



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

Evaluation report

EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection

Evaluation report EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection

Introduction

EUROSOC#DIGITAL has successfully completed the project “EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection”, financed by the Erasmus+ Youth in Action programme of the European Union. The project is carried out in a project partnership with GEKO Gesellschaft für Europa- und Kommunalpolitik. EUPERCLIP consisted of two consecutive project days with an introduction to the topic of climate change and its causes and effects as well as the political decision-making processes on a European level. The first project day provided students with basic information on climate change and the institutions and legislative process of the European Union through introductory presentations, working groups and a discussion with political decision-makers. On the second day of the project, the students applied their newly acquired knowledge in a simulation game and negotiated the future of European climate policy as members of the European Parliament and as ministers in the Council of the European Union. For the schools, participation in the project was free. The project days took place between September 2019 and August 2022, whereby the practical implementation at the schools was carried out under difficult conditions due to the Corona pandemic. For the purpose of evaluation, a questionnaire was distributed to the participants of the project days. The questionnaire is attached to the appendix (in German). A total of 330 participants responded to the survey, which accounts for reliable results. The survey contained 22 closed-ended and two open-ended questions and additional three closed-ended questions on social demographic information. The majority of the closed-ended questions was answered with a 5-point Likert scale. “Prefer not to say” answers were treated as missings and excluded from the data. The following report summarises the participants’ responses. For the complete survey results, please refer to the second appendix of this report (in German).

1. Structure and outline

The first part of the survey was dedicated to the structure and outline of the project days. It contained four closed-ended questions. The survey reveals that the goals of the project days were made clear to an overwhelming majority of the participants (84.5%). However, less than half of the respondents (46.5%) stated that they felt familiar with the topic of the European Union before the project days. Slightly more than one third of the respondents (36.3%) indicated that they already knew something about climate policy as an EU policy field before the project days. Accordingly, almost the same number of participants (33.9%) said that they had already had the topic of climate protection in class.

Evaluation report

EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection

2. First project day

The second part of the survey examined the course of the first project day. It contained two closed-ended questions. At first, the participants were asked if the content of the introductory workshops was explained in a comprehensible way. A clear majority of the respondents (88.5%) agreed on this question. In addition, eight out of ten respondents (80.6%) that the course of the first project day was easy for them to follow.

3. Second project day

The third part of the survey examined the course of the second project day. It contained three closed-ended questions. Nine out of ten participants (90.9%) expressed the opinion that the content of the simulation game had been presented in an easy-to-understand form. In addition, a huge number of the participants (85.8%) emphasised that they could easily follow the course of the simulation game. Seven out of ten respondents (74.3%) agreed with the statement that there should be more simulation games in everyday school life.

4. Teaching staff

The fourth part of the survey focused on the teachers and trainers of the project days. It contained three closed-ended questions. Seven out of ten participants (72.4%) perceived the teaching staff to be well prepared. Nine out of ten respondents (92.4%) also agreed with the statement that the teachers and trainers showed strong interest in the participants' learning success. In addition, the same number of respondents (92.3%) also found that the teaching staff was sufficiently available for queries or additional advice when needed.

5. Participants

The fifth part of the survey asked the participants to reflect on their own performance during the project days. It also contained three closed-ended questions. An extraordinary majority of the respondents (95.2%) found that their peers took part actively in the workshops offered. Three quarters of the respondents (75.6%) also claimed that most of the participants were actively engaged in the simulation game. Finally, six out of ten respondents (61%) agreed said that the majority of the participants played and presented their roles in the simulation seriously.

6. Competencies

The sixth part of the survey concentrated on the acquisition of competencies. It contained three closed-ended questions. Seven out of ten respondents (77.4%)

Evaluation report

EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection

said that they now have a better understanding of how the European Union works. Almost the same number of respondents (79.4%) said that the project days have also improved their knowledge about climate protection. Finally, seven out of ten respondents (78.1%) stated that they are now better able to participate in political debates.

