



Digital Edu Skills Handbook

German

Erscheinungsjahr 2023

INHALTSVERZEICHNIS

1	WAS IST DER INHALT?	04
2	ARBEITSWEISE MIT DEM HANDBUCH	08
3	BEISPIEL-LEHRPLÄNE: GLOBAL DENKEN – LOKAL HANDELN	14
4	BEISPIEL-LEHRPLÄNE: NACHHALTIGKEIT AUF KNOPFDRUCK	22
5	BEISPIEL-LEHRPLÄNE: SPIELEN SIE IHREN WEG IN RICHTUNG NACHHALTIGKEIT FREI	30
6	DIGITALE WERKZEUGE LIBRARY	38
7	QUELLEN FÜR DEN BEGINN EINER UMWELTFREUNDLICHEN TRANSFORMATION	60
8	TESTEN SIE IHR DIGITALES WISSEN	98
9	TESTEN SIE DAS WISSEN DER LERNENDEN	102

Fachhochschule des Mittelstands (FHM) (Bielefeld, Deutschland)

PAIZ Konsulting Sp. z o.o. (Lublin, Polen)

Fundacja Ekopotencjał - Przestrzeń Możliwości (Bierutów, Polen)

Virtual Campus LDA (Porto, Portugal)

Energie Impuls OWL e.V. (Bielefeld, Deutschland)



www.gobeeco.eu



Bitte denken Sie an die Umwelt, bevor Sie dieses Handbuch ausdrucken!

Schätzungsweise werden mehr als die Hälfte der gedruckten Seiten nie angeschaut oder benutzt. Indem Sie das unnötige Ausdrucken von Dokumenten vermeiden, schützen Sie die Umwelt und tragen dazu bei, dass weniger Bäume abgeholzt werden, weniger Chemikalien ins Grund- und Trinkwasser gelangen usw. Lassen Sie uns gemeinsam daran arbeiten, weniger unnötige Ressourcen zu verschwenden und mit unserem Handbuch digital zu arbeiten.



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



Dieses Handbuch wurde im Rahmen des Erasmus-Projekts veröffentlicht
„GoBeEco – Gamification of eco-friendly habits in adult education“
(2020–2023).



Staatlich anerkannte, private
Fachhochschule des
Mittelstands (FHM)



virtualcampus







WAS IST DER INHALT?

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Das Konzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung beschreibt einen ganzheitlichen und transformativen Bildungsprozess, der Nachhaltigkeitsthemen wie Klimaschutz und Biodiversität dient und dabei Lerninhalte, Lernergebnisse, Pädagogik und eine digitale Lernumgebung auf interaktive Weise integriert, um forschendes, handlungsorientiertes und transformatives Lernen zu ermöglichen. Lernende jeden Alters sollten in die Lage versetzt werden, sich selbst und die Gesellschaft, in der sie leben, zu verändern.

Durch den Einsatz partizipativer Methoden werden kritisches Denken, Zusammenarbeit und Führung, Teamarbeit und andere Fähigkeiten entwickelt. Darüber hinaus ermöglicht die internationale Sichtweise den Nutzern, sich als Weltbürger zu verhalten, über nationale Grenzen hinaus.

Die Erwachsenenbildung basiert auf dem Konzept des „lebenslangen Lernens“. Dieses Konzept umfasst „alles Lernen während des gesamten Lebens, das auf die Verbesserung von Wissen, Qualifikationen und Kompetenzen abzielt und im Rahmen einer persönlichen, staatsbürgerlichen, sozialen oder beschäftigungsbezogenen Perspektive stattfindet.

Gerade in Zeiten des rasanten sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Veränderungen entwickelt lebenslanges Lernen die Kompetenzen der Lernenden für eine gestaltende Gesellschaft.

Wissen

Der Wissenstransfer zielt auf nachhaltige Inhalte, ökologische, ökonomische und soziokulturelle Fakten, Entscheidungsfindung in einem globalen Kontext und Wissen über aktuelle Umsetzungsstrategien und Technologien ab.

Fähigkeiten: Neben der Vermittlung von Wissen liegt der Schwerpunkt auf der Vermittlung von Kompetenzen, die es den Teilnehmern ermöglichen, selbst aktiv zu werden.

Wille: Um sich aktiv am gesellschaftlichen Wandel zu beteiligen, brauchen wir nicht nur Wissen und Fähigkeiten, sondern auch eine entsprechende Einstellung und den Willen zur Veränderung. Während Wissen und Fähigkeiten erlernt, aufgebaut und überprüft werden können, manifestieren sich Einstellungen, Werte und Bestrebungen oft erst in Handlungen außerhalb oder nach dem Kurs. Die Dimension des „Willens“ ist jedoch unverzichtbar. Der Wille, Wissen und Fähigkeiten umzusetzen, kann nicht in einem Kurs getestet werden, aber er kann durch den Austausch von Einstellungen und Werten mit den Teilnehmern angeregt werden.

Lernen mit digitalen Medien

Viele Lehrende haben digitale Medien noch nicht oder nur in geringem Maße als Mittel zur Förderung des Lernerfolgs und des Unterrichts erlebt. Außerdem sehen Lehrende die Nutzung digitaler Medien oft als zusätzlichen Aufwand, während der didaktische Mehrwert und das Potenzial zur Verbesserung des eigenen Unterrichts nicht klar ist. Hinzu kommt, dass sich Hochschullehrer in erster Linie als Fachexperten sehen, die nicht viel Zeit und Mühe in die (medien-) didaktische Konzeption der eigenen Lehre investieren wollen.¹ Ziel sollte es jedoch sein, den Austausch zu fördern und die Weiterentwicklung des Handlungswissens anzuregen.

Präsentation des Projekts

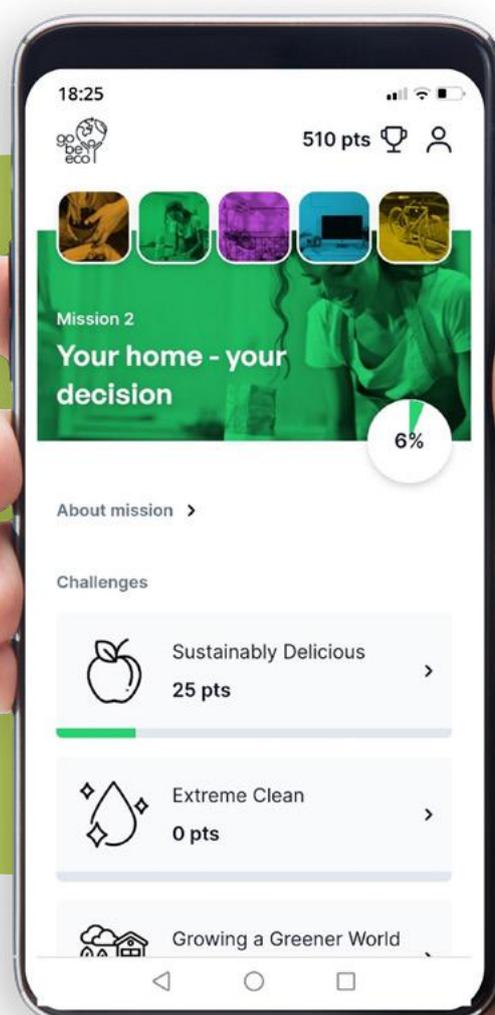
Jeden Tag zeigen die Nachrichten die Auswirkungen eines umweltschädlichen Lebensstils auf unseren Planeten. Und die Menschen neigen immer noch dazu, das zu tun, was sie schon immer getan haben. An dieser Stelle setzt das Erasmus-Projekt **GoBeEco** (www.gobeeco.eu) an. Wenn der Wandel erfolgreich sein soll, müssen alte Gewohnheiten durchbrochen werden. Komplexe Informationen zu Nachhaltigkeitsthemen müssen verständlich gemacht und alte Denkweisen effektiv durch neue, nachhaltigere ersetzt werden.

Die Forschung des Projekts konzentriert sich auf Lernende und Lehrende in der Erwachsenenbildung.

Zusätzlich zu diesem Handbuch, das 2022/2023 entwickelt wurde, hat das Projekt eine Web-App auf den Markt gebracht, die darauf abzielt, Nach-

haltigkeit auf spielerische Weise in den Alltag der Nutzer zu integrieren. Die WebApp ist für jedermann kostenlos nutzbar – jeder, der seine eigene persönliche Nachhaltigkeitsherausforderung annehmen und die Welt auf diese Weise ein wenig besser machen möchte, kann sie hier herunterladen: www.game.gobeeco.eu

Die intuitive Struktur der WebApp mit thematischen Missionen, Herausforderungen und entsprechenden Aufgaben macht sie auch ideal für den Einsatz im Unterricht in der Erwachsenenbildung.



1 Mayrberger, K. (2008). Medienpädagogische Kompetenz im Wandel – Vorschlag zur Gestaltung des Übergangs in der Lehrerbildung am Beispiel mediendidaktischer Kompetenz.





ARBEITSWEISE MIT DEM HANDBUCH

Die Erstellung der Lehrpläne für GoBeEco folgt den Grundsätzen des von Dave Meier² vorgeschlagenen Rapid Instructional Design (RID)-Modells, das auf dem Konzept basiert, dass Menschen besser lernen, wenn sie Erfahrungen machen und handeln, als wenn sie Schulungsmaterialien und Präsentationen folgen. Dieses neue Verständnis des Lernprozesses bietet angeblich eine bessere Leistung für alle Arten von Lernenden und ist daher auf handlungsorientierte Kurse ausgerichtet, die die Lernenden in den Mittelpunkt des Lernprozesses stellen (und für diesen verantwortlich sind). In diesen Kursen, die auch kollaborative und Peer-Learning-Ansätze beinhalten, werden die Lernenden verschiedenen Praktiken und Aktivitäten ausgesetzt, die von einfach bis komplex reichen, wobei auf jede Erfahrung ein Feedback und eine Reflexion folgt. Die Aktivitäten sind besonders vorteilhaft, wenn sie es den Lernenden ermöglichen, gemeinsam mit anderen an realen Situationen und Problemen zu arbeiten. Die sieben Hauptprinzipien des RID lassen sich wie folgt zusammenfassen:

1. Gestaltung mit dem Vier-Phasen-Lernzyklus

- Vorbereitung, d.h. Das Interesse des Lernenden wecken
- Präsentation von Informationen, die es dem Lernenden ermöglichen, neues Wissen oder neue Fähigkeiten zu erwerben
- Praktische Anwendung, damit der Lernende das neue Wissen oder die neuen Fähigkeiten integrieren kann
- Leistungsnachweis, die es dem Lernenden ermöglicht, die neuen Kenntnisse oder Fähigkeiten anzuwenden



2. Anreiz für alle Lernstile

- Somatisch: Lernen durch Bewegung und Handeln
- Auditiv: Lernen durch Sprechen und Hören
- Visuell: Lernen durch Beobachten und Abbilden
- Intellektuell: Lernen durch Problemlösung und Reflexion

3. Aktivitätsbasierte Kurse gestalten

- Wenn Sie ein Trainingsprogramm entwerfen, beginnen Sie mit neuen Aktivitäten, an denen sich die Lernenden beteiligen müssen, um sich das neue Wissen und die neuen Fähigkeiten schnell anzueignen.
- Lernende gewinnen weit mehr durch aktive Erfahrungen als durch Präsentationen und Vorträge, egal wie technisch ausgefeilt sie sind.

4. Eine Lerngemeinschaft schaffen

- Anstatt Trainingsprogramme für isolierte Einzelpersonen zu entwerfen, sollten Sie Ihre Programme für Lerngemeinschaften erstellen.
- Entwerfen Sie Lernkonzepte, bei denen jeder in der Gemeinschaft gleichzeitig Lernender und Lehrender ist.

5. Wechseln Sie zwischen körperlich aktiven und passiven Lernaktivitäten

- Aufstehen, sich bewegen und etwas Körperliches tun verbessert die Durchblutung des Gehirns und das Lernen. Entwürfe sind dann am besten, wenn sie die Menschen nicht über lange Zeiträume hinweg entweder körperlich passiv oder körperlich aktiv halten, sondern zwischen beidem abwechseln.
- Körperliche Lernaktivitäten: Stehen und Sprechen, Manipulation von physischen Objekten, Nachspielen von Prozessen, Erstellen von Modellen oder Piktogrammen, Vorführen von Demonstrationen oder Mitmachen bei einer praktischen Aktivität.

² Meier, D. (2000). The Accelerated Learning Handbook. New York: McGraw-Hill.

- Physisch passive Lernaktivität: Beobachten, Nachdenken, Reflektieren, Erstellen von mentalen Modellen, Zuhören bei Präsentationen oder Interaktion mit Computern.
- Das ständige Hin und Her zwischen dem körperlich aktiven und dem körperlich passiven Modus tendiert dazu, die Energie der Menschen zu erhalten und ihr Lernen zu verbessern.

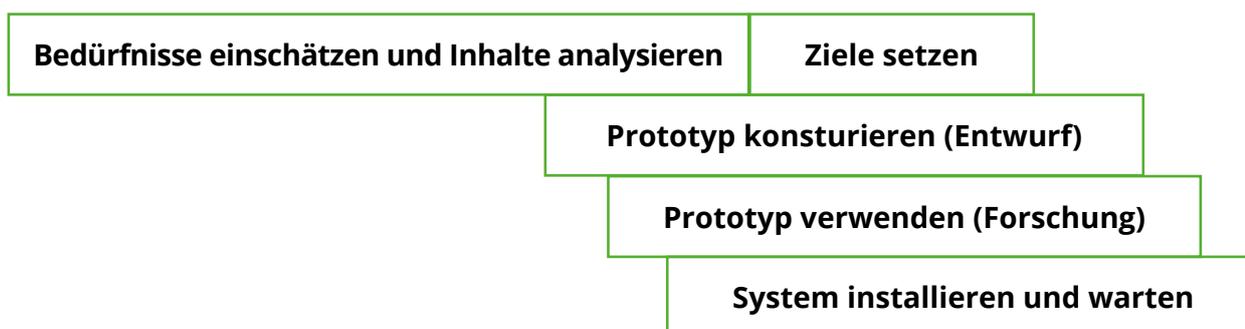
6. Befolgen Sie die 30/70 Regel

- Achten Sie darauf, dass 30 % der Zeit oder weniger für Präsentationen des Dozenten oder der Medien und 70 % oder mehr für Übungen und Integrationsaktivitäten der Lernenden verwendet werden.
- Lernen ist kein Zuschauersport, sondern ein höchst partizipativer Sport. Eine gute Gestaltung lässt den Lernenden so oft und so lange wie möglich am Ball bleiben.

7. Erstellen Sie ein flexibles, offenes Design

- Lernprogramme, die nach dem traditionellen ISD-Modell (Instructional Systems Design Model) entwickelt wurden, können starr, präskriptiv und in Stein gemeißelt sein. Pauschale eLearning-Programme sind oft so konzipiert, dass sie immer wieder wiederholt werden können. Aufgrund dieser Unflexibilität ist es schwierig, sie zu ändern.
- Rapid Instructional Design eignet sich besser für diese sich ständig verändernde Welt, denn es ist offen, reagiert auf Veränderungen, ist flexibel, arbeitet immer in Arbeit und soll sich ständig weiterentwickeln und verbessern.
- Meiers Leitsatz lautet: „Tu nie für die Lernenden, was sie für sich selbst und füreinander tun können.“ RID funktioniert, weil es nicht versucht, alles für den Lernenden zu tun oder den Lernprozess vollständig zu kontrollieren. Sie macht die Lernenden für ihr eigenes Lernen verantwortlich.

Beim RID-Modell werden die Bedürfnisse, Inhalte und Ziele der Lernenden bereits während der Erstellung des Prototyps festgelegt, da die aktive Beteiligung der Benutzer einen sehr dynamischen und unmittelbaren Feedback-Prozess ermöglicht, anstatt Testphasen kurz vor Abschluss des Projekts.



Das RID-Modell beginnt mit der Analysephase, in der der Schulungsbedarf ermittelt wird. In der Entwurfsphase visualisiert ein Prototyp des Kurses die Benutzeroberfläche und liefert eine Vorlage für den Kurs.

Die überlappenden Kästchen sollen die Tatsache darstellen, dass die verschiedenen Prozesse nicht linear ablaufen. Mit anderen Worten: Die Analyse der Bedürfnisse und des Inhalts hängt zum Teil von den Erkenntnissen ab, die durch die tatsächliche Erstellung und Verwendung eines Prototyps des Kurses gewonnen werden. Dieses Modell ermöglicht es allen Teammitgliedern und auch den Benutzern (oder Kunden), in das Designmodell der Lösung einbezogen zu werden. Sie erhalten frühes Feedback und können so die Entwicklungs- und Implementierungszeit verkürzen.

Erklärung zur Arbeit mit dem Handbuch:

Wenn wir die Methoden und Werkzeuge aus der Sicht der pädagogischen Praxis betrachten, sind beide wichtige Elemente, um den Lehr-Lern-Prozess passgenau zu gestalten. Besonderes Augenmerk wird auf die Anfangssituationen gelegt, die motivieren und einladen sollen. Aber auch im Haupt- und Schlussteil einer Veranstaltung muss der Einsatz von Methoden und Hilfsmitteln gut überlegt sein.

Bei der Auswahl der geeigneten Methoden müssen der institutionelle Rahmen, die Teilnehmer, Ziele und Inhalte und die Lehrenden berücksichtigt werden.

Die folgenden Kapitel des Handbuchs sollen Lehrenden bei der Entwicklung von Lehrplänen helfen. Drei Lehrpläne werden hier als Beispiele vorgestellt. Zwei davon wurden auf der Grundlage verfügbarer digitaler Bildungslösungen für die Entwicklung von Pro-Öko-Fähigkeiten und ein Lehrplan ist für den Einsatz von Gamification bei der Entwicklung von Pro-Öko-Fähigkeiten ausgelegt. Der Lehrende kann den gewählten Lehrplan an seine individuellen Lehr- und Lernziele anpassen. Zu diesem Zweck können die Lehrenden gerne die in den Bibliotheken vorgestellten Tools verwenden.

Der erste Abschnitt des Lehrplans beschreibt das Lernumfeld, für das der Lehrplan und die gewählten Mittel und Methoden am besten geeignet sind. Die Ausgangssituation der Lernenden/Zielgruppe und auch die des Lehrers ist besonders wichtig, um einen maßgeschneiderten Lehrplan zu erstellen.

Grad der Einbindung: Sowohl der Lehrende als auch der Lernende können ein unterschiedliches Niveau an digitalem und nachhaltigem Wissen haben. Unser Handbuch zeigt Beispiele für spezifische Lehrpläne, die auf einem bestimmten Niveau digitaler Kenntnisse basieren. Alternativen (einfacher = Anfänger oder komplexer = Fortgeschrittene) finden Sie immer in den Bibliotheken der Öko-Aktivitäten und digitalen Tools am Ende des Handbuchs.

