

# *What we recommend* – Ein Handbuch zur Inspiration für Workshops zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs)



## INHALT

EIN INSPIRIERENDES HANDBUCH ZUR NUTZUNG DER <i>UP TO YOU!</i> SIMULATION .....	3
DAS ERASMUS+ PROJEKT “FUTURESIM: MAKING EUROPE`S FUTURE SUSTAINABLE!” .....	4
WAS SIND DIE <i>UP TO YOU!</i> SIMULATION UND DER WORKSHOP? .....	5
DIE <i>UP TO YOU!</i> WORKSHOPS UND DIE ROLLE VON JUGENDLICHEN ALS <i>CHANGEMAKERS</i> ? .....	7
MOTIVIEREN DER JUNGEN MENSCHEN .....	9
WIE RICHTET MAN EINEN <i>UP TO YOU!</i> SIMULATIONSWORKSHOP IM NON-FORMALEN BILDUNGSBEREICH AUS? .....	15
ANNEX 1: GRAFISCHE DARSTELLUNG DES ENTSCHEIDUNGSBAUMES ZUR NUTZUNG DER <i>UP TO YOU!</i> SIMULATION .....	21
ANNEX 2: POLICY BRIEF: EINSATZ VON SOZIALEN SIMULATIONEN ZUR FÖRDERUNG DES LERNENS ÜBER DIE NACHHALTIGKEITSZIELE (SDGs) UND DES KRITISCHEN DENKENS BEI JUGENDLICHEN (AB 14 JAHREN) .....	22

### Impressum:

Kinderbüro Universität Wien gGmbH  
Lammgasse 8/8, 1080 Wien, Österreich  
Finale Version - Wien, 2024

Autor: Cyril Dworsky (Kinderbüro Universität Wien)

Reviewer: Sarah Schmelzer & Hanna Reiner (Österreichische Forschungsstiftung für Internationale Entwicklung)

Die *Up to You!* Simulation wurde vom Centre for Systems Solutions (CRS) in Zusammenarbeit mit der ÖFSE - Österreichische Forschungsstiftung für Internationale Entwicklung, dem Kinderbüro der Universität Wien und der Rogers Foundation for Person-Centred Education im Rahmen des Projekts *FutureSIM: Making Europe’s Future Sustainable!* Ein simulationsbasiertes Lernprogramm für Schulen entwickelt.

Die Entwicklung der Simulation wurde durch das Erasmus+ Programm der EU co-finanziert.

Alle Bilder wurden vom Centre for Systems Solutions, der ÖFSE - Österreichische Forschungsstiftung für Internationale Entwicklung und dem Kinderbüro der Universität Wien zur Verfügung gestellt.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# Ein inspirierendes Handbuch zur Nutzung der *Up to You!* Simulation

## Wie wird dieses Handbuch Ihrer Organisation helfen?

In Zeiten globaler Klimakrisen und einer sich schnell verändernden Welt müssen Organisationen neue Strategien entwickeln, um zu einer besseren Zukunft beizutragen. Sie müssen sich ebenso schnell weiterentwickeln wie die Technologie, die unsere Gesellschaft verändert, und auch die zentralen Themen der nachhaltigen Entwicklung in ihrem Tätigkeitsfeld aufgreifen - sei es im Rahmen einer zukunftsorientierten Forschungsstrategie an Universitäten und an anderen Forschungseinrichtungen, nachhaltigeren Produktionsprozessen in Wirtschaftsunternehmen, oder im Bereich der Bildungsangebote von Non-Profit-Organisationen. Um sich anzupassen, müssen wir unsere Ansätze und Perspektiven überdenken. Ein wirksamer Weg ist es, die Welt mit den Augen junger Menschen zu sehen. Ihre Direktheit, ihre Neugier und ihre Werte können uns lehren, anders und innovativ zu denken.

Dieses Handbuch bietet eine Hilfestellung zur Durchführung eines *Up to You!* Simulationsworkshops, in denen junge Menschen nicht nur etwas über die Komplexität von Entscheidungsprozessen lernen, sondern auch die Möglichkeit haben, ihre Ansichten zu Themen zu äußern, die unsere Welt im Kontext der Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (Sustainable Development Goals, SDGs) betreffen. Durch die Einbeziehung ihrer Perspektiven und Ideen können Sie als Forscher, Wissenschaftskommunikator oder Ihre Organisation als Ganzes besser mit den unvermeidlichen Veränderungen umgehen, die vor uns liegen. Die Workshops können in Zusammenarbeit mit einer lokalen Schule organisiert werden, wobei ein "Open Schooling"-Ansatz verfolgt wird, der echte Beziehungen zwischen Bildungseinrichtungen und ihren Gemeinden fördert.

## Für wen ist dieses Handbuch?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das *Up to You!* Material zu verwenden. Eine graphische Übersicht über Anwendungsbeispiele bietet der Entscheidungsbaum auf Seite 10. Das Handbuch selbst wurde zur Unterstützung der folgenden Gruppen entwickelt

- **Entscheidungsträger\*innen**, die nach innovativen Lehrmethoden suchen und/oder Interesse an Bildung für nachhaltige Entwicklung und aktiver Bürger\*innenbeteiligung haben.
- **Fachkräfte**, die in der non-formalen Bildung tätig sind und nach Wegen suchen, die Komplexität der SDGs einer Zielgruppe ab 14 Jahren zu vermitteln und/oder daran interessiert sind, ihre Programme um neue Formate zu erweitern.
- **Forscher\*innen**, die nach effektiven Methoden suchen, um Bildung für nachhaltige Entwicklung in die Lehrpläne zu integrieren und/oder die sich mit Gamification in der Bildung beschäftigen.
- **Expert\*innen**, die nach attraktiven Wegen suchen, um mit jungen Menschen in Kontakt zu treten, ihnen Hintergrundinformationen für fundierte Entscheidungen zu bieten und die mit Faktenwissen einen Beitrag für positive gesellschaftliche Entwicklungen leisten wollen.

Dieses Handbuch ist ein Policy- und Implementationsdokument, das die *Up to You!* Materialien als geeignete Werkzeuge für die Interaktion zwischen dem formalen und non-formalen Bildungssektor sowie zur Unterstützung von 'Open Schooling'-Elementen<sup>1</sup> im Kontext der SDGs beschreibt. Es basiert auf mehreren Pilotaktivitäten in Österreich, Ungarn und Polen für Multiplikatoren und begleitenden Schulworkshops. Zudem enthält das Handbuch Erkenntnisse und Empfehlungen aus Online-Meetings mit Stakeholdern und politischen Entscheidungsträger\*innen sowie einer inklusiven Konferenz für Praktiker\*innen im Bereich des Themas Gamification, die an der Schnittstelle von non-formaler und formaler Bildung arbeiten. Auch die Einschätzungen und Stimmen von jungen Menschen, teilweise aus bildungsberechtigtem Hintergrund, wurde in die Unterlagen integriert.



Ein Policy Brief "Einsatz von Sozialen Simulationen zur Förderung des Lernens über die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) und des kritischen Denkens bei Jugendlichen (ab 14 Jahren)" ist dem Handbuch als leicht zu verbreitendes Dokument für Stakeholder bzw. Entscheidungsträger\*innen in non-formalen Bildungsumgebungen als Annex 2 beigefügt.

## Das Erasmus+ Projekt "FutureSIM: Making Europe's Future Sustainable!"

Die Simulation *Up to You!* und alle weiteren Materialien, die zu diesem Handbuch gehören, wurden im Rahmen des Projekts "FutureSIM: Making Europe's Future Sustainable! A simulation-based learning program" entwickelt, das durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union mitfinanziert wurde. Ziel des Projekts war es, Bildungseinrichtungen zu befähigen, ihren Schüler\*innen bzw. jungen Menschen eine einzigartige Lernerfahrung zu bieten, um globale Bürger\*innen zu werden und aktiv zur Umsetzung der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung beizutragen. Das Projekt wurde von der Österreichischen Forschungsstiftung für Internationale Entwicklung (ÖFSE), dem Centre for System Solutions (CRS) aus Polen, der Rogers Foundation for Person-Centred Education aus Ungarn und dem Kinderbüro der Universität Wien von 2022 bis 2024 durchgeführt.

