



UNSER BNE-PROZESS

Aus Müll wird Musik: Kreatives Upcycling für die Ohren

UNSER WSA

Unterricht und Lernsettings (Hauptkategorie)

WIE WIR WIRKEN

Der Lernprozess fördert systemisches Denken, Problemlösekompetenzen und kooperatives Arbeiten. Die Schüler:innen erkennen Zusammenhänge zwischen Konsum, Abfall und Ressourcen, entwickeln Verantwortung für Umwelt und Gesellschaft und erleben ökologische, soziale und ökonomische Dimensionen nachhaltiger Entwicklung direkt durch das Musizieren mit selbstgebaute Instrumenten.

WAS WIR ANSTREBEN



WAS WIR ERREICHEN

Nachhaltigkeitsbewusstsein stärken - die Schüler:innen erkennen den Wert von Ressourcen und lernen Upcycling praktisch anzuwenden.
Kreativität und Problemlösekompetenz fördern - durch das eigenständige Herstellen von Instrumenten aus Alltagsmaterialien.
Kooperation und soziale Verantwortung entwickeln - im gemeinsamen Basteln und Musizieren.

WAS WIR TUN

In der Projektwoche haben die Schüler:innen unter dem Motto „Aus Müll wird Musik“ eigene Instrumente aus Müll, Pappschachteln und anderen Materialien hergestellt - darunter Gitarren, Trommeln und Rasseln. Dabei lernten sie spielerisch den Gedanken des Upcyclings und die Bedeutung nachhaltiger Ressourcennutzung kennen. In den folgenden Wochen wurde im Musikunterricht ein gemeinsames Lied eingeübt, bei dem die selbstgebaute Instrumente zum Einsatz kamen. Durch das Herstellen und Musizieren wurde nicht nur Kreativität gefördert, sondern auch ein Bewusstsein für Umweltverantwortung und Nachhaltigkeit gestärkt. Der Prozess verband handwerkliches Arbeiten, musikalische Praxis und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) auf anschauliche Weise.

Wie wir Partizipation garantieren

Die Schüler:innen wählten Materialien aus, entwarfen und bauten eigene Instrumente und entschieden über deren Gestaltung. Auch beim Einüben des Liedes konnten sie mitbestimmen. So wurden Teilhabe, Mitgestaltung und eigenverantwortliches Lernen gefördert, jeder konnte aktiv kreativ zum Ergebnis beitragen.

WER UNS UNTERSTÜTZT

—