

F ö r d e r p r o j e k t e 2022

Beispielhafte Projekte für eine Bildung für
nachhaltige Entwicklung

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-002

„AZUBI-Gärten“

Projektträger Bodensee-Stiftung

Kurzbeschreibung

„AZUBI-Gärten“ ist ein Bildungsprojekt für Auszubildende unterschiedlicher Ausbildungsgänge und Unternehmensbranchen zum Thema Biodiversität und Klimawandel(anpassung).

Das Projekt umfasst die Entwicklung von Bildungsmodulen (auch online) für die Vermittlung der Grundlagen (Theorie-Teil) sowie Hilfen für die praktische Umsetzung (Praxis-Teil Azubi Gärten). Innerhalb des Projektes sind 4 beispielhafte Umsetzungen in unterschiedlichen Unternehmen und min. einer IHK geplant, die zur Evaluierung und (Weiter)Entwicklung der Bildungsmodule und Umsetzungshilfen dienen.

Für den Theorie-Teil sind Module zur Vermittlung der Themen Biodiversität, Ökosystemleistungen und Klimawandel(anpassung) und deren Wechselwirkungen geplant. Ein abwechslungsreicher Methodenmix aus kurzen Vorträgen, Arbeitsphasen in Klein- und Großgruppen, Rollenspielen und Energizern soll dafür sorgen, dass die Inhalte leicht verständlich und der eigene Bezug zum Thema hergestellt werden.

Das neu erlernte Wissen soll dann direkt in eine Umsetzung münden: Im Praxis-Teil wird es Aufgabe der Azubis sein, jeweils einen „Azubi-Garten“ auf dem Firmengelände des Ausbildungsbetriebs zu planen und umzusetzen, der biodiversitätsfördernde, klimaangepasste Bepflanzungen und Elemente mit (wo möglich) einer hohen Aufenthaltsqualität für die Azubis selbst in deren Pausen und Besprechungen verbindet. Die Azubis profitieren hierbei direkt durch das Erleben von Selbstwirksamkeit sowie durch die Aufwertung des eigenen Arbeitsumfeldes. Dies(e) Praxis-Tag(e) werden gemeinsam mit den Azubis geplant und begleitet.

Die entwickelten Materialien werden im Anschluss des Projektes frei zur Verfügung gestellt, u.a. für die IHKs und Ausbilder sowie weitere Multiplikatoren. Es soll ein langfristiges Angebot zur Durchführung von Azubi-Fortbildungen für Unternehmen entwickelt werden.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 30.06.2024

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-003

„Zukunft mitgestalten - Bausteine für ein nachhaltigeres Leben“

Projektträger Stadt Villingen-Schwenningen, Amt für Jugend, Bildung, Integration und Sport Villingen-Schwenningen, Abteilung vhs

Kurzbeschreibung

Ziel der geplanten Veranstaltungsreihe ist die Reduzierung unseres Verbrauchs an Ressourcen in unterschiedlichen Lebensbereichen. Zu diesem Zweck gibt es Veranstaltungen, mit denen Informationen über den Ist-Zustand unserer Gesellschaft und Veränderungsmöglichkeiten in unserer privaten Lebensführung vorgestellt werden, und es gibt Veranstaltungen, in denen praktisch an der Reduktion unseres Verbrauchs gearbeitet werden soll. Die theoretischen Veranstaltungen haben also stets eine praktische Ergänzung, in denen die vorher gehörten und erlernten Informationen umgesetzt werden sollen. Ausnahme ist der Rückbau von Steingärten, bei dem die praktische Umsetzung als Folgeprojekt gedacht ist. Falls sich hier ausreichend Interessenten finden, kann aber auch außerhalb des Förderprojekts damit begonnen werden.

Ziel ist

- weniger Verbrauch im Konsum (Reparieren statt wegwerfen, selbst bauen statt kaufen; Kosmetika selbst plastikfrei herstellen)
- weniger Verbrauch im Verkehr
- Schonung der Ressourcen in der Natur (Pflanzen im Garten, Insekten und Vögel).

Der Zugang zu der Veranstaltungsreihe soll allen Bewohner*Innen der Region ohne Aufwand möglich sein, deshalb sollen die Veranstaltungen ohne Anmeldung kostenlos angeboten werden. Deshalb wird es auch keine Einnahmen aus Eintrittsgeldern geben.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 31.12.2023

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-004

„Inklusion meets Nachhaltigkeit - Eine Bildungsreihe für Menschen mit Beeinträchtigung“

Projektträger Caritasverband Konstanz e.V.