---

<sup>1</sup> Open Schooling kann als eine Lehr- und Lernmethode gesehen werden, die innerhalb und außerhalb von Schulen auf dem kollektiven Wissen und den Lernmöglichkeiten basiert, die in einem lokalen Bereich verfügbar sind. Es ermöglicht und nutzt die Zusammenarbeit über die strukturellen Grenzen formaler und non-formaler Bildungsanbieter hinweg und schließt alle relevanten Akteure in einer Gemeinschaft ein. Unternehmen, Kultureinrichtungen, Bürgerzentren und Gemeinden, Wissenschafts- und Forschungsorganisationen, Naturschutzbehörden, NGOs und lokale Initiativen – all diese gesellschaftlichen Akteure sind eine enorme Informations- und Wissensressource, die mit dem Schulunterricht sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers verknüpft werden kann. Mehr dazu bspw. im White Book on Open Schooling: <https://www.phereclos.eu/wp-content/uploads/2020/10/PHERECLOS-WHITE-BOOK.pdf>

Das Lernprogramm umfasst eine Reihe von Materialien:

- **Das *Up to You!* Simulationsspiel:** eine Soziale Simulation die das Thema der SDGs behandelt und ein Handbuch für das Selbst-Studium von Moderator:innen
- **Toolkit für Lehrer\*innen:** ein Set von praktischen Trainingsmaterialien für Lehrer\*innen bzw. Pädagog\*innen
- **Digitale Lernmaterialien:** verschiedene digitale, interaktive Lernmaterialien für Schüler\*innen und andere Lernende
- **Online Lernplattform:** eine Open-Access-Plattform, auf der alle Materialien gesammelt präsentiert werden

Alle Materialien für Lehrer\*innen und Pädagog\*innen sind über den Online-Kurs „Up To You! Toolkit für Pädagog\_innen: ein modularer Leitfaden“<sup>2</sup> zugänglich, während Materialien für Schüler\*innen und Lernende über den Online-Kurs „Up to You! Die Zukunft Europas nachhaltig gestalten“<sup>3</sup> abrufbar sind.



Was sind die *Up to You!* Simulation und der Workshop?

*Up to You!* ist eine Simulation, die komplexe Zusammenhänge zwischen Gesellschaft, Wirtschaft, Politik und Umwelt spielerisch erfahrbar macht. Obwohl es sich technisch gesehen nicht um ein Spiel, sondern um eine Simulation handelt, nutzt sie Gamification als Methode, um die Teilnehmer\*innen kooperativ einzubinden, ohne dass es am Ende Gewinner oder Verlierer gibt. Die Simulation richtet sich an Personen ab 14 Jahren und kann in Gruppen gespielt werden. *Up to You!* wurde entwickelt, um die Wechselwirkungen zwischen den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung zu untersuchen. Die

<sup>2</sup> <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>3</sup> <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>

Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle der Regierungen dreier imaginärer Länder und versuchen, verschiedene Strategien zu identifizieren, um den Bedürfnissen ihrer Bevölkerung gerecht zu werden. Durch das Treffen schwieriger Entscheidungen und das Aushandeln von Kompromissen entwickeln die Teilnehmer\*innen ein Verständnis für die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Zielen für nachhaltige Entwicklung. Die Spieler\*innen müssen eine Vielzahl von Ressourcen identifizieren und nutzen, Projekte umsetzen, auf externe Schocks wie Naturkatastrophen reagieren, die die Stabilität der Länder beeinflussen, alternative Strategien bewerten und ihre Führungsqualitäten entwickeln. Jedes Land hat unterschiedliche Spezialisierungen und Ausgangspunkte, die auch die unterschiedlichen Ausgangssituationen im wirklichen Leben widerspiegeln - diese Informationen werden den Spieler\*innen jedoch zu Beginn nicht mitgeteilt und sollten erst in der Nachbesprechungsphase erforscht werden.

Das Material wurde entwickelt und adaptiert, um entweder in einem schulischen Rahmen mit begrenzter Zeit, mindestens jedoch in zwei Schulstunden (mindestens 2 x 45 Minuten), oder in einem erweiterten Rahmen mit mehr Zeit verwendet zu werden. Dies könnte ein ausgedehnter Workshop in einer Schule sein, aber auch in einem non-formalen Bildungsumfeld wie einem Museum, einer öffentlichen Bibliothek, einem Jugendrat-Workshop oder im Zusammenhang mit jeder Art von Bildung für nachhaltige Entwicklung. Ein umfassendes Handbuch für Moderator\*innen ermöglicht eine mühelose Vorbereitung ohne spezielle Schulung. Begleitende Unterrichtsmaterialien in Form eines Toolkits für Lehrer\*innen und einer Lernplattform stehen ebenfalls zur Verfügung, um den Prozess zu unterstützen und die Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen zu erweitern (siehe oben oder nutzen Sie den Link zur Projektwebsite von FutureSIM/*Up to You!*<sup>4</sup>).

Ein vorgeschlagener Zeitrahmen für die Durchführung der Simulation im schulischen Umfeld ist im umfassenden Handbuch für Moderator\*innen enthalten, das über den Online-Kurs „*Up To You! Toolkit für Pädagog\_innen: ein modularer Leitfaden*“<sup>5</sup> zugänglich ist. Basierend auf der Evaluierung und den Ergebnissen von Pilottests und verschiedenen Workshops in Österreich, Ungarn und Polen mit unterschiedlichen Teilnehmer\*innen (Jugendliche, Lehrer\*innen, Schüler\*innen und Forscher\*innen) zeigte sich, dass das Workshopformat sehr anpassungsfähig ist und sowohl den Bedürfnissen der Zielgruppe als auch den Möglichkeiten der Organisator\*innen gerecht wird.

Je nach Alter, Hintergrund und organisatorischem Kontext der jungen Teilnehmer\*innen ist es möglich, den Workshop auf eine ganztägige Veranstaltung auszudehnen oder ihn sogar in den Mittelpunkt einer thematischen Woche zu den SDGs, z.B. im Rahmen eines Sommercamps, zu stellen. Aus Zeitgründen entscheiden sich die Organisator\*innen jedoch in der Regel für eine kompakte Veranstaltung von weniger als vier Stunden.

---

<sup>4</sup> <https://uptoyou.socialsimulations.org/de/>

<sup>5</sup> <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>



## Die *Up to You!* Workshops und die Rolle von Jugendlichen als *Changemakers*?

Generalsekretär der Vereinten Nationen, Ban Ki-moon, betonte bereits im Jahr 2015, dass junge Menschen sich der drängenden Probleme in der schnelllebigen Welt von heute einzigartig bewusst sind und am besten geeignet sind, wirksame Antworten zu entwickeln. Er erklärte: "That is why I am calling on young people to speak out – and I am urging leaders to listen." Darüber hinaus fuhr er fort: "Youth movements and student groups are challenging traditional power structures and advocating a new social contract between States and societies. Young leaders have contributed fresh ideas, taken proactive measures, and mobilized through social media as never before."<sup>6</sup>

Auch die Europäische Union hat die entscheidende Bedeutung der Öffentlichkeitsbeteiligung betont, die beispielsweise vom National Co-ordinating Centre for Public Engagement (NCCPE) an der University of West England (Bristol, UK) ausführlich diskutiert wurde. Das NCCPE definiert Öffentlichkeitsbeteiligung wie folgt:

"Public engagement describes the myriad of ways in which the activities and benefits of higher education and research can be shared with the public. Engagement is by definition a two-way process, involving interaction and listening, with the goal of generating mutual benefit."<sup>7</sup>

Das NCCPE kategorisiert Öffentlichkeitsbeteiligung in drei Zielsetzungen, die sich oft überschneiden:

- Aufklärung und Information

<sup>6</sup> „Deshalb rufe ich junge Menschen auf, sich zu äußern – und ich fordere Führungskräfte auf, zuzuhören. ... "Jugendbewegungen und Studentengruppen stellen traditionelle Machtstrukturen in Frage und befürworten einen neuen Gesellschaftsvertrag zwischen Staaten und Gesellschaften. Junge Führungskräfte haben frische Ideen eingebracht, proaktive Maßnahmen ergriffen und sich über soziale Medien mobilisiert wie nie zuvor." <https://www.un.org/sustainabledevelopment/blog/2015/08/on-youth-day-un-officials-urge-member-states-to-make-young-people-drivers-of-change/>

<sup>7</sup> <http://www.publicengagement.ac.uk/>

- Beratung
- Zusammenarbeit

Diese Zielsetzungen bilden eine Grundlage des *Up to You!* Workshop-Prozesses und betonen insbesondere die Bedeutung der Beratung durch junge Menschen und der Zusammenarbeit mit ihnen, um Projekte mit besseren Ergebnissen zu gestalten. Diese Herangehensweise gewährleistet, dass der Workshop nicht nur Informationen bietet, sondern junge Menschen aktiv in einen Dialog und gemeinsame Anstrengungen einbezogen werden, wodurch das gemeinsame Lernen und eine tiefere öffentliche Beteiligung gefördert werden.