Wie bereits beschrieben, basiert das Handbuch auf dem 4-Phasen-Modell des Rapid Instructional Design. Innerhalb dieses Modells werden in den Curricula einzelne, aufeinander aufbauende Unterrichtselemente vorgestellt. Es folgen ein paar Beispiele für die Struktur:

Phase 1: Vorbereitung, d.h. Das Interesse des Lernenden wecken

- Pre-Test des Wissens (in Phase 4 Wissenstest zum Vergleich)
- Kurze Präsentation des Pädagogen
- Podcasts für den Einstieg in das Thema
- Kurzfilm, der das Interesse der Lernenden weckt
- Einführungsaufgabe für die Lerngruppe

Phase 2: Präsentation von Informationen, die es dem Lernenden ermöglichen, neues Wissen oder neue Fähigkeiten zu erwerben

- inhaltliche Präsentation durch den Lehrenden
- Thematisch vertiefte Podcasts
- Thematisch tiefgründigerer Film
- Peer-to-Peer-Learning zum Erwerb von Wissen/Fähigkeiten (digital und nachhaltig)

Phase 3: Praktische Anwendung, damit der Lernende das neue Wissen oder die neuen Fähigkeiten integrieren kann

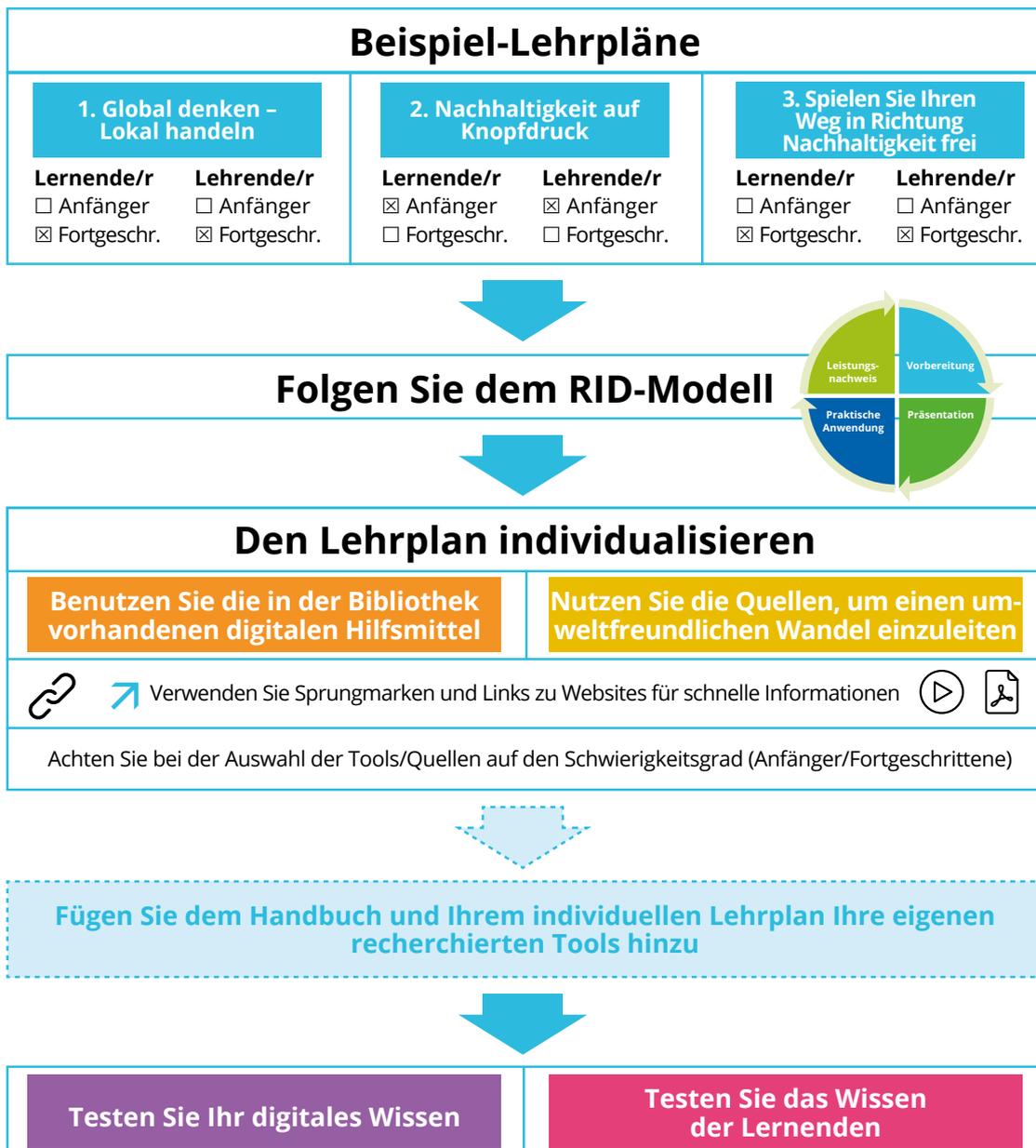
- Themenbasiertes Spiel (virtuell oder in Anwesenheit)
- Praktische Übung des Gelernten
- Lernende entwickeln ein praktisches Projekt

Phase 4: Leistungsnachweis, damit der Lernende die neuen Kenntnisse oder Fähigkeiten anwenden kann

- Wissenstest
- Abschließende Diskussion in der Gruppe
- Bewertung des Praxisprojekts
- Selbsteinschätzung des neuen Wissensstandes

Die beiden Bibliotheken bieten einen umfassenden Überblick über digitale Hilfsmittel und Quellen, um eine umweltfreundliche Umstellung zu beginnen. Die Suchfunktion im Dokument kann verwendet werden, um nach bestimmten Inhalten und Anwendungen zu suchen. Nach dem Herunterladen des Handbuchs können Benutzer auch selbst recherchierte digitale Tools und Werkzeuge für die ökologische Transformation hinzufügen. Ein Lesezeichenmodus hilft dabei, wichtige Einträge zu markieren. Sprungmarken und Links zu Websites bieten dem Benutzer eine hilfreiche Funktion für den schnellen Zugriff auf Informationen zu Tools. Die verschiedenen Tools und Ressourcen sind meist in mehreren Sprachen verfügbar (europäische Flagge), aber einige sind länderspezifisch (deutsche, polnische oder portugiesische Flagge) und daher nur in der jeweiligen Landessprache verfügbar. Nutzen Sie die kleinen Einleitungstexte in den Bibliotheken, um über Internet-Suchmaschinen selbst nach innovativen Tools und Quellen in Ihrer Landessprache zu suchen.

WIE SIE MIT DEM HANDBUCH ARBEITEN



BEISPIEL-LEHRPLÄNE: GLOBAL DENKEN - LOKAL HANDELN

„Wir müssen keine großen, heldenhaften Taten vollbringen, um uns am Wandel zu beteiligen. Kleine Taten, wenn sie von Millionen von Menschen multipliziert werden, können die Welt verändern.“

Howard Zinn, Politikwissenschaftler



Lernsituation

Beschreibung der Lernsituation:

Die Lernenden haben sich bereits mit dem Thema Nachhaltigkeit auseinandergesetzt und lernen mit Hilfe dieses Lehrplans die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDG) kennen und erleben sie in ihrem eigenen persönlichen Kontext. Der Lehrende hat bereits erste Erfahrungen auf dem Gebiet des digitalen Unterrichts gesammelt. Alle Inhalte können online vermittelt werden.

Digitaler Hintergrund von Lernenden und Lehrenden:

Lernende/r

- Anfänger
 Fortgeschrittene

Lehrende/r

- Anfänger
 Fortgeschrittene



Lernergebnis: Wissen, Fertigkeiten, Kompetenzen

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Kurses können die erwachsenen Lernenden

- die Relevanz der Ziele für nachhaltige Entwicklung verstehen
- globale nachhaltige Entwicklung kritisch reflektieren
- die Bedeutung von nachhaltigem Handeln verstehen
- Gruppenarbeiten organisieren
- Fähigkeiten in der Medienproduktion erwerben



Erarbeitete Inhalte // Global denken - lokal handeln //

Vorbereitung



- Gruppenarbeit Einzelarbeit
 Vorrangig online Vorrangig in Präsenz
 Vorrangig im Klassenzimmer einschließlich Exkursionen

1. Einführung der Ziele für nachhaltige Entwicklung



Sehen Sie sich die weltweite Sendung „Nations United“ an.



Gemeinsame Erstellung einer ersten virtuellen Mind Map (Sie können eines der Mindmap-Tools aus der Bibliothekskategorie [Tools zur Unterstützung kooperativer und kollaborativer Arbeit](#) auswählen) mit Assoziationen und Ideen für alle 17 Ziele.

	Im Folgenden werden die 17 SDGs als Teil des Wissenstransfers genauer analysiert. Dazu können die Infografiken der Europäischen Union verwendet werden.
	Ein Beispiel für die Infografik zu SDG 13 finden Sie hier.
	Im letzten Schritt der Vorbereitung stellt der Lehrende die SDGs in einen übergreifenden Kontext. Dazu sollten die Lernenden die einzelnen Ziele in die Bereiche Biosphäre, Gesellschaft und Wirtschaft einordnen. Die richtige Lösung finden Sie nebenan.



Source: Crossman, N.; et al. (2018). Global socio-economic impacts of future changes in biodiversity and ecosystem services: State of play and approaches for new modelling. S. 16.

Präsentation



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

Tieferer thematischer Einstieg

Gruppenarbeit: Die Lernenden sollten sich in kleine Gruppen aufteilen. Jede Gruppe beschäftigt sich mit 3 SDGs, jeweils einem aus den Bereichen Biosphäre, Gesellschaft und Wirtschaft. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass jedes SDG zugewiesen wird, aber es sollte darauf geachtet werden, dass keines doppelt bearbeitet wird.

Ziel dieser Präsentationsphase ist es, dass sich die Kleingruppen intensiver mit den von ihnen gewählten SDGs beschäftigen. Sie arbeiten weiter an der Mindmap (die in der Vorbereitungsphase gemeinsam erstellt wurde), indem sie Teilvisionen zu den Fragen ausarbeiten: Definition „Was ist das Ziel?“, Wissen „Warum?“ und Handlungsoptionen für jede Person „Was kann ich tun, um zu helfen? Anschließend werden die Ergebnisse in der großen Gruppe präsentiert.

Praktische Anwendung



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

3. Lernen durch entwerfen



In dieser Praxisphase sollten die Lernenden auf der Grundlage der vorangegangenen Arbeit ein Produkt mit gebündelten Medieninhalten erstellen, das Menschen dazu motivieren soll, ihr Verhalten in Bezug auf ein ausgewähltes SDG zu ändern.

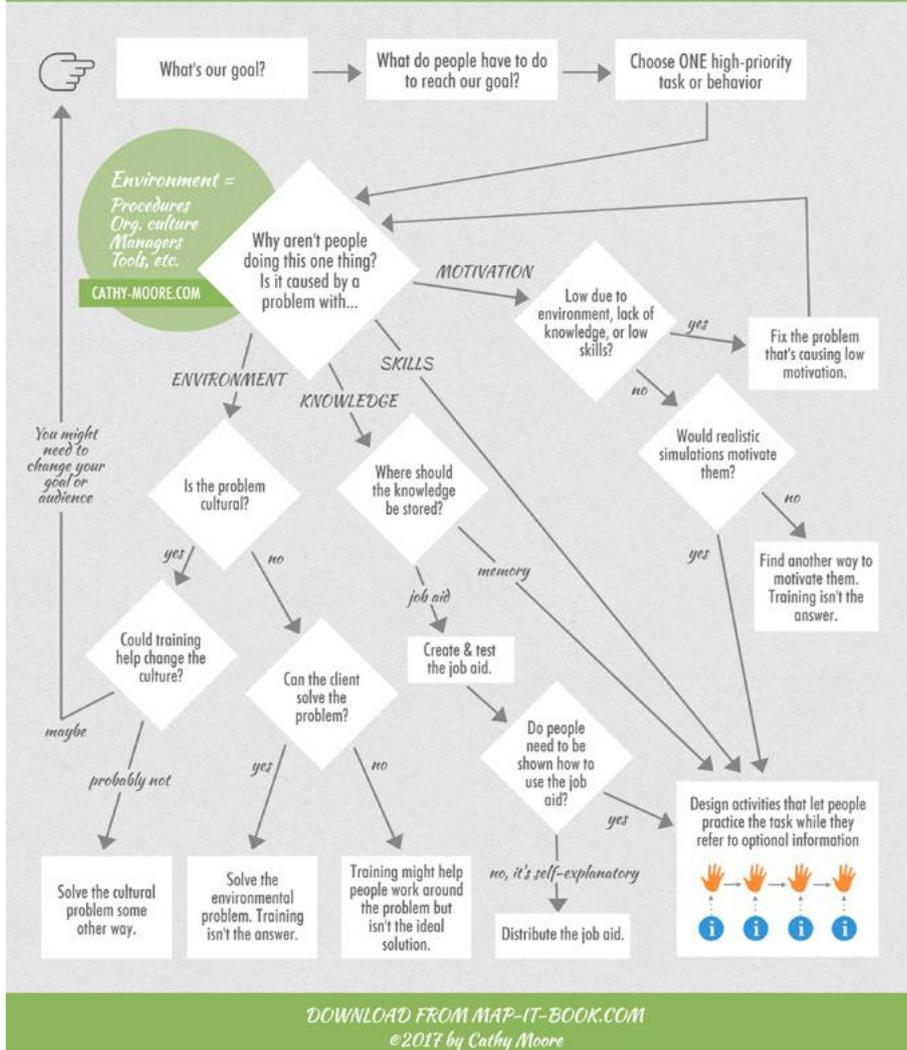


Jede Gruppe erstellt eine [Action Map](#) für eine ihrer drei SDGs. Hier ist eine beispielhafte Action Map.

WILL TRAINING HELP?

What's causing our problem, and how can we solve it?

Source: Moore, C.: Will training help (2017)



	<p>Die Lernenden sollten eine kurze Einführung in die Methode des Action Mapping erhalten, aber dann sind sie innerhalb ihrer kleinen Gruppe auf sich allein gestellt. Sie sollten sich selbständig mit dem Action Mapping auseinandersetzen und eine Aktionskarte für ihr ausgewähltes SDG erstellen. Auf dieser Grundlage entscheidet sich die Gruppe für ein (möglicherweise kombiniertes) Medienprodukt (Text, Bilder, Audio, Video, Screencast, Website, Podcast usw.) und erstellt es.</p>
	<p>Das Ziel der Medienproduktkarte sollte sein, die Menschen zu motivieren, ihr Verhalten im Sinne der Nachhaltigen Entwicklungsziele zu ändern (Video, Screencast, Podcast, Website usw.) Das erstellte Produkt wird dann der großen Gruppe präsentiert zusammen mit der Aktionskarte.</p>

Leistungsnachweis



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

4. Absolvierung eines Online-Wissenstests

In den letzten beiden RID-Phasen haben die Lernenden die teilweise abstrakten Ziele der SDGs auf ihr eigenes individuelles Leben heruntergebrochen. Im abschließenden Wissenstest in der Leistungsphase wird der Inhalt der SDGs erneut geprüft, um zu sehen, ob sich das Wissen gefestigt hat. Der Lehrende kann seinen eigenen [Wissenstest ↗](#) mit einem Online-Tool erstellen oder einen der vielen bereits verfügbaren online Tests zu den SDGs verwenden. Hier sind zwei Beispiele:



Erstes Beispiel



Zweites Beispiel



Zeitleiste

Dauer	1	2	3	4
Kontaktstunden (Online oder in Anwesenheit)	4 h	4 h	8 h	1 h
Zusätzliches Selbststudium	2 h	2 h	3 h	1 h



Digitale Lehrmittel



Mindmap-Tool von Tools zur Unterstützung kooperativer und gemeinschaftlicher Arbeit ↗

Visuelle Darstellung von Ideen mit direkten Verbindungen zwischen den verschiedenen Elementen.



Action Mind map ↗

Action Mapping ist eine Methode für das Instruktionsdesign, mit der der Designprozess rationalisiert und vereinfacht wird. Die Technik konzentriert sich auf die Analyse des vorliegenden Problems und die Definition einer geeigneten Lösung.



Werkzeuge für die Medien- und Materialgestaltung (Medienproduktion) ↗

Aus analytischer Sicht bestehen Medienprodukte aus zwei Elementen: dem immateriellen kulturellen Produkt (Inhalt) und dem materiellen Träger (Medium). Die Wahl des richtigen Mediums für einen bestimmten Inhalt ist elementar, um die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu erlangen und die Informationen platzieren zu können.





Online Wissenstest [↗](#)

Wissenstests sind Methoden zur Ermittlung und Bewertung des Wissensstandes einer Person mit Hilfe standardisierter Testverfahren. Zu diesem Zweck finden Sie online eine Vielzahl von Tools, die Sie individuell mit Fragen füllen können.



Literatur und Links zu Nachhaltigkeitsinhalten

Grundlegende Literatur:

- Trudel, R. (2018): Sustainable consumer behavior in consumer psychology review.
- Moore, C. (2017): Map It: The Hands-on Guide to Strategic Training Design, Montesa Press.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2022): SDG Good Practices: A compilation of success stories and lessons learned in SDG Implementation-SECOND EDITION. UN DESA.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2020): Exploring Youth Entrepreneurship, UN DESA.
- Eurostat (2017): Sustainable Development in the European Union. Monitoring Report on Progress Towards the SDGs in an EU Context, Publications office of the European Union.
- Karlsson, C.; Silander, D. (2020): Implementing Sustainable Development Goals in Europe. The Role of Political Entrepreneurship, Edward Elgar Publishing.
- Watts, S. (2020): Teaching Online. Online Teaching Survival Guide: The Best Teaching Strategies and Tools for Your Online Classroom, Wrying Ltd.



Raum für Kommentare

BEISPIEL-LEHRPLÄNE: NACHHALTIGKEIT AUF KNOPFDRUCK

„Kauf weniger, wähle gut!“

Vivienne Westwood, Modedesignerin



Lernsituation

Beschreibung der Lernsituation:

Das Ziel ist es, die Wahrnehmung von umweltfreundlichem Verhalten zu verändern und eine positive Motivation aufzubauen. Dieser Lehrplan, der auf einer unterhaltsamen App basiert, soll beweisen, dass umweltfreundliches Verhalten nicht nur einfach sein kann, sondern auch Spaß macht. Außerdem soll es Umweltaktivisten zeigen, dass die Nutzung von Umwelt-Apps Spaß macht, und ihnen beibringen, wie sie die Menschen in ihrem Umfeld dazu bringen können, diese Apps aktiv zu nutzen. Mit diesem Curriculum haben auch Lehrende, die Workshops und Seminare auf Messen und Festivals veranstalten, eine maßgeschneiderte Struktur für die Vermittlung proökologischer Gewohnheiten auf der Grundlage von Öko-Apps – der Wert liegt darin, dass die Lernenden in der Lage sind, die Gewohnheitsentwicklung mit Unterstützung der App nach dem Unterricht fortzusetzen.

Vorkenntnisse über ökologische Themen, die mit den von der App abgedeckten Themen zusammenhängen, sind von Vorteil, aber keine Voraussetzung, da es in der Handbuch-Bibliothek Literaturempfehlungen gibt.

Digitaler Hintergrund von Lernenden und Lehrenden:

Lernende/r

- Anfänger
- Fortgeschrittene

Lehrende/r

- Anfänger
- Fortgeschrittene



Lernergebnis: Wissen, Fertigkeiten, Kompetenzen

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Kurses werden die erwachsenen Lernenden:

- die Idee der Nachhaltigkeit verstehen,
- in der Lage sein, Bereiche zu benennen, in denen sie durch Änderung ihres eigenen Verhaltens nachhaltiger werden können,
- bereit sein, neue Verhaltensweisen zu entdecken, die helfen, nachhaltig zu sein,
- in der Lage sein, den positiven Einfluss einzelner nachhaltiger Handlungen/Verhaltensweisen auf die Umwelt zu beschreiben
- sondern auch auf ihre Familie, ihre Nachbarschaft,
- verstehen, dass alltägliche Handlungen und Verhaltensweisen von Bedeutung sind und ihren Ressourcenverbrauch regelmäßig kontrollieren,
- aktive OLIOer werden (oder eine andere App auswählen, die den gleichen Zweck erfüllt, d.h. bei der Entwicklung von nachhaltigen Verhaltensweisen und Gewohnheiten hilft, z.B. GoBeEco Gamification)
- eine Gemeinschaft rund um das Thema Nachhaltigkeit aufbauen (und vielleicht die OLIO-App).



Erarbeitete Inhalte // Nachhaltigkeit auf Knopfdruck //

Vorbereitung



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

0. Vorarbeit

0.1 Die Lernenden erhalten die Aufgabe (per E-Mail oder über ein anderes Kommunikationsmittel), zu beschreiben, was sie tun, um zu recyceln, weniger Abfall zu produzieren, die Umweltverschmutzung zu reduzieren usw. Sie müssen konkrete Verhaltensweisen und deren Häufigkeit notieren.

0.2 Im zweiten Schritt müssen sie über ihre Motivation nachdenken, die sie dazu bringt, diese Handlungen zu unternehmen. Die Verhaltensweisen und Motivationen, die dahinter stehen, werden im Unterricht besprochen.

1. Einführung über den Einfluss, den der Mensch auf die Umwelt hat

1.1 Gruppenaktivität: Frage: Sind wir die Schuldigen, die die Umwelt schädigen?

- Kleine Gruppenarbeit (10 Minuten)
- Der Lehrende teilt die Lernenden in Untergruppen ein und bittet jede Untergruppe aufzuschreiben, wie sich die Aktivitäten der Menschen auf den ihnen zugewiesenen Einflussbereich auswirken (Einflussbereiche: Klima, Wasserressourcen, Boden, grüne Ressourcen, Tiere usw.)
- Der Lehrende kann die Lernenden in Gruppen arbeiten lassen und dabei die Werkzeuge zur Unterstützung der **kooperativen und kollaborativen Arbeit** [↗](#) verwenden. Nach der Gruppenarbeit müssen die Lernenden ihre Ideen vor der großen Gruppe präsentieren und diskutieren. (10–15 Minuten)
- Fragen zur Diskussion:
 - Was haben Sie entdeckt?
 - Was hat Sie am meisten beeindruckt?
 - Findet eine dieser Aktionen dort statt, wo Sie leben?

