

# Wie man die ECCL-Ziele umsetzt



# INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
1 EINLEITUNG .....	3
2 WICHTIGE KOMPONENTEN DER INITIATIVE.....	4
2.1 2.1 Escape-Game-Methodik .....	4
2.2 E-Learning-Plattform .....	5
2.3 Pädagogische Materialien .....	5
3 RAHMEN FÜR DIE ZUKÜNFTIGE UMSETZUNG .....	6
3.1 Integration in Schulcurricula.....	6
3.2 Lehrertraining und Unterstützung.....	6
3.3 Erweiterung auf zusätzliche Schulen und Länder .....	6
3.4 Nachhaltigkeit und Finanzierung.....	8
4 DIGITALE PLATTFORM ALS KERNELEMENT .....	9
5 FAHRPLAN FÜR DIE ERWEITERUNG DES ECCI-ANSATZES UND DER ESCAPE-GAME-IDEEN	10
5.1 Analyse und Forschung.....	10
5.2 Zusammenarbeit und Vernetzung.....	10
5.3 Spielentwicklung und Anpassung .....	10
5.4 Schulung und Kapazitätsaufbau .....	11
5.5 Verbreitung und Förderung .....	11
5.6 Überwachung und Nachhaltigkeit .....	11
6 SCHLUSSFOLGERUNG.....	13

# 1 EINLEITUNG

Die Escape Climate Change Initiative (ECCI) ist ein innovativer pädagogischer Ansatz, der darauf abzielt, das Bewusstsein für den Klimawandel bei Schüler\*innen, Lehrer\*innen und Schulverwaltungspersonal zu fördern. Die Initiative nutzt zwei Escape-Games, in Papierform und auch in digitaler Form, sowie eine E-Learning-Plattform, um Engagement und Wissensvermittlung zu erleichtern.

Dieses Dokument skizziert einen strukturierten Rahmen für die zukünftige Umsetzung der Initiative, um ihre Nachhaltigkeit über die Projektlaufzeit hinaus sicherzustellen.

## 2 WICHTIGE KOMPONENTEN DER INITIATIVE

### 2.1 2.1 Escape-Game-Methodik

Die ECCI-Initiative basiert auf einem pädagogischen Escape-Game, das darauf abzielt, die Klimawandelkompetenz durch interaktives Lernen zu verbessern.

Das Spiel hat zwei Formate mit den folgenden Merkmalen:

- Escape-Game in Papierform:
  - Physische Interaktion mit Spielmaterialien
  - Gruppenspiel (3-5 Personen)
  - Gedruckte Papiermaterialien erforderlich
  - Erfordert physische Anwesenheit und einen Spielleiter/ eine Spielleiterin
  - Zielgruppe: Schüler\*innen im Alter von 13-18 Jahren
  - Fokus auf Zusammenarbeit und Diskussion
  - Modulare Struktur
  - Mind. 45 Minuten Spielzeit (hinzu kommen Vorbereitung und Nachbesprechung)
- Digitales Escape-Game:
  - Web-basiert, visuelle Benutzeroberfläche
  - Einzelspielermodus
  - Keine physischen Materialien, vollständig digital
  - Kann auf verschiedenen Geräten gespielt werden
  - Zielgruppe: Schüler im Alter von 13-18 Jahren
  - Fokus auf individuelles Lernen und Problemlösung
  - Sequentielle Struktur (Level müssen in der richtigen Reihenfolge gespielt werden)
  - 30-90 Minuten Spielzeit (hinzu kommen Vorbereitung und Nachbesprechung)

Das Escape-Game in Papierform fördert Teamarbeit, Zusammenarbeit und persönliche Interaktion, was es ideal für Klassenzimmer macht. Schüler\*innen können Diskussionen und gemeinsames Problemlösen erleben. Es erfordert jedoch physische Materialien, einen Spielleiter/ eine Spielleiterin, was die Zugänglichkeit und Flexibilität einschränken kann.

Das digitale Escape-Game hingegen bietet eine flexiblere und skalierbarere Lösung, die es Schüler\*innen ermöglicht, sich in ihrem eigenen Tempo, jederzeit und überall mit Klimawandelthemen zu beschäftigen. Es gibt keine Notwendigkeit für gedruckte Materialien, was es zugänglicher macht. Es fehlen jedoch die sozialen und kollaborativen Aspekte der Papier-Version, was die Möglichkeiten für Peer-Learning und Diskussionen verringern könnte.

