

29.01.2024

## Abschlussbericht für Projekt 37501/01

Partizipative Entwicklung von Lernmaterialien und Bildungsangeboten zu sozial-ökologischen Herausforderungen der SDGs.

Europäisch-Afrikanische Bildungspartnerschaft

Projektbeginn: 01.12.2021

Projektdauer: 24 Monate

gefördert durch



Deutsche  
Bundesstiftung Umwelt

[www.dbu.de](http://www.dbu.de)

Antragstellerin:  
Universität Siegen  
Fakultät III - Wirtschaftswissenschaften  
Charlotte-Leubuscher-Haus  
Kohlbettstraße 17  
57072 Siegen

Projektverantwortlicher:  
Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp  
Tel: +49 178 4917624  
Tel.-Fax: +49 271 7401 4775  
Email: [thomas.kopp@uni-siegen.de](mailto:thomas.kopp@uni-siegen.de)

# Inhaltsverzeichnis

1 Anlass und Zielsetzung des Vorhabens.....	2
2 Darstellung der Arbeitsschritte und der angewandten Methoden .....	2
2.01 Evaluationsberatung .....	2
2.02 Treffen mit den Projektpartner*innen aus Osteuropa.....	4
2.03 Erste Besuch des Projektteams aus Deutschland auf Sansibar .....	5
2.04 Fortbildung zum Thema der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) .....	6
2.05 Erstes Online-Symposium .....	6
2.06 Besuch des Projektkoordinators der HSS in Deutschland.....	7
2.07 Workshop zur interkulturellen Kompetenz .....	7
2.08 Wissenschaftlicher Bericht zu den drei Projektthemen .....	8
2.09 Zweites Symposium – deutsch-tansanischer Perspektivenaustausch.....	8
2.10 Drittes Symposium für die Mittel- und Osteuropa-Perspektive .....	10
2.11 Spielentwicklungstreffen, Arbeit an Lernspielen und Testversion .....	11
2.12 Zweiter Projektbesuch auf Sansibar .....	11
2.13 Feedbackphase.....	13
2.14 Spielfinalisierung und Onlineaustausch .....	14
2.15 Projektbesuch der tansanischen Schulen .....	14
2.16 Didaktik-Workshop in Kroatien .....	15
2.17 Vorstellung der Lernspiele bei der „International Society for Ecological Economics“.....	15
2.18 Spieleverbreitung.....	16
2.19 Workshop für UNESCO-Projektschulen.....	16
3 Ergebnisse .....	17
3.1 Lernspiele .....	17
3.2 Spielanwendungen.....	19
3.3 Internationaler Tag für das Gute Leben für Alle .....	19
3.4 Vernetzung der Projektpartner.....	22
4 Diskussion .....	23
4.1 Erreichung der Projektziele .....	23
4.2 Abweichungen vom Projektplan .....	25
4.3 Reflexion der Zusammenarbeit mit den Projektpartnern .....	27
5 Öffentlichkeitsarbeit.....	28
5.1 Präsentation zur imperialen Lebensweise.....	28
5.2 Workshops .....	29
5.3 Website .....	29
6 Fazit.....	30

## Zusammenfassung des Abschlussberichts

Um die ökologischen und sozialen Herausforderungen der Gegenwart bewältigen zu können, ist die Auseinandersetzung mit diesem Thema in Bildungsorganisationen und der internationale Austausch unerlässlich.

Hier setzte das vorliegende zweijährige Pilotprojekt an, indem es ein Lernspiel erstellte, welches zu einer ökologisch nachhaltigeren und global gerechteren Lebensweise in den Partnerländern beiträgt. Während des Lernspiels lernen die Spieler\*innen die Auswirkungen ihres Handelns auf die planetaren Grenzen und das „Gute Leben für Alle“ in den drei Spielkategorien Tourismus und Kolonialismus, Agrarökologie und internationaler Handel, sowie Digitalisierung und Bergbau kennen. Durch die partizipative Erstellungsweise wurden die jeweiligen Lebensrealitäten der Projektpartner in Tansania, Kroatien, Slowenien und Deutschland berücksichtigt und für die Spieler\*innen erfahrbar gemacht. Die Anwendung der Lernspiele und der begleitende internationale Austausch zu den Lebensrealitäten in den Partnerländern führte unter den teilnehmenden Schüler\*innen zu einem besseren Verständnis der Auswirkungen verschiedener Lebensweisen.

Die Vernetzung der Projektpartner durch Workshops, angebotene Online-Austauschformate sowie die Organisation und Durchführung des „Internationalen Tages für das Gute Leben für Alle“ ermöglichte den Aufbau von internationalen Schulpartnerschaften, über welche der Austausch zwischen Schüler\*innen der Projektpartner auch in Zukunft möglich sein wird. Durch die Organisation von drei Symposien konnten die Projektpartner aus allen Ländern ihre Perspektiven und Expertisen teilen.

Die Verbreitung der Lernspiele und die Informationsbereitstellung zu Möglichkeiten des internationalen Online-Austausches und Schulpartnerschaften legten den Grundstein für einen anhaltenden Austausch über ökologische und soziale Nachhaltigkeit.

In dem Projekt wurden 500 Lernspieleboxen hergestellt, die jeweils drei thematisch unterschiedliche Spielversionen enthalten. Es wurden 255 Boxen auf Deutsch, 155 auf Englisch, 45 auf Kiswahili, 26 auf Slowenisch und 24 auf Kroatisch zur Verfügung gestellt. Neben den Projektpartnern und weiteren Schulen auf Sansibar wurden die Lernspiele bereits an 37 weitere Bildungsträger für ihre Bildungsarbeit übergeben.

# Abschlussbericht

## 1 Anlass und Zielsetzung des Vorhabens

Das Ziel des Projekts „Partizipative Entwicklung von Lernmaterialien und Bildungsangeboten zu sozial-ökologischen Herausforderungen der SDGs“ bestand in der Erstellung und Anwendung innovativer Bildungsmaterialien aus internationaler Perspektive für die Umweltbildung in Deutschland, Kroatien, Slowenien und Tansania. Bei dem zweijährigen Projekt handelte es sich um ein Pilotprojekt, welches in Zukunft skaliert werden soll. In Deutschland und Tansania arbeitete der Projektträger mit Schulen zusammen, in Slowenien und Kroatien mit zivilgesellschaftlichen Organisationen.

In einem ersten Schritt wurden mit den beteiligten Projektpartnern in den vier Projektregionen Onlinesymposien durchgeführt, die dem inhaltlichen und didaktischen Perspektivenaustausch dienten. Dabei erfolgte die Zusammenarbeit insbesondere mit den involvierten Lehrkräften der deutschen und sansibarischen Schulen sowie den Mitarbeitenden der slowenischen und kroatischen NGOs. Auf dem so erhaltenen Input aufbauend wurden anschließend Bildungsmaterialien erstellt, die später in der Bildungsarbeit dieser Schulen sowie der zivilgesellschaftlichen Organisationen angewendet wurden. Zum Projektende wurde in allen vier Ländern ein „Internationaler Tag der SDGs“ durchgeführt, um die Projektergebnisse der Öffentlichkeit vorzustellen und zu vermitteln.

## 2 Darstellung der Arbeitsschritte und der angewandten Methoden

### 2.01 Evaluationsberatung

Um den Erfolg des Projektes sicherzustellen, wurde das Projekt von Anfang an von einer externen Evaluationsberaterin betreut. Das erste Treffen der Evaluationsberaterin mit dem Projektkoordinator fand am 12. August 2022 statt. Einen Monat später, am 06. September, fand ein Einführungsworkshop zur Projektevaluation mit dem Projektteam an der Universität Siegen statt. Während des Workshops hat das Projektteam unter anderem die dem Projekt zugrundeliegende Theory of Change visualisiert und weitere Kriterien der Evaluationsarbeit besprochen.

Die erarbeitete Theory of Change ist in Abbildung 1 zu sehen. Sie verdeutlicht, auf welchem Weg die einzelnen Projektaktivitäten dem Endziel einer ökologisch nachhaltigeren und global gerechteren Lebensweise in den Partnerländern zuträglich sind. Anhand der Visualisierung kann auch der strukturelle Aufbau der Projektaktivitäten nachvollzogen werden. Darüber hinaus wurden während des Evaluationsworkshops Feedbackfragebögen entwickelt, welche im weiteren Verlauf des Projektes eingesetzt wurden, um die Zielerreichung der Lernmaterialien bewerten zu können. Außerdem erarbeiteten die Workshopteilnehmenden gemeinsam die Leitfäden für die Abschluss-evaluationsgespräche mit den Projektpartnern. Die verschiedenen Evaluationsaktivitäten setzen jeweils an den Zielen und Vermittlungszusammenhängen der ToC an.

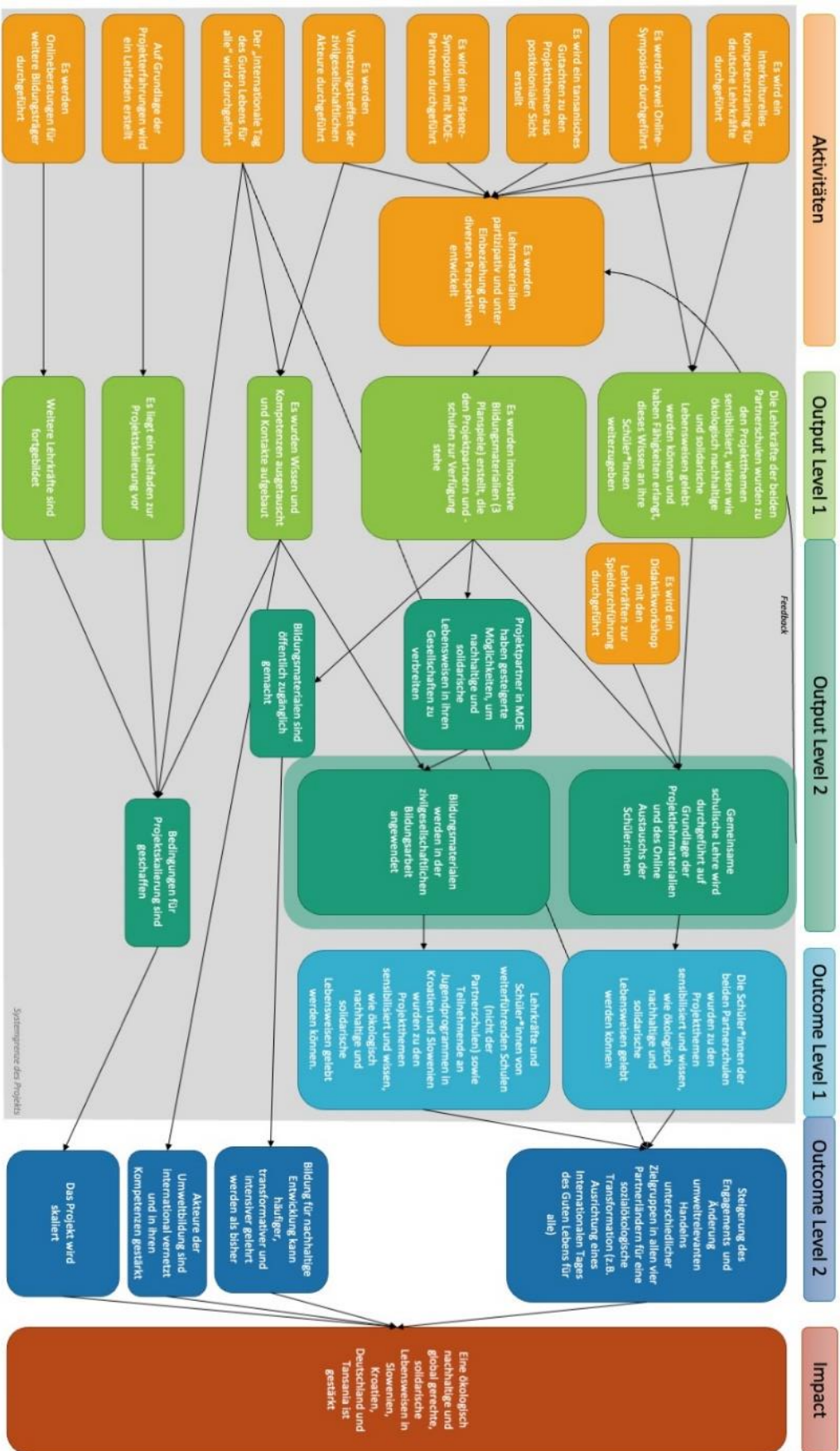


Abbildung 1: Theory of Change des vorliegenden Projekts

## 2.02 Treffen mit den Projektpartner\*innen aus Osteuropa

Am 3. und 4. Februar 2022 fand ein Treffen mit den Projektpartner\*innen aus Osteuropa in Zagreb statt. Für das Institute of Political Economy (IPE) aus Zagreb waren Vedran Hovrat und Lana Pukanić anwesend. Für das dem Institut za Ekologiju (IE) aus Ljubljana nahmen Rok Kranjc und Denis Maraz teil. Das Projektteam war mit Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp und Claudius Engeling präsent.

Im Rahmen dieses Treffens wurden die generellen Projekterwartungen der kroatischen und slovenischen Projektpartner\*innen geklärt. Insbesondere wurden Erwartungen an die zu erstellenden Bildungsmaterialien gesammelt (s. Bild).