### Die Bedeutung der Stimme von Jugendlichen

FutureSIM und die erstellten Materialien basieren auf der Anerkennung der Bedeutung des gegenseitigen Lernens, wobei der Schwerpunkt auf der Einbeziehung von Jugendlichen und Erwachsenen in diesen Austausch liegt. Junge Menschen müssen nicht nur einbezogen, sondern auch durch ihre Beteiligung gestärkt werden. Dies erfordert eine offene und ehrliche Beziehung zu den jungen Menschen, in der anerkannt wird, dass ihr Input wertvoll ist und eine aufrichtige Reflexion beeinflusst. Dies ist besonders wichtig, wenn die *Up to You!* Simulation und andere Materialien im Kontext von Ideengenerierungsprozessen eingesetzt werden und die Perspektiven von Expert\*innen aus verschiedenen Bereichen, die mit den SDGs in Verbindung stehen, einbezogen werden. Ein mögliches Szenario könnte eine Schulplenum zum Thema Klimawandel oder andere Formen der Partizipation im non-formalen oder formalen Sektor sein, bei denen z.B. lokale Entscheidungsträger\*innen (z.B. Stadtratsmitglieder oder Bildungsmanager\*innen) an einem ehrlichen Austausch mit jungen Menschen interessiert sind.

Viele junge Menschen empfinden es als ermächtigend, wenn ihre Ansichten wirklich in die Planung und Entwicklung zukünftiger Initiativen einfließen. Die *Up to You!* Workshops bieten jungen Menschen eine Plattform, um über allgemeine Entscheidungsprozesse nachzudenken und ihre eigenen Entscheidungen und Einschätzungen komplexer Situationen zu verstehen. Dies hilft ihnen zu verstehen, wie sie zwischen Optionen abwägen und welche Konsequenzen ihre Entscheidungen haben können. Dies betrifft nicht nur die Bildung für nachhaltige Entwicklung, sondern auch Demokratiekompetenz und aktive Bürger\*innenschaft im weiteren Sinne.

Authentizität ist ein grundlegendes Element der Öffentlichkeitsbeteiligung. Es ist wichtig, dass Erwachsene und junge Teilnehmer\*innen während des gesamten Prozesses offen und ehrlich miteinander kommunizieren. Diese authentische Interaktion ermöglicht es den Erwachsenen, einen echten Einblick in die Perspektiven der Jugendlichen zu erhalten.

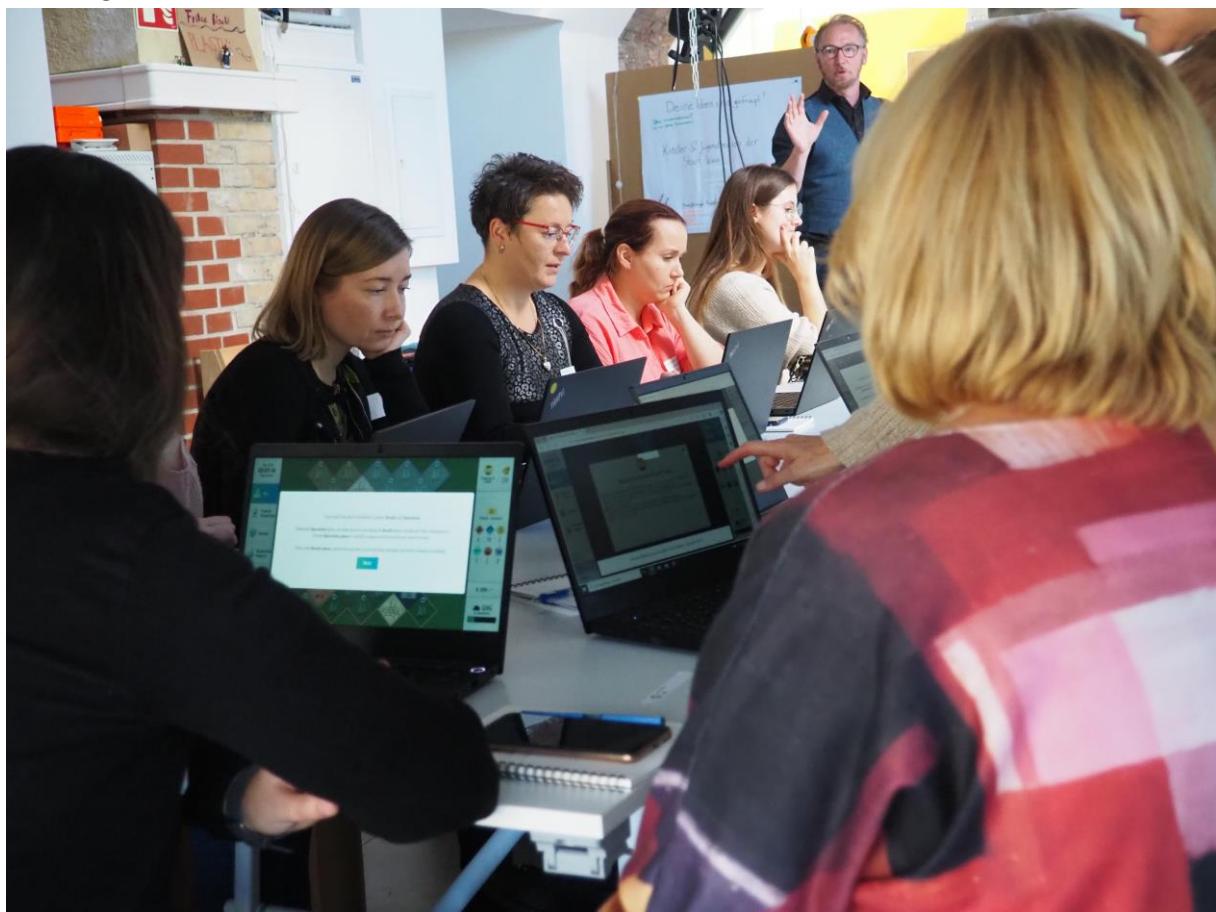
Die Verwendung des Materials und der Simulationsworkshops bringt Vorteile sowohl für die Organisationen, die den Empfehlungen der Jugendlichen zuhören, als auch für die Jugendlichen selbst. Insbesondere unterstützen die Workshops die Jugendlichen dabei, trotz der scheinbar unlösbar großen Herausforderungen positiv über eine gemeinsam gestaltete Zukunft nachzudenken. Dies wird ihnen hoffentlich mehr Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein geben und ihr Zugehörigkeitsgefühl zur Gesellschaft stärken.

## Motivieren der Jungen Menschen

Motivation ist entscheidend für vertieftes Lernen und Engagement. Sie unterstützt, oft unbewusst, die behandelten Themen. Junge Menschen haben oft komplexe Motivationen, die sich deutlich von denen Erwachsener unterscheiden, was die Bedeutung des Zuhörens ihrer Perspektiven unterstreicht. Dennoch wird die Interessenlage junger Menschen oft unterschätzt oder ignoriert, was die Gefahr birgt, dass die Vorstellungen der Institutionen oder Organisator\*innen durchgesetzt werden und die Motivation junger Menschen mit den Bemühungen der Erwachsenen, sie zu motivieren, verwechselt wird.