7. Working materials

The seventh part of the survey asked the participants to make a judgement about the quality of the provided teaching materials. It contained of three closed-ended question. Six out of ten respondents (63.3%) stated that they found the handbook provided helpful for the simulation game. Three quarters of the participants (75.1%) said that they considered the research materials provided as helpful for the simulation game. Finally, seven out of ten respondents (70.4%) indicated that the role play helped them to actively participate in the simulation game.

8. Sociodemographics

The eighth part of the survey focused on sociodemographic aspects. It contained three closed-ended questions. Two multiple-choice questions for information on school type and year with eight respectively two options. Finally, one gender question was posed with three options. An overwhelming majority of participants (74.2%) indicated grammar school (Gymnasium) as their school type. Vocational school (Berufliche Schule) follows at great distance with 12.1% and integrated school (Gesamtschule) with 6.1% of participants. 4.1% of respondents said they went to secondary modern school (Hauptschule). 2.2% chose secondary school (Sekundarschule). A minority of 0.6% indicated community school (Gemeinschaftsschule) as their school type. Middle school (Realschule) and regional school (Regionale Schule) were also mentioned, but both only with a share of 0.3%. The answers regarding the school year show that the majority of participants (73.3%) attended lower secondary level (Sekundarstufe I). The other share of participants (26.7%) was in higher secondary level (Sekundarstufe II). Finally, asked for their gender, more than half of the participants was female (61.5%), while the rest was male (41.2%) or chose “diverse” as gender option (3.9%).

9. Overall evaluation

The ninth and final part of the survey asked the participants for an overall evaluation of the project days. It contained three closed-ended questions and two open-ended questions. Asked if the requirements were appropriate, the approval rate was very well: Eight out of ten students (81.6%) said that the overall requirements of the project days were appropriate for them. A stable majority of the respondents (56.9%) also said that the project days had a high learning effect. Fi-

Evaluation report

EUPERCLIP – European Perspectives on Climate Protection

nally, seven out of ten participants (79.3%) evaluated the project days positively as a whole.

The answers to the open-ended question, what aspects of the project days the participants liked most, reveal the importance of the simulation game. Among 160 items, this feature of the project days has been mentioned 33 times. For example, one participant's statement reads as follows: "I particularly enjoyed the simulation game, as we had never done anything like it before on such a large scale." Another comment is as follows: "The simulation game was very realistic. The game should be offered more often at schools and also at our school in the future. Thank you!" In their comments, many participants emphasised the open discussion and the intensive exchange on the second project day. This can be illustrated by the following statement of one participant: "I really enjoyed the second project day. Discussing and negotiating with the classmates was very informative and you could learn a lot. You were better informed about the topic than if you had dealt with it in class." In total, it is obvious from the feedback that the participants regarded the project days as a welcome change of their everyday school life. For example, one participant summarised his conclusion as follows: "Learning in a playful way and above all not just for the moment. I will not forget the information and what I have learned here so quickly."

Finally, the participants also gave 106 answers to the open-ended question on what could be improved in the future. Certain room for improvement was identified in areas concerning organisational procedures and time management. For example, some participants asked for more and longer breaks. Others asked for a free choice in the group division for the simulation game. Individual participants also expressed the wish to receive more detailed role descriptions for the simulation game. For example, one participant left the following remark: "In the simulation game, perhaps give a little more information on the different positions in order to make it easier for everyone to participate."

Final conclusion

The survey results clearly indicate that the project EUPERCLIP was very well perceived by its participants. Responsible for this are in particular the practical workshops, the guided discussions with their fellow students and political decision-makers and above all the interactive simulation game.

The resulting impact of the project was quite significant. The participating students now better understand the decision-making processes in the European Union. More specifically, they gained practical insights into the current climate policy on the European and local levels. The project days also significantly improved the students' overall ability to participate in political debates.