Beide Formate stellen sicher, dass unterschiedliche Lernpräferenzen und praktische Einschränkungen berücksichtigt werden. Das papierbasierte Spiel stärkt zwischenmenschliche Fähigkeiten und Teamarbeit, während die digitale Version die Zugänglichkeit und individuelle Beteiligung erweitert, wodurch Klimawandelkompetenz einem breiteren Publikum zugänglich gemacht wird.

## 2.2 E-Learning-Plattform

Die Plattform (<https://app.ecciproject.eu/>) dient als zentrale Anlaufstelle für:

- Hosting von Spielmaterialien und Anleitungen.
- Bereitstellung von vorbereitenden und nachbereitenden Bildungsressourcen.
- Förderung der Zusammenarbeit zwischen Lehrer\*innen und Schüler\*innen.
- Ermöglichung des Austauschs von Erfahrungen und Best Practices zwischen Schulen.

## 2.3 Pädagogische Materialien

Die Initiative umfasst umfassende Bildungswerkzeuge für:

- Lehrer\*innen: Moderationsanleitungen und technische Inhalte zum Klimawandel.
- Schüler\*innen: Vorbereitende Lerninhalte, Teilnahme am Spiel und Planung von Reflexions- und Sicherungsphasen nach dem Spiel.

## 3 RAHMEN FÜR DIE ZUKÜNFTIGE UMSETZUNG

### 3.1 Integration in Schulcurricula

Um die langfristige Wirkung der ECCI-Initiative sicherzustellen, sollte sie in nationale und lokale Bildungscurricula eingebettet werden durch:

- Ausrichtung an Klimawandel-Bildungspolitiken.
- Integration als ergänzende Aktivität in Geographie-, Naturwissenschafts- und Nachhaltigkeitskurse.
- Angebot als außerschulische Aktivität zur Förderung des Klimabewusstseins.

### 3.2 Lehrertraining und Unterstützung

Für eine kontinuierliche Beteiligung ist die Einbindung von Lehrer\*innen entscheidend. Die folgenden Strategien werden angewendet:

- Regelmäßige Schulungssitzungen für Lehrkräfte.
- Zugang zu einer Sammlung von Unterrichtsplänen und Best Practices.
- Aufbau eines Lehrernetzwerks, um den Wissensaustausch zu erleichtern.

### 3.3 Erweiterung auf zusätzliche Schulen und Länder

Um die Reichweite zu maximieren:

- Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen über die vier Pilotländer (Deutschland, Frankreich, Spanien, Italien) hinaus.
- Übersetzung der Materialien in zusätzliche Sprachen, um die Zugänglichkeit zu erhöhen.
- Einbindung von Regierungs- und Nichtregierungsorganisationen, um die Einführung in weiteren Schulen zu fördern.

Die effektive Ansprache von Schulen hängt von der Bildungsstruktur jedes Landes ab. In Deutschland bieten Universitäten spezialisierte Kurse an, die zukünftige Sekundarschullehrer in Fächern wie Geographie ausbilden, was einen klaren Einstiegspunkt für die Einführung der Initiative bietet. In Italien führen Universitätsprogramme, die Personen für den Lehrberuf qualifizieren, nicht immer direkt zu einer Lehrtätigkeit, was bedeutet, dass nur ein Bruchteil der Absolventen in den Beruf eintritt. In solchen Fällen kann die direkte Ansprache von Lehrernetzwerken eine effektivere Strategie sein.

Um die Verbreitung der Initiative zu erleichtern, kann die Ansprache von Lehrerverbänden sehr hilfreich sein, da sie eine Schlüsselrolle in der beruflichen Entwicklung und der Lehrplaninnovation spielen. In Italien dienen beispielsweise die Nationale Vereinigung der Naturwissenschaftslehrer (<http://www.anisn.it/>) und die Italienische Vereinigung der Geographielehrer (<https://www.aiig.it/>) als wertvolle Kontakte, um das Escape-Game in Schulen zu fördern. Die Einbindung dieser Organisationen kann dazu beitragen, das Spiel in Klassenzimmer zu integrieren und seine langfristige Wirkung sicherzustellen.

