

Publizierbarer Endbericht

A) Projektdaten

Allgemeines zum Projekt	
Kurztitel:	beta world
Langtitel:	beta world co-creating a circular future
Förderprogramm inkl. Jahr:	Co-Creation-Spaces Klima & Energie 1. Ausschreibung
Dauer:	04.07.2022 bis 31.12.2025
Koordinator:in/ Projekteinreicher:in:	Beta-Campus - Verein zur Entwicklung eines Ökosystems für generationsübergreifende Innovation, Kollaboration und Fachkräftesicherung
Kontaktperson Name:	Verena Sindhuber
Kontaktperson Adresse:	Hauptplatz 3-5 3340 Waidhofen an der Ybbs
Kontaktperson Telefon:	+43 664 9153406
Kontaktperson E-Mail:	office@beta-campus.at
Projekt- und Kooperationspartner:in (inkl. Bundesland):	Unternehmen: Welser Profile Austria GmbH (Niederösterreich) Doka GmbH (Niederösterreich) Lisec GmbH (Niederösterreich) Bene GmbH (Niederösterreich) Lietz GmbH (Niederösterreich) Profactor GmbH (Oberösterreich) net for future GmbH (Niederösterreich) Games Institute Austria (Wien) Weitere Organisationen: Arbeiterkammer Niederösterreich Wirtschaftskammer Niederösterreich New Design University (Niederösterreich) Natur im Garten (Niederösterreich) MINT-Region Mostviertel (Niederösterreich) Schulen:

Allgemeines zum Projekt	
	Wirtschafts- und Musikmittelschule Waidhofen an der Ybbs Sportmittelschule Waidhofen an der Ybbs Mittelschule Ertl Polytechnische Schule Waidhofen an der Ybbs HAK Waidhofen an der Ybbs HLW Waidhofen an der Ybbs HTL Waidhofen an der Ybbs BRG Waidhofen an der Ybbs HLUW Yspertal Stiftsgymnasium Seitenstetten Impulsschule Steyr Freiraumklasse Waidhofen an der Ybbs
Schlagwörter:	Co-Creation, Jugendbeteiligung, Future Skills, Innovation, Digitalisierung, partizipative Bildungsformate, Klimaschutz, Klimawandelanpassung und erneuerbare Energietechnologien
Projektgesamtkosten:	581.338 €
Fördersumme:	290.669 €
Klimafonds-Nr:	43912772
Erstellt am:	6.5.2026

B) Projektdetails

1 Kurzfassung

(max. 2 Seiten, Sprache Deutsch)

Kurze Darstellung des Projekts, Zusammenfassung der wesentlichen Projektergebnisse.

Mit „beta world | co-creating a circular future“ wurde am beta campus in Waidhofen an der Ybbs ein Co-Creation-Space geschaffen, der Kinder, Jugendliche, Schulen, Unternehmen und weitere regionale Akteur*innen zusammenbringt, um Zukunftsthemen rund um Klimaschutz, Klimawandelanpassung und erneuerbare Energietechnologien gemeinsam zu bearbeiten.

Ziel des Projektes war es, junge Menschen frühzeitig für nachhaltige Entwicklung, Klimaschutz und technologische Innovation zu sensibilisieren und sie aktiv in die Entwicklung von Ideen und Lösungsansätzen einzubinden. Dabei wurden klassische Bildungsansätze mit co-kreativen, praxisorientierten und experimentellen Methoden kombiniert. Die Teilnehmer*innen konnten Themen nicht nur theoretisch kennenlernen, sondern direkt praktisch anwenden und mitgestalten.

Im Projektverlauf zeigte sich rasch, dass insbesondere die Einbindung jüngerer Kinder einen wesentlichen Mehrwert für die langfristige Wirkung des Projektes darstellt. Daher wurde die ursprünglich auf Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren ausgerichtete Zielgruppe im Projektverlauf auf Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren erweitert. Dadurch konnte eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit den adressierten Themen bereits ab der Volksschule ermöglicht werden.

Im Rahmen des Projektes wurden zahlreiche innovative Lern- und Beteiligungsformate entwickelt und umgesetzt. Dazu zählen unter anderem:

- das regelmäßige Workshopformat „beta kids“,
- schulische Angebote im Rahmen von „beta school kids“,
- das familienorientierte Format „beta time with kids“,
- Ferien- und MINT-Angebote,
- CoderDojo-Programme,
- Mobilitäts- und Energieworkshops,
- Workshops zu Upcycling und nachhaltiger Produktion,
- sowie partizipativ entwickelte Escape Games zu den Themen Atomenergie und Abfallwirtschaft

Ein besonderes Highlight war die Entwicklung des Escape Games zum Thema Atomenergie gemeinsam mit Jugendlichen unterschiedlicher Schulen in Kooperation mit dem Games Institute Austria. Das entwickelte Format wurde nicht nur regional eingesetzt, sondern auch von weiteren österreichischen Co-Creation-Spaces genutzt. Aufbauend auf diesem Erfolg wurde ein zweites Escape Game zum Thema Abfallwirtschaft entwickelt.

Ein weiterer Schwerpunkt lag auf der engen Zusammenarbeit mit regionalen Unternehmen, Schulen und Netzwerkpartnern. Gemeinsam mit Unternehmen wie Welser Profile Austria GmbH, Doka GmbH, Lisec GmbH und Profactor GmbH wurde beispielsweise ein überbetriebliches Lehrlingsprojekt zum Thema Kreislaufwirtschaft in der Produktion umgesetzt. Dabei entwickelten Lehrlinge der beteiligten Unternehmen gemeinsam einen automatisierten Montageprozess unter Einsatz von Abfallmaterialien.

