

# ChallengeU – Digital



**Forum  
Umweltbildung**

## → Was ist ChallengeU – Digital?

Mittels Mozilla Hubs ist es möglich, virtuelle Räume zu erstellen und diese gemeinsam mit anderen zu nutzen. Mit einem Avatar (einer digitalen Spielfigur) gelangt man in einen virtuellen Raum, in dem man sich bewegen und mit anderen interagieren kann. Der von uns gestaltete virtuelle Raum (**ChallengeU – Digital**) ist inhaltlich an unser analoges Impuls-Kit ChallengeU angelehnt und beinhaltet verschiedene herausfordernde Aufgaben (= Challenges), die junge Menschen dazu auffordern, ihr Umfeld aus interessanten, neuen Blickwinkeln zu erleben.

Dabei soll **ChallengeU – Digital** einladen, sich auf aktive und kreative Art und Weise mit den vier Themenbereichen

- Natur & Umwelt
- Gesundheit & Wohlbefinden
- Lebensstil & Konsum
- Öffentlicher Raum & Mitgestaltung

auseinanderzusetzen, die eigene Welt aus neuen Perspektiven zu erfahren, digitales und analoges Erleben zu verbinden und nachhaltige Handlungsmöglichkeiten kennenzulernen.

Die Übungen sind herausfordernd und ungewohnt, sollen gemeinsam gelöst werden und Spaß machen. Das unmittelbare Umfeld, der bekannte Lebensraum, wird dabei als Lern- und Erfahrungsraum genutzt. Ziel von **ChallengeU – Digital** ist es, Möglichkeiten für Partizipation von Jugendlichen im digitalen Raum zu erkunden. Die Auseinandersetzung mit den Themen und die Auswahl der Challenges finden digital statt. Die Aufgaben werden anschließend im realen Lebensumfeld gelöst. Die Umsetzung der Challenges abseits des virtuellen Raums kann allein oder in Kleingruppen stattfinden. Nach erfolgreicher Durchführung kommen die Jugendlichen wieder im virtuellen Raum zusammen und berichten von ihren Erfahrungen.

Die Durchführung von **ChallengeU – Digital** empfehlen wir für Jugendliche ab 14 Jahren. **ChallengeU – Digital** steht über die Plattform Mozilla Hubs kostenfrei zur Verfügung. Der Einstieg erfolgt über die Webbrowser Firefox oder Google Chrome. Es ist keine Installation eines eigenen Programms nötig.

## → Welche technischen Voraussetzungen gibt es?

ChallengeU – Digital ist nicht für die Teilnahme mit Tablets und Smartphones konzipiert. Daher benötigt für die Umsetzung jede teilnehmende Person:

- einen Computer oder Laptop mit Maus
- ein Smartphone oder eine Kamera
- ein Mikrofon und Kopfhörer, am besten ein Headset
- den Webbrowser Firefox oder Google Chrome
- eine stabile Internetverbindung

Zur Nutzung des virtuellen Raums sind keine speziellen technischen Voraussetzungen bei Laptop oder Computer erforderlich. Der virtuelle Raum benötigt während Verwendung einen Speicherplatz von etwa 30 MB.

Aus technischer Sicht kann **ChallengeU – Digital** ebenfalls mit VR-Brillen genutzt werden. Für diese Nutzung gibt es einen eigenen Button, bevor man den virtuellen Raum betritt. Im Forum Umweltbildung haben wir allerdings keine Erfahrungen zur Nutzung von ChallengeU – Digital mit VR-Brillen. Mehr Informationen dazu sind hier zu finden <https://support.mozilla.org>.

## → Habt ihr Interesse, ChallengeU – Digital auszuprobieren?

Dann reserviert den virtuellen Raum gleich für euch!

