

Per Klick in die Eine Welt – Agenda 21 im Internet

Ökoprojekt - MobilSpiel

Vor den Computern im Internetraum eines Münchner Gymnasiums sitzen jeweils zwei SchülerInnen, klicken sich durch die Seiten, notieren eifrig und amüsieren sich über das, was sie zum Thema Schokolade herauskriegen. „Habt ihr schon den Preis der Kaninchen? Wieviele Kakaobohnen kosteten die bei den Mayas?“ „Nein, wir hängen noch am Ernährungsquiz, seid ihr denn da schon durch?“

Recherche im virtuellen Raum

Drei Umweltpädagoginnen sind in die Schule gekommen, um die Jugendlichen einen Vormittag lang in die Eine Welt der Agenda 21 zu entführen. Sie hören etwas von der großen Konferenz für Umwelt und Nachhaltigkeit, bei der 1992 in Rio de Janeiro über 175 Staaten der Welt und viele Nichtregierungsorganisationen zusammengekommen sind und das Handlungsprogramm für das 21. Jahrhundert, die Agenda 21, beschlossen haben. Erstmals haben sich weltweit die Staaten auf Maßnahmen und Forderungen geeinigt, um Umwelt und Natur zu bewahren und ein friedliches und gerechtes Zusammenleben der Menschen zu verwirklichen.

Eine nachhaltige Entwicklung wird gefordert, die Lebensbedürfnisse der heutigen Generationen deckt und zukünftigen Generationen genug Gestaltungsspielräume gewährt, indem die Grenzen der Belastbarkeit unserer natürlichen Umwelt und ihrer Ressourcen beachtet werden. Wie Nachhaltigkeit, die Leitidee der Agenda 21, mit unserem Leben im Alltag zusammenhängt, erkunden die SchülerInnen selbst anhand des Weges einer Jeans um die Welt und mit Recherchen und Nachforschungen zu Schokolade und Orangensaft. Sie ordnen sich einem der drei Themenbereiche zu. Jede Gruppe arbeitet im Wechsel im PC-Raum. Auf der Internetwebsite von Ökoprojekt-MobilSpiel e.V. www.agendakids.muc.kobis.de und darüber hinaus recherchieren die SchülerInnen ihre Themen.

Kreatives Lernen und Handeln in Gruppen

Die SchülerInnen erstellen mit den Infos aus dem Netz ein Poster über ihre Erkenntnisse und überlegen sich in einer Gruppenarbeit, wie sie konkret handeln können. Sie dokumentieren die Schritte mit einer digitalen Kamera. In der Abschlussrunde präsentieren sie ihre Arbeitsergebnisse den anderen Gruppen und stellen ihre Ideen im Rollenspiel vor. Das Schulklassenprogramm schließt mit den Visionen und Wünschen der SchülerInnen für eine zukunftsfähige Welt, die die SchülerInnen auf kleine Luftballons schreiben.



Ökoprojekt – MobilSpiel e.V. koppelt ganz bewusst Lernen im Bereich neue Medien mit spiel- und kulturpädagogischen Methoden. Lernen mittels Internet steht dabei neben dem Lernen über Schrift, Zuhören, Spielen, Theater, Ausprobieren und selber machen. Der Umgang mit den neuen Medien wird eingebunden in das für viele neue Thema Lebensstile der Agenda 21 mit konkreten Fragestellungen und Forscheraufträgen. Die SchülerInnen werden so angehalten, sich reflektierend mit den eigenen Lebensweisen auseinanderzusetzen und Alternativen zu entwickeln. Betont wird von uns immer das Positive, der Gestaltungsspielraum der Kinder und Jugendlichen. Wir fördern auch die Entwicklung von Wünschen und Visionen z.B. mit Meditationen oder Zukunftsreisen.

Zum Projektbeispiel „Ein Ball fliegt um die Welt“ Schwerpunkt Freizeit und Konsum zum Thema Fussball siehe Link unten.

Vielfältige Aktionsformen

Weitere Beispiel aus unserer Umwelt-/Nachhaltigkeitsbildung mit dem Internet:

☞ Unsere Agenda 21 Website www.agendakids.muc.kobis.de ist so angelegt, dass immer weitere Themen in Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen neu gestaltet werden können. Zur Zeit wird ein Agenda 21-Kochbuch erstellt, das im Bereich Ernährung unter der Fragestellung „was isst Flash Nature gerne?“ angesiedelt ist.

☞ Wir machen Mädchenspezifische Seminare wie z.B. „Mädchen-Mode-Internet“ in Kooperation mit Mädchengruppen und Mädcheneinrichtungen in der offenen Jugendarbeit in München. Wir fördern damit die Kompetenzen von Mädchen beim Zugang und Gebrauch des Mediums Internet. Da sich Mädchen – im Gegensatz zu Jungen – nicht vorrangig für „den Computer an sich“ interessieren und Dinge ausprobieren, sondern in erster Linie dafür, was sie damit machen können, kommen wir mit unserer inhaltlichen Zugangsweise dieser Mädchenspezifischen Aneignung von Medienkompetenz entgegen. In der Mädchengruppe lernen sie sowohl von den PädagogInnen wie auch schnell und sicher voneinander, was in koedukativen Gruppen bei der Arbeit mit dem PC nicht so gut möglich ist, da sich bei der Dominanz von Jungen, Mädchen gerne zurückziehen.

☞ Wir arbeiten mobil mit dem Computerkistl, einem Bauwagen mit Computer-Ausstattung, bei Aktionstagen und Kinderfesten mit einer CD-Rom von unserer Agendawebsite und begeistern so Kinder von einem der Agenda-Themen. Diese mobile Zugangsweise wird vor allem in Stadtteilen mit sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen stark angenommen, da der Zugang zum PC für viele Kinder neu und faszinierend ist.