Im gesamten Projektzeitraum wurden über 2.000 Kinder und Jugendliche durch Workshops, Veranstaltungen, Schulangebote und Netzwerkaktivitäten erreicht. Gleichzeitig konnte ein regionales Netzwerk aufgebaut werden, das Bildung, Wirtschaft und Zivilgesellschaft verbindet.

Die entwickelten Angebote und Formate werden auch nach Projektende nachhaltig im beta campus sowie in Partnernetzwerken weitergeführt und laufend weiterentwickelt. Dadurch leistet beta world einen langfristigen Beitrag zur Sensibilisierung junger Menschen für Klima- und Zukunftsthemen sowie zur Stärkung von Innovations- und Gestaltungskompetenzen in der Region.

2 Hintergrund und Zielsetzung

(max. 2 Seiten)

- Beschreibung von Ausgangslage, Aufgabenstellung und Zielsetzung inkl. Projektziele und Innovationsfelder (Klimaschutz, Anpassung, erneuerbare Energien...) sowie primäre und sekundäre Zielgruppen
- Zielerreichung und Projektstatus

Die Ausgangslage des Projektes „beta world | co-creating a circular future“ war geprägt von der Überzeugung, dass gesellschaftliche Herausforderungen wie Klimawandel, Ressourcenknappheit, Digitalisierung und Fachkräftemangel neue Formen des Lernens, Zusammenarbeitens und Experimentierens erfordern. Insbesondere junge Menschen benötigen frühzeitig Möglichkeiten, sich aktiv mit Zukunftsfragen auseinanderzusetzen und Kompetenzen für eine zunehmend komplexe und dynamische Welt zu entwickeln.

Gleichzeitig zeigte sich insbesondere im ländlichen Raum ein Mangel an außerschulischen Lern- und Innovationsangeboten im Bereich Klima, Energie, Technik und Kreislaufwirtschaft. Während in urbanen Zentren bereits zahlreiche Einrichtungen zur Technik- und Innovationsvermittlung bestehen, fehlen in peripheren Regionen oftmals Räume, in denen Kinder und Jugendliche

Technologien, Nachhaltigkeit und Innovation praxisnah erleben und mitgestalten können.

Vor diesem Hintergrund wurde am beta campus in Waidhofen an der Ybbs ein Co-Creation-Space aufgebaut, der Lernen, Experimentieren und Kreativität verbindet. Das Innovationslabor verfolgte dabei einen offenen und generationenübergreifenden Ansatz, bei dem Kinder, Jugendliche, Schulen, Unternehmen, Expert*innen und weitere regionale Akteur*innen gemeinsam an Fragestellungen rund um Klimaschutz, Klimawandelanpassung und erneuerbare Energietechnologien arbeiten.

Im Mittelpunkt standen die vier Themenfelder Bau, Energie, Mobilität und Produktion, jeweils mit Fokus auf Kreislaufwirtschaft, Ressourcenschonung und Digitalisierung. Ziel war es, Zukunftsthemen nicht nur theoretisch zu vermitteln, sondern über praktische und partizipative Formate erfahrbar zu machen.

Ein wesentliches Ziel des Projektes war die Entwicklung und Erprobung neuer Lern- und Beteiligungsformate. Dabei wurden klassische Bildungsansätze bewusst um co-kreative, projektbasierte und experimentelle Methoden ergänzt.

Das Projekt verfolgte dabei mehrere Zielsetzungen:

- Aufbau von Wissen und Bewusstsein zu Klimaschutz, Kreislaufwirtschaft und nachhaltiger Entwicklung,
- Stärkung von Zukunftskompetenzen wie Kreativität, Kollaboration, kritischem Denken und Problemlösungskompetenz,
- Förderung von Technik- und Innovationsinteresse,
- Schaffung eines generationenübergreifenden Innovations- und Lernraumes,
- stärkere Vernetzung von Bildung, Wirtschaft und Gesellschaft.

Im Projektverlauf zeigte sich rasch, dass insbesondere die Einbindung jüngerer Kinder einen wesentlichen Mehrwert für die langfristige Wirkung des Projektes darstellt. Daher wurde die Zielgruppe im Projektverlauf auf Kinder und Jugendliche bereits ab 6 Jahren erweitert. Dadurch konnte eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit den adressierten Themen bereits ab der Volksschule ermöglicht werden.

Neben Kindern und Jugendlichen richtete sich das Projekt auch an Schulen und Pädagog*innen, Lehrlinge, Unternehmen, Eltern und regionale Netzwerkpartner.

Im Projektverlauf konnten die ursprünglich definierten Ziele erfolgreich umgesetzt und teilweise erweitert werden. Besonders hervorzuheben sind:

- die Entwicklung neuer Workshop- und Beteiligungsformate,
- die starke regionale Vernetzung,
- die erfolgreiche Zusammenarbeit mit Schulen und Unternehmen,

- die partizipative Entwicklung mehrerer Escape Games,
- sowie die nachhaltige Integration der entwickelten Angebote in bestehende Strukturen des beta campus und seiner Partnerorganisationen.