1.2 Aktivität: Vergeudung der Ressourcen

- Kleingruppenarbeit (2-3 Personen) (10 Minuten)
 - Die Lernenden werden gebeten, im Internet nach weiteren Beispielen zu suchen die genutzt werden können, um anderen das Fehlverhalten der Menschen gegenüber unserem Planeten aufzuzeigen, wie beispielsweise die Verschwendung von Ressourcen.
 - Nach der Gruppenarbeit müssen sie diese der Klasse präsentieren und diskutieren (10–15 Minuten)
- Fragen für die Diskussion:**
- Was habt ihr entdeckt? Welche dieser Entdeckungen findet ihr am auffälligsten/bewegendsten? Warum?
 - Welche Auswirkungen haben diese Aktionen?



Präsentation



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

2. Verschwendung von Lebensmitteln

2.1 Aktivität: Verschwendung von Lebensmitteln – können wir uns das noch leisten?



- Der Lehrende leitet die Lernphase ein, indem er sich auf einen Aspekt der Nachhaltigkeit konzentriert: Die Lernenden sehen sich ein Video über Lebensmittelverschwendung an. Hier sind zwei Beispiele:
- Ein allgemeiner Überblick über das Problem „Fußabdruck der Lebensmittelverschwendung“ oder
- Eine persönliche Erfahrung Tristram Stuart: Der Skandal der globalen Lebensmittelverschwendung
- Die Lernenden haben nun die Möglichkeit zu diskutieren, was sie gesehen haben.

Fragen zur Diskussion:

- Denken Sie an das, was Sie gerade gesehen haben: Wo werden Lebensmittel verschwendet?
- Was sind die Gründe dafür?
- Glauben Sie, dass das Problem auch in Ihrer Stadt besteht?
- Was halten Sie von der in dem (längeren) Video beschriebenen „Forschungsmethode“?
- Was sind die Dinge, die Sie gelernt haben?

Fazit:

- „Eine der Maßnahmen, die wir hier und jetzt ergreifen können, ist, den Überfluss an Lebensmitteln zu teilen. Es gibt viele Möglichkeiten, und ich werde Sie auffordern, nach ihnen zu suchen, aber heute beginnen wir mit der App, mit der Sie die Lebensmittel teilen können, die Sie nicht essen können.“

2.2 Aktivität: Zeit zu handeln, jetzt!



- Der Lehrende stellt die OLIO-App und die Website vor und sagt: „Die OLIO App ist ein Werkzeug und ein Mechanismus, der den individuellen Weg zur Nachhaltigkeit unterstützen kann. Ihr Weg.“
- Die Lernenden haben die Möglichkeit, sich über die App zu informieren und sie für die weitere Arbeit herunterzuladen. „Auf der Website finden Sie auch vertiefende Informationen über die Idee und die Aufgabe der App olioex.“
- Im nächsten Schritt können sich die Lernenden durch die App klicken und beginnen mit ihr zu arbeiten. Das Ziel ist es, ein Netzwerk von Kontakten aufzubauen.
- Der Ausbilder stellt die Aufgabe für das nächste Treffen (Klasse) vor:
- „Ihre Aufgabe vor unserem nächsten Treffen ist es, in der App das Essen zu posten, das Sie gerne teilen würden – es könnte ja sein, dass jemand aus dieser Gruppe daran interessiert sein wird, es von Ihnen zu bekommen, bleiben Sie in der App also miteinander in Kontakt – vielleicht haben Sie gerade eine Möglichkeit gefunden, Ihre Lebensmittelrechnung zu senken.“

2.3	Aktivität: Lassen Sie sich inspirieren und sehen Sie, was andere tun
 	<p>Stellen Sie das Video „How Denmark is leading the food waste fight“ mit guten und inspirierenden Beispielen für den Kampf gegen Lebensmittelverschwendung in einem Land vor und sehen Sie sich das Video in der Klasse an.</p> <p>Fragen zur Diskussion (5 Minuten):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Maßnahmen haben die Dänen ergriffen? • Wer ist an den Aktivitäten zur Vermeidung von Lebensmittelverschwendung beteiligt? • Was halten Sie von diesen Initiativen?“ <p>Allgemeine Bemerkung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Sendung werden immer wieder Metaphern und Zahlen verwendet, um auf den Punkt zu kommen. So werden z.B. zwischen 33–50 % aller weltweit produzierten Lebensmittel nie gegessen, und der Wert dieser verschwendeten Lebensmittel beträgt über 1 Billion Dollar. Mehr dazu auf der Website von olioex.

Praktische Anwendung



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

3. Vermeiden Sie Abfall und geben Sie ein gutes Beispiel ab

3.1	Aktivität: Anführer des konstruktiven Wandels
	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit in Paaren (10 Minuten) • Die Teamaufgabe besteht darin, sich eine Initiative/Aktion gegen Lebensmittelverschwendung auszudenken, die Sie diese Woche in der Nachbarschaft/im sozialen Netzwerk/unter Ihren Kollegen/Familie starten können. • Die Teams präsentieren ihre Ideen und teilen sie mit der Klasse. • Als Inspiration für andere werden die Ideen auf einem Flipchart oder mit Hilfe eines digitalen Tools zur Unterstützung kooperativer and kollaborativer Arbeit.
3.2.	Aktivität: Wenn Sie es nicht benutzen – teilen Sie es (15 Minuten)
	<ul style="list-style-type: none"> • In diesem nächsten Schritt arbeiten Sie aktiv mit der OLIO App. Die Lernenden werden aufgefordert, sich 1–2 Dinge zu überlegen, die sie in ihrem Zimmer/ ihrer Wohnung/ ihrem Haus nicht mehr brauchen und die sie spenden könnten. Diese sollten dann der App hinzugefügt werden. „Der Müll des einen kann der Schatz des anderen sein“. • Aufgabe für die nächste(n) Sitzung(en): • „Arbeiten Sie mit der OLIO App über die Registerkarte Ziele oder setzen Sie sich alternativ regelmäßig eigene Ziele für ein nachhaltigeres Leben und arbeiten Sie daran.“ • Wenn Sie keine Ideen für Ihre eigenen Ziele haben, laden Sie die GoBeEco gamification herunter und Sie erhalten ein mehrwöchiges Programm zur Entwicklung Ihrer ökologischen Gewohnheiten.

3.3	Laden Sie das Publikum ein, Ihnen zu folgen (1h)
 	<ul style="list-style-type: none"> • In der Vorarbeit haben die Lernenden darüber nachgedacht, was sie dazu bringt, ihren Alltag „grüner“ zu gestalten. In diesem zweiten Schritt sollen diese Dinge abstrahiert werden. • Ziel ist es, gemeinsam in der Klasse eine Liste mit motivierenden Sprüchen und Botschaften zu erstellen, die bei ihnen selbst, aber auch bei Menschen, die sie kennen, auf Resonanz stoßen könnten. • Verwenden Sie ein Flipchart oder ein geeignetes digitales Werkzeug für diese Aktivität um kooperatives und kollaboratives Arbeiten zu unterstützen. • Fragen Sie die Lernenden: Wie können wir diese Motive in Sätze und Botschaften umwandeln, die die Menschen, die Sie kennen, ansprechen werden. Der Ausbilder kann die Lernenden dazu ermutigen, das Wissen über bestimmte Motivationsfaktoren (z. B. die im Link aufgeführten) zu nutzen, um Nachrichten zu verfassen, die ihre Freunde und vielleicht Follower in den sozialen Medien dazu ermutigen, sich nachhaltig zu verhalten. • Der Lehrende kann die Lernenden motivieren, einige dieser entwickelten Sätze oder Botschaften zu senden.

Leistungsnachweis



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

4.1 Die Vorreiter des konstruktiven Wandels im Rückblick (1h)

- Die Lernenden haben sich kürzlich Aufgaben für ein nachhaltigeres Leben gestellt (siehe Inhalt 3.2 in diesem Lehrplan).
- Der Lehrende kann nun die Diskussion leiten und Fragen stellen:**
- Welche Projekte haben Sie begonnen?
 - Warum gerade diese?
 - Warum nicht?
 - Auf welche Hindernisse sind Sie gestoßen?
 - Jetzt, da die Lernenden so viel mehr über nachhaltiges Verhalten wissen und in OLIO Fortschritte gemacht haben, planen Sie gemeinsam solide Strategien für die Umsetzung der einzelnen Projekte. Jedes der Projekte wird in der großen Gruppe besprochen.
 - Für die Projekte, die erfolgreich waren, wird diskutiert, ob sie in irgendeiner Weise ausgebaut werden können.
 - Und bei den Projekten, die nicht erfolgreich waren, sollen die möglichen Gründe für den Ausfall analysiert und ein erfolgreicher Neustart geplant werden.

Weitere Beispiele:

- Wenn Sie eine Neuanschaffung in Erwägung ziehen, zum Beispiel einen Dampfreiniger, denken Sie eine Weile darüber nach, ob Sie ihn regelmäßig benutzen werden. Wenn nicht, schauen Sie im SHARE-Bereich in der App, um zu sehen, ob jemand diesen Artikel zum Teilen anbietet.
- Sie kochen regelmäßig zu viel? Bieten Sie in der App den Überschuss der Lebensmittel für den Preis der Zutaten an (oder kochen Sie absichtlich mehr, um mit anderen zu teilen).
- Brauchen Sie einen Mantel/eine Schneidemaschine/einen Schraubenzieher? Muss es neu sein oder würde ein gebrauchter, aber neuwertiger Mantel die Arbeit erledigen? Geben Sie der App eine Chance, bevor Sie sich online oder in Geschäften auf die Suche machen.



Zeitleiste

Dauer	1	2	3	4
Kontaktstunden (Online oder in Anwesenheit)	3 h	2 h	3 h	2 h
Zusätzliches Selbststudium	1 h	2 h	3 h	0 h



Digitale Lehrmittel



OLIO-Application [?](#): Die OLIO-App ist eine Anwendung für nachhaltiges Leben, die sich durch ihre Bemühungen zur Vermeidung von Lebensmittelabfällen auszeichnet. OLIO-App ist verfügbar für IOS und Android; kostenloser Download



GoBeEco Game [?](#): Die GoBeEco Webapp bietet einen spielerischen Prozess, der den Spielern hilft, ein ökologisches Bewusstsein und nachhaltige Gewohnheiten zu entwickeln; kostenloser Download.



Literatur und Links zu Nachhaltigkeitsinhalten

Grundlegende Literatur:

- www.interestingengineering.com
- www.fao.org
- www.ubwp.buffalo.edu
- www.wdo.org



Raum für Kommentare

- Laden Sie sich die App vorher herunter und nutzen Sie sie aktiv – um die App zu erproben, aber vor allem, um mit gutem Beispiel voranzugehen.
- Wenn einzelne Lernende die App nicht herunterladen möchten, schlägt der Lehrende vor, dass sie das OLIO-Projekt verfolgen und sich auf der Website <https://olioex.com> über dessen Mission und Ideen informieren. Machen Sie sich bitte mit dem Projekt vertraut, um anschließend über Ihre Einwände zu sprechen. Danach werden Sie entscheiden, was Sie mit der App machen wollen.
- Wenn sie immer noch dagegen sind, bringen Sie sie mit den Lernenden zusammen, die die App heruntergeladen haben, damit auch sie teilnehmen können und möglicherweise ermutigt werden, ihr Verhalten ohne die App zu ändern.
- Sie können auch mit der webbasierten App GoBeEco arbeiten, die für die Entwicklung ähnlicher Gewohnheiten entwickelt wurde.

BEISPIEL-LEHRPLÄNE: SPIELEN SIE IHREN WEG IN RICHTUNG NACHHALTIGKEIT FREI

„Der Klimawandel ist real. Er ist die unmittelbarste Bedrohung, der sich unsere gesamte Spezies im Moment stellen muss. Wir müssen alle zusammenarbeiten und aufhören, alles auf später zu verschieben.“

Leonardo DiCaprio, Schauspieler
in seiner Dankesrede für den Besten Schauspieler
bei den Oscars 2016



Lernsituation

Beschreibung der Lernsituation:

Die Lernenden/Zielgruppe für diesen Kurs/dieses Moduls sind die Lehrenden selbst. Der Einsatz von Spielen und Gamification-Prozessen in Bildungsprozessen ist immer noch verpönt und wird von vielen Lehrenden nicht richtig verstanden. Dieser Kurs/dieses Modul wird es ihnen ermöglichen, die Konzepte und Mechanismen zu verstehen, die Spiele so fesselnd und motivierend machen, und sie in die Lage versetzen, diese Mechanismen in ihren Bildungsprozessen einzusetzen, um ihre Lernenden zu motivieren und zu fördern, während sie Pro-Öko Fähigkeiten und Verhaltensweisen lehren und lernen.

Digitaler Hintergrund von Lernenden und Lehrenden:

Lernende/r

- Anfänger
- Fortgeschrittene

Lehrende/r

- Anfänger
- Fortgeschrittene



Lernergebnis: Wissen, Fertigkeiten, Kompetenzen

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Kurses werden die erwachsenen Lernenden:

- die grundlegenden Konzepte von Spielen und Gamification kennen
- verstehen, warum die Spielmechanik und die Charakteristika des Spiels ein so fesselndes und motivierendes Umfeld schaffen.
- verstehen, wie Spielmechanismen und -eigenschaften in anderen Kontexten, wie z.B. Bildung, angewandt werden können.
- in der Lage sein, dieses Wissen bei der Gestaltung und Umsetzung ihres eigenen gamifizierten Unterrichts zur Entwicklung von Pro-Öko-Fähigkeiten anzuwenden



Erarbeitete Inhalte // Spielen Sie Ihren Weg in Richtung Nachhaltigkeit frei //

Vorbereitung



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

1. Analyse des Spiels

Den Lernenden werden verschiedene Spiele zur Verfügung gestellt (in Gruppen organisiert), die sich auf Nachhaltigkeit und umweltfreundliche Fähigkeiten konzentrieren. Eine vorläufige Analyse der Spiele wird zur Verfügung gestellt, damit die Lernenden die wichtigsten Aspekte dieser Spiele identifizieren können, die sie attraktiv und motivierend machen. Beispiele für Spiele und gamifizierte Apps sind beispielsweise folgende:



- **Eco 7:** Eco ist ein Online-Spiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten müssen, um eine Zivilisation in einer Welt aufzubauen, in der alles, was sie tun, die Umwelt beeinflusst.



- **Plasticity 7:** Plasticity ist eine Puzzle-Plattform, in dem die Spieler eine Welt voller Plastik erkunden. Sie durchqueren überschwemmte Städte und verwüstete Landstriche, während sie Entscheidungen treffen, die sowohl das Spielgeschehen als auch die Zukunft grundlegend verändern.



- **Working with water 7:** Working with Water ist ein rundenbasiertes Strategie-Webspiel, das die Studenten die Entwicklung und Wartung eines nachhaltigen Wasserversorgungssystems lehrt. Das Spiel spielt an der Zentralküste von New South Wales, Australien, wo der Bedarf an sauberem Trinkwasser mit dem Wachstum der Gemeinde steigt und der Spieler dafür verantwortlich ist, neue Infrastrukturen zu bauen, um den erhöhten Bedarf zu decken.



- **Terra nil 7:** Terra Nil ist ein Reverse-City-Builder zum Wiederaufbau von Ökosystemen. Verwandeln Sie ein karges Ödland in ein ökologisches Paradies mit einer vielfältigen Flora und Fauna. Dann säubern Sie die Umgebung und hinterlassen sie unberührt. In Terra Nil geht es um die Wiederherstellung einer verwüsteten Umwelt, so dass das Builder-Genre auf den Kopf gestellt wird.



- **JouleBug 7:** JouleBug ist eine App, mit der Sie Ihre täglichen Gewohnheiten zu Hause, bei der Arbeit und in der Freizeit nachhaltiger gestalten können. JouleBug fasst Nachhaltigkeitstipps in Aktionen zusammen, die Sie in der App mit einem Buzz versehen, wenn Sie sie im echten Leben durchführen. Nutzer können lokalen Communities beitreten, um die neuesten nachhaltigen Nachrichten, limitierte Aktionen und Abzeichen zu erhalten und Zugang zu lokalen Challenges zu bekommen. Verfolgen Sie Ihren Einfluss mit Karrierestatistiken und füllen Sie den Trophäenkoffer. Jede Gruppe wird einen Videobericht erstellen, in dem sie die Mechanismen und Funktionen und ihre Auswirkungen auf die Spieler erklärt.



- **Biklio 7:** Biklio ist eine App, die Nutzer*innen für die Benutzung eines Fahrrads mit Gutscheinen belohnt, die sie in lokalen Geschäften einlösen können.

- Die Lernenden sehen sich alle produzierten Videoberichte an.

- Diskussion in der Klasse über Spielmechanik und Funktionen.

- Lernende/r erhalten Zugang zur GoBeEco Gamified App www.gobeeco.eu. Sie werden in die Mechanik und Funktionalität der App eingeführt. Die Klasse setzt sie in Verbindung mit der vorherigen Diskussion über die anderen Spiele.



Präsentation



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

2. Spiel- und Gamification-Konzepte



- Der Lehrende präsentiert die wichtigsten Grundlagen der Spiele und Gamification über die folgenden thematischen Aspekte:
- Warum Spiele wichtig sind: Spiele und Spielen
- Stuart Brown: Spielen ist mehr als nur Spaß
- Spieldynamik, Mechanik und Funktionen
- 5 Prinzipien des Spieldesigns (sehen Sie sich das Video an)
- Die Motivation zu Spielen und ihre Beziehung zur Spielmechanik
- Nick Yee. CyberPsychology & Behavior. Dec 2006.772-775
- Wie Sie Spielmechanismen und -merkmale in anderen Kontexten nutzen können
- Octalysis framework:**
- Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design
- Gamification Tools:**
- Gamipress
- Kahoot

Praktische Anwendung



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

3. Entwurf einer Gamification-Strategie für eine Standardsituation



- Das Ziel dieser Lernphase ist es, die zugrunde liegenden Strategien von Spielen mit Hilfe des Octalysis Frameworks kennenzulernen. Die Lernenden werden in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält eine Standard-Bildungssituation, die sie gamifizieren müssen.
- Wie kann man Gamification im Unterricht der Grundbildung unter Berücksichtigung der ethischen Aspekte und Schwierigkeiten im Umgang mit jüngeren Kindern einführen
 - Wie kann man Studenten mit Hilfe von Gamification zum Lernen der Fächer Physik und Mathematik in der Sekundarstufe motivieren
 - Wie man Gamification nutzen kann, um die Inklusion auf verschiedenen Ebenen der Schulbildung zu fördern
 - Wie kann Mobbing in Schulen durch Gamification-Ansätze bekämpft werden
- Die Gruppen werden eine Gamification-Strategie für die Bildungssituation unter Verwendung des Octalysis Frameworks vorschlagen. Diskussion in der Klasse über die vorgeschlagenen Strategien.

Leistungsnachweis



- Gruppenarbeit
- Vorrangig online
- Vorrangig im Klassenzimmer
- Einzelarbeit
- Vorrangig in Präsenz
- einschließlich Exkursionen

4. Entwurf und Implementierung eines Gamification-Prozesses für ihre eigene Situation

- Jeder Lernende (Lehrende) wird seine eigene Bildungspraxis kontextualisieren und analysieren: Bildungsniveau, unterrichtetes Fach, Charakteristiken der Schüler, spezifische Schwierigkeiten, etc.
- Die Lehrenden werden eine Strategie vorschlagen, um diese Praxis spielerisch zu gestalten, beginnend mit dem Prozess der Identifizierung der Motivationsantriebe der Studenten (Werkzeuge und Anwendungsprozess) und der Identifizierung der Spielelemente, die in die Strategie aufgenommen werden sollen.
- Nach einer Diskussion mit dem Trainer werden die Lernenden, die für die Umsetzung dieser Strategie erforderlichen Instrumente identifizieren.
- Lehrende werden die notwendigen Mechanismen für die Spielstrategie und die Instrumente zur Bewertung der erzielten Wirkung implementieren.