Für die Nutzung benötigt man den Link zum virtuellen Raum, diesen findet ihr in [diesem Dokument](#). Bitte tragt euch im Dokument ein, um den virtuellen Raum für euch zu reservieren. **ChallengeU – Digital** ist auf 5 idente Räume aufgeteilt, die zeitgleich von unterschiedlichen Gruppen genutzt werden können, ohne dass sich diese begegnen. Jeder virtuelle Raum ist über einen eigenen Link zugänglich. In einem virtuellen Raum können maximal 35 Avatare zeitgleich agieren. Es ist ratsam, mit den Jugendlichen vorab folgendes **Erklärvideo** zu **ChallengeU – Digital** zu verwenden: [youtu.be/waj2TwstLh4](https://youtu.be/waj2TwstLh4)

## → Zur Umsetzung von ChallengeU – Digital

Vorab sollte das [Erklärvideo](#) zu **ChallengeU – Digital** hergezeigt werden. Zu Beginn der Arbeit im virtuellen Raum ist es jedenfalls ratsam, den Jugendlichen ausreichend Zeit zu geben, um den virtuellen Raum kennenzulernen. Um Ablenkungen und Irritationen zu vermeiden, können die Jugendlichen angehalten werden, zu Beginn die Mikrofone zu deaktivieren. Sobald sie mit den Funktionen vertraut sind, kann die inhaltliche Arbeit gestartet und die Mikrofone zum Austausch aktiviert werden.

Der virtuelle Raum kann zeitgleich im Klassenverband ausprobiert oder auch als zeitversetzte Gruppenübung genutzt werden. Für die zeitgleiche Nutzung des virtuellen Raums im gesamten Klassenverband ist einiges an Disziplin notwendig ist. Daher empfehlen wir die Nutzung des virtuellen Raums für kleine Gruppen. Die Gruppen können entweder in den unterschiedlichen (aber grafisch identen) virtuellen Räumen arbeiten oder denselben Raum zeitversetzt nutzen. Der virtuelle Raum kann beispielsweise als abwechslungsreiche Präsentationsform genutzt werden. Nachfolgend findet ihr einige Vorschläge, wie man den virtuellen Raum nutzen kann. Dennoch: Die Nutzung von **ChallengeU – Digital** ist vielfältig und kann für jede Lerngruppe individuell angepasst und nach eigenem Ermessen verwendet werden.

## → Umsetzungsvorschläge für ChallengeU – Digital unter Anwesenheit der Lehrperson

Nachfolgend ist ein möglicher Ablauf für die Durchführung von **ChallengeU – Digital** mit Jugendlichen unter Beteiligung und Anwesenheit der Lehrperson dargestellt. Der virtuelle Raum soll aber nach eigenem Ermessen verwendet werden.

