

Publizierbarer Zwischenbericht

Gilt für Studien aus der Programmlinie Forschung

A) Projektdaten

Allgemeines zum Projekt	
Kurztitel:	ECOPOLIS
Langtitel:	Establishing Climate-related Opinion-voicing and Political Participation via Online Learning and Interactive Scenarios
Zitervorschlag:	Diephuis J., Schrot O., Graz I., Aschauer A.
Programm inkl. Jahr:	Austrian Climate Research Programme 2021
Dauer:	17.10.2022 bis 16.10.2024
KoordinatorIn/ ProjekteinreicherIn:	FH OÖ Forschungs- und Entwicklungs GmbH
Kontaktperson Name:	Jeremiah Diephuis, M.A.
Kontaktperson Adresse:	Softwarepark 11 A-4232 Hagenberg
Kontaktperson Telefon:	+43 5 0804 22122
Kontaktperson E-Mail:	jeremiah.diephuis@fh-hagenberg.at
Projekt- und KooperationspartnerIn (inkl. Bundesland):	P1: Johannes Kepler Universität, School of Education, Department MINT/Didaktik/Physik P2: 1. Stadt Linz, Büro der Stadtregierung, Klimastabstelle
Projektgesamtkosten:	299,349 €
Fördersumme:	299,349 €
Klimafonds-Nr:	KR21KB0K00001
Zuletzt aktualisiert am:	08.01.2024

B) Projektübersicht

Details zum Projekt	
<p>Kurzfassung: Max. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen Sprache: Deutsch</p>	<p>Im Rahmen des ECOPOLIS-Projekts soll erforscht werden, wie die Kommunikation zwischen politischen Vertretern und der Zielgruppe der 14- bis 16-Jährigen durch eine Online-Plattform gefördert werden kann, die sowohl spielerische Lernszenarien als auch Meinungsäußerungsfunktionalität kombiniert. Diese Plattform soll interaktive Inhalte bieten, die leicht im Unterricht eingesetzt werden können und ein besseres Verständnis der wissenschaftlichen Aspekte des Klimawandels fördern, aber auch Informationen über die aktuelle und zukünftige Klimapolitik und Kommunalpolitik liefern. Zusätzlich können allgemeine Informationen über das Zielpublikum, wie z.B. ihr Wissen über politische Prozesse, klimabezogene Wissenschaft und allgemeine Einstellungen, über integrierte Quizfragen und Fragebögen gesammelt werden. Somit stellt ECOPOLIS ein potentielles Werkzeug für politische Vertreter dar, sowohl für Informations- als auch für Umfragezwecke. Darüber hinaus soll die Plattform als Modell für ein Kommunikationsinstrument zwischen Kommunalpolitikern und jungen, angehenden Wählern dienen und einen direkteren Diskurs ermöglichen.</p>
<p>Executive Summary: Max. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen Sprache: Englisch</p>	<p>The ECOPOLIS project aims to explore how communication between political representatives and the audience of 14–16-year-olds can be facilitated by an online platform that combines both game-based educational scenarios and opinion-voicing functionality. This platform should feature interactive content that can be readily used in a classroom setting, promoting a better understanding of the scientific issues behind climate change, but also provide information about current and future climate policy in the local political community. Additionally, general information about the target audience such as their knowledge about political processes, climate-related science and general attitudes can be collected via integrated quizzes and questionnaires. Thus, ECOPOLIS represents a potential tool for political</p>

Details zum Projekt	
	<p>representatives for both information and inquiry purposes. In addition, the platform should serve as a model for a communication tool between local politicians and young, soon-to-be-eligible voters and facilitate more direct discourse.</p>
<p>Status: Min. ein Aufzählungspunkt, max. 5 Aufzählungspunkte Max. 500 Zeichen inkl. Leerzeichen pro Aufzählungspunkt</p>	<p>Mit Ende 2023 steht bereits ein Prototyp von der ECOPOLIS-Plattform bereits online unter https://play.ecopolis.at, mit vier Szenarien und vier Spielen mit integrierten Fragebögen.</p>
<p>Wesentliche (geplante) Erkenntnisse aus dem Projekt: Min. ein Aufzählungspunkt, max. 5 Aufzählungspunkte Max. 500 Zeichen inkl. Leerzeichen pro Aufzählungspunkt</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Welche MINT-bezogenen Aspekte des Klimawandels werden von der Zielgruppe eher verstanden bzw. für wichtiger gehalten? 2. Mit welchen etablierten klimapolitischen Herausforderungen, Strategien und politischen Prozessen ist die Zielgruppe am meisten und am wenigsten vertraut? 3. Inwieweit fördern spielbasierte, realitätsnahe Szenarien messbare Lern- und Einstellungsänderungen bei der Zielgruppe? 4. Inwieweit sind Umfragen, die in interaktive Bildungsinhalte integriert sind, für politische Vertreter nützlich? 5. Inwieweit trägt eine kollaborative Online-Plattform zu einer höheren politischen Beteiligung der Zielgruppe an Klimaschutzmaßnahmen bei?

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.