Ebenfalls wurden die finalen Projektthemen diskutiert. Ursprünglich waren Digitalisierung, Holzhandel und ein Zusatzthema angedacht. Basierend auf dem Input und den Expertisen des IPEs und des IEs wurden folgende Themenblöcke ausgewählt:

- a) Digitalisierung und Bergbau
- b) Agroökologie und Internationaler Handel (mit Fokus auf Kaffee)
- c) Tourismus und Kolonialität

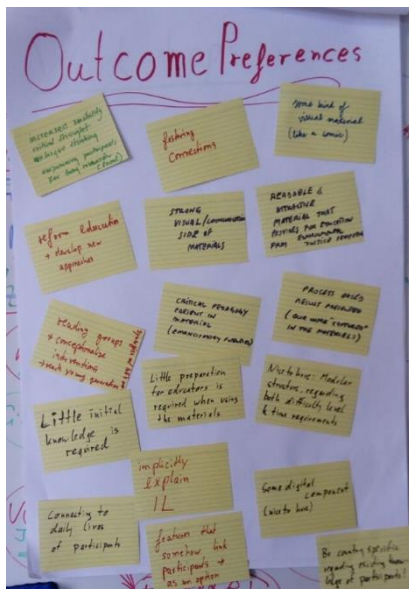


Abbildung 2: Outcome preferences der Projektpartner

Die Entscheidung, Kaffee- statt Holzhandel als Projektthema zu behandeln wurde aufgrund folgender Überlegungen getroffen. Zum einen stellt Holzhandel zwar eine ökologische Herausforderung für Tansania dar, für Sansibar ist dies jedoch nur in sehr viel geringerem Ausmaß der Fall. Zum Thema Kaffeehandel können die sansibarischen Schüler\*innen hingegen einen direkten Bezug aufbauen. Dies gilt auch für Menschen in Europa aufgrund der hier weitverbreiteten Konsumgewohnheit von Kaffee. Zum zweiten, lassen sich am Thema Kaffee ebenfalls Aspekte von internationalen Handelsregimen verdeutlichen. Es soll der Frage nachgegangen werden, warum aus Sansibar bzw. Tansania hauptsächlich die rohen Kaffeebohnen exportiert werden, während z.B. Deutschland durch den Export von geröstetem Kaffee mit höheren Gewinnmargen die Rolle des weltweit drittgrößten Kaffeexporteurs einnimmt.

Des Weiteren wurde während des Projektpartnertreffens in Zagreb der Zeitplan des Projekts mit dem IPE und dem IE diskutiert. Diese setzten sich für die oben beschriebene Aufnahme einer Testphase ein. Im Zusammenhang mit dem Zeitplan schlugen alle Projektpartner\*innen zudem weitere Akteur\*innen vor, mit denen im Projektverlauf zusammengearbeitet werden kann, und besprachen Synergien mit anderen geplanten Veranstaltungen während der nächsten zwei Jahre. Auch fand ein Austausch über den für 2023 geplanten „Internationalen Tag der SDGs“ statt. Das Treffen wurde mit dem Unterschreiben der Kooperationsvereinbarungen abgeschlossen.

Neben den Diskussionen über die zukünftige Zusammenarbeit hielten das IPE und das IE ferner jeweils einen inhaltlichen bzw. methodischen Workshop für alle Anwesenden ab. Das IPE teilte seine Expertise zu Methoden der kritischen Pädagogik, während das IE mit den Anwesenden zur

Rolle von menschlicher Vorstellungskraft in Bezug auf politischen Wandel arbeitete. Beide Aspekte dienen der langfristigen Vorbereitung der Bildungsmaterialerstellung.

### 2.03 Erste Besuch des Projektteams aus Deutschland auf Sansibar

Vom 6. – 12. März 2022 besuchten Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp und Claudius Engeling die Haile Selassie Schule (HSS) auf Sansibar. Am 6. März fand ein erstes Treffen mit dem Projektkoordinator an der HSS, Saleh Suleiman Ali, statt. Am 7. März trafen wir uns vormittags mit der *District Educational Officer* von Sansibar, um uns von dieser die politische Zustimmung zur Projektzusammenarbeit bestätigen zu lassen. Am Nachmittag fand ein weiteres Projektbesprechungstreffen mit Herrn Ali statt.

Da das Gebäude der HSS momentan renoviert wird, sind ihre Lehrkräfte und Schüler\*innen auf zwei andere Schulen, die Mohammad Shein und die Hamamni Schule, verteilt. Am Vormittag des 8. März trafen wir die HSS Lehrkräfte, welche zu der Zeit an der Hohammad Shein Schule unterrichteten, und am Nachmittag die HSS Lehrkräfte an der Hamamni Schule. Beiden Gruppen stellten wir jeweils den Projektablauf vor und klärten gegenseitige Erwartungen. Unter anderem beschlossen wir gemeinsam die im Februar mit dem IPE und IE entwickelten Projektthemen. Weiterhin legten wir die Termine für die Onlinesymposien fest.

Am 9. März besuchten wir ganztägig die *Tanzania Youth Coalition* (TYC) in Dar es Salaam. Die TYC hat große Erfahrung in der Vermittlung von ökologischen und politischen Themen an Jugendliche. Aus diesem Grund wählten wir die TYC aus, für uns einen Bericht zu den Projektthemen aus tansanischer Perspektive zu schreiben (mehr Details siehe unten).

Der 10. März diente dem Austausch mit den Schüler\*innen der Haile Selassie Schule. So bekamen wir ein Gefühl für die allgemeine Unterrichtssituation, vorherrschende didaktische Methoden sowie das Vorwissen und die Interessenslagen der sansibarischen Schüler\*innen.

Am 11. März trafen wir uns mit einem Absolventen der HSS, der heute im Tourismussektor arbeitet. Ziel des Treffens war es, tiefere Einsichten in das Projektthema „Tourismus“ zu gewinnen. Ein weiteres Treffen fand mit der *District Environmental Officer* von Sansibar statt. Dieses Treffen diente dem Austausch sowie der Vernetzung mit der politischen Stelle in Sansibar, welche Umwelt- und SDG-Arbeit in Sansibar beaufsichtigt. Damit stellten wir den zukünftigen Projekterfolg in politischer Hinsicht vor Ort in Sansibar sicher.

Am Nachmittag des 11. März führten wir sodann einen Workshop zur Steigerung der digitalen Kompetenzen mit den Lehrkräften der HSS durch. Dieser diente zum einen dazu, die Lehrkräfte in die Lage zu versetzen, das Onlinesymposium technisch kompetent durchzuführen. Zum zweiten diente der Workshop auch unserer Einschätzung des vorhandenen digitalen Kompetenzniveaus bei den HSS Lehrkräften. Wir stellten fest, dass diese zum damaligen Zeitpunkt praktisch kaum vorhanden waren. Diese Einsicht wurde später bei der Entwicklung der Symposienformate genutzt.

Der Projektbesuch auf Sansibar endete mit einem letzten Treffen mit Herrn Ali am 12. März, um die Arbeit der vorangegangenen Tage zusammenzufassen sowie die nun folgende Zusammenarbeit zu besprechen.

## 2.04 Fortbildung zum Thema der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)

Vom 3. – 5. Mai nahm der Projektkoordinator Claudius Engeling an der Fortbildung „WeltWeit-Wissen“ zum Thema der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) in Halle teil. Die Teilnahme diente zum einen der Fortbildung in den Bereichen der Lernspielentwicklung sowie der Durchführung internationaler Onlineformate. Zum zweiten knüpfte Claudius Engeling auf dieser Fortbildung mit BNE-Akteur\*innen wertvolle Kontakte für die zukünftige Verbreitung und Anwendung der in diesem Projekt zu erstellenden Bildungsmaterialien.

## 2.05 Erstes Online-Symposium

Am 19. Mai fand das erste Online-Symposium zwischen den sansibarischen und deutschen Lehrkräften statt. Dieses hatte zum Ziel, den Lehrkräften aus beiden Ländern ein erstes persönliches Kennenlernen und ein Gefühl für die zukünftigen Symposienformate zu ermöglichen. Des Weiteren diente es dem Projektteam dem Ausprobieren verschiedener Formate. Um das Symposium technisch zu ermöglichen, wurde die HSS im Vorfeld mit sechs Tablet-Computern ausgerüstet.

In Vorbereitung auf das Symposium produzierten wir ein Vorlesungsvideo, welches die Lehrkräfte mit den Konzepten der „imperialen Lebensweise“ sowie des „Guten Lebens für Alle“ vertraut macht und Beispiele aus allen vier Projektländern nennt. Dieses Video verweist auf die DBU als Förderer und ist online unter folgendem Link abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=bKx70bcKJw>

In Vorbereitung auf das Symposium beantworteten die Lehrkräfte persönlich ausformulierte Surveyfragen zu den Projektthemen online. Zum Beispiel wurde gefragt, wer bereits die Erfahrung gemacht hat, Tourist\*in zu sein. Diese Fragen wurden von zehn deutschen und von acht sansibarischen Lehrkräften beantwortet. Eigentlich waren noch mehr Vorbereitungsaktivitäten geplant. Jedoch stellte die digitale Mitarbeit für die Mehrheit der sansibarischen Lehrkräfte eine enorme Herausforderung dar, da diese vorher teilweise noch nie ein Smartphone bedient hatten. Aus diesem Grund reduzierten wir den Umfang der Vorbereitungsaufgaben und verlegten die inhaltliche Arbeit in die Onlinesymposien.

Das Symposium am 19. Mai war in zwei Hauptblöcke unterteilt. Der erste diente dem reinen Kennenlernen durch entsprechende Formate. Die Kommunikation stellte sich als ergiebig, aber auch herausfordernd dar. Einerseits war der mobile Internetempfang am gewählten Ort von niedriger Bandbreite geprägt, außerdem war die Kommunikation aufgrund der jeweils ungewohnten deutschen und sansibarischen Akzente auf Englisch sowie die mangelnde Vertrautheit mit bestimmten methodischen Formaten für die Lehrkräfte ungewohnt. Andererseits kamen äußerst lebhaft und produktive Gespräche zustande, weshalb die Veranstaltung trotz der Schwierigkeiten erfolgreich war. Im zweiten Block erarbeiteten beide Seiten dann Präsentationen zum Guten Leben für Alle und stellten diese vor. Dieses Vorgehen erwies sich als sehr erfolgreich, da die vorgegebene Ablaufstruktur von Vorbereitung und anschließender Rede die Kommunikation erheblich begünstigte.



## 2.06 Besuch des Projektkoordinators der HSS in Deutschland

Vom 9. – 29. Juni besuchte der Projektkoordinator der HSS, Herr Ali, Deutschland. Am 9. und 10. Juni nahmen er und Claudius Engeling an der UNESCO-Schulleitungstagung im Auswärtigen Amt in Berlin teil. Dort stellten sie als eingeladene Referenten das Projekt in Gesprächsforen anderen interessierten Schulen vor, wodurch die öffentliche Sichtbarkeit in einem interessierten Umfeld erhöht werden konnte.

Vom 12. bis zum 17. Juni besuchten Saleh Suleiman Ali, Lana Pukanić und Claudius Engeling das GESP in Berlin. Die Projektlehrkräfte des GESP zeigten Herrn Ali ihre Schule, die Stadt Berlin und bauten persönlichen Kontakt auf. Vor allem besprachen sie auch die Ausgestaltung der zukünftigen Partnerschaft ihrer jeweiligen Schulen (s. eingefügter Programmplan).

Date	time	Activity	Responsible teacher for orga	Others
11.06.22	2pm-6pm	Lunch and sightseeing	Rehfeld	
12.06.22	11am-4pm	Barbecue, Mauerpark	Santana	
14.06.22	10am	Welcome at school, guided tour @GESP	Rehfeld / students 8c	Schäffer T2-Team
	12-2:20pm	English classes 1. Class 9c / English / 12:15-1pm / R. 2204 / Rehfeld 2. Class 10c / English / 13:35-2:20pm / R. 1040 / Rehfeld	Rehfeld	
	3pm	Lunch break	Rehfeld	Engeling
	4-7pm	Guided tour African quarter, Wedding (meeting point: Alhambra)	A Franz / Rehfeld	Engeling
15.06.22	10am-4pm	English classes & clubs 1. Class 10d / English / 10-11:40am / R. 1030 / Mr Bader (meeting point: staff room) 2. Class 7d / English / 12:15-2:20pm / R. 2030 / Mr Beeris (meeting point: staff room) 3. Garden Club / 2:20 - 4pm / Garden behind the school building / Ms Febel (meeting point: staff room)	Santana / Preidl Febel	Bader / Berris
	4-6pm	Lunch break	Berg	
	5:30-8pm	Relay race, participation: Engeling	Febel / Engeling	Preidl / Niebauer
16.06.22	8am-10am	Classes 1. Class 9c / English / 8-9:40am / R. 2204 / Mrs. Rehfeld	Rehfeld	
	10am-12pm	Sightseeing Berlin	Marbach	

Date	time	Activity	Responsible teacher for orga	Others
	12:00-2pm	2. Class 9b / Biology / 12:15-1pm / R.1206 / Mrs. Berg	Berg / Aufsicht Santana	
	2:00-4pm	Swimming lessons, Velodrom (meeting point: staff room) Short trousers / slippers	Febel	
	4:00 - 6:30pm	Sightseeing Berlin	Marbach	
	6:30pm	Meet & mingle @ Schönbrunn (meeting point: Schönbrunn) Discussion and outlook future school exchange	Preidl / Rehfeld	Marbach / Rehfeld / Preidl
17.06.22	8:00-10am	English classes & clubs 1. Class 11 / English / 8:00-09:40am / R. 1060 / Mrs Rehfeld (meeting point: staff room)		
	11am-1pm	Theatre "ITalk" Diestel Farewell	Rehfeld / Santana	

Abbildung 3: Programm von Herrn Ali am GESP

Vom 27.-29. Juni besuchte Herr Ali sodann die Universität Siegen und traf sich mit dem Antragssteller, Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp Zusammen mit Claudius Engeling bauten sie den persönlichen Kontakt aus und besprachen und planten das zweite Onlinesymposium für den 18. und 19. August im Detail.

