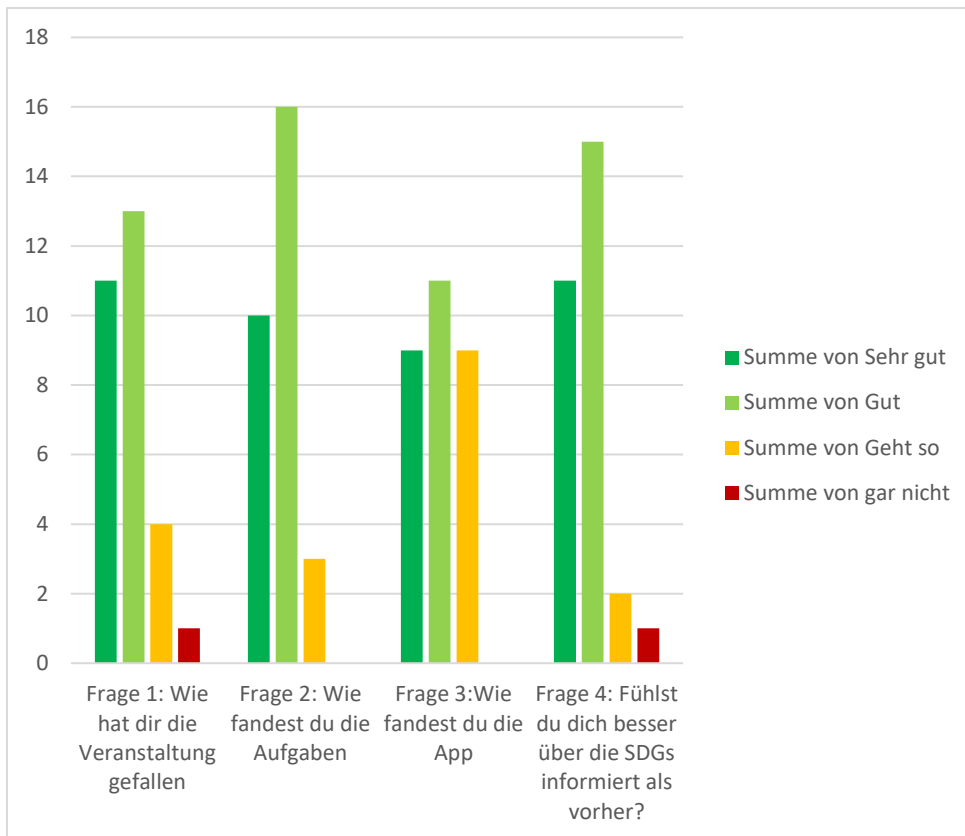
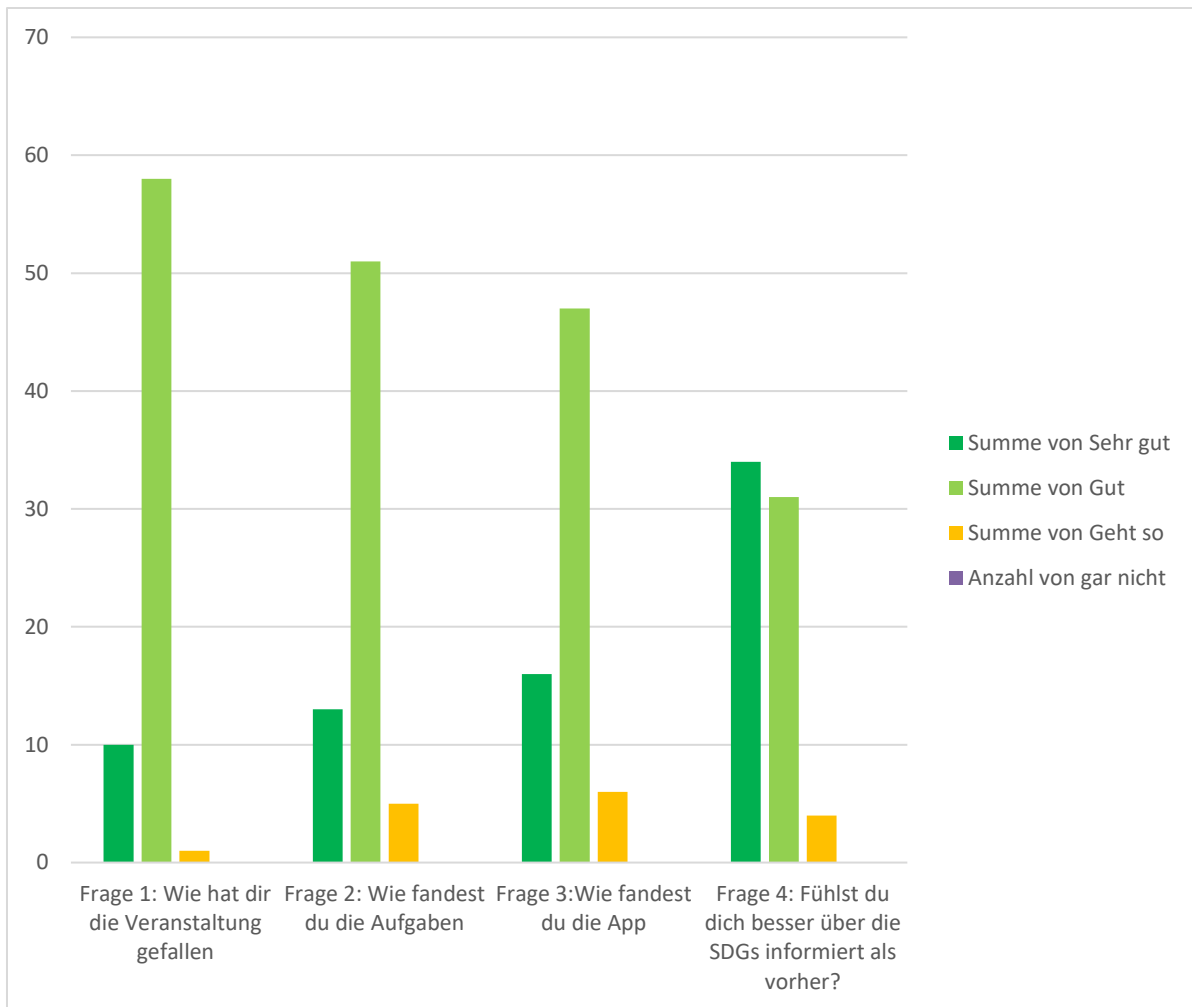


