

## Grobkonzept für eine Projektwoche

*Diskussionsgrundlage im Rahmen des Projektes "Game Changers for Change Agents – Sustainable Development Goals (SDGs) in Dialogue (ChaCha)"*

**Ziel des Projekts:** Anhand der Einführung einer neuen CO<sub>2</sub>-Gesetzgebung in der Schweiz lernen Gymnasiast:innen und Berufsschüler\*innen, die Ziele der Agenda 2030 im Sinne einer politischen Richtungsweisung in eine konkrete öffentliche Debatte einzubringen. Ein digital unterstütztes Simulationsspiel fördert dabei das Verständnis sowohl der Nachhaltigkeitsziele als auch der Mechanismen der öffentlich-politischen Entscheidungsfindung in der Schweiz. Im Dialog mit politischen Entscheidungsträger\*innen sowie Wissenschaftler\*innen erhalten die Teilnehmenden Gelegenheit, ihre Kenntnisse unmittelbar anzuwenden. Das Vermittelte zeigt ihnen neue Handlungsspielräume auf, die sie in die Lage versetzen, tragfähige und potenziell transformative Nachhaltigkeitslösungen zu entwickeln.

**Zielpublikum:** Sekundarstufe II (Gymnasiast:innen und Berufsschüler:innen, rund 20 Personen).

**Ein Projekt von:** Centre for Development and Environment **CDE** der Universität Bern und Science et Cité **SeC** mit Unterstützung der Zürcher Hochschule der Künste **ZHdK** und der Pädagogischen Hochschule Zürich **PHZH**.

**Finanzieller und personeller Aufwand:** Die Durchführung der Projektwoche in den Räumlichkeiten der betreffenden Schulen ist kostenlos. Das Projektteam wird über die gesamte Dauer mit 1-2 Personen vertreten sein. Die Anwesenheit von zuständigen Lehrpersonen wird erwartet. Der Vorbereitungs- und Aufwand für die Lehrkräfte wird möglichst reduziert. Kleinere Beträge für Zwischenverpflegung und Apéro, sowie die Spesen für eingeladene Gäste aus Wissenschaft und Politik sind über das Projektbudget gedeckt.

**Kontakt:** Yasemin Tutav, Stiftung Science et Cité: [yasemin.tutav@science-et-cite.ch](mailto:yasemin.tutav@science-et-cite.ch).

### Kontext

Die Umsetzung der UN-Nachhaltigkeitsziele «Agenda 2030» ist dringlich – und komplex. Dies machte etwa die eidgenössische Abstimmung über das revidierte CO<sub>2</sub>-Gesetz vom Juni 2021 einmal mehr deutlich. Vorgesehen waren unter anderem eine Flugticketabgabe und höhere Benzinpreise. Diese Massnahmen hätten dazu beisteuern sollen, die Treibhausgas-Emissionen der Schweiz zu reduzieren. Für viele überraschend: Auch zahlreiche Personen im Alter von 18 bis 29 Jahren – gemäss VOX-Analyse 38 Prozent der jungen Abstimmenden – lehnten die vorgeschlagenen Massnahmen ab.

Nachhaltigkeitsherausforderungen bringen häufig Zielkonflikten mit sich, und das Beispiel zeigt, wie wichtig es ist, diese Konflikte zu entschlüsseln und deren Folgen zu diskutieren – gerade auch für die jüngere Generation, die, obwohl am stärksten von nicht nachhaltiger Entwicklung betroffen, seltener an Abstimmungen teilnimmt.

Gleichzeitig braucht es experimentelle Räume, in denen junge Menschen sich mit scheinbar verwirrenden und als negativ empfundenen Wirkungen sowie dem anspruchsvollen System der politischen Entscheidungsfindung auseinandersetzen können. Denn die junge Generation ist sich zwar der enormen ökologischen, wirtschaftlichen und sozialen Herausforderungen unserer Zeit bewusst, von deren Komplexität und Dimensionen aber oft überwältigt. Zudem verfügen junge Menschen meist nicht über

die nötige politische Erfahrung, um kritische Mehrheiten für die von ihnen vertretenen Positionen zu bilden.

