**Partizipativ, lebensweltnah und crossmedial**

**Vom „Anderswert“ Globalen Lernens mit digitalen Medien**

***Vamos e.V., mit Sitz in Münster, erstellt seit vielen Jahren Ausstellungen und andere Materialien, wie Spiele, Kurzfilme und Bildungskoffer zu globalen Themen und ihren Zusammenhängen zum Alltag in unserem Leben. Schulisch und außerschulisch können sich junge Menschen mit diesen Verflechtungen und Abhängigkeitsstrukturen auseinandersetzen und selbstständig eigene Handlungsansätze und Lösungswege erarbeiten. Am Beispiel der weltweiten Bekleidungsindustrie werden die Bildungsmaterialien zurzeit im Hinblick auf Lernen mit digitalen Medien überarbeitet.***

„Digitalisierung braucht dringend Gestaltung“, so der Wissenschaftliche Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen 2018.[[1]](#endnote-1) Auch Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) braucht Gestaltung. Ausgelöst durch die Corona-Pandemie ist in Deutschland ein Digitalisierungsbedarf und -schub im (außer-) schulischen Kontext zu beobachten. Nicht alle Angebote sind dabei partizipativ entwickelt und gestaltet. Teilweise wurden sie eins zu eins vom analogen in den digitalen Raum übertragen. Dabei lässt sich Denken und Lernen im virtuellen Raum ganz anders gestalten als alle bisherigen Lernformen.[[2]](#endnote-2) Denken wird multikausaler, interaktiver und erfolgt netzwerkartiger. Lernen findet lerner-zentrierter und personalisierter statt.[[3]](#endnote-3) Welche Änderungen bedarf es diesbezüglich für pädagogische Konzepte und für Bildungsmaterialien des Globalen Lernens? Wie ändert sich die Rolle der Lehrenden und der Lernenden?

**Wie wir begonnen haben**

Vor diesem Hintergrund haben wir uns auf den Weg gemacht, die Bildungsangebote von Vamos e.V. prozesshaft weiterzuentwickeln und neue (Bildungs-) Zugänge zu finden. Beteiligung und Mitgestaltung stehen dabei im Fokus. Ausgehend von BNE-Kompetenzen (System-, Bewertungs- und Handlungskompetenz) wollen wir erproben, welche digitalen Werkzeuge und Lernwege zur Stärkung selbiger beitragen können. „Experimentier- und Gestaltungsräume“, wie sie auch der Nationale Aktionsplan BNE beschreibt, für kreative Lösungswege zur sozial-ökologischen Transformation, sollen die Grundlage der neuen Bildungsangebote sein.[[4]](#endnote-4)

Am Anfang haben wir uns folgende Fragen gestellt:

* Lernen mit digitalen Medien - was heißt das eigentlich?
* Was bleibt gleich, was kann ergänzt werden und was ist anders?
* Wie kann ein sinnvoller, lebensweltnaher, digitaler Einstieg aussehen?
* Welche digitalen Tools können dabei hilfreich sein?

Von Seiten der Wissenschaft gibt es vielfältige Diskurse rund um digitales Lernen und die Chancen und Herausforderungen. Oftmals wird beobachtet, dass das Digitale nur als Zusatzoption oder neues Werkzeug verstanden wird. Für eine fruchtbare Auseinandersetzung scheint uns der von Prof. Dr. Lisa Rosa eingebrachte Begriff des digitalen Anderswert passend.[[5]](#endnote-5) Im Unterschied zum Mehrwert hilft Anderswert zu verdeutlichen, dass Smartphone und Co - als neue Leitmedien verstanden - andere Chancen und Risiken mit sich bringen. Anderswert verdeutlicht dabei zudem die Auswirkungen, die der aktuelle Epochenwechsel auf das Verständnis von Lernen mit sich bringt.

**Co-Kreativität in der Praxis**

"Handy Crash" und "Minecraft" sind zwei bekannte Online-Spiele, die in den letzten Jahren im Kontext des Globalen Lernens zum Thema Rohstoffe weiterentwickelt wurden. Zudem finden sich unterschiedliche Quizformate, eine digitale Kleiderfabrik und weitere digitale Lernmodule. Einige digitale Module ähneln analogen Konzepten. Andere versuchen explizit neue Wege und haben uns inspiriert - insbesondere crossmediale Tools.