Junge Menschen sollten deshalb in die Lage versetzt werden, ihre eigenen Interessen zu einem bestimmten Thema zu definieren. Dieser Ansatz reduziert die Kontrolle, die ihnen auferlegt wird, und ermöglicht es ihnen, Prioritäten zu setzen, die für sie in ihrem täglichen Leben wichtig sind. Die Erwachsenen müssen darauf vorbereitet sein, nicht das zu bekommen, was sie von den Jugendlichen erwarten, sondern das, was die Jugendlichen wirklich mitteilen wollen.

In Zeiten multipler globaler Krisen – nach Jahren pandemiebedingter Einschränkungen, neuen Kriegen, die die Medien dominieren, und den immer deutlicheren Auswirkungen des Klimawandels – ist es wichtig, Wege der Zusammenarbeit und mögliche Veränderungen in der Politik aufzuzeigen. Die *Up to You!* Simulation ist dafür ein nützliches Werkzeug, da sie eine tiefgehende Diskussion in der wichtigen Nachbesprechungsphase ermöglicht, mit viel Flexibilität für die Moderator\*innen und teilnehmenden Expert\*innen, um den jungen Menschen zuzuhören. Als Planspiel verwendet die Simulation einen gut durchdachten und innovativen Gamification-Ansatz, der einen spielerischen und zugänglichen Einstieg in viele Themen der SDGs bietet. Dadurch werden die Jugendlichen motiviert und können ihre Meinung äußern.



## Anwendungsszenarien und “Entscheidungsbaum” für die Nutzung der *Up to You!* – Simulation

Wenn Sie daran interessiert sind, mit jungen Menschen und den SDGs zu arbeiten, haben Sie je nach Ihrer Rolle verschiedene Möglichkeiten, die *Up to You!* - Simulation in die Praxis umzusetzen. Durch das Beachten dieses Entscheidungsbaums können Stakeholder die Simulation und die ergänzenden Materialien effektiv in verschiedenen Bildungskontexten integrieren, ein umfassendes Verständnis der SDGs fördern und die kritischen Denkfähigkeiten junger Menschen stärken. Eine anschauliche, grafische Darstellung des Entscheidungsbaums (*Decision Tree*) finden Sie unten als Annex 1.

### Schritt 1: Identifizieren Sie Ihre Rolle

#### 1. Lehrer\*in

- Möchten Sie Lernen zu den SDGs in Ihren Unterricht integrieren?
  - Ja: Bitte nutzen Sie das Toolkit für Lehrer\*innen von *Up to You!* um die Materialien in Ihren Unterricht zu integrieren und sich Anregungen für Bildungsaktivitäten zu den SDGs zu holen.<sup>8</sup>
  - Nein: Sie könnten dennoch die digitalen Lernmaterialien von *Up to You!* erkunden, die verschiedene Ressourcen wie Videos und interaktive Elemente enthalten. Auf diese Weise bekommen Sie eine Vorstellung davon, welche Themen möglicherweise Ihren Unterrichtsbedürfnissen entsprechen und auch zusätzliche Inspiration, welche Inhalte bereits mit den SDGs in Verbindung stehen.

#### 2. Politische Entscheidungsträger\*in

- Unterstützen Sie die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung und/oder suchen Sie nach innovativen Bildungswerkzeugen, die Sie in Ihrem Zuständigkeitsbereich oder Ihrer Institution fördern möchten?
  - Ja: Das ist großartig! Bitte fahren Sie mit Schritt 2 fort.
  - Nein: Bitte überlegen Sie, welche Möglichkeiten Ihre Position und Expertise bieten, um eine inklusive, nachhaltige und widerstandsfähige Zukunft für Menschen und den Planeten zu gestalten, und wie wertvoll Sie als Stimme für junge Menschen sein können. Um die vielseitige Welt der sozialen Simulationen, der SDGs und der Jugendbeteiligung zu erkunden, sehen Sie sich das *Up to You!* Toolkit für Lehrer\*innen an.<sup>9</sup>

#### 3. Vermittler\*in (facilitator) in der non-formalen Bildung

- Suchen Sie nach einer innovativen und einfachen Möglichkeit, ein Gamification-Format zu den SDGs in Ihr Portfolio aufzunehmen?

---

<sup>8</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>9</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

- Ja: Das ist großartig! Bitte fahren Sie mit Schritt 3 fort.
- Nein: Wenn die Einbindung einer sozialen Simulation nicht das Richtige für Sie ist, finden Sie viele andere Bildungsformate zu den SDGs im *Up to You!* Toolkit für Lehrer\*innen.<sup>10</sup>

#### 4. Forscher\*in

- Untersuchen Sie die Auswirkungen von Gamification auf Lernergebnisse und/oder Bildung im Kontext von Global Citizenship Education / Bildung für nachhaltige Entwicklung oder verwandten Themen?
  - Ja: Das ist großartig! Bitte fahren Sie mit Schritt 4 fort.
  - Nein: Einblicke in den theoretischen Hintergrund von Sozialen Simulationen könnten Ihnen helfen, neue Interessensgebiete im Bereich Bildungsinnovation zu identifizieren.

#### 5. Expert\*in

- Sind Sie daran interessiert, Ihr Wissen (z.B. aus Ihrem Forschungsgebiet mit Bezug zu den SDGs) der Öffentlichkeit zugänglich zu machen und mit den Gamification-Methoden der sozialen Simulation und der Perspektive junger Menschen zu verknüpfen?
  - Ja: Das ist großartig! Bitte fahren Sie mit Schritt 5 fort.
  - Nein: Finden Sie andere Formen der Öffentlichkeitsarbeit für Ihre Expertise, z.B. als Interviewpartner\*in oder Projektpartner\*in für Jugendliche. Nehmen Sie Kontakt mit den Expert\*innen des Projekts auf, um zu erfahren, wie Sie sich einbringen können.

#### Schritt 2: Für Politische Entscheidungsträger\*innen

- **Erkunden Sie Schulnetzwerke:**
  - Kontaktieren Sie eine lokale Schule oder nutzen Sie bestehende Netzwerke, um Unterstützung anzubieten, einen *Up to You!* - Workshop im Rahmen eines "Open Schooling"-Ansatzes zu organisieren.
- **Fördern Sie Zusammenarbeit:**
  - Förderung von Partnerschaften zwischen Schulen und Organisationen der non-formalen Bildung, um die Nutzung des Materials und des Gamification-Ansatzes im SDG-Kontext auf nachhaltige Art und Weise zu gewährleisten.
- **Richten Sie Workshops aus:**
  - Verwenden Sie das Handbuch, um einen Workshop durchzuführen, und vertiefen Sie Ihre Kenntnisse mit Hilfe des *Up to You!* Lehrerhandbuchs, das über den Online-Kurs

---

<sup>10</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

„Empowering Educators“<sup>11</sup> sowie die Materialien für Schüler\*innen und Lernende im Online-Kurs „Up to You! Making Europe’s Future Sustainable“ verfügbar ist.<sup>12</sup>

- **Beobachten und Evaluieren Sie:**
  - Einführung von Evaluierungsinstrumenten in Zusammenarbeit mit den Schulen, um die Wirksamkeit der Sozialen Simulationen im Hinblick auf das Erreichen der Bildungsziele zu messen.
- **Unterstützen Sie die Lehrer\*innenbildung:**
  - Investieren Sie in Weiterbildungsprogramme, die sich auf den Einsatz von Sozialen Simulationen konzentrieren, z.B. indem Lehrerausbildungsprogramme dazu ermutigt werden, Soziale Simulationen in den Unterricht zu integrieren.

### **Schritt 3: Für Vermittler\*innen (facilitators) in der non-formalen Bildung**

- **Engagieren Sie sich mit Schulen oder einer jungen Zielgruppe:**
  - Falls Sie keine bestehenden Kontakte haben, knüpfen Sie neue Partnerschaften mit lokalen Schulen oder nutzen Sie Ihre bereits laufenden Kooperationen, um die *Up to You!* Simulation einzuführen.
  - Falls Sie einen individuelleren und flexibleren Ansatz bevorzugen, nutzen Sie Ihre Kommunikationskanäle, um Workshops für junge Menschen mit der Simulation eigenständig anzubieten.
  - Die Flexibilität der *Up to You!* Simulation kann grundsätzlich in allen Arten von außerschulischen Settings genutzt werden, die mehr individuelle Teilnahme und Offenheit ermöglichen.