To conclude, the main goals of EUPERCLIP have been accomplished. The combination of practical workshops with an active simulation game perfectly meets the needs of young people and enables them to improve their knowledge on one of the most important issues facing Europe and the world.

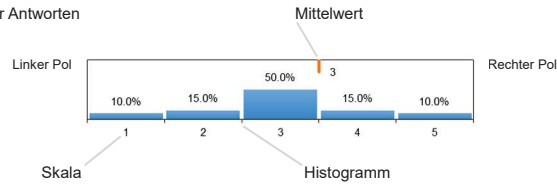
Erfasste Fragebögen = 330

Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

Legende

Frage

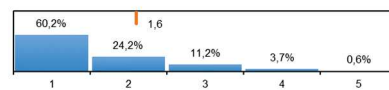
Relative Häufigkeiten der Antworten



Struktur und Aufbau

Die Ziele der Projektstage wurden deutlich gemacht.

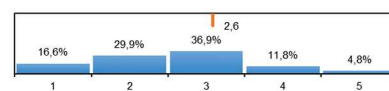
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=322

Ich kannte mich auch vor den Projekttagen mit der Europäischen Union aus.

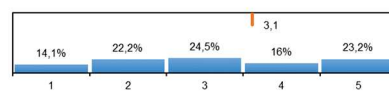
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=314

Ich habe vor den Projekttagen schon etwas von der Klimapolitik als einem Politikfeld der EU gewusst.

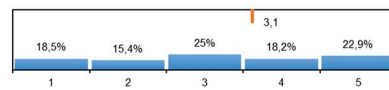
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=306

Wir hatten das Thema Klimaschutz vorher schon im Unterricht.

stimme voll und ganz zu

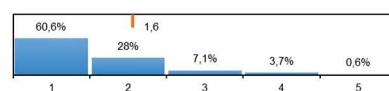


stimme überhaupt nicht zu n=292

Erster Projekttag

Die Inhalte der Workshops wurden verständlich vermittelt.

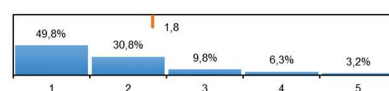
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=322

Der Ablauf des ersten Projekttags war für mich gut verständlich.

stimme voll und ganz zu

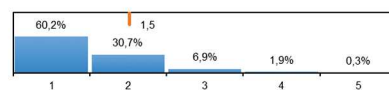


stimme überhaupt nicht zu n=315

Zweiter Projekttag

Die Inhalte des Planspiels wurden verständlich vermittelt.

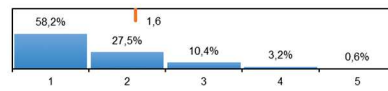
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=319

Der Ablauf des Planspiels war für mich gut verständlich.

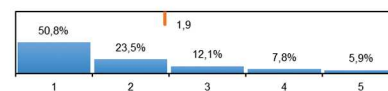
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=316

Es sollte öfter Planspiele im Unterricht geben.

stimme voll und ganz zu



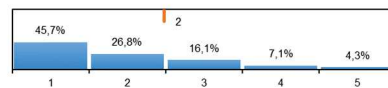
stimme überhaupt nicht zu n=307

Lehrpersonen

Sowohl Referentinnen und Referenten als auch die Spielleiterinnen und Spielleiter...

...wirkten auf mich gut vorbereitet.

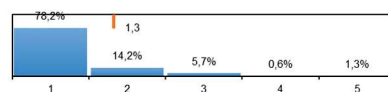
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=254

...zeigten ausgeprägtes Interesse am Lernerfolg der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

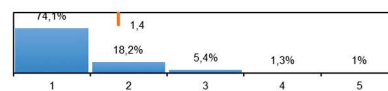
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=317

...standen mir bei Bedarf für Rückfragen und weitere Hilfestellungen zur Verfügung.

stimme voll und ganz zu



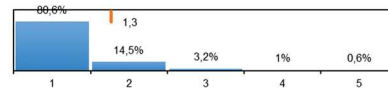
stimme überhaupt nicht zu n=313

Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Ich habe den Eindruck, dass die Mehrheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

...sich aktiv an den Workshops beteiligt hat.