Die Frage, wie man ein digitales Einstiegsmodul ko-kreativ gestaltet, bearbeiteten wir in der Praxis zusammen mit der IT-Agentur *Re:edu Reengeneering Education* sowie mit Schülerinnen und Schülern (SuS) in ko-kreativen Labs, einer Art Schüler/innenlabor.

Dabei war uns insbesondere der Faktor Zeit ein wichtiger, um (die) junge (n) Menschen in den gesamten Prozess mit einzubeziehen und Raum fürs Zuhören zu haben. Was interessiert sie, wie lernen sie (gerne) und welche Medien nutzen sie? Ziel war es besser zu verstehen, wie sich ihre Altersgenoss/innen digital informieren, welche Apps sie häufig nutzen und welche Tools sie ansprechen.

Nach einem intensiven Auswahlprozess haben wir uns in der ersten Projektphase für die Anpassung der Plattform Mapstories([www.mapstories.de](http://www.mapstories.de/))entschieden. Da Globales Lernen grundsätzlich auf die Darstellung globaler Zusammenhänge abzielt, überzeugte uns das kartenbasierte Programm zum Geschichtenerzählen. Zwar können schon länger Bilder, Videos und andere Medien auf Karten verlinkt werden (crossmedial) und auch interaktives Storytelling ist nicht neu. Ziel der aktuell im Entwicklungsstadium befindlichen Plattform ist aber die Kombination dieser Möglichkeiten mitsamt einer einfachen Handhabung und einer ansprechenden Präsentationsform. Zudem soll die selbständige Gestaltung eigener Mapstories so niedrigschwellig wie möglich programmiert werden.

**Erste Erfahrungen in der partizipativen Gestaltung**

Das erste ko-kreative Lab „TrikotTausch - #whomademyclothes**“** wurde zusammen mit SuS der Mathilde-Anneke Gesamtschule Münster von März bis Juli 2021 durchgeführt. Wegen der Corona bedingten Einschränkungen fanden die Treffen zumeist digital statt. Aufgrund einer jahrgangsübergreifenden Zusammensetzung der Gruppe und sehr unterschiedlichen Interessenschwerpunkten (thematisch oder eher bezogen auf die Programmierung) ergab das eine besondere Herausforderung für das Kennenlernen, die Gruppenfindung und das Verstehen der Zielsetzung. Zu Beginn des Labs haben wir gemeinsam eine Befragung entwickelt und diese an junge Menschen zwischen zwölf und 19 Jahren versandt.

Auch wenn viele SuS viele Stunden am Tag im digitalen Raum verbringen, wurde die Frage, ob sie sich als „Digital Natives“ bezeichnen würden, mehrheitlich verneint. Programme wie Facebook und in Teilen auch Instagram haben in der Zielgruppe ab 14 Jahren nur wenig Bedeutung. Es werden vor allem Apps wie TikTok und Messenger genutzt. Dieses Ergebnis unserer Befragung deckt sich auch mit denen der aktuellen Jugendmedienstudie und hob allein schon die Wichtigkeit der Beteiligung junger Menschen an der Entwicklung hervor.[[6]](#endnote-6)

Ab März 2021 haben wir uns in den digitalen Labs zuerst mit der Thematik der globalen Textilproduktion und den Auswirkungen auf das Leben der Arbeiter/innen und die Umwelt beschäftigt. Anschließend haben wir gemeinsam mit den SuS den Storytelling-Ansatz kennengelernt und begonnen in Gruppen eigene Geschichten zu schreiben. Im Rahmen mehrerer Projekttage wurden diese gemeinsam überarbeitet, unterschiedliche interaktive Medien von den SuS und uns entwickelt (Audio, Video, Bilder) und diese in die Mapstories integriert.