Zeitdauer	Umsetzung			
	<p><b>Vorbereitung</b> Bitte tragt euch in <a href="#">diesem Dokument</a> ein, um den virtuellen Raum für euch zu reservieren. Dort findet ihr auch den Link zum virtuellen Raum.</p>			
10 Min.	<p><b>Einführung</b> Als Einführung in die Thematik wird den Jugendlichen ein <a href="#">Erklärvideo</a> (3 Min.) mit den wichtigsten Infos zu <b>ChallengeU – Digital</b> gezeigt. Vor Einstieg in den Mozilla Hubs wird der Ablauf und der genaue Zeitplan besprochen und mögliche Fragen geklärt. Hinweis: Im virtuellen Raum kann über Mikrofon kommuniziert werden. Allerdings sind nur jene Avatare zu hören, die sich in unmittelbarer Nähe befinden. Schlussendlich wird den Teilnehmenden der Link zum virtuellen Raum zur Verfügung gestellt.</p>			
25 Min.	<p><b>Orientierung im virtuellen Raum</b> Es empfiehlt sich, den Jugendlichen ausreichend Zeit zu geben, um sich im virtuellen Raum zurechtzufinden und die unterschiedlichen Funktionen auszuprobieren, bevor die Durchführung der Challenges erfolgt. Zu Beginn ist es ratsam, dass alle Avatare im virtuellen Raum ihr Mikrofon deaktivieren, sodass die Audiodateien in Ruhe angehört werden können. Hinweistafeln zur Navigation finden sich in der Mitte des virtuellen Raums.</p> <table border="1" data-bbox="226 1077 1481 2031"> <tr> <td data-bbox="226 1077 836 2031"> <p><b>Möglichkeit #1</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit der Navigation des eigenen Avatars im virtuellen Raum auseinandersetzen, die verschiedenen Audios der sprechenden Objekte anhören und sich mit den unterschiedlichen Challenges der 4 Themenbereiche vertraut machen (hier wird eine Stummschaltung empfohlen). Dabei sollen sie den virtuellen Raum selbstständig erkunden. Die Jugendlichen sollen ebenfalls ausprobieren, ein Foto von ihrem Smartphone mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum zu pinnen. Anschließend können sich die Jugendlichen im virtuellen Raum untereinander austauschen (Stummschaltung aufheben).</p> <p>Die Lehrperson soll jedenfalls im virtuellen Raum für Fragen zur Verfügung stehen. Dafür kann ein bereits vorab vereinbarter Treffpunkt im virtuellen Raum genutzt oder die Chatfunktion verwendet werden, während sich die Lehrperson im virtuellen Raum frei bewegt.</p> </td> <td data-bbox="836 1077 1481 2031"> <p><b>Möglichkeit #2</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit dem virtuellen Raum und der Navigation des eigenen Avatars sowie den unterschiedlichen Funktionen vertraut machen. Dafür postet die Lehrperson mit zeitlichem Abstand unterschiedliche Aufgaben in den Chat, die die Jugendlichen ausprobieren sollen (wobei hier eine Stummschaltung empfohlen wird), wie z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hört euch zwei Audioaufnahmen von den sprechenden Objekten in den Themenbereichen an.</li> <li>• Lest euch eine Challenge durch, vergrößert diese mittels Rechtsklick auf eurem Bildschirm und fotografiert sie mit eurem Smartphone.</li> <li>• Lest euch den Ablauf und die Spielregeln in einem der Themenbereiche durch. Mittels Rechtsklick könnt ihr sie auch vergrößern.</li> <li>• Fotografiert einen Gegenstand in eurer Umgebung (z. B. eure Trinkflasche, euren Lieblingsstift, euren linken Daumen) und pinnt das Foto mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum.</li> <li>• Teleportiert euren Avatar im virtuellen Raum. Mit gedrückter rechter Maustaste erscheint ein Kreis, der anzeigt, wo euer Avatar landen wird, wenn ihr die rechte Maustaste loslasst.</li> </ul> </td> </tr> </table>		<p><b>Möglichkeit #1</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit der Navigation des eigenen Avatars im virtuellen Raum auseinandersetzen, die verschiedenen Audios der sprechenden Objekte anhören und sich mit den unterschiedlichen Challenges der 4 Themenbereiche vertraut machen (hier wird eine Stummschaltung empfohlen). Dabei sollen sie den virtuellen Raum selbstständig erkunden. Die Jugendlichen sollen ebenfalls ausprobieren, ein Foto von ihrem Smartphone mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum zu pinnen. Anschließend können sich die Jugendlichen im virtuellen Raum untereinander austauschen (Stummschaltung aufheben).</p> <p>Die Lehrperson soll jedenfalls im virtuellen Raum für Fragen zur Verfügung stehen. Dafür kann ein bereits vorab vereinbarter Treffpunkt im virtuellen Raum genutzt oder die Chatfunktion verwendet werden, während sich die Lehrperson im virtuellen Raum frei bewegt.</p>	<p><b>Möglichkeit #2</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit dem virtuellen Raum und der Navigation des eigenen Avatars sowie den unterschiedlichen Funktionen vertraut machen. Dafür postet die Lehrperson mit zeitlichem Abstand unterschiedliche Aufgaben in den Chat, die die Jugendlichen ausprobieren sollen (wobei hier eine Stummschaltung empfohlen wird), wie z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hört euch zwei Audioaufnahmen von den sprechenden Objekten in den Themenbereichen an.</li> <li>• Lest euch eine Challenge durch, vergrößert diese mittels Rechtsklick auf eurem Bildschirm und fotografiert sie mit eurem Smartphone.</li> <li>• Lest euch den Ablauf und die Spielregeln in einem der Themenbereiche durch. Mittels Rechtsklick könnt ihr sie auch vergrößern.</li> <li>• Fotografiert einen Gegenstand in eurer Umgebung (z. B. eure Trinkflasche, euren Lieblingsstift, euren linken Daumen) und pinnt das Foto mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum.</li> <li>• Teleportiert euren Avatar im virtuellen Raum. Mit gedrückter rechter Maustaste erscheint ein Kreis, der anzeigt, wo euer Avatar landen wird, wenn ihr die rechte Maustaste loslasst.</li> </ul>