Durch den offenen Co-Creation-Ansatz entstand ein regionales Innovationsökosystem, das Bildung, Wirtschaft und Gesellschaft nachhaltig miteinander verbindet und langfristig zur Sensibilisierung junger Menschen für Klima- und Zukunftsthemen beiträgt.

3 Zeitplan

(max. 1 Seite)

Kurze Übersichtsdarstellung des Arbeits- und Zeitplans (keine Details).

Projektmanagement: 04.07.2022 – 31.12.2025

Entwicklung und Umsetzung der Innovationsvorhaben

- Innovationsvorhaben Bau: 12.9.2022-31.12.2025
- Innovationsvorhaben Energie: 26.9.2022-31.12.2025
- Innovationsvorhaben Mobilität: 10.10.2022-31.12.2025
- Innovationsvorhaben Produktion: 24.10.2022-31.12.2025

Meilenstein **Infrastruktur aufgebaut:** 30.6.2023

Community & Netzwerk: 04.07.2022-31.12.2025

Meilenstein **Rahmen für das Netzwerk entwickelt und etabliert:** 1.6.2023

Dissemination: 04.07.2022-31.12.2025

Meilenstein **Website + Alle Social Media Kanäle sind online:** 3.7.2025

4 Projektinhalt und Ergebnis(se)

(max. 12 Seiten)

- Beschreibung der im Rahmen des Projektes durchgeführten Aktivitäten, Leistungen und Angebote.
- Beschreibung des Co-Creation-Ansatzes sowie der Einbindung von Partnern und Stakeholdern.

Aufbau und Entwicklung des Innovationslabors

Mit dem Projekt „beta world | co-creating a circular future“ wurde am beta campus in Waidhofen an der Ybbs ein offener Co-Creation-Space aufgebaut, der Kindern, Jugendlichen, Schulen, Unternehmen und weiteren regionalen Akteur*innen einen niederschweligen Zugang zu Zukunfts- und Klimathemen ermöglicht. Ziel war es, einen Ort zu schaffen, an dem Lernen, Experimentieren, Kreativität und gemeinschaftliche Entwicklung miteinander verbunden werden.

Bereits zu Projektbeginn konnte auf bestehende Infrastruktur des beta campus zurückgegriffen werden, die im Zuge der Innovationswerkstatt (Innovationswerkstätten 2. Ausschreibung FFG) aufgebaut worden war. Diese Infrastruktur wurde im Projektverlauf laufend erweitert und an die Anforderungen der unterschiedlichen Innovationsvorhaben angepasst. Dadurch entstand ein flexibler Lern-, Arbeits- und Experimentierraum für unterschiedliche Zielgruppen und Formate.

Zu den zentralen Infrastrukturangeboten zählen insbesondere:

- die beta factory mit Ausstattung für Metall- und Holzbearbeitung, elektronische Anwendungen, 3D-Druck, Lasercutter und kollaborative Robotik,
- das beta studio mit technischer Ausstattung für Fotografie, Video und digitale Anwendungen,
- sowie flexibel nutzbare Workshop- und Veranstaltungsflächen für Schulungen, Workshops und Beteiligungsformate.

Die Infrastruktur wurde im Projektverlauf kontinuierlich weiterentwickelt. Dadurch konnten unterschiedlichste Formate – von klassischen Workshops über kreative Beteiligungsformate bis hin zu Escape Games und Lehrlingsprojekten – umgesetzt werden.

Ein wesentlicher Schwerpunkt lag auf der Entwicklung eines offenen und niederschweligen Lernraums, der bewusst als Ergänzung zu klassischen schulischen Bildungsangeboten konzipiert wurde. Im Mittelpunkt stand dabei nicht ausschließlich die theoretische Wissensvermittlung, sondern insbesondere das praktische Anwenden, Experimentieren und gemeinsame Entwickeln von Ideen und Lösungsansätzen.

Die Angebote wurden bewusst praxisnah, interaktiv und partizipativ gestaltet. Kinder und Jugendliche konnten dadurch nicht nur Wissen aufbauen, sondern selbst aktiv gestalten, ausprobieren und Verantwortung übernehmen. Durch projektbasiertes Lernen sowie co-kreative Methoden wurden Kreativität, Problemlösungskompetenz, Teamfähigkeit und Zukunftskompetenzen gezielt gefördert.

Im Projektverlauf zeigte sich rasch, dass insbesondere die Einbindung jüngerer Kinder einen wesentlichen Mehrwert für die langfristige Wirkung des Projektes darstellt. Daher wurde die Zielgruppe im Projektverlauf auf Kinder und Jugendliche bereits ab 6 Jahren erweitert. Dadurch konnte eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit den adressierten Themen bereits ab der Volksschule ermöglicht werden.

Parallel dazu wurde das Angebotsspektrum laufend erweitert und an die Bedürfnisse der Zielgruppen angepasst. Neben regelmäßigen Workshopformaten entstanden neue Schulangebote, Ferienprogramme, Familienformate sowie innovative Beteiligungs- und Lernmethoden.

Durch die Verbindung von Infrastruktur, Co-Creation, regionaler Vernetzung und praxisnahen Lernformaten entwickelte sich beta world im Projektverlauf zu einem regionalen Innovations- und Lernraum für Klima-, Energie- und Zukunftsthemen.