Eindrücke aus dem ersten Lab:

* Die ko-kreative Entwicklung eines digitalen Einstiegsmoduls braucht viel Gestaltungsraum und Zeit, um den digitalen Anderswert für den Lernprozess herauszuarbeiten.
* Die Frage nach dem digitalen Anderswert muss regelmäßig gestellt werden.
* Der experimentelle Charakter des Projekts half dabei besonders lebensweltnah und partizipativ zu arbeiten, wobei das digitale Format zu vielen Verlusten (Informationen, Teilnehmer/innen) führte.
* Die Mehrheit der SuS hatten wenig Erfahrung in der Produktion von Texten, Audioaufnahmen, Kurzvideos und anderen digitalen Formaten.
* Die Plattform Mapstories bietet die versprochenen crossmedialen Einbettungsmöglichkeiten.

Die Frage dieses Heftes von Kirche und Schule „In welcher Welt wollen wir leben?" hat auch das ko-kreative Lab geprägt. Ein wichtiges Element der Bildungsarbeit von Vamos ist das Aufzeigen von Wegen zu mehr sozialer, digitaler und Klimagerechtigkeit im Kontext von gesellschaftlichen Machtverhältnissen. Die Möglichkeit der Mitgestaltung von Jung und Alt ist dabei ein zentraler Punkt. Für uns hat sich im Verlauf gezeigt, dass ein Anderswert des digitalen Raums die lernerorientiertere Herangehensweise ist. Es kann mehr um das individuelle Herausfinden und Einordnen von Informationen der Teilnehmenden gehen, als um feste Ergebnisse und vorgebende Bedeutungen.

Als Bildungsanbieter können wir hier den Rahmen anbieten und weiterentwickeln – sei es im digitalen oder im analogen Raum. Für die ko-kreative Gestaltung (des Digitalen) braucht es dabei viel Zeit, Kreativität und Gestaltungskompetenzen. Wir sammeln jetzt Feedback zu den ersten Mapstories und der Plattform, um sie bis Jahresende weiterzuentwickeln.

**(Digitale) Bildungsangebote von Vamos:**

Das digitale Einstiegsmodul ist ab Herbst 2021 individuell auf der Vamos Webseite abrufbar. Es ist auch als ca. 90-minütige Einheit für den analogen wie auch den digitalen Unterricht konzipiert und kann von SuS einzeln aber auch in Gruppenarbeit durchgeführt werden. Das Modul kann mitsamt einem Leitfaden auf der Vamos-Webseite abgerufen werden. Darauf aufbauend kann der Bildungskoffer »TrikotTausch #whomademyclothes«, kombiniert mit einer Plakatausstellung oder größeren Wanderausstellung, gebucht werden.[[7]](#endnote-7)

Thore Süßenguth

Referent für Bildungs- und Kampagnenarbeit bei Vamos e.V.

info@vamos-muenster.de /

1. Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung globale Umweltveränderungen: Digitalisierung. Worüber wir jetzt reden müssen. Berlin 2018. S. 1 [↑](#endnote-ref-1)
2. Vgl. Rosa, L. (2018) Mobil in die Lernepoche. Das Ganze verstehen, um in Einzelnen erfolgreich zu handeln, in: Brendel, N, Schrüfer, G. und Schwarz, I, (Hrsg.) Globales Lernen im digitalen Zeitalter, Münster/ New York, S. 49-78. [↑](#endnote-ref-2)
3. Vgl. Schrüfer. G., Brendel N. (2018) Globales Lernen im digitalen Zeitalter, in: Brendel, N, Schrüfer, G. und Schwarz, I., (Hrsg.) Globales Lernen im digitalen Zeitalter, Münster/ New York, S. 9-33. [↑](#endnote-ref-3)
4. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (2017): Nationaler Aktionsplan Bildung für nachhaltige Entwicklung, S. 100, https://www.bmbf.de/files/Nationaler\_Aktionsplan\_Bildung\_f%C3%BCr\_nachhaltige\_Entwicklung.pdf (zuletzt abgerufen am 25.06.2021) [↑](#endnote-ref-4)
5. Vgl. hier und im Folgenden Rosa (2018). [↑](#endnote-ref-5)
6. Vgl. Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) 2020: Jugend – Informationen – Medien 2020, unter: https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/ (zuletzt abgerufen am 25.06.2021) [↑](#endnote-ref-6)
7. Weitere Informationen finden Sie unter [vamos-muenster.de](https://vamos-muenster.de/) [↑](#endnote-ref-7)