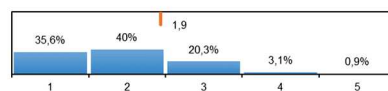
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=310

...sich aktiv an dem Planspiel beteiligt hat.

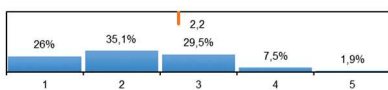
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=320

...ihre Rollen im Planspiel ernsthaft gespielt und dargestellt hat.

stimme voll und ganz zu



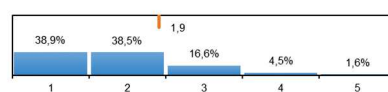
stimme überhaupt nicht zu n=308

Kompetenzorientierung

Die Projektstage haben dazu beigetragen, dass...

...ich die Arbeitsweise der Europäischen Union besser verstehe.

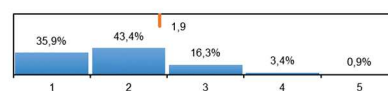
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=314

...ich das Thema Klimaschutz besser verstehe.

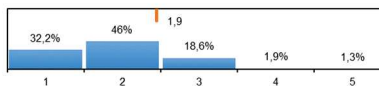
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=320

...ich mich an politischen Auseinandersetzungen besser beteiligen kann.

stimme voll und ganz zu

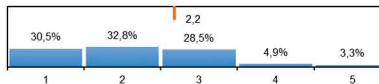


stimme überhaupt nicht zu n=311

Materialien

Das zur Verfügung gestellte Handbuch empfand ich als hilfreich für das Planspiel.

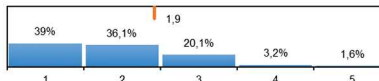
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=305

Die zur Verfügung gestellten Recherchematerialien empfand ich als hilfreich für das Planspiel.

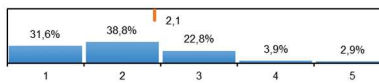
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=313

Das Rollenspiel hat mir geholfen, mich aktiv am Planspiel zu beteiligen.

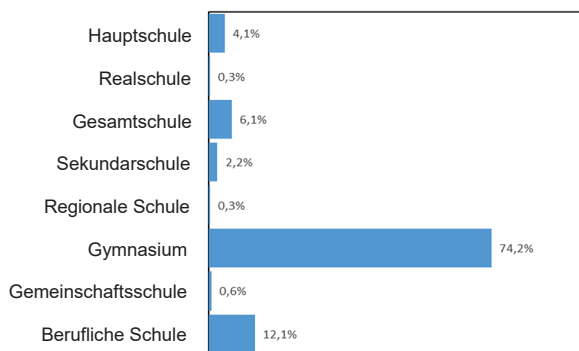
stimme voll und ganz zu



stimme überhaupt nicht zu n=307

Soziodemografie

Über welche Schulform haben Sie die Projektstage besucht?



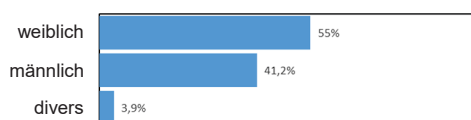
n=314

In welcher Jahrgangsstufe befinden Sie sich?



n=292

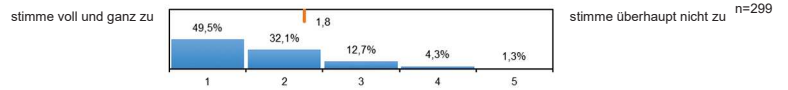
Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an.