☞ Über den Club der Freunde von Flash Nature, dem Kinder beitreten können, werden sie von aktuellen Aktionen und interessanten Neuigkeiten informiert.

☞ Die Seite wird auch von anderen Bildungseinrichtungen genutzt, wie z.B. vom FORUM Umweltbildung, das sich eine virtuelle Schnitzeljagd für Kinder und Jugendliche über verschiedene Umweltsites ausgedacht hat, zum Kennenlernen von Internet-Seiten für Kinder und Jugendliche.

Gestaltungskompetenz durch Medienpädagogik fördern

Ökopjekt-MobilSpiel sieht in der Kombination von Methoden aus dem Multimedia-, spiel- und kultur- sowie umweltpädagogischen Bereich eine gute Möglichkeit, Gestaltungskompetenz zu vermitteln. Kinder und Jugendliche wachsen in eine globale Informationsgesellschaft hinein, die sich zunehmend ihrer bemächtigt. Sie sind selbst eine wichtige Zielgruppe der Mediengesellschaft als Konsumenten und Werbeträger. Fernsehen, Videos und Computerspiele beherrschen den Alltag vieler Kinder und Jugendlicher. Computersimulationen eröffnen ihnen neue Räume und Erfahrungen in virtuellen Welten. Sie konstruieren sich ihre Wirklichkeit nicht nur über real Erlebtes, sondern zunehmend auch durch virtuelle Multimedia-Interaktion.

Der Medienpädagoge Dieter Baacke fordert deshalb einen selbstbestimmten und handlungskompetenten Umgang mit den neuen Medien als Voraussetzung für einen reflektierten Umgang mit ihnen (vgl. Baacke 1999). Medienkompetenz ist im Sinne einer Bildung für nachhaltige Entwicklung ein Teil der Gestaltungskompetenz. Kinder und Jugendliche sollten

die Fähigkeit erwerben, Medien so zu rezipieren und aktiv zu benutzen, dass sie gesellschaftliche Prozesse erkennen, das analytische Wissen auf die eigene Situation anwenden und das eigene Handeln sozial und ökologisch verträglich verantworten können.

Ergebnisse unseres Schulklassenprogramms waren z.B. die Neuaufnahme von ökologischen und fair gehandelten Produkten im Angebot des Schulkiosks oder die Kooperation einer Klasse mit einer Kirchengemeinde, in der sie über fairen Handel informierten und dazu ein Theaterstück, das im Schulklassenprogramm entstanden war, aufführten. Die Aktionen waren auch deshalb ein Erfolg, weil sie den SchülerInnen Spaß gemacht haben und zum Weiterforschen im Internet einladen. Unter dem Button „wir waren dabei“ finden sich die SchülerInnen mit den Bildern aus ihrem Programm.

Literatur

- Baacke, Dieter/Lauffer, Jürgen/ Thomsen, Maja (Hrsg.): *Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik*, Bielefeld 1999
- de Haan, Gerhard/Seitz, Klaus: *Kriterien für die Umsetzung eines nationalen Bildungsauftrages Bildung für nachhaltige Entwicklung (Teil 1)*. In: 21 – Das Leben gestalten lernen, Heft 1, Januar 2001, S.58-62
- Ökopjekt-MobilSpiel e.V.: „Per Klick in die Eine Welt“ – Eine Handreichung für MitarbeiterInnen der Umweltbildung, München, September 2001
- Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): *Interaktiv – Im Labyrinth der Möglichkeiten. Die Multimedia-Herausforderung, kulturpädagogisch*; Remscheid 1997

Portrait

Ökopjekt-MobilSpiel e.V. ist ein Freier Träger der Umwelt- und Nachhaltigkeitsbildung in München. Wir konzipieren Schulklassenprogramme und Aktionen für die offene Kinder- und Jugendarbeit zur Agenda 21 und zu den Ökologischen Kinderrechten. Wir kooperieren mit Gymnasien, Gesamt-, Real- und Hauptschulen, denn der Zugang zum Internet ist heutzutage für alle SchülerInnen gleich wichtig. Wir verbinden in der Umwelt- und Nachhaltigkeitsbildung spiel- und kulturpädagogische Elemente mit dem Einsatz neuer Medien. Um die etwas trockene und schwer anschaulich zu machende Agenda 21 mit Leben zu erfüllen und Beispiele für globale Zusammenhänge und lokale Gestaltungsmöglichkeiten zu geben, haben wir eine eigene Website, die Agendakids mit der Comicfigur Flash Nature geschaffen.

Die Stationen der Geschichte, die Flash Nature durchläuft, münden immer in Spiele, Quiz und Fragebögen, wo auf spielerische Art eine Auseinandersetzung mit dem Thema Nachhaltigkeit stattfindet. Wer mehr wissen will, kann sich durch die Infoseiten klicken. Aktionsideen und Projektbörsen geben Beispiele davon, was andere schon gemacht haben, und mit vielen Links kommen SurferInnen weiter auf andere interessante und zum Thema passende Seiten.

zur Autorin

Marion Loewenfeld ist Diplom Pädagogin und Gymnasiallehrerin. Sie hat das Ökopjekt mit gegründet und arbeitet dort in der Umwelt- und Nachhaltigkeitsbildung.

Kontakt

Ökopjekt-MobilSpiel e.V.
Marion Loewenfeld, Steffi Kreuzinger
Welserstr. 15
D-81373 München

Tel: 00 49 / (0) 89 / 7 69 60 25
Fax: 00 49 / (0) 89 / 7 69 36 51
e-mail: oekoprojekt@mobilspiel.de
internet: www.mobilsspiele/Oekoprojekt
www.agendakids.muc.kobis.de

► Siehe auch „Ein Ball fliegt um die Welt“