## 2.07 Workshop zur interkulturellen Kompetenz

Am 17. Juni nahmen die GESP-Projekt-Lehrkräfte sowie Lana Pukanić vom IPE und der Projektkoordinator Claudius Engeling an dem im Projektantrag angekündigten Workshop zur interkulturellen Kompetenz teil. Das Training wurde von Lawrence Oduro-Sarpong durchgeführt, der spezifische Expertise im Bereich von internationalen Schulaustauschprojekten besitzt. Durch den Workshop von Herrn Oduro-Sarpong lernten die Lehrkräfte und das Projektteam insbesondere

bestehende Machtungleichgewichte zwischen den verschiedenen Projektregionen zu reflektieren und diese Reflexionen in ihrer zukünftigen Zusammenarbeit mit einzubeziehen.

## 2.08 Wissenschaftlicher Bericht zu den drei Projektthemen

Wie im Projektantrag geplant, wurden tansanische Wissenschaftler\*innen für didaktisches und inhaltliches Feedback mit in den Prozess einbezogen. Anders als angedacht wurde dieses Arbeitspaket jedoch nicht an die School of Education der Zanzibar State University sowie die Foreign Language Studies und das Department of Social Sciences vergeben, sondern an die *Tanzania Youth Coalition* (TYC). Diese bündelt die erforderlichen didaktischen und inhaltlichen Expertisen nämlich vorteilhaft unter einem Dach. Wie oben erwähnt trafen sich Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp und Claudius Engeling während ihrer Reise nach Tansania mit der TYC.

Anfangs war geplant, das Feedback der tansanischen Wissenschaftler\*innen nach der Erstellung der Bildungsmaterialien einzuholen. In der gemeinsamen Besprechung mit der TYC wurde jedoch ersichtlich, dass eine Zusammenarbeit eine größere Wirkung entfaltet, wenn sie bereits im Material-Entwicklungsprozess selbst einsetzt.

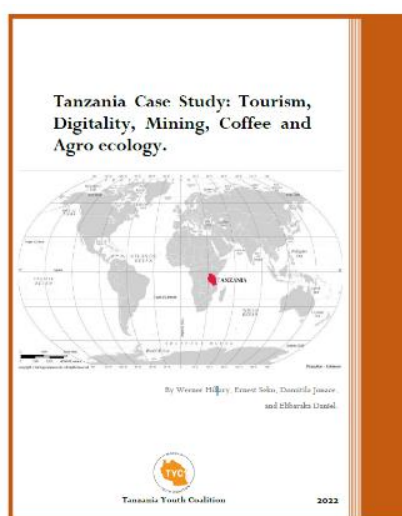


Abbildung 4: Titelblatt Tanzania Case Study

Aus diesem Grund verfassten die TYC Mitarbeiter\*innen Werner Hillary, Ernest Seko, Domitila Jonace und Elibaraka Daniel bereits zu Anfang Juli 2022 einen wissenschaftlichen Bericht zu den drei Projektthemen aus tansanischer Perspektive. Diesen Bericht präsentierten sie zudem in einem Zoommeeting und beantworteten Nachfragen von unserer Seite. Wir gaben Feedback zum Bericht und der Bericht ging zur Überarbeitung zurück an die Autor\*innen. Die Erkenntnisse des Berichts flossen als didaktische und inhaltliche Impulse zentral in die Bildungsmaterialerstellung mit ein.

## 2.09 Zweites Symposium – deutsch-tansanischer Perspektivenaustausch

Das zweite Online-Symposium zwischen den deutschen und tansanischen Projektlehrkräften stellte den Kern des Perspektivenaustausches zwischen den beiden Ländern dar und diente der Erarbeitung von Inhalten und Argumenten, die in die zu erstellenden Lernspiele einfließen. Das Symposium wurde von den Projektpartnern aus Deutschland, Kroatien und Slowenien inhaltlich und methodisch vorbereitet. Vom ZöBiS an der Universität Siegen arbeiteten insbesondere StR Dr. Marco Rehm und Romina Kron an der didaktischen Vorbereitung mit. Das Institute for Ecology (IE) aus Ljubljana sowie das Institute of Political Ecology (IPE) aus Zagreb halfen bei der Vorbereitung des inhaltlichen Inputs, der in das Onlinesymposium einfluss.

In der Vorbereitung auf das Symposium nahmen die Teilnehmenden deutschen und tansanischen Lehrkräfte 5-Minütige Videos auf. Diese Videos dienten dem besseren gegenseitigen Kennenlernen sowie dem inhaltlichen Einstieg in Vorbereitung auf das zweite Symposium.

Dieses Symposium, welches am 18. und 19. August 2022 stattfand, gliederte sich in vier Blöcke. Drei Blöcke dienten jeweils der Diskussion von einem der drei Projektthemen. Der vierte Block

stand den sansibarischen Lehrkräften zur freien Gestaltung zur Verfügung, damit diese ihre eigenen Präferenzen einbringen konnten.

Die ersten drei thematischen Blocks liefen immer mit den gleichen Methoden ab, damit alle Teilnehmenden diese Methoden fortlaufend besser kennenlernen und sich auf den inhaltlichen Austausch konzentrieren konnten. Um maximal viele Gespräche zu ermöglichen, arbeiteten die Lehrkräfte vorrangig in Break-out Räumen, in welchen sich jeweils ein Zweier-Team aus Sansibar und eines aus Deutschland trafen. Zwischen den einzelnen Methoden in den Breakout-Räumen kamen die Teilnehmenden immer wieder kurz im Hauptraum zusammen, um die gemeinsame Programmdurchführung sicherzustellen. Ebenfalls wurden in diesen Abschnitten verschiedene Videos aus den beiden Ländern gezeigt, welche Einblicke in das jeweils andere Land und Gesprächsthemen für den Austausch in den Breakout-Räumen lieferten.

Jeder der drei Blöcke bestand aus drei *Sessions*. Die erste Session diente dem technischen Set-up sowie einer Begrüßungsrunde auf Swahili und Deutsch. Begrüßungen sind ein wichtiger Bestandteil jeder Gesprächseröffnung auf Sansibar und stellten in unserem Symposium einen



Abbildung 5: Video-Call während des zweiten Symposiums

wichtigen Eisbrecher dar. Anschließend waren die Lehrkräfte aufgefordert, sich gegenseitig ihre vorher verschriftlichten Erwartungen an das Lernspiel vorzustellen. Danach wählten sie aus einer bereitgestellten Fotosammlung zum jeweiligen Thema ein Foto aus und erklärten im Breakout-Raum, warum sie sich für dieses Foto entschieden hatten. Diese Methode erwies sich als sehr erfolgreich darin, den inhaltlichen Austausch anzustoßen und länderspezifische Perspektiven zu vermitteln. In dem letzten Format der ersten Session tauschten sich die Lehrkräfte über ihre Lieblingslehrmethoden aus. Dies entsprang einem Wunsch der sansibarischen Lehrkräfte und diente auch dem Projektteam für die didaktische Erarbeitung des Lernspiels.

In der zweiten Session erstellten die jeweiligen Zweierteams eine Matrix zu Nutzen und Schäden für sowohl Menschen wie auch der Natur zu dem jeweiligen Thema, wie z.B. dem Tourismus. Das hieß, dass sich die Lehrkräfte für ihr Land sowie weltweit überlegten, was begrüßenswerte und was problematische Auswirkungen von Tourismus auf Gesellschaften und die Natur sind. Diese Matrix stellten die Lehrkräfte dann ihren Kolleg\*innen aus dem jeweils anderen Land vor. Auf diese Weise wurde ein sehr reichhaltiger Austausch von Inhalten und Perspektiven zu den Projektthemen ermöglicht, welche das Projektteam später in das Lernspiel übernahm.

Für die jeweils dritte Session stellte das Projektteam Aussagen zu den Projektthemen zur Verfügung (z.B.: „*There should be limits to the growth of tourism*“ oder „*I can see the effects of climate change in my country*“). Die Teilnehmenden stimmten diesen Aussagen zu oder lehnten sie ab und begründeten ihre Entscheidung gegenüber ihrem Partnerteam aus dem anderen Land. Die Methode war erfolgreich darin, Themen strukturiert vorzugeben, ihre Diskussion aber offen zu

halten. So konnten die Lehrkräfte viel Wissen über die Einstellungen und Einschätzungen ihrer Kolleg\*innen aus dem anderen Land sammeln.

Dieser Ablauf war, wie erwähnt, für alle drei thematischen Blöcke derselbe. Die Methoden funktionierten sowohl technisch wie auch inhaltlich sehr gut und konnten ihre Zielsetzung des Perspektivenaustauschs zwischen Sansibar und Deutschland vollumfänglich erfüllen. Abgerundet wurde das Symposium zum Schluss mit dem in Sansibar geplanten vierten Block. Hier durften die Teilnehmenden zwei Onlinepräsentationen aus Sansibar beiwohnen. Zunächst referierte ein sansibari-scher Experte aus der Tourismusbranche über die soziale, ökologische und politische Lage der Tourismusindustrie seines Landes, bevor abschließend ein sansibarischer Agroökologie-Experte neue Methoden in der Fischerei-Industrie Sansibars erläuterte.

Die Durchführung des zweiten Symposiums verlief für alle Seiten zu großer Zufriedenheit. Die entwickelten Methoden erwiesen sich als äußerst erfolgreich. Auch konnte die Erfahrung aus dem ersten Symposium, welches im Mai 2022 stattgefunden hatte, genutzt werden, um einen technisch und organisatorisch glatten Ablauf zu erzielen. In einer im Anschluss mit allen 13 teilnehmenden deutschen Lehrkräften durchgeführten Feedbackumfrage lag der Median der abgefragten Gesamt-zufriedenheit bei einer Likertskala zwischen eins (nicht zufrieden) und sieben (voll zufrieden) bei sechs.

## 2.10 Drittes Symposium für die Mittel- und Osteuropa-Perspektive

Am 03.11.2022 fand das dritte Symposium mit dem Institute for Ecology (IE) aus Ljubljana und Studierenden der Universität Ljubljana statt. Dieses Treffen fand in einem Hybrid-Format statt. Zwei Vertreter des Instituts für Ecology, sowie Claudius Engeling, Lana Pukanić und zwei Studierende waren in Präsenz anwesend, während sechs weitere Studierende aufgrund ihrer Semesterferien nicht vor Ort waren und digital teilnahmen.

Dieses Symposium diente wie geplant dem Ziel, die bisherige Projektarbeit stärker um Perspektiven aus Kroatien und Slowenien zu ergänzen. Mithilfe von digitalen Whiteboard-Programmen überarbeiteten die Teilnehmenden das bis dahin erstellte Lernspiel aus ihrer Länderperspektive, fassten ihren Input für die noch zu erstellenden Lernspiele zusammen und entwickelten die slowenischen und kroatischen Charaktere der Lernspiele. Die Planung und Durchführung dieses Symposiums übernahm Rok Kranjc und Denis Maraz vom IE. Die Teilnehmenden waren motiviert und hatten sich bereits im Vorfeld ins Thema eingearbeitet.

Die Hürden für dieses dritte Symposiums lagen somit geringer als die der ersten beiden Symposien und es konnte seinen Zweck erfüllen, die für Mittel- und Osteuropa wichtigen Themen in die Lernmaterialien einzuarbeiten. Lediglich der späte Termin des Symposiums (ursprünglich war dieser für September angesetzt) führte dazu, dass einige Themen nur noch geändert, aber nicht mehr neu entwickelt werden konnten, was sich jedoch nicht negativ auf die Endergebnisse der Lernspiele auswirkte.

Am nächsten Tag trafen Vertreter\*innen des Institute for Ecology, des Institutes for Political Ecology sowie Claudius Engeling als Projektkoordinator Prof. Dr. Ulrich Brand, der für eine Tagung ebenfalls in Ljubljana weilte und auf dessen gemeinsam mit Prof. Dr. Markus Wissen verfasstem Buch „Imperiale Lebensweise“ das vorliegende Projekt aufbaute. In der Diskussion mit Prof. Brand entwickelten wir weiteren Input für das Spiel, insbesondere bezüglich der Frage, was das

Konzept des „Guten Lebens für alle“ jeweils im Globalen Süden und Norden unterschiedlich bedeuten kann und wie diese Unterschiede in der Präsentation der Lerninhalte berücksichtigt werden sollten.

## 2.11 Spielentwicklungstreffen, Arbeit an Lernspielen und Testversion

Lana Pukanić arbeitete seit Anfang Juli 2022 an der Lernspielentwicklung. Vom 25.08. bis zum 04.09.2022 besuchte der Projektkoordinator, Claudius Engeling, die kroatische Partnerorganisation IPE. Zum einen nahm er an ihrer „Green Academy“, einer Sommerschule für sozial-ökologischen Wandel, teil. Zum anderen arbeiteten Claudius Engeling sowie die Spieleentwicklerin Lana Pukanić vom IPE für einige Tage in Zagreb zusammen an der Lernspielgestaltung. Ein weiteres persönliches Treffen zur gemeinsamen Spielentwicklung fand zwischen Claudius Engeling und Lana Pukanić vom 05. – 09.10.2022 statt. Diese Treffen ergänzten die individuelle Arbeit von Lana Pukanić sowie ihre regelmäßige Online-Zusammenarbeit mit Claudius Engeling.

Darüber hinaus verfasste Lana Pukanić zwischen Mai 2022 und Dezember 2022 über weite Strecken eigenständig und auf Grundlage des im gesamten Projektverlaufs vorbereiteten Materials eine vollständige Testversion der drei Lernspiele. Die Testversion wurde im Januar 2023 fertiggestellt, gedruckt und an alle Projektpartner verteilt.

