

BESSERER KONSUM!



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:



Co-funded by
the European Union



The eBook was edited in the frame of the Erasmus+ Partnership Concious Consumption - 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718

Editors: Martin Barthel
Authors: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwg, Małgorzata Małochleb, MArcin Wojcik, Martin Barthel,

Partnership:
Comparative Research Network e.V. (Germany)
Ludwig Intelligent Projects GmbH (Germany)
Euro-Net (Italy),
Erasmus Learning Academy (Italy)
Fundacja Otwarty Plan (Poland)
XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences (Finland)
BLUE ROOM INNOVATION SL (Spain)

Visual elements: Martin Barthel

ISBN e-Book: 978-3-946832-65-2

Contact Address:

Comparative Research Network e.V.
www.crononline.de
central@comparative-research.net
Müllerstraße 70B
13349 Berlin, Germany

Last update: 25th of August 2024

Disclaimer

The eBook was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership Concious Consumptions. Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The external links in the ebook are being provided as a convenience and for informational purposes only; they do not constitute an endorsement or an approval by the project partners of any of the products, services or opinions of the corporation or organization or individual.

The project team bears no responsibility for the accuracy, legality, or content of the external site or for that of subsequent links. Contact the external site for answers to questions regarding its content.

Images displayed in this booklet are the property of their respective photographers or creators.



Open Educational Resources



EPALE



Index

Chapter 1: Introduction	5
1.1 Overview of the Project	7
1.2 Purpose of the Facilitator's Guide	10
Chapter 2: Understanding CoCo Concepts	14
Chapter 3: The Knowledge Vault	23
3.1 Overview of the Knowledge Vault	24
3.2 How to Access and Use the Vault	25
3.3 Integrating Vault Resources into Training	27
Chapter 4: The Serious Game	30
4.1 Fundamentals of Teaching with Gamification	31
4.2 Case Studies	35
4.3 Prospettive Future	37
4.4 Game Jam	38
4.5 Other Prototypes	42
4.6 Dressed for - Motivational Doll Game	43
4.7 Cotraco	49
4.2 CoCo Garden	53
Chapter 5: Needs Assessment	57
5.1 Supporting the Migrant Community in Berlin-Wedding: Addressing Needs through Non-Formal Education	62
5.2 The Parik Foundation - Finland	64
5.3 Nowa Huta - Poland	66
5.4. Potenza - Community and Needs for Educating	69
Conscious Consumption	
5.5 Young Adults of Bologna: A Community in Transition	71
5.6 Understanding the Needs of Young Migrants in El Raval, Barcelona	74
Chapter 6: Local Teaching Strategies	77
6.1. Local Context Strategy for Italy	78
6.2. Local context strategy for Kraków	81
6.3. Promoting the Themes of the Conscious Consumption Project in Finland	84
6.4. Local context strategy for Bonn-West	89
6.5. Implementing a Game on Conscious Consumption in Vulnerable Migrant Communities in Berlin	95
Chapter 7: Policy Recommendations	99

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Einleitung	5
1.1 Projektübersicht	7
1.2 Ziele des Handbuchs	10
Kapitel 2: Das CoCo-Konzept	14
Kapitel 3: Der Wissensspeicher	23
3.1 Übersicht über den Wissensspeicher	24
3.2 Zugang zum Tresor und Nutzung	25
3.3 Integration von Vault-Ressourcen in die Ausbildung	27
Kapitel 4: Serious Games	30
4.1 Grundlagen des Lehrens mit Gamification	31
4.2 Fallstudien	35
4.3 Zukunftsaussichten	37
4.4 Spiel Jam	38
4.5 Weitere Prototypen	42
4.6 Dressed For - Motivationspuppenspiel	43
4.7 Cotraco	49
4.2 CoCo-Garten	53
Kapitel 5: Bedarfsanalyse	57
5.1 Unterstützung der Migrantengemeinschaft in Berlin-Wedding: Bedarfsermittlung durch non-formale Bildung	62
5.2 Die Parik-Stiftung - Finnland	64
5.3 Nowa Huta - Polen	66
5.4. Potenza	69
5.5 Junge Erwachsene in Bologna: Eine sich wandelnde Gemeinschaft	71
5.6 Die Bedürfnisse junger Migranten im El Raval, Barcelona verstehen	74
Kapitel 6: Lokale Lehrstrategien	77
6.1. Lokale Kontextstrategie für Italien	78
6.2. Lokale Kontextstrategie für Krakau	81
6.3. Unterstützung der Themen des Projekts „Bewusster Konsum“ in Finnland	84
6.4. Lokale Kontextstrategie für Bonn-West	89
6.5. Benachteiligte Migrantengemeinschaften in Berlin-Wedding	95
Kapitel 7: Empfehlungen	99



Co-funded by
the European Union

KAPITEL 1 ERWEITERUNG



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

KAPITEL 1

Einleitung

Willkommen zum CoCo Facilitator's Guide, einem umfassenden Leitfaden, der Gemeinschaftsarbeiter und nicht-formale Erwachsenenbildner dabei unterstützt, nachhaltige Konsumpraktiken zu fördern. Dieser Leitfaden ist ein wichtiges Ergebnis unseres kollaborativen Projekts, das darauf abzielt, das Bewusstsein für Umweltfragen und verantwortungsvollen Konsum zu schärfen, insbesondere in sozioökonomisch benachteiligten Gemeinschaften¹.

Unser Projekt kombiniert innovative Elemente aus früheren Forschungs- und Entwicklungsarbeiten zu einem benutzerfreundlichen Leitfaden, der theoretische Konzepte und praktische Anwendungen miteinander verbindet. Der Leitfaden ist so strukturiert, dass er Pädagogen die notwendigen Werkzeuge an die Hand gibt, um die Prinzipien des nachhaltigen Konsums zu verstehen und zu lehren, wobei sowohl das Wissensarchiv als auch das im Projekt entwickelte Serious Game genutzt werden².

Der Leitfaden ist nicht nur ein pädagogisches Werkzeug, sondern auch ein Katalysator für Veränderungen. Er ermutigt Pädagogen, nachhaltige Praktiken in ihre Ausbildungsprogramme zu integrieren. Indem wir uns auf alltägliche Konsummuster in Bereichen wie Lebensmittel, Kleidung und Möbel konzentrieren, wollen wir nachhaltiges Leben für alle Lernenden zugänglich und ansprechend machen. Dieser Ansatz soll Bildungsbarrieren abbauen und ein Gefühl der Gemeinschaftsbeteiligung und Verantwortung fördern³.

Der Leitfaden wurde mit Beiträgen aller Projektpartner entwickelt und ist online als Open Educational Resource (OER) verfügbar. Wir hoffen, dass dieser Leitfaden eine wertvolle Ressource für Pädagogen in verschiedenen Sektoren, einschließlich Schulen, Jugendprogrammen und beruflicher Bildung, sein wird und letztendlich zu einer grüneren und nachhaltigeren Zukunft beiträgt.

1.1. Überblick über das Projekt

Das Conscious Consumption (CoCo) Projekt soll europäische Bürgerinnen zu *umweltfreundlicherem Konsumverhalten motivieren. Es unterstützt die überarbeitete Verbraucherpolitik der Europäischen Union. Ziel ist es, Verbraucherinnen in der grünen Transformation zu stärken, indem sie vertrauenswürdige Informationen erhalten und vor unlauteren Praktiken wie Greenwashing und vorzeitiger Veralterung geschützt werden.*

Projektziele

CoCo möchte vor allem Erwachsene aus sozioökonomisch benachteiligten Verhältnissen zu nachhaltigem Konsum erziehen und motivieren. Das Projekt konzentriert sich auf drei Hauptbereiche: Lebensmittel, Kleidung und Möbel. Mit spielbasiertem Lernen und digitalen Werkzeugen soll Umweltbildung für alle zugänglich und ansprechend gemacht werden, um soziale Inklusion und aktive Bürgerschaft zu fördern.

Methodik

Das Projekt setzt ernsthafte Spiele als Hauptwerkzeug ein, um Lernende einzubinden. Diese Spiele sind nonverbal und interaktiv, wodurch sie auch für Menschen mit Lernschwierigkeiten oder Sprachbarrieren geeignet sind. Der Unterrichtsstoff wird durch unterhaltsame Mikrolektionen vermittelt, die das Interesse aufrechterhalten und das Lernen erleichtern. Zusätzlich bietet CoCo ein Wissensarchiv und einen Leitfaden für Lehrende, um diese Werkzeuge effektiv in ihrem Unterricht zu nutzen.

Auswirkungen und Vorteile

CoCo soll das Bewusstsein und Verständnis für nachhaltigen Konsum bei den Teilnehmenden steigern, digitale Fähigkeiten bei Lehrenden und Lernenden verbessern und die Beschäftigungsfähigkeit durch das Erlernen grüner Kompetenzen erhöhen. Das Projekt möchte eine starke Gemeinschaft von Organisationen und Bürger*innen aufbauen, die sich für nachhaltige Praktiken engagieren und so zu einer Kreislaufwirtschaft und einer umweltfreundlicheren Gesellschaft beitragen

Die Partnerschaft

CRN (Comparative Research Network EV) : Verantwortlich für Projektmanagement und Qualitätssicherung

Euro-Net : Erwachsenenbildungseinrichtung, spezialisiert auf digitales Storytelling, Animation und spielbasiertes Lernen

Dr. Ludwig Intelligent Projects GmbH : Erfahrungen im Bereich Kreislaufwirtschaft in der beruflichen Bildung.

Blue Room Innovation SL : Aufbau digitaler Plattformen und Entwicklung von Bewusstseins- und Gamification-Elementen.

Erasmus Learning Academy : Anbieter von Fortbildungen für Lehrkräfte und Erwachsenenbildner*innen.

Fundacja Otwarty Plan : Arbeitet an Spielen im Zusammenhang mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs).

XAMK (Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu OY) : Universität, spezialisiert auf Nachhaltigkeit und Spieldesign.

Der Leitfaden für Facilitators ist eine umfassende Ressource für Gemeinschaftsarbeiterinnen und nicht-formale Erwachsenenbildnerinnen. Er bietet die notwendigen Werkzeuge und Kenntnisse, um nachhaltige Konsumpraktiken eYektiv zu lehren. Der Leitfaden fasst die Erkenntnisse aus den bisherigen Projektergebnissen zusammen und bietet einen strukturierten Ansatz, um die Konzepte des bewussten Konsums (CoCo) und das im Projekt entwickelte Serious Game zu verstehen und zu nutzen.

Der Leitfaden wird online als Open Educational Resource (OER) zugänglich sein und eine ISBN für eine breitere Verbreitung erhalten. Vor der Finalisierung wird er von externen Trainer*innen aus den Partnerländern evaluiert, um seine Wirksamkeit und Relevanz sicherzustellen. Diese Evaluierung wird dazu beitragen, den Leitfaden zu verbessern und ihn zu einer wertvollen Ressource für Lehrende in verschiedenen Regionen und Sprachen zu machen.

1.3 Zielgruppe

Zielgruppen des Projekts

Das CoCo-Projekt richtet sich an eine vielfältige Zielgruppe, um sicherzustellen, dass die Auswirkungen des Projekts breit gefächert und inklusiv sind. Der Fokus liegt darauf, das Bewusstsein zu schärfen und nachhaltige Konsummuster zu fördern, insbesondere bei vulnerablen Gemeinschaften.

Lokale Ebene : Gemeinschaften mit sozioökonomischen Schwierigkeiten, lokale NGOs, Bildungseinrichtungen und öffentliche Behörden.

Regionale und nationale Ebene : Bildungsorganisationen, politische Entscheidungsträger*innen und NGOs.

EEuropäische Ebene : EU-Politiker*innen, Mitglieder der Europäischen Kommission und Organisationen, die sich auf sozialen Zusammenhalt und Empowerment konzentrieren.

Internationale Ebene : Ein globales Publikum durch Netzwerke und Plattformen, die nachhaltigen Konsum fördern.

Vulnerable Gemeinschaften stehen im Mittelpunkt des CoCo-Projekts. Diese Gemeinschaften sehen sich oft sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Hindernissen gegenüber. Das Projekt identifiziert mehrere Arten von vulnerablen Gemeinschaften :

- **Soziale Hindernisse** : Personen, die aufgrund von Armut, mangelnder Bildung oder Minderheitenstatus sozial ausgegrenzt sind.
- **Wirtschaftliche Hindernisse** : Gemeinschaften mit begrenzten finanziellen Ressourcen.
- **Kulturelle Unterschiede** : Migrant*innengemeinschaften oder solche mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen.
- **Migrationshintergrund** : Personen mit Migrationshintergrund.

Das Projekt zielt darauf ab, diese Gemeinschaften durch maßgeschneiderte Werkzeuge und Ressourcen zu unterstützen, um deren volle Beteiligung sicherzustellen. Dies umfasst Sprachunterstützung, interkulturelles Mentoring und finanzielle Hilfen zur Überwindung von Barrieren.

Der Leitfaden für Facilitators kombiniert Wissen aus den bisherigen Projektergebnissen, um *Trainerinnen ein umfassendes Verständnis für nachhaltigen Konsum und die Nutzung von Serious Games in der Bildung zu vermitteln. Er dient als Leitprinzip für Trainerinnen, damit sie die innovativen Elemente der Projektergebnisse effektiv nutzen können.*

Der Leitfaden, der mit Beiträgen aller Projektpartner entwickelt wurde, enthält Beispiele für das Spiel und die Nutzung des Serious Games, wobei der Schwerpunkt auf der Anpassungsfähigkeit an die tägliche Arbeit liegt. Er dient als Leitprinzip für Trainer und ermöglicht ihnen, die innovativen Elemente innerhalb der Projektergebnisse effektiv zu nutzen.

Darüber hinaus wird der Leitfaden von externen Trainern aus allen Projektpartnerländern evaluiert, um seine Relevanz und Wirksamkeit bei der Erfüllung der Bedürfnisse der Zielgruppen sicherzustellen. Die endgültige Version ist in Englisch, mit einer lokalen.

Kontextstrategie in jeder Projektsprache, was eine breitere Anwendbarkeit und Wirkung in verschiedenen Regionen und Gemeinschaften ermöglicht.



Co-funded by
the European Union

KAPITEL 2 DAS COCO- KONZEPT



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Kapitel 2

Das CoCo-Konzept

Jeder von uns sollte über bewussten Konsum nachdenken. Aber wer kann uns besser sagen, wie wir besser konsumieren können, als wir es bereits tun? Zu wissen, wie man bessere Entscheidungen trifft, ist notwendig, um bessere Entscheidungen zu treffen. Erwachsenenbildner könnten wissen, wie man in ihrem eigenen Leben bessere Entscheidungen trifft, aber wie können sie Menschen darüber unterrichten? Dies gilt insbesondere, wenn man sich die Gemeinschaft ansieht, in der der Pädagoge versucht, Menschen aller Art zu erreichen. Eine Lösung könnte das CoCo-Spiel sein, das wir in unserem Erasmus-Plus-Projekt entwickelt haben.

Verbraucherverhalten ist entscheidend.

Um das Verbraucherverhalten zu verbessern und ihre Konsummuster so zu ändern, dass ihre Entscheidungen besser für die Umwelt sind, wählt das CoCo-Projekt Gamification als strategischen Ansatz. CoCo möchte soziale Inklusion fördern und zielt darauf ab, Menschen mit weniger Möglichkeiten zu erreichen, während es für alle Bürger offen ist. Menschen mit mehr Möglichkeiten und einer - sagen wir - besseren Bildung fehlt oft auch das Wissen, um bewusste Entscheidungen beim Einkaufen zu treffen. Manchmal ist es nicht einmal ein Mangel an Wissen, sondern ein Mangel an Bewusstsein und gewohnheitsmäßigen Verhaltensweisen. Darüber hinaus kaufen Menschen in der Nachbarschaft in denselben Geschäften oder online ein, unabhängig von ihrem Status.

Das CoCo ist ein Kartenspiel mit einer virtuellen Erweiterung und anpassbaren Mikroktionen. Die Anpassung ist eine Aufgabe für Erwachsenenbildner, die das Spiel in ihrer Gemeinschaft verwenden. Der Spielentwicklungsprozess ermöglichte es den CoCo Projektpartnern, Verbraucher in verschiedenen EU-Umgebungen anzusprechen und neue Themen an die ursprünglich vorgesehenen Themen anzupassen. Ursprünglich lag der Fokus nur auf den Konsumgütern, für die Europäer laut Eurostat den größten Teil ihres verfügbaren Einkommens ausgeben: Lebensmittel und Restaurants (21,8%), Möbel (5,5%) und Kleidung (4,8%). Hohe Energiepreise machten es jedoch notwendig, dieses Thema in das Spiel aufzunehmen, um den Menschen und ihren täglichen Lebensproblemen in ihren Gemeinschaften besser zu helfen.

Die Reise des Spiels - erster Schritt: Zielgemeinschaften

Die Partner wählten Zielgemeinschaften aus, in denen sie das Spiel einsetzen wollten. In Finnland wurde die Stadt Kouvala ausgewählt, weil dort die Parik-Stiftung aktiv ist, die in einem Recycling-Shop und einer Station tätig ist und Arbeitsplätze im Bereich nachhaltige Entwicklung anbietet. Das Spiel sollte bereitgestellt werden, um mehr Menschen in der Parik-Gemeinschaft zu erreichen. In Polen wurde ein Teil von Krakau als Zielgemeinschaft ausgewählt: Nowa Huta. Im Winter 2022/2023 trat in Nowa Huta ein Dilemma auf, wie man das Familienbudget ausgibt: eine Wohnung heizen oder Lebensmittel oder Kleidung kaufen. Daher stehen die alltäglichen Entscheidungen der Menschen im Fokus.

Spanien konzentrierte sich auf eine Gemeinschaft mit vielen Migranten: El Raval in Barcelona. Diese jungen Migranten etwas über bewussten Konsum beizubringen, scheint eine Herausforderung zu sein, da sie keine oder schlecht bezahlte Jobs haben. Jüngere Menschen im Allgemeinen sind die Zielgruppe in Bologna, Italien, da Teenager diejenigen sind, die die Welt verändern, und sie sind diejenigen, die in Zukunft mit den Konsequenzen der heutigen Aktivitäten und Entscheidungen leben müssen.

Die zweite italienische Gemeinschaft definierte Gruppen von Menschen als Gemeinschaften. Erwachsenenbildner richten ihre Lehre normalerweise an bestimmte Gruppen von Menschen. Die Idee hier ist, das Spiel als Werkzeug zu verwenden, das unkonventionelles Lernen mit kreativen und künstlerischen Ansätzen unterstützt, um Interessengruppen und Trainer zu unterstützen und einen Wissenstransfer auf verschiedenen Wegen zu ermöglichen: von der Familie zur Schule, von der Forschung zur Arbeit usw.

Die beiden deutschen Gemeinschaften sind wieder geografisch definiert: Wedding in Berlin und die westlichen Teile von Bonn. In Wedding besteht die Idee darin, die Wissenslücke zu schließen, insbesondere für benachteiligte Menschen wie Migranten, die möglicherweise den Willen haben, bewusster zu leben, aber das Wissen dazu fehlt. In Bonn soll das Spiel dazu beitragen, alle verschiedenen Gruppen von Menschen zusammenzubringen, wie benachteiligte Menschen, Mittelklasse, reiche Menschen und deutsche Staatsangehörige sowie Menschen aus vielen Ländern, einschließlich Flüchtlingen. Erwachsenenbildung im westlichen Teil von Bonn wird diesen Menschen bereits angeboten, aber es gibt keine klare Vision von Zielen, was unterrichtet werden soll. Bildung oder Veranstaltungen müssen von den Menschen oder Gruppen oder von außen (wie Organisationen, die sich auf Lebensmittelretter konzentrieren usw.) kommen.

Das Spiel sollte den Verantwortlichen in der Region angeboten werden, um es ohne Nachfrage oder Angebot von anderen bereitzustellen und es inklusiv zwischen verschiedenen Menschen in der Gemeinschaft zu nutzen.

Bedarfsanalysen

Jeder Partner führte eine Bedarfsanalyse in seiner Zielgemeinschaft durch. Die Bedarfsanalysen wurden unter Erwachsenenbildnern durchgeführt, die in formalen und informellen Schulungen arbeiten, insbesondere mit sozioökonomisch benachteiligten Menschen, und unter erwachsenen Bürgern, die größtenteils noch nicht in reguläre Bildung eingebunden sind, sowohl innerhalb der ausgewählten Zielgemeinschaften als auch in den Gebieten. Das Spiel sollte für die Menschen in diesen Zielgemeinschaften attraktiv sein.

Bedarfsanalyse in Bonn

Die Empathie-Interviews mit Stakeholdern und Trainern waren vielschichtig. In der Nachbarschaftspflege liegt der Fokus eher auf den Pflegenden und weniger auf den Inhalten. Erwachsenenbildung wird nicht genutzt, um spezifische Bildungsziele zu erreichen, sondern um Menschen allgemein zu erreichen und Probleme zu minimieren, indem man TreGen anbietet und unterschwellige Botschaften vermittelt. Es gibt jedoch keine klare Vision von Zielen, was vermittelt werden soll. Lokale Gruppen bieten an, was engagierte Personen leisten können. Externe Gruppen oder Organisationen müssen Bildung oder Veranstaltungen zu speziellen Themen anbieten, wie die Verbraucherzentrale oder Lebensmittelretter.

Oft besuchen Personen, die keine zusätzliche Bildung zu einem bestimmten Thema benötigen, diese Veranstaltungen. Zielgruppen erkennen ein Angebot oft, finden es aber nicht attraktiv.

Die Struktur der verschiedenen Gebiete im Westen Bonns lässt sich als Mischung sozialer Gruppen mit unterschiedlicher Zusammensetzung beschreiben. In Lessenich gehören die Menschen meist zur Mittelschicht und wohnen in Einfamilienhäusern. In Duisdorf gibt es ebenfalls viele Menschen aus der Mittelschicht, aber weniger Kinder als in Lessenich; die Bewohner sind älter und oft ehemalige Beamte. Duisdorf ist ein traditionelles Einkaufsgebiet mit kleinen Geschäften. Medinghoven ist eine Gegend, in der ärmere Menschen, Flüchtlinge und Migrantenfamilien leben, teilweise aus dem östlichen Mittelmeerraum und auch aus Afrika. Ursprünglich war das Gebiet in den 1970er Jahren für Beamte errichtet worden, als Bonn die Hauptstadt der Bundesrepublik Deutschland war. Die Struktur änderte sich, als die Beamten in Einfamilienhäuser oder modernere, niedrigere Wohngebäude zogen. Die meisten dieser Häuser und Wohnungen befinden sich in Brüser Berg, einem gemischten Gebiet mit Menschen aller Art. Die Einfamilienhäuser dort werden jetzt oft von älteren Paaren bewohnt, deren Kinder ausgezogen sind. In den nächsten Jahren könnte es zu einem Wandel zurück zu Familien mit Kindern kommen, wie man es jetzt in Röttgen und Ückesdorf sieht, wo zunächst viele Familien mit Kindern lebten, die Kinder auszogen und nun mit ihren Familien zurückkommen, um dort zu leben. Neu errichtete, teure, moderne Wohnungen haben einen Babyboom in diesem Gebiet ausgelöst. Die Menschen in Röttgen neigen dazu, konservativer und wohlhabender zu sein als in anderen Gebieten.

