

Das Konzept Casual Learning

am Beispiel des
virtuellen Wassers

**Neue Zielgruppen
erreichen mit innovativen
Bildungsinstallationen**



Willkommen zum Handbuch Casual Learning – virtuelles Wasser!



Entwicklungspolitische Bildungsarbeit möchte breite Bevölkerungsschichten zu globalen Themen und für globale Zusammenhänge sensibilisieren, zum Reflektieren der eigenen Rolle dabei anregen und zum Handeln motivieren.

Dazu werden u. a. Bildungsformate wie Veranstaltungen und informative Lektüren angeboten. Diese müssen von den jeweiligen Zielgruppen aktiv in Anspruch genommen werden, um wirksam zu werden. Doch auch Menschen, die solche Bildungsformate nicht nutzen

oder sich nicht dafür interessieren, sind Teil globaler Zusammenhänge. Nur wenn auch diese Menschen erreicht werden, kann der Eine-Welt-Gedanke eine Breitenwirkung entfalten.

Damit gängige Bildungskonzepte von den Zielgruppen auch genutzt werden, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein, etwa das Wissen um eine Veranstaltung, Interesse für das Thema, verfügbare Zeit und Freude an der Veranstaltungsform. Diese persönlichen Zugangsbarrieren müssen genau analysiert und gezielt abgebaut werden. Darüber hinaus bieten insbesondere niederschwellige Formate große Chancen, die Zielgruppen in ihrem Alltag im Vorbeigehen zu erreichen.

Mit anderen Worten: Wir möchten die Menschen genau dort ansprechen, wo sie sich ohnehin aufhalten! Darum geht es bei Casual Learning.

In diesem Handbuch stellen wir dir das Konzept vor, geben dir einen Überblick darüber, wie Casual-Learning-Tools selbst geplant und umgesetzt werden können, und präsentieren praxiserprobte Tools aus dem Projekt „Virtuelles Wasser im Blickpunkt“.






Das Projekt „Virtuelles Wasser im Blickpunkt“

Wie können wir virtuelles Wasser breitenwirksam sichtbar machen? Mit dieser Frage beschäftigte sich das Projekt „Virtuelles Wasser im Blickpunkt“. Es soll möglichst vielen Menschen in Deutschland den Zusammenhang zwischen ihrem eigenen Handeln und der Wasserknappheit in unterschiedlichen Regionen des Globalen Südens verdeutlichen und sie zu eigenem Handeln motivieren.

Das Projekt versteht sich auch als Entwicklungsinvestition, indem es anderen Organisationen in der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit anhand kreativer Beispiele umsetzbare Lösungen veranschaulicht. Und je mehr sich diese Innovationen multiplizieren lassen, desto mehr können wir alle gemeinsam die Breitenwirksamkeit Globalen Lernens erhöhen und mehr Menschen ansprechen, die bisher wenig Kontakt mit entwicklungspolitischen Themen hatten.

Wir verbrauchen in Deutschland pro Kopf und Tag ca. 130 Liter sichtbares Wasser – Wasser, das wir z. B. auf unserer Haut spüren, wenn wir duschen. Virtuelles Wasser hingegen können wir nicht wahrnehmen. Es ist das Wasser, das bei der Produktion von Nahrungsmitteln und Gebrauchsgegenständen verbraucht (blaues Wasser) und verschmutzt (graues Wasser) wird. Täglich konsumiert dadurch jede*r von uns weitere 38 Badewannen voll Wasser. Dieses Wasser wird u. a. dort verbraucht, wo produziert wird – oft in Regionen, in denen Wasser knapp ist. Das kann die

Förderung der Wüstenbildung oder die Verwandlung von Trinkwasser (blaues Wasser) in ungenießbares (graues) Wasser zur Folge haben.



Mit Casual-Learning-Bildungsinstallationen sollen möglichst viele Menschen auf die globalen Zusammenhänge von virtuellem Wasser aufmerksam gemacht und für diese sensibilisiert werden!

Die Casual-Learning-Formel

$$\begin{aligned} & \text{Definierte Zielgruppe} \\ + & \text{ neue Lernorte} \\ + & \text{ ungewöhnliche Bildungsformate} \\ + & \text{ passende Botschaften} \\ \hline = & \text{ Casual Learning} \end{aligned}$$



Neue Zielgruppen

Das Projekt soll vor allem junge Erwachsene ansprechen, insbesondere jene, die bisher kaum Kontakt mit entwicklungspolitischer Bildung hatten und durch andere Bildungsformate zum Thema virtuelles Wasser nicht erreicht werden konnten.

