

# INNO4BNE

**Workshop Innovative Lehrformate und Zukünfte der Nachhaltigkeit**

**BNE erleben**

## Das Projekt "INNO4BNE"

- INNO4BNE = Innovative Lehrformate in der Bildung für nachhaltige Entwicklung
- Gefördert durch die Stiftung Innovation in der Hochschullehre (StIL)
- Laufzeit: 01.04.2023 – 31.03.2025
- Verknüpfung zur DG HochN Hub-Gruppe „Innovative Lehrformate für BNE“
- Zwei Netzwerkveranstaltungen in Präsenz



## Projektziele

- Verknüpfung von innovativen Lehrmaterialien und pädagogischen Ansätzen mit Nachhaltigkeit
- Zielgruppe: Lehrende, Personen der Hochschuldidaktik, Prorektor:innen Studium & Lehre, Studiengangskoordinator:innen, Studierende
- Sammlung von innovativen BNE-Lehrformaten im HochN-Wiki
- Bereitstellung von Open Educational Resources (OER)
- Vernetzung ähnlicher Gruppen/ Netzwerke
- Arbeitsgruppen zu hub-relevanten Themen

## Agenda des Workshops

- Wie ist Deine Beziehung zu BNE?
- Was kann BNE alles sein?
- Vorstellen und Erleben des Future Game 2050
- Einzelreflektion
- Gemeinsame Diskussion im Plenum
- Abschluss

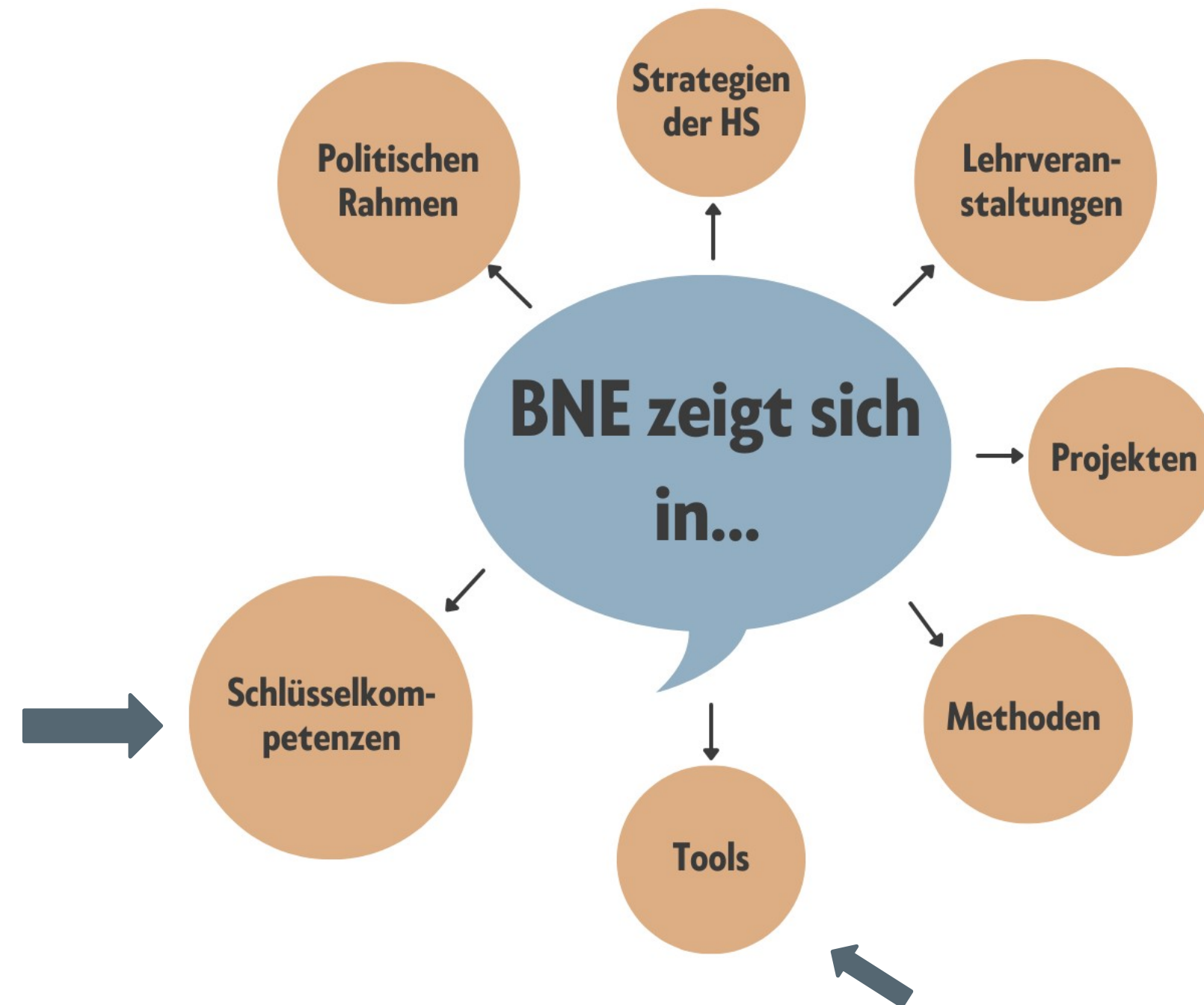
## Wie ist Deine Beziehung zu BNE?