## 2.12 Zweiter Projektbesuch auf Sansibar

Vom 15. – 21. Januar 2023 besuchten die Spielentwicklerin Lana Pukanić und der Projektkoordinator Claudius Engeling gemeinsam mit den Projektkoordinatorinnen der zwei deutschen Projektpartnerschulen die sansibarische Projektpartnerschule. Eine weitere Lehrerin des Gymnasiums am Europasportpark Berlin nahm ebenfalls selbst organisiert an der Reise teil, um ein Projekt in Bezug auf die Organisation von Schwimmunterricht zu starten. Die Idee hierzu war aus dem Austausch der Lehrkräfte der Berliner mit der sansibarischen Schule entstanden.



Abbildung 6: Treffen der deutschen Schulkoordinator\*innen mit Lehrkräften der HSS

Das Ziel des Projektbesuchs lag in der Überreichung der Testversionen der Lernspiele, dem Ausbau der deutsch-sansibarischen Schulpartnerschaften, der Besprechung des kommenden Onlineaustauschs zwischen den Schulklassen sowie der generellen Planung und Organisation des weiteren Projektverlaufs.

Bereits eine Woche zuvor fand ein Planungstreffen zwischen Claudius Engeling und dem sansibarischen Projektkoordinator, Saleh Suleiman Ali auf Sansibar statt. Gemeinsam legten sie die Feinplanung der Besuchswoche fest und evaluierten die bisherigen Projektaktivitäten. Auch teilte Saleh Ali seine Erfahrungen aus einem Onlineaustauschformat seiner Schulklassen mit der

Berliner Partnerschule, welches abseits des vorliegenden Projekts stattgefunden hatte. Diese Erfahrungen nahmen wir in die Planung der geplanten online Formate innerhalb unseres Projekts auf.

Die offizielle Projektbesuchswoche startete mit einem informellen Besuch des Forodhani Marktes in Sansibar Stadt am Sonntagabend. Themen der Agrarökologie-Lernmaterialien konnten hier lebensnah aufgegriffen werden und die Gruppe lernte sich persönlich kennen.

Am Montag loteten Vertreter\*innen des Gymnasiums am Europasportpark Berlin (GESP) zusammen mit der Haile Selassie Secondary School aus Sansibar (HSS) Möglichkeiten einer Schulpartnerschaft und zukünftige gemeinsame Aktivitäten aus (Abb. 7). Im Anschluss besprachen die Projekt- und Schulkoordinator\*innen das Programm der kommenden Tage. Nachmittags wurden die Testspiele in kleiner Runde präsentiert und testgespielt.



*Abbildung 3: Anbahnung der Schulpartnerschaft zwischen dem GESP und der HSS*

Am Dienstag fand eine Feedbackrunde in kleiner Runde zu den Testspielen statt. Anschließend besuchte die Projektgruppe die HSS. Dort wurde die aufzubauende Schulpartnerschaft mit dem Direktor der HSS weiter besprochen. Ebenfalls wurde ein Treffen mit der Universitäts-Wissenschaftlerin Dr. Mary Khatib organisiert, die in den Feedbackprozess auf sansibarischer Seite einbezogen wurde. Anschließend gab es ein formelles Treffen mit allen Projektlehrkräften der HSS, welches mit dem gemeinsamen Ausprobieren der Lernspiele und verschiedenen Feedbackmethoden endete.

Am Mittwoch besuchte die Projektkoordinatorin des Friedrich-Leopold-Woeste-Gymnasiums aus Hemer (FLWG) prospektive Partnerschulen für ihre Schule. Ebenfalls trafen sich alle Schul-Projektkoordinator\*innen und Claudius Engeling, um alle zukünftigen gemeinsamen Projektaktivitäten gemeinsam durchzusprechen und offene Fragen zu klären. Der Großteil des Tages wurde im Folgenden dazu genutzt, die Testspiele mit den Schüler\*innen der HSS auszuprobieren und deren Feedback einzuholen. Auch hatten die deutschen Lehrkräfte die Chance, dem Unterricht ihrer sansibarischen Kolleg\*innen beizuwohnen.

Am Donnerstag wurden die Lernspiele erneut mit Schulklassen der HSS testgespielt. Mittags organisierte der Projektkoordinator Claudius Engeling einen Workshop mit den HSS Projektlehrkräften, in welchem er diese auf den kommenden Online-Schulklassen-Austausch vorbereitete und Fragen der Projektdokumentation erläuterte. Am Abend trafen sich noch einmal alle europäischen Projektmitglieder, um Fragen der internationalen Zusammenarbeit zwischen dem Globalen Norden und Süden untereinander zu reflektieren.

Der Freitagvormittag diente dem Zusammentragen der unter der Woche angestoßenen Aktivitäten. Die FLWG-Koordinatorin traf sich noch einmal mit möglichen Partnerschulen, die deutschen Lehrkräfte besuchten noch ein letztes Mal die HSS und finalisierten die Projektpläne für die nächsten Monate. Nach einer kurzen Evaluation der Besuchswoche besuchte die Projektgruppe am

Freitagnachmittag als Teil des Schwimmunterrichts-Projekts zwischen der GESP und HSS einen Schwimmunterricht im Osten von Sansibar.



Abbildung 8: Anbahnung einer Schulpartnerschaft zwischen der Lumumba School und dem FLWG Hemer

Damit war das offizielle Programm beendet. Alle Beteiligten zeigten sich mit dem Programm äußerst zufrieden und gaben an, dass ihre Erwartungen und Ziele für die Besuchswoche, sowohl organisatorisch als auch sozial, vollumfänglich erfüllt wurden. Während die Spielentwicklerin und die Schulkoordinatorinnen am Samstag zurück nach Europa kehrten, traf sich der Projektkoordinator Claudius Engeling an diesem Wochenende noch einmal mit dem HSS-Koordinator Saleh Suleiman Ali sowie weiteren informell mit dem Projekt affilierten Personen, wie zum Beispiel mit Mwalimu Ramadhan von der State University of Zanzibar. Ferner traf er zwei potenzielle Übersetzer\*innen, um Möglichkeiten der zukünftigen Swahili-Übersetzung der Lernmaterialien vorzubereiten.

### 2.13 Feedbackphase

Die Testversionen der drei Lernspielversionen wurden Mitte Januar fertiggestellt und neben der Universität Siegen als Projektträger auch allen Projektpartnern (den drei Projektschulen, dem IPE in Kroatien, dem IE in Ljubljana und Common Future e.V. in Deutschland) ausgedruckt zur Verfügung gestellt. Über Feedbackvorlagen wurde deren Feedback aus der Anwendungspraxis bis zum 12. März 2023 eingeholt.

In Sansibar stellte außerdem, wie oben erwähnt, Dr. Mary Khatib ihre Expertise in Bezug auf mögliche Änderungen an den Lernspielen aus sansibarischer Perspektive zur Verfügung. Dieses Vorgehen wurde gewählt, um das Ungleichgewicht auszugleichen, dass die Lernmaterialien in Deutschland erarbeitet wurden. So fiel es den deutschen Projektbeteiligten generell leichter, ihr Feedback an die deutsche Projektleitung zu übermitteln, als dies für die Lehrkräfte aus Sansibar der Fall war. Neben ihrem persönlichen Feedback organisierte Dr. Mary Khatib am 24.02.2023 ebenfalls einen Feedback- und Evaluationsworkshop an der Haile Selassie School, um direkte Rückmeldung von den dortigen Lehrkräften und Schulklassen zu erhalten und an die Projektleitung weiterzugeben.

Auch in Deutschland fand ein solcher Feedback- und Evaluationsworkshop statt: am 07.02.2023 am Gymnasium am Europasportpark in Berlin und am 28.02.2023 am Friedrich-Leopold-Woeste-Gymnasiums in Hemer. Darüber hinaus wurde ebenfalls Feedback direkt von den Schüler\*innen der deutschen Projektpartnerschulen eingeholt. Am 28.02.2023 testete Claudius Engeling die Lernspiele bei seinem Besuch in Hemer auch in einer Schulklasse. Am 02.03.2023 verbrachten sowohl Claudius Engeling als auch der Projektleiter Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp einen gesamten Schulvormittag in drei Doppelstunden in Schulklassen des GESP in Berlin. Für diese Aktivitäten hatte das GESP zusätzlich zwei externe Referent\*innen des „Bildung trifft Entwicklung“ (BtE)-

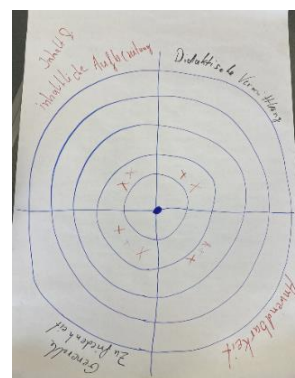


Abbildung 9: Feedback zur Spiel-Testversion am GESP

Programms eingeladen, die uns Feedback zu den Lernspielen aus ihrer Bildungspraxis geben konnten.

In der Feedbackphase wurde deutlich, dass die Projektpartner grundsätzlich bereits zufrieden mit dem Lernspiel waren (s. Abb. 9). Gleichzeitig erhielt das Projektteam wertvolle Rückmeldungen zu der Ausgestaltung der Spielcharaktere sowie zu missverständlichen Formulierungen, die es im Anschluss in der Phase der Spielfinalisierung überarbeitete.

#### 2.14 Spielfinalisierung und Onlineaustausch

Das Projektteam arbeitete das erhaltene Feedback in die Lernmaterialien ein. Parallel standen die Lehrkräfte der sansibarischen und deutschen Projektpartnerschulen im Austausch, um ihren Schulklassen einen Onlineaustausch zu ermöglichen. Anstatt dabei wie ursprünglich geplant jeweils 100 Schüler\*innen beider Länder miteinander in Kontakt zu bringen, erschien es uns notwendig, das Format anzupassen und mit kleineren Gruppen, dafür aber intensiver zu arbeiten. Der Grund besteht darin, dass viele Lehrkräfte in Sansibar nur minimale Onlineexpertise besitzen und ein Onlineaustausch mit einer gesamten Klasse nicht erfolgreich durchführen könnten. Stattdessen fand ein Onlineaustausch am 28. November 2022 zwischen dem Gymnasium am Europasportpark Berlin und Haile Selassie School (HSS) statt. Von beiden Schulen haben jeweils 21 Schüler\*innen teilgenommen, welche sich digital über im Vorfeld eingereichte Fragen und im Anschluss ihre Sichtweisen auf die „Schule in der Zukunft“ ausgetauscht haben. Dieses Thema beinhaltet sowohl die Gestaltung der Gebäude, das Lehrverhalten der Lehrpersonen, die eingesetzten Lehrmethoden sowie einen Vergleich der Schulsysteme (i.e. primär, sekundär, tertiär). Darüber hinaus entstand aus dem Online-Austausch ein Brief- beziehungsweise Postkartenwechsel zwischen den Schüler\*innen. Ein Interview einer Schülerin der HSS während des Besuchs im Mai 2023 (für Details siehe 14)) brachte zum Vorschein, dass die Schülerin vor dem Austausch durch die Annahme erheblicher Differenzen der Englischkenntnisse nervös war. Während des Austauschs stellte sich jedoch aus ihrer Sicht heraus, dass keine derartigen Differenzen vorlagen, was ihren Selbstwert und ihr Selbstbewusstsein steigerte. Zusätzlich wurde auch im Rahmen des „Internationalen Tag für das Gute Leben für Alle“ am 31. August 2023 ein Austausch zwischen tansanischen und deutschen Schüler\*innen ermöglicht.

Für die didaktische Vorbereitung des Onlineaustauschs arbeiteten wir eng mit dem digitalen Hochschuldidaktik-Team der Universität Siegen zusammen. Wir entwickelten mit diesem verschiedene Formate, welche einen erfolgreichen inhaltlichen Austausch über die Themen der gespielten Lernspiele für die Schüler\*innen sicherstellten.

#### 2.15 Projektbesuch der tansanischen Schulen

Vom 15.05. bis zum 22.05.2023 besuchte Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp die Schulen auf Sansibar. Nach seiner Ankunft plante er am 15.05. gemeinsam mit dem Projektkoordinator der Haile Selassie School, Saleh Ali, den Wochenverlauf. Am Morgen des 16.05. leitete er ein Treffen der Lehrkräfte und verbrachte den weiteren Vormittag damit, das Brettspiel mit den Schüler\*innen zu spielen und dabei für Rückfragen zur Verfügung zu stehen. Am Nachmittag trieb er mit dem lokalen Koordinator die Planung des Internationalen Tags voran. Am Mittwoch besuchte Jun.-Prof.



Dr. Thomas Kopp sowohl die Memon Academy School als auch die High View School, um auch dort die jeweilige Teilnahme am Internationalen Tag zu planen. Den Nachmittag verbrachte er damit, die technischen Lösungen für die Videoverbindung am Internationalen Tag zu organisieren. Am Donnerstag, dem 17.05., besuchte er die Lumumba



Abbildung 10: Besuch der HSS und Anwendung der Lernspiele

Schüle\*innen und Lehrkräfte für die Teilnahme am Internationalen Tag und die Schulpartnerschaft mit dem Friedrich-Leopold-Woeste-Gymnasium Hemer zu begeistern. Auch hier spielte er mit den Schüler\*innen das Brettspiel. Am Freitag nutzte er die Zeit für einen Besuch des Bildungsministeriums, um die Bildungsdirektorin über die aktuellen Pläne zu informieren, für die diese ihre weiterhin bestehende Unterstützung zusicherte. Am folgenden Montag besprach Prof. Kopp mit den Projektlehrkräften der Haile Selassie School die weiteren Schritte des Projektes, organisierte die Distribution der Spiele mit entsprechender Einführung an fünf weitere Schulen und diskutierte mögliche Folgeprojekte. Diese könnten die Einführung eines jährlichen Internationalen Tags für das Gute Leben für Alle sowie die Kooperation mit einer derzeit sich in der Gründung befindlichen lokalen NGO beinhalten.