Kurzbeschreibung

Mit dem Projekt "Inklusion meets Nachhaltigkeit" wollen wir ab 2023 eine Bildungsreihe für erwachsene Menschen mit geistiger bzw. psychischer Behinderung aufbauen. Die Angebote sind in Format, Inhalt und Sprache der Zielgruppe entsprechend aufbereitet. Die Bildungsreihe besteht aus einem Mix an Wissensvermittlung, Praxis-Workshops und Erfahrungsaustausch. Sie soll zur Verhaltensänderung im eigenen Wirkungsbereich (Haushalt, Freizeit etc.) anregen. Inhaltlich werden in drei Module die Themenkomplexe Natur und Umweltschutz in der Region / Energie, Ressourcen und Konsum / Ernährung und Gesundheit behandelt. Sie werden durchgeführt von eigenen Fachkräften, Kooperationspartnern wie der VHS und Honorarkräften (Naturpädagogen, Energieberater)

Das Projekt beinhaltet einen offenen Erfahrungsaustausch und endet mit einer öffentlichen Abschlussveranstaltung. Angesprochen werden die Bürger der angrenzenden Wohngebiete. So soll eine Wirkung in den Sozialraum hinein erreicht werden und der inklusive Aspekt betont werden.

Mit der Bildungsreihe können rund 300 Menschen mit Behinderung im Landkreis Konstanz erreicht werden, die täglich in den Seewerken Arbeit und Qualifizierung finden. Wir sensibilisieren darüber hinaus unsere 60 hauptamtlichen Mitarbeiter und begleiten die Aktivitäten mit internen medialen Kommunikationsinstrumenten sowie über Social Media.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 30.06.2024

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-005

„ExpeditionN Natur - Professionalisierung von BNE-Akteur*innen durch ein Fortbildungskonzept mit didaktischen Werkzeugen zur Erstellung von digitalen Lernpfaden für den Lernort Natur“

Projekträger Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Kurzbeschreibung

Das Projekt widmet sich der Professionalisierung von Bildungsakteur*innen in Natur- und Umweltbildungseinrichtungen im Bereich des digitalen mobilen Lernens in der Natur und verfolgt dabei zwei Ziele:

Ziel 1 ist die Konzeption eines didaktischen “Werkzeugkoffers” für die Gestaltung digitaler BNE-Lernpfade und Themenrallyes mit mobilen Endgeräten. Ziel 2 ist die Konzeption und Durchführung von darauf abgestimmten Fortbildungen. Als Softwaretool wird die Bildungs-App “Actionbound” eingesetzt. Diese ist bereits weit verbreitet, die didaktischen Potentiale für die BNE werden jedoch oftmals kaum genutzt. Hier setzen unsere innovativen didaktischen Werkzeuge an. Sie sollen Bildungsakteur*innen effektiv darin unterstützen, digitale Lernumgebungen mit motivierenden Storytelling- und Gamification-Elementen selbst zu gestalten und dabei an BNE-Kompetenzen orientierte Aufgabenformate einzusetzen. Inhaltlich liegt der Fokus auf mehrdimensionalen BNE-Themen, die vor Ort flexibel ausgearbeitet und angepasst werden können. Das darauf aufbauende Fortbildungskonzept richtet sich primär an BNE-Akteur*innen an Natur- und Umweltbildungseinrichtungen (u.a. Naturparke, Nationalparke, Naturschutzzentren, Umweltbildungszentren, naturkundliche Museen). Es sieht vor, dass Bildungseinrichtungen die Werkzeuge und Bausteine auch selbst an das eigene Umfeld weitergeben können z.B. an Mitarbeitende, Naturparkführer*innen oder Lehrkräfte an Naturparkschulen.

Das Projekt wird in einem innovativen dialogischen Ansatz in enger Kooperation mit dem Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald (NP SFW) geplant und durchgeführt, u.a. auch mit dem Netzwerk der Naturparkführer*innen und mit den Naturparkschulen. Die so entwickelten Werkzeuge und Fortbildungen werden dann - u.a. im Rahmen der AG BNE der baden-württembergischen Naturparke - eingesetzt. Schließlich werden die Konzepte, Werkzeuge und Bausteine auf einer von der PH Ludwigsburg (PHL) getragenen Online-Plattform frei zugänglich publiziert.

