

Joint-Venture-Online-Tagung: move play create

Dritte Orte als Chance für eine nachhaltige Bildungslandschaft

25. November 2022

www.moveplaycreate.de

Mit Fokus auf eine Kultur der Digitalität, die als Kultur der Partizipation (Stalder 2019, Autenrieth & Nickel 2022) verstanden und entsprechend mitgestaltet werden kann und sollte, geht es im Kontext der Tagung im sozial-konstruktivistischen Sinne darum, Möglichkeitsräume zur Partizipation und zukunftsfähigen Veränderung (u.a. bezogen auf die Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen) zu schaffen, damit Kinder, Jugendliche und Erwachsene prospektiv ihre Ideen und Visionen entwickeln und umsetzen können, sodass sie über das Anbahnen und Stärken von Gestaltungskompetenzen (u.a. im Sinne de Haans 2008) individuell und kollektiv die Herausforderungen einer post-digitalen Welt eigenständig meistern können. Unter einer nachhaltigen Bildungslandschaft verstehen wir in diesem Zusammenhang eine zukunftsfähige Entwicklung im Zusammenspiel von Ökologie, Sozialem und Ökonomie, um die im Grundsatz 21 der Rio-Deklaration angesprochene geistig-schöpferische Dimension zu stärken. Auf diese Weise wird eine zeitgemäße Bildung notwendig (z.B. im Sinne Rieckmanns 2016), die durch Prozessorientierung und Gestaltungskompetenzen wie z.B. Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation geprägt ist. Zur Disposition stehen somit erkenntnistheoretische Fragen mit Fokus auf ein nachhaltiges, gerechtes und inklusives Organisieren und Gestalten von Bildungsangeboten und -räumen. Zu fragen ist: Wie sehr hängen Denken, Lernen und Arbeiten davon ab, wo man es tut? Denn prinzipiell ist es überall und zu jeder Zeit möglich.

Bewegung, Musik und Tanz regen zum Denken an und setzen Lernprozesse in Gang. Ebenso verhält es sich beim Sitzen in der Küche, einem Spaziergang durch die Landschaft oder dem Flanieren durch die Stadt. Auch die virtuelle Bewegung im Internet – allein oder im Kontakt mit anderen – kann Lernprozesse anregen (Jung & Mader 2020). Das Potential dafür wohnt insbesondere dritten Orten inne. Geprägt durch den Soziologen Ray Oldenburg kann ein dritter Ort z.B. definiert werden als demokratisch-partizipativer, gemeinschaftlicher Ort im öffentlichen Raum, welcher für alle Menschen frei zugänglich ist: Zum Treffen, Diskutieren, Arbeiten, sich gegenseitig helfen oder um sich zu entspannen (Oldenburg 1989). Diese Orte sind dabei nicht auf lokale Räume beschränkt, sondern können sich explizit auch im virtuellen Raum befinden (Soukup 2006). Dem Gedanken von Jürgen Habermas folgend (Habermas 2018) sind dritte Orte als öffentliche (Diskurs)Räume eine wichtige Grundlage für Demokratie.

Mit Blick auf aktuelle globale Veränderungen, welche besonders geprägt sind durch Metaprozesse (Krotz 2011), wie beispielsweise Digitalisierung und Globalisierung, erhalten gemeinschaftliche Bildungs- und Entfaltungsräume eine besondere Bedeutung. Dies gilt insbesondere im Kontext von Bildungs- und Chancenungleichheit in Deutschland (El-Mafaalani 2020). Denn dritte Orte ermöglichen potenziell Zugänge, nicht nur zu kognitiven, sondern auch zu sinnlichen und ästhetischen Lernerfahrungen – orientiert an kulturellen, sozialen und medialen Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Sie bieten somit eine Chance für Teilhabe und aktive Aneignung von Welt, durch das Sich-selbst-in-Beziehung setzen zu einem Thema, einem Kontext oder zu einer Erkenntnis.

Mit dem Konzept der Bildungslandschaft, besteht eine Blaupause um partizipatives Handeln zwischen staatlichen Organisationen, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zu ermöglichen (Bleckmann und Durdel 2009). Das Konzept versteht sich dabei als langfristig angelegt. Das heißt, es ist professionell gestaltet, zielt auf gemeinsames sowie planvolles Handeln ab und sieht politisch gewollte Netzwerke zum Thema Bildung vor. Auf diese Weise wird das Entstehen von dritten Orten nicht dem Zufall zu überlassen.