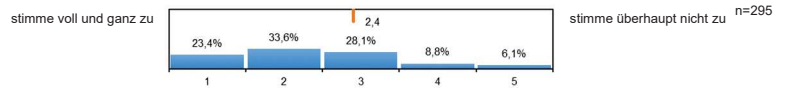
n=311

Gesamtbewertung

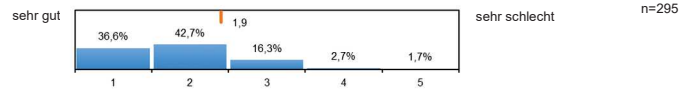
Das Anforderungsniveau der Projektstage war für mich insgesamt angemessen.



Die Projektstage hatten für mich einen hohen Lerneffekt.



Alles in allem: Wie bewerten Sie die Projektstage?



Gesamtbewertung

Was hat Ihnen an den Projekttagen besonders gut gefallen?

Diskussionen
 Lernen auf spielerische Weise
 Lernen auf kreative Weise
 Lernen auf spielerische Weise
 Rollenspiel
 Die Diskussionen am zweiten Tag
 Das Planspiel und die Lehrpersonen
 Das Planspiel
 Das Planspiel!
 Das Planspiel!
 Planspiel
 Die netten Leute :)
 Die vorbereitenden Workshops; Die Diskussionen, die waren doch relativ realitätsgetreu
 Zusammenarbeit in großen Gruppen und gründliche Erklärung wie alles funktioniert
 Mir hat das Planspiel besonders gefallen, da wir sowas noch nie in solchem Ausmaß gemacht haben. Zusammenarbeit zwischen Schülern
 Das Arbeiten in Schülergruppen; Die interessante Darstellung des Themas; Dass die Schüler so beteiligt waren (die es ernst genommen haben)
 Mir hat der zweite Projekttag sehr gut gefallen. Das Diskutieren und Verhandeln mit den Mitschülern war sehr aufschlussreich und man konnte viel lernen. Man wurde über das Thema besser informiert als wenn man es im Unterricht behandelt hätte.
 Dass wir ein bestimmtes Profil hatten und uns auf den Inhalt dadurch genauer vorbereiten konnten
 Auseinandersetzungen mit Themen in Gruppen
 Dass man Namensschilder und Ausweise für die jeweilige Person bekommen hat
 Spiele wie z.B. Keep cool, da ich sowas mag & es Spaß gemacht hat
 Rollenspiel & Diskussionen
 Die spielhafte Darstellung
 Zusammenarbeit mit anderen; Diskussionen im Rat
 Die Workshops fand ich sehr gut und der lockere Umgang mit Pausen und allgemein war auch toll. Es waren 2 sehr entspannte und interessante Tage
 Der Diskussions-Workshop hat super viel Spaß gemacht & hätte ruhig länger sein können
 Der erste Workshop (Diskussion)
 Selbstständiges Arbeiten in Gruppen & Üben des freien Sprechens
 Offene Diskussionen
 Mir hat gut gefallen, dass ich mehr über Klimawandel und Politik gelernt habe
 Das Planspiel war sehr realistisch. Das Spiel sollte öfter an Schulen und auch künftig an unserer Schule angeboten werden. Danke!
 Die Flaggen im Rat! :) ; Profilbögen zur Klärung, Unterstützung
 Der politische Diskurs, welcher bei dem Projekt entstand, einen gemeinsamen Konsens finden
 Planspiel (Tag 2)
 Tag 2
 Einblick bekommen
 Spielen; WLAN; Einblick in Politik; Schönes Ambiente; besseres Wissen über Klimaschutz
 Es war spannend und genau richtig. Es war nicht langweilig
 Erklärung zu neuem Wissen; Gestaltung
 Erfahren neuer Infos; Rüberbringen der Infos
 Spielerisch zu Lernen und vor allem nicht nur für den Moment. Ich werde die Infos und das Gelernte hier nicht so schnell vergessen. Das wir reden mussten und diskutieren mussten fand ich gut, weil man sich dann beteiligen muss und es interessant wird
 Das Planspiel mit den Diskussionen
 Das Brettspiel am ersten Tag
 Alles!! ; Gute Erklärungen
 War alles super vorbereitet; Viele Pausen; Nette Leute
 Spannende Inhalte
 Die Zusammenarbeit; Das Rollenspiel; Alles
 Rollenspiele und Vorbereitung, Durchführung sehr gut organisiert worden
 Einbindung aller Schüler, Meinungsfreiheit in Diskussionsrunden; Projektleiter sehr freundlich und kompetent
 Projektleitung kompetent und freundlich
 Projektleiter sehr gut vorbereitet und nett
 Planspiel
 Planspiel!
 Planspiel
 Spiele + Planspiel
 Mehr Fähigkeiten im Debattieren, das annehmen von anderen Positionen lehrt mich mehr Verständnis für Politiker und ihre oft knifflige Arbeit zu haben
 Mir hat besonders gut das Spiel "Keep Cool" und das Planspiel gefallen
 Erfahrungen zu sammeln; Eindrücke zu bekommen; Planspiel
 Planspiel + Diesen Prozess durchzuspielen
 Das Reinversetzen in eine Rolle; Das Zusammenarbeiten mit der anderen Diskussion
 Die Freiheit. Man konnte sagen was man denkt und man wurde angehört
 Die Mitwirkenden waren an dem Projekt motiviert
 Diskussionen
 Die Leute waren motiviert
 Spiele vom ersten Tag
 Spiele
 Ich fand die Spiele sehr interessant, also war generell gut :)