## 2.16 Didaktik-Workshop in Kroatien

Um eine möglichst große Anzahl von Bildungsanbietern aus osteuropäischen Ländern zu erreichen, wurden die geplanten Didaktik-Workshops auf der Degrowthkonferenz in Zagreb abgehalten, die dort vom 29.08. bis 02.09.2023 stattfand. Insgesamt konnten in beiden Workshops ca. 50 Teilnehmende erreicht werden. Die Workshops wurden sowohl von dem Projektteam als auch von Marco Rehm als hinzugezogenen Experten des ZöBiS entwickelt. Die zwei angebotenen Workshops hatten unterschiedliche Schwerpunkte. Der eine Workshop widmete sich dem entwickelten Brettspiel, während der zweite Workshop in den Mittelpunkt stellte, wie ein Onlineunterricht zwischen Schulklassen aus zwei unterschiedlichen Ländern zum Austausch über die SDGs aussehen kann. In beiden Workshops wurde auf Chancen und Herausforderungen dieser Formate eingegangen. Viele Teilnehmende in beiden Workshops bekundeten ihr Interesse an den beiden Formaten Lernspiel und Onlineaustausch zwischen Schüler\*innen und gaben an, inspiriert zu sein, ähnliche Formate in ihrer Arbeit zu nutzen.

## 2.17 Vorstellung der Lernspiele bei der „International Society for Ecological Economics“

Im Oktober 2023 bewarb Jun.-Prof. Thomas Kopp die Lernspiele und die entwickelten Konzepte und Inhalte auf der Konferenz der „International Society for Ecological Economics“ in Santa Marta, Kolumbien. Das Thema der Konferenz lautete „Economics for Life: Alliances for

Practicing Ecological Economics in a World in Transition”. Die von uns erarbeiteten Lernspiele dienten als konkretes Beispiel dafür, wie durch Allianzen verschiedener Projektpartner ein sozial-ökologischer Wandel angestoßen werden kann.

## 2.18 Spieleverbreitung

Nach der Entscheidung für ein finales Spieledesign wurden insgesamt 500 Spiele für den Druck in Auftrag gegeben. Davon waren 155 Spiele auf Englisch, 255 auf Deutsch, 45 auf Swahili, 24 auf Slowenisch und 26 auf Kroatisch. Die Druckerei lieferte die Spiele Ende Juli an uns aus. Seitdem stellen wir die Lernspiele interessierten Anwender\*innen kostenlos zur Verfügung.

Der kroatische Projektpartner, das IPE, erhielt 18 englische und 24 kroatische Versionen. Der slowenische Projektpartner, das IE, erhielt sechs englische und 26 slowenische Versionen. Nach Sansibar versendeten wir je 39 Spielboxen auf Englisch sowie auf Swahili. Zehn Spielboxen verblieben an unserer Partnerschule, der Haile Selassie Schule. Die restlichen 68 Spiele auf Sansibar gingen an andere Schulen sowie Verantwortliche aus der Bildungspolitik.

Das GESP in Berlin benötigte je acht deutsche und englische Exemplare sowie eines auf Swahili. Das FLWG in Hemer bat uns um sieben deutsche und sechs englischsprachige Spielboxen.

Darüber hinaus konnten wir zum jetzigen Zeitpunkt bereits alle verbleibenden 92 englischen und fünf swahilischen Lernspiele sowie darüber hinaus 134 deutsche Lernspiele an insgesamt 37 Bildungsorganisationen abgeben. Aus diesen 37 Organisationen erhielten wir bereits von 97 Personen die Rückmeldung, dass sie vorhaben, die Lernspiele für ihre Bildungsarbeit zu nutzen oder dies bereits tun konnten. 24 dieser 97 Personen sind Lehrkräfte an Schulen und 62 ordnen sich dem freien Bildungssektor, während die restlichen elf Personen an Universitäten arbeiten. Viele der Organisationen, die unsere Lernspiele anfragten, sind selbst multiplikatorisch tätig, wie beispielsweise das „Pädagogische Fachseminar“ für die Aus- und Fortbildung von Lehrkräften in Kirchheim/Teck, das „Entwicklungspädagogische Informationszentrum Reutlingen“, das Grassi Museum Leipzig oder die Eine Welt Netzwerke verschiedener Bundesländer.

Teilweise gaben diese Bildungsakteure unsere Spiele auch über die Grenzen von Deutschland hinweg an ihre jeweiligen Kontakte im Ausland weiter. So befinden sich inzwischen auch einige unserer Lernspiele in Österreich, Frankreich, Palästina und Japan. Des Weiteren werden die Lernspiele weiterhin nachgefragt, so dass wir damit rechnen, alle in diesem Projekt hergestellten Lernspiele im nächsten Halbjahr verteilt zu haben.

## 2.19 Workshop für UNESCO-Projektschulen

Am 27.09. leitete Claudius Engeling einen sechstündigen Workshop für 17 Lehrkräfte von verschiedenen UNESCO-Projektschulen im Rahmen der Landeskonferenz des UNESCO-Schulnetzwerks. In dem Workshop informierte er über das Projekt und die in diesem erstellten Bildungsmaterialien. Der Workshop hatte zum Ziel, das Projekt und die Bildungsmaterialien für ein größeres Publikum verständlich und nutzbar zu machen. Für die Lehrkräfte sind die Lernspiele vor allem vor dem Hintergrund der jeweiligen internationalen Schulpartnerschaften interessant und relevant. In den Fällen, in denen noch keine internationale Schulpartnerschaft bestand, diente der Workshop auch dazu, über den möglichen Aufbau einer solchen nachzudenken. Ein großer Fokus

lag zudem auf der Beantwortung praktischer Fragen zum Perspektivenaustausch sowie zum Format des Onlineaustauschs zwischen Schulklassen.

### 3 Ergebnisse

Es fand ein facettenreicher inhaltlicher sowie physischer Austausch zwischen allen beteiligten Projektpartnern statt. Gemeinsam diskutierten diese über die Projektthemen und beschäftigten sich tiefgehend mit diesen. Somit wurde sichergestellt, dass Perspektiven des Globalen Südens und Nordens in den Austausch miteinfließen. Diese gemeinsame Arbeit mündete unter anderem in der Fertigstellung der Lernspiele. Dabei wurde auf die Ergebnisse aller vorbereitenden Maßnahmen, welche über den Projektverlauf hinweg stattfanden, zurückgegriffen. Hier sind insbesondere das Treffen der europäischen Projektpartner in Zagreb im Februar 2022 zu nennen, sowie das Treffen mit den sansibarischen Projektpartnern im März 2022, der Workshop zu Interkultureller Kompetenz am GESP im Juni 2023, der von der *Tanzanian Youth Coalition* verfasste Bericht zu den Projektthemen (s.oben) sowie vor allem die Aufzeichnungen der Diskussionen in den drei Online-Symposien. Das Projekt hat insgesamt zu einem intensiven Austausch zwischen den Projektpartnern geführt, welcher durch die verschiedenen Online-Symposien, die Online-Austauschformate für die Schüler\*innen und die Durchführung des Internationalen Tags erreicht wurde. Der Austausch zwischen den Projektpartnern hat außerdem zu einer Vernetzung der Projektpartner geführt, die durch internationale Schulpartnerschaften auch über das Projekt hinaus bestehen bleiben wird.

#### 3.1 Lernspiele

Mit dem Lernspiel „Das Gute Leben für Alle“ erfahren die Spieler\*innen über ökologische Problemstellungen und Möglichkeitsräume für das Gute Leben für alle. Ziel des Spiels ist es, die planetaren Grenzen nicht zu überschreiten, während versucht wird, allen ein gutes Leben zu ermöglichen. Dabei decken die Spiele thematisch die drei Themenkomplexe Tourismus und Kolonialismus, Agrarökologie und internationalen Handel sowie Digitalisierung und Bergbau ab. Die Produktion des Spiels in fünf Sprachen (Deutsch, Englisch, Kroatisch, Slowenisch und Swahili) ermöglicht es das Spiel in allen Partnerländern anzuwenden. Das attraktive und leicht verständliche Spieldesign und -prinzip ermöglicht die Konzentration auf die Vermittlung der Inhalte.

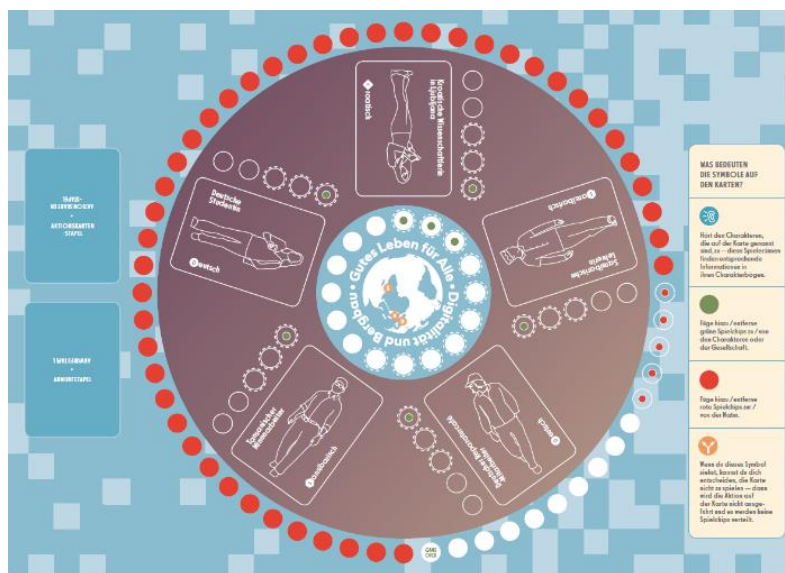


Abbildung 11: Spielfeld des entwickelten Brettspiels

Die Produktion des Spiels in fünf Sprachen (Deutsch, Englisch, Kroatisch, Slowenisch und Swahili) ermöglicht es das Spiel in allen Partnerländern anzuwenden. Das attraktive und leicht verständliche Spieldesign und -prinzip ermöglicht die Konzentration auf die Vermittlung der Inhalte.

Die erstellten Spiele funktionieren auf einem Spielfeld, welches das „Gute Leben für alle“ als Donut visualisiert, welches im Sinne des Konzepts der Donut-Ökonomie durch planetare Grenzen nach außen hin begrenzt ist und nach innen auf dem gesellschaftlichen Wohlbefinden aufbaut (s. nebenstehende Grafik). Die Spieler\*innen spielen jeweils einen von fünf Spielcharakteren aus den vier Projektländern und versuchen, für ihren Charakter ein gutes Leben zu erreichen. Durch das Einfühlen in die Spielcharaktere wird der Widerspruch zwischen dem Schutz der planetaren Grenzen, dem guten Leben für alle und dem persönlichen Nutzen spürbar. Das Spiel wird durch Aktionskarten, welche nach und nach aufgedeckt werden, vorangetrieben. Eine solche Aktionskarte kann zum Beispiel dem als Spielcharakter vertretenen deutschen Touristen die Möglichkeit geben, nach Sansibar zu fliegen. Dies kommt diesem Charakter selbst und dem ebenfalls vertretenen Hotelbesitzer auf Sansibar zugute. Gleichzeitig geht der Flug mit ökologischen Kosten einher, welche durch Spielchips am äußeren Rand des Donuts symbolisiert werden. Nun diskutieren die Spieler\*innen, ob diese Aktion durchgeführt wird oder nicht. Wenn sie durchgeführt wird, treten die entsprechenden Kosten und Nutzen ein. Eine andere Aktionskarte fordert die Spieler\*innen auf, sich Slogans für ein gerechteres globales Visumssystem auszudenken. Sind sie darin erfolgreich, hilft dies der Gesellschaft, symbolisiert durch Spielchips im Inneren des Donuts. Durch dieses Spieldesign kann der positive Nutzen eigener Verhaltensänderungen für die Spieler\*innen erfahrbar gemacht werden.

Inbesondere erfordern die Aktionskarten weiterhin häufig einen Perspektivenaustausch zwischen den Spielcharakteren. Dieser erfolgt dadurch, dass es für jeden Spielcharakter einen Informationsbogen gibt, auf dem das Wissen dieses Charakters notiert ist. Hier findet sich, neben den Aktionskarten, der Hauptteil des in den Lernspielen vermitteltem Wissensbestand wieder. Die Spieler\*innen gewinnen das Spiel gemeinsam, wenn alle Charaktere genügend individuelle Spielchips gesammelt haben, genügend Spielchips im inneren Donut für die „Gesellschaft“ liegen und nicht zu viele Spielchips im äußeren Donut für die Naturzerstörung liegen.

Die Lernspiele wurden von allen Projektpartnern aktiv mitgestaltet. Zum Beispiel brachten die sansibarischen Lehrkräfte ihren Wunsch ein, Tourismus als Thema in das Projekt aufzunehmen. Das slowenische IE entwickelte viele Inhalte zu landwirtschaftlicher Transformation, welche ihren direkten Niederschlag in den Lernmaterialien fanden. Die Arbeit des kroatischen IPE an der Donut-Ökonomie (siehe hier: <http://ipe.hr/en/ipe-donut/>) fand als zentrale Spielmechanik Eingang in die Lernmaterialien. Der Input der sansibarischen und deutschen Lehrkräfte floss wiederum zentral in die Entwicklung der Spielcharaktere ein. Viele persönliche Geschichten wurden neu zusammengesetzt und mit den „Biografien“ der Spielcharaktere verwoben. Die spezifischen Lebensrealitäten in den Partnerländern konnten durch diese Einarbeitung für die Spieler\*innen greifbar gemacht werden.