Zeitleiste

Dauer	1	2	3	4
Kontaktstunden (Online oder in Anwesenheit)	4 h	2 h	4 h	4 h
Zusätzliches Selbststudium	0 h	2 h	4 h	4 h



Digitale Lehrmittel

Verschiedene digitale Spiele

Eine Reihe digitaler Spiele, die sich auf Nachhaltigkeit und umweltfreundliche Fähigkeiten konzentrieren

Octalysis Framework

Octalysis Framework Tools, um zu verstehen, wie man eine Gamification-Strategie entwickelt

Kahoot

Kahoot als Beispiel für ein Gamification-Tool

Gamipress

Gamipress, als Beispiel für ein Tool zur Unterstützung einer vollständigen Gamification-Strategie



Literatur und Links zu Nachhaltigkeitsinhalten

GRUNDLEGENDE LITERATUR:

- The Art of Game Design, A Book of Lenses, Third Edition, By Jesse Schell, Published August 20, 2019 by A K Peters/CRC Press
- Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards Audible Logo Audible Audiobook – Unabridged, Yu-kai Chou (Author, Publisher)
- The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education 1st Edition by Karl M. Kapp (Author), ISBN-13: 978-1118096345, ISBN-10: 1118096347

WEITERE LITERATUR:

- Theory of Fun for Game Design Second Edition, by Raph Koster (Author), ISBN-13: 978-1449363215, ISBN-10: 1449363210
- Rules of Play: Game Design Fundamentals (The MIT Press) Hardcover – September 25, 2003 by Katie Salen Tekinbas (Author), Eric Zimmerman (Author),

ANDERE RESSOURCEN:

Spiele

- [Eco](#)
- [Plasticity](#)
- [Working with water](#)
- [Terra nil](#)
- [JouleBug](#)
- [Biklio](#)

Tools

- [Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design](#)
- [Gamipress](#)
- [Kahoot](#)

Artikel und Videos

- [Stuart Brown: Play is more than just fun](#)
- [5 principles of game design](#)
- [Nick Yee](#): CyberPsychology & Behavior. Dec 2006.772-775.



Raum für Kommentare

DIGITALE WERKZEUGE LIBRARY



Der Bildungsprozess soll nicht langweilig sein. Lernen mit Spaß und Freude ist immer effektiver, und diese Lösung funktioniert nicht nur bei der Ausbildung von Kindern, sondern auch bei der von Erwachsenen. Es ist äußerst wichtig, die Aufmerksamkeit der Lernenden aufrechtzuerhalten und sie immer wieder zu überraschen, was das „natürliche“ Lernen erleichtert.

Nachfolgend finden Sie eine Zusammenstellung von Tools, die Ihnen die Arbeit bei der Organisation des Teachings erleichtern, bei der Erstellung interessanter und aufmerksamkeitsstarker Unterrichtsmaterialien helfen, die Kommunikation mit den Studenten erleichtern und die Überprüfung der Lernergebnisse ermöglichen.

KLASSIFIZIERUNG DER TOOLS



Tools für den Entwurf von Abfragen und Umfragen

Digitales Werkzeug: **AnswerGarden**

Beschreibung: Ermöglicht die Erfassung von Feedback oder Impulsen zu einer einzelnen, bestimmten Frage. Es können Antwortoptionen (Einzel-/ Mehrfachantworten) festgelegt werden. Die gegebenen Antworten werden in Echtzeit geclustert und als exportierbare Wortwolke visualisiert.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Sammlung von Antworten

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **Interankiety**

Beschreibung: Ein einfaches Programm zur Erstellung von Umfragen und Formularen, Tests, Abstimmungen und Quizfragen. Mit einem supereinfachen Editor und vielen Optionen zur gemeinsamen Nutzung können Sie ganz einfach wertvolle Daten sammeln.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **Particify**

Beschreibung: Es wird ein digitaler Feedback-Raum eröffnet, in dem der Ausbilder Fragen stellen kann, die von den Lernenden beantwortet werden.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Puzzlemaker

Beschreibung: Ein Werkzeug zur Erstellung von Rätseln für Lehrer, Schüler und Eltern. Erstellen und drucken Sie benutzerdefinierte Wortsuch-, Kreuzwort-, Mathe-Rätsel und mehr – mit Ihren eigenen Wortlisten.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Skills-base

Beschreibung: Eine Plattform zur Bewertung von Fähigkeiten mit einer Selbstbewertungsfunktion. Sie hilft den Lehrenden, Daten zu sammeln, die sie für die Entwicklung besserer Personalstrategien benötigen. Sie ermöglicht es, die Fähigkeiten und Interessen zu ermitteln.

Er ist eine gute Möglichkeit, die Fortschritte der Lernenden zu überwachen, was sich letztendlich auf die Lernergebnisse auswirken kann.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Sammlung

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Socrative

Beschreibung: Es ist eine App für effektives Engagement im Klassenzimmer. Der Lehrer kann das Verständnis der Schüler mit vorbereiteten Aktivitäten oder spontanen Fragen überprüfen und erhält Echtzeitberichte zur Visualisierung des Lernens. Mit der App kann die Vorlesung in einen wechselseitigen Austausch verwandelt werden, der unmittelbare Erkenntnisse über den Unterricht liefert. Enthält Quizfragen, Umfragen, Teamaktivitäten und Inhalte von Lehrkräften, ein einfach zu bedienendes Bewertungstool.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest Sammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Survey Monkey

Beschreibung: Cloud-basierte Software für Markeninsights, Markteinblicke, Produkterfahrung, Mitarbeitererfahrung, Kundenerfahrung, Entwicklung von Online-Umfragen und eine Reihe von kostenpflichtigen Back-End-Programmen.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: The Company Gym

Beschreibung: Company Gym ist ein digitaler Service, der über verschiedene Plattformen verfügbar ist und speziell für Unternehmen entwickelt wurde. Es handelt sich um einen kostenpflichtigen Dienst, der 3 Preispläne anbietet (und die Möglichkeit einer kostenlosen Testversion) und seinen Nutzern eine breite Palette von Funktionen für den Wissensaustausch in Unternehmen bietet. Eine Funktion ist die Erstellung von Umfragen.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung

Digitales Werkzeug: Typeform

Beschreibung: Typeform ist ein benutzerfreundliches Programm zur Erstellung von Quizzes, Formularen und Umfragen, mit dem Sie Ihrem Publikum Fragen in verschiedenen Formaten stellen können, z. B. bildbasiert, Multiple-Choice, Kurzantwort, Ja oder Nein und mehr.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung

Digitales Werkzeug: Xwords Generator

Beschreibung: Ein Kreuzworträtsel kann schnell und einfach erstellt werden. Der Lehrende gibt Fragen und Antworten ein und, falls erforderlich, ein gewünschtes Lösungswort. Das System generiert dann ein Kreuzworträtsel!

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
erforderlich		
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Recherche eigener Tools



Tools zur Unterstützung kooperativer und gemeinschaftlicher Arbeit

Digitales Werkzeug: **Action mapping via creately**

Beschreibung: Action mapping ist ein beliebter Designprozess, der von Lerndesignern verwendet wird. Das Action Mapping ermutigt Lerndesigner, ein messbares Geschäftsziel als ersten Schritt des Lerndesigns zu identifizieren.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung, Kompetenzbewertung, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **Asana**

Beschreibung: Ein Online-Arbeitsplatz mit Aufgaben- und Projektverwaltung

Didaktische Zielsetzung: Projektmanagement, Aufgabenmanagement, Bewertung, Zusammenarbeit

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **Bitrix24**

Beschreibung: Ein Online-Arbeitsplatz mit Aufgaben- und Projektverwaltung und CRM-Funktionen – Chaten, Video-Chat, Website-Builder, CRM, Marketing und Analysen.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Bewertung, Zusammenarbeit

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **Doodle**

Beschreibung: Ein Tool zum Planen und Organisieren von Besprechungen.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Etherpad

Beschreibung: Mehrere Personen können Texte kollaborativ und in Echtzeit erstellen (Texteditor als Webanwendung). Bei der Bearbeitung wird jeder Person ihre eigene Schriftfarbe zugewiesen. Neben der Bearbeitung im Text ist auch ein Live-Chat mit allen Teilnehmern möglich.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Texterstellung, Textbearbeitung, Brainstorming

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Google Jam-board

Beschreibung: Ein Werkzeug, mit dem Sie Ihre Ideen auf eine neue und kollaborative Weise visualisieren können.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Grammarly

Beschreibung: Grammarly ist ein All-in-One-Tool für Rechtschreibprüfung und Grammatik. Es hilft Benutzern, fehlerfreie Texte in Gmail, Facebook, Twitter, LinkedIn und fast überall sonst im Web zu schreiben.

Didaktische Zielsetzung: Textgenerierung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Mentimeter

Beschreibung: Es ermöglicht die Erstellung von Umfragen, in denen Antworten in Echtzeit gesammelt und ausgewertet werden können. Auch zum Sammeln von kurzen Aussagen, Schlaglichtern oder Ideen, die als Sprechblasen, Wortwolken oder Pinnwände angezeigt werden geeignet.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Brainstorming

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Microsoft Forms

Beschreibung: Ein Werkzeug, mit dem Sie Ihre Ideen auf eine neue und kollaborative Weise visualisieren können.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Microsoft Whiteboard

Beschreibung: Tool für Zusammenarbeit und Brainstorming in der Arbeitsumgebung. Erleichtert Teams die Durchführung effektiver Besprechungen, die Visualisierung von Ideen und kreatives Arbeiten mit Notizen, Formen, Vorlagen und vielem mehr.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Mindmup

Beschreibung: Ein Tool zum Brainstorming, zum Erstellen von Präsentationen und Dokumententwürfen mit Mind Maps und zum Veröffentlichen der eigenen Ideen online und in sozialen Netzwerken.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung, Kompetenzbewertung, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Mindomo

Beschreibung: Ein Tool für kollaborative Mind Maps, Concept Maps, Gliederungen und Gantt-Diagramme.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung, Kompetenzbewertung, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Miro

Beschreibung: Das Tool ermöglicht es, Ideen zu strukturieren und sie mit anderen Teams zu teilen. Der schnellste und einfachste Weg für Teams, ihre Ideen zu erfassen, zu organisieren und zu skizzieren.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung, Kompetenzbewertung, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: The Company Gym

Beschreibung: Company Gym ist ein digitaler Service, der über verschiedene Plattformen verfügbar ist und speziell für Unternehmen entwickelt wurde. Es handelt sich um einen kostenpflichtigen Dienst, der 3 Tarife anbietet (und die Möglichkeit einer kostenlosen Testversion). Er bietet seinen Nutzern eine breite Palette von Funktionen, z.B. eine Community und einen kollaborativen Bereich, in dem die Nutzer ihre Arbeit entwickeln und gleichzeitig mit Kollegen teilen können.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Bewertung, Zusammenarbeit

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
erforderlich		
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Trello

Beschreibung: Trello ist ein flexibler und kostenloser Weg Pläne und Aufgaben zu organisieren und Projekte zu verwalten.

Didaktische Zielsetzung: Aufgabenmanagement, Projektmanagement, Unterrichtsplanung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Wordart

Beschreibung: Individuelle Wortwolken/Tag-Clouds können aus Texten oder Sammlungen von Begriffen mit eigener Farbgebung, Schriftart, Form usw. erstellt werden.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Wortwolke

Beschreibung: Lehrende und Lernende können ganz einfach ihre eigenen Wortwolken erstellen.

Didaktische Zielsetzung: Sammlung von Begriffen, Stichwortsammlung, Zusammenstellung von Informationen, Materialerstellung, Brainstorming

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Recherche eigener Tools**Tools for organising lessons****Digitales Werkzeug: Classroomscreen**

Beschreibung: Digitale, interaktive (Online-)Tafel mit digitalen Angeboten wie Timer, Uhr, Ampel, Zufallsgenerator, mehreren Arbeitssymbolen für Stillarbeit, Gruppenarbeit und Flüstern sowie einem Lautstärkemesser auf einer großen, interaktiven Fläche. Die Website kann mit einem Beamer verwendet werden, ist aber optional auch mit Whiteboards kompatibel.

Didaktische Zielsetzung: Organisation des Unterrichts

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	-	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: DreamShaper

Beschreibung: DreamShaper ist ein Online-Tool, das Lehrern hilft, eine motivierende Komponente in ihren Unterricht einzubauen, indem sie themenbezogene unternehmerische Projekte entwickeln. Die Schüler können die Techniken des Unternehmertums in jedem Fach anwenden, indem sie im Team arbeiten. Der Lehrer/Pädagoge hat Zugriff auf alle Projekte seiner Klasse und kann die Antworten und Fortschritte der Schüler begleiten sowie neue Herausforderungen hinzufügen und neue Etappen freischalten. Die Plattform verfügt bereits über eine Reihe von Inhalten und Tools, die an die Bedürfnisse der Lehrer und Schüler angepasst werden können.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Unterrichtsplanung, Aktives Lernen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Flinga

Beschreibung: Die Plattform bietet Lehrkräften ein Online-Whiteboard und eine Pinnwand, die auch von den Lernenden ergänzt werden können.

Didaktische Zielsetzung: Stichwortsammlung, Antwortensammlung, Brainstorming, Zusammenarbeit

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Genialy

Beschreibung: Auf dieser Website können Lehrende Präsentationen, Infografiken, Spiele, interaktive Bilder und Schulungsmaterial erstellen.

Didaktische Zielsetzung: Materialerstellung, Produktion von Erklärvideos, Produktion von Erklärgrafiken, Produktion von Erklärpräsentationen

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Google Jam-board

Beschreibung: Ein Tool zur Visualisierung von Ideen auf eine neue und kollaborative Weise.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Microsoft Forms

Beschreibung: Ein Tool, mit dem Sie Ihre Ideen auf eine neue und kollaborative Weise visualisieren können.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Microsoft Whiteboard

Beschreibung: Kollaboration und Brainstorming in der Arbeitsumgebung. Machen Sie es Teams leicht, effektive Besprechungen durchzuführen, Ideen zu visualisieren und kreativ zu arbeiten – mit Notizen, Formen, Vorlagen und vielem mehr.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Nozbe

Beschreibung: Kostenlose App zum Erstellen von Aufgabenlisten in Projekten, von den wichtigsten bis zu den unwichtigsten; Ablegen aller Ideen, Konzepte, Aufgaben und Erinnerungen im Posteingang; Hinzufügen von Kommentaren und Anhängen zu Aufgaben; Erstellen von Kategorien und Zuordnen verschiedener Aufgaben und Projekte nach dem eigenen Konzept; Erstellen von Vorlagen, Checklisten für Aufgaben in Projekten, die sich wiederholen oder einander ähneln; Aufgaben in Projekten mit anderen Personen teilen oder sie für viele Personen gleichzeitig löschen. Kann mit dem Google-Kalender, Evernote, Google Drive oder Dropbox synchronisiert werden.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Aufgabenmanagement, Bewertung, Unterrichtsorganisation, Projektmanagement

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: QR Code Monkey

Beschreibung: QR-Codes können erstellt und individualisiert werden (Anpassung: Farben, Layout, Einfügen von Logos usw.).

Didaktische Zielsetzung: Materialerstellung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Taskcards

Beschreibung: Lehrende können Pinnwände, sogenannte „Task Cards“, erstellen. Sie können aus verschiedenen Medien wie Texten, Bildern oder Links bestehen und von den Lernenden abgerufen werden. Die Website erklärt zwar viel, aber es dauert trotzdem eine Weile, bis man sich in die Materie eingearbeitet hat.

Didaktische Zielsetzung: Sammlung von Begriffen, Zusammenstellung von Informationen, Organisation des Unterrichts

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Recherche eigener Tools**Tools for media and material design****Digitales Werkzeug: Anchor**

Beschreibung: Anchor ist eine Plattform zum Erstellen, Verbreiten und Vermarkten von eigenen Podcasts.

Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklärungs podcasts

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	-	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Animoto

Beschreibung: Animoto ist eine Videoplattform, mit der auch Nicht-Experten fesselnde Multimediadateien erstellen können. Animoto ermöglicht es, vorhandene Videoclips und Bilder mit wenig Aufwand in Videodialogs zu verwandeln. Man kann entweder eine der vorhandenen Storyboard-Vorlagen verwenden oder ein Video von Grund auf neu erstellen, je nachdem, wie viel Zeit und Ehrgeiz man hat!

Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklärvideos

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	-	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Cacao

Beschreibung: App für das Erstellen, Bearbeiten, Kommentieren und Austauschen über Diagramme durch mehrere Benutzer.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Canva

Beschreibung: Canva ist eines der beliebtesten Tools für die Erstellung von Grafiken für soziale Medien. Mit Canva können Sie mithilfe von Layouts, Vorlagen und Designelementen schnell hochwertige Bilder erstellen.

Didaktische Zielsetzung: Erstellung von Erklärungsgrafiken

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: EDpuzzle

Beschreibung: Ein praktisches Tool zur Personalisierung von Filmen (aus unserer Datenbank oder der EDpuzzle-Datenbank) durch Ausschneiden des entsprechenden Fragments, Hinzufügen des eigenen Soundtracks, von Notizen oder Quizfragen.

Didaktische Zielsetzung: Videoproduktion

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Lywi

Beschreibung: Eine Website, auf der Lernende ihre eigenen Comics erstellen können. Sie richtet sich an Erwachsene.

Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklär-Comics, Erstellung von Material

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: simpleshow

Beschreibung: Es handelt sich um eine Online-Schnittstelle, mit der Sie kurze Videos im Legetrick-Stil produzieren können. Auf der Grundlage eines einzu-gebenden Skripttextes wählt das Tool automatisch die im Tool enthaltenen vorgefertigten Symbole aus, unterteilt Sequenzen und erstellt einen Videovor-schlag. Dieser kann anschließend manuell bearbeitet und optional mit eigenen Grafiken ergänzt werden. Die fertigen Videos können heruntergeladen und lokal gespeichert werden.

Didaktische Zielsetzung: Erklärende Videoproduktion

Digitales Werkzeug: Piktochart

Beschreibung: Erstellen von visuellen Inhalten (Infografiken, Präsentationen, Berichte und Drucke), Videorekorder und Videoeditor in einer intuitiven Plattform.

Didaktische Zielsetzung: Erstellung von Grafiken und Infografiken, Videoproduktion

Digitales Werkzeug: Pixlr Editor

Beschreibung: Ein kostenloser Online-Fotoeditor für Anfänger. Ein Tool zur Erstellung von Inhalten mit Hilfe professionell vorbereiteter Vorlagen. Der Benutzer kann Fotocollagen mit vorgefertigten Layouts erstellen.

Didaktische Zielsetzung: Foto-Editor

Digitales Werkzeug: Pixton

Beschreibung: Ein kostenpflichtiges Programm zum Entdecken, Erstellen und Teilen von Comics. Es können alle erdenklichen Lernszenarien erstellt werden, da die Charaktere, Hintergründe und Bild-inhalte frei erstellt und verändert werden können.

Didaktische Zielsetzung: Comic-Produktion

Digitales Niveau: <input type="checkbox"/> Anfänger <input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	nicht erforderlich
Lernende/r	erforderlich for access to full functionality
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	-
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich (chargeable)
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: Placeit

Beschreibung: Dieses Bild- und Video-Tool ermöglicht es Marken, ihre Produkte und digitalen Designs in realistischen Web-/Videoumgebungen zu präsentieren. Sie können damit Hunderte oder sogar Tausende von Dollar für extern beschaffte Produktvideos und -bilder sparen.

Didaktische Zielsetzung: Erklärungsvideo, Grafikproduktion

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	-	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Playmobil Comic Creator

Beschreibung: Eine Website, auf der Lernende ihre eigenen Comics entwerfen können. Sie ist leicht zu verstehen und zu benutzen, bietet aber nicht viele verschiedene Designs und schränkt damit die Möglichkeiten der Lernenden ein. Die Comics können heruntergeladen werden.

Didaktische Zielsetzung: Erstellung von Erklär-Comics, Materialerstellung, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Powtoon

Beschreibung: Tool zum Erstellen von ansprechenden Videos, insbesondere für Präsentationszwecke. Die Plattform ermöglicht es, aus verschiedenen Vorlagen zu wählen und sie an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklärungsvideos

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Prezi

Beschreibung: Mit Prezi können Sie eigenständige Präsentationen erstellen, die neben einer Präsentation erscheinen, und fantastische interaktive Grafiken und Diagramme entwerfen. Prezi kann in Zoom, Microsoft Teams und Webdex integriert werden und verfügt über einen Bereich „Inspiration“, in dem Sie sehen können, wie andere Marken ihr Publikum begeistern.

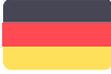
Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklärungspräsentationen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	-	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Stopmotionstudio

Beschreibung: Eine App zum Erstellen von Stop-Motion-Filmen.

Didaktische Zielsetzung: Produktion von Erklär-Comics, Erstellung von Material

Digitales Niveau: <input type="checkbox"/> Anfänger <input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	nicht erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: TED-Ed

Beschreibung: Mit TED-Ed können Sie mit Hilfe von Lehrvideos, die auf You-Tube verfügbar sind, personalisierte Lektionen erstellen. „Flip your lesson“ besteht aus 4 Teilen – Ansehen, Nachdenken, Vertiefen, Diskutieren. Zuerst sehen sich die Lernenden einen vom Lehrer ausgewählten Film an, dann beantworten sie die vorbereiteten Fragen, diskutieren und wenn ihnen das Thema gefällt, erhalten sie Links zu weiterführenden Materialien, um ihr Wissen zu erweitern. Auf der TED-Ed Website kann der Lehrende seine eigenen Lektionen erstellen (oder die bereits erstellten verwenden) und die Fortschritte der Lernenden nach dem Einloggen überwachen.