Beispiele dafür sind unter anderem:

- eine Jugendkonferenz mit dem Ziel, die Beteiligung junger Menschen zu erhöhen,
- kostenlose Workshop-Angebote im Rahmen von Wissenschaftskommunikationsaktivitäten wie der European Researchers Night, nationalen Wissenschaftsfestivals, Tagen der offenen Tür etc,
- Workshops, die gemeinsam mit Lehramtsstudierenden organisiert werden,
- Beteiligungsprojekte mit Jugendorganisationen zu SDG-Themen
- und viele andere Gelegenheiten der non-formalen Bildung an unterschiedlichsten Lernorten, z.B. Museen, Ausstellungen zu SDG-Themen etc.

- **Richten Sie Workshops aus:**

---

<sup>11</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>12</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>

- Verwenden Sie das Handbuch, um einen Workshop durchzuführen, und vertiefen Sie Ihre Kenntnisse mit Hilfe des *Up to You!* Lehrerhandbuchs, das über den Online-Kurs „Empowering Educators“<sup>13</sup> sowie die Materialien für Schüler\*innen und Lernende im Online-Kurs „Up to You! Making Europe's Future Sustainable“ verfügbar ist.<sup>14</sup>
- Moderieren Sie Workshops, die die Simulation nutzen, um die Komplexität der SDGs und kritisches Denken zu erlernen.
- **Unterstützen Sie Lehrer\*innen:**
  - Stellen Sie Lehrer\*innen Ressourcen und Anleitung zur Verfügung, um die Simulation effektiv umzusetzen (z. B. mit dem *Up to You!* Lehrerhandbuch und den digitalen Lernmaterialien).
- **Ermöglichen Sie Feedback-Schleifen:**
  - Sammeln Sie Feedback von Teilnehmern und Lehrkräften, um die Simulation kontinuierlich zu verbessern.

#### **Schritt 4: Für Forscher\*innen**

- **Konzipieren Sie Forschungsfragen und -programme:**
  - Entwickeln Sie Studien, um die Auswirkungen des Gamification-Ansatzes der *Up to You!* Simulation auf das Lernen und das Engagement der Schüler zu evaluieren.
- **Kooperieren Sie mit Schulen:**
  - Stellen Sie Kontakte zu lokalen Schulen her, um an Ihrem Forschungsprojekt teilzunehmen. Die Zusammenarbeit mit erfahrenen Vermittler\*innen, z. B. Ihrer lokalen/regionalen Kinderuniversität oder kommunalen Organisationen, die an der Schnittstelle von formaler und non-formaler Bildung tätig sind, kann dabei hilfreich sein.
- **Richten Sie Workshops aus:**
  - Verwenden Sie das Handbuch, um einen Workshop durchzuführen, und vertiefen Sie Ihre Kenntnisse mit Hilfe des *Up to You!* Lehrerhandbuchs, das über den Online-Kurs „Empowering Educators“<sup>15</sup> sowie die Materialien für Schüler\*innen und Lernende im Online-Kurs „Up to You! Making Europe's Future Sustainable“ verfügbar ist.<sup>16</sup>
- **Sammeln und Analysieren Sie die Daten:**
  - Sammeln Sie Daten aus Klassenzimmern bzw. den Workshops, die die Simulation nutzen, um deren Bildungsauswirkungen zu bewerten.
- **Publizieren Sie die Ergebnisse:**
  - Teilen Sie Ihre Forschungsergebnisse mit der Forschungsgemeinschaft und mit Bildungsexpert\*innen, um bewährte Methoden bekannt zu machen und den Ansatz

---

<sup>13</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>14</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>

<sup>15</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>16</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>

von Sozialen Simulationen und Gamification in Lernsettings zu fördern.

### **Schritt 5: Für Expert\*innen**

- **Konzipieren Sie eine Vermittlungsstrategie:**
  - Machen Sie sich mit der *Up to You!* Simulation vertraut, indem Sie das Moderator\*innenhandbuch nutzen, und definieren Sie entsprechend eine eigene Vermittlungsstrategie für Ihre Forschung.
  - Kontaktieren Sie die Partner\*innen des *Up to You!* Projekts, um sich über bestehende Programme und Teilnahmemöglichkeiten für Lern- und Vermittlungszwecke zu informieren.
- **Finden Sie Kooperationspartner\*innen:**
  - Stellen Sie Kontakte zu lokalen Schulen her, um an Ihren Aktivitäten teilzunehmen, oder finden Sie andere unterstützende Organisationen/Formate. Beispielsweise könnten Sie die Simulation nutzen, um bei einer Forschungsnacht oder der langen Nacht der Museen einen Workshop zur grünen Transformation des Energiemarkts anzubieten.
- **Richten Sie Workshops aus:**
  - Verwenden Sie das Handbuch, um einen Workshop durchzuführen, und vertiefen Sie Ihre Kenntnisse mit Hilfe des *Up to You!* Lehrerhandbuchs, das über den Online-Kurs „Empowering Educators“<sup>17</sup> sowie die Materialien für Schüler\*innen und Lernende im Online-Kurs „Up to You! Making Europe’s Future Sustainable“ verfügbar ist.<sup>18</sup>
- **Evaluieren Sie das Feedback:**
  - Sammeln Sie Feedback von Ihren Teilnehmenden, um zu prüfen, ob das Format für Ihr Fachgebiet geeignet ist.
  - Nutzen Sie die Diskussionen in der Nachbesprechungsphase der Simulation als Ausgangspunkt für neue Ideen in Ihrer eigenen Forschung und als Inspirationsquelle.

---

<sup>17</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>18</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>



## Wie richtet man einen *Up to You!* Simulationsworkshop im non-formalen Bildungsbereich aus?

Die Durchführung eines *Up to You!* Simulationsworkshops in einem nicht-formalen Bildungskontext umfasst mehrere wichtige Schritte, um sicherzustellen, dass er effektiv und inklusiv ist. Das *Up to You!* Toolkit für Lehrer\*innen bietet hilfreiche Anleitungen und zusätzliche Aktivitäten, wie der Workshop in einem schulischen Umfeld durchgeführt werden kann, und zeigt bereits Wege auf, wie der Ansatz auf den non-formalen Bildungsbereich übertragen werden kann, einschließlich nützlicher didaktischer Empfehlungen. Es wird empfohlen, diese Ressourcen als Begleitmaterial zu verwenden, wenn Sie sich für die Durchführung eines Workshops entscheiden.

Um Ihnen einen ersten Eindruck und Startpunkt zu geben und Sie bei der Durchführung eines erfolgreichen Workshops in einem außerschulischen Umfeld zu unterstützen, können Sie die folgenden Leitschritte kurz durchgehen. Wenn Sie diese Schritte befolgen, können Sie einen *Up to You!* Workshop gestalten, der die Stimmen der Jugendlichen wirklich wertschätzt und einbezieht und so gegenseitiges Lernen und sinnvolle Partizipation auf einfache und überschaubare Weise fördert.

### 1. Ziele definieren:

- Beim Planen eines *Up to You!* Workshops sollten Sie drei grundlegende Fragen klären:
  - Warum möchte Ihre Organisation mit jungen Menschen ins Gespräch kommen?
  - Welche Vorteile wird Ihre Organisation daraus ziehen?

- Wie profitieren die jungen Menschen davon?

- Stellen Sie klar dar, warum Ihre Organisation mit jungen Menschen durch die Nutzung der *Up to You!* Simulation und der anderen Bildungsressourcen aus dem FutureSIM-Projekt in Kontakt treten möchte. Die denkbaren Ziele sind vielfältig: von der Unterstützung der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung und der Bildung für nachhaltige Entwicklung im Allgemeinen bis hin zur Hervorhebung bestimmter Aspekte aktueller Forschungsprogramme oder dem Aufbau einer ernstgemeinten und vertrauensvollen Interaktion mit jungen Menschen, um deren Perspektiven zu erfahren und ihnen eine Stimme zu geben.
- Erklären Sie die zu erwartenden Vorteile sowohl für Ihre Organisation als auch für die jungen Teilnehmer\*innen. Diese Vorteile sollten in der Vorbereitungsphase des Workshops klar definiert und kommuniziert werden.