Mitgebrachtes Material

Es war mal etwas anderes als normaler Sozialkundeunterricht. Des Weiteren wurde das Klimaproblem nochmal viel deutlicher gemacht und es wurde deutlich gezeigt, dass sich dringend was ändern muss, um dem Klima zu helfen

Es war eine neue Erfahrung

Der zweite Projekttag hat mir am besten gefallen und war auch am effektivsten

Es war etwas anderes, so lernt und behält man es besser. Danke! Ihr habt das toll gemacht!

Pausen; Dass eingegriffen wurde, wenn was ist

Dass man was darüber gelernt hat

Die Workshops

Die Pausen und Sie waren echt nett

Alles war super!!!

Der Workshop im Kunstraum und dass wir eine andere Person spielen sollten

Die Erklärungen

Pausen

Das Spiel & und die Pausen

Die Spiele

Die Spiele

Workshops

Nix alles gut

Alles war gut

Alles

Alles

Alles

Alles

Nix

Die Diskussionen

Zu sehen wie vieles funktioniert

Spiele, Zusammenarbeit

Kreativität, freies Sprechen, sich in andere Rollen versetzen

Mir hat besonders gut gefallen, dass es Spiele gab um das Thema besser zu verstehen

Es war sehr interaktiv

Planspiel

Kein Unterricht :) Spaß, war unterhaltsam

Der letzte Tag

Die Spiele und die Zusammenarbeit

Das Planspiel; Das Spiel "Keep Cool"; Diskussionsrunde teilweise

Lockere & freundliche Art; Workshops

Planspiele und "Keep Cool"

Das Schreiben der Anderen über bestimmte Themen, die mit Klimaschutz zu tun haben

Das Planspiel (im Parlamentssaal)

Viele neue Informationen & neue Sachen gelernt

Dass jeder die Chance hatte sich bei dem Planspiel zu beteiligen und auch abstimmen konnte

Bei dem Planspiel wurde viel Beteiligung ermöglicht

Ratssitzung, wenn es ruhiger & kultivierter gewesen wäre

Dass wir spielerisch einen Einblick in das Europäische System bekamen

Einiges

Das Konzept ans sich, dass man einen Gesetzgebungsprozess nun viel besser versteht

Die Spielchen mit den Rollenverteilungen

Keep Cool; Legislativity; Rollenspiel

Bei dem ersten Projekttag fand ich den praktischen Ansatz von Workshops einen sehr guten Ansatz. Man sollte deswegen dies auch beibehalten, weil man dadurch nur mit Kooperation nur zum Erfolg sowie zum Ziel gelangt