Didaktische Zielsetzung: Videoproduktion

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: VistaCreate

Beschreibung: VistaCreate ist ein Grafikdesign-Tool, das es zertifizierten Social-Media-Vermarktern leicht macht, atemberaubende Grafiken zu erstellen, ohne dass sie über große Designkenntnisse verfügen müssen.

Didaktische Zielsetzung: Erklärende Grafik-Produktion

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	-
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Recherche eigener Tools



Tools für Gamification

Digitales Werkzeug: **Action bound**

Beschreibung: Mit dieser App können Lehrende eine Schnitzeljagd erstellen.

Didaktische Zielsetzung: Materialerstellung

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	nicht erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **ActionTrack (for designer)**

Beschreibung: ActionTrack (kostenpflichtige App) ermöglicht es Ihnen, mobile Teamspiele selbst zu erstellen. Es ermöglicht Engagement, Zusammenarbeit, körperliche Betätigung, mobiles Lernen und lustige Teamwettbewerbe. Die TAZ ActionTrack-Plattform ist weltweit in so unterschiedlichen Segmenten wie Bildung und Ausbildung, Reisen und Resorts, Veranstaltungsunternehmen und Werbeagenturen verfügbar.

Didaktische Zielsetzung: Kompetenzbewertung, Projektmanagement

Digitales Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: **ActionTrack (for user)**

Beschreibung: ActionTrack bringt die digitale Welt in die physische Umgebung. ActionTrack ermöglicht es, verschiedene ortsbezogene Aktivitäten überall auf der Welt zu erleben. Eine Aktivität kann z.B. eine Schatzsuche, ein Teamwettbewerb in Echtzeit, ein Schultest, eine ansprechende und interaktive Schulstunde, eine Firmenschulung, eine geführte Wanderung oder Fahrt, eine Marketingkampagne oder eine interaktive Geschichte sein. ActionTrack bringt interaktive Karten mit Kontrollpunkten ein, die Multimediainhalte, Informationen, interaktive Herausforderungen, Fragen, Routenwahlen und vieles mehr enthalten können.

Didaktische Zielsetzung: Gamification von Lektionen, Veranstaltungen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lernende/r	download the app and give game QR code	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: GamiPress

Beschreibung: GamiPress ist ein kostenloses WordPress-Gamifikations-Plugin. Es ermöglicht Ihnen, Funktionen, die bei Spielen üblich sind, in Ihre Website einzubinden, z.B. Punktesysteme und Wettbewerbe zwischen Benutzern.

Didaktische Zielsetzung: Kompetenzbewertung, Projektmanagement

Digitales Niveau: <input type="checkbox"/> Anfänger <input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	-
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: Octalysis framework

Beschreibung: Ein Tool um zu lernen, wie Sie Gamification nutzen können, um Ihre Arbeit und Ihr Leben positiv zu beeinflussen.

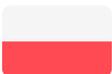
Didaktische Zielsetzung: Kompetenzbewertung, Projektmanagement

Digitales Niveau: <input type="checkbox"/> Anfänger <input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	nicht erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: One2tribe

Beschreibung: Eine fortschrittliche, kostenpflichtige Plattform zur Messung der Effektivität der Arbeit von Teams durch Gamification, Leistungs- und Anreizprogramme.

Didaktische Zielsetzung: Kompetenzbewertung, Projektmanagement

Digitales Niveau: <input type="checkbox"/> Anfänger <input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Recherche eigener Tools



Quiz Tools

Digitales Werkzeug: **Action bound**

Beschreibung: Es handelt sich um ein Rapid Refresh Quiz Maker-Tool im Format einer Tabellenkalkulation. Die Lieferung kann in Abschnitte aufgeteilt werden. Mit dem kostenlosen Basisplan können Sie die Ergebnisse der Lernenden in Bezug auf Wissen, Fähigkeiten und Compliance-Training im Tool sehen. Sie können Schulungen und andere Strategien erstellen, um den Stand Ihrer Lernenden zu verbessern.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung, Leistungstest

Digitales Werkzeug: **Interankiety**

Beschreibung: Ein einfaches Programm zum Erstellen von Umfragen und Formularen, Tests, Abstimmungen und Quizfragen. Ein supereinfacher Editor mit vielen Optionen zur gemeinsamen Nutzung, mit denen Sie ganz einfach wertvolle Daten sammeln können.

Didaktische Zielsetzung: Umfragen, Meinungserhebung

Digitales Werkzeug: **Kahoot**

Beschreibung: Erstellen Sie spielerische Quizze, Lektionen, Präsentationen und Lernkarten für Studenten, Mitarbeiter und alle anderen.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Brainstorming, Zusammenstellung von Informationen, Stichwortsammlung

Digitales Werkzeug: **Proprofs**

Beschreibung: Ein Cloud-basiertes Learning Management System, das als Instrument zur Bewertung von Fähigkeiten verwendet werden kann mit über 100.000 sofort verfügbaren Fragen, die Sie bei der Erstellung Ihrer Online-Tests verwenden können. Testtypen: Multiple Choice, Zuordnung, Ausfüllen Blank, Essay. Das System bietet anpassbare Quiz-Vorlagen, Quiz-Branding, Abschlusszertifikat, Berichte.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, digitale Tests, Umfrage

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Quizizz

Beschreibung: Erstellen Sie spielerische Quizze, Lektionen, Präsentationen und Lernkarten für Studenten, Mitarbeiter und alle anderen.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Digitaler attraktiver Unterricht, Digitales Testen, Lehren und Lernen durch Spielen

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: Slido

Beschreibung: Tool mit Live-Umfragen, Q&A, Quiz und Wortwolken. Das Tool kann im Unterricht, online oder zwischendurch eingesetzt werden.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Digitaler attraktiver Unterricht, Digitales Testen, Lehren und Lernen durch Spielen

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Digitales Werkzeug: Typeform

Beschreibung: Typeform ist ein benutzerfreundliches Programm zur Erstellung von Quizzen, Formularen und Umfragen, mit dem Sie Ihrem Publikum Fragen in verschiedenen Formaten stellen können, z. B. bildbasierte Fragen, Multiple-Choice-Fragen, kurze Antworten, Ja- oder Nein-Fragen und mehr.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Digitaler attraktiver Unterricht, Digitales Testen, Lehren und Lernen durch Spielen

Digitales Niveau: <input checked="" type="checkbox"/> Anfänger <input type="checkbox"/> Fortgeschr.	
Anmeldung:	
Lehrende/r	erforderlich
Lernende/r	nicht erforderlich
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:
	

Recherche eigener Tools



Tools für das Selbststudium

Digitales Werkzeug: DreamShaper

Beschreibung: DreamShaper ist ein Online-Tool, das Lehrern hilft, eine motivierende Komponente in ihren Unterricht einzubauen, indem sie themenbezogene unternehmerische Projekte entwickeln. Die Schüler können in jedem Fach unternehmerische Techniken anwenden, indem sie im Team arbeiten. Die Schüler haben Zugang zu einer Reihe von Herausforderungen und Inhalten, die von ihren Lehrern vorbereitet wurden, was Autonomie und Selbstlernen fördert.

Didaktische Zielsetzung: Zusammenarbeit, Unterrichtsplanung, Aktives Lernen, Projektbasiertes Lernen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Kahoot

Beschreibung: Tool zum Erstellen von spielerischen Quizen, Lektionen, Präsentationen und Lernkarten für Studenten, Mitarbeiter und alle anderen.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Digitaler attraktiver Unterricht, Digitales Testen, Lehren und Lernen durch Spielen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Digitales Werkzeug: Slido

Beschreibung: Tool mit Live-Umfragen, Q&A, Quiz und Wortwolken. Das Tool kann im Unterricht, online oder zwischendurch eingesetzt werden.

Didaktische Zielsetzung: Leistungstest, Digitaler attraktiver Unterricht, Digitales Testen, Lehren und Lernen durch Spielen

Digitales Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Anmeldung:		
Lehrende/r	erforderlich	
Lernende/r	nicht erforderlich	
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Recherche eigener Tools





QUELLEN FÜR DEN BEGINN EINER UMWELTFREUNDLICHEN TRANSFORMATION

Im Jahr 2015 erklärten alle Mitglieder der Vereinten Nationen (193 im Jahr 2022) 17 globale Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals; SDGs) für alle Menschen, die bis 2030 erreicht werden sollen. Aus diesen 17 Zielen hat GoBeEco 7 Ziele für dieses Handbuch für digitale Kompetenzen abgeleitet:



SDG 7: Saubere Energie



SDG 6: Sauberes Wasser & SDG 14: Leben unter Wasser



SDG 12: Nachhaltige/r Konsum und Produktion



SDG 13: Maßnahmen zum Klimaschutz



SDG 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur



SDG 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden



Übergreifende Nachhaltigkeits-Aktivitäten

In dieser Bibliothek finden Sie verschiedene Links zu „Wissen“, „Leitfäden“ und „Tools“ zu den jeweiligen SDGs. Die Kategorie Wissen verweist auf Websites, Podcasts, Videos usw., die Informationen zum SDG-Thema bieten. Die Kategorie Leitfäden bezieht sich auf Ressourcen, die Tipps und Tricks sowie konkrete Anregungen bieten. Die Links zu den Tools helfen dem Nutzer zum Beispiel, konkrete Berechnungen zu den individuellen CO₂-Emissionen anzustellen oder bieten die Möglichkeit, sich dem Thema über Gamification zu nähern.



SDG 7: Aktivitäten für bezahlbare und saubere Energie



Wissen

Ökologische Maßnahmen: **Associação Lusófona de Energias Renováveis**

Beschreibung: Die Associação Lusófona de Energias Renováveis ist eine NGOD (Non-Governmental Organization for Development), deren Aufgabe es ist, erneuerbare Energien in portugiesischsprachigen Ländern zu fördern. Der Verband arbeitet als Vermittler von Geschäftsmöglichkeiten, indem er den privaten Sektor unterstützt und Investitionen anzieht, eine Kooperationsplattform schafft und die gemeinsame Stimme der erneuerbaren Energien in den portugiesischsprachigen Ländern darstellt. Die Website des Verbandes dient aber auch als Fundgrube für Informationen und nützliche Quellen zum Thema Energie und erneuerbare Energien.

Kategorie: Erneuerbare und saubere Energie

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: **Conversas Energéticas**

Beschreibung: Ein Podcast, der von Studenten des Studiengangs Energie- und Umwelttechnik an der Universität Lissabon erstellt wurde. In jeder Folge begrüßen sie einen Spezialisten zum Thema und sprechen über die Energiewende, erneuerbare Optionen, die Dekarbonisierung und die jeweiligen Herausforderungen.

Kategorie: Erneuerbare und saubere Energie

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: **Make your home green**

Beschreibung: Hier finden Sie die besten Möglichkeiten, Ihr Haus mit erneuerbarer Energie zu versorgen..

Kategorie: Erneuerbare und saubere Energie

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	



Ökologische Maßnahmen: Pensamento Renovável

Beschreibung: Ein Podcast, in dem João Salgado, CEO des Unternehmens „Enbiente“ (im Bereich der erneuerbaren Energien), zusammen mit anderen Gästen verschiedene Themen im Zusammenhang mit der Energiewende, der nachhaltigen Energieerzeugung, der Dekarbonisierung, den sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen dieser Innovation und anderen verwandten Themen anspricht.

Kategorie: Erneuerbare und saubere Energie

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Reduce your Household Energy Use

Beschreibung: Kurze Einführung, wie hoch der Energieverbrauch in den USA steigt und 40 Möglichkeiten, den Energieverbrauch im Haushalt zu senken.

Kategorie: Energie reduzieren

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sposoby na oszczędzanie prądu

Beschreibung: Ein Artikel über einfache Möglichkeiten zum Sparen von Energie.

Kategorie: Energiesparen, Erneuerbare Energie

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Woran kann man saubere Energie erkennen

Beschreibung: Die Website listet Funktionen von sauberer Energie auf.

Kategorie: Saubere Energie

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: 5 dicas para poupar energia elétrica

Beschreibung: Ein Artikel veröffentlicht von Endesa, einem der größten Stromanbieter in Europa, der einige Tipps gibt, wie wir in unseren Haushalten Strom sparen können.

Kategorie: Energie sparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Capital Verde

Beschreibung: Es handelt sich um eine Rubrik der „Sapo“-Website, welche sich umweltbezogenen Themen widmet. Dieser Artikel mit dem Titel „Oito dicas – além das óbvias – para pou-par energia em casa“ gibt uns weniger offensichtliche Tipps, wie wir zu Hause Energie sparen können, z.B. durch einen Wechsel des Stromtarifs oder durch die Investition in ein Eigenverbrauchssystem..

Kategorie: Energie sparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco Tips for Sustainable Living

Beschreibung: Verschiedene Tipps, kategorisiert in Reduzieren, Wiederverwenden, Recyceln, Verwerfen, Verrotten und viele mehr.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum, Energie-sparen und Wassersparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Umstieg auf sauberen Strom

Beschreibung: Der Artikel gibt Tipps, wie Sie den Anbieter bzw. die Art der in einem Haushalt verwendeten Energie wechseln können.

Kategorie: Saubere Energie

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: **Być jak Ignacy**

Beschreibung: Gamifizierte Webanwendung für Lehrer/Ausbilder/Schüler.

Kategorie: Saubere Energie, Sauberer Transport

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Earnest App begleitet in ein nachhaltigeres Leben**

Beschreibung: Diese App verfolgt den Energieverbrauch und gibt Tipps/„Herausforderungen“, um diesen zu reduzieren.

Kategorie: Energie reduzieren

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Kalkulator oszczędności energii**

Beschreibung: Tool zur Berechnung des Energie-sparens zu Hause.

Kategorie: Energie sparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Miio**

Beschreibung: App, die wie ein GPS-Gerät funktioniert, aber dem Benutzer hilft, Reisen zu planen und dabei Ladestationen für seine Elektroautos auf dem Weg zu berücksichtigen.

Kategorie: Sauberer Transport

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Reduce the energy use**

Beschreibung: Website mit 45 Dingen, die Sie zu Hause tun können und die (in den meisten Fällen) keine Energie verbrauchen.

Kategorie: Energie reduzieren

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Save Electricity**

Beschreibung: Website mit kostenlosen Möglichkeiten zum täglichen Stromsparen.

Kategorie: Saubere Energie

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



SDG 6: Activities for clean water & SDG 14: life below water



Wissen

Ökologische Maßnahmen: **Águas de Portugal**

Beschreibung: Ein YouTube-Kanal des Unternehmens, das die portugiesische Wasserversorgung und -aufbereitung kontrolliert. Sie posten verschiedene Videos über die Herkunft, die Verteilung, die verantwortungsvolle Nutzung und den Erhalt von Wasser, aber auch über das breite Spektrum an Berufen, die mit Wasser zu tun haben, die nationalen Projekte und Aktionen, die derzeit stattfinden, und vor allem darüber, was getan wird, um die Nachhaltigkeitsziele für das Jahrzehnt zu erreichen.

Kategorie: Verantwortungsvolle Nutzung und Erhaltung von Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: **Environmentally friendly water sports**

Beschreibung: Um den Kohlendioxidausstoß zu reduzieren und das Leben unter Wasser nicht zu beeinträchtigen, gibt es auf der Website einige Aktivitäten, um trotzdem Wassersport zu betreiben.

Kategorie: Leben unter Wasser und sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: **Help the water supplies**

Beschreibung: Website mit Möglichkeiten, die Wasservorräte zu retten und Wasserräuber nicht zu finanzieren, damit jeder Zugang zu Wasser hat.

Kategorie: Wasser reduzieren und sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: **Origem da Água**

Beschreibung: Eine portugiesische Serie mit mehreren Episoden, die entlang der wichtigsten Wasserläufe der Insel Madeira gedreht wurde und Informationen über die Fauna und Flora sowie über die menschlichen Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Wasser auf der Insel liefern.

Kategorie: Wasserkreislauf, Nutzung und Erhaltung

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	



Ökologische Maßnahmen: Podcast zum Schutz des Trinkwassers

Beschreibung: Eine Podcast-Episode über verschmutztes und unhygienisches Wasser, die sich speziell auf das SDG 6 konzentriert.

Kategorie: Sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Safe Water

Beschreibung: Website mit täglichen Tipps zum verantwortungsvollen Umgang mit Wasser.

Kategorie: Sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: 10 Formas de Contribuir para Salvar os Oceanos

Beschreibung: Eine Veröffentlichung der Website National Geographic Portugal, die zehn Vorschläge enthält, wie wir zur Rettung der Ozeane beitragen können. In diesem Sinne sind einige der wichtigsten Beispiele: weniger Plastik verbrauchen, um die Auswirkungen und die Verschmutzung der Ozeane zu begrenzen; die Strände pflegen und sie immer sauber hinterlassen; oder zum Beispiel keine Waren kaufen, die das Meeresleben ausbeuten.

Kategorie: Leben unter Wasser, Schutz der Ozeane

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Água em Portugal: porquê, quando e como poupar água

Beschreibung: Ein Artikel, der erklärt, warum, wann und wie wir in Portugal Wasser sparen können. Ziel des Artikels ist es, die Leser darauf aufmerksam zu machen, dass jeder Einzelne dafür verantwortlich ist, Wasser zu sparen und zu bewahren, und dass wir täglich verschiedene Maßnahmen ergreifen können, um den Wasserverbrauch zu senken.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco Tips for Sustainable Living

Beschreibung: Verschiedene Tipps, kategorisiert in Reduzieren, Wiederverwenden, Recyceln, Verwerfen, Verrotten und viele mehr.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum, Energiesparen und Wassersparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Hábitos para reduzir o consumo de água em casa

Beschreibung: Ein Artikel, der erklärt, wie wir unser Verhalten ändern können, um den Wasserverbrauch zu reduzieren. Der Artikel macht auf die Dringlichkeit aufmerksam, sich des Problems bewusst zu werden, in einer Zeit, in der Portugal mehr als 40% des verfügbaren Wassers verbraucht und das Land einem hohen Risiko einer schweren Wasserknappheit ausgesetzt ist.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Schutz der Flüsse

Beschreibung: Der Artikel gibt einfache Tipps, wie man Flüssen helfen kann.

Kategorie: Leben unter Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Schutz der Ozeane

Beschreibung: Der Artikel gibt einfache Tipps, wie man den Ozean schützen kann, wenn man sich in seiner Nähe befindet.

Kategorie: Sauberes Wasser und Leben unter Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: Ecowaters

Beschreibung: Eine Website und eine Bewegung, die sich für die Verwendung von wiederverwendbaren Flaschen einsetzt und die Plastikproduktion reduzieren will. Die Leute können ihre Flaschen kaufen und dann über die Website nach den nächstgelegenen Wassertankstellen suchen (sie befinden sich in den Geschäften einer bekannten Supermarktkette in Portugal und sind daher leicht zu finden). **Kategorie:** Förderung des Konsums von sicherem Wasser, Vermeidung von abgefüllten Wasser in Flaschen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Garden rainwater calculator

Mit dem Rechner können Sie den Bedarf an Wasser für die Bewässerung des Gartens berechnen, dessen Menge von vielen Faktoren abhängt (Art der Bepflanzung, Standort des Gartens, Jahreszeit und viele andere).

Kategorie: Förderung des Sparens von Verbrauch und Regenwasser

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: H2O Quality

Beschreibung: Eine App, die den sicheren Verbrauch von Leitungswasser fördert, indem sie es dem Benutzer ermöglicht, seine Adresse in die App einzugeben und die Qualität des Wassers zu erfahren, das an diesem Ort verteilt wird.

Die Benutzer können auch auf der Karte nach Trinkbrunnen in ihrer Nähe suchen, um ihre wiederverwendbaren Flaschen aufzufüllen.

Kategorie: Förderung des Konsums vom unbedenklichen Wasser, Vermeidung von abgefüllten Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Kalkulator oszczędności w wyniku spożywania wody kranowej

Beschreibung: Vergleich der Kosten für den Verbrauch von Leitungswasser im Verhältnis zu den Kosten für Trinkwasser aus Töpfen.

Kategorie: Förderung des Trinkens von Leitungswasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Kalkulator oszczędności wody

Beschreibung: Kalkulator für den Verbrauch und die Kosten von Trinkwasser. Mit diesem Rechner können Sie die Kosten des im Haushalt verbrauchten Trinkwassers für verschiedene Zwecke berechnen. Außerdem zeigt er die Kosten für Trinkwasser und Abwasserentsorgung für viele Orte in Polen an.

