

# CLEA

Check and Leave for Environmental Action

<b>Programm / Ausschreibung</b>	Humanpotenzial, Humanpotenzial, Talente regional Ausschreibung 2022	<b>Status</b>	abgeschlossen
<b>Projektstart</b>	01.09.2023	<b>Projektende</b>	31.08.2025
<b>Zeitraum</b>	2023 - 2025	<b>Projektlaufzeit</b>	24 Monate
<b>Keywords</b>	Nachhaltige Mobilität, Bewusstseinsbildung		

## Projektbeschreibung

In Österreich liegt der jährliche Ausstoß von Treibhausgasen ungefähr bei 80 Millionen Tonnen. Davon ist Verkehr mit 22% einer der größten Verursacher in den vergangenen Jahren (UBA, 2019). Laut VCÖ (2022) nahmen die CO2-Emissionen im Jahr 2021 wieder zu. Nach dem deutlichen Rückgang der Verkehrsemissionen im ersten Corona-Jahr 2020 stieg der CO2 Ausstoß um rund 22 Millionen Tonnen. „Um das Ziel der Klimaneutralität im Jahr 2040 erreichen zu können, braucht es mehr Tempo bei Klimaschutz-Maßnahmen im Verkehr“ (VCÖ, 2022). Daher wollen wir gemeinsam mit jungen Menschen durch das Projekt CLEA einen effektiven Beitrag für Maßnahmen zum Klimaschutz leisten. In diesem Forschungsprojekt werden Schülerinnen und Schüler direkt adressiert und aktiv involviert. Es ist offensichtlich, dass die jungen Menschen mit den Klimaherausforderungen und den Folgen daraus jetzt und in ihrem ganzen weiteren Leben konfrontiert sein werden. Daher sind sie eine der wichtigsten Interessengruppen im Kampf für Klimaschutz und Nachhaltigkeitsziele.

Das Projekt „Check and Leave for Environmental Action (CLEA)“ ist ein Forschungsprojekt, das Schülerinnen und Schüler einbindet und ermöglicht, gemeinsam Lösungsansätze für das Mobilitätsverhalten und dessen Auswirkungen auf die Umwelt zu erforschen. Das Projekt befasst sich mit der Entwicklung von Konzepten für Spiele (Serious Games), welche die Bewusstseinsbildung im Rahmen der Klimakrise in einer nachhaltigen Weise unterstützen können. Dabei wird ein gestaltungsbasierter Forschungsansatz angewendet. Einerseits werden die Schüler\*innen in Workshops das Mobilitätsverhalten und dessen Auswirkung auf das Klima und die Umwelt thematisieren und mit einfachen Rechenbeispielen CO2-Fußabdrücke (z.B. von zu Hause bis zur Schule usw.) berechnen, reflektieren und diskutieren. Die Herangehensweisen in den Workshops für die verschiedene Altersstufen und Bedingungen der Schulen werden vorab gemeinsam mit den Pädagog\*innen individuell konzipiert und angepasst. Anderseits werden die Schüler\*innen anhand gestaltungsorientierter Forschungsmethoden den Entwicklungsprozess von verschiedenen Spielkonzepten und Prototypen begleiten und miterforschen. Mit dem Ziel eines Multiplikationseffekts werden die Schüler\*innen in ihrem nächsten Umfeld (Familien, Nachbarschaft etc.) im Laufe des Projektes Umfragen durchführen und später die Ergebnisse anschaulich präsentieren.

## Endberichtkurzfassung

Das Projekt CLEA – Check and Leave for Environmental Action hatte das Ziel, Kinder und Jugendliche für nachhaltige

Mobilität zu sensibilisieren und ihnen ein tieferes Verständnis für Diversität, soziale Unterschiede und Umweltwirkungen zu vermitteln. In Zusammenarbeit mit Schulen, Unternehmen und der Fachhochschule St. Pölten wurden kreative Workshops, Exkursionen und Forschungsaktivitäten durchgeführt.

Es fanden Workshops an mehreren Partnerschulen statt, bei denen das Mobilitätsverhalten analysiert und soziale Aspekte wie Inklusion diskutiert wurden. Exkursionen zum Museum „Königreich der Eisenbahnen“ und zum ÖBB-Bildungscampus ergänzten die Aktivitäten und vertieften das Verständnis für Mobilität und Umweltwirkungen. Dabei berechneten die Schüler\*innen unter anderem ihren CO<sub>2</sub>-Fußabdruck und analysierten verschiedene Mobilitätsformen.

Ein zentrales Element war die Entwicklung eines Spiels namens „Klimareise“, das sowohl analog als auch digital umgesetzt wurde. In mehreren Co-Creation-Workshops gestalteten Schüler\*innen gemeinsam mit dem Forschungsteam die Spielmechanik, die Identitäts- und Aktivitätskarten sowie Herausforderungen, die soziale und ökologische Aspekte integrieren. Das Spiel wurde in Schulen und bei öffentlichen Veranstaltungen getestet und weiterentwickelt.

Die Ergebnisse des Projekts wurden über verschiedene Kanäle wie Social Media, Websites und Events verbreitet, wobei die Spielmaterialien als Open Educational Resources zur Verfügung gestellt wurden. CLEA leistete einen Beitrag zu mehreren Nachhaltigkeitszielen (SDGs), darunter hochwertige Bildung, Klimaschutz, weniger Ungleichheiten und Innovation. Die langfristige Wirkung zeigt sich in der geplanten weiteren Nutzung des Spiels in Bildungseinrichtungen sowie in der Förderung eines reflektierten, klimafreundlichen Verhaltens bei jungen Menschen.

## **Projektkoordinator**

- Hochschule für Angewandte Wissenschaften St. Pölten GmbH

## **Projektpartner**

- Goodville Mobility OG
- GOODVILLE MOBILITY e.U.
- KdE GmbH