Die tollen Brettspiele, bei denen Spaß und Lernen gut miteinander verbunden wurden; Das Gespräch mit Frau Richstein

Der erste Tag mit den Gruppen

Alles

Die Workshops

Workshop im Kunstraum (Gestaltung Nachhaltigkeit)

Ich fand das Rollenspiel am besten

Alles

Namensschilder

Die Organisation und die Hilfsbereitschaft

Diskussionen, politischer Austausch, Planspiel

Viele Spiele -> aber nicht zu Ende gespielt

Die Statistiken

Die Offenheit der Betreuer

Nichts

Nichts

Mein Freund hat mir geholfen

Planspiel, Brettspiele

Das Planspiel

Kenntnisse über die Gesetzesvereinbarung zu erfahren

Dass langweilige Themen sehr interessant vermittelt wurden

Alles

Das Rollenspiel hat sehr viel Spaß gemacht und die Brettspiele auch

Am besten fand ich das Spiel "Keep Cool"

Die verschiedenen Spiele fürs Lernen und der dritte Tag

Planspiel; generell die Brettspiele; "Keep Cool"

Jacky

Planspiel & Inhalte

Das Planspiel

Diskussion

Jacky
Vielfalt
Themen
Die Referentinnen waren alle nett
Verschiedene Spiele
Das Planspiel
Planspiel, Planspiel und Planspiel
Verschiedene Kurse
Ich fand das Planspiel und den Workshop "Keep Cool" am besten. Beide haben die Arbeit der Europäischen Union am besten gezeigt
Die Pausen, Politik an sich
Dass man sich oft mit anderen austauschen kann
Planspiel
Planspiele
Am ersten Tag der Einstieg und die Auswertung
Brettspiele

Was könnte künftig besser gemacht werden?

Planung
Planung der Zeit (ab wann; bis wann?)
Informationen (Anfang, Ende) besser verbreiten
Nichts
Vielleicht Pausen (etwas länger)
mehr, bessere Koordination und längere Pausen
Besser koordinierte und längere Pausen
Längere Pausen
Pausenzeiten einhalten
Workshops interessanter gestalten, bei Spielen mir Diskussionen Beispiele nennen
Kürzere Zeit, früher Schluss
Bessere Organisation
Erklärungen bezüglich mancher Themen
Mehr Zeit zum Informationen raussuchen
Mehr Zeit einplanen für die Infosuche
Engagierter Auftreten
Längere Pausen
Längere Pausen
Längere Pausen!!!
Längere Pausen
Andere, sinnvollere Spiele; Mehr Zeit für bspw. Reden
Der erste Tag könnte besser strukturiert werden
Die anderen Workshops hätten wir besuchen sollen können, jedoch drängte die Zeit sicherlich
Das Geographie-Spiel mit den Fabriken könnte besser werden
Snacks
Mahlzeiten oder Snacks + Getränke (Wärme); Längere Pausen mit Snacks; Snacks; Wir haben Müller-Bahr nicht gesehen
Im Planspiel vielleicht etwas mehr Infos zu jeweiligen Standpunkten geben, um allen die Mitarbeit zu erleichtern.
Mehr Infos zu Standpunkten im Planspiel
Die Erklärungen waren teils etwas lang, wodurch man nach bestimmter Zeit nicht mehr 100% aufnehmen kann und es war teils etwas laut
Das Geospiel mit den Fabriken überarbeiten
Gruppen selbst einteilen
Gruppen selbst einteilen lassen (Leute die oft zusammen arbeiten harmonisieren besser, sind offener & arbeiten effektiver zusammen)
Mehr Details zum Reinformen in seine Rolle z.B. als Minister
Gastauftritt -> inkompetente und komische Person
Bessere Umweltministeriums-Referentin
Kompetente Spezialisten einladen! (Fr. Dr. Walz)
Fachspezialist besser wählen
Bessere Pausenaufteilung
Mehr Redezwang für die anderen Politiker, ich wünsche mehr deutlich mehr Engagement von den Mitschülern. Oft habe ich das Gefühl, dass es mehr Strenge und Zwang braucht
Für das Planspiel versuchen mehr zu motivieren
Mehr Infotexte; Bessere Mitarbeit der Mitglieder
War soweit gut
Mehr Zeit zur Informationssuche
Einen klareren Ablauf würde ich besser finden
Die Planung der Tage sollte verbessert werden. Vor allem die Pausenzeiten sollten geregelt werden
Bisschen verständlicher
Wenn die Teilnehmer während des Projektes nichts essen dürfen, sollten die Mitwirkenden auch nicht essen
Bessere Erklärung der Spiele
Nicht einfach beim Diskutieren essen wäre nett, wir sollten ja auch bis zur Pause warten
Bessere Planung (zeitlich, Struktur der Arbeitsweise); Einverständniserklärung für Fotos (was passierte damit?); lockerere (freundlichere) Arbeitsweise
Mehr Pausen bzw. besser geplant, so dass man auch mal einen Happen essen kann
Strukturierung; Eingehen auf Bitten
Dass die Schüler mehr reden
War alles gut
Dass jeder jeden Workshop sieht
Nichts!!!
Mehr nochmal was erklären
Dass alle mitmachen
Spannender machen; Nicht so viel vor anderen Leuten reden
Besser gestalten
?

