

Brundtland-Bericht
(Weltkommission für Umwelt und Entwicklung) 1987:
Wir benötigen ein Konzept globaler Entwicklung, das „die Bedürfnisse der Gegenwart befriedigt, ohne zu riskieren, daß künftige Generationen ihre eigenen Bedürfnisse nicht befriedigen können.“

Das Konzept der Nachhaltigkeit

Leitlinien

- Globale Gerechtigkeit
- Dauerhafte Umweltverträglichkeit
- Zukunftsfähige wirtschaftliche Entwicklung



Das Dreieck der Nachhaltigkeit

Ökonomie

- Internationalisierung der Warenströme und Produktionsorte
- Effizienzsteigerung aufgrund von Konkurrenzen und Nachfrage
- Konsistenzforderungen aufgrund ökologischer Einsichten

Innovationsdruck:
Technik, Produktion,
Produkte



Soziales

- Demokratisierungsbestrebungen
- Diskrepanz zwischen Arm und Reich
- Bevölkerungswachstum
- Individualisierung
- Verstädterung

Innovationsdruck:
Lebensgestaltung,
Gerechtigkeit

Ökologie

- Riskante Schadstoffeinträge
- Übernutzung
- Ressourcenreduktion

Innovationsdruck: Analyse und Bearbeitung



*„Mit Gestaltungskompetenz wird das nach vorne weisende Vermögen bezeichnet, die Zukunft von Gemeinschaften, in denen man lebt, in aktiver Teilhabe im Sinne nachhaltiger Entwicklung modifizieren und modellieren zu können.“
(de Haan/Harenberg 1999)*

Gestaltungskompetenz

- Vorausschauendes Denken, Kenntnisse im Bereich von Zukunftsszenarien und -entwürfen
- Fähigkeit zu interdisziplinären Herangehensweisen bei Problemlösungen und Innovationen
- Vernetzungs- und Planungskompetenz
- Fähigkeit zur Gemeinschaftlichkeit und Solidarität
- Verständigungskompetenz und Fähigkeit zur Kooperation
- Fähigkeit, sich und andere motivieren zu können
- Kompetenz zur distanzierten Reflexion über individuelle wie kulturelle Leitbilder



Gestaltungskompetenz I

Vorausschauendes Denken und Kenntnisse im Bereich von Zukunftsszenarien

Methoden:

Phantasiereisen

Zukunftswerkstätten

Kreatives Schreiben

Ideenwettbewerbe

- Kreativität, Phantasie und Imagination
- Perspektivwechsel: die Gegenwart aus der Zukunftsperspektive betrachten
- Entwicklung eigener Visionen

Beispiele:

Visionen zur Mobilität

Zukunftswerkstatt im Fachunterricht



Gestaltungskompetenz II

Fähigkeit zu interdisziplinären Herangehensweisen
bei Problemlösungen und Innovationen

Methoden:

Projektlernen

Syndrome als
Unterrichtskonzept

Produktlinienanalysen

- Erkennen und Verstehen von Systemzusammenhängen
- Umgang mit Komplexität
- Problemorientierte Verknüpfung und vernetztes Denken

Beispiele:

Honig-Projekt

Energie-Projekt



Vernetzungs- und Planungskompetenz

Methoden:

Planungszirkel

Planspiele

Planning for Real

Szenario-Technik

- Handeln der Akteure
- Selbstorganisation und Antizipation
- Nebenfolgen und Überraschungseffekte
- Veränderbarkeit und Vorläufigkeit des Wissens
- Fehlerfreundlichkeit

Beispiele: Schulhof-Projekt
Radwege-Projekt
Planspiel Flughafen



Gestaltungskompetenz IV

Fähigkeit zur Gemeinschaftlichkeit und Solidarität

Methoden:

Partnerschaftliche
Kooperationsformen

Solidaritätsaktionen

Soziale Dienste,
kommunale
Solidarprojekte

Internet- und E-Mail-
Projekte

- Gerechtigkeitskonzepte
- Humanität und andere Grundwerte
- Empathie und Mitleid
- Urteilsbildung und gesellschaftliche Verständigung

Beispiele: Autofreier Tag (Schulen)
Fußball- und Kaffeeprojekte
Partnerschaften



Verständigungskompetenz und Fähigkeit zur Kooperation

Methoden:

Delphi-Verfahren

Stärke-Schwäche-
Profile in Teams

Mediation (Win-Win)

Beispiele:

Internet- und E-Mail-Projekte

Schulprogrammentwicklung

- Teambildung
- Kommunikationsfähigkeit
- Konfliktbewältigung
- Transkulturelle Verständigung
- Differenzpflege
- Konsensbildung



Gestaltungskompetenz VI

Fähigkeit, sich und andere motivieren zu können

Methoden:

Werbeaktionen

Ausstellungen

Ratgeber

Design

- Lebensstile, Wohlbefinden, Gewohnheiten
- Erlebniswert, Spaß, Attraktivität
- Soziale Kontexte (andere unterstützen)
- Mitbestimmung (sich einbringen können)
- Zeitliche Begrenzung

Beispiele: Lärmprojekte
Klassenfahrten
Edutainment



Gestaltungskompetenz VII

Kompetenz zur distanzierten Reflexion über individuelle wie kulturelle Leitbilder

Methoden:

Selbsterfahrungs- und Wahrnehmungsspiele

Philosophieren mit Kindern und Jugendlichen

Analyse von Werbung

Lernform szenisches Spiel

- Selbstwahrnehmung
- Erkennen und Reflektieren eigener Wünsche und Interessen
- Kulturelle Bedingtheit des eigenen Verhaltens
- Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Leitbildern

Beispiele:

Pro-Auto-Argumente
Zeitprojekte



Dynamisches und interdisziplinäres Wissen

Dynamische Wissensgebiete,
in denen die Experten in den
nächsten 25 Jahren eine besonders
rasante Entwicklung erwarten:

- Informationstechnik und Medien
- Neue Technologien
- Medizin, menschlicher Körper
- Umwelt, Umweltschutztechnik
- Internationale Wirtschaft und Arbeitswelt
- Gesellschaftlicher Wandel und Wissensmanagement

Mehr Bedarf an vernetztem,
interdisziplinärem Wissen:

„Die gesellschaftlich artikulierten Problemlagen und der konkrete Bedarf an Wissen richten sich immer weniger nach disziplinären Einteilungen.“ (S. 30)

- Umwelt
- Globalisierung
- Mensch
- Technik
- Gesellschaftliche Ordnung



Funktionen des Allgemeinwissens

Basis für Verständigung und Voraussetzung
für soziales Handeln

Einstieg in Spezialwissen durch Schlüsselqualifikationen

Orientierung in der Informationsflut durch
Bewertungsraster, Maßstäbe und Beurteilungskriterien

Inhaltliches Basiswissen
zum Andocken
an Spezialwissen



Allgemeinwissen – Kompetenzen

Das Allgemeinwissen wird ausdifferenziert nach folgenden Feldern bzw. Kompetenzen:

- **Methodische Kompetenzen**
(allgemeine Grundlagen und Kulturtechniken, Umgang mit Informationstechniken)
- **Personale Kompetenzen**
(persönliches Erfahrungswissen und persönliche Fähigkeit zum Umgang mit Wissen)
- **Soziale Kompetenzen**
(kommunikative Kompetenzen und soziale Verantwortung)
- **Inhaltliches Basiswissen**
(Wissen über aktuelle Probleme und inhaltliche Grundlagen aus den Wissenschaften)

