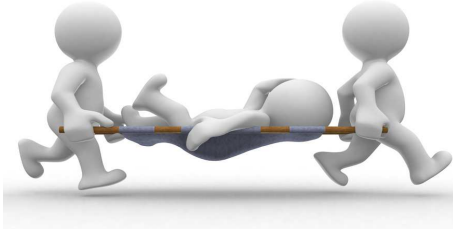


best practise – BNE-Projekte in MV



I. Die Rückkehr der Wölfe?

- Träger: Landesforstanstalt M-V,
Jugendwaldheim Loppin
- Zielgruppe: SchülerInnen der Klasse 4-5 (6)
- Projekttag mit dem Ziel,
Biologie /Lebensumfeld des Wolfes kennenzulernen
Identifikation mit dem Wolf zu erzeugen
aktive Schutzmöglichkeiten kennenzulernen

Die Rückkehr der Wölfe?

Vorausschauendes Denken: Zukunftsalternativen bei Konferenz der Wölfe,
Planung der Reise

Handlungsorientierung: aktiv für Schutz des Wolfes werden

Lebensweltbezug: Was verbindet Du mit dem Thema Wolf?

Interdisziplinarität: durch verschiedene Unterrichtsfächer gegeben z.B.
Biologie, Geographie, Sozialkunde, Mathematik

Kompetenzen: Gestaltungskompetenz (Lesekompetenz) ✓

Methodenvielfalt: Storytelling, Fantasiereise, Gruppenarbeit,
Naturerlebnisspiele, Rollenspiel/Waldtheater

Partizipation: Mitbestimmung bei Methoden, Konferenz der Wölfe

Dimensionen der Nachhaltigkeit: neben der ökolog. Dimension (Biologie des Wolfes,
Stellung im Ökosystem), ökon. Dimension (weltweite Verdrängung Wolf, Mensch vs.
Natur), sozio-kulturelle Dimension: Wolf in Märchen / Wolf in versch. Kulturen

II. Zukunftsvisionen



Zukunftsvisionen

Bildungsträger: Ökohaus Rostock e.V.

Zielgruppe: SchülerInnen ab Klasse 8

Innerhalb **einer Woche** erarbeiten SchülerInnen
eine eigene Vision der Zukunft. Sie finden ihren
eigenen Zugang zur **Nachhaltigkeit** und bestimmen
selbst das Thema.

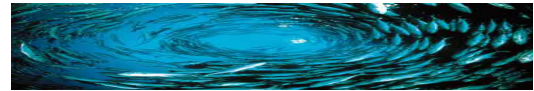
Sie gestalten ein **eigenes Projekt** und reflektieren
persönliche Erfolge.

Zukunftsvisionen



Vorausschauendes Denken:	Zukunftsvisionen
Handlungsorientierung:	durch Zukunftswerkstatt zu machbaren Projekten
Lebensweltbezug:	durch Zukunftswerkstatt zu Themen, die bewegen
Interdisziplinarität:	die Themen sind nicht auf ein Fach begrenzt
Kompetenzen:	selbstständige Projektarbeit Gestaltungskompetenz
Methodenvielfalt:	jeder Tag ist anders
Partizipation:	Mitbestimmung in Themen u. Methoden
Dimensionen der Nachhaltigkeit:	werden erarbeitet

III. Fishbanks



- in den 80er Jahren von Dennis Meadows **Fishbanks**^{trad} entwickelt

Fishbanks



- Plan- und Simulationsspiel für Gruppen von 15-36 TeilnehmerInnen
- TeilnehmerInnen agieren als konkurrierende Fischereiunternehmer auf den Weltmeeren
- Nutzung der Fische während eines wirtschaftlichen Drucks
- Lernende „erleben“, dass kurzfristige Profitmaximierung bei der Nutzung von Naturkapital zerstörerische Konsequenzen für das gesellschaftliche System hat

Fishbanks



- Vorausschauendes Denken: Tragfähigkeit von Ökosystemen (dann auch soziale, ökonomische Systeme)
- Handlungsorientierung: nach dem Lerneffekt – Konsumalternativen
- Lebensweltbezug: Fisch, Profitmaximierung, Spielen
- Interdisziplinarität: Ökologie, VWL, soziale Phänomene
- Kompetenzen: vorausschauenden Denken, interdisziplinäres Arbeiten, heterogene Gruppen
- Methodenvielfalt: Spiel – Auswertung
- Partizipation: keine Mitbestimmung in Methoden und Thema, aber die SpielerInnen dürfen Regeln brechen
- Dimensionen der Nachhaltigkeit: Nutzungsraten, Gerechtigkeit, Abwägung der Interessen