Wir lernen uns gerade kennen.

Wir feiern Goldene Hochzeit.

## Was kann BNE alles sein?



Quelle: Daria Humburg, 2023; angelehnt an UNESCO 2017 und Rieckmann 2018.

## Was kann BNE alles sein?

„Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) dient speziell dem **Gewinn von Gestaltungskompetenz**. Mit Gestaltungskompetenz wird die Fähigkeit bezeichnet, Wissen über nachhaltige Entwicklung anwenden und **Probleme nicht nachhaltiger Entwicklung erkennen zu können**.“

„Das heißt, **aus Gegenwartsanalysen und Zukunftsstudien Schlussfolgerungen** über ökologische, ökonomische und soziale Entwicklungen in ihrer wechselseitigen Abhängigkeit ziehen und darauf basierende **Entscheidungen treffen**, verstehen und individuell, gemeinschaftlich und politisch umsetzen zu können, mit denen sich **nachhaltige Entwicklungsprozesse verwirklichen lassen**.“

(De Haan 2008, S. 31)



## Was kann BNE alles sein?

| Lernziel Dimension (UNESCO, 2017) | Operationalisierung aus dem Kompetenzrahmen von Rieckmann (2018)   | Zuständigkeit bezogen auf                                    |
|-----------------------------------|--|--|
| Cognitive                         | Verständnis der aktuellen sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Entwicklungen und ihrer Zusammenhänge  | Kompetenz im Systemdenken                                    |
|                                   | Verstehen der Verbindung zwischen nachhaltiger Entwicklung, SDGs und Unternehmen   | Kompetenz im Systemdenken                                    |
|                                   | Bewertung von Geschäftsbereichen im Hinblick auf aktuelle globale Herausforderungen  | Strategische Kompetenz                                       |
|                                   | Einarbeitung in den Bereich der Szenarienentwicklung und Zukunftsstudien   | Antizipatorische Kompetenz                                   |
|                                   | Entwicklung von Szenarien/Visionen wünschenswerter und/oder potenzieller Zukünfte, Bewertung und Nutzung dieser Szenarien/Visionen für die strategische Entscheidungsfindung                       | Antizipatorische Kompetenz                                   |
| Socio-emotional                   | Reflektieren der eigenen Lernerfahrung und des kreativen und strategischen Lösungsentwicklungsprozesses der Gruppe/Klasse  | Kompetenz zur Selbstwahrnehmung                              |
|                                   | Verbesserung der Kooperationsfähigkeit durch Gruppenarbeit   | Kompetenz zur Zusammenarbeit                                 |
|                                   | Förderung der Zukunftskompetenz ("Zukunftskompetenz stärkt die Vorstellungskraft und verbessert unsere Fähigkeit, uns auf Veränderungen vorzubereiten, zu erholen und zu erfinden" (UNESCO, 2021)) | Antizipatorische Kompetenz                                   |
| Behavioral                        | Anwendung von Kreativitätstechniken für Brainstorming und Ideenfindung/Prototyping   | Integrierte Problemlösungskompetenz                          |
|                                   | Förderung der Kommunikationsfähigkeiten durch Gruppenarbeit, Präsentationen und das Schreiben von Reflexionsberichten  | Kompetenz zur Zusammenarbeit/Kompetenz zum kritischen Denken |

Quelle: UNESCO 2017 und Rieckmann 2018.



## Das „Future Game 2050“

- Zukunfts-Netzwerk rund um zwei Gründer:innen
- Zwei Kartensets
  - Future Game 2050
  - Scenona Cards – Future Journey
  - KI-generierte Bilder
  - Beschreibungen von Zukunftsberufen in der Ich-Perspektive
- Botschafter:innen im Netzwerk
- <https://www.thefuturegame2050.com>



Quelle: The Future Game 2050.

## Szenario für das Spiel in Kleingruppen

- Wir schreiben das Jahr 2050 und üben unsere Zukunftsberufe aus.
- Wir stellen uns die Berufe gegenseitig vor.
- Frage: Was habt ihr heute im Jahr 2050 bei der Arbeit erlebt?