<p><b>Möglichkeit #1</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit der Navigation des eigenen Avatars im virtuellen Raum auseinandersetzen, die verschiedenen Audios der sprechenden Objekte anhören und sich mit den unterschiedlichen Challenges der 4 Themenbereiche vertraut machen (hier wird eine Stummschaltung empfohlen). Dabei sollen sie den virtuellen Raum selbstständig erkunden. Die Jugendlichen sollen ebenfalls ausprobieren, ein Foto von ihrem Smartphone mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum zu pinnen. Anschließend können sich die Jugendlichen im virtuellen Raum untereinander austauschen (Stummschaltung aufheben).</p> <p>Die Lehrperson soll jedenfalls im virtuellen Raum für Fragen zur Verfügung stehen. Dafür kann ein bereits vorab vereinbarter Treffpunkt im virtuellen Raum genutzt oder die Chatfunktion verwendet werden, während sich die Lehrperson im virtuellen Raum frei bewegt.</p>	<p><b>Möglichkeit #2</b> Zu Beginn sollen sich die Jugendlichen mit dem virtuellen Raum und der Navigation des eigenen Avatars sowie den unterschiedlichen Funktionen vertraut machen. Dafür postet die Lehrperson mit zeitlichem Abstand unterschiedliche Aufgaben in den Chat, die die Jugendlichen ausprobieren sollen (wobei hier eine Stummschaltung empfohlen wird), wie z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hört euch zwei Audioaufnahmen von den sprechenden Objekten in den Themenbereichen an.</li> <li>• Lest euch eine Challenge durch, vergrößert diese mittels Rechtsklick auf eurem Bildschirm und fotografiert sie mit eurem Smartphone.</li> <li>• Lest euch den Ablauf und die Spielregeln in einem der Themenbereiche durch. Mittels Rechtsklick könnt ihr sie auch vergrößern.</li> <li>• Fotografiert einen Gegenstand in eurer Umgebung (z. B. eure Trinkflasche, euren Lieblingsstift, euren linken Daumen) und pinnt das Foto mit der „Upload-Funktion“ in den virtuellen Raum.</li> <li>• Teleportiert euren Avatar im virtuellen Raum. Mit gedrückter rechter Maustaste erscheint ein Kreis, der anzeigt, wo euer Avatar landen wird, wenn ihr die rechte Maustaste loslasst.</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzt die Kamera unter der Funktion „Platzieren“ im virtuellen Raum und macht zu dritt ein Selfie eurer Avatare (Stummschaltung aufheben).</li> <li>• Spricht mit einem anderen Avatar und nutzt dabei die Emoji-Funktion (Stummschaltung aufheben).</li> </ul>
15 Min.	<b>Auswahl einer Challenge</b>	<p>Über die Chatfunktion wird nun darauf aufmerksam gemacht, dass die nächsten 15 Minuten dafür genutzt werden sollen, sich für eine Challenge zu entscheiden, die die Jugendlichen anschließend allein oder in Kleingruppen abseits des virtuellen Raums durchführen möchten. Dafür navigieren die Jugendlichen ihre Avatare durch die 4 Themenbereiche und lesen sich die verschiedenen Challenges durch. Die ausgewählte Challenge kann mit einem Rechtsklick vergrößert und mit dem Smartphone abfotografiert werden.</p> <p>Hinweis: Wer schon eine Challenge ausgewählt hat, navigiert den eigenen Avatar in die Mitte des virtuellen Raums.</p>
30 Min.	<b>Durchführung der Challenge</b>	<p>Über die Chatfunktion wird allen kommuniziert, dass nun 30 Minuten Zeit sind, um die ausgewählte Challenge draußen im eigenen Umfeld auszuprobieren und zu dokumentieren (Fotos, Audioaufnahmen). Zu einer festgelegten Uhrzeit sollen alle wieder zurück im virtuellen Raum sein. Die Uhrzeit soll zusätzlich im Chat festgehalten werden.</p> <p>Während der Durchführung der Challenge kann der virtuelle Raum verlassen und der Computer in den Stromspar-Modus versetzt werden.</p>
15 Min.	<b>Austausch in der Gruppe</b>	<p>Zum festgelegten Zeitpunkt treffen sich wieder alle im virtuellen Raum. Es sind nun 5 Minuten Zeit, um die Reflexionsfragen durchzulesen.</p> <p>Anschließend pinnen alle Jugendlichen ihre Fotos bzw. Audioaufnahmen zur durchgeführten Challenge in den entsprechenden Themenbereich (die Dateien werden automatisch wieder gelöscht, sobald man den virtuellen Raum verlässt). Nun können sich die Jugendlichen in kleinen Gruppen im entsprechenden Themenbereich anhand ihrer Fotos bzw. Audioaufnahmen über ihre Erfahrungen austauschen und auf die Reflexionsfragen Bezug nehmen.</p> <p>Hinweis: Die Reflexionsfragen befinden sich in der Mitte des virtuellen Raums am Baumstamm sowie in jedem Themenbereich neben der Aufgabenstellung.</p>
5 Min.	<b>Abschluss</b>	<p>Bevor die Jugendlichen den virtuellen Raum endgültig verlassen, treffen sich alle Avatare an einem Ort im virtuellen Raum und es kann über die Emoji-Funktion ein abschließendes Stimmungsbild eingeholt werden.</p>
100 Min.		

