

Pressemitteilung

Universität Vechta

Friedrich Schmidt

04.05.2023

<http://idw-online.de/de/news813741>

Forschungs- / Wissenstransfer, Forschungsergebnisse
Gesellschaft, Meer / Klima, Pädagogik / Bildung, Umwelt / Ökologie
überregional



Mit Handbuch und Computerspiel gegen den Verlust von Biodiversität

Die biologische Vielfalt – dazu zählen Lebensräume, Arten von Lebewesen und ihre Genetik – ist bedroht. Landnutzungsänderungen, Verschmutzung und Klimawandel gefährden diese Biodiversität auf unserer Erde. Das Projekt „Sustain – Biodiversity Education for Sustainable Development“, an dem die Universität Vechta mitarbeitet, setzt bei Aufklärung und der entsprechenden Bildung von jungen Jahrgängen in Schulen an. Nun kann das Projekt sein erstes Etappenziel vorstellen: Es wurde ein mehrsprachiges Handbuch für Lehrkräfte entwickelt, das alle wichtigen Hintergrundinformationen zu den Themen Biodiversität, Verlust der Biodiversität und Beispiele für diverse Handlungsmöglichkeiten enthält.

Dieses Handbuch kann Lehrenden als Grundlage bei der Vermittlung solcher Themen dienen und bietet zudem Beispiele, wie diese Problematiken in der Schule behandelt werden können. Es richtet sich vor allem an „Nicht-Biologie-Lehrende“, die mit Hilfe des Handbuchs solche Themen dennoch in ihren Unterricht integrieren können. In einem nächsten Schritt wird eine virtuelle Umgebung im Spiel "Minecraft" entwickelt, in welchem vor allem Schüler*innen für den Verlust von Biodiversität sensibilisiert werden sollen.

Das Projekt „Sustain“ hat zum Ziel, Schüler*innen im Alter von etwa 9 bis 12 Jahren über den Verlust der Biodiversität und ihre Bedeutung für uns und die Erde aufzuklären und das Bewusstsein hierfür zu schärfen. Zudem steht das Thema Verschmutzung der Umwelt, vor allem die Luftverschmutzung, im Fokus. Gleichzeitig werden Möglichkeiten für Maßnahmen zur Änderung dieser Situation und zum Schutz der Ökosysteme der Erde aufgezeigt. Vermittelt werden sollen diese Themen später mit Hilfe des Computerspiels „Minecraft“. Hierfür wurden bereits drei Szenarien für eine Minecraft-Welt ausgearbeitet, die die genannten Themen aufzeigen und spielerisch durch eigenes Gestalten der Welt, Lösen von Aufgaben und Besiegen von Monstern vermitteln sollen. Fertig gestellt werden die verschiedenen Szenarien voraussichtlich im Herbst/Winter 2023.

Beteiligt an diesem Verbundprojekt unter der Leitung der Asociación MUNDUS (Spanien) sind die Universität Vechta (Arbeitsbereich Hochschuldidaktik, Prof. Dr. Marco Rieckmann, M.Sc. Lisa Grützmacher) und Organisationen und Schulen aus Spanien, den Niederlanden und Griechenland. Finanziert wird das Projekt durch das EU Erasmus+ Programm (Key Action 2).

Das Handbuch, das nun auf Englisch, Deutsch, Niederländisch, Spanisch und Griechisch zur Verfügung steht, kann auf der Homepage des Projekts heruntergeladen werden: <https://www.sustainplatform.eu/results>.



Das Projektteam bei einem Treffen an der Universität Vechta im März 2023
Asociación MUNDUS
Asociación MUNDUS