

## Kurzbericht zum Workshop „Grün, kreativ & spielerisch - Medienpädagogische Projekte zum Thema Nachhaltigkeit“ beim 39. GMK-Forum

*Was war im Workshop wichtig im Hinblick auf das Tagungsthema "Mit Medienbildung die Welt retten – Medienpädagogik in einer Kultur der Digitalität"?*

Ausgangspunkt:

- Nachhaltigkeit sichert Lebensqualität
- nachhaltiges Handeln hilft uns, das Leben gegenwärtig und zukünftig zu gestalten
- Nachhaltigkeit spielt bereits ab jungen Jahren eine wichtige Rolle:
  - z. B. wollen Kinder sich die Welt aneignen und diese verstehen
  - z. B. erkennen Kinder, dass ein bedachter Umgang mit der Erde und den Bewohner\*innen entscheidend für das eigene Leben ist→ daran können wir anknüpfen
- Das Thema Nachhaltigkeit sollte sich auch über einen spielerischen, kreativen Umgang erschlossen werden.

Fragen, die wir uns deshalb stellen müssen:

- Wie kann Medienpädagogik dazu beitragen, Nachhaltigkeit aufzugreifen und teilhabeorientiert umzusetzen?
- Wie können wir mit medienpädagogischen Projekten bei Kindern und Jugendlichen ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit schaffen?
  - z. B. Nachhaltigkeit modular in bestehende Projekte einbauen (Mikroskopieren)
  - z. B. Spiele als (Begleit-)Material zum Eintauchen in das Thema Nachhaltigkeit
- Was bedarf es, um bei Kindern und Jugendlichen Impulse zur Nachhaltigkeit zu setzen und sie für das Thema zu begeistern?
  - Es braucht nicht viel, damit Kinder und Jugendliche selbstwirksam werden
  - Impulse können niederschwellig und mit einfachen Mitteln gesetzt werden, die dann in weiteren Vorhaben intensiviert werden können
  - z. B. sich in einem Projekt mit alten Sachen auseinandersetzen und daraus etwas upcyclen, das dann in digitale Medien übertragen wird, um dadurch die Beziehung zum Objekt zu intensivieren und in Reflexionsprozesse zu treten

*Was sollte in der Medienpädagogik weiter gebracht/ reflektiert/ praktisch bearbeitet werden?*

- Wir brauchen verschiedene Strategien, Methoden, Ansätze und Herangehensweisen in der Medienpädagogik, um Nachhaltigkeit mit und in Medien zum Thema zu machen, es in all

seinen Facetten (ökonomisch, ökologisch und sozial) abbilden zu können und schließlich zukunftsfähig handeln zu können.

- Nachhaltigkeit sollte nicht nur in Projekten zu diesem Thema, sondern generell in allen Projekten unabhängig vom Thema als inhaltlicher Standard, ähnlich wie Partizipation oder Barrierefreiheit, mitgedacht werden.

*Welche Diskussions- oder Reflektionspunkte haben sich ggf. ergeben?*

- Wo beginnt Nachhaltigkeit und nachhaltiges Handeln?
  - z. B. Welche Voraussetzungen bedarf es bei Medienpädagog\*innen, um Nachhaltigkeitsprojekte planen und umsetzen zu können?
  - z. B. Wie können wir medienpädagogische Einrichtungen/ o. ä., die nachhaltigen Projekte initiieren wollen, nachhaltiger gestalten?
  - Wie nachhaltig müssen die Projektmethoden sein bzw. welche Standards müssen gelten; z. B., ob Plastik/Laminierfolie für die Herstellung der Projektprodukte verwendet werden darf? Muss der Strom Ökostrom sein, den man beim Technikeinsatz verwendet etc.?
  - Reichen Denkanstöße zum reflektieren Umgang mit Ressourcen aus bzw. ist es okay, wenn Sachverhalte simplifiziert werden und ggf. nicht die ganze Komplexität der Rahmenbedingungen und Optionen zur Hand gegeben wird? (=niedrigschwelliger, vereinfachender Ansatz für junge Teilnehmende / Zielgruppen mit Einschränkungen)