



THEMENLISTE FORSCHUNG

BILDUNGSMODULE DES NEZ RHÖN

KONZEPTION & ENTWICKLUNG

- THEMA** Konzeption eines Bildungsmoduls mit dem Kernthema "Naturschutz & Landwirtschaft", in Kooperation mit lokalen Schulbauernhöfen, auf Basis der Kernkompetenzen des Lernbereich Globale Entwicklung und / oder den Schwerpunkten der Bewertungs- und Gestaltungskompetenz.
- ANMERKUNGEN** Landwirt:innen als wichtige Akteure des Biosphärenreservats, mit vermeintlich gegensätzlichen Interessen hinsichtlich des Naturschutzes?

- THEMA** Konzeption eines Bildungsmoduls mit dem Kernthema "Wildtier & Haustier", in Kooperation mit dem Wild-Park Klaushof, auf Basis der Kernkompetenzen des Lernbereich Globale Entwicklung und / oder den Schwerpunkten der Bewertungs- und Gestaltungskompetenz.
- ANMERKUNGEN** Ethisches Spannungsverhältnisses Mensch / Tier; Nutztiere als Ressource und Naturschutzakteure

EVALUATION & ÜBERPRÜFUNG

- THEMA** Untersuchung der Wirksamkeit von Maßnahmen zur Landschaftspflege auf Schüler:innen in Bezug auf unterschiedliche, latente Faktoren
- ANMERKUNGEN** Mögliche Faktoren können sein: Naturverbundenheit; Umwelteinstellungen; etc.

METHODEN & WERKZEUGE DER BILDUNGSARBEIT

KONZEPTION & ENTWICKLUNG

- THEMA** Konzeption eines Planspiels "Mensch & Biosphäre", auf Basis der Kernkompetenzen des Lernbereich Globale Entwicklung und / oder den Schwerpunkten der Bewertungs- und Gestaltungskompetenz.
- ANMERKUNGEN** Unterschiedliche Akteur:innen innerhalb des Biosphärenreservats mit unterschiedlichen Interessen und daraus resultierenden Nutzungskonflikten (Anwohner:innen; Landwirt:innen; Unternehmer:innen; Naturschützer:innen; Förster:innen, Jäger:innen, etc.)

- THEMA** Konzeption eines Planspiels zum Themenbereich "Ökosystemdienstleistungen", auf Basis der Kernkompetenzen des Lernbereichs Globale Entwicklung und / oder den Schwerpunkten der Bewertungs- und Gestaltungskompetenz.
- ANMERKUNGEN** Mögliche Stichworte und Schwerpunkte können sein: Externe Effekte; Internalisierung externer Effekte; Allmendegüter; Nachhaltiger Konsum; Preisbildung; Handlungsoptionen für Konsument:innen, Politik, Wirtschaft.

- THEMA** Entwicklung einer Skala zur Evaluation von Planspielen, auf Basis der Kernkompetenzen des Lernbereich Globale Entwicklung (erkennen; bewerten; handeln)
- ANMERKUNGEN** Die bereits bestehenden Planspiele Schuhgröße XXL, Peak Oil oder Wald & Gesellschaft können hierfür genutzt werden.

- THEMA** Konzeption von Bildungsangeboten (oder Phasen in Bildungsangeboten), in welchen digitale Citizen-Science-Werkzeuge implementiert sind und genutzt werden.
- ANMERKUNGEN** Beispiele für solche Werkzeuge können sein: senseBoxe; Calliope mini; HOBOS / we4bee

- THEMA** Konzeption eines Bildungsangebots, in welchem die Escape-Game-Methode implementiert ist.
- ANMERKUNGEN** .



AUSSTELLUNGSDESIGN FÜR DAS NEZ RHÖN

KONZEPTION & ENTWICKLUNG

THEMA	Gestalten eines Ausstellungselements im Bereich AR / VR / Computergame für die Dauerausstellung des NEZ Rhön.
ANMERKUNGEN	.
THEMA	Erstellung eines Inklusionskonzepts für Dauer- und / oder Wechselausstellungen des NEZ Rhön, in Bezug auf die Barrierefreiheit und Zugangsöffnung für (neuro)diverse Zielgruppen.
ANMERKUNGEN	.

FÜHRUNGEN DES NEZ RHÖN

EVALUATION & ÜBERPRÜFUNG

THEMA	Untersuchung von Sternenparkführungen auf unterschiedliche, latente Faktoren, wie:
ANMERKUNGEN	Mögliche Faktoren können sein: Naturverbundenheit; Umwelteinstellungen; Ortsbezogenheit; etc.