Projektbeginn 01.04.2023

Projektende 30.09.2024

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-006

„GloW: Globales Lernen - Wandel gestalten“

Projektträger GloW Karlsruhe e.V.

Kurzbeschreibung

Anfang 2023 bis Mitte 2024 möchte GloW Karlsruhe e.V. in Karlsruhe das Bildungsprojekt "GloW: Globales lernen – Wandel gestalten" umsetzen – dieses bietet einen Raum für außerschulische Bildung im Bereich Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) bzw. Globales Lernen in Karlsruhe. Hier möchte GloW Workshops und Veranstaltungen zu Themen in den oben genannten Bereichen anbieten. Dieses Bildungsangebot richtet sich insbesondere an Schüler:innen, Kinder- und Jugendgruppen, aber auch an interessierte Bürger:innen, Multiplikator:innen und Freiwilligengruppen.

GloW bietet neben diversen öffentlichen Veranstaltungen fünf verschiedene Workshopthemen an: 1) Handy, Laptop & Co.- ein Blick hinter den Screen, 2) Das Klima ist, was du isst, 3) Wo drückt der Schuh? – Der ökologische Fußabdruck, 4) Ich kaufe, also bin ich? – Bewusster Konsum 5) Klimagerechtigkeit - Überall Klima, nirgendwo Gerechtigkeit?

Die Themen werden mit dem innovativen Konzept einer mehrphasigen Workshopreihe durchgeführt. Diese beinhaltet idealerweise eine Vor- und Nachbereitung im schulischen Kontext, einen Themen- und einen Aktivworkshop, welche beide durch unsere Multiplikator:innen angeleitet werden und in unseren Räumlichkeiten stattfinden. Durch ein abschließendes Gruppenprojekt kommen die Teilnehmer:innen ins Handeln und das Thema wird in ihr Umfeld getragen. Folglich setzen sich die Teilnehmer:innen über einen längeren Zeitraum mit dem Thema auseinander und gestalten ihr eigenes Projekt. Inhalte können langfristig abgerufen und Handlungsalternativen bzw. Gestaltungsmöglichkeiten entworfen und erprobt werden. Die Workshopkonzepte sind interaktiv und interdisziplinär gestaltet, um den Teilnehmenden die Werkzeuge mitzugeben, die sie für die Gestaltung einer zukunftsfähigen Welt benötigen.

Um die Workshops und Veranstaltungen bestmöglich umzusetzen, vernetzt sich GloW mit einer Vielzahl an Partner:innen (drei lokale Netzwerke, ein überregionales Netzwerk sowie weitere Partner:innen).

Das Projekt zeichnet sich aus durch eine intensive Öffentlichkeitsarbeit über Social Media. In jedem Monat gibt es eine SDG-Kampagne mit einem Podcast und min. 5 Social Media Posts zu einem SDG und dem damit verbundenen Berufsfeld. Die 17 Podcasts stellen unterschiedliche Berufe mit geladenen Gästen vor und dienen zudem zur Vorbereitung der Teilnehmenden der Lerncamps, die damit in die SDGs und verschiedenen Berufsfelder eingeführt werden. Für die Workshops während den Lerncamps werden 17 Holzwürfel zu jedem SDG entwickelt, die zur grünen Berufswahl anregen und zur nachhaltigen Beschäftigung sensibilisieren sollen. Somit fördert das Projekt grüne Schlüsselkompetenzen zu klima-, sozialem und ressourcenschonendem Handeln im Beruf.

Projektbeginn 01.02.2023

Projektende 31.07.2024

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-007

„ExpoNa.Dig“

Projektträger Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Kurzbeschreibung