## 2. Teilnehmer\*innen finden:

- Sobald Sie Ihre Ziele festgelegt und die potenziellen Vorteile des Workshops erklärt haben, müssen Sie Ihre Teilnehmer\*innen finden. In vielen Fällen ist es am besten, mit einer örtlichen Schule zusammenzuarbeiten. Eine andere Möglichkeit ist die Zusammenarbeit mit einem intermediären Partner, z.B. einem Jugendzentrum (siehe unten).
- Wenn möglich, ist es ratsam, eine vielfältige Gruppe von Jugendlichen mit unterschiedlichem Hintergrund auszuwählen, einschließlich unterschiedlichem sozioökonomischen Status, kulturellem Hintergrund und Fähigkeiten. Dies ermöglicht ein vielfältigeres Ergebnis in den Nachbesprechungen und bietet sowohl den Teilnehmer\*innen als auch den Moderator\*innen eine reichhaltigere Erfahrung. Es ist auch wahrscheinlicher, dass es die demographische Realität in Ihrem lokalen Kontext besser widerspiegelt. Eine gute Vorgehensweise kann die Zusammenarbeit mit gemeinnützigen Organisationen, Schulen oder auch Glaubensgemeinschaften sein, um potenzielle Teilnehmer\*innen zu erreichen.
- Es ist oft eine gute Praxis, mit einer Vermittlungsorganisation zusammenzuarbeiten, um interessierte junge Menschen zu finden. Dies hilft auch, Kommunikationsfehler mit den jungen Teilnehmer\*innen zu vermeiden und deren Bedürfnisse und Erwartungen besser zu verstehen. Stellen Sie daher sicher, dass die Vermittlungsorganisation Ihre Absichten, Ziele und Ansätze für den Workshop versteht und unterstützt.
- Wenn Sie in einem außerschulischen Kontext arbeiten, sollten Sie erwägen, eine Altersmischung anzustreben, idealerweise zwischen 14 und 20 Jahren, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer\*innen respektiert und wertgeschätzt werden und genügend Raum haben, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen und ihre Gedanken auszudrücken. Dies wird eine größere Dynamik unter den Teilnehmer\*innen schaffen und Ihnen als Organisation helfen, vielfältigere Perspektiven einzubringen.

## 3. Moderation finden:

- Die Rolle der Moderator\*innen besteht darin, die Simulation zu leiten, die Diskussionen zu führen, sicherzustellen, dass alle Gehör finden, und ein respektvolles und offenes Umfeld aufrechtzuerhalten. Besonders wichtig ist es, durch die Nachbesprechungsphase zu führen und

gegebenenfalls zusätzlichen Kontext zu bieten, entweder durch das Hinzuziehen externer Expert\*innen oder durch eigene Beiträge.

- Die *Up to You!* Simulation mag auf den ersten Blick komplex und ausgeklügelt erscheinen, aber sowohl die Simulationsstruktur und die verfügbaren Materialien helfen dabei, die Dynamik des Programms leicht zu verstehen. Um es sowohl für die Moderator\*innen als auch für die Spieler\*innen so einfach und unkompliziert wie möglich zu machen, enthält das Spiel ein umfassendes Tutorial als Einführung. Dies ermöglicht eine schnelle Lernkurve, um das Spiel und die verschiedenen Aufgaben zu verstehen.
- Weitere Informationen zu den SDGs und spezifischen Inhalten finden Sie in dem Online-Kurs „Empowering Educators“<sup>19</sup> sowie den Materialien für Schüler\*innen und Lernende im Online-Kurs „Up to You! Making Europe’s Future Sustainable“.<sup>20</sup>
- Sie können entweder selbst als Moderator\*in agieren, Ihr Personal für die Durchführung des Workshops schulen, oder sich für erfahrene Moderator\*innen entscheiden. Diese könnten Lehrer\*innen, Expert\*innen oder auch unabhängige Facilitators sein. Die Zusammenarbeit mit neutralen Moderator\*innen hilft, die Offenheit der jungen Menschen nicht zu beeinflussen, und ermöglicht in vielen Fällen ein tieferes Erlebnis sowohl für die jungen Teilnehmenden als auch für Ihre eigene Position als organisierende Institution. Neueinsteiger\*innen und erfahrene Moderator\*innen können die Kommentarfunktion im Online-Kurs „Empowering Educators“<sup>21</sup> nutzen, um Feedback zu geben und Kontakte zu knüpfen.
- **Wichtiger Hinweis:** *Up to You!* ist eine browserbasierte Simulation, die keine Installation erfordert. Sie ist für die nicht-kommerzielle Nutzung kostenlos und unter <https://play.socialsimulations.org/> zugänglich. Um die Zugangsdaten für das Moderator\*innenkonto zu erhalten, kontaktieren Sie bitte „[contact@socialsimulations.org](mailto:contact@socialsimulations.org)“. Nach Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen erhalten Sie die Anmeldedaten. Die FutureSIM-Lernmaterialien sind ebenfalls kostenlos verfügbar, solange keine kommerzielle Nutzung erfolgt. Für Dokumentations- und Unterstützungszwecke ist jedoch die Registrierung und ein Zugangskonto erforderlich. Dies kann einige Tage in Anspruch nehmen, da es sich nicht um einen automatischen Prozess handelt. Bitte berücksichtigen Sie dies in Ihrer Zeitplanung der Workshopplanung.

#### 4. Ort/Set-Up auswählen:

- Falls Sie den Workshop nicht in einem Schulumfeld mit vorgegebenem Setup durchführen, wählen Sie einen Ort, an dem sich die jungen Teilnehmer\*innen entspannt und sicher fühlen.
- Die Raumgestaltung des Workshops ist sehr wichtig, da sie die Kommunikation zwischen den Teilnehmer\*innen stark beeinflusst. Zum Beispiel, wenn zwei der fiktiven Länder in der Simulation näher beieinandersitzen als das dritte Land, haben sie einen Vorteil bei transnationalen Vereinbarungen und schnellen Absprachen. Weitere Unterstützung zur Einrichtung des Standorts finden Sie im Handbuch für Moderator\*innen.

---

<sup>19</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

<sup>20</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/uptoyou-de/>

<sup>21</sup> Siehe Kurs: <https://learn.socialsimulations.org/course/empowering-educators-a-modular-toolkit-for-the-up-to-you-simulation-de-at/>

- Die Moderator\*innen bzw. Facilitators sollten zwischen den Ländern wechseln und als Teil der Gruppe und nicht als Autoritätsfigur wahrgenommen werden.
- Achten Sie darauf, dass Sie ausreichend Computer zur Verfügung haben – obwohl die Simulation auch auf mobilen Geräten läuft, ist die Erfahrung auf einem größeren Bildschirm wesentlich besser.

## 5. Workshop Struktur planen:

- Erstellen Sie eine flexible Agenda und gestalten Sie sie entsprechend eines Zeitrahmens, der Zeit für Einführungen, Diskussionen und vor allem für Reflexionen einplant. Ein typischer Zeitrahmen für einen Workshop im non-formalen Bildungsbereich wäre idealerweise drei Stunden oder sogar ein halber Tag, um Pausen einzuplanen und das Simulationserlebnis besser nützen zu können ohne Stress zu erzeugen.
- Integrieren Sie ansprechende Aktivitäten und betonen Sie eine entspannte Spieldynamik, die die Teilnahme und das Engagement aller Teilnehmer\*innen fördert. Dies ist besonders wichtig in der Reflexionsphase, in der alle jungen Menschen die Gelegenheit haben sollten, gehört zu werden und ihre Erfahrungen und Schlussfolgerungen aus dem Spiel zu äußern. Ermutigen Sie die Teilnehmer\*innen, ihre Ansichten und Meinungen frei zu teilen. Weitere Empfehlungen für ergänzende Aktivitäten zur Auflockerung der Workshops finden Sie im *Up to You!* Toolkit für Lehrer\*innen.