Hier setzt das Projekt «Game Changers for Change Agents – UN-Nachhaltigkeitsziele im Dialog (ChaCha)» an. Es unterstützt Schülerinnen und Schüler (SuS) auf Sekundarstufe II darin, Nachhaltigkeitsherausforderungen durch eine Systemperspektive zu betrachten sowie Zielkonflikte und positive Zusatznutzen (co-benefits) zu erkennen. Im Verlauf des Projekts werden ihnen auch neueste Forschungserkenntnisse zur Transformation für nachhaltige Entwicklung nähergebracht und sie können diese besser einordnen.

### **Lernziele der Projektwoche**

- Die SuS entwickeln ein Bewusstsein für Synergien und Zielkonflikten zwischen den SDGs.
- Sie verstehen den Begriff des Transformationswissens
- Sie üben sich im Systemdenken für den Aufbau konkreter, tragfähiger Wege zur nachhaltigen Entwicklung.
- Sie erhalten einen Eindruck davon, was es bedeutet, wissenschaftliche Erkenntnisse in eine politische Debatte zu übertragen («follow the science»), veranschaulicht durch den Prozess einer neuen Schweizer CO<sub>2</sub>-Gesetzgebung.
- Die SuS eröffnen sich Eintrittspunkte und Perspektiven für ihre potenzielle Rolle als künftige Akteur:innen des Wandels.

Ausserdem erwarten wir durch das Format einer Projektwoche mit öffentlichem Abschlussevent, dass nicht nur die SuS selbst, sondern auch Freunde, Familie und Verwandte erreicht werden können. Zudem gehen wir davon aus, dass der Lerneffekt aufgrund des interaktiven didaktischen Designs langfristig anhalten und die SuS als Inspiration für ihren weiteren Schul- und Lebensweg unterstützen wird.

### **Ablauf der Projektwoche**

Tabelle 1 zeigt exemplarisch eine Projektwoche, so wie wir sie als sinnvoll erachten mit dem grössten Lernerfolg für die SuS. **Je nach verfügbarer Zeit oder Bedürfnissen Ihrer Schule, sind wir gerne bereit, den Ablauf und die Dauer mit den Verantwortlichen zu besprechen und anzupassen.**

Grundidee der Projektwoche zusammengefasst: SuS erhalten zu Beginn Grundwissen zu den SDGs, dem Klimawandel sowie damit verknüpften Nachhaltigkeitskrisen und ihrer Resonanz im Schweizer Politikwesen. Anschliessend schlüpfen sie, geleitet durch ein digitales Spiel, in öffentlich-politische Rollen und diskutieren gemeinsam Massnahmen für ein neues Schweizer CO<sub>2</sub>-Gesetz. Nach einer Reflexion zum Spielverlauf und -ausgang haben sie die Möglichkeit, sich bei Wissenschaftler\*innen wichtiges Transformationswissen anzueignen. Ausgerüstet mit diesem Wissen und den Erfahrungen aus dem Spiel sind sie nun bereit, mit Politiker\*innen in den Dialog zu treten und ihre Fragen zu stellen. Eltern, Verwandte und Interessierte sind eingeladen, an dieser Abschlussdebatte teilzunehmen.

Tabelle 1: Exemplarischer Stundenplan für eine Projektwoche. Die Module können, wenn nötig, gekürzt oder verschoben werden. Gerne besprechen wir die Details mit den verantwortlichen Personen Ihrer Schule.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08-10	Einführung in die PW	Vorbereitung Spiel 2	Simulationsspiel Block 4	Reflektion 2	Vorbereitung Policy-Event
10-12	Systemwissen 1	Simulationsspiel Block 1	Simulationsspiel Block 5	Transformationswissen	Vorbereitung Abschluss-Event
13-14:30	Systemwissen 2	Simulationsspiel Block 2	Simulationsspiel Block 6	Frei	Policy-Debatte & Abschluss-Event
14:30-16	Vorbereitung Spiel 1	Simulationsspiel Block 3	Reflektion 1		

## Module im Detail

**Kontextwissen:** Die SuS erhalten zu Beginn das nötige Grundwissen in den Bereichen SDGs, Nachhaltigkeitsproblematik mit Fokus auf Klimawandel, sowie Politikwesen in der Schweiz. Dies geschieht in Form von Frontalunterricht mit sowie interaktiven Elementen.

**Vorbereitung:** Einführung in das Simulationsspiel und Zuteilung der Rollen. Die SuS lesen den eigenen Rollenbeschrieb durch, informieren sich weiter darüber und können beim Lehrpersonal sowie den Projektleitenden anfällige Fragen klären. Am ersten Spieltag werden die SuS ausführlicher zum Spiel gebrieft.