Darüber hinaus können soziale Netzwerke ein mächtiges Werkzeug für die Förderung und Beteiligung sein. Regelmäßige Updates, Erfolgsgeschichten und interaktive Inhalte auf Plattformen wie LinkedIn, Instagram und Twitter können Interesse wecken und ein breiteres Publikum erreichen. Um Konsistenz und maximale Wirkung zu gewährleisten, sollte ein laufender, aktualisierter Inhaltskalender verwendet werden, der sich an den Best Practices für jede Plattform orientiert, um eine rechtzeitige und effektive Kommunikation sicherzustellen.

ECCI hat dies erfolgreich mit offiziellen Konten für das Projekt umgesetzt:

- <https://www.linkedin.com/company/euecci/>
- [https://x.com/eu\\_ecci](https://x.com/eu_ecci)
- <https://www.facebook.com/ECCIErasmus>
- [https://www.instagram.com/eu\\_ecci/](https://www.instagram.com/eu_ecci/)

Die Organisation lokaler Veranstaltungen wie Workshops, Demonstrationen oder Netzwerksitzungen kann die Initiative weiter präsentieren, die Gemeinschaft einbinden und Interessengruppen anziehen. Diese Veranstaltungen bieten die Möglichkeit, wichtige Erfolge vorzustellen, Kooperationen zu fördern und wertvolles Feedback zu erhalten, was letztendlich die Wirkung und Akzeptanz der Initiative stärkt.

## 3.4 Nachhaltigkeit und Finanzierung

Für die langfristige Nachhaltigkeit sollten Strategien zur Finanzierung und institutionellen Unterstützung verfolgt werden:

- Sicherung von Mitteln durch europäische Bildungsprogramme (Erasmus+, Horizon Europe).
- Einbindung privater Sponsoren und Umwelt-NGOs.
- Ermutigung von Schulen, die Initiative in ihr reguläres Unterrichtsbudget zu integrieren.

## 4 DIGITALE PLATTFORM ALS KERNELEMENT

Die E-Learning-Plattform spielt eine entscheidende Rolle bei der Sicherstellung der langfristigen Nachhaltigkeit der Initiative. Ihr modulares Design ermöglicht eine kontinuierliche Erweiterung und Anpassung, wodurch sie ein dynamisches Werkzeug für die Klimawandelbildung wird.

Durch die Nutzung dieser Flexibilität kann das digitale Spiel mit neuen Szenarien und Herausforderungen angereichert werden, um die Inhalte ansprechend und relevant zu halten. Auch benutzergenerierte Inhalte können integriert werden, sodass Teilnehmer Ressourcen im Laufe der Zeit beitragen und verfeinern können. Darüber hinaus kann ein Zertifizierungssystem für Lehrer und Schüler eingeführt werden, das ihre Teilnahme anerkennt und weiteres Engagement fördert.

Um Schulen und Schüler bei der Integration des Spiels in ihren Lernprozess zu unterstützen, kann die Plattform auch als Wissensdrehscheibe dienen. Ein dedizierter FAQ-Bereich kann wiederkehrende Fragen und Diskussionen dokumentieren, sodass neue Nutzer von den Erkenntnissen aus früheren Erfahrungen profitieren.

# 5 FAHRPLAN FÜR DIE ERWEITERUNG DES ECCI-ANSATZES UND DER ESCAPE-GAME-IDEEN

## 5.1 Analyse und Forschung

Ziel: Identifizierung potenzieller Themen und Fächer, in denen Escape-Games effektiv eingesetzt werden können.

Maßnahmen:

- Durchführung von Umfragen und Interviews mit Lehrern, Schülern und Interessengruppen, um ihre Bedürfnisse und Vorlieben zu verstehen.
- Analyse bestehender Curricula, um Bereiche zu identifizieren, in denen gamifiziertes Lernen das Engagement und die Ergebnisse verbessern könnte.
- Überprüfung erfolgreicher Fallstudien und Best Practices aus dem ECCI-Projekt und anderen ähnlichen Initiativen.

## 5.2 Zusammenarbeit und Vernetzung

Ziel: Aufbau eines starken Netzwerks von Partnern und Interessengruppen zur Unterstützung des Ansatztransfers.

Maßnahmen:

- Organisation von Online- und Präsenzworkshops mit Lehrern, Schuladministratoren und politischen Entscheidungsträgern, um das Potenzial von Escape-Games in der Bildung zu diskutieren.
- Zusammenarbeit mit anderen EU-finanzierten Projekten, Bildungsorganisationen und Spieleentwicklern zur gemeinsamen Entwicklung neuer Ideen.