## → Umsetzungsvorschläge für ChallengeU – Digital als Präsentationsraum

Tragt euch vorab [im Dokument](#) ein, um den virtuellen Raum für euch zu reservieren. Solltet ihr mehrere Räume für unterschiedliche Gruppe zeitgleich benötigen, dann tragt euch bitte bei jedem virtuellen Raum ein, dessen Link ihr benutzt, um diesen für euch zu reservieren. Solltet ihr einen virtuellen Raum an mehreren Tagen benutzen wollen, dann tragt euch bitte an allen relevanten Tagen ein (lasst aber auch anderen die Chance, den virtuellen Raum gut nutzen zu können).

Nachfolgend sind einige Vorschläge dargestellt, wie **ChallengeU – Digital** mit Jugendlichen als Präsentationsraum genutzt werden kann. Der virtuelle Raum soll aber nach eigenem Ermessen verwendet werden. Zu Beginn der Arbeit im virtuellen Raum ist es jedenfalls ratsam, den Jugendlichen ausreichend Zeit zu geben, um den virtuellen Raum kennenzulernen.

- **Audioaufnahmen von Protagonist:innen erstellen**

Die Jugendlichen erkunden den virtuellen Raum und hören sich die Audiodateien der Protagonist:innen (Parkbank, Erdkugel, Deo, Tetrapack) in den vier Themenbereichen an. Abseits des virtuellen Raums überlegen die Jugendlichen, welche weiteren relevanten Protagonist:innen zu einem Themenbereich passen. Sie formulieren eine Botschaft und nehmen eine Audiodatei (maximal 2 Minuten lang) aus der Perspektive der Protagonist:innen auf. Ebenfalls skizzieren sie einen Entwurf des:der Protagonist:in. Abschließend finden sich alle Jugendlichen zeitgleich im virtuellen Raum ein, laden ihre Audiodatei sowie ihren grafischen Entwurf hoch und erkunden die Ergebnisse der anderen Gruppen (die hochgestellten Dateien werden automatisch wieder gelöscht, sobald man den virtuellen Raum verlässt). Alternativ können die Audiodateien und Skizzen der Protagonist:innen im Plenum außerhalb des virtuellen Raums präsentiert werden.

