

Globale Verantwortung 2.0

Globales Lernen mit Apps

Mag.a Jana Teynor, Südwind Regionalstelle Niederösterreich
Bahngasse 46, 2700 Wiener Neustadt

22. August 2017, 15:00-18:00 Uhr, 16:00 Kaffeepause
BNE Sommerakademie 2017: Bildung On-/Offline.
Digitaler Wandel als Chance einer Bildung für nachhaltige Entwicklung





Südwind setzt sich als entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisation seit über 35 Jahren für eine nachhaltige globale Entwicklung, Menschenrechte und faire Arbeitsbedingungen weltweit ein.

Durch schulische und außerschulische Bildungsarbeit, die Herausgabe des Südwind-Magazins und anderer Publikationen thematisiert Südwind in Österreich globale Zusammenhänge und ihre Auswirkungen.

Mit öffentlichkeitswirksamen Aktionen, Kampagnen- und Informationsarbeit engagiert sich Südwind für eine gerechtere Welt.

Südwind informiert über globale Verantwortung, vermittelt Bildung für eine menschenwürdige weltweite Entwicklung und mobilisiert durch Kampagnen und Aktionen für globale Gerechtigkeit. www.suedwind.at

Globales Lernen...

„vermittelt Wissen über die Welt, macht aufmerksam auf weltweite Zusammenhänge und fördert verantwortungsvolles Handeln im Sinne einer global nachhaltigen Entwicklung.“

(Strategiegruppe Globales Lernen)

Online-Material von Südwind

- Handbücher
- Planspiele
- Apps
- Strategiepapiere
- Kampagnenmaterial
- Petitionen

Globales digitales Lernen

- Ergänzung der Methodenvielfalt
- Erweiterung von Zielgruppen
- Medienkompetenz
- Digitale Kompetenz
- Zeit am Smartphone wird genutzt
- ...

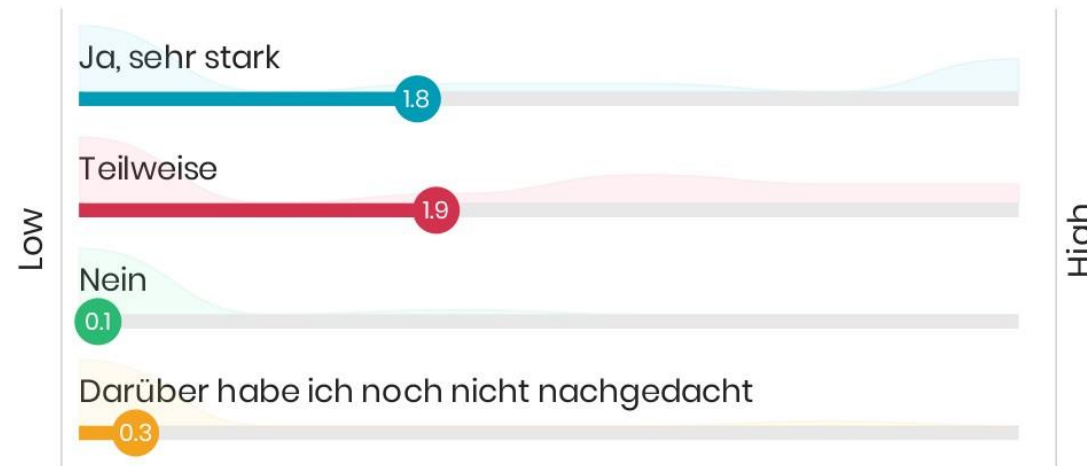
Digitale Umfrage

- www.mentimeter.com bzw. www.menti.com
- Code:
- Kostenlos für 3 Fragen
- Simple Erstellung
- Downloadfunktion der Ergebnisse