## 6. Expert\*innen und wichtige Interessensgruppen einladen:

- Erwägen Sie, zusätzliche Expert\*innen, Vertreter\*innen der örtlichen Behörden oder anderer relevanter Organisationen einzuladen, an der Diskussion teilzunehmen. Denkbar ist es, diese entweder in der Rolle von externen Beobachter\*innen (z.B. eine NGO mit Beobachterstatus oder Journalist\*innen) direkt in die Simulation, oder sie in die Auswertungsphase am Ende des Workshops einzubeziehen.
- Holen Sie Expert\*innen in den Workshop: Universitätsstudent\*innen, Wissenschaftler\*innen und Lehramtsstudent\*innen können ihr eigenes Fachgebiet und ihre wissenschaftliche Forschung mit den alltäglichen Herausforderungen der Schüler\*innen und der Öffentlichkeit in Beziehung setzen und das Potenzial sozialer Simulationen erkunden.
- Stellen Sie sicher, dass die Rolle der zusätzlichen Teilnehmer\*innen darin besteht, zuzuhören und zusätzliche Informationen sowie praktische Perspektiven aus dem wirklichen Leben einzubringen, ohne das Gespräch zu dominieren.
- Seien Sie sich der Bedeutung von Authentizität und Offenheit bewusst. Dies betrifft sowohl die beteiligten Erwachsenen als auch die teilnehmenden jungen Menschen.

## 7. Debriefing

- Fassen Sie die wichtigsten Punkte und Empfehlungen aus dem Workshop zusammen. Dies ist die wichtigste Phase der Sozialen Simulation, da sie den gesamten Prozess widerspiegelt und die Lerninhalte in Bezug auf die Komplexität der SDGs verknüpft. Eine sehr gute Anleitung zur Durchführung des Debriefings ist Teil des *Up to You!* Handbuchs für Moderator\*innen.

## 8. Nachbereitung

- Teilen Sie die Ergebnisse mit relevanten Interessengruppen bzw. Stakeholdern. Sie können Ihre Erkenntnisse und insbesondere die Beiträge und Perspektiven der jungen Teilnehmer\*innen nutzen, um Hintergrundmaterial für fundierte Entscheidungen Ihrer wichtigsten Interessengruppen bereitzustellen. Dies wird ihnen helfen, die Motivation junger Menschen zu verstehen und sie im besten Fall sogar zu aktiver Teilhabe bewegen. Sie könnten die Erkenntnisse auch innerhalb Ihrer eigenen Organisation und Ihres Teams für die organisatorische Entwicklung weitergeben.

## 9. Wichtige ethische Überlegungen

Grundlegende ethische Richtlinien für Programme, die junge Menschen als Stakeholder einbeziehen, heben wichtige Aspekte hervor, die vor der Organisation einer Veranstaltung berücksichtigt werden müssen. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie in einem non-formalen Bildungskontext agieren, ohne die Strukturen von Schulen und die Erfahrungen von Lehrer\*innen als Grundlage.

- Ziel des Projekts/der Aktivität
  - o Was möchten Sie mit diesem Projekt oder dieser Aktivität erreichen? Was ist der Zweck der Veranstaltung? Wie werden die Reflexionen der jungen Menschen verwendet?
  - o Werden die richtigen Personen einbezogen? Wie wurden die jungen Menschen ausgewählt?
- Zustimmung und Einwilligung der Teilnehmenden
  - o Haben die jungen Menschen und ihre Eltern ausreichend Informationen erhalten, um eine informierte Zustimmung (Eltern) und Einwilligung (junge Menschen) zu geben?
- Datenschutz und Privatsphäre
  - o Welche Art von Informationen wird gesammelt und wie wird sie verwendet?
  - o Wie werden die Informationen gespeichert und wer hat Zugang dazu?
- Internet Safety
  - o Haben Sie die 'Netiquette-Regeln' berücksichtigt, wenn Computer von jungen Kindern verwendet werden? Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer\*innen, insbesondere jüngere Kinder, über angemessene Verhaltensregeln im Internet informiert sind. Dies umfasst den respektvollen Umgang miteinander und den Schutz persönlicher Informationen. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie den *Up to You!* Workshop online durchführen.
- Soziale Auswirkungen
  - o Haben Sie die langfristigen Effekte bzw. die Verantwortung berücksichtigt, die aus dem Workshop entstehen könnten? Schon der Name der Sozialen Simulation *Up to You!* könnte spezifische Erwartungen an die Rolle der jungen Teilnehmer\*innen wecken und Druck auslösen. Es sollte in der Debriefing-Phase angesprochen werden, dass es

nicht die Absicht ist, alle Verantwortung auf die Schultern der jungen Teilnehmer\*innen zu legen.

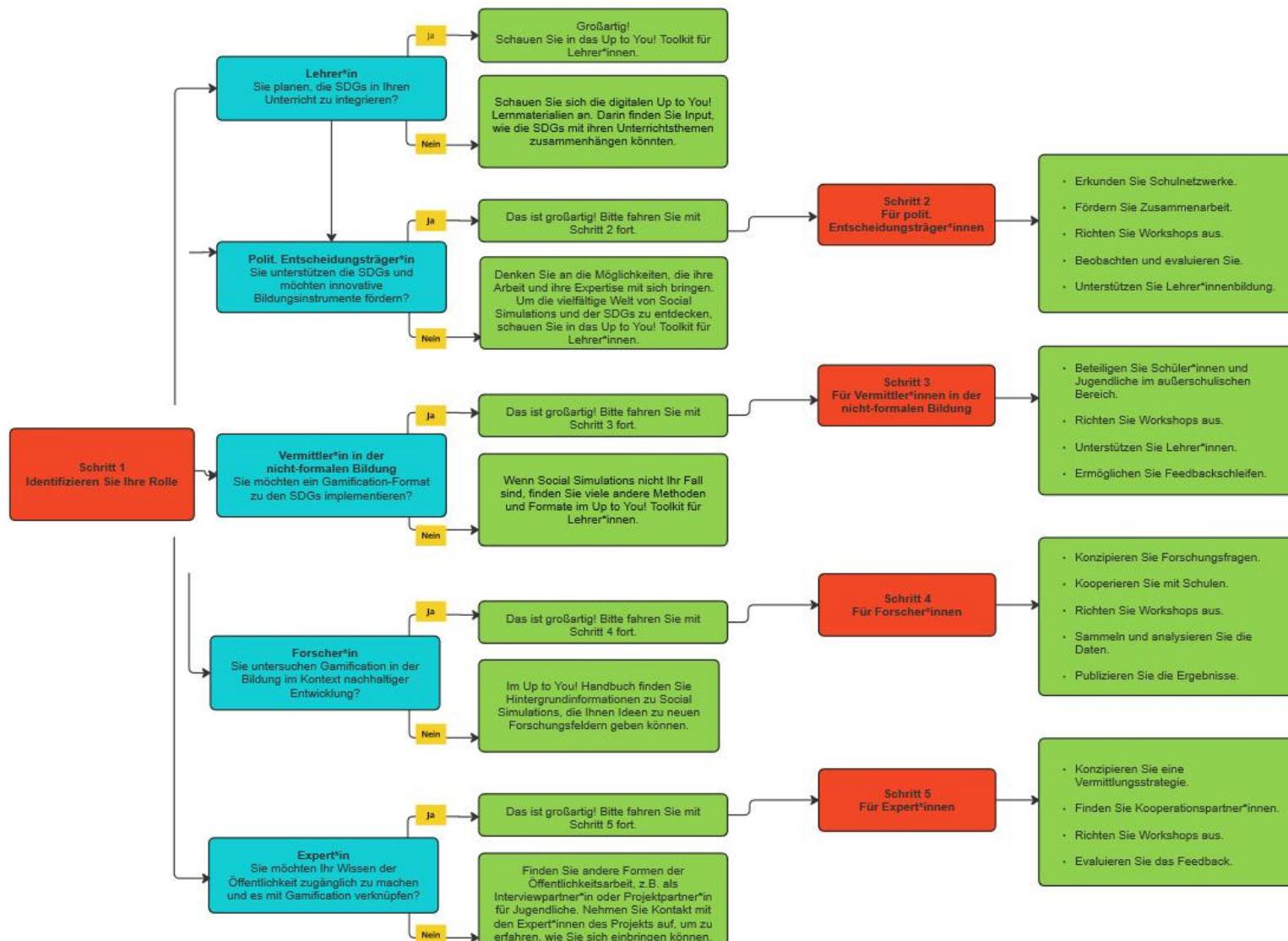
- Gleichberechtigte und bedeutungsvolle Teilnahme:

- Haben Sie sichergestellt, dass alle jungen Teilnehmer\*innen die Möglichkeit haben, gleichwertig und sinnvoll am Projekt oder an der Aktivität teilzunehmen? Es ist wichtig, Barrieren abzubauen, um eine gerechte Beteiligung aller zu gewährleisten und sicherzustellen, dass jede Stimme gehört wird.
- Haben Sie berücksichtigt:
  - dass es eine inklusive Teilnahme verschiedener Teilnehmergruppen gibt?
  - dass Sie einen umfassenden und geschlechtergerechten Ansatz verfolgen?
  - dass auf das Wohl aller Teilnehmenden, insbesondere der jungen Menschen Acht gegeben wird?