- **Best Practice Beispiele suchen**

Die Jugendlichen erkunden den virtuellen Raum und setzen sich mit den unterschiedlichen Themenbereichen und Challenges auseinander. Abseits des virtuellen Raums überlegen die Jugendlichen in Gruppen, welche Projekte sie kennen, die einen wertvollen Beitrag zu einem der vier Themenbereiche leisten. Gegebenenfalls können die Jugendliche dazu recherchieren. Die gefundenen Beispiele werden auf einem Plakat oder einer Power Point Folie zusammengefasst und beschrieben. Abschließend finden sich alle Jugendlichen im virtuellen Raum ein und laden ein Foto ihres Plakats/ihrer Power Point Folie hoch. Nun können die Präsentationen der anderen Gruppen besichtigt werden und die Jugendlichen können sich zu den unterschiedlichen Projekten austauschen (die hochgestellten Dateien werden automatisch wieder gelöscht, sobald man den virtuellen Raum verlässt).

Alternativ können die Jugendlichen allein nach Projekten suchen und der Austausch im virtuellen Raum findet in Gruppen statt bzw. die Präsentation der Best Practice Beispiele findet außerhalb des virtuellen Raums im Plenum statt.

- **Eigene Projekte überlegen und umsetzen**

Die Jugendlichen erkunden den virtuellen Raum, hören sich die Audiodateien der Protagonist:innen an und machen sich mit den 4 Themenbereichen vertraut. Der virtuelle Raum dient hier als erste Auseinandersetzung mit den Themen. Anschließend überlegen sich die Jugendliche Projekte, die zu einem der vier Themenbereiche passen. Die Projekte werden danach von den Jugendlichen umgesetzt und abschließend findet ein Austausch zu den Erfahrungen im Plenum statt.

- **UN-Nachhaltigkeitsziele (SDGs) zuordnen**

Die Jugendlichen erkunden den virtuellen Raum und machen sich mit den Themenbereichen vertraut. Anschließend wählt jede:r Jugendliche einen Themenbereich und reflektiert, welche der 17 Nachhaltigkeitsziele in diesen Themenbereich passen. Die Icons der entsprechenden Nachhaltigkeitsziele werden recherchiert und im virtuellen Raum hochgeladen. In einem Gruppengespräch tauschen sich die Jugendlichen im jeweiligen Themenbereich dazu aus. Welche Forderungen haben die Jugendlichen in Bezug auf dieses Nachhaltigkeitsziel?

- **Austausch für Gruppenarbeit oder Hausübungen**

Der virtuelle Raum kann auch zum freien Austausch der Jugendlichen für Gruppenarbeiten oder Hausübungen genutzt werden.

- **Ausstellungsraum**

Der virtuelle Raum kann ebenfalls als Ausstellungsraum genutzt werden. Die Jugendlichen können dabei abseits vom virtuellen Raum zu einem passenden Thema etwas vorbereiten (z. B. Grafik, Audiodatei) und die Präsentation der Ergebnisse findet anschließend im virtuellen Raum statt. Dafür laden die Jugendlichen ihre Ergebnisse im virtuellen Raum hoch und anschließend können alle die Ergebnisse wie in einer Ausstellung erkunden (die hochgeladenen Dateien werden automatisch wieder gelöscht, sobald man den virtuellen Raum verlässt).

## → Gibt es noch Fragen?

Wir beantworten sie gerne!

Madeleine Riske | [madeleine.riske@umweltbildung.at](mailto:madeleine.riske@umweltbildung.at) | +43 677 6433 1062

Barbara Gsandtner | [barbara.gsandtner@umweltbildung.at](mailto:barbara.gsandtner@umweltbildung.at) | +43 677 6433 1043