Ergebnisse der Umfrage im Workshop

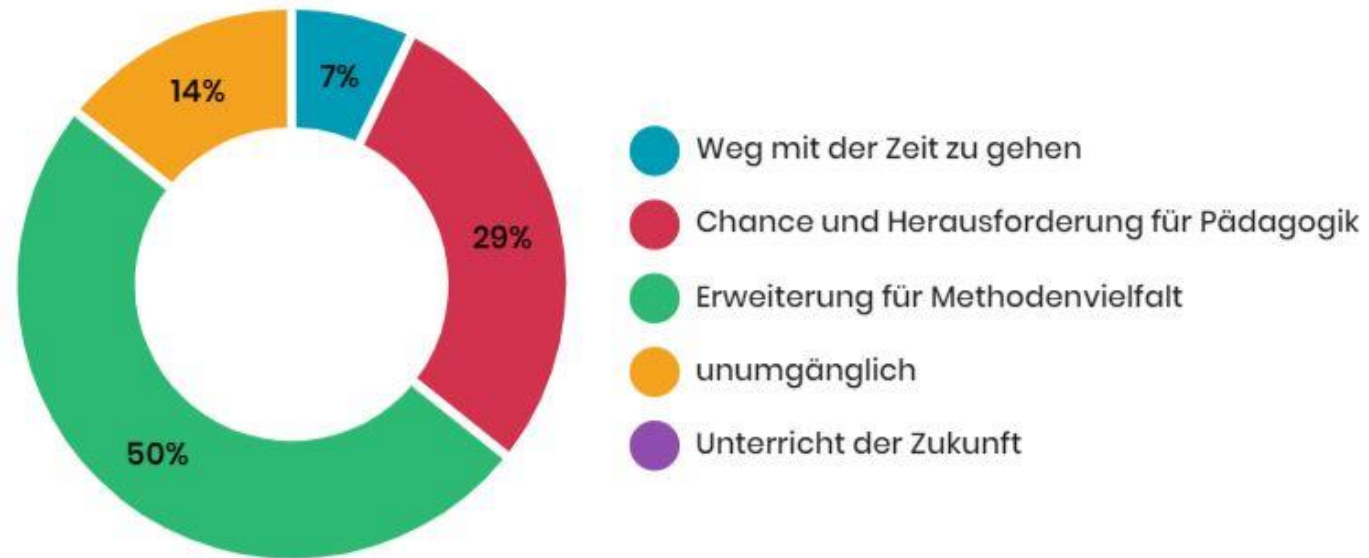
Aktuelle globale Entwicklungen und Herausforderungen beeinflussen meine Bildungsarbeit.