Nix alles gut
Nichts
Ausgefeilteres Profil der letzten Rolle
Mehr Zeit! (ein Projekt pro Tag)
Mehr Wissen vermitteln -> waren viele Spiele ohne große Infos
Vorbereitung weglassen
Interessen wecken; Auswertung
Die Gruppen besser aufteilen; Kein so großer Redeanteil
Wofür Sie nichts können: Lautstärke der SuS
Das Ziel der Brettspiele deutlich vermitteln -> Eventuell ein Fazit am Ende aufstellen lassen
Bisschen weniger Pausen & Erzählungen
Besser durchdachte Gruppenbildung und eher kleinere/kürzere Workshops bzw. mehr Aktivitäten
Es könnte interessanter gemacht werden können
Mehr Durchsetzungsvermögen der Leitkräfte
Leute, welche stören, aussortieren
Gewisse Schüler rausschmeißen
Knappe Zeit, Profile könnten ausgeprägter sein
Es könnte ruhig mehr Zeit geben, wenn der Projekttag so lustig ist. Lieber wenig gut, als einen vollen Plan und den halbherzig erledigen
Wenig Zeit für so große Angelegenheiten und Vorhaben
Man könnte folgendes besser machen: Bei Desinteresse anderes Themengebiet, andere Einteilung; an der frischen Luft arbeiten. Trotzdem sehr
schöner Ansatz & gute Umsetzung
Mehr Zeit für die Projekte einplanen
Schlauere Schüler; Schulen besuchen
Nix
Vielleicht kürzere Zeit bei den Workshops, so dass man alle machen kann
Klarere Struktur (teilweise)
Interessantere Inhalte; Mehr neue Infos
Den meisten Menschen ist grundlegende politische Theorie fremd, weswegen dieses Wissen sichtlich gefehlt hat
Alles
Alles
Weniger/Kürzere Pausen
Weniger Pausen
Nichts
Kürzer
Spiele verständlicher erklären
Kürzer
Gruppeneinteilung
Gruppeneinteilung
Gruppeneinteilung
Chips (Gruppen) am Anfang einsammeln
Die Chips hätten Sie am Montag direkt einsammeln müssen, da ich meinen sehr schnell verloren habe
Zeit fürs Planspiel; Inhalte des Gründeals können interessanter gemacht werden
Etwas mehr Pausen, besonders beim Diskutieren
Das niemanden antun (Planspiel)
Vielleicht nicht so viel recherchieren und zusammentragen, sondern eher etwas anderes dazu
Organisation