Vor diesem Hintergrund möchten wir zu Beiträgen in Form von **Inputs/Vorträgen (45 Minuten)** oder **Workshops (120 Minuten)** einladen, die sich mit folgenden Themen bzw. Fragestellungen beschäftigen:

- **Wissenschaftliche (transdisziplinäre) Verortung des Konzepts „Dritter Ort“**
- **Praxisbeispiele von existierenden dritten Orten oder erfolgreiche Beispiele für eine aktive Bildungslandschaft**
- **Wie können (virtuelle) dritte Orte von und mit Menschen einer (lokalen) Community für alle Mitglieder einer diversen Gemeinschaft gestaltet werden?**
- **Wie können Einrichtungen wie z.B. Schulen, Museen, Bibliotheken gemeinsam mit ihren Nutzer:innen bzw. Communities dritte Orte für eine diverse Gemeinschaft gestalten?**
- **Welche Rolle spielen Zivilgesellschaft, staatliche Organisationen und wirtschaftliche Akteure bei der Ausgestaltung einer aktiven Bildungslandschaft?**
- **Welche strukturellen Voraussetzungen (Infrastruktur sowie Haltungen bzw. Einstellungen) sind erforderlich zur Gestaltung von dritten Orten?**
- **Wie lassen sich dritte Orte physisch und/oder digital gestalten?**

Interessierte können sich bis zum **15.10.2022** mit einem Vortrag oder einem Workshop Angebot in deutscher oder englischer Sprache bewerben. Der Abstract (max. 1.500 Zeichen inkl. Leerzeichen) für den Beitrag kann unter [diesem Link](#) eingereicht werden.

Im Nachgang der Tagung wird ein Sammelband erscheinen. Alle Referent:innen sind eingeladen, an diesem Sammelband mitzuwirken. Nähere Informationen werden den Referent:innen per Mail kommuniziert.

Für Fragen und Anmerkungen bei Sarah Walz (sarah.walz@stapelstein.de) melden.

Die Tagung wird im Sinne einer aktiven Bildungslandschaft durch Vertreter:innen aus staatlichen (Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd), wirtschaftlichen (joboo GmbH: Stapelstein), und zivilgesellschaftlichen (Owinger Bücherei / Mediothek) Strukturen organisiert und durchgeführt. Die Veranstaltung wird im Rahmen der Förderung NEUSTART KULTUR durch die Beauftragte des Bundes für Kultur und Medien und den Fonds Soziokultur finanziert.

Literatur

- Autenrieth, D., Nickel, S. (2022). KuDiKuPa – Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?: Verschränkung von Theorie und Praxis in partizipativ angelegter Hochschullehre durch Gaming und Game Design – ein Praxisbeispiel. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 237–265. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.26.X>
- Bleckmann, P., & Durdel, A. (Hrsg.). (2009). *Lokale Bildungslandschaften: Perspektiven für Ganztagschulen und Kommunen* (1. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- de Haan, G. (2008). Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung. In I. Bormann & G. de Haan (Hrsg.), *Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung* (S. 23–43). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-90832-8_4
- Habermas, J. (2018). *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft: mit einem Vorwort zur Neuauflage 1990* (15. Auflage). Suhrkamp.
- Jung, S., & Mader, J. M. (2020). *Denkräume: Von Orten und Ideen*. Rowohlt Taschenbuch Verl.
- Krotz, F. (2007). *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation* (1. Auflage). VS, Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mafaalani, A. el-. (2021). *Mythos Bildung: Die ungerechte Gesellschaft, ihr Bildungssystem und seine Zukunft: mit einem Zusatzkapitel zur Coronakrise* (2. Auflage). Kiepenheuer & Witsch.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe; Distributed by Publishers Group West.
- Rieckmann, M. (2016). Bildung für nachhaltige Entwicklung — Konzeptuelle Grundlagen und Stand der Implementierung. In M. K. W. Schweer (Hrsg.), *Bildung für nachhaltige Entwicklung in pädagogischen Handlungsfeldern: Grundlagen, Verankerung und Methodik in ausgewählten Lehr-Lern-Kontexten*.
- Soukup, C. (2006). Computer-mediated communication as a virtual third place: Building Oldenburg's great good places on the world wide web. *New Media & Society*, 8(3), 421–440. <https://doi.org/10.1177/1461444806061953>
- Stalder, F. (2019). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.
- United Nations. (1992). *Rio-Erklärung über Umwelt und Entwicklung*. <https://www.un.org/depts/german/conf/agenda21/rio.pdf>