Obwohl der westliche Teil Bonns aus verschiedenen Wohnvierteln besteht, haben alle gemeinsam, dass die Menschen unabhängig von ihrer sozialen Gruppe miteinander interagieren (und dabei neue soziale Gruppen bilden). Die Menschen sind im selben Sportverein, besuchen dieselben Nachbarschaftszentren und kaufen in denselben Geschäften ein. Innerhalb der beschriebenen Gebiete spielt der Sportverein Rot-Weiß Bonn-Röttgen eine aktive Rolle und bringt die Menschen zusammen. Die Menschen wählen das Angebot des Sportvereins nach ihren Interessen. Die Wahl der Angebote hängt stark von der sozialen Gruppe einer Person ab. Es gibt eine Tendenz, dass Menschen aus Brüser Berg Kurse oder Veranstaltungen besuchen, die sie nicht benötigen (wie Lebensmittelretter), da die meisten Menschen, die bereits ein Bewusstsein für die Vermeidung von Verschwendung haben, diese Angebote wahrnehmen. Diese Menschen lernen nicht viel Neues über Lebensmittelrettung, sondern besuchen diese Kurse, um ihren Lebensstil zu bestätigen.

In Medinghoven wollen die Menschen Kurse oder Veranstaltungen besuchen, wenn sie damit Geld sparen können. Wenn sie Gutscheine oder Ersparnisse erhalten können, kommen sie. Männer in Medinghoven müssen oft durch ihre Frauen angesprochen werden, damit sie als Paar teilnehmen. Wenn die Frauen die Männer überzeugen, dass es sich finanziell lohnt, kommen sie mit.

In Lessenich, Duisdorf und Röttgen neigen die Menschen dazu, das Opportune zu tun, besonders wenn sie Kinder haben. Wenn die Kinder zum Beispiel Sport treiben wollen, unterstützen sie dies oder nehmen sogar am Sportverein teil.

Die Nachbarschaftszentren und andere Organisationen haben bereits mehrere Projekte zu Themen wie Textilkonsum, Lebensmittel usw. organisiert, ähnlich den Themen, die wir mit unserem Spiel ansprechen wollen. Die Reaktion der Menschen hängt von ihrem sozialen Status ab. Wohlhabendere Menschen neigen dazu, dies zu erkennen, sagen sich aber, dass sie nichts ändern können und dass eine Veränderung zu teuer wäre. Ärmeren Menschen fehlt es an Bewusstsein und Wissen über Mülltrennung, bewussten Konsum usw. Sie neigen dazu, ihr Leben durch Konsum zu verbessern, ohne die Kosten zu hinterfragen, was oft zu Schuldenfallen führt. Unabhängig von ihrem sozialen Status geben Menschen ihr Geld unter dem Druck aus, Mini-Trends der Industrie zu folgen. Trends beeinflussen den Konsum: Durstlöscher, Red Bull, aber auch Smartphones, Kopfhörer, trendige Sneakers usw. Welchem Trend eine Person folgt, hängt von der sozialen Gruppe ab, der sie angehört (wie junge Migranten, ältere Migranten, ältere Beamte, Einzelpersonen oder Familien, Kinder oder Jugendliche, Männer oder Frauen usw.).

Unter Berücksichtigung aller lokalen Besonderheiten haben wir eine lokale Kontextstrategie für die Nutzung der CoCo-Ergebnisse wie das Wissensarchiv und das Spiel entwickelt und das Spiel bei einer Veranstaltung in der Nachbarschaft von Brüser Berg am 1. Juni 2024 getestet und mit lokalen Stakeholdern und Trainern diskutiert. Dies führte zu unserer lokalen Kontextstrategie für den Westteil Bonns, die wir im späteren Kapitel auf Deutsch beschreiben.

Game Jam

Dann wurden in einem Game Jam mit Teilnehmern aus allen Partnerländern, der im Dezember 2022 in Berlin stattfand, überraschenderweise bereits mehrere Spielideen basierend auf den Bedarfsanalysen und den Wünschen der Partner entwickelt, um ein Bildungsmedium für die sehr speziellen Bedürfnisse des bewussten Konsums in ihren ausgewählten Gemeinschaften zu schaGen.

Das Wissensarchiv

Auf Basis der Ideen des Game Jams und den Vorstellungen, was benötigt wird, um die Menschen in den Gemeinschaften zu erreichen, befindet sich das CoCo-Spiel nun in der Designphase. Beim Spielen der Karten werden Mikroerlernerheiten ausgelöst, und die Spieler müssen an einem Punkt Entscheidungen treffen. Selbst Lehrer oder Trainer sind nicht unbedingt Experten für bewussten Konsum, daher könnte die Fertigstellung der Mikroerlernerheiten und des Spiels schwierig sein. Das ist kein Problem, da das Projekt ein Wissensarchiv bereitstellt, das den Lehrern und Spielern ermöglicht, fundierte Entscheidungen zu treffen. Das Wissensarchiv basiert auf Ressourcen, die im Internet gefunden oder von den Partnern bereitgestellt werden. Darüber hinaus wird das Spiel auf Englisch und in allen Sprachen der Partner spielbar sein.

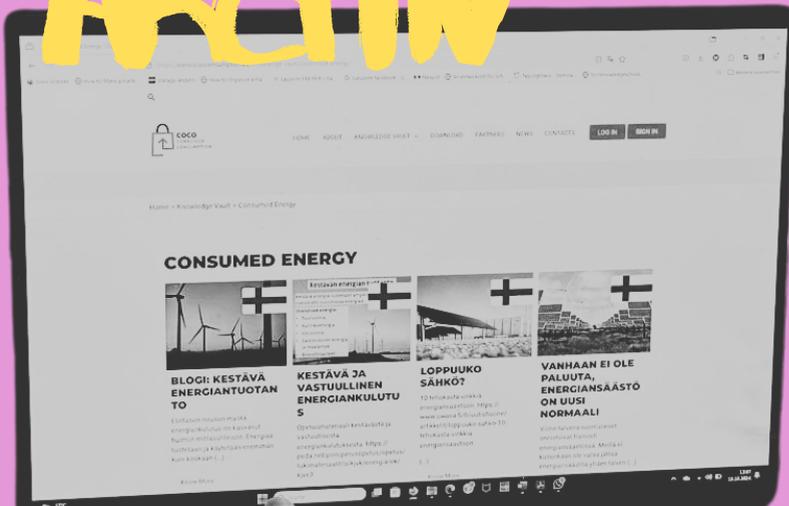
Zu viele Produkte zur Entscheidung ?

Das Spiel kann die Realität nicht vollständig abbilden, da es Millionen von Produkten für Verbraucher gibt. Es kann jedoch genutzt werden, um Prinzipien zu lehren, und es enthält Produkte und Konsumweisen, die als "bewusst, umweltfreundlich, klimaneutral oder sozial wertvoll" betrachtet werden können. Die Spieler lernen grundsätzlich Bewusstsein und Produkte kennen, die näher an einem gesünderen und umweltfreundlichen Lebensstil sind als andere, die nicht im Spiel integriert sind. Durch das Betrachten der Karten können die Trainer ihre Art der Verwendung des Spiels entsprechend den Gemeinschaften, in denen das Spiel gespielt wird, anpassen. Daher glauben die CoCo-Partner, dass das Spiel einen wesentlichen Beitrag zur Behandlung des Themas "bewusster Konsum" in der Erwachsenenbildung leisten wird.



Co-funded by
the European Union

KAPITTEL 3 DAS WISSENS- ARCHIV



@consciousconsumption.eu

Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Kapitel 3

Das Wissensarchiv

3.1 Überblick über den Knowledge Vault

Das Wissensarchiv ist ein umfassendes Ressourcen-Hub, das nachhaltige Praktiken in verschiedenen Lebensbereichen fördert. Es umfasst eine Vielzahl von Themen, die alle darauf abzielen, ein tieferes Verständnis für bewussten Konsum und Umweltbewusstsein zu fördern.

Bewusste Kleidung betont die Schnittstelle von Mode und Nachhaltigkeit und ermutigt Einzelpersonen, Stilentscheidungen zu treffen, die ihr Umweltengagement widerspiegeln. Dieser Abschnitt zeigt, wie Kleidung sowohl modisch als auch umweltfreundlich sein kann.

Weiser Lebensmittelkonsum plädiert dafür, unseren Körper zu nähren und gleichzeitig auf die Gesundheit des Planeten zu achten. Es fördert nachhaltige Essgewohnheiten, die dem persönlichen Wohlbefinden zugutekommen und zur Erhaltung der Umwelt beitragen.

Nachhaltige Möbel zeigen, wie Möbelentscheidungen Umweltbewusstsein verkörpern können, indem sie Wohnräume in Spiegelbilder eines Engagements für eine grünere Zukunft verwandeln. Dieser Abschnitt ermutigt Verbraucher, Nachhaltigkeit bei ihrer Wohnkultur zu berücksichtigen.

Verbrauchte Energie befasst sich mit den Auswirkungen des Energieverbrauchs auf die Umwelt und plädiert für einen durchdachten Verbrauch und die Nutzung erneuerbarer Energiequellen, um eine nachhaltige Zukunft für kommende Generationen zu gewährleisten.

Kreislaufwirtschaft führt das Konzept der Wiederverwendung und Regeneration von Ressourcen ein und fördert ein widerstandsfähiges Ökosystem. Dieser Abschnitt betont die Bedeutung der Transformation unserer Ressourcenstrategien zur Unterstützung der Nachhaltigkeit.

Bewusster Konsum fördert ethische Entscheidungen, die persönliche Bedürfnisse mit nachhaltigen Praktiken in Einklang bringen, um einen verantwortungsvollen Lebensstil zu fördern. Es sensibilisiert für die Auswirkungen von Konsumententscheidungen auf die Umwelt.

Gamification untersucht, wie ansprechende Erlebnisse Einzelpersonen motivieren können, Nachhaltigkeitsziele zu erreichen. Dieser Abschnitt hebt die Kraft des Spiels hervor, Aufgaben in angenehme Aktivitäten zu verwandeln, die umweltfreundliches Verhalten fördern.

Insgesamt ist das Wissensarchiv eine wertvolle Ressource für alle, die ihr Verständnis für Nachhaltigkeit vertiefen und fundierte Entscheidungen treffen möchten, die sowohl ihnen selbst als auch dem Planeten zugutekommen.

3.2 Zugang und Nutzung des Archivs

Für Erwachsene Lernende

Zugang zum Archiv :

Um auf das Wissensarchiv zuzugreifen, besuchen Sie die oGizielle Website und navigieren Sie zum Abschnitt "Wissensarchiv". Möglicherweise müssen Sie ein Konto erstellen oder sich anmelden, wenn Sie bereits eines haben. Stellen Sie sicher, dass Sie über eine stabile Internetverbindung verfügen, um ein reibungsloses Erlebnis zu gewährleisten.

Erkundung der Ressourcen :

Nehmen Sie sich Zeit, um innerhalb des Archivs verschiedene Kategorien wie bewusste Kleidung, weiser Lebensmittelkonsum und nachhaltige Möbel zu erkunden. Jede Kategorie enthält wertvolle Ressourcen, die Ihr Verständnis von Nachhaltigkeit und bewussten Praktiken vertiefen können.

Nutzung der Ressourcen :

Als erwachsener Lernender können Sie Materialien herunterladen, interaktive Inhalte nutzen und an Diskussionen teilnehmen. Machen Sie sich Notizen zu den wichtigsten Punkten, die Ihnen auGallen, und überlegen Sie, wie Sie diese Erkenntnisse in Ihrem täglichen Leben anwenden können.

Austausch mit der Gemeinschaft :

Treten Sie in Foren oder Gemeinschaftsdiskussionen innerhalb des Archivs ein. Der Austausch mit Gleichgesinnten kann unterschiedliche Perspektiven bieten und Ihr Lernerlebnis bereichern.

Für Erwachsenenbildner

Zugang zum Archiv :

Erwachsenenbildner können auf das Wissensarchiv ähnlich zugreifen, indem sie die Website besuchen und sich einloggen. Es ist ratsam, sich mit dem Layout und den verfügbaren Ressourcen vertraut zu machen, um Ihre Lernenden eGektiv zu unterstützen.

Integration der Ressourcen in den Lehrplan :

Nutzen Sie die Ressourcen des Archivs zur Bereicherung Ihres Lehrplans. Wählen Sie Materialien aus, die mit Ihren Lehrzielen übereinstimmen, und integrieren Sie sie in Ihre Lektionen, um Nachhaltigkeit und bewusste Praktiken bei Ihren Schülern zu fördern.

Diskussionen anregen :

Ermutigen Sie zu Diskussionen über die im Archiv behandelten Themen. Dies kann den Lernenden helfen, sich kritisch mit dem Material auseinanderzusetzen und es auf reale Szenarien anzuwenden, wodurch ein tieferes Verständnis der Konzepte gefördert wird.

Unterstützung bieten :

Bieten Sie Unterstützung an, während die Lernenden das Archiv durchstöbern. Helfen Sie ihnen, Ressourcen zu finden, die ihren Interessen und Lernzielen entsprechen, und ermutigen Sie sie, ihre Erkenntnisse mit der Klasse zu teilen.

Indem Sie diesen Richtlinien folgen, können erwachsene Lernende und Lehrende das Wissensarchiv eGektiv nutzen, um Nachhaltigkeit und bewusste Praktiken in ihr Leben und ihre Lehrmethoden zu integrieren.

3.3 Integration der Ressourcen aus dem Archiv in Schulungen

Um die Ressourcen aus dem Archiv eGektiv in Schulungsprogramme für gefährdete Gemeinschaften zu integrieren, sollten Sie den folgenden strukturierten Ansatz in Betracht ziehen :

Einführung in bewussten Konsum

Beginnen Sie damit, das Konzept des bewussten Konsums einzuführen und dessen Bedeutung für ethische Entscheidungen, die im Einklang mit Nachhaltigkeit stehen, zu betonen. Verwenden Sie Beispiele aus den Bereichen „Bewusste Kleidung“ und „Weiser Lebensmittelkonsum“, um zu veranschaulichen, wie diese Praktiken im Alltag angewendet werden können. Diskutieren Sie beispielsweise, wie die Wahl umweltfreundlicher Kleidungsmarken oder lokal produzierter Lebensmittel zu einem nachhaltigeren Lebensstil beitragen kann.

Praktische Anwendung nachhaltiger Praktiken

Integrieren Sie praktische Übungen, die es den Teilnehmern ermöglichen, sich mit nachhaltigen Praktiken zu beschäftigen. Organisieren Sie beispielsweise Workshops, in denen die Teilnehmer nachhaltige Möbel aus recycelten Materialien herstellen können, wie im Abschnitt „Nachhaltige Möbel“ beschrieben. Dieser praxisorientierte Ansatz bildet nicht nur weiter, sondern befähigt die Einzelnen auch, umweltbewusste Entscheidungen in ihrem Wohnraum zu treffen.

Techniken zur Energieeinsparung

Nutzen Sie den Abschnitt „Verbrauchte Energie“, um Techniken zur Energieeinsparung zu vermitteln. Geben Sie konkrete Beispiele, wie die Verwendung energieeffizienter Geräte oder einfache Gewohnheiten wie das Ausschalten von Lichtern, wenn sie nicht gebraucht werden, den Energieverbrauch erheblich reduzieren können. Diese kleinen Veränderungen können einen großen Beitrag zur Förderung einer nachhaltigen Zukunft leisten.

Projekt zur Kreislaufwirtschaft

Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich an Projekten zur Kreislaufwirtschaft zu beteiligen, die im Abschnitt „Kreislaufwirtschaft“ beschrieben werden. Initiieren Sie beispielsweise ein Gemeinschaftsprojekt, das sich auf das Recycling und die Wiederverwendung von Materialien konzentriert und eine Kultur der Regeneration und ökologischen Widerstandsfähigkeit fördert. Dieser gemeinschaftliche Einsatz kann die Gemeinschaftsbande stärken und gleichzeitig die Umweltverantwortung fördern.

Gamification zur Förderung der Teilnahme

Nutzen Sie Gamification-Strategien, um den Lernprozess spannender und motivierender zu gestalten. Erstellen Sie interaktive Aktivitäten oder Herausforderungen, die Elemente aus dem Abschnitt „Gamification“ enthalten, wie Punktesysteme oder Belohnungen für nachhaltige Handlungen. Dieser Ansatz kann die Teilnahme und das Behalten nachhaltiger Praktiken unter den Gemeinschaftsmitgliedern fördern.

Die Integration dieser Ressourcen und Beispiele in Schulungsprogramme kann gefährdete Gemeinschaften effektiv darüber aufklären und befähigen, nachhaltige Praktiken anzuwenden und so zu einer umweltbewussteren und widerstandsfähigeren Gesellschaft beitragen.



Co-funded by
the European Union

KAPITEL 4 SERIOUS GAMES



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Kapitel 4

Serious Games

4.1 Grundlagen des Lehrens mit Gamification

Ein Leitfaden für eGektives Lernen

Gamification führt spielähnliche Elemente wie Punktesysteme, Abzeichen, Levels und Herausforderungen in Bildungseinrichtungen ein und verwandelt das Lernen in einen ansprechenden Prozess, der die Neugier der Schüler weckt. Dieser Ansatz macht die Bildung interaktiver und fesselnder und fördert die aktive Teilnahme und die Lernmotivation.

Hauptziele

Die Hauptziele der Gamification im Bildungswesen sind die Steigerung der Motivation und Teilnahme der Schüler durch die SchaGung einer dynamischen Lernumgebung, die das Verständnis von Konzepten erleichtert, die Zufriedenheit erhöht und die Lernergebnisse insgesamt verbessert.

Ziel ist es, das Lernen zu einem positiven und lohnenden Erlebnis zu machen und damit das Engagement und die Verpflichtung der Schüler zu fördern.

Grundprinzipien

Gamification im Lernen basiert auf Spielprinzipien, die darauf abzielen, die Motivation, den Wettbewerb (insbesondere im Hinblick auf die persönliche Verbesserung) und das Feedback zu verbessern. Gamification motiviert die Schüler durch Ziele und Herausforderungen, die neue Lernstufen fördern, und passt den Inhalt an ihre Interessen und Fähigkeiten an. Das Punktesystem und die Abzeichen belohnen den Fortschritt, während unmittelbares, personalisiertes Feedback den Schülern hilft, Konzepte besser zu verstehen und die Leistung zu verbessern. Motivierte Schüler nehmen eher aktiv am Lernen teil.

Intrinsische und extrinsische Motivatoren

Gamification nutzt intrinsische Motivatoren, die sich aus der inneren Zufriedenheit des Studiums ableiten, und extrinsische Motivatoren wie Punkte und Abzeichen, um nachhaltiges Lernen zu fördern.

Während intrinsische Motivatoren aus dem Vergnügen und der Zufriedenheit, die das Lernen selbst mit sich bringt, entstehen, können extrinsische Motivatoren greifbare Belohnungen und Anerkennung umfassen, die den Einsatz der Schüler weiter anspornen.

Fortschritt und Feedback

Das System zur Verfolgung des Fortschritts und zur Bereitstellung sofortigen, personalisierten Feedbacks hilft den Schülern, Stärken und Schwächen zu erkennen und ihre Lernstrategien entsprechend anzupassen. Dieser Ansatz gibt den Schülern einen klaren Überblick über ihren Fortschritt und bietet rechtzeitige Verbesserungsanleitungen, wodurch ein kontinuierlicher Kreislauf aus Verbesserung und Lernen entsteht.

Wettbewerb

Gesunder Wettbewerb fördert Engagement und Teilnahme. Durch Bestenlisten, Turniere oder Gruppenherausforderungen ermutigt Gamification die Schüler, sich zu verbessern und mit ihren Mitschülern zusammenzuarbeiten, wobei der Wettbewerb mit Teamarbeit in Einklang gebracht wird.

Dies kann die Schüler dazu anregen, sich selbst zu übertreffen, und ein Gefühl der Zugehörigkeit und Zusammenarbeit innerhalb der Klassengruppe fördern.

Praxisbeispiele

Hier sind einige praktische Anwendungen der Gamification im täglichen Studium :

- Verfolgung des Fortschritts und Bereitstellung von sofortigem Feedback : Verwenden von Plattformen, die Echtzeit-Feedback bieten, sodass die Schüler ihren Fortschritt verfolgen und Verbesserungsvorschläge erhalten können.
- Erstellung von Punktesystemen oder Abzeichensystemen : Belohnen des Abschlusses von Studienaktivitäten oder des Erreichens bestimmter Ziele mit Punkten, Abzeichen oder anderen Anerkennungen, die die Motivation steigern.
- Verwendung von Apps wie Duolingo : Lern-Apps, die sofortiges Feedback bieten und den Fortschritt der Schüler verfolgen, wodurch die Motivation durch Herausforderungen und tägliche Ziele hoch bleibt.
- Einführung eines gesunden Wettbewerbs : Teilnahme an Studienherausforderungen oder Turnieren mit Freunden oder Klassenkameraden, um die Leistung zu verbessern und eine stärkere Verpflichtung zu fördern.
- Verwendung von Erzählungen, um das Studium ansprechend zu gestalten : Stellen Sie sich vor, Sie wären der Protagonist einer Geschichte beim Lernen und meistern Missionen und überwinden Hindernisse, die das Lernen unvergesslicher und interessanter machen.

- Gestaltung von Studienmaterialien als visuell ansprechend : Verwenden Sie Videos, Bilder und Diagramme, um Texte und Präsentationen einladender zu gestalten und eine angenehmere und modernere Lernumgebung zu schaffen, die unserer täglichen sozialen und technologischen Umgebung entspricht.
- Festlegung herausfordernder, aber erreichbarer Ziele : Teilen Sie Studienziele in kleinere, handhabbare Meilensteine auf und feiern Sie Zwischenziele, um die Motivation hoch zu halten.

All diese Elemente sind im CoCo-Spiel enthalten. Es kann an die spezifischen Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden, indem die Regeln und Spielmodi geändert werden, um die Spieldauer (von 30 Minuten bis zu mehreren Stunden), den Modus (kooperativ, wettbewerbsfähig, Teamturniere) und die Tiefe der vorgeschlagenen Themen zu ändern. Dieser flexible Ansatz ermöglicht verschiedene Gamification-Strategien basierend auf dem Publikumstyp und deren Lernpräferenzen.