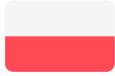
Kategorie: Förderung des Sparens von Verbrauch und Regenwasser

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: [Kalkulator oszczędności wody poprzez zastosowanie odpowiedniej armatury](#)

Beschreibung: Vergleich des Wasserverbrauchs durch die Verwendung von traditionellen Armaturen und intelligenten Armaturen, die den Wasserverbrauch reduzieren.

Kategorie: Sparen von Verbrauchswasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: [Saving water](#)

Beschreibung: Die Website zeigt verschiedene Möglichkeiten zum Wassersparen und zur Überprüfung der sanitären Anlagen.

Kategorie: Wasserverbrauch reduzieren und bessere Abwasserentsorgung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: [Working With Water](#)

Beschreibung: Ein rundenbasiertes Strategie-Web-Spiel, das den Lernenden hilft, ein nachhaltiges Wasserversorgungssystem zu entwickeln und zu unterhalten. Das Spiel spielt an der Zentralküste von New South Wales, Australien, wo der Bedarf an sauberem Trinkwasser mit dem Wachstum der Gemeinde steigt und der Spieler dafür verantwortlich ist, neue Infrastrukturen zu bauen, um den erhöhten Bedarf zu decken.

Kategorie: Nachhaltiges Wassermanagement, sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



SDG 12: Activities for responsible consumption and production



Wissen

Ökologische Maßnahmen: Do Zero

Beschreibung: Podcast über verschiedene Themen im Zusammenhang mit der Umwelt und der Nachhaltigkeit, von der Kreislaufwirtschaft über Verbrauchspraktiken, abfallfreie Gewohnheiten, Wasser- und Energieverbrauch bis hin zur Umweltverschmutzung. Der Moderator und andere Experten beleuchten die Beziehung zwischen Nachhaltigkeit und vielen Bereichen unseres Lebens, wie körperliche und geistige Gesundheit, Ernährung, Schönheit und Wohlbefinden, Politik und unsere Beziehungen.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum und Produktion, Umweltverschmutzung, Abfall, Umweltfreundlicher Lebensstil

Ökologische Maßnahmen: How to spot greenwashing?

Beschreibung: Die Website zeigt, wie man einen umweltfreundlicheren Lebensstil führen kann und wie man Firmen daraufhin überprüft, ob sie wirklich so grün sind, wie sie sich geben.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Ökologische Maßnahmen: Podcast #EkoPoRadio

Beschreibung: Der Podcast thematisiert, was es bedeutet, ökologisch zu sein und zu leben und ob es uns wirklich viel kostet, dem Planeten zu helfen. Jeden Mittwoch wird eine neue Folge der ökologischen Podcast-Serie #EKOpoRADIO in Wrocław präsentiert.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Ökologische Maßnahmen: Podcast Co w tym koszu?

Beschreibung: Podcast über einen abfallfreien Lebensstil und verantwortungsvollen Einkauf.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Podcast Jest zielono

Beschreibung: Podcast Jest zielono ist das erste Programm in Polen, das sich mit Ökologie, abfallfreiem Leben, Einschränkung des Konsums und einem grünen Lebensstil beschäftigt.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Positive examples you can promote

Beschreibung: Hier finden Sie Beispiele für Kohlenstofffinanzierungsprojekte, die darauf abzielen, nachhaltige Produktion und nachhaltigen Konsum zu fördern.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum und Produktion

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Secondhand Einkauf

Beschreibung: Die Website informiert über Secondhand-Einkauf und seine Vorteile.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sustainable fashion Zrównoważona moda

Beschreibung: Artikel über die Textilindustrie – Umwelt mentale Auswirkungen und nachhaltige Modetrends.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum und Produktion, Umweltverschmutzung, Abfall, Umweltfreundlicher Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Tips for a more responsible shopping

Beschreibung: Die vorgestellten Schritte helfen den Menschen dabei verantwortungsvoller einzukaufen.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Wissenswertes zu Müll und Recycling

Beschreibung: Es handelt sich um eine Einführung in das Recycling in Deutschland und bietet ein Quiz, in dem der Benutzer überprüfen kann, ob er weiß, wie man recycelt.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum, Abfall

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: 6 ideias a pôr em prática para um consumo sustentável

Beschreibung: Ein Artikel, der in Economista, einem Online-Verlag, veröffentlicht wurde und in dem einige Tipps vorgestellt werden, wie wir in unserem täglichen Leben nachhaltiger handeln können. Weniger Plastik verbrauchen, sich umweltfreundlich fortbewegen oder reparieren statt kaufen sind einige der vorgestellten Vorschläge.

Kategorie: Umweltfreundlicher Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: 6 razões para fazer compras em segunda mão

Beschreibung: Ein Artikel, der einige der Vorteile des Secondhand-Einkaufs aufzeigen soll, der die Notwendigkeit eines verantwortungsvolleren Kaufs hervorhebt und gleichzeitig von den attraktiven Preisen dieser Produkte profitiert.

Kategorie: Eco-friendly lifestyle, responsible consumption

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: 7 dicas susten-táveis para ir ao supermercado

Beschreibung: Ein Artikel, der auf dem Noctula Channel veröffentlicht wurde, einem Portal, das sich auf den Austausch von Wissen, insbesondere im Bereich Umwelt, konzentriert. In dieser Publikation werden einige Tipps vorgestellt, die wir beim Einkaufen befolgen sollten, damit diese Einkäufe ökologischer und nachhaltiger sind. Zu den wichtigsten Tipps gehören zum Beispiel der Kauf von Glasprodukten oder Produkten mit Nachfülloptionen, die Vermeidung von Verpackungen oder die Verwendung von wiederverwendbaren Taschen.

Kategorie: Umweltfreundlicher, abfallfreier Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: 7 Dicas Zero Waste

Beschreibung: Mafalda Pinto Leite ist die Autorin des täglichen MPL-Blogs, der darauf abzielt, Werkzeuge zu teilen beitragen, die die Gesundheit verbessern. Sie gibt Tipps, wie wir mehr Gemüse verzehren oder natürliche Schönheitsprodukte verwenden können. In diesem Artikel werden 7 Tipps zum Thema Abfallvermeidung vorgestellt, darunter die Verwendung biologisch abbaubarer Produkte, Kompostierung, der Kauf langlebiger Gegenstände und andere Tipps, wie Sie mit weniger Abfall leben können. die zu einer Änderung der Gewohnheiten führt. **Kategorie:** Umweltfreundlicher, abfallfreier Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco Tips for Sustainable Living

Beschreibung: Verschiedene Tipps, kategorisiert in Reduzieren, Wiederverwenden, Recyceln, Verwerfen, Verrotten und viele mehr.

Kategorie: Verantwortungsbewusster Konsum, Energie- und Wassereinsparung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Green online shops

Beschreibung: Anstatt große Online-Shops zu unterstützen, finden Sie hier eine Website mit einigen grünen Alternativen.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Podcast Klimatyczne rozmowy

Beschreibung: Ein Podcast über verantwortungsvolle Konsumentenscheidungen, über die Änderung alltäglicher Gewohnheiten hin zu mehr Umweltfreundlichkeit.

Kategorie: Umweltfreundlicher Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sustainable clothing brands

Beschreibung: Es gibt viele verschiedene nachhaltige Bekleidungsmarken, aber hier ist ein Link zu einer kleinen Sammlung.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Zero waste

Beschreibung: Website zeigt Tipps für ein besseres Abfall-Verhalten.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: **Ekoquiz o segregacji odpadów**

Beschreibung: Ein Quiz über die Trennung von störendem Abfall.

Kategorie: Mülltrennung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Lebensmittelverschwendung bekämpfen, TooGoodToGo App**

Beschreibung: Die App verkauft Lebensmittel, die kurz davor sind, weggeworfen zu werden, zu einem niedrigeren Preis.

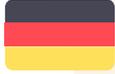
Kategorie: Verantwortungsbewusster Konsum, Lebensmittelverschwendung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Lebensmittelverschwendung bekämpfen und regionalere/saisonalere Ernährung**

Beschreibung: Die App schlägt Rezepte mit dem vor, was im Kühlschrank übrig ist, sobald sich der Benutzer anmeldet, und zeigt ihm außerdem an, welche saisonalen Obst- und Gemüsesorten derzeit in seiner Region zu finden sind.

Kategorie: Verantwortungsbewusster Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Plasticity**

Beschreibung: Plasticity ist ein Puzzle-Platformer in dem die Spieler eine plastikverseuchte Welt erkunden. Sie durchqueren überflutete Städte und verwüstete Landstriche, während sie Entscheidungen treffen, die sowohl das Spiel als auch die Zukunft tiefgreifend verändern.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum und Produktion, Plastikmüll

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Waste App**

Beschreibung: Eine App, die den Menschen helfen soll, herauszufinden, was sie mit den von ihnen produzierten Abfällen und Rückständen machen sollen, von den einfachsten (Papierschachteln, Plastik- und Glasflaschen) bis zu den komplexesten (Kreditkarten, Holz, Zahnbürsten, Möbel, abgelaufene Medikamente usw.). Sie bietet auch eine nationale Karte, die zeigt, wo die Bürger verschiedene Produkte (Lebensmittel, Kleidung, Bücher, Sportbekleidung, technische Geräte usw.) in ihrer Nähe spenden und anbieten können.

Kategorie: Nachhaltiger Konsum, Abfallentsorgung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



SDG 13: Activities on climate action



Wissen

Ökologische Maßnahmen: **Bom Ambiente**

Beschreibung: Ein Podcast des portugiesischen Geologenverbands, der sich mit der Entwicklung unseres Planeten aus geologischer Sicht beschäftigt. Er untersucht Aspekte wie z.B. den Zusammenhang zwischen der Umwelt und den Böden, Energieexploration und die Folgen der globalen Erwärmung.

Kategorie: Klimawandel, Globale Erwärmung, Naturschutz, nachhaltige Stadt

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Dolnośląski**

Ekopotencjał w obliczu zmian klimatu – mini serial edukacyjny

Beschreibung: Eine pädagogische Miniserie über den Klimawandel und Möglichkeiten, die Auswirkungen des Klimawandels in Wrocław abzuschwächen. Enthält Beispiele für lokale Initiativen der Einwohner.

Kategorie: Klimawandel

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Podcast – Raport z przyszłości**

Beschreibung: „Zukunftsbericht. Wie können wir unseren Planeten retten?“, ein Podcast von Audioteka und Greenpeace Polska, in dem Marek Józefiak von Greenpeace mit seinen Gästen über die wichtigsten ökologischen Herausforderungen der Zukunft spricht. Wie man von fossilen Brennstoffen wegkommt, wie um Bienen zu retten, wie man mit Plastik umgehen kann, was jeder von uns für den Planeten tun kann – das sind nur einige der Fragen, die wir versuchen werden zu beantworten.

Kategorie: Naturschutz, Klimawandel, sauberes Wasser und nachhaltige Stadt

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Ökologische Maßnahmen: Podcast zu Klimaschutz

Beschreibung: In diesem wöchentlichen Podcast werden die Hörer über aktuelle Ereignisse im Zusammenhang mit dem Klimawandel informiert und diskutiert.

Kategorie: Klimawandel

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Podcasts Klimawandel/-schutz

Beschreibung: In diesem Podcast informiert Claudia Kemfert über aktuelle Ereignisse im Zusammenhang mit dem Klimawandel.

Kategorie: Klimawandel

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: The climate is changing- but are you?

Beschreibung: Die Website gibt Tipps, wie man als Verbraucher, Kunde, aktiver Bürger etwas verändern kann und was man tun kann.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: What can be done to protect nature?

Beschreibung: Die Website zeigt Wege auf, wie man die Gesundheit und Qualität von Naturräumen in lokalen Gebieten beeinflussen kann.

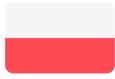
Kategorie: Schutz der Natur, Klimaschutz, sauberes Wasser und nachhaltige Stadt

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Zielony Podcast

Beschreibung: Der Podcast thematisiert Klimamaßnahmen und wie man eine Klimakatastrophe vermeiden kann, zum Beispiel mit neuen Technologien.

Kategorie: Schutz der Natur, Klimaschutz, sauberes Wasser und nachhaltige Stadt

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: 10 ideias para combater as alterações climáticas

Beschreibung: Ein Artikel, der von Endesa, einem Strom- und Gasversorger in Portugal, veröffentlicht wurde. In dem Artikel werden einige Tipps gegeben, wie man den Klimawandel am effektivsten bekämpfen und den Übergang zu einem nachhaltigen Energiemodell fördern kann. Diese Publikation wurde in den Nachrichtenbereich der Website des Unternehmens eingefügt, der sich mit Themen der Nachhaltigkeit und Energieeffizienz befasst.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, Klimaschutz

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Alterações climáticas: como combatê-las

Beschreibung: Ein Artikel mit Beispielen dafür, wie Städte attraktiver werden und gleichzeitig die Umweltverschmutzung reduzieren und die alternde Infrastruktur verbessern können. Einige Beispiele von intelligenten Straßen, grünen Gebäuden und nachhaltiger Wasserwirtschaft werden als beste Praktiken vorgestellt.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, Klimaschutz, nachhaltige Stadt

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Cinco medidas que pode tomar em Portugal para combater as alterações climáticas

Beschreibung: Ein Artikel, der fünf Maßnahmen vorstellt, die in Portugal ergriffen werden können, um den Klimawandel zu bekämpfen. Einige der wichtigsten Folgen des Klimawandels aber auch die Verantwortung, die Unternehmen und Regierungen bei der Einführung umweltfreundlicherer und nachhaltigerer Verhaltensweisen haben, wird dargestellt.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, Klimaschutz

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco-activities

Beschreibung: Auf dieser Website werden verschiedene Aktivitäten vorgestellt, die nicht nur für Umweltliebhaber, sondern auch für Menschen geeignet sind, die ihren CO2-Fußabdruck verringern möchten.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen und verantwortungsbewusster Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Klimaschutz

Beschreibung: Der Artikel gibt einfache Tipps, wie Sie das Klima in allen Bereichen des täglichen Lebens schützen können.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Klimatyczna edukacja – materiały szkoleniowe

Beschreibung: Website mit Schulungs- und Bildungsmaterialien, Lehrplänen für Umweltpädagogen und Aktivisten, die sich für die Eindämmung der Auswirkungen des Klimawandels einsetzen.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, Klimawandel, Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: List to help fight the climate change

Beschreibung: Die Website stellt Dinge vor, die Sie jetzt tun können, um etwas gegen den Klimawandel zu unternehmen.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: Carbon Foot-print

Beschreibung: Die Website berechnet den Kohlenstoff-Fußabdruck der Menschen und gibt Tipps, wie man die Emissionen reduzieren kann.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Game "Świat na rozdrożu" – "World at Cross-roads"

Beschreibung: Strategisches Spiel – ein gut spielbares Windows-Computerspiel, das den Aufstieg der industriellen Zivilisation von 1900 bis 2200 simuliert.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: JouleBug

Beschreibung: JouleBug ist eine App, die Benutzern hilft, grüne Gewohnheiten zu entwickeln, indem sie Sie für gute Taten belohnt. Die App ermutigt die Benutzer zu mehr Nachhaltigkeit, indem sie sie mit verschiedenen Abzeichen und Punkten für jeden Schritt auf dem Weg belohnt. Die Nutzer können verschiedene Herausforderungen meistern, die Schritte, die sie unternehmen, um grüner zu werden, mit Ihren sozialen Netzwerken teilen, lokalen Gemeinschaften beitreten, die Nachhaltigkeitsbemühungen anderer liken und kommentieren und Punkte sammeln und Leistungen bewerten, um zu sehen, wie grün sie im Vergleich zu ihrer Gemeinschaft sind.

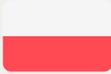
Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, nachhaltiger und ökologischer Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Kalkulator śladu węglowego

Beschreibung: Die Website berechnet den CO₂-Fußabdruck der Menschen und gibt Tipps, wie man die Emissionen reduzieren kann.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Messung individueller CO₂-Ausstoß

Beschreibung: Die Website verfolgt den CO₂-Fußabdruck des Benutzers und fordert ihn auf, sein CO₂-Limit nicht zu überschreiten.

Kategorie: Klimawandel

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Recycle BinGo

Beschreibung: Ein Spiel, das Recycling-Gewohnheiten fördern soll. Es fordert die Menschen auf, den von ihnen produzierten Müll zu trennen und ihn zum nächstgelegenen Recyclinghof zu bringen. Jedes Mal, wenn sie dorthin gehen, müssen sie in der App einchecken und einige Punkte und Belohnungen sammeln, die zu ihrem Fortschritt im Spiel beitragen werden. Das Spiel stellt die Benutzer auch vor sieben andere Herausforderungen, die sie lösen müssen.

Kategorie: Klimaschutzmaßnahmen, Abfall, nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



SDG 9: Activities for industry, innovation, and infrastructure



Knowledge

Ökologische Maßnahmen: Environmentally friendly warehouse

Beschreibung: Die Website zeigt Wege auf, wie Supply Chain Manager ihre Lagerhäuser umweltfreundlich gestalten können.

Kategorie: Nachhaltiges Lagerhaus

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Falar em Sustentabilidade

Beschreibung: Ein Podcast von Deco Proteste, der portugiesischen Vereinigung für Verbraucherschutz. In jeder Folge kommen Vertreter von Unternehmen, Verbrauchern und Organisationen zusammen, um bewährte Verfahren auszutauschen und das Bewusstsein für die Auswirkungen des menschlichen Verhaltens auf die nachhaltige Zukunft unseres Planeten zu schärfen.

Kategorie: Nachhaltige Produktion, nachhaltiges Wirtschaften

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Green logistic

Beschreibung: Website mit Best-Practice-Tipps für ein nachhaltiges Lager.

Kategorie: Nachhaltiges Lagerhaus

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Minuto Azul – Edifícios + sustentáveis

Beschreibung: Ein portugiesischer Podcast, der in jeder Folge Tipps und Inhalte über Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Bauwesen präsentiert.

Kategorie: Nachhaltige Lebensmittelproduktion

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Podcast Przyszłość. Żywność. Planeta

Beschreibung: Der Artikel beschreibt, wie die heutige Industrie nachhaltiger wird und warum dies eine wichtige Entwicklung ist, die für alle von Vorteil ist.

Kategorie: Nachhaltige Lebensmittelproduktion

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Wie können Unternehmen nachhaltiger werden

Beschreibung: Der Podcast behandelt die Themen Hunger und Mangelernährung sowie Lebensmittelverschwendung und -überkonsum. Er spricht über Zero Waste und überflüssige Plastikverpackungen sowie über eine pflanzliche Ernährung.

Kategorie: Industrie und Innovation

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: Como tornar o seu negócio sustentável a nível social e ambiental

Beschreibung: Ein Artikel, der erklärt, wie Sie Ihre Geschäftspraktiken nachhaltiger gestalten können. Er enthält Informationen darüber, wie Sie Routinen in ökologischere umwandeln können, wie Sie ein Rückstandsmanagementsystem einführen, eine gute Luftqualität fördern und bewusster einkaufen.

Kategorie: Nachhaltige Unternehmen, Arbeitsumfeld

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Empresas e Sustentabilidade

Beschreibung: Ein Leitfaden für bewährte Praktiken mit einer Liste von praktischen Vorschlägen, die sich an Unternehmer und Mitarbeiter richten. Das Buch versammelt auch Beispiele anderer Unternehmen, die sich für einen nachhaltigeren Weg entschieden haben. Außerdem enthält es eine Auswahl von Institutionen, die Waren und Dienstleistungen anbieten, die einen positiven Einfluss auf die Nachhaltigkeit haben.

Kategorie: Nachhaltige Geschäfte und Unternehmen, Arbeitsumfeld

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Ökologische Maßnahmen: Improving the work environment

Beschreibung: Website mit Tipps, wie Sie Ihr Arbeitsumfeld verbessern können und warum Sie bequem arbeiten sollten ist nicht nur gut für das Wohlbefinden, sondern auch für die Qualität der Arbeit.

Kategorie: Arbeitsumfeld, gute Gesundheit und Wohlbefinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Responsible travel

Beschreibung: Die Website gibt Tipps für verantwortungsbewusstes Reisen.

Kategorie: Infrastruktur

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: Go green in the office

Beschreibung: Die Website zeigt verschiedene Ideen, wie Sie Ihr Büro umweltfreundlicher gestalten und dabei oft auch noch Geld sparen können.