Innovationsvorhaben Bau

Im Innovationsvorhaben Bau lag der Fokus insbesondere auf Ressourcenschonung, nachhaltigem Bauen, handwerklichen Fähigkeiten sowie dem Upcycling von Materialien. Ziel war es, Kindern und Jugendlichen einen praxisnahen Zugang zu den Themen Kreislaufwirtschaft, Nachhaltigkeit und Bau zu ermöglichen und gleichzeitig handwerkliche sowie technische Kompetenzen aufzubauen.

Ein zentrales Format im Innovationsvorhaben Bau war das regelmäßige Workshopangebot „beta kids“. Dabei hatten Kinder zwischen 6 und 10 Jahren die Möglichkeit, in die Welt von Nachhaltigkeit, Naturwissenschaft, Technik, Digitalisierung und klassischem Handwerk einzutauchen, eigenständig Neues auszuprobieren und gemeinsam Ideen zu entwickeln. Im Mittelpunkt standen insbesondere der Umgang mit Werkzeugen und Materialien sowie die Entwicklung praktischer Fertigkeiten im Bereich Sägen, Bohren, Schleifen, Hämmern, Nageln, Lackieren und Leimen.

Im Projektverlauf wurden zahlreiche Workshops umgesetzt. Dabei entstanden unter anderem selbstfahrende Rennautos, Gartenstühle aus alten Paletten, Weihnachtsbäume aus Holz, Handyhalterungen, Holzblasinstrumente, Kugel-Labyrinth, Puzzles, Schlüsselbretter, Nagelbilder, Holzklatschen, Vogelhäuser sowie Nussknacker. Viele der Workshops kombinierten klassisches Handwerk mit digitalen Technologien wie dem Lasercutter oder 3D-Druck.

Ein weiterer Schwerpunkt lag auf dem Bereich „smart circular economy“. Ergänzend zu den klassischen Workshopformaten wurden regelmäßige CoderDojo-Angebote umgesetzt. Dabei konnten Kinder und Jugendliche erste Erfahrungen im Bereich Programmierung und digitale Technologien sammeln. Gemeinsam mit Mentor*innen lernten die Teilnehmer*innen unter anderem Codes zu schreiben, Webseiten zu entwickeln sowie Apps, Spiele oder kleine Roboter zu programmieren. Zusätzlich wurden im Rahmen von beta kids auch Workshops zu Robotik und digitalen Anwendungen durchgeführt.

Im Projektverlauf wurde zudem das neue Format „beta time with kids“ entwickelt und erprobt. Ziel dieses Angebotes war es, Kinder gemeinsam mit Eltern oder weiteren Bezugspersonen an nachhaltige und kreative Projekte heranzuführen. Beim ersten Workshop bauten die Teilnehmer*innen gemeinsam Wildbienenhotels aus altem Holz. Inhaltlich wurde das Format unter anderem von den Partnerorganisationen Bene GmbH sowie Natur im Garten unterstützt.

Darüber hinaus wurden unterschiedliche Schul- und Beteiligungsformate umgesetzt. Im Rahmen der Projekttag der Wirtschafts- und Musikmittelschule Waidhofen an der Ybbs beschäftigten sich die Schüler*innen beispielsweise mit nachhaltigem Bauen und entwickelten Zukunftsvisionen einer „Green City“.

Ergänzend dazu wurden kreative und teamorientierte Aufgabenstellungen wie der Bau einer Da-Vinci-Brücke umgesetzt.

Durch die Kombination aus handwerklichem Arbeiten, Kreativität, Digitalisierung und Nachhaltigkeit konnten im Innovationsvorhaben Bau wichtige Grundlagen für ein ressourcenschonendes und zukunftsorientiertes Denken geschaffen werden. Gleichzeitig zeigte sich, dass insbesondere praxisnahe und kreative Formate einen niederschweligen Zugang zu Klima- und Nachhaltigkeitsthemen ermöglichen und großes Interesse bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen.



Abbildung 1: beta time with kids | Projekttag WMMS

Innovationsvorhaben Energie

Im Innovationsvorhaben Energie lag der Fokus auf der Sensibilisierung für Energieverbrauch, erneuerbare Energien und nachhaltige Energieversorgung. Ziel war es, Kindern und Jugendlichen die Zusammenhänge zwischen Energie, Klima und persönlichem Verhalten praxisnah und verständlich näherzubringen sowie Interesse an nachhaltigen Technologien zu wecken.

Bereits früh im Projektverlauf wurden im Rahmen des Formates „beta kids“ unterschiedliche Workshops zum Themenfeld Energie umgesetzt. Die Teilnehmer*innen beschäftigten sich dabei unter anderem mit Elektrizität, Stromkreisläufen, alternativen Energiequellen sowie Wind-, Wasser- und Sonnenenergie. Durch praktische Experimente und kreative Aufgabenstellungen konnten die Kinder unterschiedliche Energieformen kennenlernen und selbst ausprobieren. So wurden beispielsweise Windräder gebaut, elektrische Schaltungen entwickelt oder Windkraftwerke konstruiert.

Im weiteren Projektverlauf wurden die Angebote kontinuierlich erweitert und vertieft. Dazu zählten unter anderem Workshops wie die Kinder-Klimakonferenz, bei der sich die Teilnehmer*innen spielerisch mit den Themen Klimawandel, Ursachen und Auswirkungen der Klimakrise sowie individuellen Handlungsmöglichkeiten auseinandersetzten. Weitere Workshops beschäftigten sich mit erneuerbaren Energien, nachhaltigem Verhalten sowie unterschiedlichen Energieformen und deren Nutzung.