Die drei Themenkomplexe Tourismus und Kolonialismus, Agrarökologie und Internationalen Handel sowie Digitalisierung und Bergbau thematisieren dabei jeweils mehrere SDGs:

- Die Spielversion Tourismus und Kolonialismus behandelt hauptsächlich SDG 8 („Decent work and economic growth“), insbesondere SDG 8.9 („Promote beneficial and sustainable tourism“). Darüber hinaus werden die SDGs 10 („Reduced Inequalities“), 12 („Responsible consumption and production“), 14 („Life below water“) und 16 (Peace, justice and strong institutions“) in diesem Spielthema aufgegriffen.

- Die Spielversion Digitalisierung und Bergbau behandelt die SDGs 7 („Affordable and clean energy“), 8 (siehe oben), 9 (“Industry, innovation and infrastructure”), 10, 12 und 15 (“Life on land”).
- Im Themenkomplex Agrarökologie & internationaler Handel setzen sich die Spieler\*innen implizit mit den SDGs 2 („Zero Hunger“), 5 („Gender Equality“), 12, 14 und 15 auseinander. Insbesondere wird auf SDG 2.3 („Agricultural productivity increase of small-scale food producers“), 2.4 („sustainable food production systems and resilient agricultural practices“), 2.5 (“Maintain genetic diversity“), 2.B (“Correction and prevention of trade restrictions and distortions“) sowie auf SDG 12 und dabei insbesondere auf 12.2 (“Sustainable management and efficient use of natural resources“), 12.3 (“Reduction of food waste“) und 12.4 (“Environmentally sound management of chemicals and wastes“) eingegangen.

### 3.2 Spielanwendungen

Neben der Verteilung der Lernspiele an die externen Bildungsanbieter\*innen (Kap. 2.17) wurden die Lernspiele von den Projektpartner\*innen bereits intensiv genutzt.

Das GESP in Berlin hat notiert, die Lernspiele bereits mit 251 Schüler\*innen gespielt zu haben, das FLWG mit 107. Die Haile Selassie Schule hat die Lernspiele in den ersten Monaten bereits mit 764 Schüler\*innen angewendet. Da nicht alle Lehrkräfte bei jeder Spielanwendung daran denken, die Anwendung uns gegenüber zu dokumentieren, gehen wir davon aus, dass die Zahlen in Wirklichkeit sogar noch höher liegen.

Das IPE in Kroatien arbeitet mit sechs weiteren Bildungsorganisationen zusammen, um unsere Lernspiele in der öffentlichen Bildungsarbeit in Kroatien zu verankern. Beim IE in Slowenien sind es sogar neun externe Bildungsorganisationen, mit denen sie für diesen Zweck kollaborieren. Des Weiteren wurden die Lernspiele in Kroatien im informellen Bildungsbereich bereits mit 216 Anwender\*innen gespielt, in Slowenien mit 367. In kroatischen Schulen wurde das Spiel zum jetzigen Zeitpunkt mit 268 Schüler\*innen gespielt, in Slowenien mit 289.

Des Weiteren hielt der Verein Common Future e.V. einen ganztägigen sowie einen halbtägigen Bildungs-Workshop mit je 20 Teilnehmenden ab, in denen die Projekt-Lernspiele an zentraler Stelle standen.

### 3.3 Internationaler Tag für das Gute Leben für Alle

Am 31. August fand der „Internationale Tag für das Gute Leben für Alle“ (ITGLA) mit Veranstaltungen in Sansibar, Kroatien, Slowenien und Deutschland statt. Dieser Tag diente vor allem dazu, die Projektergebnisse der Öffentlichkeit vorzustellen und zu vermitteln und ermöglichte mit diversen Aktivitäten einen internationalen Perspektivenaustausch zu den Projektthemen. Der ITGLA fand zeitgleich mit der 9. Internationalen Degrowth-Konferenz statt, die vom 29. August bis 2. September 2023 in Zagreb abgehalten wurde. Damit wurde die Abschlussveranstaltung des Projekts in eine noch größere internationale Veranstaltung eingebettet, die der Idee eines Guten Lebens für alle gewidmet war. Hierbei war die Idee, das Spiel unter den dort versammelten Forscher\*innen, Aktivist\*innen, Pädagog\*innen, Künstler\*innen und Praktiker\*innen zirkulieren zu

lassen und den anderen Projektpartnern ihr Fachwissen während des internationalen Austauschs am Tag der Konferenz anzubieten.

Nach physischen und digitalen Meetings zur Vorbereitung des ITGLA wurden verschiedene Aktivitäten in den einzelnen Ländern durchgeführt. Eine länderübergreifende und für den Tag zentrale Aktivität war ein gemeinsamer digitaler Austausch mit den Partnern aus Slowenien, Kroatien, Tansania und Deutschland (Abb. 12). In *Breakout Rooms* wurde eine Debatte mit vorbereiteten Fragen von verschiedenen Gruppen eingeleitet, die zwischen Teilnehmer\*innen aus Kroatien, Deutschland und Tansania sowie Aktivist\*innen aus Slowenien stattfand. Der Online-Austausch endete mit einer Runde, in der die zwei SDG-Expertinnen Jelena Puđak und Ajda Pistotnik, die zur gleichen Zeit an der Degrowth-Konferenz in Zagreb teilnahmen, die Fragen der teilnehmenden Schüler\*innen beantwortet haben.



Abbildung 42: Online-Austausch am ITD-GLA

Darüber hinaus wurden in den einzelnen Ländern unterschiedliche Aktivitäten angeboten:



Abbildung 53: Austausch zwischen deutschen und tansanischen Schüler:innen

In Deutschland besuchten die teilnehmenden Schüler\*innen im Rahmen des ITGLA die NGO ICJA, welche weltweite Freiwilligenaustausche organisiert. Die teilnehmenden Schüler\*innen konnten einen Einblick in die Auswirkung der Arbeit der ICJA erhalten und waren häufig positiv davon beeindruckt, wie unkompliziert die Kommunikation mit 40 Ländern sein kann. Außerdem fanden in Berlin fünf Workshops zu den Themen Regenwaldschutz (Marull), Erfahrung von Kulturen (Zuazo), Abfallmanagement (Schulze), weltweite Migrationsströme (Nienhus) und dem Guten Leben für alle (Uribe) statt. Zwischen 17 und 21 Schüler nahmen jeweils an diesen Workshops teil. Im Anschluss war zudem die Teilnahme an einem

digitalen Austausch mit Schülern aus Sansibar möglich. Die deutschen und tansanischen Schüler\*innen haben sich in vorbereiteten Formaten zu allgemeinen Themen ihres Lebens sowie über die Inhalte der Lernspiele ausgetauscht (Abb. 13).

In Slowenien begann der ITGLA mit dem Spielen des entwickelten Brettspiels. Nachfolgend waren die 14 slowenischen Teilnehmer\*innen in den Online-Austausch mit tansanischen



Abbildung 64: Beitrag über den slowenischen ITGLA in Sozialen Netzwerken

Schüler\*innen und kroatischen Teilnehmer\*innen eingebunden. Die Aktivitäten, die am ITGLA in Slowenien stattgefunden wurden über Soziale Netzwerke geteilt und erreichten so die Öffentlichkeit (Abb. 14).

Dadurch, dass der ITGLA in Kroatien am Ort der Degrowth-Konferenz stattfand, konnten Konferenzbesucher\*innen an den Aktivitäten teilnehmen. So gelang es, das Brettspiel für diverse Teilnehmer\*innen erfahrbar zu machen: Spieler\*innen aus Frankreich, Deutschland, Irland und Kroatien zwischen 14 und 41 Jahren nahmen an dem Spiel teil. Während so ein Großteil der Aktivitäten wie im Vorfeld geplant stattfinden konnte, mussten allerdings, bedingt durch einen Krankheitsfall seitens der kroatischen Projektkoordination, einige für die Öffentlichkeit geplanten Aktivitäten kurzfristig ausfallen



Abbildung 75: Debattierwettbewerb auf Sansibar im Rahmen des ITGLA

Auf Sansibar in Tansania nahmen 126 Schüler\*innen aus sieben verschiedenen Schulen am ITGLA teil. Neben den Schüler\*innen waren auch einige Politiker\*innen, unter anderem der Direktor des Bildungsministeriums, sowie vier Journalist\*innen anwesend, welche in unterschiedlichen Medien (Zanzibar cable und ZBC) über den ITGLA berichtet. Der ITGLA wurde auf Sansibar in einem öffentlichen Park veranstaltet, so dass es für ca. 500 Passant\*innen möglich war, Informationen über das Projekt und die entwickelten Lernmaterialien zu erhalten. Neben einem Quiz, dem Spielen des Brettspiels und einem gemeinsamen Essen wurde im Rahmen der Veranstaltung auch ein Debattierwettbewerb abgehalten (Abb. 15). Außerdem konnte die mediale Aufmerksamkeit durch eine Fernsehansprache erhöht werden, in welcher Saleh Suleiman Ali über *The Good Life for All* und die Stärkung der Stimmen und Rechte sansibarischer Minderheitsgruppen vor nationalem Publikum sprach.

Der Internationale Tag für das Gute Leben für Alle war ein zentraler Aspekt des gesamten Projektes und konnte das Potenzial des internationalen Austausches für ein besseres Verständnis von einem guten Leben für alle sowie den Beitrag des Brettspiels zur Bildung in diesem Zusammenhang verdeutlichen. Die Teilnehmer des ITGLA kamen häufig zu dem Ergebnis, dass das Brettspiel zur Ausschöpfung seines vollen Potenzials und seiner erzieherischen Möglichkeiten so bald wie möglich in weiteren Schulen, Jugendzentren und Organisationen eingeführt und vor allem auch mit Personen gespielt werden sollte, die, zumindest im Moment, von Umweltproblemen nicht aktiv betroffen sind.

### 3.4 Vernetzung der Projektpartner

Ein weiteres Ergebnis des Projektes ist es, eine anhaltende Vernetzung der Projektpartner aufgebaut zu haben, über die nicht nur der Internationale Tag, sondern auch darüber hinaus ein Austausch der Schüler\*innen möglich ist. Eine Schulpartnerschaft, die diese Vernetzung stabilisieren soll, ist durch das Projekt zwischen der HSS und dem Gymnasium am Europasportpark entstanden. Derzeit wird ein physisches Austauschprogramm für Schüler\*innen beider Schulen beantragt, in welchem Lehrveranstaltungen zu Umweltthemen, die Nutzung von Seegrass (Mwani) und Kolonialismus sowie Unterrichtseinheiten im Schwimmen stattfinden sollen. Dieses Austauschprogramm soll es sechs deutschen Schüler\*innen und zwei Lehrer\*innen erlauben, 2024 nach Sansibar zu reisen und im Anschluss (2025) sechs tansanische Schüler\*innen und zwei Lehrer\*innen ermöglichen, in Deutschland als Gäste begrüßt zu werden.



Abbildung 86: Lehrerin des Berliner Gymnasiums unterrichtet das Schwimmen

Ein entsprechender Projektantrag für die Finanzierung dieses Austauschs wurde bereits eingereicht und findet sich derzeit in Prüfung.



Abbildung 97: Saleh Ali nimmt in der Gartenbau-AG am GESP teil

Eine Unterrichtseinheit im Schwimmen, wie sie in dem Projekt möglicherweise stattfinden könnte, wurde bei einem Besuch 2023 schon realisiert (Abb. 16). Zukünftig könnten Schüler\*innen auch in dem Garten der HSS mitarbeiten und sich dort Wissen aneignen, das im Schulgarten des Berliner Gymnasiums eingesetzt werden könnte. Die Inspiration hierzu entstand durch den Unterricht von Herrn Saleh Suleiman Ali im Berliner Schulgarten während eines Besuchs 2023 (Abb. 17).

Eine zweite Schulpartnerschaft wird derzeit zwischen der Lumumba School und dem Friedrich-Leopold-Woeste-Gymnasiums aus Hemer (FLWG) aufgebaut.

Die gemeinsamen Projektaktivitäten der Projektpartner enden dabei also nicht mit dem Projektende. Der Lehrstuhl von Jun.-Prof. Kopp arbeitet mit dem kroatischen IPE aktuell in einem Forschungsprojekt zum europäischen Green Deal zusammen. Diese Zusammenarbeit entstand in dem vorliegenden Projekt. Des Weiteren wird eine Doktorandin am ZöBiS, Ayça Akçakoca, die Wirksamkeit der Lernspiele unter sansibarischen Schüler\*innen umfassend in einem mehrmonatigen Forschungsaufenthalt vor Ort evaluieren. Die Projektkoordinatorin des GESP, Katrin Rehfeld, nutzt die Lernspiele außerdem in ihrer Arbeit für das „Bildung trifft Entwicklung“-Programm, für welches sie arbeitet. In diesem Rahmen hat sie bereits eine große Anzahl an Lernspiel-Workshops für teilnehmende Lehrkräfte aus ganz Deutschland gegeben.



## 4 Diskussion

### 4.1 Erreichung der Projektziele

Das erste Ziel des Projekts, Bildungsmaterialien für Umweltbildungsarbeit zu den SDGs, Planetaren Grenzen sowie zum Guten Leben für Alle zu erstellen, konnte erfolgreich erreicht werden. Diese stehen in den vier Sprachen unserer Projektpartner\*innen sowie auf Englisch zur Verfügung. Die Bildungsmaterialien beleuchten anhand der gewählten Themenfelder Agrarökologie, Tourismus und Digitalität aus unterschiedlichen Perspektiven die Zusammenhänge zwischen ökologischer Nachhaltigkeit, sozialen Dimensionen und globalen Gerechtigkeitsfragen.