Im Zentrum des 12-monatigen transdisziplinären Entwicklungsprojekts ExpoNa.Dig (Expo Nachhaltige Entwicklung - Digital) steht ein virtuell-kreativer Raum mit dem Ziel der gemeinschaftlichen und offenen Gestaltung einer erweiterbaren digitalen Weltausstellung (Expo) für eine nachhaltige Zukunft. Über das Format des Game Jams, bei dem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene Spiele und Spielelemente rund um das Thema Nachhaltigkeit gestalten, wird die Expo mit Inhalten ausgefüllt. Im Fokus des Projekts steht das Anbahnen von Gestaltungskompetenzen. Auf der Meta-Ebene zielt ExpoNa.Dig daher insbesondere auf das SDG 4 (Hochwertige Bildung) ab. Die Expo und die darum zu entwickelnden Aktivitäten dienen jungen Menschen als Plattform, damit sie prospektiv ihre Ideen, Visionen und Wünsche visualisieren können. Des Weiteren werden aus den Konzepten der nachwachsenden Generation (Unterrichts-)Materialien sowie Aktivitäten zur Stärkung von Gestaltungskompetenzen erstellt. Die Expo bietet einen zeitgemäßen, lebensweltnahen, intergenerationalen und innovativen Zugang für Lehrkräfte und Pädagog:innen, um BNE in Schule und außerschulischer Jugendarbeit umzusetzen: Sie erhalten einen geschützten Zugang zu der auf dem Open-Source Spiel Minetest basierenden virtuellen Expo sowie erprobtes Material (Open-Educational-Resources) als Teil der ExpoNa.Dig Online Plattform. Thematische Schwerpunkte (basierend auf den 17 SDGs) werden von Lehramtsstudierenden und Schüler:innen in gemeinsamer Absprache mit einem interdisziplinären Projekt-Think-Tank, bestehend aus Vertreter:innen von Erziehungswissenschaft, Medienpädagogik, Informatik und Kultureller Bildung sowie Akteur:innen von BUND, Fridays for Future, der Kommunalverwaltung und der außerschulischen Jugendarbeit, festgelegt sowie theoretisch-fachlich fundiert. Wir verstehen die Projektteilnehmenden sowie Partner:innen als Multiplikator:innen, die die Ziele und Ideale des Projekts auch über die Projektlaufzeit hinaus weitertragen werden.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 31.12.2023

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-011

„Lernen für Morgen - Bildung für den Klimaschutz“

Projektträger Eine Welt Forum Freiburg e. V.

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt wird eine Fortbildungsreihe für pädagogisches Fachpersonal aus dem Raum Freiburg mit ca. 20 Personen durchgeführt, die zu tiefgreifenden Veränderungen des Verhaltens für mehr Umwelt- und Klimaschutz bei den Teilnehmenden führt. Eine vertiefende Fortbildung zur Bildung für nachhaltigen Entwicklung (BNE) und wie sie einen Beitrag zur sozial-ökologischen Transformation leisten kann, richtet sich an Multiplikator*innen. Es werden neue Methoden zur besseren Vermittlung von Umwelt- und Klimaschutz kennengelernt und gemeinsam Fallstricke in der Bildungsarbeit thematisiert. Die Multiplikator*innen vertiefen ihr Wissen, gestalten ihre Bildungsangebote daraufhin nachhaltiger und orientieren sich, ihr Handeln und ihre Bildungsarbeit noch stärker am Umweltschutz.

Gleichzeitig bieten wir für Schulklassen und Gruppen 40 Workshops zur Vertiefung des eigenen Wissens zu Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen an.

Die breite Öffentlichkeit wird bei 5 öffentlichen Aktionen und 3 Werkstattgesprächen zum Thema Umweltschutz und nachhaltiges Handeln mit einbezogen.

Ein zusätzlicher Vortrag zur Psychologie im Umweltschutz erleichtert den Zugang zur Thematik und wirft Licht auf die verschiedenen Möglichkeiten, wie wir uns die Eigenarten unserer Psyche im Umweltschutz zu Nutze machen können.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 31.12.2023

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-012

“LEBENSPEKTIKEN - Ein Bildungsprojekt für nachhaltige Gemeinwesen-Entwicklung(en)”

Projektträger Kreisjugendring Esslingen e. V.