Tabelle 12: Auswertung JH Prora

Zeilenbeschriftungen	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Geht so	Anzahl von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die Veranstaltung gefallen	10	58	1		69
Frage 2: Wie fandest du die Aufgaben	13	51	5		69
Frage 3: Wie fandest du die App	16	47	6		69
Frage 4: Fühlst du dich besser über die SDGs informiert als vorher?	34	31	4		69
Gesamtergebnis	73	187	16		276

Tabelle 13: Grafik JH Prora



Statistiken Schulung SDG Entdecker

Tabelle 14: Anwesenheit SDG Entdecker Schulung

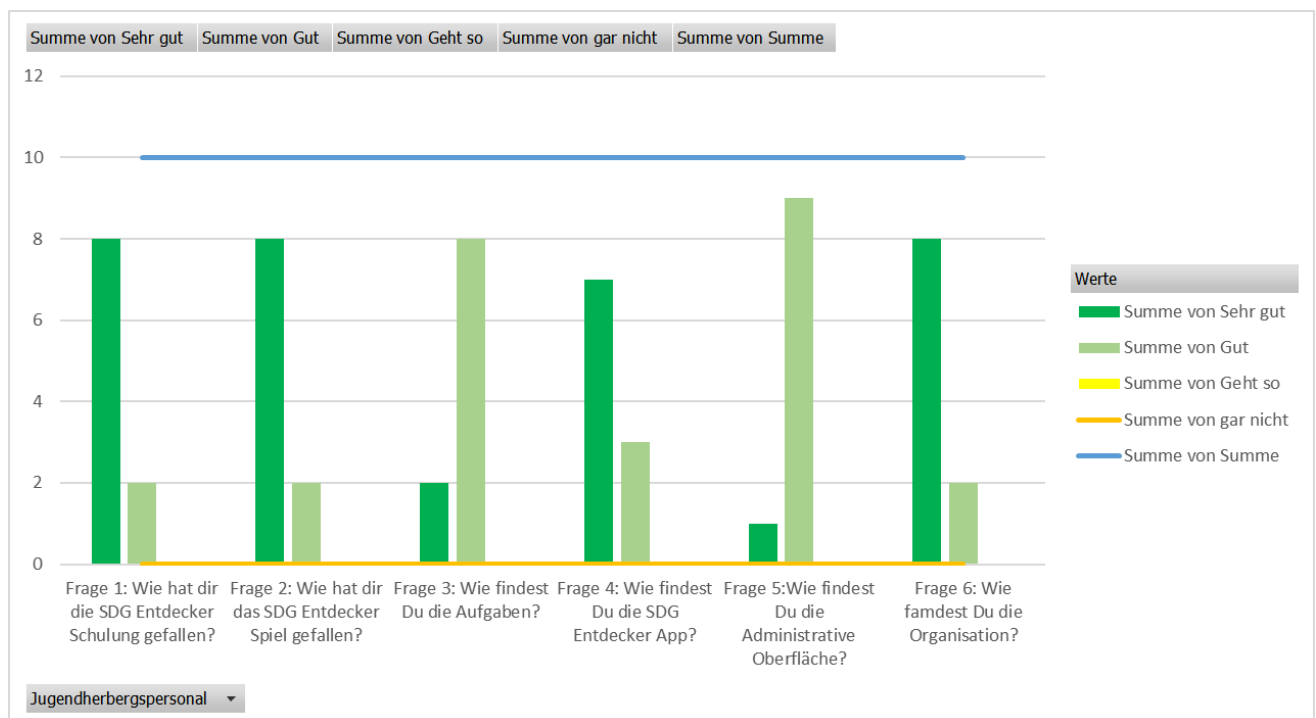
Name	Vorname	Jugendherberge	Anwesend
Auburger	Markus	JH Trausnitz	Nein, Krank
Fautsch	Michael	Umwelt JH Mardorf	Ja
Brenner	Anne	JH Jugendherberge Prora	Ja
Bruns	Christian	JH Mönchengladbach	Ja
Kosinska	Sabrina	JH Niebüll	Ja
Dötterl	Martina	JH Berchtesgarden	Ja
Renner	Petra	JH Berchtesgarden	Ja
Fuchs	Matthias	JH Mardorf	Ja
Hilling	Klaus	JH Lingen	Ja
Riesenberg	Katrin	Deutsche Jugendherbergen Hauptverband	Ja