Gamification und übergreifende Fähigkeiten

Gamification unterstützt die Entwicklung übergreifender Fähigkeiten der Schüler :

- Effektive Kommunikation : Fördert den Wissensaustausch und die klare Ausdrucksweise. Die Schüler lernen, innerhalb und außerhalb der Gruppe effektiv zu kommunizieren und ihre sozialen und Präsentationsfähigkeiten zu verbessern.
- Kreativität und Initiative : Fördert kreatives Denken und die Erforschung innovativer Lösungen. Das Design und die Entwicklung von Gamification-Erfahrungen ermutigt die Schüler, neue Ideen auszuprobieren und Initiative zu ergreifen.

- **Zeitmanagement und Organisation** : Lehrt, wie man Aktivitäten effizient priorisiert und organisiert. Viele Bildungsspiele erfordern ein effektives Zeitmanagement und helfen den Schülern, diese grundlegenden Fähigkeiten zu entwickeln.
- **Zusammenarbeit und Teamarbeit** : Fördert die Zusammenarbeit und den Respekt vor Rollen. Durch Gruppenaktivitäten und kollaborative Herausforderungen lernen die Schüler, effektiv zusammenzuarbeiten, Anstrengungen zu koordinieren und die Beiträge der anderen zu schätzen.
- **Kritisches Denken und Problemlösung** : Entwickelt Analyse-, Problemlösungs- und geistige Flexibilität Fähigkeiten. Viele Bildungsspiele erfordern von den Schülern, Situationen zu analysieren, kreative Lösungen zu finden und fundierte Entscheidungen zu treffen.

4.2 Fallstudien

Gamification hat sich als Verbesserung des Lernens, insbesondere in den MINT-Fächern, erwiesen, mit Anwendungen wie :

Duolingo :

Die App verwendet Punkte, Edelsteine, Bestenlisten und Herausforderungen, um das Sprachenlernen zu motivieren. Sie hat erhebliche Verbesserungen bei den Testergebnissen gezeigt. Durch ihre spielähnliche Struktur sind regelmäßige Benutzer eher in der Lage, Fremdsprachenprüfungen zu bestehen.

DragonBox : Vermittelt Mathematik und Algebra durch Charaktere und Geschichten und verbessert die Schülerergebnisse in Algebra-Tests. Schüler, die DragonBox verwenden, haben im Vergleich zu Kontrollgruppen deutlich verbesserte Mathematikfähigkeiten gezeigt.

In unserer direkten Erfahrung können wir mehrere Beispiele für Gamification nennen, die auf Themen angewendet werden, die weit entfernt von traditionellen Spielen erscheinen, wie zum Beispiel :

URBANITIES : Ein innovatives Bildungsprojekt, das Spiele nutzt, um städtische Dynamiken und Bürgerbeteiligung zu verstehen und zu erkunden. Das Projekt zielt darauf ab, die aktive Bürgerbeteiligung an der Stadtplanung durch Simulationen und interaktive Szenarien zu erleichtern. Die Teilnehmer übernehmen unterschiedliche Rollen innerhalb einer Stadt, wie lokale Administratoren, Stadtplaner, Aktivisten und Bürger, die grundlegende Herausforderungen im Zusammenhang mit Stadtplanung, Verwaltung öffentlicher Räume, ökologischer Nachhaltigkeit und sozialem Zusammenhalt angehen.

RURALITIES : Dieses Projekt nutzt Spiele, um ländliche Dynamiken zu erkunden und eine nachhaltige Entwicklung zu fördern. Durch interaktive Simulationen zielt das Projekt darauf ab, das Bewusstsein der Teilnehmer für die Herausforderungen und Chancen ländlicher Gemeinschaften zu schärfen. Die Teilnehmer übernehmen Rollen innerhalb einer ländlichen Gemeinschaft, wie Landwirte, lokale Administratoren und Unternehmer, die Herausforderungen wie das Management natürlicher Ressourcen, wirtschaftliche Entwicklung und sozialen Zusammenhalt bewältigen.

ICH BIN AUCH EIN EUROPÄISCHER ABGEORDNETER : Ein Projekt, das die Simulation des Europäischen Parlaments nutzt, um junge Menschen für die Bedeutung der aktiven Teilnahme und der Debatte über supranationale Themen zu sensibilisieren. Das Spiel basiert auf Schulungsmaterialien von Kompass und europäischen Institutionen und zielt darauf ab, die aktive Bürgerschaft junger Menschen zu fördern. Die Teilnehmer simulieren das Leben des Europäischen Parlaments, übernehmen die Rolle europäischer Abgeordneter, diskutieren, verhandeln und treffen Entscheidungen zu Themen von großem Interesse, wie Umweltpolitik, Menschenrechte und Wirtschaft.

Diese Fallstudien zeigen, wie Gamification effektiv in Bildungszusammenhängen eingesetzt werden kann, die nichts mit herkömmlichen Spielen zu tun haben. Durch realistische und interaktive Simulationen entwickeln die Teilnehmer ein tiefes Verständnis für urbane, ländliche und supranationale Dynamiken und fördern die aktive Teilnahme und die Entwicklung wesentlicher übergreifender Fähigkeiten.

4.3. Zukünftige Perspektiven

Zukünftige Perspektiven umfassen die Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI) zur Personalisierung des Lernens und von Virtueller (VR) und Erweiterter Realität (AR) zur Schaffung von immersiven Erfahrungen. KI kann Inhalte und Herausforderungen an individuelle Bedürfnisse anpassen, während VR und AR praktische Simulationen und kollaborative Umgebungen bieten können. KI kann Lerndaten der Schüler analysieren und Inhalte und Herausforderungen an ihre Bedürfnisse anpassen, um personalisierte Lernwege zu schaffen.

Darüber hinaus kann die Integration von virtueller und erweiterter Realität zu immersiveren und ansprechenderen Lernerfahrungen führen, die es den Schülern ermöglichen, komplexe Konzepte interaktiv zu erkunden.

Integration von VR und AR in die Gamification

VR- und AR-Technologien können in die Bildungsgamification integriert werden, um das Lernen ansprechender und interaktiver zu gestalten :

- *Immersive Lernumgebungen* : VR und AR können realistische virtuelle Umgebungen schaffen, die die Schüler in neue Welten versetzen und das Lernen komplexer Konzepte erleichtern.
- *Simulationen und Spiele* : VR und AR können Simulationen erstellen, die es den Schülern ermöglichen, gelernte Konzepte in einem praktischen und sicheren Kontext anzuwenden.
- *Kollaborative Umgebungen* : Diese Technologien können virtuelle Räume schaffen, in denen die Schüler unabhängig von ihrem physischen Standort zusammenarbeiten können.
- *Sofortiges und personalisiertes Feedback* : KI kann sofortiges und personalisiertes Feedback geben und den Schülern helfen, ihre Leistung schnell zu verbessern.
- *Lernanalyse* : KI kann detaillierte Daten über die Leistung der Schüler bereitstellen und den Lehrern helfen, ihre Lehrmethoden weiter anzupassen.
- *Praktisches Lernen* : All diese Technologien bieten praktische Ausbildungsmöglichkeiten in Bereichen wie Medizin und Ingenieurwesen, sodass die Schüler in einer kontrollierten Umgebung Erfahrungen sammeln können.
- *Sensorisches und kognitives Engagement* : Diese Technologien können das sensorische Engagement der Schüler und das kritische und kreative Denken stimulieren.

Schlussfolgerungen

Gamification stellt einen innovativen Ansatz dar, um das Lernen zu verbessern, indem die Motivation und das Engagement der Schüler gesteigert werden. Durch die Integration fortschrittlicher Technologien kann die Gamification neue Stufen der EGektivität und des Engagements erreichen. Die Einführung dieser Technologien im Bildungsbereich verspricht eine Revolution des Lernens, indem eine ansprechendere und personalisierte Umgebung geschaGen wird, die den individuellen Bedürfnissen der Schüler gerecht wird.

4.4. Game Jam

Game Jams sind kollaborative Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmer innerhalb eines kurzen Zeitrahmens, typischerweise 24 bis 72 Stunden, Spiele entwickeln. Diese Veranstaltungen stehen allen oGen, unabhängig von Geschlecht, Bildungsstand oder Herkunft, und fördern so ein inklusives und vielfältiges Umfeld. Jede Game Jam ist einzigartig und konzentriert sich auf gemeinsames SchaGen und greifbare Ergebnisse. Die Teilnehmer arbeiten in Teams und stellen sich spezifischen Herausforderungen, die oft mit realen Themen wie Bildung, Nachhaltigkeit oder sozialem Einfluss zusammenhängen. Das Ziel ist es, spielbasierte Lösungen zu entwickeln, die das Leben der Menschen positiv verändern können.

Der CoCo Game Jam basiert auf drei Kernprinzipien :

Lösungen, die Leben verändern : Jede Game Jam Lösung adressiert eine kritische Herausforderung im Bildungsbereich und hat das Potenzial, Leben signifikant zu beeinflussen und zu transformieren.

Ein bereichernder Weg : Unabhängig von den Vorkenntnissen der Teilnehmer mit Hackathons ist die Veranstaltung eine kollektive Reise durch Design Thinking, gemeinsames SchaGen und nutzergetriebene Innovation.

Eine ständig wachsende aktive Gemeinschaft : CoCo zielt darauf ab, eine Gemeinschaft von gleichgesinnten Gamification-Pionieren zu fördern, die an gemeinsames SchaGen und Zusammenarbeit glauben, um eine grünere, bessere Welt zu schaGen.

CoCo sorgt für Inklusivität bei Game Jams, indem es Teilnehmer aus allen Hintergründen ohne Diskriminierung hinsichtlich Geschlecht, Bildungsstand oder Herkunft willkommen heißt. Dieser offene und inklusive Ansatz ermöglicht es einer vielfältigen Gruppe von Spielern, Bildungsstakeholdern, NGOs, Unternehmen und Institutionen aus Europa und darüber hinaus, zusammenzukommen und zu kooperieren. Durch die Förderung einer Praxisgemeinschaft, die gemeinsames SchaGen und Zusammenarbeit schätzt, schafft CoCo ein Umfeld, in dem sich jeder einbringen und wertgeschätzt fühlen kann, was ein Gefühl von Zugehörigkeit und gemeinsamen Zielen fördert.

Der Prozess einer Game Jam umfasst mehrere Phasen :

1. *Spiele analysieren* : Die Teilnehmer beginnen damit, bestehende Spiele und Ressourcen zu erkunden und zu verstehen.
2. *Die Herausforderung formulieren* : Teams identifizieren eine spezifische Herausforderung, die sie durch ihr Spiel angehen möchten.
3. *Prototypen präsentieren* : Teams stellen ihre ersten Ideen und Prototypen vor, um Feedback zu erhalten.

4. *Prototypen in wechselnden Teams entwickeln* : Teams arbeiten an der Entwicklung ihrer Spielprototypen und kooperieren dabei häufig mit verschiedenen Mitgliedern, um unterschiedliche Perspektiven einzubringen.
5. *Feedback von den Herausforderern* : Teams erhalten Feedback von Mentoren oder Experten, um ihre Prototypen zu verfeinern.
6. *Die Ergebnisse veröffentlichen* : Die finalen Prototypen werden mit der Gemeinschaft geteilt.

Game Jams gehen über das Erstellen von Spielen hinaus; sie sind bereichernde Reisen, die Design Thinking, gemeinsames SchaGen und nutzergetriebene Innovation fördern. Sie bauen eine ständig wachsende Gemeinschaft von gleichgesinnten Individuen auf, die an Zusammenarbeit glauben, um eine grünere, bessere Welt zu schaGen.

CoCo fördert bahnbrechende Lösungen durch seine Game Jams, indem es sich auf mehrere Schlüsselemente konzentriert. Erstens sind die Game Jams darauf ausgerichtet, Herausforderungen im Zusammenhang mit bewussterem Konsum anzugehen, insbesondere gegenüber marginalisierten Gemeinschaften, um sicherzustellen, dass die entwickelten Lösungen das Potenzial haben, einen bedeutenden realen Einfluss zu haben. Jede Game Jam konzentriert sich darauf, Lösungen zu entwickeln, die Leben verändern können, und legt Wert auf die Entwicklung praktischer, umsetzbarer Lösungen, die brennende Herausforderungen im Bildungsbereich und anderen Bereichen angehen. Unabhängig von ihrem Erfahrungsstand nehmen die Teilnehmer an einer gemeinsamen Reise durch Design Thinking, gemeinsames SchaGen und nutzergetriebene Innovation teil, was sie dazu befähigt, kreativ und kollaborativ zu denken, um wirkungsvolle Lösungen zu entwickeln. CoCo baut eine ständig wachsende aktive Gemeinschaft von gleichgesinnten Gamification-Pionieren auf. Diese Gemeinschaft bietet Unterstützung, Feedback und Kooperationsmöglichkeiten, was die Qualität und den Einfluss der entwickelten Lösungen erhöht. Durch die Kombination dieser Elemente stellt CoCo sicher, dass die während ihrer Game Jams generierten Lösungen innovativ, praktisch und in der Lage sind, einen echten Unterschied zu machen.

CHALLENGE BUILDING CANVAS

This canvas will help you to explore and create the first building blocks for your challenge description. Start with impact and then move clockwise. Use the filled canvas as your guide when writing challenge description.

IMPACT

What is the change you want to create? Which needs do you want to address and for whom do you want to formulate a solution?



OUTCOME

What is the concrete change we want to achieve directly through the solutions created? It can be described as a change or comparison to the initial state you wish to see or an improvement in some area, for some specific target group. It should be measurable - either in a quantitative or qualitative way.



OUTPUT

What do we expect to create in the process? Think about possible solutions that could help achieve the goal. Don't design them, but are there some minimum requirements or e.g. technical limitations for them? Have you found or created some already? Do you know of solutions that would not work?



INPUT

What resources are needed or can be provided for creating solutions? Your input, that could help (resources, expertise, data...) and solvers' input you think would be useful (certain technologies, expertise or existing components).

Template of the Challenge Finder Worksheet

PITCH CANVAS

This canvas gives you an overview of all the fields you will have to fill when creating your solution pitch.

Use this canvas as a base for rehearsal: prepare and write down all your answers in a text editor, gather your images and PDFs and when you're ready, upload it to the padlet.

Important! All the info filled in the pitch will be public. And remember that only one person per team should upload the team's solution.

Good luck!

1. General information

Title the title of your solution that appears in the header

2. Intro

Header title a sum up of your solution / 65 characters max

Intro title a short teaser located just under the header / 65 characters max

Intro text a longer teaser / 300 characters max

3. Solution

The challenge this field should be left as is

Solution description What is your final product/service/tool/activity? How could the solution be used to enhance conscious consumption in your challenge area? How could the success of the solution be measured? How will the solution provide benefits to the challenge owner?

Solution context What problem are you facing? What challenge(s) are you solving?

Solution target group Who is the target group for your solution?

Solution impact What is the impact of your solution? How do you measure it?

Describe your solution in a tweet describe your solution in a short catchy way / 280 characters max

Innovativeness What makes your solution be different and original? Can anything similar be found on the market?

Transferability Can your solution be used in other contexts? What parts can be applied to other contexts?

Sustainability What is your plan for the implementation of the solution, in the mid and long terms?

4. Images, videos and links

Title image this is your main image, displayed as header / max 2Mb in jpg or png

Image gallery add up to 25 images in 1280x978 / max 2Mb each in jpg or png

(click on "Upload from computer" to add more images)

Videos add up to 10 video links from YouTube/Vimeo

Links add up to 10 URLs to be displayed on your page

Extra files add up to 10 files to be displayed for download on your page / max 2Mb each / allowed formats: zip, doc, xls, pdf, xlsx, docx, ppt, pptx

5. The Team

Show team members names publicly? decide if you want your names to appear

Team name the official name of your team

Roles and background of team members describe your team

Contact details, if you wish This is the place where you can leave your contact details

Template of the Pitch Deck for improved Game Prototypes

4.5. Andere Prototypen

Der Game Jam konzentrierte sich auf mehrere Herausforderungen im Zusammenhang mit der Erstellung von Spielen, die bewusstes Konsumverhalten und Umweltbewusstsein fördern. Insgesamt wurden vier Spiele prototypisch entwickelt :

1. Gekleidet für das motivierende Puppenspiel :

- Zweck : Kindern beizubringen, wie man sich nach Wetter, Budget und ökologischen Auswirkungen kleidet.
- Zielgruppe : Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren.
- Auswirkung : Erhöhte Austauschrate von Kleidung und Aufmerksamkeit für umweltfreundliche Einkäufe.

2. Cotraco :

- Zweck : Bewusstes Entscheiden fördern, indem den Spielern ihre CO₂-Produktion durch tägliche Entscheidungen aufgezeigt wird.
- Zielgruppe : Allgemeine ÖGentlichkeit.
- Auswirkung : Gemessen an der Anzahl der QR-Scans und Google Analytics.

3. CoCo Game :

- Zweck : Aufgaben im Zusammenhang mit Ressourcenmanagement zu erledigen und Punkte zu sammeln.
- Zielgruppe : Allgemeine ÖGentlichkeit.
- Auswirkung : Lernen von Ressourcenmanagement und bewusstem Konsum.

4. CoCo Garden :

- Zweck : Die Prinzipien des saisonalen Anbaus und die Auswirkungen des außer-saisonalen Anbaus zu lehren.
- Zielgruppe : Grundschüler und ihre Familien.
- Auswirkung : Verständnis der EGizienz des saisonalen Anbaus und der zusätzlichen Ressourcen, die für den außer-saisonalen Anbau benötigt werden.

Jeder Spielprototyp konzentriert sich auf unterschiedliche Aspekte des bewussten Konsums und der Umweltbildung durch interaktives und ansprechendes Gameplay.

4.6. Dressed for - A Motivational Doll Game

Einführung

"Dressed for Motivational Doll Game" ist ein innovatives Familienspiel, das Kindern bewusstes Konsumverhalten und umweltfreundliches Leben beibringt. Dieses fesselnde Spiel kombiniert Spaß mit Bildung und hilft jungen Spielern, die Bedeutung umweltverantwortlicher Entscheidungen zu verstehen.

Spielmechanik

Die Kernlogik des Spiels besteht darin, eine Puppe nach Wetter, Budget und den ökologischen Auswirkungen der Kleiderwahl zu kleiden. Die Spieler müssen ihr begrenztes Budget ausbalancieren und sicherstellen, dass ihre Puppe für verschiedene Klimabedingungen angemessen gekleidet ist. Das Spiel ermutigt die Spieler, Kleidung zu tauschen, Etiketten zu überprüfen und umweltfreundliche Einkäufe zu tätigen und fördert so eine nachhaltige Denkweise.

Spielablauf

Setup :

- Jeder Spieler oder jede kleine Gruppe erhält eine Puppe und startet mit 5 €.
- Die Spieler nehmen abwechselnd Kleidungsstücke, bis sie ein komplettes Outfit haben (Hut, Hemd, Hose/Rock).

Spielablauf :

- Spieler können anfangs keine Kleidungsetiketten lesen.
- Jeder würfelt, um eine Farbe zu wählen (ab der zweiten Runde).
- Nach Erreichen ihres Ziels müssen die Spieler möglicherweise ihre Outfits an das neue Klima anpassen.

Die Spieler können ihre Outfits anpassen, indem sie :

- Kleidung mit anderen Spielern tauschen.
- Kleidung von anderen Spielern kaufen.
- Im Markt einkaufen.

Schritte :

- Schritt 1 : Wähle eine Puppe und erhalte 5 €. Würfle, um zu entscheiden, wer beginnt. Kaufe abwechselnd ein Kleidungsstück, bis jeder ein komplettes Outfit hat.
- Schritt 2 : Jeder Spieler erhält ein Flugticket und würfelt mit dem Farbwürfel. Die Spieler haben nun zwei Kriterien, um ihre Outfits zu ändern.
- Schritt 3 : Abwechselnd können die Spieler Gegenstände kaufen oder tauschen, bis sie ein zufriedenstellendes Outfit haben.
- Schritt 4 : Sobald jeder zufrieden ist, werden die Punkte gezählt und die Spieler erhalten 10 € von der Bank für die nächsten Runden.

Die Regeln für den Kleidertausch sind :

Tausch initiieren :

- Spieler können während ihres Zuges einen Tausch mit anderen Spielern initiieren.
- Tauschgeschäfte können jedem Spieler angeboten werden, der einen benötigten Gegenstand hat.

Bedingungen für den Tausch :

- Spieler können Kleidung direkt miteinander tauschen.
- Der Tausch muss von beiden beteiligten Spielern einvernehmlich vereinbart werden.
- Spieler können die Bedingungen des Tauschs verhandeln, einschließlich des Handels eines Gegenstandes gegen einen anderen oder des Hinzufügens von Geld zum Geschäft.

Kauf von anderen:

- Wenn ein Spieler einen Gegenstand von einem anderen Spieler kaufen möchte, kann er Geld anbieten.
- Der verkaufende Spieler legt den Preis fest, und der kaufende Spieler kann akzeptieren oder verhandeln.

Käufe im Markt :

- Wenn die Spieler keinen geeigneten Tauschpartner finden, können sie im Markt Kleidung kaufen.
- Die Marktpreise sind festgelegt und müssen mit dem Budget des Spielers bezahlt werden.

Anpassen der Outfits :

- Spieler müssen möglicherweise ihre Outfits basierend auf dem Klima ihres Ziels anpassen.
- Um sicherzustellen, dass das Outfit für die neuen Bedingungen geeignet ist, können Tauschgeschäfte und Einkäufe getätigt werden.

Durch die Befolgung dieser Regeln können die Spieler strategisch ihren Kleiderschrank, ihr Budget und ihre ökologischen Auswirkungen verwalten, was das Spiel sowohl herausfordernd als auch lehrreich macht.

Zielgruppe

Das Spiel ist für Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren konzipiert und eignet sich daher für Grund und weiterführende Schulen. Es kann in Schulen oder zu Hause gespielt werden und bietet Lehrern und Eltern ein Bildungswerkzeug, um Konzepte der Nachhaltigkeit und des bewussten Konsums einzuführen.

Das Doll Game lehrt umweltfreundliche Einkäufe durch mehrere Schlüsselemente, die in das Gameplay integriert sind. Die Spieler werden ermutigt, Kleidungsetiketten vor dem Kauf zu überprüfen, wodurch reale Szenarien simuliert werden, in denen Verbraucher nach umweltfreundlichen Zertifizierungen und Materialien suchen sollten. Da die Spieler mit einem begrenzten Budget beginnen, müssen sie strategische Entscheidungen treffen, um ihre Puppe angemessen zu kleiden, was die Bedeutung bewusstes Ausgabenverhaltens und der Priorisierung nachhaltiger Optionen innerhalb finanzieller Zwänge lehrt. Das Spiel fördert den Kleidertausch unter den Spielern und hebt die Vorteile des Wiederverwendens und Recyclens von Kleidungsstücken hervor, anstatt immer neue zu kaufen, was eine Kultur des Teilens und der Abfallreduzierung fördert.

