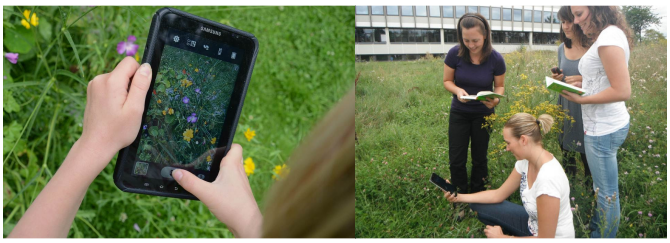

Forum 5:

Outdoor und online? Biologische Vielfalt und Nachhaltigkeit erleben mit ortsbezogenen Lern- und Spielformen

Smartphones und Tablets sind fester Bestandteil der Lebenswelt. Fast jeder Jugendliche besitzt laut JIM-Studie (2014) ein Smartphone. In Bildungskontexten werden die Potentiale der Nutzung mobiler Technologien erkannt, oft fehlen jedoch didaktisch begründete und erprobte Konzeptionen. Die Arbeitsgruppe der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg hat in mehreren Entwicklungs- und Forschungsprojekten verschiedene Zugänge zum ortsbezogenen Lernen mit Smartphones erfolgreich erprobt. Ausgehend vom derzeitigen Stand der Forschung und auf Grundlage der praktischen Erfahrungen mit ortsbezogenen Lern- und Bildungsangeboten in der Umweltbildung/Bildung für nachhaltige Entwicklung wurde eine Rahmenkonzeption abgeleitet. Auf dieser Grundlage werden verschiedene Anwendungen für Smartphones entwickelt, welche beispielsweise die Entdeckung der biologischen Vielfalt vor Ort oder die Erkundung von Wertschöpfungsketten nachhaltiger Lebensmittelproduktion unmittelbar in der Lebenswelt vermitteln. Diese Ansätze basieren auf spielorientierten Zugängen mit unmittelbarem Ortsbezug sowie auf der Einbindung von pädagogischem Fachpersonal als Mediator_innen für die Zielgruppe Jugendlicher.

Im Forum werden drei Projekte und deren Anwendungsmöglichkeiten in der Praxis der Umweltbildung/BNE vorgestellt:

1. **FindeVielfalt – die biologische Vielfalt entdecken mit Geogames:** Geogames sind ortsbezogene Spiele für Smartphones, mit deren Hilfe Jugendliche in Jugendherbergen biodiversitätsbezogene Entdeckungen vor Ort machen, Aufgaben lösen und sich mit Nutzungskonflikten konstruktiv auseinandersetzen. Details finden sich unter http://www.findevielfalt.de
2. **MILE – MoveInteractLearnEat:** Nachhaltiger Konsum und Wertschöpfungsketten der Lebensmittel lassen sich spielerisch mit Smartphones entdecken und verfolgen – egal ob in der Stadt oder auf landwirtschaftlichen Nutzflächen. Im Rahmen des MILE-Projekts wurde eine Online-Toolbox entwickelt, mit deren Hilfe pädagogische Fachkräfte selbst anregende Geogames gestalten können ohne technologische Hürden. Details finden sich unter http://www.mile-bw.de
3. **INQUIBIDT – Inquiry-based Biodiversity Teaching:** Im INQUIBIDT-Projekt ist ein Konzept entstanden, das die Erstellung mit einfachen, robusten und frei zugänglichen Anwendungen wie beispielsweise Google Maps, QR Codes und Wikis von Lernenden für Lernende in ortbezogenen Lern- und Spielangeboten möglich macht. Lernende bereiten ortbezogene Informationen in der Form auf, dass nachfolgende Gruppen an die Erschließung des unmittelbaren (Lebens-)Raums auf spannende Weise herangeführt werden. Details finden sich unter http://wikis.zum.de/inquibidt.

Die Wirksamkeit der drei Konzeptionen konnte bereits empirisch belegt werden, die Ergebnisse werden überblicksartig vorgestellt. Alle drei Zugänge können für Bildungseinrichtungen adaptiert werden, konkrete Ansatzpunkte werden diskutiert.

Referent: Prof. Dr. Steffen Schaal, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Biologie und ihre Didaktik, Institut für Naturwissenschaften und Technik

schaal@ph-ludwigsburg.de, www.ph-ludwigsburg.de