Bittner	Malte	SDG Entdecker	Ja
Schott	Carsten	SDG Entdecker	Ja
Alsters	Marieke	JH Paderborn	Nein, Krank

Tabelle 15: Feedback SDG Entdecker Schulung

Zeilenbeschriftungen	Summe von Sehr gut	Summe von Gut	Summe von Geht so	Summe von gar nicht	Summe
Frage 1: Wie hat dir die SDG Entdecker Schulung gefallen?	8	2	0	0	10
Frage 2: Wie hat dir das SDG Entdecker Spiel gefallen?	8	2	0	0	10
Frage 3: Wie findest Du die Aufgaben?	2	8	0	0	10
Frage 4: Wie findest Du die SDG Entdecker App?	7	3	0	0	10
Frage 5: Wie findest Du die Administrative Oberfläche?	1	9	0	0	10
Frage 6: Wie fandest Du die Organisation?	8	2	0	0	10
Gesamtergebnis	34	26	0	0	60

Tabelle 16: Feedback Grafik SDG Entdecker Schulung



Quellen

Bertelsmann Stiftung (2009): „Jugend und die Zukunft der Welt – Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage bei Jugendlichen in Deutschland und Österreich“, „Jugend und Nachhaltigkeit“. Gütersloh

BITKOM Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Neue Medien e.V. (2011): „Schule 2.0 – Eine repräsentative Untersuchung zum Einsatz elektronischer Medien an Schulen aus Lehrersicht“, Berlin.

Bittner, Alexander; Phyll, Thomas (2014): „Die Bedeutung von Geo-Medien in der Bildung für nachhaltige Entwicklung“; in „Digitale Medien in der Bildung für nachhaltige Entwicklung“, oekom Verlag, München, ISBN 979-3-86581-429-6

Herzig, Bardo & Grafe, Silke. (2007): „Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland“

Herzig, Bardo (2014): „Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht?“.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2017): „JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media“ Abrufdatum: 20.01.2022:

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): „JIM 2021. Jugend, Information, Medien“ Abrufdatum: 20.01.2022: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2021/>

Michel, U., Siegmund, A.; Ehlers, M.; Jahn, M.; Bittner, A. (2014): „Digitale Medien in der Bildung für nachhaltige Entwicklung“, oekom Verlag, München, ISBN 979-3-86581-429-6

Molitor, Heiko (2014): „Bildung durch digitale Medien?“ – in „Digitale Medien in der Bildung für nachhaltige Entwicklung“, oekom Verlag, München, ISBN 979-3-86581-429-6

Piepenbring, Johannes (2011): „Editorial – Jugend und Medien“; In: Aus Politik und Zeitgeschichte 3/2011