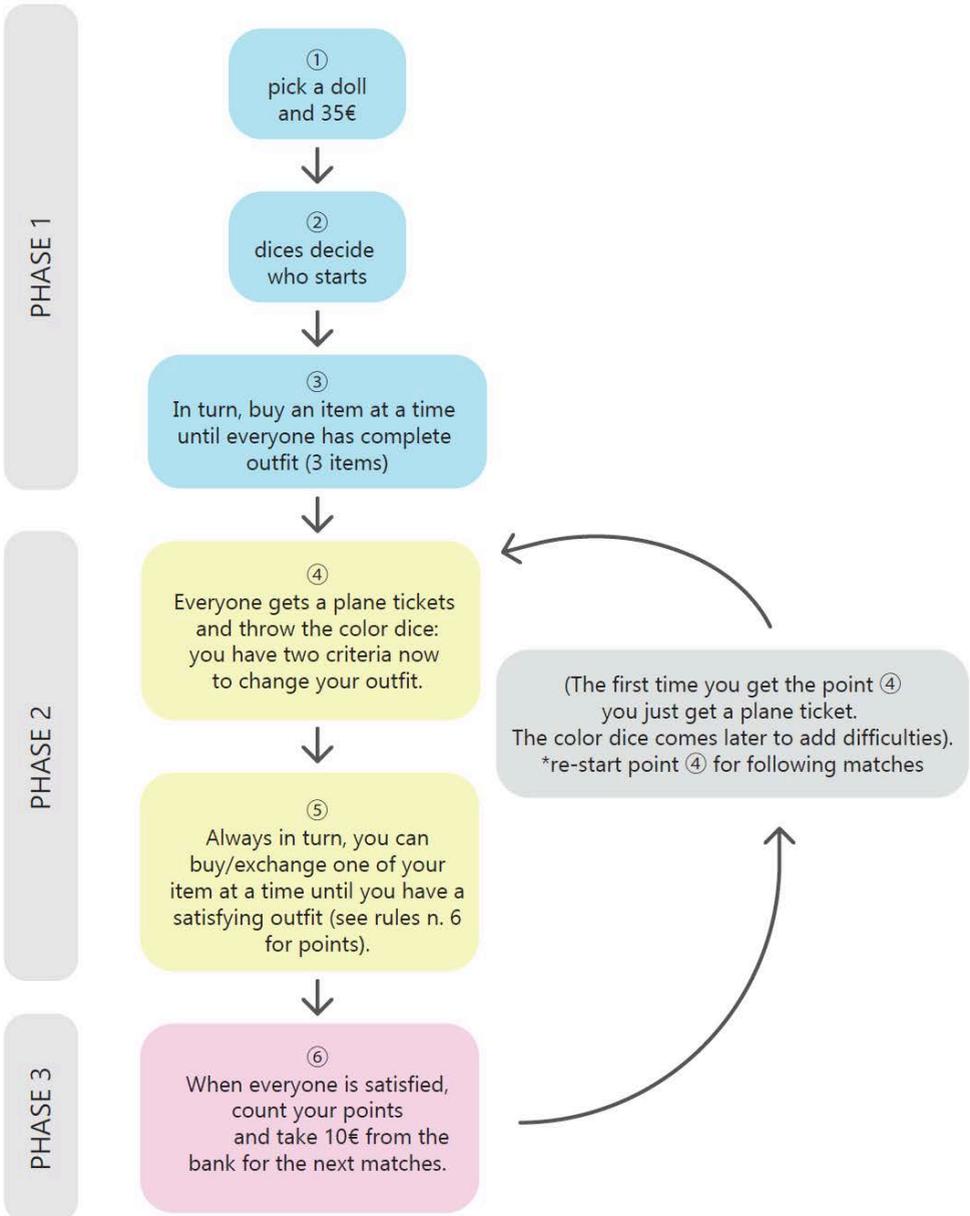
Die Spieler müssen auch das Outfit ihrer Puppe an unterschiedliche Klimazonen anpassen, was den Austausch oder den Kauf neuer Gegenstände beinhalten kann. Dies lehrt die Bedeutung des Kaufs vielseitiger, langlebiger Kleidung, die in verschiedenen Bedingungen verwendet werden kann, und reduziert so den Bedarf an übermäßigem Konsum. Das Spiel umfasst Szenarien, in denen die Spieler zwischen verschiedenen Kleidungsstücken wählen müssen, von denen einige umweltfreundlicher sind als andere. Die richtige Wahl bringt ihnen Punkte, was den Wert der Auswahl nachhaltiger Produkte verstärkt.

Das Spiel, das für Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren entwickelt wurde, dient als eGektives Bildungswerkzeug in Schulen und zu Hause. Es führt junge Spieler auf unterhaltsame und fesselnde Weise in das Konzept des bewussten Konsums ein und legt den Grundstein für umweltfreundliche Gewohnheiten. Durch die Integration dieser Elemente lehrt das Spiel den Spielern eGektiv die Prinzipien umweltfreundlicher Einkäufe und nachhaltigen Lebens.

Dies ist mehr als nur ein Spiel; es ist ein Lernerlebnis, das den jungen Spielern wertvolle Lebenskompetenzen vermittelt. Durch umweltfreundliche Entscheidungen und Budgetmanagement lernen die Kinder auf unterhaltsame und interaktive Weise die Bedeutung der Nachhaltigkeit. Dieses Spiel ist eine perfekte Kombination aus Bildung und Unterhaltung und eine hervorragende Ergänzung für jeden Familienabend oder jede Klassenaktivität.

- 10 € left = 2 points
 - Good label = 1 points
 - Half label = $\frac{1}{2}$ point
 - All bad = no points
- Max 3 points (complete outfit)
- COMPLETE OUTFIT
 - for your assigned season = 1 point
(ex. Summer=3 piece of clothingv for summer)
 - 2 or 3 items of the right color = 1 point

How to play



Materialien - was Sie brauchen

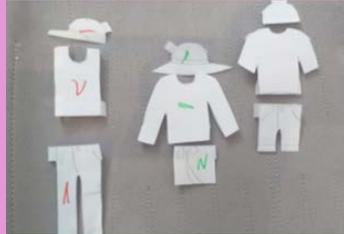


Farbige Würfel

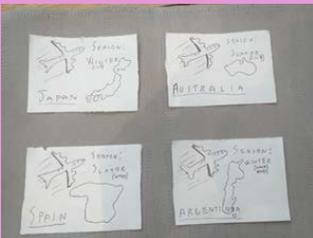
Papierpuppen



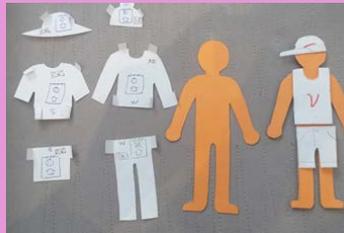
Papiergeld



Flugtickets



Papiertücher



Kleidungsbeispiele (links: Mützen, Hemden, Hosen und Röcke für Winter und Sommer) zum Ausdrucken und Ausschneiden. Wie Sie sehen, haben sie kleine „Klappen“, damit sie an den Puppen befestigt werden können (optional).



Das komplette Set (von oben links): Puppen, Geld, Würfel, Kleidung, Tickets und Punkteschilder.

4.7. Cotraco : Ein Spiel für bewussten Konsum

Einführung

In einer Zeit, in der der Klimawandel und die Umweltverträglichkeit im Vordergrund der globalen Anliegen stehen, ist Cotraco ein innovatives Spiel, das darauf abzielt, die Spieler über bewussten Konsum aufzuklären und zu engagieren. Dieses gemischte Spiel kombiniert Online und OGLine-Elemente, um den Spielern ihre CO₂-Bilanz und die Auswirkungen ihrer täglichen Entscheidungen auf die Umwelt näherzubringen.

Logik des Spiels

Cotraco basiert auf dem Prinzip, den Spielern bewusst zu machen, welche CO₂-Emissionen durch ihre alltäglichen Aktivitäten entstehen. Das Spiel fordert die Spieler heraus, ihre Entscheidungen in verschiedenen Bereichen wie Arbeit, Schule, Reisen und Ernährung zu bewerten. Dadurch soll ein tieferes Verständnis dafür gefördert werden, wie individuelle Handlungen zum größeren Umweltbild beitragen.

Link to the Game: <https://consciousconsumption.eu/pantalla-1/>

Spielablauf

1.Setup:

- Die Spieler benötigen ein Handy, QR-Codes oder einen Spiel-Link und eine gedruckte Sterntabelle.

2.Spielstart :

- Die Spieler scannen einen der bereitgestellten QR-Codes oder greifen über den Link auf das Spiel zu.

3. Fragen beantworten :

- Das Spiel stellt eine Reihe von Fragen zu verschiedenen Bereichen des täglichen Lebens (z.B. Arbeit, Schule, Reisen, Ernährung).
- Die Spieler beantworten diese Fragen, die ihre realen Entscheidungen und Gewohnheiten widerspiegeln.

4. Sterne verdienen :

- Nach Abschluss jedes Bereichs verdienen die Spieler eine Anzahl von Sternen basierend auf ihren Antworten.
- Die Spieler tragen ihre verdienten Sterne in die gedruckte Sterntabelle ein.

5. Bestimmen des Gewinners :

- Sobald alle Teilnehmer die Fragen beantwortet haben, zählen sie die Gesamtzahl der verdienten Sterne.
- Der Spieler mit den meisten Sternen wird als der "Cotraco" angesehen, was bedeutet, dass er die umweltbewusstesten Entscheidungen getroffen hat.

Cotraco vermittelt durch ein interaktives und fesselndes Spielerlebnis Wissen über CO₂-Produktion und bewertet tägliche Entscheidungen. So funktioniert es :

• Fragenbasierte Lernmethode :

- Die Spieler beantworten eine Reihe von Fragen zu verschiedenen Aspekten ihres täglichen Lebens, wie Arbeit, Schule, Reisen und Ernährung.
- Jede Frage spiegelt reale Entscheidungen und Gewohnheiten wider, die zu CO₂-Emissionen beitragen.

- Entscheidungen bewerten :
 - Die Fragen fordern die Spieler auf, kritisch über ihre Handlungen und die Umweltauswirkungen dieser Handlungen nachzudenken. Zum Beispiel könnten Fragen zur gewählten Verkehrsart, zur Art der konsumierten Lebensmittel oder zum Energieverbrauch zu Hause gestellt werden.
- Sterne verdienen :
 - Basierend auf ihren Antworten verdienen die Spieler Sterne, die ihr Maß an Umweltbewusstsein repräsentieren.
 - Je umweltfreundlicher ihre Entscheidungen sind, desto mehr Sterne verdienen sie. Dieses belohnungsbasierte System ermutigt die Spieler, bessere Entscheidungen zu treffen.
- Feedback und Reflexion :
 - Am Ende des Spiels können die Spieler sehen, wie sich ihre Entscheidungen im Vergleich zu anderen auswirken und in welchen Bereichen sie sich verbessern können. Dieser Feedback-Loop hilft, die Lernziele zu verstärken und fördert kontinuierliche Verbesserungen bei nachhaltigen Entscheidungen.

Durch die Kombination dieser Elemente vermittelt Cotraco den Spielern eGektiv das Wissen über die Auswirkungen ihrer täglichen Entscheidungen auf die CO₂-Produktion und fördert ein tieferes Verständnis für Nachhaltigkeit und bewussten Konsum.

Zielgruppe

Cotraco ist für ein breites Publikum konzipiert, darunter :

- Schüler: Das Spiel ist ein ausgezeichnetes Bildungswerkzeug für Schulen und hilft den Schülern, die Auswirkungen ihrer täglichen Entscheidungen auf die Umwelt zu verstehen.
- Familien: Cotraco kann zu Hause gespielt werden und bietet eine unterhaltsame und informative Aktivität für Familienmitglieder jeden Alters.
- Familien : Cotraco kann zu Hause gespielt werden und bietet eine unterhaltsame und informative Aktivität für Familienmitglieder jeden Alters.
- Umweltbewusste Individuen : Jeder, der mehr über nachhaltiges Leben und die Reduzierung seines CO₂-Fußabdrucks lernen möchte, wird Cotraco sowohl ansprechend als auch aufschlussreich finden.

Cotraco ist ein Werkzeug für Bildung und Bewusstsein. Indem die Spieler herausgefordert werden, kritisch über ihre täglichen Entscheidungen und deren Umweltauswirkungen nachzudenken, fördert Cotraco eine Kultur des bewussten Konsums. Ob in Schulen, zu Hause oder unter Freunden gespielt, bietet das Spiel eine unterhaltsame und interaktive Möglichkeit, mehr über Nachhaltigkeit zu lernen und umweltfreundlichere Entscheidungen zu treffen.



NAME	WORK OR SCHOOL	HOLIDAYS	FOOD	TOTAL

Cotraco - Star Tisch

Spielen Sie Cotraco und bahnen Sie sich in diesem CO2-Quiz-Abenteuer mit Switch & Match Ihren Weg durch verschiedene Level. Begleiten Sie Ihre Kollegen auf ihrer täglichen Transportreise in einem Online-Spiel voller Leckerbissen zum bewussten Konsum!

Thema: Essen



Thema: Arbeit



Thema: Feiertage



4.8. CoCo Garden : Ein unterhaltsames und lehrreiches Brettspiel für alle Altersgruppen

In einer Zeit, in der Umweltbewusstsein wichtiger denn je ist, ist CoCo Garden ein lehrreiches Brettspiel, das den Spielern die Prinzipien des saisonalen Gärtnerns und des nachhaltigen Konsums näherbringt. Dieses Spiel eignet sich perfekt für Grundschüler und ihre Familien und bietet Spaß und Lernen, das sowohl zu Hause als auch im Klassenzimmer genossen werden kann.

Logik von CoCo Garden

CoCo Garden basiert darauf, Obst und Gemüse in ihren natürlichen Jahreszeiten anzubauen. Das Spiel betont, dass es zwar möglich ist, Produkte außerhalb der Saison anzubauen, dies jedoch zusätzliche Ressourcen erfordert und weniger effizient ist. Durch das Verständnis dieser Prinzipien lernen die Spieler die Bedeutung des Konsums saisonaler Produkte, die nachhaltiger und umweltfreundlicher sind.

Spielablauf

Das Spiel ist für vier Spieler konzipiert und kann schnell aufgestellt und gespielt werden. Hier ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man CoCo Garden spielt :

Setup :

- Die Saisonbretter auf den Tisch legen.
- Alle Kartenstapel (Produktkarten, Ereigniskarten und Ressourcenkarten) mischen.
- Jeder Spieler wählt eine gleiche Anzahl von Produktkarten aus.
- Die Ereigniskarten in einem Stapel platzieren.
- Jeder Spieler erhält sechs Ressourcenkarten und legt die restlichen Karten in einen Stapel.
- Mithilfe einer bestimmten Methode (z. B. höchste Würfelrolle oder Schere-Stein-Papier) entscheiden, wer welches Saisonbrett erhält.
- Der Spieler, der das Frühjahrsbrett erhält, startet das Spiel.

Spielablauf :

- Die Spieler bauen ihre ausgewählten Früchte und Gemüse gemäß der Jahreszeit an, in der sie sich befinden.
- Die Spieler können ihre Ressourcenkarten verwenden, um den Anbau eGizienter zu gestalten.
- Ereigniskarten führen natürliche Variablen oder Überraschungselemente ein, die das Wachstum der Produkte beeinflussen können.
- Die Spieler lernen, dass der Anbau von Produkten außerhalb ihrer natürlichen Saison zusätzliche Ressourcen erfordert, was ihnen die IneGizienzen des nicht-saisonalen Konsums verdeutlicht.

Gewinnen des Spiels :

- Das Spiel endet, wenn alle Spieler die Gelegenheit hatten, ihre Produkte durch die verschiedenen Jahreszeiten zu kultivieren.
- Der Spieler, der die meisten Produkte eGizient anbaut und dabei die geringste Menge an zusätzlichen Ressourcen verwendet, gewinnt.

Zielgruppe

CoCo Garden richtet sich hauptsächlich an Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren und ist damit ein hervorragendes Bildungswerkzeug für Grund- und weiterführende Schulen. Das Spiel eignet sich jedoch auch für das Familienspiel und bietet eine unterhaltsame und interaktive Möglichkeit für Eltern und Kinder, gemeinsam über nachhaltiges Gärtnern zu lernen.

Speilregeln für CoCo Garden

Setup :

- Die Saisonbretter auf den Tisch legen.
- Alle Kartenstapel mischen.
- Jeder Spieler wählt eine gleiche Anzahl von Produktkarten aus.
- Die Ereigniskarten in einem Stapel platzieren.
- Jeder Spieler erhält sechs Ressourcenkarten und legt die restlichen Karten in einen Stapel.
- Mithilfe einer bestimmten Methode (z. B. höchste Würfelrolle oder Schere-Stein-Papier) entscheiden, wer welches Saisonbrett erhält.
- Der Spieler, der das Frühjahrsbrett erhält, startet das Spiel.

Gameplay :

- Die Spieler bauen ihre ausgewählten Früchte und Gemüse gemäß der Jahreszeit an, in der sie sich befinden.
- Die Spieler können ihre Ressourcenkarten verwenden, um den Anbau eGizienter zu gestalten.
- Ereigniskarten führen natürliche Variablen oder Überraschungselemente ein, die das Wachstum der Produkte beeinflussen können.
- Die Spieler lernen, dass der Anbau von Produkten außerhalb ihrer natürlichen Saison zusätzliche Ressourcen erfordert, was ihnen die IneGizienzen des nicht-saisonalen Konsums verdeutlicht.

Gewinnen des Spiels :

- Das Spiel endet, wenn alle Spieler die Gelegenheit hatten, ihre Produkte durch die verschiedenen Jahreszeiten zu kultivieren.
- Der Spieler, der die meisten Produkte eGizient anbaut und dabei die geringste Menge an zusätzlichen Ressourcen verwendet, gewinnt.

CoCo Garden vermittelt durch sein interaktives und spannendes Gameplay mehrere wichtige Gartenbauprinzipien. Die Spieler gewinnen Einblicke in die Saisonalität von Produkten und lernen, welche Früchte und Gemüse in den Jahreszeiten angebaut werden können.

You can download the full game here:
<https://crnonline.de/result/coco-coco-gardens-game/>

The Coco Garden Game





Co-funded by
the European Union

KAPITEL 5 LERNPFADE



Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Kapitel 5

Lernpfade und Strategien

Verständnis von angepassten Lernpfaden für Erwachsenenbildner

Angepasste Lernpfade sind maßgeschneiderte Bildungsreisen, die auf die spezifischen Bedürfnisse, Vorlieben und Lernstile von erwachsenen Lernenden ausgerichtet sind. Dieser Ansatz erkennt an, dass erwachsene Lernende oft aus unterschiedlichen Hintergründen, Erfahrungen und Fähigkeitsstufen kommen und eine personalisierte Lernerfahrung benötigen, um ihr Engagement und die EGektivität des Lernens zu steigern.

Wichtige Merkmale angepasster Lernpfade

1. Personalisierung : Angepasste Lernpfade konzentrieren sich darauf, die Bildungsinhalte und -methoden so zu gestalten, dass sie den Bedürfnissen des einzelnen Lernenden entsprechen. Dies beinhaltet die Bewertung des aktuellen Wissens, der Fähigkeiten und der Ziele des Lernenden, um einen maßgeschneiderten Lernplan zu erstellen, der Lücken schließt und auf vorhandenen Stärken aufbaut.

2. Flexibilität : Diese Lernpfade bieten Flexibilität in Bezug auf Tempo, Inhalt und Vermittlungsmethoden. Erwachsene Lernende können das Material in ihrem eigenen Tempo durchgehen, was ihnen ermöglicht, das Lernen mit anderen Verpflichtungen wie Arbeit und Familie zu vereinbaren.

3.Integration digitaler Werkzeuge: Angepasste Lernpfade nutzen oft digitale Plattformen und Ressourcen, um interaktive und multimediale Inhalte in das Lernen einzubinden. Dazu können Online-Module, Videos und spielerische Elemente gehören, die das Lernen ansprechender und zugänglicher machen.

4.Fokus auf praktische Anwendung: Die Lernpfade betonen die praktische Anwendung von Fähigkeiten und Wissen. Durch die Ausrichtung der Bildungsinhalte an praktischen Szenarien können die Lernenden sofort die Relevanz und den Nutzen ihres Lernens erkennen, was die Motivation und das Behalten des StoGes erhöhen kann.

Vorteile für Erwachsenenbildner

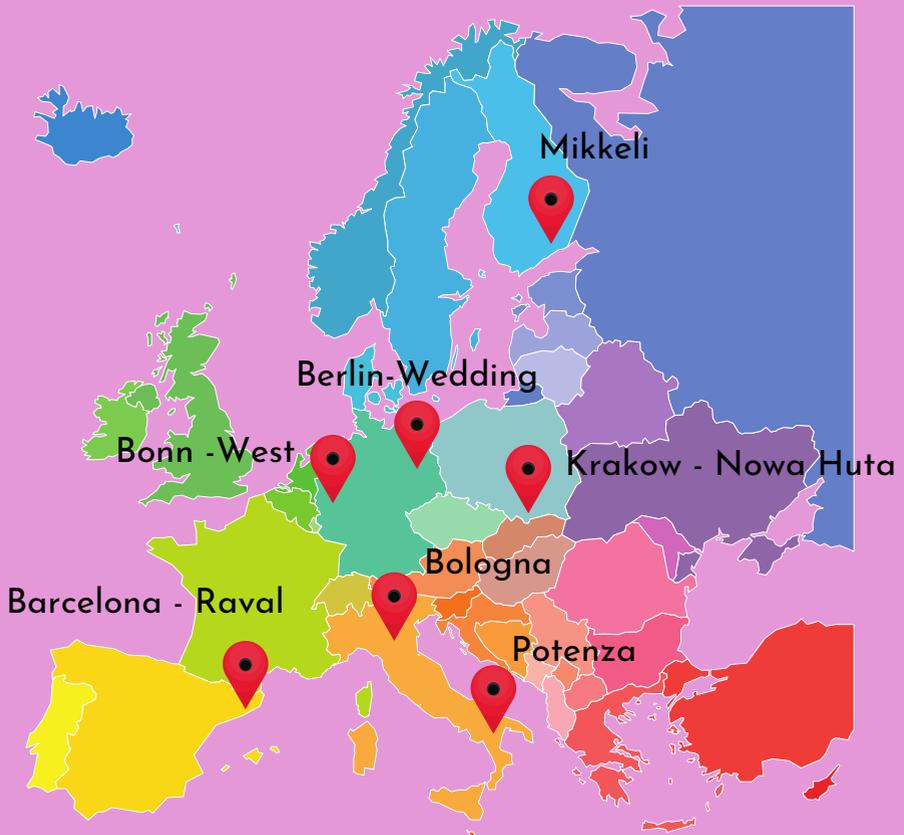
- *Erhöhtes Lernendenengagement* : Durch die Bereitstellung einer personalisierten und relevanten Lernerfahrung können die Lehrkräfte das Engagement und die Motivation der Lernenden steigern, was zu besseren Bildungsergebnissen führt.
- *Verbesserte Lernergebnisse* : Angepasste Lernpfade können zu verbesserten Lernergebnissen führen, da sie die spezifischen Bedürfnisse und Lernstile jedes erwachsenen Lernenden berücksichtigen und sicherstellen, dass die Bildungsinhalte sowohl zugänglich als auch praktisch sind.
- *Unterstützung für vielfältige Lernende* : Dieser Ansatz ist besonders vorteilhaft für Lernende aus sozioökonomisch benachteiligten Hintergründen, da er Bildungsbarrieren senkt und maßgeschneiderte Unterstützung bietet, um ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Angepasste Lernpfade stellen eine bedeutende Veränderung in der Erwachsenenbildung dar, da sie sich auf Personalisierung, Flexibilität und praktische Anwendung konzentrieren. Indem sie diesen Ansatz annehmen, können Erwachsenenbildner inklusivere und effektivere Lernumgebungen schaffen, die den vielfältigen Bedürfnissen ihrer Lernenden gerecht werden und letztlich zu deren persönlichem und beruflichem Wachstum beitragen.

