



Drei digitale Tools zu den 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung

Endlich können die 17 Ziele nachhaltiger Entwicklung (SDGs) nun auch in interaktiver Form in digitalen Bildungsveranstaltungen und Unterrichtsgestaltung aufgegriffen werden. Für Online-Veranstaltungen oder Distanzunterricht aber auch kombinierbar mit Präsenzveranstaltungen sind die neuen digitalen Webanwendungen von RENN.west eine attraktive Ergänzung zur Auseinandersetzung mit nachhaltiger Entwicklung. Hier die drei neuen Tools im Überblick:

Der Wirkel

Dein Tool, um was zu bewirken!



Der Wirkel, nutzbar wie eine **App**, inspiriert jede und jeden, eine gute Zukunft aktiv mitzugestalten. Er **liefert Ideen für den eigenen Alltag zu allen 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung**. Die Ideen haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, sind allein, gemeinsam mit Anderen oder auch in der Öffentlichkeit zu erledigen. Mit jeder umgesetzten Idee sammelt man Punkte. Der Wirkel kann Einzelnen, aber auch in Gruppen, der Familie oder als Klasse gespielt werden. Zu den [Deutschen Aktionstagen Nachhaltigkeit](#) wird vom 20.9.-8.10.2021 eine Wirkel-Challenge ausgerufen. Hier ist jede und jeder herzlich eingeladen teilzunehmen, um gemeinsam Wirkelpunkte für den Wandel zu sammeln.

Los geht's: Laden Sie sich den [Wirkel](#) auf ihr Handy, aufs Tablet oder spielen Sie am Desktop. Registrieren Sie sich und schon kann es losgehen. Viel Spaß beim Entdecken der Aufgaben und Herausforderungen.

Das SDG-Glücksrad

Den 17 Zielen auf der Spur!



Das SDG-Glücksrad als Webanwendung für Kleingruppenarbeiten **liefert Diskussionsanlässe zu den 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung**. Es animiert zum Nachdenken, bringt die Teilnehmenden miteinander ins Gespräch und somit Schwung in den Austausch zu nachhaltiger Entwicklung. Beim Drehen des SDG-Glücksrads lernen die Teilnehmenden einzelne der 17 Ziele für Nachhaltige Entwicklung kennen. Das Tool eignet sich für Kleingruppen und ist als Material für Bildungsveranstaltungen nutzbar.

Los geht's: Nutzen Sie das [Glücksrad](#) als lockeren Einstieg und Austausch zu den 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung in Ihrer Veranstaltung oder im Unterricht. Teilen Sie dafür Ihren Teilnehmenden einfach den Link mit. Vorab können Sie das Glücksrad sogar individuell einrichten.

Die drei Tools sind im Kontext der Kampagne [„Ziele brauchen Taten“](#) von [RENN.west](#) entstanden.



Mingle and Mix Das etwas andere SDG-Domino!



Setzen Sie im digitalen SDG-Domino-Spiel die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung in Beziehung zueinander. Was hat "SDG1 „Keine Armut“ mit SDG 14 „Leben unter Wasser“ zu tun? Das ist nur eine der vielen Fragen, die dabei auftauchen werden. Bringen Sie möglichst alle 17 Hexagon-Spielsteine miteinander in Verbindung. Nebenbei wird das systemische Denken gefördert. Das Spiel eignet sich für Gruppen oder Einzelpersonen ab 15 Jahren.

Los geht's: Starten Sie das [SDG-Domino](#) und finden Sie heraus, ob Sie die 17 Hexagone inhaltlich verbinden können oder nutzen Sie das SDG-Domino als interaktive Auseinandersetzung mit nachhaltiger Entwicklung in Ihrer Bildungsveranstaltung. Lassen Sie Ihren Teilnehmenden hierfür einfach den Link zum Spiel zukommen. Schon kann es losgehen.

Die Tools im Vergleich

Eine Gegenüberstellung aller drei Tools, inklusive Kurzinformationen zu den Zielen, Zielgruppen und technischen Infos finden Sie [hier](#). Bei konkreten Rückfragen oder Anfragen zu den Tools wenden Sie sich an jennifer.gatzke@anu-hessen.de.

Digitale Fortbildung zum Einsatz der drei Tools

Sie wünschen sich noch mehr Informationen zum Einsatz der Tools in Ihrer Organisation oder bei Ihren Veranstaltungen? Oder Sie wünschen sich eine digitale Fortbildung für Multiplikator*innen zum Kennenlernen und Erproben der drei Tools sowie zum Austausch über deren Anwendbarkeit in Veranstaltungen (analog und digital)? Fragen Sie uns gerne an.

Wenden Sie sich hierzu an jennifer.gatzke@anu-hessen.de