Es ist von größter Bedeutung, eine sinnvolle Einbeziehung der verschiedenen Teilnehmer\*innen zu reflektieren und zu gewährleisten. Ziel ist es, die gleichberechtigte Teilnahme und Vertretung in Bezug auf Geschlecht, Identität, Kultur, Religion und sozioökonomischen Hintergrund hervorzuheben. Schaffen Sie ein inklusives Umfeld, in dem sich alle Menschen, insbesondere benachteiligte und marginalisierte Personen, geschätzt, respektiert und befähigt fühlen, in vollem Umfang teilzunehmen. Eine aktive Auseinandersetzung mit Barrieren und Vorurteilen und Förderung einer offenen Kommunikation und von Entwicklungsmöglichkeiten aller Beteiligten ist in der Vorbereitung notwendig.

Durch die Berücksichtigung dieser ethischen Aspekte können Sie sicherstellen, dass die Veranstaltung die Rechte und die Privatsphäre der Teilnehmer\*innen respektiert, ihre Sicherheit gewährleistet und die möglichen langfristigen Auswirkungen auf ihr Leben berücksichtigt.

## Annex 1: Grafische Darstellung des Entscheidungsbaumes zur Nutzung der *Up to You!* Simulation



## Annex 2: Policy Brief: Einsatz von Sozialen Simulationen zur Förderung des Lernens über die Nachhaltigkeitsziele (SDGs) und des kritischen Denkens bei Jugendlichen (ab 14 Jahren)

### Kernaussagen

- **Stärkung der Jugend:** Soziale Simulationen und Gamification sind wirkungsvolle Instrumente, um junge Menschen in das Lernen über die Nachhaltigkeitsziele (SDGs) aktiv einzubeziehen und kritisches Denken zu fördern.
- **Interdisziplinärer Ansatz:** Simulationen integrieren reale Daten, verschiedene soziopolitische Themen und die Komplexität globaler Probleme der „realen Welt“, wodurch das Lernen relevant und ganzheitlich wird.
- **Engagement und Motivation:** Simulationen steigern die Motivation der Schüler\*innen, indem sie interaktive und fesselnde Lernerfahrungen bieten.

In einer sich schnell verändernden Welt haben traditionelle Bildungsansätze oft Schwierigkeiten, mit den dynamischen, komplexen und miteinander verknüpften Herausforderungen Schritt zu halten. Soziale Simulationen, wie die *Up to You!* Simulation, bieten innovative Lösungen, um junge Menschen in das Lernen über die Nachhaltigkeitsziele (SDGs) aktiv einzubinden. Dieser Kurzbericht (Policy Brief) skizziert das Potenzial Sozialer Simulationen, mit Schwerpunkt im non-formalen Bildungskontext. Diese Methodik bzw. Tools tragen zur Verbesserung der Bildungsangebote bei, indem sie kritisches Denken und ein tieferes Verständnis globaler Probleme fördern.

### Die Vorteile von Sozialen Simulationen

- **Interaktives Lernen:** Soziale Simulationen bieten einen praxisnahen Bildungsansatz, bei dem die Schüler\*innen aktiv an Szenarien teilnehmen, die reale Herausforderungen widerspiegeln.
- **Kritisches Denken:** Durch die Auseinandersetzung mit und die Diskussion über komplexe soziale, wirtschaftliche und ökologische Themen entwickeln die Schüler\*innen kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
- **SDG-Bewusstsein:** Simulationen wie *Up to You!* fördern ein Bewusstsein für die Komplexität der SDGs, indem sie deren Verflechtungen sowie deren Relevanz und Bedeutung im Alltag auf anschauliche Art und Weise verdeutlichen.

### Implementierung in der nicht-formalen Bildung

- **Flexible Lernumgebungen:** Nicht-formale Bildungseinrichtungen wie Gemeindezentren, Museen und Nachmittagsprogramme außerhalb der Schulen bieten hervorragende Möglichkeiten für die Implementierung Sozialer Simulationen. Diese Einrichtungen verfügen oft über mehr Flexibilität, um Soziale Simulationen effektiv zu integrieren, beispielsweise durch anpassbare Zeitrahmen und speziell gestaltete Workshop-Bereiche.
- **Zusammenarbeit mit Schulen:** Partnerschaften zwischen Akteur\*innen der nicht-formalen Bildung und Schulen können die Wirkung verstärken, indem sie die flexible Umgebung von nicht-formalen Bildungseinrichtungen und die Gruppendynamik von Schulklassen nutzen, um

das Lernen zu verbessern. Dies ermöglicht es den Schüler\*innen, vielfältige Perspektiven und Lernmöglichkeiten auf eine inklusive und zugängliche Weise zu erhalten.

- **Ausbildung von Moderator\*innen:** Bildungseinrichtungen und Moderator\*innen in nicht-formalen Kontexten können das Handbuch für Moderator\*innen der *Up to You!* Simulation und die begleitenden Materialien für eine unkomplizierte und gezielte Selbstschulung nutzen. Darin ist enthalten, wie man die Simulation effektiv einsetzt, um sicherzustellen, dass die Schüler\*innen sicher durch den Lernprozess geführt werden. Auch nützliche thematische Inputs zu den SDGs werden in den Materialien zur Verfügung gestellt.

### **Empfehlungen für Organisationen der nicht-formalen Bildung**

- **Unterstützung und Finanzierung:** Stellen Sie Ressourcen zur Verfügung, um die Entwicklung und Umsetzung von sozialen Simulationen in Ihren nicht-formalen Bildungseinrichtungen zu ermöglichen. Dies wird Ihnen helfen, den Nutzen für Ihre Zielgruppen in Bezug auf Empowerment, Relevanz für die reale Welt und Inklusion zu erforschen und zu maximieren.
- **Professionelle Weiterbildung:** Ermöglichen Sie die Selbstschulung von Pädagog\*innen und Moderator\*innen, um die sozialen Simulationen und begleitenden Materialien effektiv zu nutzen. Dies hilft ihnen, sich sicher zu fühlen und diese Methoden in zukünftige Angebote zu integrieren.
- **Partnerschaften:** Fördern Sie die Zusammenarbeit zwischen Schulen und Anbietern non-formaler Bildung oder zwischen Ihren Institutionen und eingeladenen Experten\*innen, um ein umfassendes Lernerlebnis zu schaffen und eine breitere Perspektive auf die Komplexität der SDGs zu entwickeln.
- **Forschung und Evaluierung:** Führen Sie Evaluierungen durch, um die Auswirkungen sozialer Simulationen auf das Lernen und das Engagement der Schüler\*innen zu bewerten, und nutzen Sie die Erkenntnisse, um diese Werkzeuge weiter zu verfeinern und zu verbessern.

### **Schlussfolgerung**

Soziale Simulationen sind ein vielversprechender Ansatz für inklusive Bildung, insbesondere in non-formalen Kontexten. Durch die Förderung des kritischen Denkens und des Bewusstseins für die SDGs können diese Instrumente junge Menschen darauf vorbereiten, sich den komplexen Herausforderungen unserer Welt zu stellen. Die Durchführung von sozialen Simulationen erfordert Zusammenarbeit, Unterstützung und kontinuierliche Evaluierung, um ihr Potenzial und ihre Wirkung auf die Bildung zu maximieren.