Needs	Target Groups	Countries
Clear Vision for Education Targets	Disadvantaged people, migrants, middle-class, rich people, refugees	Germany
Financial Incentives for Participation	Disadvantaged people, migrants, middle-class, rich people, refugees	Germany
Reaching More People in the Community	People involved in recycling and sustainable development	Finland
Addressing Everyday Choices (Heating, Food, Clothing)	Socio-economically disadvantaged families	Poland
Teaching Conscious Consumption to Young Migrants	Young migrants with no or low-paying jobs	Spain
Engaging Teenagers and Specific Groups through Unconventional Learning	Teenagers, specific groups	Italy

Energiebewusstsein und Kostensorgen

Energiekosten sind für die Migrantengemeinschaft ein großes Problem. Viele Bewohner wissen um die steigenden Energiepreise, aber ihnen fehlt das Know-how, um effektive Kostensparmaßnahmen umzusetzen. Workshops zum Thema Energieeffizienz, wie z. B. das Verständnis von Stromrechnungen, die Verwendung energiesparender Geräte und die Optimierung des Energieverbrauchs im Haushalt, können sehr hilfreich sein.



CoCo - Case Study Communities

5.1. Unterstützung der Migrantengemeinschaft in Berlin-Wedding : Bedürfnisse durch nichtformale Bildung ansprechen

Das Verständnis der Gemeinschaft

Berlin-Wedding ist ein lebendiges und vielfältiges Viertel, das eine bedeutende Migrantenbevölkerung beheimatet. Im Jahr 2021 hatten 55,4 % der Einwohner in Berlin-Wedding einen Migrationshintergrund, was den Berliner Durchschnitt von 36,6 % übersteigt. Der Anteil der ausländischen Bewohner liegt bei 35,4 %, verglichen mit dem stadtweiten Durchschnitt von 21,5 %. Diese demografischen Daten unterstreichen das multikulturelle Wesen von Berlin Wedding und betonen gleichzeitig die einzigartigen Bedürfnisse und Herausforderungen, denen sich seine migrantischen Bewohner gegenübersehen.

Identifizierte Bedürfnisse der Migrantengemeinschaft

Bequemlichkeit und Status über Bewusstsein

Migranten in Berlin-Wedding priorisieren Bequemlichkeit und gesellschaftlichen Status oft auf Kosten von Bewusstsein und fundierten Entscheidungen. Zum Beispiel haben Energieverbrauch und Kosteneinsparungsmaßnahmen Vorrang vor nachhaltigen Praktiken im Alltag. Workshops können helfen, das Konzept des bewussten Konsums zu vermitteln, indem sie zeigen, wie einfache Änderungen zu erheblichen Einsparungen und Umweltnutzen führen können.

Energiebewusstsein und Kostenbedenken

Energiekosten sind ein bedeutendes Anliegen für die Migrantengemeinschaft. Viele Bewohner wissen über die steigenden Energiepreise Bescheid, haben aber nicht das Wissen, um effektive Kostensparmaßnahmen umzusetzen. Workshops, die sich auf Energieeffizienz konzentrieren, wie das Verstehen von Rechnungen, die Nutzung energiesparender Geräte und die Optimierung des Energieverbrauchs im Haushalt, können sehr nützlich sein.

Wissenslücken

Obwohl eine Offenheit zum Lernen über nachhaltige Praktiken besteht, gibt es bemerkenswerte Wissens- und Verständnislücken. Viele Bewohner verstehen zum Beispiel nicht vollständig die Bedeutung des Recyclings oder wie man Abfälle richtig trennt. Bildungsworkshops können diese Lücken schließen, indem sie klare, praktische Informationen und praktische Aktivitäten bieten, um das Lernen zu verstärken.

Engagement durch Gamification

Die Gemeinschaft zeigt eine positive Einstellung zur Gamification als Lernmittel. Genau wie Kinder können auch Erwachsene von interaktiven und ansprechenden Bildungsformaten profitieren. Brettspiele, Apps und andere spielerische Lernerfahrungen können komplexe Themen zugänglicher und unterhaltsamer machen.

Ernährungsgewohnheiten und Gesundheit

Der Preis ist oft wichtiger als die Qualität, wenn es um Lebensmittelentscheidungen geht. Es mangelt an Verständnis für den Wert von nahrhaften Lebensmitteln und gesunden Essgewohnheiten. Workshops, die praktische Kochdemonstrationen, günstige Mahlzeitenplanung und Ernährungsbildung bieten, können helfen, diese Einstellung zu ändern.

Strategien für nichtformale Pädagogen und Gemeindearbeiter

Workshops zum bewussten Konsum

Pädagogen können Workshops gestalten, die die Vorteile des bewussten Konsums hervorheben. Diese Sitzungen können interaktive Aktivitäten beinhalten, die zeigen, wie kleine Änderungen im täglichen Verhalten zu Kosteneinsparungen und einem nachhaltigen Leben führen können. Echte Beispiele und einfache Sprache sind entscheidend, um das Verständnis und die Anwendbarkeit zu gewährleisten.

Energie Gizienztraining

Angebote von Workshops zur Energieeffizienz können Bewohner befähigen, ihren Energieverbrauch besser zu managen. Themen könnten das Lesen und Verstehen von Energierechnungen, Tipps zur Reduzierung des Energieverbrauchs und die Erforschung erneuerbarer Energieoptionen umfassen. Konkrete Beispiele und praktische Ratschläge können diese Sitzungen wirkungsvoller machen.

Recycling und Abfallwirtschaft

Workshops, die sich dem Recycling und der Abfallwirtschaft widmen, können die Wissenslücken in diesem Bereich schließen. Praktische Aktivitäten, wie das Sortieren von Abfällen oder Besuche von Recyclingzentren, können das Verständnis verbessern und verantwortungsbewusstes Verhalten fördern. Visuelle Hilfsmittel und Schritt-für-Schritt-Anleitungen können hilfreich sein.

Gamifizierte Lernerfahrungen

Die Einbindung von Gamification in Workshops kann das Engagement und die Behaltensleistung erhöhen. Brettspiele, mobile Apps und interaktive Quizfragen können das Lernen über Nachhaltigkeit und bewussten Konsum unterhaltsamer und zugänglicher machen. Hochwertige Grafiken und gut gestaltete Spielmechaniken sind entscheidend, um das Interesse aufrechtzuerhalten.

Ernährung und gesundes Leben

Pädagogen können Workshops organisieren, die sich auf gesundes Essen und richtige Ernährung konzentrieren. Diese Sitzungen könnten Kochkurse, Diskussionen über die gesundheitlichen Vorteile verschiedener Lebensmittel und Tipps zur Auswahl nahrhafter Lebensmittel mit kleinem Budget beinhalten. Proben und einfache Rezepte können die Teilnehmer dazu ermutigen, neue Lebensmittel auszuprobieren und gesündere Gewohnheiten anzunehmen.

Fazit

Die Bedürfnisse der Migrantengemeinschaft in Berlin-Wedding anzusprechen, erfordert einen vielschichtigen Ansatz, der Bildung, praktische Ratschläge und ansprechende Lernmethoden kombiniert. Durch das Verständnis der spezifischen Bedürfnisse und Herausforderungen dieser vielfältigen Bevölkerung können nichtformale Pädagogen und Gemeindearbeiter effektive Workshops gestalten, die den Bewohnern helfen, fundierte Entscheidungen zu treffen, ihre Lebensqualität zu verbessern und zu einer nachhaltigeren Zukunft beizutragen.

5.2. Finland

Die Parik-Stiftung in Kouvola, Finnland, bietet bedarfsorientierte Beschäftigungs-, Rehabilitations- und Schulungsdienste an. Ziel der Stiftung ist es, die Arbeitsfähigkeit, das Wohlbefinden und die soziale Eingliederung ihrer Kunden zu verbessern. Die von der Parik Stiftung betreute Gemeinschaft steht dem bewussten Konsum und der Nachhaltigkeit positiv gegenüber, wobei Themen der Kreislaufwirtschaft bereits in ihren Alltag integriert sind. Die Stiftung betreibt einen Recyclingladen und eine Recyclingstation, was ihr Engagement für verantwortungsvolle und nachhaltige Lösungen unterstreicht.

Die sozioökonomische Situation der Zielgruppe der Parik-Stiftung umfasst Personen, die von bedarfsorientierten Beschäftigungs-, Rehabilitations- und Schulungsdiensten profitieren. Das Ziel der Stiftung ist es, die Arbeitsfähigkeit, das Wohlbefinden und die soziale Eingliederung ihrer Kunden zu verbessern.

Trotz dieser positiven Einstellung gibt es bei der Gemeinschaft erhebliche Bildungsbedürfnisse in Bezug auf nachhaltigen Konsum. Interviews haben gezeigt, dass die Menschen zuverlässige, verständliche und transparente Informationen über bewussten Konsum und die Kreislaufwirtschaft benötigen, um Änderungen in ihren Konsumgewohnheiten zu motivieren. Es besteht ein Bedarf an mehr grundlegenden Informationen über Recyclingprozesse und den Lebenszyklus von Gütern sowie an Anleitungen für nachhaltige Kaufentscheidungen und die Vermeidung unnötiger Anschaffungen.

Die Zielgruppe der Parik-Stiftung zeigt unterschiedliche Einstellungen gegenüber Konsum, Nachhaltigkeit und Gamification. Allgemein wird die Gesellschaft als zu konsumorientiert wahrgenommen, mit zu wenig Betonung auf nachhaltige Entscheidungen und die Kreislaufwirtschaft. Trotz dieser Wahrnehmung gibt es eine positive Einstellung gegenüber bewusstem Konsum und Nachhaltigkeit, und diese Themen sind bereits Teil ihrer täglichen Aktivitäten. Der Recyclingladen und die Recyclingstation der Stiftung sind praktische Beispiele für dieses Engagement.

Die Gemeinschaft ist der Meinung, dass Gamification ein wertvolles Werkzeug zur Unterstützung des Lernens sei, insbesondere im Kontext der nachhaltigen Entwicklung und des bewussten Konsums. Brettspiele werden positiv bewertet, da sie gemeinsame Erfahrungen und Peer-Learning fördern. Es wird jedoch angemerkt, dass Gamification nicht für jeden geeignet sei und hochwertige Grafiken wichtig seien, um das Interesse aufrechtzuerhalten.

Insgesamt ist die Gemeinschaft oGen dafür, nachhaltigere Praktiken zu erlernen und zu übernehmen, vorausgesetzt, sie haben Zugang zu zuverlässigen, verständlichen und transparenten Informationen. Sie erkennen auch die Bedeutung informierter und nachhaltiger Konsumententscheidungen, insbesondere angesichts wirtschaftlicher Zwänge wie der Energiekrise.

Um das Lernen zu unterstützen, ist es wichtig, Informationen in zugänglichen Formaten bereitzustellen, wie z.B. Videos und Bilder, die den Menschen helfen können, die Konzepte besser zu verstehen. Darüber hinaus ist es wichtig zu lehren, wie bewusster Konsum sich positiv auf die persönlichen Finanzen auswirken kann. Die Gemeinschaft zeigte auch Interesse an Gamification als Lerninstrument, insbesondere an Brettspielen, die Peer-Learning und gemeinsame Erfahrungen erleichtern können.

Insgesamt strebt die Parik-Stiftung danach, durch Bildung und innovative Methoden wie Gamification verantwortungsvolle und nachhaltige Konsumgewohnheiten zu fördern, um die Lernreise der Gemeinschaft in Richtung bewussten Konsums zu unterstützen.

5.3. Poland

Nowa Huta, ein Stadtteil von Krakau, hat eine reiche Geschichte und wurde ursprünglich 1949 als sozialistisch-realistische Stadt geplant. Sie entstand rund um ein metallurgisches Werk und verwandelte ländliche Gebiete in ein Industriezentrum. Heute ist Nowa Huta eine vielfältige Gemeinschaft, die sowohl Nachkommen der ursprünglichen Arbeiter als auch neue Migranten aus verschiedenen Regionen beheimatet.

Die Gemeinschaft von Nowa Huta birgt ein großes Potenzial, um bewussten Konsum zu fördern. Trotz sozioökonomischer Herausforderungen gibt es eine starke Neigung der Bewohner, nachhaltige Konsummuster zu übernehmen. Die aktuellen finanziellen Zwänge, denen viele Familien ausgesetzt sind, können genutzt werden, um bewusstere Kaufentscheidungen zu fördern, insbesondere in den Bereichen Lebensmittel, Kleidung und Möbel. Die steigenden Preise zwingen die Bewohner dazu, überlegter zu wählen und grundlegende Bedürfnisse wie Heizung, Nahrung und Kleidung in Einklang zu bringen. In diesem Umfeld bietet sich die Gelegenheit, die Gemeinschaft über nachhaltige Praktiken aufzuklären und umweltfreundliche Dienstleistungen aufzubauen. Durch die Sensibilisierung und das Bewusstsein für ihre Rechte und Bedürfnisse können die Menschen in Nowa Huta zu Vorreitern im bewussten Konsum werden und ein Beispiel für andere Gemeinschaften setzen.

Die Aufklärung der Gemeinschaft über bewussten Konsum in Nowa Huta kann durch verschiedene Strategien angegangen werden. Workshops und Seminare, die in Zusammenarbeit mit lokalen Umweltorganisationen und Kulturzentren organisiert werden, können den Bewohnern nachhaltige Praktiken wie Abfallreduzierung, Recycling und umweltfreundliche Entscheidungen beibringen. Gemeinschaftsveranstaltungen wie Öko-Messen, Tauschbörsen und Nachhaltigkeitsfeste können die Gemeinschaft einbinden und praktische Lernerfahrungen über bewussten Konsum bieten. Bildungskampagnen über soziale Medien, lokale Zeitungen und Anschlagtafeln der Gemeinde können Tipps und Informationen über nachhaltiges Leben verbreiten. Schulprogramme, die Nachhaltigkeit in den Lehrplan integrieren, können Kindern von klein auf die Bedeutung von bewusstem Konsum vermitteln. Partnerschaften mit lokalen Unternehmen können diese dazu ermutigen, nachhaltige Praktiken anzunehmen und zu fördern, indem sie Rabatte oder Anreize für umweltfreundliche Produkte und Dienstleistungen anbieten. Selbsthilfegruppen oder Clubs, in denen Gemeindemitglieder ihre Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolge beim bewussten Konsum teilen können, fördern ein Gemeinschaftsgefühl und gegenseitige Unterstützung.

Ressourcenzentren, die Informationen, Werkzeuge und Ressourcen für ein nachhaltiges Leben bereitstellen, wie z.B. Anleitungen zur Reduzierung des Energieverbrauchs, zum Anbau eigener Lebensmittel und zum Kauf von umweltfreundlichen Produkten, können von unschätzbarem Wert sein. Anreizprogramme, die Bewohner für nachhaltiges Verhalten belohnen, wie Recyclingprogramme, Energieeinsparinitiativen und die Teilnahme an Gemeinschaftsaufräumaktionen, können positive Veränderungen motivieren. Durch die Umsetzung dieser Strategien kann die Gemeinschaft von Nowa Huta eGektiv über bewussten Konsum aufgeklärt werden, was zu einem nachhaltigeren und umweltfreundlicheren Lebensstil führt.

Durch verschiedene Initiativen können lokale Umweltorganisationen eine entscheidende Rolle in diesem Bildungsprozess spielen. Von Experten geleitete Workshops können die Bewohner über Abfallreduzierung, Recycling und nachhaltige Lebenspraktiken aufklären. Gemeinschaftsprogramme können Schulen, Gemeindezentren und lokale Veranstaltungen besuchen, um Bewusstsein zu schaffen und praktische Tipps zum bewussten Konsum zu geben. Gemeinsame Projekte mit lokalen Schulen, Unternehmen und Kulturzentren können gemeinschaftliche Projekte zur Förderung der Nachhaltigkeit schaffen, wie Gemeinschaftsgärten, Recyclingaktionen und Messen für umweltfreundliche Produkte. Aufklärungsmaterialien wie Broschüren, Leitfäden und Online-Ressourcen können Informationen darüber bieten, wie man im Alltag nachhaltigere Entscheidungen trifft. Freiwilligenmöglichkeiten können den Gemeindemitgliedern die Teilnahme an Umweltprojekten ermöglichen, praktische Erfahrungen bieten und ein Verantwortungsbewusstsein für die Umwelt fördern. Interessenvertretung und politische Unterstützung können sich für lokale Richtlinien einsetzen, die nachhaltige Praktiken unterstützen und der Gemeinschaft Informationen darüber liefern, wie sie sich in die lokale Regierung einbringen kann, um Umweltinitiativen voranzutreiben. Nachhaltigkeitswettbewerbe und -herausforderungen, die die Bewohner dazu ermutigen, nachhaltige Gewohnheiten zu übernehmen, mit Belohnungen für diejenigen, die bedeutende Fortschritte bei der Reduzierung ihres ökologischen Fußabdrucks machen, können eine unterhaltsame und engagierte Art und Weise bieten, um bewussten Konsum zu fördern. Ressourcenplattformen wie Werkbibliotheken, Saatgutbanken und Kleidertauschbörsen können die Wiederverwendung und das Recycling von Gütern innerhalb der Gemeinschaft fördern.

Durch die Nutzung ihres Fachwissens und ihrer Ressourcen können lokale Umweltorganisationen die gemeinschaftliche Bildung über bewussten Konsum erheblich verbessern, was zu einer informierteren und umweltbewussteren Bevölkerung führt. Die vielfältige und anpassungsfähige Gemeinschaft von Nowa Huta ist gut positioniert, um den bewussten Konsum zu übernehmen und zu führen, und verwandelt wirtschaftliche Herausforderungen in Chancen für nachhaltiges Leben.

5.4. Italy, Potenza

Gemeinschaft und Bildungsbedarf für bewussten Konsum

In unserer Stadt haben wir eine lebendige lokale Gemeinschaft identifiziert, die sich hauptsächlich aus zwei Gruppen zusammensetzt: Trainer/Lehrer und Aktivisten/Akteure. Diese Gruppen spielen eine entscheidende Rolle bei der Förderung bewussten Konsums und nachhaltiger Entwicklung durch ihre vielfältigen Aufgaben und Fachkenntnisse.

Identifizierte Bedürfnisse und Schlüsselerkenntnisse

Aus unseren Interviews gingen mehrere zentrale Bedürfnisse und Einsichten hervor, die die Verknüpfung verschiedener sozialer Sphären zur Förderung eines nachhaltigen Lebensstils verdeutlichen. Diverses Verhalten kann die Verbreitung nachhaltiger Lebensstile erleichtern, und das Vorleben im Alltag ist dabei entscheidend. EGektive Kommunikation und der Austausch von Informationen sind von großer Bedeutung, um nachhaltige Praktiken zu fördern. Kleine individuelle Handlungen können im Laufe der Zeit erheblich zur nachhaltigen Entwicklung beitragen. Es besteht die Sorge, dass der Prozess hin zu nachhaltiger Entwicklung zu langsam verläuft, was verstärkte Sensibilisierungsbemühungen erforderlich macht. Die Aufklärung über nachhaltige Entwicklung beinhaltet die Anleitung zu vorbildlichem Verhalten. Die Integration der Konzepte der Kreislaufwirtschaft in das Wirtschaftssystem ist wesentlich.

Die Gemeinschaft betont auch die Bedeutung kreativer und künstlerischer Methoden zur Vermittlung und Förderung von Nachhaltigkeit. Unkonventionelles Training umfasst die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeitsthemen durch Kreativität, Kunst und verschiedene Ausdrucksformen. Eine emotionale Bindung zu Menschen und Objekten kann die Lehre von Nachhaltigkeit verstärken. Durch innovative Experimente mit künstlerischem Ausdruck werden gute Nachhaltigkeitspraktiken gefestigt. Gemeinsame Ziele vereinen die Gemeinschaft. Kunst wird durch verschiedene kreative und innovative Ansätze in die Nachhaltigkeitsbildung eingebunden.

Unkonventionelles Training umfasst Kreativität, Kunst und verschiedene Ausdrucksformen, um Menschen für Nachhaltigkeitsthemen zu begeistern. Eine emotionale Verbindung zwischen Menschen und Objekten herzustellen und Kunst zu nutzen, um Nachhaltigkeitskonzepte nachvollziehbarer und einprägsamer zu machen, ist essentiell. Innovativer und künstlerischer Ausdruck festigt gute Nachhaltigkeitspraktiken. Kultur, Kunst und Kreativität werden genutzt, um die reale Welt zu erkunden und alternative Wege und Lösungen zu erproben, wodurch Perspektiven verändert werden. Zeitgenössische Kunstausstellungen und Workshops mit recycelten Materialien fördern nachhaltige Praktiken.

Diese Methoden tragen dazu bei, die Nachhaltigkeitsbildung ansprechender, wirkungsvoller und zugänglicher für ein breiteres Publikum zu gestalten. Beispiele für unkonventionelle Trainingsmethoden umfassen zeitgenössische Kunstausstellungen und Workshops mit recycelten Materialien zur Vermittlung von Nachhaltigkeit, wie beispielsweise "Il Salone dei Rifiutati" von Sara Stolfi. Auch unkonventionelle Schulungen und Umweltbildung speziell für Kinder, wie "La Luna al Guinzaglio" von Rossana Cafarelli, spielen eine wichtige Rolle.