Kategorie: Nachhaltiges Büro

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Zero Desperdício

Beschreibung: Eine WebApp, die erste portugiesische Plattform, die zur Umsetzung eines Kreislaufwirtschaftssystems im Land beitragen soll. Als Verwaltungsplattform für Städte kann sie für die Verwaltung verschiedener Abfallkreisläufe wie Lebensmittel, Plastik, Medikamente, Textilien und viele andere eingesetzt werden. Auf diese Weise fördert sie die Nachhaltigkeit und eine Politik der Abfallvermeidung und bietet einen kostenlosen Zugang zu Lebensmitteln, Kleidung und Heimtextilien in der Nähe eines Haushalts mit geringer oder gar keiner Verbrauchskapazität.

Kategorie: Nachhaltige Lebensmittelproduktion

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



SDG 11: Activities for Sustainable Cities and Communities



Wissen

Ökologische Maßnahmen: 1 Minuto pela Terra

Beschreibung: Ein Podcast, der zu einem bekannten portugiesischen Radiosender, Antena 1, gehört. Sein Ziel ist es in jeder Folge Familien und Einzelpersonen praktische Tipps und Anregungen zu geben, die sie umsetzen können, um umweltfreundlicher und nachhaltiger zu werden, insbesondere im Bereich der Energieeinsparung und Energieeffizienz, aber auch in anderen Bereichen wie Wasser, Luft, Abfall, Lärm oder Naturschutz.

Kategorie: Umweltfreundlicher Lebensstil, nachhaltige Städte und Gemeinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Gender Equality in the workplace

Beschreibung: Hier sind verschiedene Vorschläge zur Steigerung eines vielseitigen und integrativen Arbeitsplatzes, der unterschiedliche Ideen und Kreativität fördert, die die Leistung, Prozesse und Produktivität verbessert.

Kategorie: Geschlechtergleichstellung und nachhaltige Gemeinschaft

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	

Ökologische Maßnahmen: Podcast Muda Talks

Beschreibung: Ein Podcast über Nachhaltigkeit in allen Aspekten unseres Lebens. Über die Möglichkeit einer anderen Herangehensweise an natürliche Ressourcen, Städte, Architektur, Arbeitsweise, Bildung, Kleidung und andere Politikbereiche. Unsere Welt ist im Umbruch und wir definieren unsere Werte neu, so dass die bisherigen Antworten nicht mehr ausreichen. Was und wie wollen wir also bewahren und was muss neu sein?

Kategorie: Nachhaltige Gemeinschaft

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	



Ökologische Maßnahmen: Podcast über den Aufbau nachhaltiger Städte

Beschreibung: In diesem Podcast über die Entwicklung von Gesellschaft und Industrie in Bezug auf Nachhaltigkeit werden Experten aus Wirtschaft, Politik und Wissenschaft interviewt.

Kategorie: Industrie, Innovation und Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Podcast zu Nachhaltigen Städten

Beschreibung: Eine Podcast-Episode über ein Projekt zur Erforschung von Möglichkeiten, eine Stadt nachhaltiger zu gestalten, unter der Leitung von Oliver Parodi.

Kategorie: Nachhaltige Städte und Gemeinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sustainable city plans

Beschreibung: Die Website zeigt die Auswirkungen von Städten auf die Klimakrise und gute Beispiele für grüne Maßnahmen in Städten auf.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Traits of a sustainable city

Beschreibung: Die Website zeigt verschiedene Merkmale und Beispiele für nachhaltige Städte in der Welt und warum wir sie brauchen.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Was macht eine Stadt zu einer Nachhaltigen Stadt

Beschreibung: Die Website bietet Informationen über nachhaltige Städte, die für Pädagogen geschrieben wurden. Sie enthält auch Lehrmaterial, das von ihnen verwendet werden kann.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: **Eco Telhado**

Beschreibung: Auf dieser Website finden Sie Tipps, wie Sie Städte nachhaltiger gestalten können, sowie Beispiele für die umweltfreundlichsten Städte der Welt und deren bewährte Praktiken.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Eine nachhaltige Stadt entstehen lassen**

Beschreibung: Der Artikel gibt dem Leser Tipps, was er tun kann, um sicherzustellen, dass seine Stadt nachhaltiger wird.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **NooCity**

Beschreibung: Diese Website bietet Tipps und Informationen darüber, wie man Städte in nachhaltigere Orte verwandeln kann. Sie bietet auch Zugang zu gemeinschaftlichen Gemüsegärten, stellt Listen lokaler Plantagen und Landwirte vor und ermöglicht den Kauf von Bausätzen für den Bau eigener privater Gemüsegärten zu Hause.

Kategorie: Nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Summer Activities**

Beschreibung: Auf dieser Website werden 15 umweltfreundliche Sommeraktivitäten vorgestellt, die in einem Zeitraum von einem Tag bis zu einigen Tagen durchgeführt werden können.

Kategorie: Nachhaltige Gemeinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **Transition Initiative**

Beschreibung: Die Website gibt Tipps für eine Umstellungsinitiative für die Gemeinde.

Kategorie: Nachhaltige Gemeinden

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: **#GenerationEquality**

Beschreibung: Auf der Website sind einfache, alltägliche Aktionen aufgelistet, die dazu beitragen, eine Generation der Gleichheit zu schaffen.

Kategorie: Ungleichheiten abbauen und eine gesunde Gemeinschaft gestalten

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		





Tools

Ökologische Maßnahmen: **Biklio App - Go green in the office**

Beschreibung: Eine App, die mit dem Ziel entwickelt wurde, nachhaltige Fortbewegungsarten und insbesondere das Radfahren zu fördern und gleichzeitig die lokale Entwicklung von Städten und anderen Regionen zu unterstützen. Biklio hat eine Vereinbarung mit verschiedenen Orten, wie z.B. lokalen Geschäften, Läden, Restaurants, Cafés, Blumenläden, Friseuren, Lebensmitteläden und Lebensmitteläden. Der Nutzer muss in der App nur auswählen, wohin er fahren möchte, und dorthin radeln – über den Mechanismus der App erkennt das verwendete Gerät, ob der Nutzer tatsächlich mit dem Fahrrad unterwegs ist. Sobald er dort ankommt, kann er dem Ladenbesitzer beweisen (indem er das Ergebnis auf der App anzeigt), dass er mit dem Fahrrad dorthin gefahren ist, und kommt so in den Genuss verschiedener Vergünstigungen und Rabatte vor Ort.

Kategorie: Nachhaltige Städte und Gemeinden, Nachhaltiger Transport

Ökologische Maßnahmen: **CityPoints Cascais**

Beschreibung: Eine App, die darauf abzielt, bürgerschaftliches Engagement und nachhaltige Praktiken auf lokaler Ebene zu fördern. Die App verfügt über eine Liste vordefinierter Aktionen (die ständig aktualisiert wird), wie z.B. das Recycling von Getränkeverpackungen (Plastik, Glas und Dosen) in einem der 10 Automaten, die in den Supermärkten des Bezirks aufgestellt sind, die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel, der Umtausch von Waren (z.B. Schulbücher) usw. Für jede abgeschlossene Aktion kann der Benutzer Punkte sammeln, die er später gegen Gutscheine für Waren oder Dienstleistungen verschiedener Organisationen oder kommunaler Einrichtungen (wie z.B. Bio-Produkte, Eintrittskarten für kulturelle Veranstaltungen und Aktivitäten in der Natur).

Kategorie: Nachhaltige Städte und Gemeinden, Nachhaltiger Transport

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco

Beschreibung: Eco ist ein Online-Spiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten müssen, um eine Zivilisation in einer Welt aufzubauen, in der alles, was sie tun, Auswirkungen auf die Umwelt hat. Es handelt sich um eine Ökosystem-Simulation mit Tausenden von Pflanzen und Tieren. Die Spieler müssen die Technik aufbauen, um einen Meteor zu stoppen, der auf Kollisionskurs mit dem Planeten ist, ohne die Welt zu verschmutzen und zu vernichten, bevor das passiert.

Kategorie: Schutz von Ökosystemen, nachhaltige Städte und Gemeinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Terra Nil

Beschreibung: Terra Nil ist ein Reverse City Builder über den Wiederaufbau von Ökosystemen. Der Spieler muss ein ödes Ödland in ein ökologisches Paradies mit einer vielfältigen Flora und Fauna verwandeln und dann aufräumen, um die Umgebung zu erhalten. In Terra Nil geht es um die Wiederherstellung einer zerstörten Umwelt, was das Genre der Aufbauspiele untergräbt.

Kategorie: Schutz von Ökosystemen, nachhaltige Städte und Gemeinden

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Übergreifende Nachhaltigkeitsaktivitäten



Wissen

Ökologische Maßnahmen: Be the Story

Beschreibung: Ein Podcast und eine Website, die Gespräche mit Experten zusammenführt, in denen sie Mythen und Zweifel über Nachhaltigkeitsthemen klären: Umwelt, Lebensmittelverschwendung, Plastik, gesunde Ernährung und Gemeinschaft.

Kategorie: Nachhaltiger Lebensstil, Umweltbildung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: EcoPodes

Beschreibung: Ein Podcast über Ökologie und Nachhaltigkeit. In jeder Folge gibt Sara, die Gastgeberin dieses Podcasts, Beispiele dafür, wie wir auf einfache und praktische Weise bewusster Verhaltensweisen in unserem täglichen Leben übernehmen können.

Kategorie: Nachhaltiger Lebensstil, Umweltbildung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Generativity and self-enhancement values in eco-friendly behavioral intentions and environmentally responsible consumption behavior

Beschreibung: Dieser Artikel untersucht den Zusammenhang zwischen Generativität, umweltfreundlichen Absichten und verantwortungsvollem Konsum. Die Ergebnisse zeigen, dass Generativität und Selbstverbesserung die Absichten für umweltfreundliches Verhalten beeinflussen. Insbesondere wenn das Selbstwertgefühl gering ist, spielt die Generativität keine Rolle. Sowohl Gruppen mit geringer als auch mit hoher Generativität haben hohe Werte bei den umweltfreundlichen Absichten. Für diejenigen mit hohen Selbstwertgefühlen spielt Generativität eine Rolle.

Kategorie: Umweltverhalten und Verbraucherverhalten

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Nachhaltigkeitspodcast

Beschreibung: Podcast über alle 17 SDGs.

Kategorie: Alle 17 SDGs

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Nurturing Environmental Education at the Tertiary Education Level in China: Can Mobile Augmented Reality and Gamification Help?

Beschreibung: Eine geolokalisierungs-basierte mobile Schnitzeljagd wurde in den Sprachlernprozess eingebettet. Die Ergebnisse zeigen, dass dieser Ansatz positiv wahrgenommen wurde, da er nicht nur die Sprachlernerfahrung bereichern, sondern auch das Bewusstsein für die Umwelt fördern konnte.

Kategorie: Gamification, Umweltbildung und Umweltverhalten

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Planeta Civi-Co

Beschreibung: Ein Podcast, der sich mit sozio-ökonomischen Themen befasst, insbesondere mit den Zielen der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals). Jede Folge befasst sich mit einem der Ziele, erklärt sie und erörtert Möglichkeiten, sie zu erreichen.

Kategorie: Alle 17 SDGs

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Reciclagem: 6 mitos que têm de ser esclarecidos

Beschreibung: Ein Artikel, der mit Mythen im Zusammenhang mit dem Recyclingprozess aufräumt, ihn verdeutlicht und versucht, die Menschen dafür zu begeistern.

Kategorie: Umweltbildung, Recycling

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Revista Sustentável

Beschreibung: Ein portugiesisches Online-Magazin, das sich ausschließlich mit Fragen der Nachhaltigkeit beschäftigt. Es veröffentlicht täglich oder alle paar Tage Nachrichten und Artikel zu verschiedenen Umweltthemen (sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene).

Das Magazin enthält 5 Hauptrubriken: Ethischer Konsum, Dekarbonisierung, Kunststoffproduktion und -abfall, Kreislaufwirtschaft und Gesellschaft. Sie berichten auch über zukünftige Veranstaltungen zu diesen Themen.

Kategorie: Nachhaltiger Lebensstil, Umweltbildung, Abfall, Energie, Kreislaufwirtschaft, verantwortungsbewusster Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: The Game with Impact: Gamification in Environmental, Education and Entrepreneurship

Beschreibung: Dieser Artikel beschreibt die Forschung zur Anwendung von Gamification auf das Lernen zum Thema nachhaltige Entwicklung und die Unterstützung der Teilnehmer bei der Gründung ihres grünen Unternehmens.

Kategorie: Gamification, Umweltbildung, Unternehmertum und Umweltverhalten

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Zona Zero

Beschreibung: Ein Podcast über Nachhaltigkeit, der versucht, Mythen zu entlarven und den Hörern zu helfen, die Fakten zu verstehen. Die Episoden werden alle zwei Wochen veröffentlicht und sollen einen positiven Einfluss auf die Zuhörer haben und zu einer Änderung ihres Verhaltens beitragen.

Kategorie: Nachhaltiger Lebensstil, Umwelterziehung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Guides

Ökologische Maßnahmen: 10 estratégias para ser mais sustentável em casa

Beschreibung: Ein Artikel mit 10 Tipps, wie Sie zu Hause nachhaltiger leben können. Dabei geht es u.a. um den Energieverbrauch, die Lagerung und Verwendung von Lebensmitteln und die Reinigungsprozesse.

Kategorie: Umweltbildung und umweltbewusstes Verhalten, umweltfreundlicher Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: A competence model for environmental education

Beschreibung: Zunächst werden drei Formen des Umweltwissens erörtert, dann wird vorausgesagt, dass die Einstellung der Menschen zur Natur die Kraft darstellt, die ihr ökologisches Verhalten antreibt. Später kalibrierten sie zuvor etablierte Instrumente, um ökologisches Verhalten, Umweltwissen und die Einstellung zur Natur zu messen.

Kategorie: Umweltbildung und ökologisches Verhalten

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Do Zero

Beschreibung: Ein Blog von Catarina Barreiros, einer portugiesischen Umweltaktivistin und Unternehmerin. Obwohl sie auch einen Podcast und eine Instagram-Seite hat, die alle mit Nachhaltigkeitsthemen und einem abfallfreien und nachhaltigen Laden zu tun haben, ist der Blog ein Bereich, in dem sie häufiger Tipps für ein umweltfreundlicheres Leben gibt. Dort finden Sie Tipps, wie Sie mit weniger Abfall kochen, ein ökologischeres Badezimmer einrichten, einen Gemüsegarten anlegen oder sogar Informationen darüber, wie Sie als Eltern nachhaltiger leben können.

Kategorie: Umweltbildung und ökologisches Verhalten

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: EDP Sustainability Tips

Beschreibung: Ein Bereich, der Tipps und Anleitungen für ein insgesamt nachhaltigeres und umweltfreundlicheres Leben enthält. Die Anleitungen sind in mehrere Kategorien unterteilt: Null Abfall, Nachhaltiger Konsum, CO2-Reduzierung, Nahrungsmittelfeffizienz und Biodiversität. Jeder dieser Bereiche enthält mehrere informative und praktische Artikel.

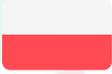
Kategorie: Umweltbildung und umweltbewusstes Verhalten, umweltfreundlicher Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Edukacja ekologiczna dla dorosłych - poradnik

Beschreibung: Eine Sammlung von Links, Quellen und Materialien, die bei der Umweltbildung von Erwachsenen hilfreich sind.

Kategorie: Umweltbildung für Erwachsene

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		



Tools

Ökologische Maßnahmen: Carpooling apps

Beschreibung: Auf der Website finden Sie eine Liste von Apps, mit denen Sie eine Fahrgemeinschaft bilden können, anstatt alleine zu fahren.

Kategorie: Weniger Emissionen, Teilen und verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Do It Yourself Apps

Beschreibung: Auf dieser Website finden Sie einige Do-it-yourself-Apps für Ihr nächstes selbstgemachtes Projekt, anstatt neue zu kaufen.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Eco-friendly world

Beschreibung: Diese Websites und Apps helfen Ihnen dabei, Abfall zu reduzieren und vielleicht sogar einen abfallfreien Lebensstil zu führen.

Kategorie: Null Abfall

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: EDP Sustainability Challenges

Beschreibung: Eine von EDP, einem portugiesischen Energieunternehmen, entwickelte Webapp, die den Benutzern verschiedene Herausforderungen bietet, die sie annehmen können, um umweltfreundlicher zu werden. Die Herausforderungen beziehen sich auf verschiedene Bereiche – Wasser, Energie, Verbrauch – und die Benutzer können sie als abgeschlossen markieren, wenn sie fertig sind, und ihre Fortschritte auf dem Weg zu einem nachhaltigeren Leben beobachten.

Kategorie: Nachhaltiger Lebensstil

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Energy Data Tools

Beschreibung: Diese Tools helfen Ihnen dabei, Ihren Energieverbrauch zu ermitteln und zu verwalten.

Kategorie: Energiereduktion

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Energy saving apps

Beschreibung: In diesem Artikel werden 10 Energiespar-Apps zur Bekämpfung des Klimawandels vorgestellt.

Kategorie: Energieeinsparung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: GoBeEco Game

Beschreibung: Das GoBeEco Game ist eine Web-App, die dabei hilft, sich der ökologischen Auswirkungen unseres Alltags bewusster zu werden und unsere Gewohnheiten in Richtung mehr Nachhaltigkeit zu ändern. Die Web-App bietet dem Benutzer in 5 verschiedenen Missionen Aufgaben und Informationen zu verschiedenen Aspekten der Nachhaltigkeit, die der Benutzer erfüllen sollte, um sein Leben langfristig nachhaltiger zu gestalten. Das Spiel lässt sich auch hervorragend in den Unterricht integrieren.

Kategorie: Umwelterziehung und umweltbewusstes Verhalten, verantwortungsvoller Konsum, weniger Lebensmittelabfälle, Energiesparen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Green economy toolbox

Beschreibung: Die Toolbox bietet zahlreiche UNECE-Instrumente wie Leitlinien und politische Empfehlungen aus den Bereichen Umweltschutz, Energie, Bildung, Finanzen, Wohnungsbau, Innovation, Normen oder Verkehr, um den Übergang zu einer grünen Wirtschaft zu unterstützen.

Kategorie: Innovation, saubere Energie, sauberes Wasser, verantwortungsvoller Konsum und Produktion, Klimaschutz und nachhaltige Städte

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: OLIO-Application

Beschreibung: Die OLIO-App ist eine Anwendung für ein umweltfreundliches Leben, die sich durch die Vermeidung von Lebensmittelabfällen auszeichnet. Die OLIO-App ist für IOS und Andriod verfügbar und kann kostenlos heruntergeladen werden. Mit der App können Nachbarn oder lokale Geschäfte in der Nähe miteinander verbunden werden, so dass sie überzählige Lebensmittel teilen können.

Kategorie: Weniger Lebensmittelverschwendung, Teilen und verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Prevent food waste

Beschreibung: Die Website listet Apps auf, um das Problem der Lebensmittelverschwendung zu minimieren.

Kategorie: Hunger reduzieren, verantwortungsvoller Konsum, Teilen

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Reducing energy consumption

Beschreibung: Verschiedene Apps, Tools, Plattformen und Websites helfen dabei, den individuellen Energieverbrauch zu überwachen.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Spielerisch über Geschichten mit Entscheidungsoptionen Nachhaltigkeitsthemen beleuchten

Beschreibung: Dieses Spiel wurde speziell für Schüler entwickelt und bietet Lehrern „Nachhaltigkeitsherausforderungen“ und Informationsmaterial für ihren Unterricht.

Kategorie: Nachhaltige Städte, Verbrauch, Wasser

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sustainability Toolbox

Beschreibung: Die Sustainability Toolbox ist eine Sammlung von Strategien und Ressourcen für Abteilungen der Arizona State University, die daran interessiert sind, „grüne“ Büros zu fördern und nachhaltige Veranstaltungen auszurichten.

Kategorie: Grünes Büro und nachhaltige Veranstaltung

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Sustainable and gamified apps, Lifestyle Apps

Beschreibung: Eine Vielzahl von Apps, die Ihnen dabei helfen, Ihr nachhaltiges Leben zu verbessern. Egal, ob Sie Ihren CO2-Fußabdruck verkleinern, den Plastikverbrauch minimieren oder sich für einen sauberen, ethischen und umweltfreundlichen Lebensstil entscheiden möchten – diese Apps für einen nachhaltigen Lebensstil helfen Ihnen dabei.

Kategorie: Verantwortungsvoller Konsum, Teilen, Null Lebensmittelabfälle und Klimaschutz, Klimaschutz und sauberes Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: The GoodBag

Beschreibung: Eine App, mit der Sie eine recycelte und wiederverwendbare Tasche kaufen können (Sie können aus einer Vielzahl von Optionen wählen) und im Gegenzug helfen, einen Baum zu pflanzen und Plastik aus den Ozeanen zu retten. Sie sind eine Partnerschaft mit One Earth – One Ocean eingegangen, und der Shop unterstützt die Sammlung von Plastikmüll aus dem Meer. Ebenso können die Nutzer der App den Code in ihrer Tasche scannen und so zur Pflanzung eines Baumes beitragen.