Seit 2024 wurde das beta kids Konzept zusätzlich als schulisches Angebot unter dem Titel „beta school kids“ umgesetzt. Gemeinsam mit Schulklassen wurden dabei unterschiedliche Workshops zu den Themen Energie, Nachhaltigkeit und

erneuerbare Energien durchgeführt. Ergänzend dazu beteiligte sich der beta campus an Ferien- und Freizeitangeboten wie dem KinderUNiversum, Ferienprogrammen der Stadt Waidhofen an der Ybbs sowie dem Summercamp4kids. Dort wurden unter anderem Workshops zu Wasserkraft, erneuerbaren Energien und nachhaltiger Energieversorgung umgesetzt.

Ein besonderer Schwerpunkt lag auf der Entwicklung innovativer Lernmethoden. Gemeinsam mit Jugendlichen unterschiedlicher Schulen wurde in Kooperation mit dem Games Institute Austria ein Escape Game zum Thema Atomenergie entwickelt. Die Jugendlichen waren dabei aktiv in die Themenfindung, Recherche, Entwicklung der Rätsel sowie die Testung eingebunden. Das entwickelte Escape Game wurde im Anschluss sowohl bei Schulworkshops als auch von anderen Co-Creation-Spaces eingesetzt und weiterverwendet.

Aufgrund der positiven Erfahrungen wurden weitere spielerische und interaktive Lernformate getestet und entwickelt. Zusätzlich zum selbst entwickelten Escape Game wurde beispielsweise das „escape climate change“ mit Schüler*innen der HAK Waidhofen an der Ybbs getestet und als zukünftiges Workshopformat vorbereitet.

Zur vertiefenden Auseinandersetzung mit dem Thema Energie wurde außerdem eine Exkursion in das Atomkraftwerk Zwentendorf durchgeführt. Die Teilnehmer*innen erhielten dabei Einblicke in ein fertig errichtetes Kernkraftwerk und setzten sich kritisch mit unterschiedlichen Formen der Energiegewinnung auseinander.

Ergänzend dazu wurden kreative und partizipative Formate entwickelt, um Jugendliche auch außerhalb des klassischen Schulsettings anzusprechen. Dazu zählten beispielsweise Graffiti-Workshops zu Klima- und Umweltthemen oder die Entwicklung eines Energiewerkshops auf Basis eines Methodenkoffers zu den Themen Solarenergie, Windkraft, Wasserkraft und Biomasse.

Durch die enge Zusammenarbeit mit Schulen, Unternehmen, der MINT-Region Mostviertel sowie unterschiedlichen Partnerorganisationen konnten die entwickelten Angebote laufend erweitert und neue Zielgruppen erreicht werden. Gleichzeitig zeigte sich, dass interaktive, kreative und praxisnahe Formate besonders geeignet sind, um Kinder und Jugendliche langfristig für Energie-, Klima- und Zukunftsthemen zu begeistern.



Abbildung 2: Weltklimaspiel | summercamp-4-kids

Innovationsvorhaben Mobilität

Im Innovationsvorhaben Mobilität lag der Fokus auf nachhaltiger Mobilität, Mobilitätsbewusstsein sowie der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Formen der Fortbewegung und deren Auswirkungen auf Umwelt und Klima. Ziel war es, Kindern und Jugendlichen die Zusammenhänge zwischen Mobilitätsverhalten, Energieverbrauch und Klimaschutz praxisnah näherzubringen und gleichzeitig innovative sowie alternative Mobilitätsformen erlebbar zu machen.

Im Rahmen des Formates „beta kids“ wurden unterschiedliche Workshops zum Themenfeld Mobilität umgesetzt. Die Teilnehmer*innen beschäftigten sich dabei unter anderem mit verschiedenen Arten der Fortbewegung, alternativen Antrieben sowie technischen und digitalen Anwendungen im Mobilitätsbereich. Dabei wurden beispielsweise Fahrzeuge konstruiert oder Drohnen programmiert und getestet. Gleichzeitig wurde auch die Umweltperspektive thematisiert, etwa durch die Auseinandersetzung mit Luftqualität und nachhaltigen Mobilitätsformen.

Im weiteren Projektverlauf wurde ein eigener Mobilitätsworkshop entwickelt und erstmals mit einer Schulklasse getestet. Im Mittelpunkt stand dabei ein interaktives Spiel zum Thema Mobilitätsbewusstsein. Die Teilnehmer*innen mussten Aufgaben lösen, Gefahrenquellen erkennen und unterschiedliche Mobilitätssituationen bewerten. Ziel war es, die Auswirkungen des eigenen Mobilitätsverhaltens auf Klima und Umwelt sichtbar zu machen und gemeinsam alternative Lösungsansätze zu entwickeln.

Darüber hinaus wurden im Zuge von Ideenfindungsworkshops gemeinsam mit Schüler*innen neue Projektideen und Zukunftsvisionen entwickelt. Die Teilnehmer*innen setzten sich dabei mit Fragestellungen rund um nachhaltige Mobilität, alternative Antriebe sowie zukünftige Lebens- und Arbeitsräume auseinander. Dabei entstanden unter anderem Ideen für nachhaltige Mini-Homes mit erneuerbaren Energiesystemen oder spielerische Konzepte zur Gegenüberstellung von E-Mobilität und klassischen Verbrennungsmotoren.

