

CLEA

Check and Leave for Environmental Action

Programm / Ausschreibung	Humanpotenzial, Humanpotenzial, Talente regional Ausschreibung 2022	Status	laufend
Projektstart	01.09.2023	Projektende	31.08.2025
Zeitraum	2023 - 2025	Projektlaufzeit	24 Monate
Keywords	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 Interessensgruppen 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 verschiedenen Altersstufen und Bedingungen der Schulen werden vorab gemeinsam mit den Pädagog*innen individuell konzipiert und angepasst. Andererseits 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.

Projektkoordinator

- Fachhochschule St. Pölten GmbH

Projektpartner

- Goodville Mobility OG
- KdE GmbH