Kategorie: Nachhaltige Produktion und Verbrauch, Wasser

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Tools for Sustainable Product and Business Model Innovation

Beschreibung: Nachhaltigkeit im Geschäftsleben ernst zu nehmen, ist nicht nur gut für den Planeten, sondern kann auch ein starker Werttreiber sein und Innovationen fördern.

Kategorie: Innovation und nachhaltige Produkte

Öko-Niveau:	<input type="checkbox"/> Anfänger	<input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

Ökologische Maßnahmen: Water conservation

Beschreibung: Nützliche Wasserschutz-Apps zum Herunterladen.

Kategorie: Wasserreduzierung und -einsparung

Öko-Niveau:	<input checked="" type="checkbox"/> Anfänger	<input type="checkbox"/> Fortgeschr.
Link zu den Tools:	Länderspezifisch:	
		

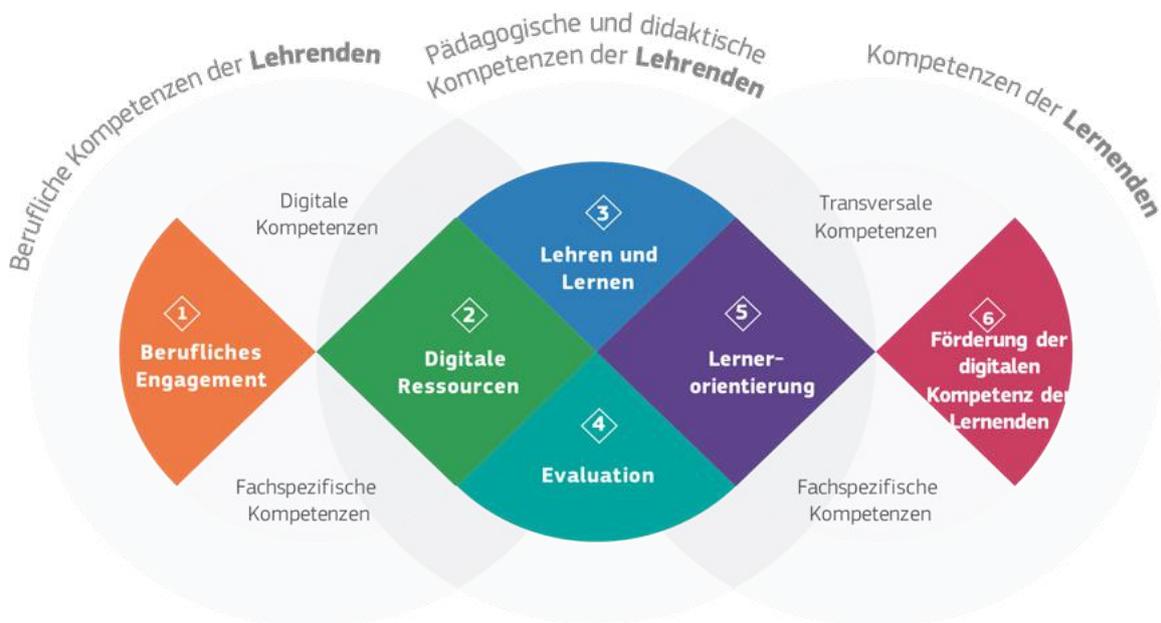
TESTEN SIE IHR DIGITALES WISSEN

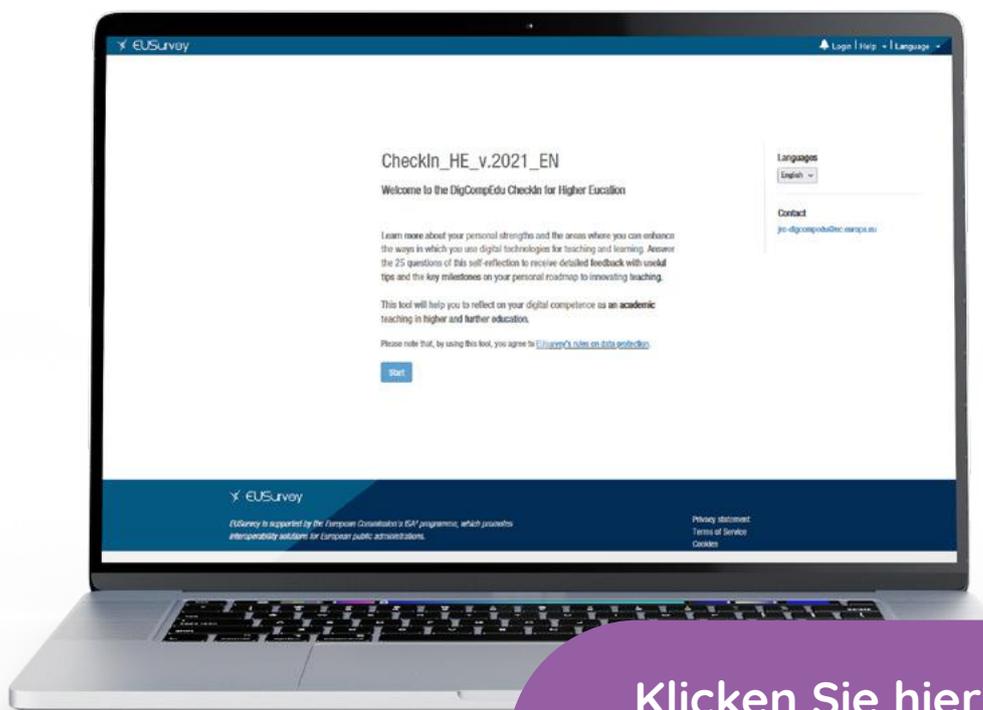


Die Digitalisierung wird das Berufsbild von Lehrenden, ihre Kompetenzen und ihre Rolle zunehmend verändern. Digital kompetente Lehrer sind die wichtigste Voraussetzung für den angemessenen Einsatz digitaler Medien im Klassenzimmer. Lernende brauchen in einer digitalen Welt vielfältige Kompetenzen. Dabei handelt es sich um Fähigkeiten in den Bereichen Suchen, Verarbeiten und Speichern, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Schützen und sicheres Handeln, Problemlösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren. Natürlich sollten auch Lehrende über diese Kompetenzen verfügen, um sie angemessen unterrichten zu können. Und Lehrende müssen auch wissen, wie sie sie bei den Lernenden fördern können und wie sie digitale Medien didaktisch und pädagogisch im Unterricht einsetzen und über ihre Nutzung reflektieren können. Auch im Bereich der Individualisierung, z.B. mit digitalen Medien, ist es sehr wichtig, Lehr- und Lernmateria-

lien erstellen zu können, diese aber auch sinnvoll und begründet auszuwählen.

Auf europäischer Ebene gibt es ein europäisches Rahmenwerk für die digitale Kompetenz von Lehrenden (**DigCompEdu**), das sechs Bereiche abdeckt, darunter digitale Ressourcen, Lernerorientierung, Lehren und Lernen sowie Evaluation als Bestandteile der pädagogischen und didaktischen Kompetenzen von Lehrenden, aber auch die Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden. Es ist ein wissenschaftlich fundierter Rahmen, der beschreibt, was es für Lehrende bedeutet, digital kompetent zu sein. DigCompEdu richtet sich an Lehrende aller Bildungsstufen, von der frühen Kindheit bis zur Hochschul- und Erwachsenenbildung, einschließlich allgemeiner und beruflicher Bildung, Sonderpädagogik und nicht-formaler Lernkontexte.



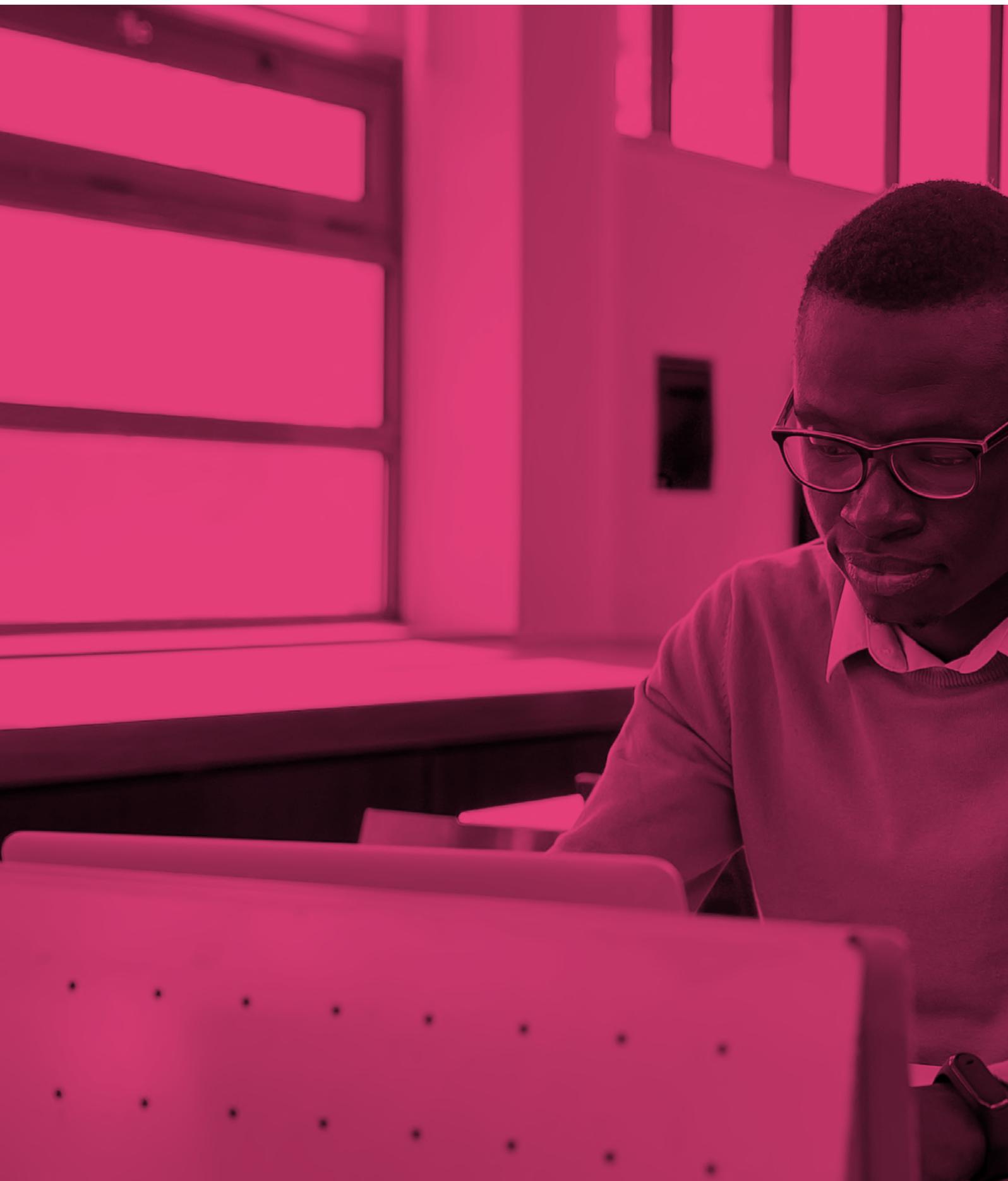


Klicken Sie hier:
DigCompEdu CheckIn
für höhere Bildung

An important basis for purposeful digital teaching is for Lehrende/rs to take a look at their own personal strengths and the areas where they can improve their use of digital technologies for teaching and learning.

Unter **dem folgenden Link**, können Lehrende/rs sich selbst reflektieren, um ein detailliertes Feedback mit nützlichen Tipps und den wichtigsten Meilensteinen auf ihrer persönlichen Roadmap für innovative Lehre zu erhalten. Das CheckIn

Higher Education-Tool wurde überarbeitet, indem die Progressionsstufen auf der Grundlage der Bloom'schen Digitalen Taxonomie (angepasst) überarbeitet wurden, die Anzahl der Antwortmöglichkeiten erhöht wurde, einige Begriffe geändert wurden und ein 7. Bereich, Open Education, auf der Grundlage des **OpenEdu Framework**, hinzugefügt wurde. Dieses Tool hilft also optimalen Lehrenden aus dem Bereich der Erwachsenenbildung dabei, über ihre digitalen Kompetenzen nachzudenken.



TESTEN SIE DAS WISSEN DER LERNENDEN

Methoden

Bewährte Praktiken besagen, dass man die Instrumente zur Bewertung von Fähigkeiten und Kenntnissen zur gleichen Zeit entwickeln sollte, zu der man mit der Ausarbeitung des Lehrplans beginnt. Auf diese Weise kann man sicher sein, dass wichtige Kenntnisse und Fähigkeiten entwickelt und geübt werden und der Fortschritt überprüft wird. Der effizienteste Weg zur Überwachung des Fortschritts besteht darin, die Messinstrumente und Aktivitäten über das gesamte Trainingsprogramm zu verteilen.

Im Folgenden finden Sie einige Methoden, mit denen Sie die Fähigkeiten und Kompetenzen der Lernenden bewerten können:

➔ **Geben Sie Ihren Lernenden einen Test oder ein Quiz**

Ein effizienter Weg, um technisches und theoretisches Wissen zu bewerten (nicht die Fähigkeit, das Wissen in der Praxis anzuwenden)

➔ **Bitten Sie die Lernenden, einen Fragebogen zur Selbsteinschätzung auszufüllen.**

Senden Sie einen Fragebogen zur Selbsteinschätzung, um die Perspektive der Lernenden in Bezug auf den Lernfortschritt, die zunehmenden Fähigkeiten und das Selbstwertgefühl zu erfahren; da die Bewertung entweder zu optimistisch oder zu pessimistisch ausfallen wird, sollte diese Methode in Kombination mit einer anderen, objektiveren Methode verwendet werden.

➔ **Organisieren Sie eine Simulation einer realen Situation**

Der effizienteste (und realitätsnahste) Weg, um die Fähigkeiten, die Motivation und die Einstellung im Klassenzimmer zu bewerten. Der Kursleiter und die anderen Lernenden beobachten, wie ihre Kollegen die neu erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse (sogar die Denkweise) während einer Übung, z.B. einem Rollenspiel, in die Praxis umsetzen. Um das Feedback wertvoll zu machen, muss der Kurs-

leiter eine Liste von Verhaltensweisen vorbereiten, die er üben und mit dem Rest der Gruppe beobachten muss, um Feedback zu geben.

➔ **Laden Sie die Lernenden zu einer Fallstudie, einem Planspiel, einer verzweigten Geschichte oder einer Gamification ein**

Viele Spiele dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern auch beruflichen Zwecken. Die Methode kann sehr effizient sein, da sie Lernen und Spaß miteinander verbindet und so die mit dem Test verbundene Angst verringert.

➔ **Beobachten Sie das Verhalten der Lernenden in einer realen Situation**

Der effizienteste Weg, um die Fähigkeiten, Motivation und Einstellung zu bewerten; das Konzept ist etwas unbequem, da es vom Trainer oder Moderator verlangt, die Lernenden in realen Situationen zu beobachten, z.B. in der Bank, bei der Verhandlung über eine Zinssenkung, bei einem Familientreffen usw., wo sie versuchen werden, die neu erworbenen Fähigkeiten in die Praxis umzusetzen; um das Feedback wertvoll zu machen, benötigen Sie einen guten Satz von Fragen (oder ein Beobachterformular) und gute Beobachtungsfähigkeiten.

➔ **Bitten Sie um das Feedback der anderen Partei**

Eine Art Test der realen Situation. Der Unterschied besteht darin, dass Sie die Handlungen bewerten, nachdem sie ausgeführt wurden. Dies ist nicht nur eine gute Möglichkeit, um zu sehen, wie der Lernende in alltäglichen Situationen mit neuen Fähigkeiten zurechtkommt, sondern auch, um mit ihm/ihr zu kommunizieren und mehr über seine/ihre Bedürfnisse zu erfahren. Natürlich müssen Sie Ihre/n Lernende/n über diese Form der Bewertung und die Kriterien informieren.

Assessment tools

edapp.com

BETTER MICROLEARNING

Digitales Werkzeug: Ed App

Beschreibung:

- Schnelles Tool zur Erstellung von Refresh-Quiz;
- ein Tabellenkalkulationsformat;
- Die Lieferung kann in Stücke aufgeteilt werden;
- kostenloser Basisplan

Zweck: Sie können die Ergebnisse des Stands Ihrer Lernenden in Bezug auf Wissen, Fähigkeiten und Compliance-Schulungen in dem Tool sehen. Sie können Schulungen und andere Strategien entwickeln, um den Stand Ihrer Lernenden zu verbessern.



© edapp

Digitales Niveau: Anfänger Fortgeschr.

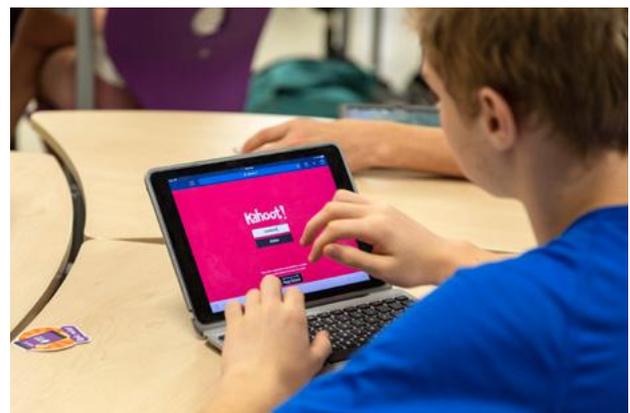
K!

Digitales Werkzeug: Kahoot

Beschreibung:

- ein spielerischer Online-Quiz-Macher, der sich auch gut zur Bewertung von Fähigkeiten eignet, indem er farbenfrohe Grafiken und Gamification-Elemente verwendet, um das Engagement zu steigern;
- Testtypen: Multiple-Choice-Quiz-Typ, ein „Antworttyp“;
- Die Quizze können von einer Gruppe von „Spielern“ gleichzeitig beantwortet werden, was normalerweise beim synchronen Lernen verwendet wird, bei dem die aktive Teilnahme von Lernenden/rs stark gefördert wird. Die asynchrone Sitzung zum Selbststudium ist ebenfalls verfügbar
- kostenlos

Zweck: Verwenden Sie dieses Tool, wenn Sie offene Fragen stellen möchten.



© Kahoot

Digitales Niveau: Anfänger Fortgeschr.



Digitales Werkzeug: ProProfs

Beschreibung:

- ein Cloud-basiertes Lernmanagement-System die als Instrument zur Bewertung von Fähigkeiten verwendet werden können
- über 100.000 sofort verfügbare Fragen, die Sie bei der Erstellung Ihrer Online-Assessments verwenden können
- Testtypen: Multiple Choice, Zuordnungen, Lückentext, Aufsatz
- Anpassbare Quiz-Vorlagen
- Quiz-Branding
- Abschlusszeugnis
- Berichte
- kostenloser Basisplan

Zweck:

- Bewertungen zu entwerfen und durchzuführen
- Sie können auf Berichte und Analysen zugreifen, um Ihr Team zu bewerten

Digitales Niveau: Anfänger Fortgeschr.



© Screenshot: www.proprofs.com/quiz-school



Digitales Werkzeug: Skills-base

Beschreibung:

- Plattform zur Bewertung von Fähigkeiten mit einer Selbstbewertungsfunktion;
- kostenlos

Zweck:

- hilft Lehrende, Daten zu sammeln, die für die Entwicklung besserer Personalstrategien benötigt werden.
- ermöglicht es, die Fähigkeiten und Interessen der Lernenden herauszufinden.
- eine großartige Möglichkeit, die Fortschritte zu überwachen, die sich letztendlich auf die Lernergebnisse auswirken können.

Digitales Niveau: Anfänger Fortgeschr.



© Screenshot: www.skills-base.com



Digitales Werkzeug: Socrative

Beschreibung:

- App für effektives Engagement im Klassenzimmer.
- Prüfen Sie das Verständnis Ihrer Schüler mit vorbereiteten Aufgaben oder spontanen Fragen und erhalten Sie Echtzeitberichte, um den Lernprozess zu visualisieren.

Zweck:

- Verwandeln Sie Ihre Vorlesung in einen wechselseitigen Austausch mit der App, die Ihnen unmittelbare Einblicke in das Teekochen gibt.
- Quiz, Umfragen, Teamaktivitäten und Inhalte von Lehrenden – einfach zu verwendendes Bewertungstool



© Screenshot: www.socrative.com

Digitales Niveau:

Anfänger

Fortgeschr.



www.gobeeco.eu



Folge uns



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