Alle Projektaktivitäten (Online-Symposien, Besuchsreisen, Feedbackeinholung) konnten ihre Zielsetzungen vollumfänglich erreichen. Das bisherige Feedback und die bisherigen Beobachtungen zum Spiel selbst haben gezeigt, dass die Spielmechanik ausgesprochen gut funktioniert und Schüler\*innen in allen vier Projektländern das Spiel gerne und mit Freude im Unterricht spielen.

Bezüglich der Lernspiele als generelle didaktische Methode ergaben die Evaluationsworkshops, dass die Lernspiele durch ihren Fokus, auf den auch im Spiel enthaltenen Perspektivenaustausch eine gute Nische bedienen, für die es bisher noch keine vergleichbaren Angebote gibt. Sie meldeten zurück, dass die Lernspiele insbesondere BNE-Aspekte gut abdecken und hier unterschiedliche globale Perspektiven erfolgreich vermitteln können. Die Themeneinteilung in die drei Lernspielthemen ermögliche darüber hinaus eine gute Anwendung und Lehrplankompatibilität für verschiedene Schulfächer und sei ausgesprochen unterrichtsdienlich. Zuletzt wurde hervorgehoben, dass die Lernspiele großes Potenzial für die Unterrichtsvor- und -nachbereitung böten.

Durch die Anwendung der Spiele in verschiedenen Schulen in Sansibar und Deutschland sowie durch die Anwendung mit Teilnehmenden des Internationalen Tages wurden die Schüler\*innen und Teilnehmende zu den Projektthemen sensibilisiert und haben nun eine konkrete Vorstellung, wie ökologisch nachhaltige und solidarische Lebensweisen gelebt werden können. Der Aufbau des Spiels, aber auch der Austausch zwischen Schüler\*innen der zwei Partnerschulen ermöglichte es den Schüler\*innen Perspektiven und persönliche Erfahrungen in Bezug auf globale, sozial-ökologische Themen aus dem Globalen Süden bzw. Norden kennenzulernen.

Auch Ziele zur Vernetzung der Projektpartner\*innen konnten zu außerordentlicher Zufriedenheit erreicht werden. So konnte der Lehrstuhl von Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp zusammen mit dem kroatischen IPE Gelder für ein weiteres gemeinsames Projekt im Rahmen der Horizon Europe Initiative der Europäischen Union einwerben. Darüber hinaus lud das IPE den Projektkoordinator Claudius Engeling zur Teilnahme an der *Green Academy* des IPE auf der kroatischen Insel Vis ein, an welcher Herr Engeling auch teilnahm. Generell erweist sich die Zusammenarbeit mit dem IPE als sehr erfolgreich und es konnten tiefgreifend Erfahrungen und Meinungen zu den Projektthemen ausgetauscht und weiterentwickelt werden.

Das deutsche Gymnasium am Europasportpark Berlin und die sansibarische Haile Selassie School veranstalteten außerdem einen UNESCO-Schultag. Darüber hinaus arbeiten beide Schulen, wie erwähnt, außerhalb unseres Projekts gemeinsam an einer Weiterentwicklung des Schwimmunterrichts auf Sansibar. Weiterhin sind beide Schulen kurz vor dem Abschluss einer Schulpartnerschaft und bewerben sich gemeinsam auf Reiseprojektmittel für weitere Austauschaktivitäten.

Dank der Vermittlung des Projektkoordinators in Sansibar, Saleh Suleiman Ali, befindet sich ebenfalls das Friedrich-Leopold-Woeste-Gymnasiums in Hemer auf dem Weg zu einer Schulpartnerschaft mit der sansibarischen Lumumba Schule.

Auch unser Ziel, Lehrkräfte der beiden Partnerschulen zu den Projektthemen zu sensibilisieren, konnte erreicht werden. Durch das frühe und konsequente Miteinbeziehen der Lehrkräfte beider Partnerschulen wurden diese inhaltlich auf die Projektthemen vorbereitet und zu diesen sensibilisiert. Das von uns produzierte Vorlesungsvideo brachte den Lehrkräften die Konzepte der „imperialen Lebensweise“ und des „Guten Lebens für Alle“ näher. Auf dieser Grundlage wurden die Lehrkräfte auch in die Auswahl der Projektthemen miteinbezogen. Beispiele aus allen vier Projektländern, welche in dem Video genannt werden, und die Surveyfragen in Vorbereitung zu unserem Symposium, stellen den persönlichen Bezug der Lehrkräfte her. Vertieft wurde die Sensibilisierung zu den Projektthemen durch Perspektivenaustausch zwischen den deutschen und den sansibarischen Projektlehrkräften in weiteren Symposien. Dieser Austausch floss einerseits in die Erstellung der Planspiele mit ein, er ermöglichte andererseits den Lehrkräften auf eindruckliche Weise Perspektiven und persönliche Erfahrungen in Bezug auf globale, sozial-ökologische Themen aus dem Globalen Süden bzw. Norden kennen zu lernen.

Zusätzlich gelang es, durch das Projekt die deutschen Lehrkräfte hinsichtlich bestehender Machtungleichgewichte zwischen den verschiedenen Projektregionen zu sensibilisieren, was auch für weitere geplante Projekte sowie der Schulpartnerschaft zwischen den beiden Projektschulen von hoher Relevanz sein wird.

Die Lehrkräfte der Haile Selassie School empfanden das vorliegende Projekt neben der erklärten Projektziele auch darüber hinaus als sehr gewinnbringend. So genossen sie die Möglichkeiten des internationalen Kontakts und profitierten von dem technischen Equipment, welches ihnen für die Projektaktivitäten beschafft wurde.

Ein weiteres Ziel des Projekts war es, dass das Projektteam der Universität Siegen, das ZöBiS, sowie der Verein Common Future e.V. ihr Wissen zu den SDGs, planetaren Grenzen und dem guten Leben für alle um Perspektiven aus Slowenien, Kroatien und Tansania erweitern und dass sie von der Expertise ihrer Projektpartner\*innen profitieren. Dies Ziel wurde durch die umfang- und facettenreiche Zusammenarbeit vollauf erreicht.

In quantitativen Zahlen stellt sich die Zielerreichung des Projekts folgendermaßen dar:

<b>Phase I: Ko-Kreation der Bildungsmaterialien</b>	
<b>Aktivität (Maßnahme)</b>	<b>Zielgruppe (angestrebte Anzahl Personen/tatsächlich erreichte Personen)</b>
Materialentwicklung, Online-Symposien (M1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lehrkräfte der deutschen Schulen (15/13)</li> <li>➤ Lehrkräfte der Haile Selassie School, Sansibar (15/16)</li> </ul>
Didaktikworkshop (M2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mitarbeitende ZöBiS, Siegen (7/3)</li> </ul>
Materialerweiterung Kroatien (M3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mitarbeitende IPE (10/[Anstellung von Lana Pukanić für das Projekt])</li> </ul>
Workshops zu didaktischen Methoden in Kroatien und Slowenien (M2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mitarbeitende des IPE und von anderen regionalen Organisationen (2 x 80/2 x 50)</li> </ul>

Materialerweiterung Slowenien (M3)	➤ Mitarbeitende des IE (10/2)
Mitarbeit an Materialentwicklung (M1)	➤ Studierende der Universität Ljubljana (20/8)
➤ <b>Phase II: Verbreitung</b>	
Schulunterricht mit Online-Austausch zwischen Partnerschulklassen (M2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schüler*innen der Sekundarstufe II, deutsche Schulen (100/21)</li> <li>➤ Schüler*innen der Klassen 9-12 an der Haile Selassie School (100/21)</li> </ul>
Umweltbildung Kroatien vom IPE (M3)	Jugendliche und junge Erwachsene (z.B. auf Jugendprogrammen, Wissenschaftsfestivals, Akademien) (250/216)
Umweltbildung Slowenien vom IE (M3)	Junge Erwachsene, insbesondere Studierende (250/367)
Schulunterricht mit erstellten Lehrmaterialien, Kroatien (M3)	Lehrkräfte und Schüler*innen (200/268)
Schulunterricht mit erstellten Lehrmaterialien, Slowenien (M3)	Lehrkräfte und Schüler*innen (200/289)
Umweltbildung durch andere NGOs in den Projektländern (M3)	Zusammenarbeit mit weiteren Bildungsträgern/NGOs (10/15)
Internationaler Tag der SDGs (M4)	Besucher*innen in Berlin, Zagreb, Ljubljana und Sansibar-Stadt (insgesamt 1.000/s. Beschreibung des Internationalen Tages für das Gute Leben für Alle)
Schulunterricht mit erstellten Lehrmaterialien in weiteren Schulen, Deutschland (M5)	➤ Lehrkräfte und Schüler*innen (200/358)
Schulunterricht mit erstellten Lehrmaterialien in weiteren Schulen, Tansania (M5)	➤ Lehrkräfte und Schüler*innen (200/764)
Umweltbildung in Deutschland von Common Future e.V. (M5)	➤ Junge Erwachsene, insbesondere Studierende (100/40)

#### 4.2 Abweichungen vom Projektplan

1) Der ursprüngliche Zeitplan wurde so angepasst, dass die Projektziele gleichermaßen bzw. in größerem Ausmaß erreicht werden konnten. Die größte Veränderung betraf die Streckung der Symposien bis in den November 2022, welche dem Zeitplan der Projektschulen und der Verfügbarkeit des slowenischen Partners geschuldet war. Da den beiden deutschen Schulen eine substanzielle Projektmitarbeit vor den deutschen Sommerferien 2022 nicht möglich war, führten wir lediglich einen Symposiumstag, der dem Kennenlernen und Ausprobieren des Onlineformats galt, im Mai 2022 durch. Zwei weitere Symposientage, die sich auf die inhaltliche Zusammenarbeit konzentrierten, fanden im August statt, während das dritte Symposium mit den kroatischen und slowenischen Projektpartnern im November stattfand.

Da weiterhin klar wurde, dass die sansibarischen Lehrkräfte sich in die Benutzung von Onlineformaten erst eingewöhnen müssen, wurden die teilnehmenden Akteur\*innen aufgeteilt und pro

Symposium reduziert: Anstatt vier Symposientage mit Akteur\*innen aus allen vier Projektregionen gemeinsam abzuhalten, konzentrierten sich die ersten zwei Symposien auf den Austausch zwischen Deutschland und Sansibar. Durch die Aufteilung stellten wir einen inhaltlich produktiveren Austausch mit den jeweiligen Projektpartnern sicher.

2) Eine zweite Anpassung im Zeitplan wurde hinsichtlich der für die zweite Hälfte 2022 geplanten Feedbackphase unternommen. Diese Umstellung wurde aufgrund des Einwirkens der kroatischen und slowenischen Projektpartner vorgenommen. Diese argumentierten, dass das Endprodukt vor allem an der finalen Zielgruppe der Schüler\*innen und Jugendlichen ausgerichtet werden sollte und besonders deren Feedback mit einbezogen werden sollte. Aus diesem Grund wurde die Feedbackphase nun mit der Anwendungsphase von Januar bis März 2023 zusammengelegt, um auf Erfahrungen in der Materialanwendung reagieren zu können. Diese Erfahrungen wurden bei der Überarbeitung der Betaversion der Bildungsmaterialien aufgenommen. Die finale Version wurde anschließend im Juli 2023 fertiggestellt.

Außerdem wurden der Feedback- und der Evaluationsworkshop mit den Schulen, welche ursprünglich als zwei unterschiedliche Veranstaltungen geplant waren, zusammengelegt. Dies geschah auf Wunsch der Projektlehrkräfte, um die Workshopzeiten besser mit ihrem Berufsalltag verbinden zu können. Da eine Zusammenlegung auch inhaltlich Sinn ergab, wurde diesem Wunsch nachgekommen. Damit konnte die Teilnahme einer größeren Anzahl von Projektlehrkräften gewährleistet werden. Außerdem konnten die Ergebnisse der Evaluation auf diese Weise direkt mit in den Feedbackprozess der Spielentwicklung aufgenommen werden.

3) Zusätzlich zur Feedbackphase stellte Dr. Mary Khatib ihre Expertise aus sansibarischer Perspektive auf mögliche Änderungen an den Lernspielen zur Verfügung. Zu diesem zusätzlichen Vorgehen entschieden wir uns, da durch die Erarbeitung der Lernspiele in Deutschland und der geringeren Hürde für deutsche Projektbeteiligte, ihr Feedback einzubringen, ein Ungleichgewicht bestand. Diesem sollte durch das persönliche Feedback Dr. Mary Khatibs und einem von ihr organisierten Feedback- und Evaluationsworkshop entgegengewirkt werden. Am 24.02.2023 fand der Feedback- und Evaluationsworkshop mit Dr. Khatib an der Haile Selassie School statt. Das Feedback der Lehrkräfte und Schüler\*innen wurde an die Projektleitung weitergetragen.

4) Eine vierte Änderung wurde ferner in Bezug auf das eingestellte Projektpersonal unternommen. Die didaktische Projektleitung wurde als Fremdleistung an die kroatische Partnerorganisation, das Institute of Political Economy (IPE), vergeben. Auf diese Weise konnten Perspektiven aus Osteuropa sehr viel direkter in den Prozess der Bildungsmaterialerstellung einbezogen werden. Entsprechend dem neuen Zeitplan arbeitete die IPE Mitarbeiterin Lana Pukanić von Juli 2022 bis Juni 2023 am Projekt mit und war für die Lernmaterialerstellung zuständig. Damit gehörte sie neben dem Antragsteller Jun.-Prof. Dr. Thomas Kopp und dem zum 01.12.2021 eingestellten Projektkoordinator Claudius Engeling dem engeren Projektteam an.