Innovative Ansätze nutzen Kreativität, Kunst und verschiedene Ausdrucksformen, um Menschen für Nachhaltigkeitsthemen zu begeistern. Eine emotionale Verbindung zwischen Menschen und Objekten herzustellen, Kunst zu nutzen, um Nachhaltigkeitskonzepte nachvollziehbarer und einprägsamer zu machen, ist von großer Bedeutung. Innovativer und künstlerischer Ausdruck festigt gute Nachhaltigkeitspraktiken. Diese Methoden zielen darauf ab, das Lernen über Nachhaltigkeit ansprechender, wirkungsvoller und zugänglicher zu machen.

Umgang mit benachteiligten Situationen

Nachhaltigkeit wird in benachteiligten sozialen Situationen oft als nachrangig wahrgenommen. Die Schulbildung der Kinder kann jedoch einen bedeutenden Einfluss haben. Darüber hinaus ist das Engagement der Zivilgesellschaft und die Unterstützung durch Institutionen entscheidend.

Kommunikation und Bekämpfung von Fehlinformationen

Effektive Kommunikation und die Bekämpfung von Fake News sind entscheidend, um das soziale Verhalten positiv zu beeinflussen und bewussten Konsum zu fördern.

Schlussfolgerung

Unsere Erkenntnisse zeigen, dass trotz der verschiedenen Interventionsbereiche alle Bemühungen eng miteinander verknüpft sind, von der Familie über die Schule bis hin zur Forschung und Arbeit. Es ist notwendig, jede soziale Sphäre zu unterstützen, da Umweltbewusstsein in einer Gesellschaft ohne Wohlfahrt und Kultur nicht gedeihen kann. Durch die Schaffung und den Austausch von Werkzeugen, die unkonventionelles Lernen mit kreativen und künstlerischen Ansätzen nutzen, können wir Akteure und Trainer in ihren Bildungs und Verbreitungsbemühungen unterstützen und letztlich eine Gemeinschaft bewusster Konsumenten fördern.

5.6. Bologna, Italy

Junge Erwachsene in Bologna : Eine Gemeinschaft im Wandel

Die Gemeinschaft der "Jungen Erwachsenen in Bologna" in Italien repräsentiert eine vielfältige Gruppe von Jugendlichen, die beginnen, die Komplexität der Unabhängigkeit zu meistern. Diese Gemeinschaft zeichnet sich durch verschiedene sozioökonomische Hintergründe aus, wobei die Mitglieder entweder ein Universitätsstudium beginnen oder in die Arbeitswelt eintreten. Diese jungen Erwachsenen stehen vor einzigartigen Herausforderungen und Chancen, wenn sie den Übergang vom Leben bei ihren Eltern zur eigenständigen Entscheidungsfindung bewältigen.

Trotz ihres Bewusstseins für die Probleme im Zusammenhang mit Konsum kämpfen viele in dieser Gemeinschaft damit, bewusste Konsummuster zu übernehmen. Diese Inkonsistenz beruht oft auf einem Mangel an Informationen oder wirtschaftlichen Zwängen. Während einige Mitglieder versuchen, Schnellmode und Fast Food zu vermeiden, fällt es anderen aus verschiedenen Gründen schwer. Dies unterstreicht den kritischen Bedarf an Aufklärung über die Bedeutung nachhaltigen Konsums und dessen Auswirkungen auf die Umwelt.

Das Engagement der Gemeinschaft für Spiele, sowohl online als auch oGline, bietet eine wertvolle Gelegenheit für Bildungsinterventionen. Spiele sind ein beliebter Zeitvertreib unter diesen jungen Erwachsenen, da sie die Möglichkeit bieten, sich mit Gleichaltrigen zu vernetzen und Freizeit zu verbringen. Diese Interessen nutzend, können Bildungsinitiativen Gamification einbeziehen, um das Lernen über bewussten Konsum ansprechender und eGektiver zu gestalten.

Bedarfsermittlung bei Pädagogen und Jugendlichen im Bereich bewusster Konsum

Bei der Förderung bewussten Konsums haben Pädagogen und Jugendliche unterschiedliche, aber miteinander verbundene Bedürfnisse, die adressiert werden müssen, um eine nachhaltigere Zukunft zu fördern.

Bedarf der Pädagogen :

- **EGektive Kommunikation :** Pädagogen haben Schwierigkeiten, die Wichtigkeit von Lebensstiländerungen jungen Menschen zu vermitteln. Sie benötigen Strategien, um das Konzept der Nachhaltigkeit nachvollziehbar und dringend zu machen.
- **Praktische Beispiele :** Es besteht Bedarf an praktischen, realen Beispielen, um die Auswirkungen der globalen Erwärmung und unsachgemäßer Praktiken zu veranschaulichen. Pädagogen suchen nach Möglichkeiten, Schüler aus dem Klassenzimmer herauszuführen, um Umweltschäden aus erster Hand zu erleben.
- **Vereinfachte Lehrmittel :** Pädagogen benötigen einfache Methoden, um zu demonstrieren, dass Umweltprobleme weder abstrakt noch fern sind, wodurch das Thema für Schüler greifbarer und unmittelbarer wird.

Bedarf der Jugendlichen :

- **Bewusstsein für Auswirkungen :** Jugendliche müssen verstehen, dass Umweltprobleme ihr Leben direkt beeinflussen. Sie sollten erkennen, dass ihre unsachgemäßen Entscheidungen zum Problem beitragen, aber dieses Bewusstsein sollte nicht Schuldgefühle hervorrufen. Vielmehr sollte es eine Perspektivenänderung hin zu dem, was ihnen und dem Planeten zugutekommt, inspirieren.
- **Dringlichkeit und Verantwortung :** Jugendliche müssen die Dringlichkeit der Lösung von Umweltproblemen verstehen. Sie sollten erkennen, dass die Zeit begrenzt ist und jeder, auch sie selbst, eine Rolle dabei spielt, wie Ressourcen genutzt werden.

Unsere Organisation zielt darauf ab, diese Bedürfnisse zu adressieren, indem sie sich auf junge Erwachsene, insbesondere jene um die 18 Jahre, konzentriert, die sich in einer entscheidenden Phase der Unabhängigkeitsgewinnung befinden. Die Aufklärung dieser Altersgruppe über bewussten Konsum ist entscheidend, da sie die zukünftigen Führungskräfte sein werden, die den gesellschaftlichen Wandel vorantreiben. Durch Interventionen während ihres letzten Schuljahres können wir sie darauf vorbereiten, fundierte Entscheidungen über ihren Lebensstil und ihre Konsumgewohnheiten zu treffen.

Um dies zu erreichen, schlagen wir vor, nachmittägliche Workshops und Veranstaltungen zu organisieren, die das Bewusstsein für bewussten Konsum durch interaktive Aktivitäten und ansprechende Spiele schärfen. Diese Initiativen werden praktische Beispiele für nachhaltige Praktiken liefern, detaillierte Informationen über die Folgen von Konsumententscheidungen vermitteln und zusätzliche Ressourcen zur Unterstützung ihrer Lernreise bieten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die "Junge Erwachsene in Bologna"-Gemeinschaft an einem kritischen Punkt steht, an dem die Aufklärung über bewussten Konsum nachhaltige Auswirkungen haben kann. Durch die Adressierung ihrer Bedürfnisse und die Nutzung ihres Interesses an Spielen können wir einen Wandel hin zu nachhaltigeren Lebensstilen inspirieren, der letztlich sowohl den Einzelnen als auch die Umwelt zugutekommt.

5.6. Die Bedürfnisse junger Migranten in El Raval, Barcelona verstehen

Bedarf der jungen Migranten in El Raval, Barcelona

El Raval ist ein lebendiger, aber wirtschaftlich benachteiligter Stadtteil in Barcelona. Hier lebt eine bedeutende Migrantenbevölkerung. Von den 47.605 Einwohnern sind fast die Hälfte, nämlich 23.810, Migranten. Diese Gemeinschaft, insbesondere die jungen Migranten, steht vor vielen Herausforderungen, die ihre Integration und Lebensqualität beeinträchtigen.

Wirtschaftliche Probleme und Beschäftigungsfragen

Eines der dringendsten Probleme ist der Mangel an Arbeitsmöglichkeiten. Viele junge Migranten finden nur niedrig bezahlte Jobs, die kein nachhaltiges Einkommen bieten. Diese wirtschaftliche Unsicherheit wird durch die hohen Mieten und Lebenshaltungskosten in Barcelona verschärft. Dies macht es schwer, angemessenen Wohnraum zu sichern und die Grundbedürfnisse zu decken.

Bürokratische Hürden

Ein weiteres erhebliches Problem ist das Navigieren in der Bürokratie, um staatliche Unterstützung zu erhalten. Die Verfahren sind oft kompliziert und zeitaufwendig, was viele davon abhält, die benötigte Hilfe in Anspruch zu nehmen. Dieser Mangel an zugänglicher Unterstützung verstärkt die wirtschaftlichen Schwierigkeiten der jungen Migranten zusätzlich.

Bildungs- und soziale Barrieren

Auch im Bereich Bildung und soziale Integration gibt es Probleme. Es fehlen spezielle Bildungsprogramme, die auf die Bedürfnisse junger Migranten zugeschnitten sind. Langfristige Lernmöglichkeiten sind rar, und bestehende gute Praktiken in der Bildung und nachhaltigem Leben werden nicht ausreichend gefördert. Vorurteile und Stigmatisierungen erschweren zudem den effektiven Unterricht und die Integration in die Gemeinschaft.

Mangel an Motivation und Anreizen

In der Gemeinschaft fehlen auch Anreize und Motivation, nachhaltige Praktiken und gutes Handeln zu übernehmen. Ohne angemessene Förderung und Unterstützung bleiben Initiativen, die die Lebensqualität verbessern und ein Gemeinschaftsgefühl fördern könnten, ungenutzt.

Erlernen von Fähigkeiten für bewussten Konsum: Bedarf der jungen Migranten in El Raval, Barcelona

Im Kontext des Erlernens von Fähigkeiten für bewussten Konsum stehen junge Migranten in El Raval vor spezifischen Bedürfnissen, die angegangen werden müssen, um nachhaltige Lebenspraktiken zu fördern und ihre Lebensqualität zu verbessern.

Bildungsprogramme und Ressourcen

Es fehlt an spezialisierter Bildung zum Thema bewusster Konsum. Junge Migranten benötigen Zugang zu Bildungsprogrammen, die nachhaltige Lebenspraktiken lehren, wie die Reduzierung von Abfall, Recycling und umweltfreundliche Entscheidungen. Diese Programme sollten so gestaltet sein, dass sie zugänglich und relevant für ihre besonderen Umstände sind.

Langfristige Lernmöglichkeiten

Langfristiges oder lebenslanges Lernen ist entscheidend, um Gewohnheiten des bewussten Konsums zu verankern. Junge Migranten benötigen kontinuierliche Bildungsmöglichkeiten, die über erste Schulungen hinausgehen. Dies könnte Workshops, Gemeinschaftsprojekte und fortlaufende Unterstützung umfassen, um nachhaltige Praktiken im Laufe der Zeit zu festigen.

Förderung guter Praktiken

Gute Praktiken im bewussten Konsum werden innerhalb der Gemeinschaft nicht ausreichend gefördert. Es besteht Bedarf an mehr Sichtbarkeit und Aufklärungskampagnen, die die Vorteile und Methoden des nachhaltigen Lebens hervorheben. Dies könnte Gemeinschaftsveranstaltungen, Social-Media-Kampagnen und Zusammenarbeit mit lokalen Organisationen umfassen, um Wissen zu verbreiten und zur Teilnahme zu ermutigen.

Überwindung von Vorurteilen und Stigmatisierungen

Vorurteile und Stigmatisierungen können das effektive Lehren von Fähigkeiten zum bewussten Konsum behindern. Es müssen Anstrengungen unternommen werden, um ein inklusives und unterstützendes Lernumfeld zu schaffen, das diese sozialen Barrieren anspricht und überwindet. Dies könnte kulturelle Sensibilitätstrainings für Lehrkräfte und Gemeindeführer sowie Initiativen zur Förderung von gegenseitigem Verständnis und Respekt unter den Bewohnern umfassen.

Anreize und Motivation

Junge Migranten benötigen Anreize und Motivation, um Praktiken des bewussten Konsums zu übernehmen. Dies könnte finanzielle Anreize umfassen, wie Rabatte auf nachhaltige Produkte oder Anerkennungsprogramme, die Einzelpersonen und Gruppen für die Förderung der Nachhaltigkeit belohnen. Durch die Bereitstellung greifbarer Vorteile kann eine aktivere Teilnahme und ein stärkeres Engagement für nachhaltiges Leben gefördert werden.

Vereinfachter Zugang zu Ressourcen

Der Zugang zu Ressourcen, die bewussten Konsum unterstützen, sollte vereinfacht werden. Dazu gehört, Informationen in mehreren Sprachen leicht verfügbar zu machen, den Zugang zu Recyclinganlagen zu erleichtern und sicherzustellen, dass nachhaltige Produkte erschwinglich und erreichbar sind. Die Vereinfachung dieser Prozesse kann jungen Migranten helfen, bewussten Konsum leichter in ihren Alltag zu integrieren.

Fazit

Die Bewältigung dieser Bedürfnisse erfordert einen vielschichtigen Ansatz. Die Verbesserung der Arbeitsmöglichkeiten und Löhne, die Vereinfachung des Zugangs zu staatlicher Unterstützung, die Förderung von Bildungsprogrammen und die Bekämpfung sozialer Stigmatisierungen sind entscheidende Schritte. Durch den Fokus auf diese Bereiche können wir jungen Migranten in El Raval helfen, eine stabilere und erfolgreichere Zukunft aufzubauen.



Co-funded by
the European Union

KAPITEL 6 KONKRETNIE KONTEKST



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Kapitel 6

Lokalen Kontext schaffen

6.1. Lokale Kontextstrategie für Italien

Einleitung

In Italien zielt die lokale Kontextstrategie darauf ab, Jugendliche zu erreichen, die beginnen, unabhängig zu werden, sei es durch den Auszug von zu Hause für Studium oder Arbeit. Die Strategie konzentriert sich darauf, während des letzten Schuljahres (im Alter von 18 Jahren) einzugreifen, um sie auf ein unabhängigeres Leben vorzubereiten. Die Hauptziele sind das Bewusstsein für bewussten Konsum zu schärfen, den Schülern praktisches Wissen und Fähigkeiten zu vermitteln, um nachhaltige Entscheidungen zu treffen, sowie kritisches Denken und gemeinsames Problemlösen durch interaktive Aktivitäten und Spiele zu fördern.

Anpassung des Curriculums

Allgemeine Anpassungen

Das Curriculum wird ins Italienische übersetzt, wobei darauf geachtet wird, dass die Terminologie kulturell und kontextuell angemessen ist. Beispiele und Fallstudien, die für den italienischen Kontext relevant sind, umfassen lokale Produkte, Energiequellen und Abfallmanagementsysteme. Italienische kulturelle Referenzen und Beispiele werden in Diskussionen über bewussten Konsum integriert, und lokale, nachhaltige Initiativen sowie Erfolgsgeschichten werden hervorgehoben, um die Schüler zu inspirieren.

Spezifische Anpassungen

- Haushalt

Diskussionen über die italienische Tradition des Handwerks und den Wert der Investition in hochwertige, langlebige Gegenstände werden integriert. Lokale Marken und Handwerker, die Nachhaltigkeit priorisieren, werden hervorgehoben. Die italienische Kultur des "fai da te" (Do it yourself) umfasst praktische Tipps zur Reparatur und Wiederverwertung von Gegenständen. Workshops mit lokalen Handwerkern werden organisiert, um Reparaturtechniken zu demonstrieren. Die Teilnahme an lokalen Tauschbörsen und Second-Hand-Märkten wie "Mercatini dell'usato" wird gefördert. Lokale Abfallmanagementpraktiken und Recyclingprogramme, die spezifisch für italienische Regionen sind, werden einbezogen.

- Energie

Informationen zur Energiekennzeichnung in Italien und EU-Vorschriften werden bereitgestellt. Der Energiemix in Italien und die Auswirkungen erneuerbarer Energieinitiativen werden diskutiert. Nachhaltige Transportmöglichkeiten in Italien wie Fahrräder, öffentliche Verkehrsmittel und Carsharing-Dienste werden hervorgehoben. Tipps, die auf den italienischen Lebensstil zugeschnitten sind, wie die Nutzung von Fensterläden zur Temperaturregulierung im Haus und die Wahl energieeffizienter Geräte, werden geteilt.

- Ernährung

Die Bedeutung der mediterranen Ernährung und lokal bezogener, saisonaler Produkte wird hervorgehoben. Besuche auf lokalen Bauernmärkten ("mercati contadini"), um die regionale Landwirtschaft zu unterstützen, werden gefördert. Nachhaltige Praktiken in der italienischen Landwirtschaft und deren Auswirkungen auf traditionelle Lebensmittel wie Käse und Wurstwaren werden diskutiert. Apps, die in Italien zur Reduzierung von Lebensmittelverschwendung beliebt sind, wie "Too Good To Go" und "Last Minute Sotto Casa," werden vorgestellt. Italienische Vorschriften zur Lebensmittelkennzeichnung und zu Verfallsdaten werden erläutert. Die Auswirkungen von Verpackungen und die italienischen Initiativen zur Reduzierung des Plastikgebrauchs werden diskutiert. Traditionelle italienische, pflanzliche Rezepte und der wachsende Trend des Veganismus in Italien werden erforscht. Praktische Tipps zur Portionierung von Mahlzeiten und zum Einfrieren von Resten, die auf die italienische Kücheneinrichtung zugeschnitten sind, werden bereitgestellt.

- Bewusster Konsum

Eine Analyse der jüngsten Einkäufe der Schüler, um Verbesserungsbereiche zu identifizieren, wird durchgeführt. Der 1,5-Grad-Lebensstil wird anhand von nachvollziehbaren Beispielen aus der italienischen Kultur und dem Alltag erklärt. Schüler werden darüber aufgeklärt, wie sie verschiedene Labels auf italienischen Produkten verstehen und identifizieren können. Der Einfluss der Werbung in Italien wird analysiert, und das Konzept des Greenwashings wird anhand lokaler Beispiele diskutiert. Alternative Praktiken wie der Einkauf in "Negozio Leggero"- Geschäften und die Unterstützung von Fair-Trade-Produkten werden eingeführt.

- Kleidung

Die Auswirkungen von Fast Fashion, mit einem Fokus auf italienische Marken und lokale Alternativen, werden diskutiert. Das Problem der Mikroplastik in Kleidungsstücken und die Förderung nachhaltiger Stoffauswahl werden erklärt. Italienische nachhaltige Modemarken und Initiativen werden hervorgehoben. Upcycling-Workshops und Besuche in Second-Hand-Läden ("Vintage Stores") werden gefördert.

Umsetzungsstrategie

Integration in die Schulen

Das Curriculum und das Spiel werden in die bestehenden Programme der örtlichen Schulen integriert, wobei der Fokus auf den Schülern des letzten Schuljahres liegt. Sitzungen werden während des Schuljahres angesetzt, und Nachmittagsworkshops sowie Gemeindeereignisse werden organisiert, um das Bewusstsein für bewussten Konsum zu schärfen. Das Spiel wird als interaktives Werkzeug eingesetzt, um die Schüler durch Spiel und Spaß zu engagieren.

Partnerschaften

Partnerschaften mit lokalen Umweltorganisationen, Universitäten und Unternehmen unterstützen und bereichern das Programm. Gastredner geben Einblicke aus der Praxis und inspirieren die Schüler. Eine kontinuierliche Bewertung und Rückmeldung werden durchgeführt, um das Curriculum und das Spiel für den zukünftigen Einsatz zu verfeinern und zu verbessern.

Fazit

Die Anpassung des CoCo-Curriculums und des Serious Games durch die Integration kulturell relevanter Beispiele, lokaler nachhaltiger Praktiken und regionsspezifischer Daten stellt sicher, dass die Bildungsinhalte ansprechend und wirkungsvoll sind. Der Schwerpunkt des Curriculums auf praktischen Aktivitäten vermittelt den Schülern die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse, um informierte und nachhaltige Entscheidungen in ihrem täglichen Leben zu treffen. Das Serious Game ist ein innovatives und interaktives Werkzeug, das die Prinzipien des bewussten Konsums zum Leben erweckt und den Lernprozess angenehm und einprägsam gestaltet. Durch kontinuierliche Bewertung und Feedback bleibt das Programm relevant und effektiv bei der Förderung des bewussten Konsums in Italien und darüber hinaus.

6.2. Lokale Kontextstrategie für Krakau

Das CoCo-Curriculum und das Serious Board Game.

Dank des Conscious Consumption Projekts beabsichtigen Partner aus verschiedenen Ländern, darunter Deutschland, Italien, Spanien, Finnland und Polen, Trainer mit attraktiven Mitteln der Erwachsenenbildung auszustatten. Dies wird ihnen ermöglichen, die Gesellschaft auf unterhaltsame Weise mit bewusstem Konsum in ihren lokalen Gemeinschaften vertraut zu machen.

Das Kartenspiel, genannt das CoCo Game, ist Gegenstand des Wissenstransfers.

Es gibt zwei Gruppen von Karten: Objekt- und Ressourcen-Karten. Jede repräsentiert eine der folgenden Kategorien: Kleidung, Lebensmittel, Möbel und Energie.

Laut Spielanleitung stellen Ressourcen-Karten verschiedene Arten von Ressourcen dar, die die Spieler während des Spiels verwenden können, um die Ziele auf den Objekt-Karten zu erreichen.

Bewusster Konsum ist recht komplex, daher kann das Spiel nicht die Realität modellieren; es gibt nur Hinweise. Deshalb haben die Grafiken mit den dazugehörigen Beschreibungen auf den Ressourcen-Karten keine echte Verbindung zu den Zielen. Die tatsächlichen Ressourcen auf den Ressourcen-Karten sind „Energie“ und „Geld“. Sie werden verwendet, um die auf den Zielkarten spezifizierten Ziele zu erreichen. Das Ziel ist es, die Umsetzung einer Maßnahme zum bewussten Konsum zu fordern, wie zum Beispiel die Organisation eines Kleider-Tauschplatzes. Um ein solches Ziel zu erreichen, müssen Sie Geld- und Energieressourcen sammeln und Ressourcen Karten ablegen, um mindestens das erforderliche Niveau zu erreichen.

Die Bilder und Texte auf den Ressourcen-Karten beinhalten Gegenstände wie eine wiederverwendbare Wasserflasche oder Aktivitäten wie gemeinsames Reisen, die Hinweise auf bewussten Konsum geben. Fahrgemeinschaften können Geld und Energie sparen, im Vergleich dazu, dass man alleine mit einem Auto fährt. Das gesparte Geld und die Energie können dann für bewussten, nachhaltigen Konsum verwendet werden, wie es die Zielkarte vorgibt.

Zielgruppe

Das CoCo Game lohnt sich, in Gruppen verschiedenen Alters zu spielen, sowohl mit Erwachsenen als auch mit jüngeren Menschen, vorzugsweise ab 12 Jahren. Die Leute können sich kennen oder Fremde sein.