Mentimeter



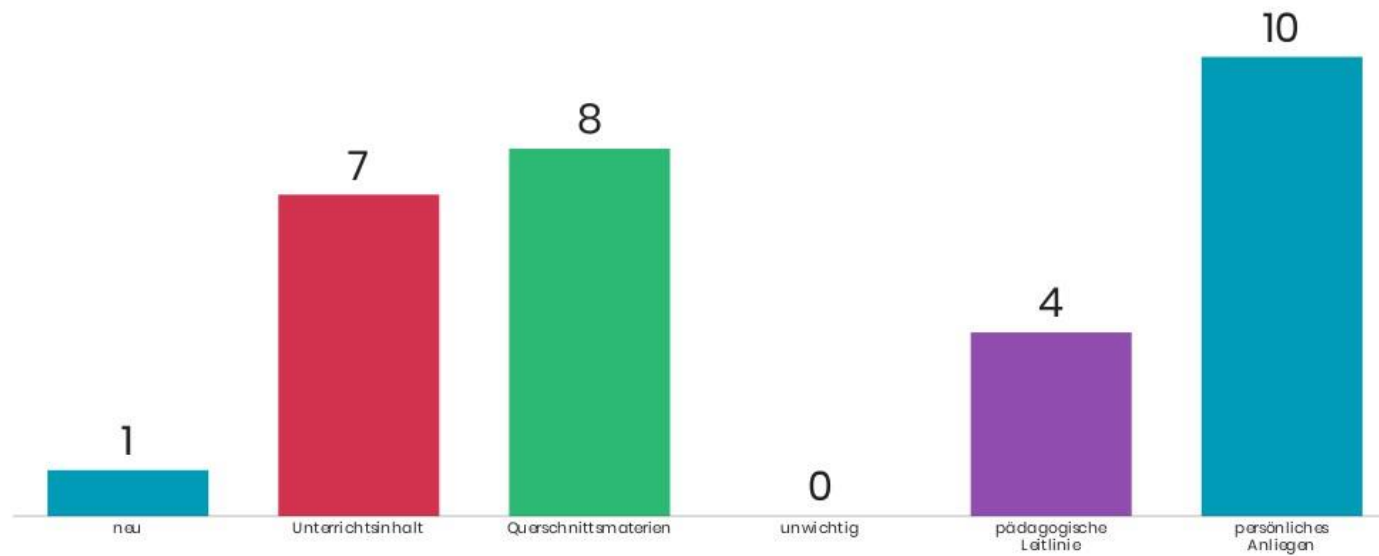
Digitales Lernen sehe ich als

Mentimeter



Bildung für nachhaltige Entwicklung und Globales Lernen sind für mich

Mentimeter



Das globale Ziel von Bildung ist für mich...



Online Tool Box

Competendo

www.competendo.net

Für TrainerInnen und LehrerInnen

Entwickelt von Südwind, MitOst, Ideas Factory, Skoro und Working Between Cultures im Rahmen eines Erasmus+ Projektes

Online Game

Elektronikproduktion „Clean IT“

Spiel über das Leben eines Smartphones

[Handycrash](#)

[Unterrichtsmaterial Handycrash pdf](#)

Entwickelt von Germanwatch e.V. und SODI – Solidaritätsdienst International e.V.

Online Game

Spiel, Infopool für Lehrpersonen und Quiz zu Armut und Entwicklungszielen

[No Game – Armut wird gemacht](#)

Entwickelt von Solidaritätsdienst-international e.V. (SODI) und FLMH I
Labor für Politik und Kommunikation

Apps

- [Robins Geburtstagskuchen](#) (8-12 Jahre)
- [EAThink Game](#) (12-16 Jahre)

Entwickelt von Südwind, ACRA, APSD – Agenda 21, Antropolis, CARDET, Fondazione Cariplo, CISV, Euskal Fondoa, Calouste Gulbenkian Foundation, Institute für Sustainable Development, Kopin, Polish Green Network, Urgenci, Association Zmergo

- [Map your meal](#) (ab 14 Jahren)

Entwickelt von Südwind, Future Worlds Center, C.E.G.A., Fairtrade Hellas, CDEC, NEGOCOM und Young People We Care

App

- Fair Fashion?

<http://cleanclothes.at/>

Asian Floor Wage. Der asiatische Grundlohn einfach erklärt (6'37)

<https://www.youtube.com/watch?v=aHFKeBB5DQg>

Change your shoes

<https://www.facebook.com/CleanClothesKampagne/videos/10153171055034164/>

Entwickelt von der Clean Clothes Kampagne Schweiz

Apps

- [Ökologischer Fußabdruck](#)
- [#Global Goals](#) (Sustainable Development Goals)
- [GlobalGoals](#)
- [SDGs in Action](#)

Testphase

- Wie kann ich Apps oder andere Online-Anwendungen in meiner Bildungsarbeit einsetzen?
- Welche Erfahrungen mache ich beim Testen oder Spielen einer App?
- Was kann ich bzw. die Zielgruppe durch das Spiel lernen?
- Welches Potenzial bieten diese Anwendungen für eure unterschiedlichen Zielgruppen?

Gruppenarbeit Weltcafe

Ca. 5 Apps/Online-Spiele werden ausgewählt, getestet und die Erfahrungen damit reflektiert. Pro Tisch 1 App

Welches Potenzial bieten diese Anwendungen für eure unterschiedlichen Zielgruppen?

Diskussion / Harvesting

Was kann digitales Lernen und das Lernen mit Apps für BNE und Globales Lernen leisten?

Apps: Bestehende Herausforderungen

- Förderung von Reflexion
- Förderung von kritischem Denken
- Förderung von Kreativität

- Geräte und Verfügbarkeit
- „Ablaufdatum“ von Apps/fehlende Updates

- Welche Erfahrungen macht die Zielgruppe beim Spielen einer App?

Resümee der Gruppendiskussion

Potenzial vorhanden bei adäquater Einbettung in den Unterricht im Sinne von Vor- und Nachbereitung



Herzlichen Dank für eure Aufmerksamkeit!