5) Eine weitere Änderung wurde, wie erwähnt, in der Methodik des Online-Schulklassenaustauschs vorgenommen. Die Ursache hierfür liegt in der niedrigen Onlinekompetenz der sansibarischen Lehrkräfte, auf welche wir entsprechend reagieren mussten. Anstelle von ganzen Klassen setzen wir beim Onlineaustausch der Schüler\*innen nun auf ausgewählte Kleingruppen anstelle von ganzen Klassen, um nutzbringende Ergebnisse zu erhalten. Damit wurden zwar weniger als die anvisierten 200 Schüler\*innen insgesamt erreicht. Jedoch konnte ein intensiverer und inhaltlich produktiverer Austausch verwirklicht werden.

6) Die letzte Änderung bezieht sich auf die Erstellung des Leitfadens. Für die interessierten Bildungsanbieter entwickelten wir eine Webseite ([www.the-good-life-for-all.info](http://www.the-good-life-for-all.info)), auf welcher die Lernspiele als Text sowie in einem Video vorgestellt werden und auf der sich Informationen zur Lernspielbestellung finden. Auf die Erstellung des Leitfadens wurde hingegen abgesehen. Dies resultierte aus der Überlegung, dass die Übertragung des gesamten Projekts aufgrund seiner Finanzintensität schwer umsetzbar und daher für andere Bildungsorganisationen von keinem Interesse ist. Über die Webseite haben die Organisationen direkten Zugang der für sie wichtigen Informationen.

#### 4.3 Reflexion der Zusammenarbeit mit den Projektpartnern

Die Zusammenarbeit gestaltet sich als sehr erfolgreich. Bei allen Projektpartnern war eine große Motivation spürbar, welche über das rein Notwendige hinausgeht. Es entstand eine freudige, persönlich belastbare und vertrauensvolle Atmosphäre der Zusammenarbeit, welche dazu geführt hat, dass viele neue gemeinsame Unternehmungen in unterschiedlichen Kombinationen geplant wurden und weiterhin werden. Obwohl die Erarbeitung von drei verschiedenen Spielinhalten aus vier regionalen und noch mehr individuellen Perspektiven sich auch als eine Herausforderung darstellte, erwies sich der regional breit aufgestellte Perspektivenaustausch vor allem als äußerst fruchtbar.

Also Teil der Projektevaluation führten wir vorstrukturierte, offene Abschlussinterviews mit den Projektpartnern. Im Ergebnis gaben diese an, dass der Projektverlauf ihren Erwartungen entsprach und sie zufrieden mit den Projektergebnissen sind. Folgende getätigte Aussagen können stellvertretend für die Einschätzung der Projektpartner stehen:

##### Hier gibt es noch Potenzial:

- Das IE in Slowenien hätte im letzten Teil mehr Zeit und Ressourcen gebraucht, um die Lernspiele an noch mehr Schulen heranzutragen.
- Viele sansibarische Schüler\*innen präferieren die Swahili-Version gegenüber der englischen. Allerdings ist die Swahili-Übersetzung der Spielmaterialien nicht vollauf gelungen.

##### Das lief besonders gut:

- Die Lernspiele sind leicht zugänglich und laden die Spieler\*innen dazu ein, kritisch über Beziehungen zwischen dem Globalen Süden und Norden nachzudenken

- Die Lernspiele machen komplexe Themen verständlich. Sie nehmen die Spieler:innen und ihr Wissen ernst und befähigen sie, eigene Gedanken zu diesen zu entwickeln.
- Die Projektpartner fühlten sich zu jedem Zeitpunkt gut über den Projektstand informiert und sich nie alleingelassen.
- Einige sansibarische Schüler\*innen spielen das Spiel auch außerhalb der Schule selbstständig in ihrer Freizeit. Auch Lehrkräfte aus anderen Schulen unterstützen ihre Schüler\*innen darin, die Spiele anzuwenden.
- Die Lernspiele helfen den Englischlehrer\*innen in ihrem Englischunterricht. Einige Schulen bevorzugen die englische Spielversion, andere die Swahili-Version. Es ist toll, beide zur Verfügung zu haben.
- Die Schüler\*innen werden für das Gute Leben für alle und die SDGs sensibilisiert.
- Die sansibarischen Schüler\*innen, insbesondere die weiblichen Schülerinnen, überwinden ihre Schüchternheit, öffentlich auf Englisch zu sprechen.
- Es ist sehr inspirierend, die Verbindung zu vielen internationalen Projektpartnern zu haben: „We are like a family now. We speak of ‚our‘ students, meaning both German and Zanzibari students“ (Saleh Ali, Projektkoordinationslehrer an der HSS)

#### Ausblick:

- Staatliche Institutionen auf Sansibar unterstützen die Haile Selassie Schule nun auch bei anderen, ähnlichen Projekten.
- Weitere Lokalisierung als Potenzial bei den Lernspielen für die Zukunft: Erstellung von weiteren Charakterbögen und Aktionskarten wäre einfach zu machen und eine gute Übung für Schüler\*innen.
- Idee, sich in Zukunft auf die sansibarischen Schulen in den Dörfern zu konzentrieren, da diese derartige Projekte dringend brauchen. Die HSS wird andere Schulen auf Sansibar darin unterstützen, sich an ähnlichen internationalen Projekten zu beteiligen, da sie nun wichtige Fähigkeiten und Erfahrungen in der internationalen Zusammenarbeit erworben hat.
- Viele Austausch- und Partnerschaftsprojekte zwischen engagierten Lehrkräften der HSS und des GESP sind bereits in Planung.

## **5 Öffentlichkeitsarbeit**

### 5.1 Präsentation zur imperialen Lebensweise

Die erste durchgeführte öffentlichkeitswirksame Aktivität war die Erstellung der bereits genannten Präsentation zur „imperialen Lebensweise“ und dem „Guten Leben für Alle“, welches öffentlich auf YouTube zugänglich ist: <https://www.youtube.com/watch?v=bKx70bcKJw>

## 5.2 Workshops

Die unterschiedlichen Workshops, die im Laufe des Projektzeitraums organisiert und durchgeführt wurden, haben maßgeblich zur Verbreitung von Informationen über das Projekt und die erstellten Spielmaterialien beigetragen. Der Didaktik-Workshop in Kroatien, welcher während der 9ten Degrowth-Konferenz in Zagreb stattgefunden hat, konnte 50 Teilnehmende zum Thema Online-Austausch und zu den Lernspielen erreichen. Auch hat die Anwendung des Lernspiels auf der Konferenz dazu beigetragen, die Projektinhalte einem breiteren Publikum zugänglich zu machen (siehe auch Kapitel 2.16).

Ein weiterer Workshop mit Lehrkräften verschiedener UNESCO-Projektschulen fokussierte sich auf die Erklärung der erstellten Lernmaterialien und den Aufbau beziehungsweise die Stärkung von Schulpartnerschaften (siehe auch Kapitel 2.18).

## 5.3 Website

Die erstellte Webseite ([www.the-good-life-for-all.info](http://www.the-good-life-for-all.info)) ist ein weiterer Kanal, über den Informationen über das Projekt und die Lernmaterialien mit der Öffentlichkeit geteilt werden. Die Webseite bietet ausführliche Informationen zum Projekt und den einzelnen Spielthemen. Außerdem können die Spielmaterialien und Anleitungen sowie ein Erklärvideo zu den Spielen abgerufen werden.

## 5.4 Lernspiele

Auch die Lernspiele sind als Teil der Öffentlichkeitsarbeit dieses Projektes zu verstehen. Die erstellten Lernmaterialien werden an interessierte Bildungsakteure kostenlos bereitgestellt und helfen dadurch einen Austausch über das Gute Leben für Alle anzuregen. Durch die Anwendung der Spiele in verschiedenen Kontexten mit verschiedenen Teilnehmer\*innen konnte bereits ein breites Publikum mit dem Projekt in Kontakt kommen.

## 6 Fazit

Ende November 2023 konnte das Projekt „Partizipative Entwicklung von Lernmaterialien und Bildungsangeboten zu sozial-ökologischen Herausforderungen der SDGs“ erfolgreich abgeschlossen werden. Innerhalb dieser Zeit haben die Projektpartner aus den Ländern Tansania, Kroatien, Slowenien und Deutschland über die Entwicklung und Anwendung der Lernmaterialien hinaus eine Vernetzung der Projektpartner erreicht, die den internationalen Austausch zu Themen der sozialen und ökologischen Nachhaltigkeit ermöglicht.

Die Zusammenarbeit mit den Projektkoordinator\*innen an den teilnehmenden Schulen in Deutschland und Sansibar sowie mit den Vertreter\*innen des IPE und IE in Kroatien und Slowenien ist sowohl professionell als auch persönlich ausgezeichnet verlaufen. Die Vorgehensweise der Projektdurchführung hat sich im Großen und Ganzen bewährt. Einzig der hohe Ressourceneinsatz für die Projektkoordination stellte eine Herausforderung dar.

Alle Projektpartner haben das Gefühl, an einem einzigartigen Programm teilgenommen zu haben, welches es ansonsten nirgends in vergleichbarer Form gibt. Stellvertretend dafür berichtete der Projektkoordinator der sansibarischen Partnerschule Saleh Suleiman Ali, dass unser Projekt und der internationale Perspektivenaustausch viele weitere Schulen auf Sansibar dazu motiviert hat, an ähnlichen Programmen teilnehmen zu wollen. Eine mögliche weitere Schulpartnerschaft wird derzeit zwischen der Lumumba School und dem Friedrich-Leopold-Woeste Gymnasium in Hemer organisiert. Das Gefühl, an einem spannenden und bereichernden Projekt teilzunehmen, hat grundlegend zum Projekterfolg beigetragen.

Im Verlauf der zwei Projektjahre konnten viele Aktivitäten erfolgreich abgeschlossen werden. Es wurden drei Onlinesymposien sowie ein hybrides Symposium zwischen Projektpartnern aus allen vier Projektländern durchgeführt. Auf Grundlage dieser methodisch, koordinativ und technisch akribisch vorbereiteten Austauschformate konnten die Teilnehmenden ihre Perspektiven und Expertisen miteinander teilen. Dieser Austausch wurde von regelmäßigen Onlinetreffen und diversen gegenseitigen Besuchsreisen mit zugehörigem Programm flankiert. Der Austausch der deutschen Lehrkräfte mit ihren sansibarischen Kolleg\*innen wurde zudem durch einen Workshop zu interkultureller Kompetenz vorbereitet.

Die Ergebnisse des regelmäßigen Perspektivenaustauschs und der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Lebensrealitäten der Partnerländer konnten in die Lernspiele mit einfließen und diese bereichern. Die Entwicklung des Lernspiels hat sich als voller Erfolg erwiesen. Die erarbeitete Testversion der drei Lernspiele wurde zudem in allen vier Projektländern bereits intensiv ausprobiert. Alle Projektbeteiligten gaben umfangreich Feedback, welches uns bei der Erstellung der finalen Lernspiele hilft. Das Projekt wurde von einer Evaluationsberaterin professionell begleitet. Auf Sansibar konnte mit Dr. Khatib eine Person gefunden werden, welche den Prozess professionalisiert anleitete. In Deutschland testete das Projektteam die Lernspiele in unterschiedlichen Kontexten mit unterschiedlichen Zielgruppen und führte anschließend methodisch gut vorbereitete Feedbackrunden durch, um die Lernspiele so gut wie möglich auf die Bedürfnisse und Voraussetzungen der Zielgruppen anpassen zu können. Die Auswertung des Feedbacks hat den Erfolg des Lernspiels bestätigt. Die Anwendung der Lernspiele konnte Spieler\*innen Themen der sozialen und ökologischen Nachhaltigkeit näherbringen und die Auswirkungen verschiedener Handlungen



in den Spielthemen Tourismus und Kolonialismus, Agrarökologie und internationaler Handel und Digitalisierung und Bergbau verdeutlichen.

Am 31. August 2023 wurde der „Internationale Tag des Guten Lebens für alle“ durchgeführt, an welchem in den Partnerländern unterschiedliche Veranstaltungen rund um das Thema des Tages stattgefunden haben und ein gemeinsames Online-Event den Perspektivenaustausch ermöglicht hat. Die zeitliche Einbettung dieses Events in die 9. Degrowth-Konferenz ermöglichte den Austausch zwischen Schüler\*innen und an der Konferenz teilnehmenden Expert\*innen.

Die Bereitstellung von Informationen über das Projekt über durchgeführte Workshops und die Webseite ermöglicht die Anwendung der Lernspiele und unterstützt andere Bildungsorganisationen bei der Organisation und Durchführung von Online-Austauschformaten zum internationalen Perspektivenaustausch.

Das Projekt konnte sowohl Lehrkräften als auch Schüler\*innen in Kroatien, Slowenien, Tansania und Deutschland zu den Projektthemen sensibilisieren und vermitteln, wie ökologisch nachhaltige und solidarische Lebensweisen gelebt werden können. Außerdem konnte das Engagement für eine sozial-ökologische Transformation in allen Partnerländern gesteigert werden und die Projektpartner wurden befähigt Bildung für nachhaltige Entwicklung transformativer und intensiver zu lehren.

Durch das Projekt konnten bereits einige Schulpartnerschaften aufgebaut werden. Außerdem überlegen der Lehrstuhl von Jun.-Prof. Kopp und die Haile Selassie School, den „Internationalen Tag für das Gute Leben für Alle“ zu verstetigen und in Zukunft einmal jährlich abzuhalten

Das entwickelte Lernspiel konnte während des Projektes häufig angewendet werden und wurde bereits von diversen Bildungsakteuren nachgefragt, wodurch von einem langfristiger Einfluss auf eine ökologisch nachhaltige und solidarische Lebensweise auszugehen ist.