Kurzbeschreibung

Es kommt darauf an, wie wir Menschen uns selbst, die Menschen um uns herum und unsere Umwelt insgesamt betrachten und behandeln. Je nachdem, entstehen diese oder jene Lebensperspektiven. Davon ausgehend hinterfragt das Projekt herkömmliche Standpunkte, Blickwinkel, Weltbilder und Handlungswege im Diskurs in der Praxis für nachhaltige Entwicklung(en). Es geht von den Lebensperspektiven und Lebenswelten von Menschen aus, die in diesen Diskursen und Praxen bislang noch zu wenig vorkommen. Die Erfahrung zeigt, dass dazu unter anderem junge Menschen gehören, die durch schulische Bildungsprozesse zu wenige Möglichkeiten finden, ihre eigenen Perspektiven einzubringen und in einen Zusammenhang mit den Lebensperspektiven der anderen gegenwärtig und zukünftig lebenden Menschen zu stellen. Daher werden Fachkräfte aus der Kinder- und Jugend-(sozial)arbeit dazu qualifiziert, mit jungen Bewohner*innen in und mit ihrem Gemeinwesen, fragend und dabei miteinander lernend, nachhaltige Lebensperspektiven zu erkunden, zu entwickeln und zu vermitteln. Im Rahmen einer 18-monatigen Weiterbildung werden Grundlagen und Vorgehensweisen der nachhaltigen Gemeinwesen-Entwicklung vermittelt, Praxisentwicklungsprojekte in und mit Gemeinwesen durchgeführt und unterstützt durch die Arbeit mit Medien und eine nachfragende Begleitung in einen größeren Zusammenhang gestellt. Hierbei arbeiten Expert*innen für eigene Lebensperspektiven, Expert*innen für die Arbeit an sozialen Problemen und Expert*innen für nachhaltige Gemeinwesen-Entwicklung(en) in einem forschenden Bildungsprozess an Wegen zum Erhalten und Gestalten lebensdienlicher Umwelten mit guten Lebensperspektiven für alle zusammen. Im Projektverlauf gesammelte Lernerfahrungen und beim zusammen Lernen und Schaffen entwickelte Bildungsmaterialien mit Hinweisen für den Weg zur Aussicht auf ein gutes Leben gemäß der 17 Ziele der Agenda 2030 werden durch das Multimedia-Magazin „dazwischen : funken“ weiter vermittelt.

Projektbeginn 01.04.2023

Projektende 30.09.2024

Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung 2022-014

“Wasser in Sicht! - Wie virtuelles Wasser mit innovativen Methoden breitenwirksam erlebbar wird”

Projektträger finep (forum für internationale entwicklung + planung e.V.)

Kurzbeschreibung

Dieses Projekt wird sich inhaltlich mit dem Thema virtuelles Wasser auseinandersetzen. Möglichst vielen Menschen in Deutschland soll der Zusammenhang zwischen ihrem eigenen Verhalten und der Wasserknappheit, insbesondere im Globalen Süden, verdeutlicht werden. Darüber hinaus sollen Teilnehmende motiviert werden, dieser Herausforderung durch einen nachhaltigeren Lebensstil und eigenes Engagement gegenüberzutreten. Virtuelles Wasser wird als Nachhaltigkeitsthema bisher oft durch Vorträge, Informationsstände oder durch ausführliches Infomaterial aufgegriffen. Dabei werden jedoch häufig bereits entwicklungs- oder umweltpolitisch vorgebildete Menschen erreicht. Dieses Projekt möchte daher gänzlich neue Methoden der Zielgruppenansprache zum Thema virtuelles Wasser entwickeln und damit neue Zielgruppen für das Thema erreichen. Im Zentrum steht die Idee, virtuelles Wasser maximal sichtbar und unübersehbar zu machen und durch einen Wow Effekt auch solche Menschen, die üblicherweise an Infoständen etc. vorbeigehen, anzusprechen.

finep will dafür durch aufsehenerregende Bildungsinstallationen an öffentlichen Orten BNE in das Bewusstsein und den Alltag der Menschen bringen. Von Schaufenstern über Böden, Hausfassaden und Laternen werden ganze Straßenabschnitte umgestaltet. Um das Projekt unübersehbar, interessant und anziehend zu machen wird finep auf Methoden aus anderen Bereichen wie Marketing, Lernpsychologie und Neurowissenschaft zurückgreifen und diese auf die Aktionen im Projekt anwenden. Zudem werden lokale Organisationen eingebunden, um sie in der Installation zu vernetzen und öffentlich sichtbar zu machen. Die entwickelten Methoden, Materialien und Lernerfahrungen werden schließlich an Multiplikator*innen weitergegeben. So entwickelt das Projekt einerseits konkrete Bildungsmaßnahmen zum Thema virtuelles Wasser und verbreitet andererseits ein neues Methodenset zur Erreichung neuer Zielgruppen für weitere BNE-Akteur*innen.

Projektbeginn 01.01.2023

Projektende 30.06.2024