Quelle: The Future Game 2050.

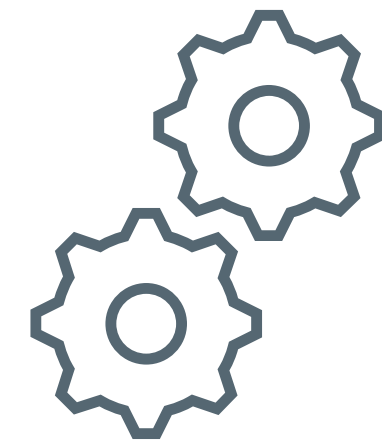
## Kurze Einzelreflektion

- Welche Fähigkeiten müsste man lernen, um die Zukunftsberufe ausüben zu können?
- Welche Strukturen und Bedingungen müssten sichergestellt werden?
- Was müsste sonst realisiert werden?



## Diskussion im Plenum

Was hätte in der Vergangenheit in der Hochschule passiert sein müssen, um die Zukunftsberufe in der Zukunft etablieren und ausüben zu können?



# Abschluss

| Lernziel Dimension (UNESCO, 2017) | Operationalisierung aus dem Kompetenzrahmen von Rieckmann (2018)   | Zuständigkeit bezogen auf                                    |
|-----------------------------------|--|--|
| Cognitive                         | Verständnis der aktuellen sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Entwicklungen und ihrer Zusammenhänge  | Kompetenz im Systemdenken                                    |
|                                   | Verstehen der Verbindung zwischen nachhaltiger Entwicklung, SDGs und Unternehmen   | Kompetenz im Systemdenken                                    |
|                                   | Bewertung von Geschäftsbereichen im Hinblick auf aktuelle globale Herausforderungen  | Strategische Kompetenz                                       |
|                                   | Einarbeitung in den Bereich der Szenarienentwicklung und Zukunftsstudien   | Antizipatorische Kompetenz                                   |
|                                   | Entwicklung von Szenarien/Visionen wünschenswerter und/oder potenzieller Zukünfte, Bewertung und Nutzung dieser Szenarien/Visionen für die strategische Entscheidungsfindung                       | Antizipatorische Kompetenz                                   |
| Socio-emotional                   | Reflektieren der eigenen Lernerfahrung und des kreativen und strategischen Lösungsentwicklungsprozesses der Gruppe/Klasse  | Kompetenz zur Selbstwahrnehmung                              |
|                                   | Verbesserung der Kooperationsfähigkeit durch Gruppenarbeit   | Kompetenz zur Zusammenarbeit                                 |
|                                   | Förderung der Zukunftskompetenz ("Zukunftskompetenz stärkt die Vorstellungskraft und verbessert unsere Fähigkeit, uns auf Veränderungen vorzubereiten, zu erholen und zu erfinden" (UNESCO, 2021)) | Antizipatorische Kompetenz                                   |
| Behavioral                        | Anwendung von Kreativitätstechniken für Brainstorming und Ideenfindung/Prototyping   | Integrierte Problemlösungskompetenz                          |
|                                   | Förderung der Kommunikationsfähigkeiten durch Gruppenarbeit, Präsentationen und das Schreiben von Reflexionsberichten  | Kompetenz zur Zusammenarbeit/Kompetenz zum kritischen Denken |

Quelle: UNESCO 2017 und Rieckmann 2018.

## **Abschluss**

**Welche Impulse sind noch da?**



## Quellen

- de Haan, Gerhard. (2008). Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung. 10.1007/978-3-531-90832-8\_4.
- UNESCO (Ed.). (2017). Education for the Sustainable Development Goals: Learning Objectives. Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/SpringerReference>.
- Rieckmann, M. (2018). Learning to transform the world: key competencies in Education for Sustainable Development. In A. Leicht, J. Heiss, & W. J. Byun (Eds.), Education on the move. Issues and trends in education for sustainable development (pp. 39–60). UNESCO Publishing.
- The Future Game 2050. <https://www.thefuturegame2050.com>.

### Weiterführend interessant:

- Brundiers, K., Barth, M., Cebrián, G., Cohen, M., Diaz, L., Doucette-Remington, S., Dripps, W., Habron, G., Harré, N., Jarchow, M., Losch, K., Michel, J., Mochizuki, Y., Rieckmann, M., Parnell, R., Walker, P., & Zint, M. (2021). Key competencies in sustainability in higher education—Toward an agreed-upon reference framework. *Sustainability Science*, 16(1), 13–29. <https://doi.org/10.1007/s11625-020-00838-2>.





- [www.dg-hochn.de](http://www.dg-hochn.de)
- [kontakt@dg-hochn.de](mailto:kontakt@dg-hochn.de)
- @LinkedIn: DG HochN