Ergänzend dazu wurde das Format „beta time with kids“ im Themenfeld Mobilität weitergeführt. Beim zweiten Termin des Formates wurden gemeinsam mit dem

Lietz Radshop Fahrräder überprüft und serviciert. Zusätzlich stand die Fahrsicherheit im Fokus, die die Teilnehmer*innen über einen Radparcours praktisch erproben und verbessern konnten.

Ein weiterer Schwerpunkt lag auf der regionalen Vernetzung und dem Wissenstransfer. Die im Projekt beta world gewonnenen Erfahrungen und entwickelten Ansätze flossen unter anderem in den Aufbau des regionalen Mobilitätslabors „AmWy.mobility.lab“ ein, das gemeinsam mit der Fachhochschule St. Pölten, der Stadtgemeinde Amstetten, der Stadtgemeinde Waidhofen an der Ybbs sowie der net for future GmbH entwickelt wird und künftig als Vernetzungs- und Innovationsplattform für Mobilitätsthemen dienen soll.

Durch die Kombination aus kreativen, technischen und spielerischen Zugängen konnten Kinder und Jugendliche für nachhaltige Mobilität sensibilisiert und gleichzeitig wichtige Zukunftskompetenzen in den Bereichen Problemlösung, Digitalisierung und vernetztes Denken gefördert werden.



Abbildung 3: Mobilitätsworkshop | beta time with kids

Innovationsvorhaben Produktion

Im Innovationsvorhaben Produktion lag der Fokus insbesondere auf Kreislaufwirtschaft, Ressourcenschonung, nachhaltiger Produktion sowie der Verbindung von Digitalisierung, Technik und Umweltbewusstsein. Ziel war es, Kindern und Jugendlichen neue Zugänge zu nachhaltigen Produktionsprozessen zu ermöglichen und gleichzeitig das Verständnis für Kreislaufwirtschaft und Wiederverwendung zu stärken.

Bereits im Rahmen des Formates „beta kids“ wurden unterschiedliche Workshops zu Upcycling und Wiederverwertung umgesetzt. Die Teilnehmer*innen setzten sich dabei kreativ mit der Frage auseinander, wie aus vermeintlichen Abfallprodukten neue Gegenstände entstehen können. Dabei wurden unter anderem aus unterschiedlichen Restmaterialien Dekorations- und Gebrauchsgegenstände gefertigt sowie kreative Lösungsansätze für Wiederverwendung und Ressourcenschonung entwickelt.

Ein besonderes Highlight im Innovationsvorhaben Produktion war die Entwicklung des zweiten Escape Games zum Thema Abfallwirtschaft und Kreislaufwirtschaft.

Aufbauend auf den positiven Erfahrungen mit dem Escape Game Atomenergie wurde gemeinsam mit Schüler*innen der HLUW Yspertal sowie in Kooperation mit dem Games Institute Austria ein neues Escape Game entwickelt. Im Zuge mehrerer Workshops beschäftigten sich die Jugendlichen zunächst mit den Themen Nachhaltigkeit, Ressourcenschonung, Recycling und Abfallwirtschaft. Mithilfe co-kreativer Methoden wurden erste Themenfelder und Spielideen entwickelt. Aufbauend darauf entstanden erste Rätselprototypen und Spielmechaniken. Die Jugendlichen waren aktiv in die Entwicklung, Testung und Weiterentwicklung des Escape Games eingebunden. Zusätzlich werden auch haptische Elemente in das Spiel integriert, um die Inhalte noch praxisnäher und interaktiver zu gestalten.

Ein weiterer Schwerpunkt lag auf der Verbindung von Nachhaltigkeit und Kreativwirtschaft. In Kooperation mit der Wirtschaftskammer Niederösterreich sowie der New Design University wurde die Summerschool „Video & Circularity“ umgesetzt. Ziel war es, Jugendliche für das Thema Kreislaufwirtschaft zu sensibilisieren und gleichzeitig kreative sowie digitale Kompetenzen aufzubauen. Die Teilnehmer*innen entwickelten eigene nachhaltige Produktideen und visualisierten diese anschließend in Form von Videos.

Besonders hervorzuheben ist zudem das überbetriebliche Lehrlingsprojekt zum Thema Kreislaufwirtschaft in der Produktion. Gemeinsam mit den Unternehmen Welser Profile Austria GmbH, Doka GmbH und Lisec GmbH sowie mit Unterstützung der Profactor GmbH setzten Lehrlinge einen automatisierten Montageprozess am kollaborativen Roboter des beta campus um. Ziel war die Entwicklung einer automatisierten Lösung zur Montage eines Hauses aus Elementen der beteiligten Unternehmen. Dabei wurden Abfallprodukte der Unternehmen verwendet, wodurch das Thema Kreislaufwirtschaft aktiv in den Produktionsprozess integriert wurde. Die Lehrlinge organisierten sich während der gesamten Projektlaufzeit eigenständig und arbeiteten interdisziplinär zusammen. Neben technischen Kompetenzen wurden dadurch insbesondere Teamarbeit, Problemlösungskompetenz und unternehmensübergreifende Zusammenarbeit gefördert. Das Projekt wurde unter anderem im Rahmen des Karriereclubbings in Waidhofen an der Ybbs, bei der Messe Schule & Beruf in Wieselburg sowie im Zuge der Generalversammlung des beta campus präsentiert.