Da das Spiel von einem internationalen Team erstellt wurde, wurde die polnische Version vereinfacht und an die lokalen Gegebenheiten angepasst.

Das Spiel verliert jedoch nicht an Qualität und Bildungswert.

Die verwendeten Begriffe sind konsistent mit der geltenden Terminologie im Bereich des verantwortungsvollen und bewussten Konsums sowie ökologischer und sozialer Bildungskonzepte.

Umsetzung : Spaß und Lehre

Das CoCo Game gilt für verschiedene Altersgruppen, von Jugendlichen bis zu Erwachsenen. Das Spiel ist so vorbereitet, dass es bei verschiedenen Arten von Veranstaltungen verteilt werden kann. Dies können Bildungs- und Integrationsveranstaltungen oder solche sein, die nicht mit formaler oder informeller Bildung zusammenhängen.

Clubs : Das Spiel kann in Spielclubs gebracht werden, die vertraut und zugänglich sind, wie Cafés und Clubs. An vielen Orten gibt es regelmäßige TreGen von Spielern, die beispielsweise in Facebook-Gruppen ankündigen, dass sie ein thematisches Spiel spielen werden.

Schulen : Das CoCo Game kann ein pädagogisches Werkzeug während des Schulunterrichts sein (verschiedene Unterrichtsfächer: Wirtschaft, Mathematik, Biologie). Das Spiel kann das Thema des bewussten Konsums von Gütern einführen und lehren, wie man Geld, Ressourcen, die Umwelt und Energie spart.

Universitäten : Das CoCo Game kann als Bildungs- und Trainingswerkzeug während der Praktika der Studierenden verwendet werden, insbesondere in den Bereichen Wirtschaft, Umweltschutz oder Pädagogik.

Auch Nichtregierungsorganisationen sind geeignete Empfänger des Spiels. Es ist sinnvoll, Kopien des CoCo Game an andere Organisationen weiterzugeben, um Erfahrungen auszutauschen.

Jugend- und Erwachsenensozialhilfezentren. Dies sind Orte, an denen verschiedene Arten von täglicher Hilfe für Menschen in Krisensituationen angeboten werden. Während des Projekts besuchten wir mehrere dieser Orte. Es waren Zentren und Clubs, die aus der Notwendigkeit entstanden, Hilfe zu leisten.

Eine der Dienstleistungen, die sie anbieten, ist ein Ort, um Zeit zu verbringen. Um diese Zeit produktiv zu gestalten, können die Menschen, die dorthin gehen, etwas tun oder lernen, z. B. Fremdsprachenunterricht, Brett- oder Kartenspiele oder das Erlernen eines Musikinstruments.

In jeder dieser Gruppen sollte großer Wert auf die Nutzung des Wissensschatzes, die Nutzung von Augmented Reality (AR) und die Erforschung der Themen, die auf den gezogenen Karten erscheinen, gelegt werden.

Resümee

Krakau, die zweitgrößte Stadt Polens, steht vor der Herausforderung, ihre riesige Fläche (327 km²) und Bevölkerung (mindestens 800.000) an den Klimawandel anzupassen. Die Folgen sind begrenzter oder zunehmend teurer Zugang zu natürlichen Ressourcen, steigende Durchschnittstemperaturen, Probleme mit Abfall und dem Transport von Gütern und die daraus resultierenden CO₂-Emissionen.

Die Anpassung an diese Veränderungen erfordert Bildung, um das Konsumverhalten zu ändern. In diesem Fall entscheiden täglich 800.000 Menschen, wie das Morgen in dieser Region aussehen wird. Die Themen und Entscheidungen, die im CoCo Game zu treGen sind, spiegeln im kleinen Maßstab (Spielkarten) die enormen Herausforderungen und Entscheidungen wider, denen die Stadt und die Region heute gegenüberstehen.

Die Lösung der skizzierten Probleme kann erfolgreich in einem breiteren Kontext angewendet werden, einschließlich der Nachahmung in anderen Städten Polens.

Das Spiel hat keinen Krakauer Kontext, sodass es überall in Polen gespielt werden kann und es keine Einschränkungen bei der Nutzung gibt.

6.3. Förderung der Themen des Projekts Bewusster Konsum in Finnland

Finnland als Land der nachhaltigen Entwicklung - Statusbericht

Finnland gehört zu den führenden Ländern Europas bei der Förderung nachhaltiger Entwicklung. Ein Ausschuss für nachhaltige Entwicklung vereint bedeutende gesellschaftliche Akteure zu diesem Thema. Dazu gehören verschiedene gesellschaftliche Akteure, von der staatlichen Verwaltung über Gemeinden und Städte, Organisationen, Unternehmen, Medien, religiöse Gemeinschaften, Arbeitsmarktakteure, die wissenschaftliche Gemeinschaft und parlamentarische Parteien. Der Premierminister fungiert als Vorsitzender des Ausschusses. Ebenfalls im Ausschuss vertreten ist die Gruppe Jugendagenda2030, die die Stimme der Jugend in gesellschaftliche Diskussionen und Planungen zur nachhaltigen Entwicklung einbringen soll. Die Jugendklima- und Naturgruppe NUOLI bringt das Fachwissen junger Menschen insbesondere in Diskussions- und Vorbereitungsprozesse zu Natur- und Klimafragen ein. Die Arbeit des Ausschusses wird auch von einem unabhängigen Wissenschaftsrat mit 14 Wissenschaftlern unterstützt.

In den letzten Jahren hat Finnland die Nutzung erneuerbarer Energien stark vorangetrieben und sich verpflichtet, den Anteil erneuerbarer Energien an der Energieproduktion zu erhöhen. Die Nutzung von Wind-, Solar- und Bioenergie nimmt kontinuierlich zu. Nebenprodukte der Forstwirtschaft wie Holzpellets sind ebenfalls bedeutende Quellen erneuerbarer Energien. Finnland hat auch effiziente Abfallmanagementsysteme und Recyclingprogramme entwickelt. Zum Beispiel sind die Recyclingquoten für Kunststoffe, Papier und Metalle hoch. Im Jahr 2023 wurde eine großflächige Sammlung von Textilabfällen für nicht mehr spendbare Kleidung gestartet. Finnland hat eine nationale Kreislaufwirtschaftsstrategie entwickelt, die darauf abzielt, das Recycling und die Wiederverwendung von Materialien zu maximieren.

Nachhaltige Waldbewirtschaftung

Seit Jahrhunderten sind die Wälder eine Quelle des Wohlstands in Finnland, und die Forstwirtschaft ist nach wie vor einer der wichtigsten Industriezweige. Die Interessen der Forstwirtschaft und des Naturschutzes sind nicht immer deckungsgleich, und das Thema ist oft von Widersprüchen geprägt, aber in mancher Hinsicht ist die finnische Forstwirtschaft fortschrittlich. Finnland hat auch umfangreiche Naturschutzgebiete und Nationalparks eingerichtet, die gefährdete Arten und Ökosysteme schützen. Langfristig ist die Biodiversität der Wälder auch im Interesse der Forstwirtschaft, und es gibt inzwischen Alternativen zu Kahlschlägen. Die praktische Umsetzung der Prinzipien der nachhaltigen Forstwirtschaft erfordert kontinuierliche Überwachung, Forschung und Anpassung an neue Informationen und Umweltprobleme. Der Dialog zwischen verschiedenen Interessengruppen wie Waldbesitzern, Industrie, Umweltorganisationen und lokalen Gemeinschaften ist entscheidend, um nachhaltige Lösungen zu finden.

Investitionen in Forschung und Entwicklung

In den letzten Jahren hat Finnland stark in Forschung und Entwicklung investiert, insbesondere in Umwelttechnologien und Nachhaltigkeitsinnovationen. Das Institut für natürliche Ressourcen Finnland (Luke) spielt eine bedeutende Rolle bei der Erforschung der nachhaltigen Nutzung von Wäldern, Landwirtschaft und Gewässern. Sitra, der finnische Innovationsfonds, ist ein wesentlicher Akteur bei der Förderung der Kreislaufwirtschaft und der nachhaltigen Entwicklung. Sitra hat mehrere Berichte und Leitfäden zu den besten Praktiken der Kreislaufwirtschaft veröffentlicht und unterstützt verschiedene Experimente und Projekte.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Umweltbildung ist weit verbreitet, und die Prinzipien der nachhaltigen Entwicklung sind Teil des Lehrplans in der Grundbildung. Die Finnen sind sich Umweltfragen sehr bewusst. Finnland strebt an, bis 2035 kohlenstoffneutral zu sein, und dieses Ziel leitet viele nationale und lokale Politiken. Finnland hat internationale Anerkennung für die Förderung nachhaltiger Entwicklung erhalten und gehört nach vielen Maßstäben zu den führenden Ländern der Welt in Bezug auf Umweltfreundlichkeit und nachhaltige Entwicklung.

Die Prinzipien der nachhaltigen Entwicklung sind in den Kernlehrplänen der Primar- und Sekundarstufe enthalten. Das bedeutet, dass Schüler von klein auf über Umweltfragen, wirtschaftliche Nachhaltigkeit und soziale Gerechtigkeit lernen. In der Grundbildung werden häufig fächerübergreifende Lernmodule eingesetzt, bei denen die Schüler an Projekten und Thementagen teilnehmen können, die sich mit nachhaltiger Entwicklung befassen. Zum Beispiel sind Energiesparen, Recycling und Klimawandel häufige Themen. Natürlich sind nachhaltige Entwicklungsaktivitäten mehr als nur benannte Thementage oder Projekte; sie sind auch notwendig.

Im Primarbereich lernen die Schüler in den Umweltstudien umfassend über Biodiversität, ökologische Prozesse und die Auswirkungen des Menschen auf die Umwelt. Die Website der Finnischen Nationalen Bildungsagentur bietet auch Informationen zu Klima- und Umweltbildung sowie Kreislaufwirtschaft. Die Klima- und ökologische Bildung unterstützt lebenslanges Lernen, sodass die Werte, das Wissen, die Fähigkeiten und die Praktiken von Einzelpersonen und der Gesellschaft mit nachhaltiger Entwicklung im Einklang stehen. Die Kernlehrpläne, Qualifikationen und Frühkindlichen Bildungspläne bieten eine Grundlage für die Einbeziehung von Klima- und Umweltfragen in Bildung und Ausbildung.

In Finnland bieten Hochschulen eine Vielzahl von Studiengängen an, die sich auf nachhaltige Entwicklung und Umwelttechnologien konzentrieren. Bildung ist sowohl an Universitäten als auch an Fachhochschulen verfügbar. Einige Programme sind multidisziplinär und integrieren die Prinzipien der nachhaltigen Entwicklung in verschiedene Fächer. Zum Beispiel kann man an der Fachhochschule Südostfinnland zum Umwelttechnologie-Ingenieur ausgebildet werden, einem sich schnell entwickelnden Technologiebereich. Seine Bedeutung wächst aufgrund des Klimawandels und anderer globaler Umweltprobleme. Die Ausbildung konzentriert sich auf Umweltgesundheit, Wohn- und Baugesundheit sowie Umweltüberwachung und -probenahme. Das Creative Sustainability-Masterprogramm der Aalto-Universität ist multidisziplinär und kombiniert Wirtschaft, Design, Architektur und Technologie aus einer Nachhaltigkeitsperspektive. Ihre Pädagogik integriert Lehre und Forschung, problemorientiertes Lernen und eine enge Verbindung zur praktischen Umsetzung.

Im berufsbildenden Sekundarbereich sind Studien zur nachhaltigen Entwicklung Bestandteil der Standardkomponenten der beruflichen Qualifikationen als verpflichtender 1-Kredit-Kurs. Der Kurs kann beispielsweise über einen kostenlosen Online-Kurs absolviert werden. Der Kurs behandelt die Ziele der UN-Agenda 2030 und verschiedene Aspekte der nachhaltigen Entwicklung. Besonders für die Sekundarstufe gibt es auch das Lernmaterial Sustainable Life, das eine Podcast-Serie über alltägliche Entscheidungen für ein nachhaltigeres Leben sowie Fragen und Quizaufgaben zu den Themen jeder Episode umfasst. Die Materialien können sowohl im Fernunterricht als auch als Unterrichtsmaterial in verschiedenen Fächern oder eigenständig verwendet werden.

Ganzheitliches Lernen in Finnland

Umfassendes Lernen zu Themen der nachhaltigen Entwicklung ist grundlegend in Finnland. Ganzheitliches Lernen betont die Integration verschiedener Perspektiven und Lernstrukturen, indem das Wissen und die Fähigkeiten verschiedener Fächer miteinander verknüpft und Werte und Einstellungen zu einem Willen geformt werden. Der Lehrplan der Sekundarstufenbildung hat mehrere Verbindungen zu den Zielen der UN-Agenda 2030. Durch umfassende Kompetenz, die multidisziplinäre Zusammenarbeit und Problemlösung bedeutet, bereiten sich die Schüler darauf vor, den Klimawandel und den Verlust der Biodiversität zu mindern, Pandemien zu überstehen und zu überwinden sowie die Menschenwürde und alles Leben zu schützen.

Jedoch ändern Lernende ihr Verhalten für eine nachhaltige Zukunft nicht allein aufgrund von Wissenszuwachs. Wir können uns des Recyclings und seiner Vorteile sehr bewusst sein, aber dennoch nicht recyceln. Es braucht Werte, Einstellungen und Willen, um Wissen in Handlung zu verwandeln. Einstellungen und Werte entwickeln sich nicht nur in der Grundbildung, sondern auch im non-formalen Lernen. Die Materialien des Conscious Consumption-Projekts sind ein Mittel zu diesem Zweck!

6.4. Lokale Kontextstrategie für Bonn-West

Im westlichen Teil von Bonn werden den Trainern Anweisungen zur Verfügung gestellt, wie sie die Ergebnisse des CoCo-Projekts, die Online-Schatzkiste und das CoCo-Spiel einsetzen können. Mit dem CoCo-Projekt beabsichtigen Partner aus verschiedenen Ländern, Trainern ein attraktives Mittel der Erwachsenenbildung bereitzustellen, durch das das Thema bewusster Konsum spielerisch in die örtlichen Gemeinschaften gebracht werden kann.

Im Zentrum des Wissenstransfers steht das Kartenspiel (CoCo-Spiel). Es gibt zwei Gruppen von Karten: Ressourcenkarten und Zielkarten, jeweils für die folgenden Kategorien :

- Bekleidung
- Lebensmittel
- Möbel
- Energie

Gemäß den Spielanweisungen repräsentieren die Ressourcenkarten verschiedene Arten von Ressourcen, die die Spieler während des Spiels nutzen können, um die Ziele auf den Zielkarten zu erreichen.

Bewusster Konsum ist recht komplex, sodass ein Spiel keine Modellierung der Realität darstellen kann; es bietet lediglich Hinweise. Die Grafiken und Beschreibungen auf den Ressourcenkarten stellen keine realen Ressourcen dar und haben keinen direkten Bezug zu den Zielen. Die tatsächlichen Ressourcen auf den Ressourcenkarten sind Geld und Energie. Diese werden genutzt, um die Ziele der Zielkarten zu erreichen. Die Ziele sind AuGorderungen, eine Maßnahme des bewussten Konsums umzusetzen, wie etwa die Organisation eines Kleidertauschfestivals. Um ein solches Ziel zu erfüllen, müssen die Ressourcen, Geld und Energie, gesammelt und mindestens in dem erforderlichen Umfang eingesetzt werden, um das Ziel zu erreichen.

Die Abbildungen und Texte auf den Ressourcenkarten enthalten Gegenstände, wie eine wiederverwendbare Flasche, oder Aktivitäten, wie Fahrgemeinschaften, die Tipps für bewussten Konsum darstellen. Dies könnte als Geld- und Energieeinsparung durch die Nutzung einer Fahrgemeinschaft im Vergleich zur alleinigen Nutzung eines Autos interpretiert werden. Das eingesparte Geld und die eingesparte Energie können nun genutzt werden, um einen weiteren bewussten, nachhaltigen Konsum vorzunehmen, wie ihn eine Zielkarte vorschlägt.

Das Spiel kann ein positives Erlebnis sein oder zu Frustration führen. Dies hängt vom Anteil an Spiel, Bildung und Diskussion während des Spiels ab. Frustration tritt in einer Gruppe auf, aber nicht in einer anderen. Daher wird empfohlen, dass ein Trainer das Spiel so leitet, dass keine Frustration entsteht.

Spieler, die streng nach den Spielanweisungen spielen und nur darauf abzielen, Punkte zu sammeln, könnten in eine Frustrationsfalle geraten. Dies liegt daran, dass das Ziehen der gewünschten Karten manchmal etwas dauern kann. Viel Frust kann entstehen, wenn man eine Zielkarte ziehen möchte, aber immer wieder Ressourcenkarten erhält. Daher wird empfohlen, die Ressourcenkarten und Zielkarten in getrennten Stapeln zu halten, sodass die Spieler entscheiden können, von welchem Stapel sie eine Karte ziehen möchten.

Spieler können auch gegen Ende des Spiels im CoCo-Raum verloren gehen. Dies kann passieren, weil abgelegte Karten gemäß den Anweisungen am Ende des Stapels abgelegt werden und erneut gezogen werden können. Wenn die Spieler die letzten verfügbaren Karten nicht mehr verwenden können, führt das kontinuierliche Ablegen und erneute Ziehen dazu, dass immer wieder dieselben unbrauchbaren Karten in die Hand kommen, der Stapel niemals endet und folglich das Spiel niemals endet. Einige Spieler bezeichneten diese Situation in Tests als „verloren im bewussten Konsumraum“.

Trainer sollten solche Schleifen überwachen und eine eigene Lösung parat haben, um das Spiel zu beenden. Dies ist ein Beispiel dafür, warum die Anweisung am Ende des Spielhandbuchs, „Einigt euch selbst auf neue Regeln, um das Spiel optimal mit dem Ziel eines bewussteren Konsums zu spielen“, von den Trainern angenommen werden sollte. Das Spiel bietet eine gute Grundlage, hat aber noch Entwicklungspotenzial.

Das Spiel kann kooperativ oder wettbewerbsorientiert gespielt werden.

Im kooperativen Modus, der auch in den Anweisungen vorgesehen ist, spielen die Spieler zusammen, um die Ziele zu erreichen. Angesichts der verschiedenen Gruppen in Bonn-West scheint der kooperative Modus insbesondere für gebildetere Spieler mit Vorkenntnissen empfehlenswert. Die Spieler können viel darüber diskutieren, ob der auf einer Karte dargestellte Tipp zu einem nachhaltigeren, bewussteren Konsum führt oder nicht und ob dieser Tipp lokal, zum Beispiel in Bonn-West, umsetzbar ist.

Der kooperative Modus kann mit offenen oder verdeckten Karten gespielt werden. Beide Varianten haben ihren Reiz. Da die Spieler auch untereinander Karten austauschen, um die Ziele zu erreichen, ist die Kommunikation bei verdeckten Karten deutlich schwieriger als bei offenen Karten. Trainer sollten daher darauf achten, ob die Spieler über die entsprechenden Kommunikationsfähigkeiten verfügen oder nicht, und das Spiel entsprechend leiten. Verdeckte Karten stellen eine größere Herausforderung für die Spieler dar, da die Züge schwerer vorhersehbar sind und man sich die Karten der anderen Spieler, die besprochen wurden, länger merken muss.

Der kooperative Modus zielt darauf ab, gemeinsam mit minimalem Ressourceneinsatz Ziele zu erreichen. Charakterkarten sind dabei ebenfalls hilfreich. Im Kontext einer Nachbarschaft macht es Sinn, dass jeder Spieler eine Rolle übernimmt und diese Fähigkeit während des gesamten Spiels beibehält. Spieler lernen, dass es spezialisierte Personen mit mehr Wissen über bestimmte Konsumbereiche gibt als sie selbst und dass es sich lohnt, Ziele mit Hilfe eines solchen Charakters zu erreichen, da es effektiver ist, als wenn jeder alles selbst macht. Spieler können durch den Kartentausch ermöglichen, dass ein spezialisierter Charakter seine Fähigkeiten zum Nutzen aller einsetzt, wodurch ein noch geringerer Ressourceneinsatz möglich wird.

Im wettbewerbsorientierten Modus spielen die Spieler gegeneinander, und jeder Spieler versucht, durch bewussten Konsum so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Dies ist ein schönes Spielprinzip und sollte zu einem schnellen Spiel führen. Die Spieler konzentrieren sich darauf, ihre Ziele zu erfüllen und beschäftigen sich schnell mit dem Inhalt, ohne tiefer darauf einzugehen. Die Karten bieten viele Tipps und Hinweise darauf, was bewusster Konsum bedeutet. Diese Spielvariante ist daher sehr gut für Spieler geeignet, die keine Vorkenntnisse haben, da sie während des Spiels mit den Tipps und Zielen konfrontiert werden.

In dieser Variante kann die virtuelle Realität recht gut genutzt werden. Da die Nutzung von VR zur Knowledge Vault führt, kann sie zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit einem Thema beitragen. Da sich die Punktwerte der Karten bei virtueller Darstellung ändern, sollte dies für direkte EGekte genutzt werden. Da die Spielregeln die Nutzung von AR nicht regeln, könnten Trainer pädagogische oder inhaltliche Ziele damit verbinden, sodass die Spieler die AR-Nutzung entweder als Belohnung oder Risiko erleben können. Trainer sollten sich überlegen, wie Punktänderungen das Spiel beeinflussen sollen. Die Trainer sollten die virtuellen und/oder gedruckten Zahlen für Geld und Energie auf den Karten im Laufe der Zeit anpassen, um das Spiel zu verbessern.

Der „Mehr Wissen“-Button führt zu Themen, die nicht unbedingt etwas mit der Karte zu tun haben. Dies führte in Tests zu Protesten von Spielern. Trainern wird empfohlen, das entsprechende Thema auf andere Weise zu suchen, beispielsweise direkt über die Knowledge Vault auf der Website [„consciousconsumption.eu“](http://consciousconsumption.eu). Andererseits könnte der verlinkte Inhalt genutzt werden, um eine entsprechende Karte aus dem Stapel zu finden (die dann neu gemischt werden muss) und als zusätzlichen Zug zu verwenden. Wissen zahlt sich somit aus.

In Tests wurde häufig kritisiert, dass das Scannen der AR-Karten und das mögliche Folgen von Links in der Knowledge Vault das Spiel erheblich verlangsamt und es besonders für spielinteressierte Spieler weniger attraktiv macht. Zudem droht es, die geplanten Züge eines Spielers oder die Nutzung bestimmter Karten anderer Spieler zu vergessen. Trainer sollten daher darauf achten, dass das Spiel, die AR und die Knowledge Vault so eingesetzt werden, dass ein reibungsloser Gesamtprozess möglich ist.