## 5.3 Spielentwicklung und Anpassung

Ziel: Entwicklung von Escape-Games, die auf verschiedene Bildungsthemen und Altersgruppen zugeschnitten sind.

Maßnahmen:

- Erstellung eines Rahmens für die Gestaltung von Escape-Games, die mit spezifischen Lernzielen übereinstimmen (z. B. MINT, Geschichte, Sprachlernen).
- Entwicklung von Vorlagen und Werkzeugkästen, damit Lehrer die Spiele leicht an ihre eigenen Themen anpassen können.
- Pilotierung der Spiele in Schulen, um Feedback zu sammeln und die Designs zu verfeinern.

## 5.4 Schulung und Kapazitätsaufbau

Ziel: Ausrüstung von Lehrer\*innen mit den Fähigkeiten und Kenntnissen zur Implementierung von Escape-Games in ihrem Unterricht.

Maßnahmen:

- Entwicklung von E-Learning-Modulen zur Schulung von Lehrern in der Gestaltung und Moderation von Escape-Games.
- Durchführung von Webinaren, Tutorials und Live-Q&A-Sitzungen, um Lehrer bei der Nutzung der Plattform und der Anpassung der Spiele zu unterstützen.
- Aufbau einer Praxisgemeinschaft, in der Lehrer Erfahrungen, Herausforderungen und Lösungen austauschen können.

## 5.5 Verbreitung und Förderung

Ziel: Bewusstsein schaffen und die breite Einführung des Ansatzes fördern.

Maßnahmen:

- Veröffentlichung von Leitfäden, Fallstudien, Erfolgsgeschichten und anderen Bildungsplattformen.
- Präsentation des Fahrplans und der Ergebnisse auf Konferenzen, Bildungsbörsen und durch Social-Media-Kampagnen.
- Einbindung von Schülern und Eltern durch interaktive Veranstaltungen, die die Vorteile von Escape-Games im Lernen aufzeigen.

## 5.6 Überwachung und Nachhaltigkeit

Ziel: Sicherstellung der langfristigen Wirkung und Skalierbarkeit des Ansatzes.

Maßnahmen:

- Einrichtung einer Feedback-Schleife, um die Spiele und die Plattform kontinuierlich basierend auf Benutzerfeedback zu verbessern.
- Aufbau von Partnerschaften mit lokalen und nationalen Bildungsbehörden, um Escape-Games in offizielle Curricula zu integrieren.
- Erforschung von Finanzierungsmöglichkeiten, um die Initiative über die Projektlaufzeit hinaus zu erhalten und auszubauen.

## 6 SCHLUSSFOLGERUNG

Dieses Dokument skizziert eine umfassende Strategie zur Skalierung und Nachhaltigkeit der Escape Climate Change Initiative (ECCI) über ihren ursprünglichen Umfang hinaus. Es betont die dualen Escape-Game-Formate – papierbasiert zur Förderung von Teamarbeit und Zusammenarbeit und digital für Flexibilität und Zugänglichkeit – und stellt sicher, dass unterschiedliche Lernumgebungen berücksichtigt werden. Zentrales Element der Initiative ist die E-Learning-Plattform [app.ecciproject.eu](http://app.ecciproject.eu), die als Drehscheibe für die Bereitstellung von Materialien, die Förderung der Zusammenarbeit und die Unterstützung der Skalierbarkeit durch benutzergenerierte Inhalte dient. Der Rahmen konzentriert sich auf die Integration der Initiative in Schulcurricula, die Ausbildung von Lehrer\*innen und die Erweiterung auf zusätzliche Schulen und Länder, während er sich an Klimawandel-Bildungspolitiken orientiert und Partnerschaften mit Lehrernetzwerken und Bildungseinrichtungen nutzt. Die Nachhaltigkeit wird durch Finanzierungsstrategien, einschließlich europäischer Programme und privater Sponsoren, sowie durch die Integration der Initiative in reguläre Schulbudgets sichergestellt. Eine Feedback-Schleife gewährleistet kontinuierliche Verbesserungen, während Verbreitungsbemühungen darauf abzielen, das Bewusstsein zu schärfen und eine breite Einführung zu fördern, wodurch ECCI als dynamische und anpassungsfähige Fähigkeit für die Klimawandelbildung mit langfristiger Wirkung positioniert wird.