Ergänzend dazu wurde die vom ScienceCenter-Netzwerk gemeinsam mit Mental Home entwickelte Escape Box „Ocean Eye“ für mehrere Wochen an den beta campus geholt. Die interaktive Escape Box beschäftigte sich mit den Auswirkungen von Mikroplastik auf Meeresökosysteme und vermittelte Themen wie nachhaltiger Konsum, Abfallvermeidung und Kreislaufwirtschaft durch wissenschaftliche Experimente, Escape-Room-Elemente und gemeinsame Reflexion auf spielerische Weise.

Durch die Kombination aus praktischer Anwendung, kreativer Beteiligung, Digitalisierung und Zusammenarbeit mit Unternehmen konnten im

Innovationsvorhaben Produktion vielfältige Zugänge zu den Themen Kreislaufwirtschaft und nachhaltige Produktion geschaffen werden. Gleichzeitig zeigte sich, dass insbesondere interaktive und praxisnahe Formate großes Potenzial besitzen, um Kinder und Jugendliche langfristig für Nachhaltigkeit und technologische Innovation zu begeistern.



Abbildung 4: Überbetriebliches Lehrlingsprojekt

Community, Netzwerk und Co-Creation

Ein wesentlicher Bestandteil des Projektes „beta world | co-creating a circular future“ war der offene Co-Creation-Ansatz, bei dem Kinder, Jugendliche, Schulen, Unternehmen sowie weitere regionale Akteur*innen aktiv in die Entwicklung und Umsetzung der unterschiedlichen Angebote eingebunden wurden.

Der Co-Creation-Ansatz basierte dabei auf einem offenen, partizipativen und projektbasierten Zugang. Die Teilnehmer*innen wurden aktiv in Entwicklungs- und Gestaltungsprozesse eingebunden und konnten eigene Ideen, Interessen und Perspektiven einbringen. Durch die Verbindung von praktischem Arbeiten, Experimentieren, Reflexion und gemeinsamer Lösungsentwicklung entstanden neue Lern- und Beteiligungsformate, die laufend getestet und weiterentwickelt wurden.

Ein zentrales Element des Projektes war die enge Zusammenarbeit mit regionalen Schulen. Durch regelmäßige Schulbesuche, Workshops sowie gemeinsame Projekte konnte die Vernetzung mit Schulen unterschiedlicher Schulstufen laufend erweitert werden. Die Schulen fungierten dabei sowohl als wichtige Schnittstelle zu Kindern und Jugendlichen als auch als aktive Partner bei der Entwicklung und Umsetzung neuer Formate.

Im Projektverlauf wurden unter anderem Kooperationen mit der Wirtschafts- und Musikmittelschule Waidhofen an der Ybbs, der HAK Waidhofen an der Ybbs, dem BRG Waidhofen an der Ybbs, der HLUW Yspertal, der Mittelschule Ertl, der HLW Waidhofen an der Ybbs, der Polytechnischen Schule Waidhofen an der Ybbs sowie weiteren regionalen Schulen umgesetzt. Gemeinsam wurden Workshops, Ideenfindungsprozesse, Escape Games, Projekttag und weitere Beteiligungsformate entwickelt und durchgeführt.

Zudem wurde ein weiteres partizipatives Format erstmals am beta campus durchgeführt - das interaktive Weltklimaspiel, bei dem sich die Teilnehmer*innen gemeinsam mit globalen Zusammenhängen rund um Klimawandel, Ressourcenverbrauch und gesellschaftliche Verantwortung auseinandersetzten. Durch den spielerischen Zugang konnten komplexe Zusammenhänge verständlich vermittelt sowie Perspektivenwechsel und gemeinschaftliche Lösungsansätze gefördert werden.

Neben Schulen spielte auch die Zusammenarbeit mit Unternehmen und Partnerorganisationen eine zentrale Rolle. Durch die Vereinsstruktur des beta campus, dessen Mitglieder aus regionalen Unternehmen bestehen, konnte die Wirtschaft laufend in die Entwicklung des Innovationslabors eingebunden werden. Gleichzeitig entstanden durch diese Vernetzung zahlreiche Kooperationen und gemeinsame Projekte.

Besonders hervorzuheben ist dabei die Zusammenarbeit mit Unternehmen wie Welser Profile Austria GmbH, Doka GmbH, Lisec GmbH, Bene GmbH, Lietz GmbH sowie Profactor GmbH. Gemeinsam wurden unterschiedliche Formate und Projekte entwickelt und umgesetzt, darunter das überbetriebliche Lehrlingsprojekt zum Thema Kreislaufwirtschaft in der Produktion, Workshops zu Nachhaltigkeit und Kreislaufwirtschaft sowie familienorientierte Beteiligungsformate.

Darüber hinaus wurde mit zahlreichen weiteren Partnerorganisationen zusammengearbeitet. Dazu zählten unter anderem das Games Institute Austria, die Arbeiterkammer Niederösterreich, die Wirtschaftskammer Niederösterreich, die New Design University, Natur im Garten, die Fachhochschule St. Pölten, die Volkshilfe, die MINT-Region Mostviertel und die net for future GmbH.

Auch die Vernetzung mit anderen österreichischen Co-Creation-Spaces spielte im Projektverlauf eine wichtige Rolle. Neben regelmäßigen Online-Austauschtreffen fanden gemeinsame Workshops, Besuche und Vernetzungsveranstaltungen statt.

Zusätzlich wurden zahlreiche Netzwerk- und Disseminationsaktivitäten umgesetzt, um die entwickelten Angebote sichtbar zu machen und neue Zielgruppen zu erreichen. Dazu zählten unter anderem Social-Media-Kommunikation, Newsletter, Pressearbeit, Veranstaltungen, Netzwerkformate, Messeauftritte sowie Kooperationen mit regionalen Schulen und Bildungspartnern.