Um das Kartenspiel zu beschleunigen und sich insbesondere mit einem Thema zu beschäftigen, kann das Spiel auch Karten sortieren, sodass es nur mit grünen Karten zum Thema Lebensmittelkonsum gespielt wird. Auf diese Weise kann ein ganzes Spiel- und Diskussionsrunde ausschließlich mit einem der vier möglichen Themen im Spiel gespielt werden und aufgrund des Zeitvorteils weniger Karten kann es sich auf die entsprechenden Unterrichtseinheiten und Arbeitsblätter beziehen. Je nach Stadtteil könnte ein Thema gewählt und gespielt werden.

Das Thema Lebensmittel könnte vor allem in Medinghoven eingesetzt werden, wo viele Bewohner eine schlechte Ernährung mit industriell hergestellten Lebensmitteln haben. Das Thema Möbel könnte in Medinghoven besonders interessant sein, da regelmäßig große Mengen an gebrauchten Möbeln während der Sperrmüllabholung entsorgt werden.

Das Thema Energie ist in Gebieten mit Einfamilienhäusern wie Lessenich und Ückesdorf sowie im Brüser Berg sehr interessant, da viele Pendler auf Mobilität angewiesen sind. Textilien sollten in Röttgen angesprochen werden, da dort viele Familien mit kleinen Kindern leben und Trends entgegengewirkt werden könnte.

Diese Einteilungen sind nur sehr grobe Überlegungen, da die Themen in allen Stadtteilen von Bonn-West aktuell sind, aber Trainer könnten Prioritäten setzen und gezielt Spieler ansprechen und einladen.

Eine weitere Variante könnte die Nutzung nur einer Ressource sein, d.h., nur Energie oder nur Geld muss erfüllt werden.

Grundsätzlich erfordern die Spielregeln, dass nur Ressourcenkarten derselben Kategorie verwendet werden, um das Ziel zu erfüllen. Ein Trainer kann dies ändern, sodass Spieler ein Ziel im Textilsektor nicht nur mit Ressourcen aus Textilkarten, sondern mit Ressourcen aller Ressourcenkarten erfüllen können.

Dabei und generell ist darauf zu achten, dass die Spieler von Anfang an verstehen, wie sie ihre Ziele erreichen. In Tests dachten einige Spieler, dass sie die erforderlichen Ressourcen genau erfüllen müssen und drehten sich dann ewig im Kreis. Je nach Situation können auch neue Regeln erfunden werden, wie z.B. dass Spieler mehr als sieben Karten auf der Hand haben oder mehr als eine Aktion gleichzeitig durchführen dürfen. Solche abweichenden Regeln könnten auch an bestimmte Bedingungen geknüpft werden, sodass Trainer Prinzipien des bewussten Konsums vermitteln können.

Ein mehrfacher Kartentausch könnte beispielsweise beinhalten, die Karte zu besprechen und die Begründung von den anderen Spielern oder dem Trainer genehmigen zu lassen. Die Knowledge Vault, also die Online-Schatzkiste, könnte in diesen Diskussionen und Begründungen als Hilfsmittel genutzt werden.

Trainer können auch die Lektionen und Arbeitsblätter ohne das Spiel verwenden. Die Lektionen, meist in Form von Präsentationen, sollten nicht vollständig in einer Sitzung verwendet werden, da dies viele Teilnehmer überfordern könnte, was in Tests kritisiert wurde. Jede Seite dieser Präsentationen fasst die wichtigsten Punkte eines Bereichs zusammen. Der Trainer kann einen Teil einer Präsentation auswählen, den er vermitteln möchte, z.B. nur Kapitel 2 von Fast Fashion oder nur Kapitel 3 von Mikroplastik aus dem Modul „Mode... Bewusster Konsum und Mode.“

Es hängt sehr von der verfügbaren Zeit ab und davon, wie die Gruppe der Spieler oder Teilnehmer spielt und lernt. Der Trainer kann das Paket aus Spielen, Mikro-Lektionen und Arbeitsblättern nach Belieben kombinieren oder vom Spiel entscheiden, was genauer untersucht werden soll. Wenn z.B. während des Spiels ein Ziel im Bereich Lebensmittel erreicht wird, könnte dies zu einer Lektion aus der Mikro-Lektion „Lebensmittel“ führen.

Die Knowledge Vault ist ein eigenständiger Bereich neben dem Spiel und den Lektionen mit den Arbeitsblättern. Die Knowledge Vault kann als Informationsquelle genutzt werden, bietet aber auch interkulturelle Hinweise, da die Knowledge Vault zu Webseiten oder Quellen in den Sprachen der CoCo-Projektpartner führt. Trainer könnten diese Tatsache nutzen, um mit den Teilnehmern eine Reise des bewussten Konsums zu unternehmen und, indem sie Sprachbarrieren mit Hilfe technischer Geräte oder anwesender sprachlich gebildeter Personen überwinden, den Horizont der Teilnehmer erheblich erweitern und helfen, unterschiedliche Einschätzungen des bewussten Konsums in anderen Kontexten zu diskutieren.

6.7. Implementierung eines Spiels zum bewussten Konsum in gefährdeten Migrantengemeinschaften in Berlin

Einführung

Im multikulturellen Stadtteil Berlin-Wedding, wo verschiedene Ethnien, Kulturen und sozioökonomische Hintergründe aufeinandertreffen, ist die Förderung von bewusstem Konsum und nachhaltigen Lebensweisen von entscheidender Bedeutung. Dieser Artikel bietet Gemeindearbeitern und nicht-formalen Erwachsenenbildnern eine umfassende Anleitung zur Implementierung eines Spiels, das diese Praktiken unter gefährdeten Migrantengemeinschaften fördert.

Zielgruppe

Unser Projekt richtet sich an Familien in Berlin-Wedding und bezieht alle Altersgruppen und Familienmitglieder ein. Durch die Förderung von bewusstem Konsum und nachhaltigen Lebensweisen innerhalb der Haushalte wollen wir einen breiteren und wirkungsvolleren gemeindeweiten Wandel bewirken.

Allgemeine Anpassungen

Um die Relevanz und Effektivität des Spiels sicherzustellen, werden alle Materialien ins Deutsche übersetzt und die Terminologie, Beispiele, Links und Apps auf den deutschen/Berliner/Wedding-Kontext zugeschnitten. Lokale Marken, Handwerker, Unverpackt Läden, Reparaturcafés, Secondhand-Läden und Bibliotheken werden erwähnt, ebenso Informationen über lokale Recycling- und Abfallwirtschaftsregeln, Energieanbieter, Wasserversorgung und das Transportsystem.

Spielanpassung

Das Spiel wurde basierend auf dem Feedback unserer Multiplikatorenveranstaltung angepasst, um den unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen verschiedener Altersgruppen und Spieltypen gerecht zu werden. Dies umfasst die Diversifizierung der Regeln, der Punktwertung und der interaktiven Komponenten für ein besseres Spiel- und Lernerlebnis.

Spielkomponenten

1. Charakterkarten: Weitere Charaktere können hinzugefügt werden, sodass die Spieler ihre Charakterkarten während des Spiels austauschen oder behalten können. Die Spieler können auch ihre eigenen Charakterkarten entwerfen.
2. Ressourcen- und Zielkarten: Neue Karten können basierend auf den Vorschlägen der Spieler erstellt werden, oder die Spieler können ihre eigenen Karten mit dem in der Knowledge Vault verfügbaren Creator-Tool erstellen. Karten können in separate Stapel sortiert werden, um schnellere Runden zu ermöglichen, und das Punktesystem kann basierend auf anderen Regeländerungen angepasst werden.
3. Punktkarten: Unterschiedliche Bewertungsoptionen können vorgeschlagen werden, basierend auf anderen Regelanpassungen.

Spielverlauf

Je nach Alter und Erfahrung der Spieler können die Runden vereinfacht und beschleunigt werden, um ein besseres Engagement zu ermöglichen. Das Punktesystem muss gut erklärt werden und kann vereinfacht oder ganz weggelassen werden, wobei die Spieler basierend auf der Anzahl der erreichten Ziele belohnt werden. Das Spiel kann mit oGenen Karten gespielt werden, was während der ersten Runde hilfreich ist, um die Regeln und das Punktesystem zu verstehen.

Bildungselemente

Die Einführung von Bildungselementen oder Diskussionen über Nachhaltigkeit ist für erfahrenere Spieler zugänglicher. Es können kleine Pausen eingelegt werden, um die Ziele auf den Zielkarten oder die Ressourcen zu besprechen. Durch die Modifikation der Regeln oder die Erstellung neuer Karten können strategischere Elemente eingeführt werden. Das Spiel kann wettbewerbsorientiert oder kooperativ gespielt werden, je nachdem, ob das Ziel darin besteht, einen Gewinner zu haben oder die Zusammenarbeit zu fördern.

Augmented Reality-Funktionen

Links zu Augmented Reality führen zu Informationen, die dem deutschen Kontext oder universell anwendbaren Informationen entsprechen. Diese Funktionen verbessern das Spielerlebnis und können besonders nützlich sein, wenn man sich auf eines der vier Hauptthemen konzentriert.

Feedback und Verbesserung

Das Einholen von Rückmeldungen der Spieler ist unerlässlich, um das Spiel und das Lernerlebnis zu verbessern. Durch die Anpassung des CoCo-Lehrplans und des Serious Board Games mit lokal relevanten Beispielen, nachhaltigen Praktiken und regionsspezifischen Daten wird der Bildungsinhalt für die Spieler in Berlin ansprechend und wirkungsvoll sein.

Schlussfolgerung

Die Implementierung eines Spiels zum bewussten Konsum in gefährdeten Migrantengemeinschaften in Berlin erfordert eine sorgfältige Anpassung an den lokalen Kontext und die Bedürfnisse der Zielgruppe. Indem die in diesem Artikel gegebenen Richtlinien befolgt werden, können Gemeindearbeiter und nicht-formale Erwachsenenbildner eGektiv nachhaltige Lebensweisen fördern und eine Kultur des bewussten Konsums innerhalb dieser Gemeinschaften fördern.

Local Strategy	Aim	Method	Location
Kouvola, Finland	Reach more people in the Parik community	Engage through the Parik Foundation's recycling shop and station	Kouvola, Finland ¹
Nowa Huta, Poland	Address everyday choices between heating, food, and clothing	Focus on socio-economically disadvantaged families' daily decisions	Nowa Huta, Poland ²
El Rayal, Barcelona, Spain	Teach conscious consumption to young migrants	Engage young migrants with no or low-paying jobs	El Rayal, Barcelona, Spain ²
Bologna, Italy	Engage teenagers and specific groups through unconventional learning	Use creative and artistic approaches to support stakeholders and trainers	Bologna, Italy ³
Wedding, Berlin, Germany	Close the knowledge gap for disadvantaged people like migrants	Provide knowledge and tools for sustainable consumption	Wedding, Berlin, Germany ⁴
Western parts of Bonn, Germany	Bring different groups of people together	Offer inclusive education and events for all community members	Western parts of Bonn, Germany ⁵



Co-funded by
the European Union

KAPITEL 7 EMPFEHLUNGEN



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Kapitel 7

Politische Empfehlungen

Ein Set von politikorientierten Empfehlungen

Das Spiel, die Lektionen und das Wissensarchiv können als Teil der Bemühungen zur Bekämpfung des Klimawandels angesehen werden, indem unnötige Umweltauswirkungen durch den Konsum oder die Konsummuster der Menschen vermieden werden.

Örtliche Behörden wie Kommunen im Allgemeinen und die Kommunen von Kouvala, Berlin, Krakau, Bonn, Bologna, Barcelona und Potenza tragen eine hohe Verantwortung, so zu handeln, dass sie ihren Bürgern ermöglichen, sich dem Klimawandel anzupassen und zum Klimaschutz beizutragen. In der Stadt Bonn hat die Gemeinde beispielsweise beschlossen, sogenannte Klimaviertel zu schaffen :

„Das Ziel ist es, die Zivilgesellschaft durch Veranstaltungen, Vernetzung, Beratung und finanzielle Unterstützung zu stärken und den sozialen Wandel hin zur Klimaneutralität zu fördern. Die Klimaviertel sollen Modellviertel sein, in denen öffentliche Angebote getestet werden, um diese Angebote nach und nach auf andere Viertel zu übertragen. Die Aktivitäten werden durch eine neue „Arbeitsgruppe für Partizipation in einem klimaneutralen Bonn“ unterstützt. Um Synergien zu nutzen, sind die Klimaviertel an bestehende Strukturen (wie das Quartiersmanagement) angebunden und sollen eng mit bereits etablierten Organisationen im Viertel kooperieren.“ (Klimaplan Bonn 2024).

Diese Ziele klingen sehr gut, aber sie müssen die Menschen, die in diesen Vierteln leben, berücksichtigen. Beteiligung, wie im Konzept vorgesehen, bedeutet normalerweise, dass die sowieso schon interessierten Menschen eingebunden werden, aber die Mehrheit der Menschen wird nicht erreicht. Dies liegt daran, dass Beteiligung allein nicht bedeutet, dass strukturierte Maßnahmen der Erwachsenenbildung angewendet würden. Stattdessen würden eher zufällige Maßnahmen auf die übliche Weise der Organisation vor Ort realisiert werden. Die Interviews für unser Projekt während der Bedarfsanalyse zeigten eine Tendenz, dass die Zusammenarbeit von Organisationen nicht strategisch erfolgt, sondern durch zufällige Beziehungen.

Schauen wir uns die spezifischen Pläne der Stadt Bonn im Rahmen ihrer Klimastrategie an. Sie wollen Ziele erreichen, die weder die Gemeinde noch das Bundesland oder die Bundesrepublik in ihren Händen haben. Zum Beispiel soll der Energieverbrauch reduziert werden, indem mehr Fenster in Gebäuden ausgetauscht und mehr Wärmedämmung an den Hauswänden angebracht wird. Aber dieser Plan funktionierte nicht einmal auf Bundesebene, obwohl viele Zuschüsse durch öffentliche Banken vorgesehen waren. Es ist großartig, ein gedämmtes Gebäude zu haben, dennoch erreichen die Angebote nur sehr wenige Menschen im Vergleich zu den vielen, die notwendig wären, um das Problem der signifikanten Emissionsreduzierung im Gebäudesektor anzugehen.

Es gibt verschiedene Gründe, warum die Ziele, zumindest in der erforderlichen Menge, nicht erreicht werden. Der Hauptgrund ist jedoch, dass den Menschen das Wissen fehlt, wie sie dies so umsetzen können, dass die Kosten in einem angemessenen Verhältnis zu ihrem eigenen Anteil am Problem stehen. Bleiben wir beim Ziel, die CO₂-Emissionen von Gebäuden zu minimieren, die schnell sinken würden, wenn alle Gebäude gedämmt wären. Allerdings verursacht die Dämmung alter Häuser eine finanzielle Abschreibung, die viel höher ist als die tatsächlichen Brennstoffkosten für die Beheizung ihrer Gebäude. Und die Menschen müssen wohlhabend genug sein, um kreditwürdig zu sein. Hausbesitzer, die sich entscheiden, ihre Gebäude zu dämmen, wären diejenigen, die betrogen oder hinters Licht geführt würden, da kaum ein anderer Hausbesitzer es tun würde. Daher wäre die Wirkung ihrer Handlungen auf die Umwelt nicht messbar, und zusätzlich würden sie auf anderen Konsum verzichten. Menschen können das Problem nicht allein eGizient angehen.

Diese Überlegungen führen zu der Empfehlung, dass Kommunen Maßnahmen ergreifen, die sicherstellen, dass die vorgeschlagenen Aktionen zeitnah und gleichzeitig von vielen Menschen in einem Viertel durchgeführt werden können und dass die gemeinsamen Aktionen vieler Menschen eine messbare positive Wirkung auf die Umwelt haben, sodass sich niemand wie ein Idiot oder zumindest hilflos fühlt.

Erwachsenenbildung wird der Schlüssel sein, um eine solche günstige Situation zu erreichen. Die Methoden und Werkzeuge für eine solche Erwachsenenbildung existieren bereits, wie das CoCo-Spiel und die anderen im Projekt erstellten Bildungsmaterialien. Die Kommunen müssen diese Erwachsenenbildung so vielen Bürgern wie möglich anbieten, auf eine Weise, dass so viele Menschen wie möglich zur Teilnahme motiviert werden. Es muss einfach sein, teilzunehmen, und es müssen genügend Termine und Orte vorhanden sein, wo die Menschen leben.

Als wir die Menschen einluden, das CoCo-Spiel zu spielen, konnten wir zumindest in Bonn nicht so viele Teilnehmer erreichen, wie wir beabsichtigt hatten. Ein Anreiz für die Spieler fehlte; es wurde nur als Freizeitangebot angesehen, das mit anderen Freizeitaktivitäten der Menschen konkurrierte. Die Menschen warten nicht darauf, angesprochen zu werden. Wir empfehlen, einen solchen Anreiz zu schaGen, indem die Teilnahme an diesen Bildungsprogrammen eine Voraussetzung für den Zugang zu bestimmten kommunalen Dienstleistungen wird.

Es wäre sehr klug für eine Gemeinde, ein lokales Gesetz zu erlassen, das einen zukünftigen Anteil erwarteter knapper Ressourcen an die aktuellen Handlungen von Einzelpersonen knüpft, zumindest an die Teilnahme an Erwachsenenbildungsmaßnahmen zum bewussten Konsum in der Gegenwart. Zum Beispiel: Die deutsche Bundesnetzagentur für Elektrizität, Gas, Telekommunikation, Post und Eisenbahnen warnt vor einem Engpass bei Gas für Heizungszwecke in den kommenden Wintern. Wie sollte der Anteil eines Individuums berechnet werden, wenn Gas zu einer knappen Ressource würde? Bewusster Konsum bedeutet nicht unbedingt, jemanden einzuschränken oder jemanden vom Konsum abzuhalten, sondern so zu konsumieren und zu investieren, dass das Leben auch in fernerer Zukunft einfach und reich bleibt. Wenn ein Haus gedämmt ist, wird es im Winter genauso warm sein wie zuvor, bei viel geringerem Heizenergieverbrauch. Aber natürlich bedeutet es auch, dass jemand Dämmmaterialien „verbrauchen“ muss.

Diese Überlegungen führen zu einem weiteren Punkt: Indem die Menschen gebildet werden, sollte für die Zukunft ein zweiter Schritt von den Gemeinden bzw. den lokalen Gemeinschaften vorgesehen werden: wie das Problem des Fachkräftemangels zu überwinden sei, der die notwendige Arbeit zur Minderung des Klimawandels oder zur Anpassung einer Gemeinde an den Klimawandel leisten kann. Erwachsenenbildungsmaßnahmen müssen zu einer beruflichen Ausbildung der Menschen in den Gemeinden führen, um eine Arbeitskraft zu schaffen, die den Konsum liefert, der in Zukunft zu einer messbaren Reduktion des unbewussten Konsums führt. Gemeinden könnten davon profitieren, indem sie eine Reduzierung der aktuellen Transfers erreichen und höhere Steuereinnahmen generieren.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Bedeutung des bewussten Konsums auf lokaler Ebene für die Verhinderung des Klimawandels und für die Anpassung an den Klimawandel von großer Bedeutung ist und dass dieser Bedeutung nur ein ehrgeiziger Ansatz von Städten und Gemeinden gerecht wird, der breit angelegte Erwachsenenbildungsmaßnahmen auf lokaler Ebene umfasst.

CoCo-Recommendations for teaching conscious consumption to vulnerable Communities

1. **Use Gamification:** Employ serious games as a primary tool to engage learners, making the learning process interactive and suitable for individuals with learning difficulties or language barriers¹.
2. **Focus on Practical Applications:** Integrate sustainable practices into daily educational activities, focusing on everyday consumption patterns in areas such as food, clothing, and furniture.
3. **Tailor Content to Community Needs:** Conduct need assessments in target communities to understand their specific challenges and tailor the educational content accordingly.
4. **Provide Language Support:** Offer language support and intercultural mentoring to ensure full engagement of migrant communities and those with different cultural backgrounds.
5. **Promote Social Inclusion:** Aim to create outreach to people with fewer opportunities while being open to all citizens, promoting social inclusion and active citizenship.
6. **Leverage Local Context:** Develop local context strategies for using educational tools like the CoCo game, ensuring they are relevant and effective in the specific community settings.
7. **Engage Various Social Groups:** Address the needs of different social groups within the community, such as disadvantaged people, middle-class families, and migrants, to ensure inclusive education.
8. **Use Community Resources:** Collaborate with local NGOs, educational institutions, and public authorities to embed sustainable consumption education into local curricula and community programs.

These recommendations aim to make sustainable living accessible and engaging for all learners, particularly those in socio-economically disadvantaged communities.

CoCo-Empfehlungen

1. **Nutzen Sie Gamification:** Serious Games helfen den Lernprozess interaktiv zu gestalten und ihn für Personen mit Lernschwierigkeiten oder Sprachbarrieren zugänglich zu machen.
2. **Fokus auf praktische Anwendungen:** Integrieren Sie nachhaltige Praktiken in Ihre täglichen Bildungsarbeit und richten Sie dabei Ihr Augenmerk auf alltägliche Konsummuster in Bereichen wie Lebensmittel, Kleidung oder Möbeln.
3. **Passen Sie die Inhalte an die Bedürfnisse der Gemeinschaft an:** Führen Sie Bedarfsgesprächen in ihren Zielgemeinschaften durch, um deren Herausforderungen zu verstehen und die Bildungsinhalte entsprechend zu gestalten.
4. **Bieten sie Sprachlich Unterstützung an:** Stellen Sie sprachliche Unterstützung und interkulturelles Mentoring zur Verfügung, um eine umfassende Integration von Personen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen zu gewährleisten.
5. **Förderung von sozialer Inklusion:** *Versuchen sie Menschen mit geringeren Chancen zu erreichen, und gleichzeitig allen Zugang zu gewähren, und so soziale Inklusion und aktive Bürgerschaft zu fördern.*
6. **Verstehen Sie den lokalen Kontext:** Entwickeln Sie Strategien wie sie Methoden, wie das CoCo-Spiel im den lokalen Kontext anwenden können, gleichzeitig gewährleisten Sie, dass diese im jeweiligen Kontext relevant und effektiv sind
7. **Beziehen Sie verschiedene soziale Gruppen ein:** Berücksichtigen Sie die Bedürfnisse unterschiedlicher sozialer Gruppen innerhalb der Nachbarschaft, um eine inklusive Ansatz sicherzustellen.
8. **Nutzen Sie lokale Ressourcen:** Kooperieren Sie mit lokalen NGOs, Bildungseinrichtungen und Behörden, um die Sensibilisierung für nachhaltigen Konsum in lokale Lehrpläne und Nachbarschaftsprogramme zu integrieren.

Diese Empfehlungen haben das Ziel, ein nachhaltiges Leben für alle zugänglich und ansprechend zu machen, insbesondere für sozioökonomisch benachteiligten Gemeinschaften.