**Simulationsspiel:** Geleitet von einem digitalen Spiel, schlüpfen die SuS in ihre Rollen, um gemeinsam Massnahmen für ein neues CO<sub>2</sub>-Gesetz in der Schweiz zu diskutieren und auszuarbeiten. Dies geschieht in sechs Blöcken, wobei in jedem Block Massnahmen für einen bestimmten Sektor (Mobilität, Industrie, etc.) behandelt werden.

**Reflektion:** In Gruppen und im Plenum wird über das Simulationsspiel und dessen Ausgang diskutiert. Was war schwierig? Was überraschend? Haben die SuS die Ziele ihrer Rollen erreicht? Usw.

**Transformationswissen:** Die SuS können nun gemeinsam mit Wissenschaftler\*innen diskutieren und Fragen stellen. In einem Workshop-Format erfahren sie, wie die Schweiz und sie selbst als Bürger\*innen und junge Menschen zur Erreichung der Nachhaltigkeitsziele beiträgt bzw. beitragen könnte.

**Vorbereitung Policy- und Abschluss-Event:** Ausgestattet mit den Erfahrungen aus dem Rollenspiel und dem Wissen aus den Diskussionen mit den Wissenschaftler\*innen können die SuS sich nun auf den Politik-Event vorbereiten. Was wollen sie die Politiker\*innen fragen und in welchem Format?

**Policy-Event:** In einer Debatte oder Podiumsdiskussion sollen nun (Jung-) Politiker\*innen Rede und Antwort stehen. Die SuS haben die Möglichkeit, Fragen zu politischen Lösungsmöglichkeiten, zu Nachhaltigkeit und zum Klimawandel zu stellen und ihr – in der Projektwoche angeeignetes – Wissen zu teilen und als Podiumsteilnehmende/Moderator\*innen und kritisches Publikum anzuwenden. Zu dieser Abschlussdebatte sind auch andere Klassen, Eltern und weitere Interessierte eingeladen. Zudem erhalten die SuS hier die Möglichkeit, dem Publikum das Gelernte und Erlebte aus der Projektwoche zu präsentieren. Je nach Umfang dieses Abschluss-Events kann zusätzlich noch über den im Spiel erarbeiteten Gesetzesentwurf (oder einzelne Massnahmen) abgestimmt werden, um dem Publikum einen Einblick in diesen Politischen Prozess zu gewähren. Im Anschluss gibt es ein Apéro für alle Teilnehmenden.

Dieser provisorische Ablauf veranschaulicht, wie die Projektwoche aussehen könnte. Während die Inhalte und Lernziele feststehen, ist die konkrete Umsetzung noch zu definieren. Gerne diskutieren wir

die Anpassung des Konzepts für die Projektwoche gemäss den Rahmenbedingungen und Bedürfnissen Ihrer Schule.

### **Rolle der Schule/Lehrperson**

Die Schule schafft die nötigen Rahmenbedingungen für die Durchführung der Projektwoche. Dazu gehört das Freihalten der dafür nötigen Zeit (z.B. Einplanung als Sonderwoche) und die vorgängige Kommunikation mit den SuS und der Elternschaft. Das Projektteam lässt der Schule bereits im Vorfeld didaktisch aufbereitete Materialien zukommen. Während der Projektwoche ist die Lehrperson als Teil des Durchführungsteams vorgesehen, wobei ihre Rolle eher unterstützend und nicht leitend angedacht ist.

### **Begleitstudie**

Das Projekt wird wissenschaftlich begleitet, und in diesem Zusammenhang werden zum Zweck einer pädagogischen Untersuchung Befragungen der SuS durchgeführt. Es wird folglich eine Befragung (voraussichtlich in einem elektronischen Format) vor und eine nach der Durchführung der Projektwoche auf die teilnehmenden SuS zukommen.

Zudem ist eine mediale Begleitung der Projektwochen vorgesehen. Lokale Medien werden informiert und aufgefordert, beispielsweise bei der Abschlussveranstaltung vor Ort zu sein und über die Projektwoche zu berichten.

### **Nächste Schritte**

Bitte nehmen Sie mit Yasemin Tutav ([yasemin.tutav@science-et-cite.ch](mailto:yasemin.tutav@science-et-cite.ch)) Kontakt auf.