Durch die Partnerschaft mit der net for future GmbH und der MINT-Region Mostviertel konnten die entwickelten Formate langfristig in regionale Bildungs- und Freizeitangebote integriert werden.

Im gesamten Projektverlauf zeigte sich, dass insbesondere die Kombination aus Co-Creation, praxisnahen Lernformaten und regionaler Vernetzung wesentlich zum Erfolg des Innovationslabors beigetragen hat. Durch die aktive Einbindung unterschiedlichster Akteur*innen entstand ein regionales Innovationsökosystem,

das Bildung, Wirtschaft und Gesellschaft miteinander verbindet und langfristig zur Sensibilisierung für Klima- und Zukunftsthemen beiträgt.

5 Weiterführung und langfristige Wirkung

(Max. 3 Seiten)

- Kurze Zusammenfassung der Pläne zur Weiterführung und Verwertung (diese sind ausführlicher in der internen FFG-Dokumentation vorgelegt)
- Erwartete Effekte nach Projektabschluss

Die im Rahmen von „beta world | co-creating a circular future“ entwickelten Angebote, Formate und Kooperationen werden auch nach Projektende am beta campus sowie gemeinsam mit regionalen Partnerorganisationen weitergeführt und laufend weiterentwickelt. Ziel ist es, die aufgebauten Strukturen langfristig zu etablieren und Kindern sowie Jugendlichen auch künftig einen niederschweligen Zugang zu Klima-, Energie- und Zukunftsthemen zu ermöglichen.

Ein wesentlicher Schwerpunkt liegt dabei auf der Verstetigung der entwickelten Workshop- und Beteiligungsformate. Angebote wie „beta kids“ und „beta school kids“ werden weiterhin regelmäßig umgesetzt und an neue Themenstellungen angepasst.

Auch die entwickelten Escape Games zu den Themen Atomenergie sowie Abfallwirtschaft und Kreislaufwirtschaft werden weiterhin eingesetzt und Schulen und Partnerorganisationen zur Verfügung gestellt.

Die im Projekt aufgebaute Infrastruktur des beta campus bildet dabei weiterhin die zentrale Grundlage für die Umsetzung zukünftiger Angebote und Aktivitäten. Insbesondere die beta factory sowie die flexibel nutzbaren Workshop- und Veranstaltungsflächen ermöglichen auch künftig die Umsetzung praxisnaher Lern-, Innovations- und Beteiligungsformate.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der langfristigen Zusammenarbeit mit Schulen, Unternehmen und regionalen Netzwerkpartnern. Die im Projekt aufgebauten Kooperationen sollen weitergeführt und vertieft werden, um Kindern und Jugendlichen auch künftig praxisnahe Zugänge zu Nachhaltigkeit, Digitalisierung, Technik und Kreislaufwirtschaft zu ermöglichen.

Durch die Zusammenarbeit mit regionalen Schulen, Unternehmen sowie der Partnerschaft mit der MINT-Region Mostviertel und unterschiedlichen regionalen und nationalen Netzwerkpartnern können die entwickelten Angebote langfristig in bestehende Strukturen integriert werden.

Auch die im Projekt gewonnenen Erfahrungen im Bereich Co-Creation und partizipativer Bildungsformate sollen künftig weiter genutzt werden.

Langfristig leistet beta world einen Beitrag zur Sensibilisierung junger Menschen für Klima-, Energie- und Zukunftsthemen sowie zur Stärkung von Kreativität, Problemlösungskompetenz und technologischem Verständnis. Gleichzeitig fördert das Projekt die regionale Vernetzung von Bildung, Wirtschaft und Gesellschaft und schafft nachhaltige Strukturen für gemeinsames Lernen, Experimentieren und Entwickeln.

Durch die Kombination aus Co-Creation, praxisnahen Lernformaten und regionaler Zusammenarbeit entstand im Projektverlauf ein Innovations- und Bildungsraum, der auch über die Projektlaufzeit hinaus weitergeführt und weiterentwickelt wird. Die im Projekt entwickelten Ansätze und Formate bilden dabei eine wichtige Grundlage für zukünftige Bildungs-, Beteiligungs- und Innovationsprojekte im Bereich Klima, Energie und Kreislaufwirtschaft.

Diese Projektbeschreibung wurde von der Fördernehmerin/dem Fördernehmer erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte sowie die barrierefreie Gestaltung der Projektbeschreibung, übernimmt der Klima- und Energiefonds keine Haftung.

Die Fördernehmerin/der Fördernehmer erklärt mit Übermittlung der Projektbeschreibung ausdrücklich über die Rechte am bereitgestellten Bildmaterial frei zu verfügen und dem Klima- und Energiefonds das unentgeltliche, nicht exklusive, zeitlich und örtlich unbeschränkte sowie unwiderrufliche Recht einräumen zu können, das Bildmaterial auf jede bekannte und zukünftig bekanntwerdende Verwertungsart zu nutzen. Für den Fall einer Inanspruchnahme des Klima- und Energiefonds durch Dritte, die die Rechteinhaberschaft am Bildmaterial behaupten, verpflichtet sich die Fördernehmerin/der Fördernehmer den Klima- und Energiefonds vollumfänglich schad- und klaglos zu halten.