Ungewöhnliche Bildungsformate

Was erregt die Aufmerksamkeit unserer Zielgruppe? Zuerst Ungewöhnliches, denn was neu ist, erregt Aufmerksamkeit.

Neue Lernorte

Um junge Erwachsene gezielt ansprechen zu können, müssen wir uns überlegen, wo sich diese aufhalten. Das können Einkaufspassagen, Sportanlagen, Kinos, Stadtparks und vieles mehr sein. Wichtig dabei ist, dass sich Menschen an diesen Orten ohne Zeitdruck und in positiver Atmosphäre aufhalten.

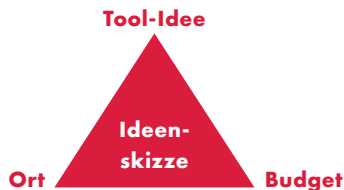
Passende Botschaften

Das Thema, in diesem Fall virtuelles Wasser, muss nun in Botschaften transportiert werden, die an Zielgruppe und Ort angepasst sind. Dabei ist zu beachten, dass wir die Zielgruppe 1) im Vorbeigehen erreichen und für unser Thema zunächst öffnen wollen, um sie 2) für das Thema zu interessieren, sodass sie 3) das Angebot vertiefender Informationen in Anspruch nehmen.

Wie kann ich meine eigene Bildungsinstallation planen? Eine Übersicht

Brainstorming: Tool skizzieren

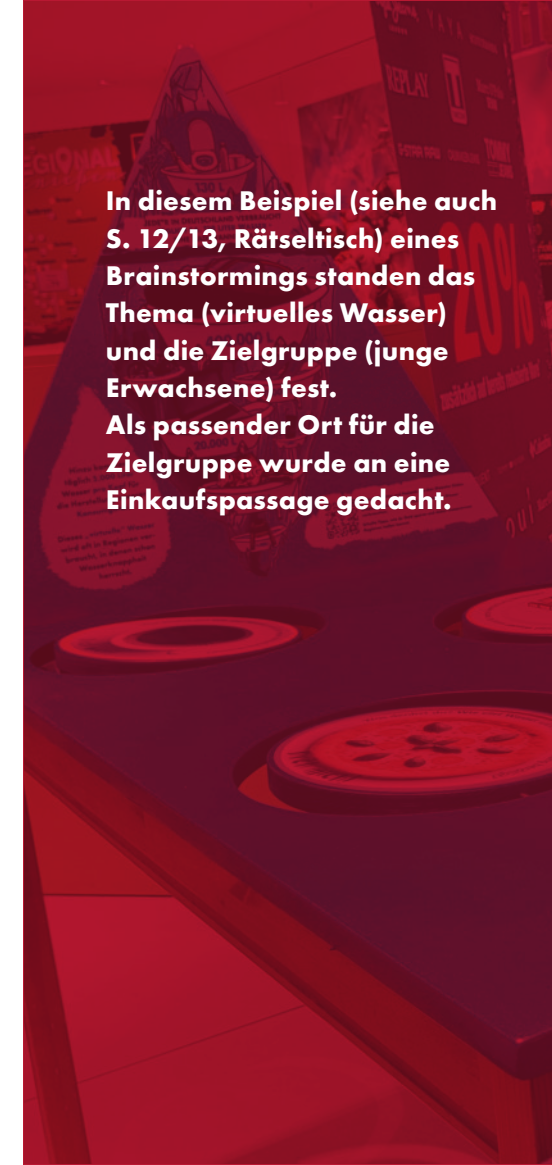
Bei der Entwicklung einer Casual-Learning-Bildungsinstallation kommt es darauf an, die Dimensionen Idee, Budget und Ort in Einklang zu bringen. Schließlich bringt es nichts, die Idee in die Tat umzusetzen, wenn ein passender Ort dafür fehlt oder zu teuer ist. In der Betrachtung aus diesen drei Perspektiven nähert man sich in einer Skizze der Idee.



Skizze umsetzen

Die beim Brainstormen skizzierte Idee ändert sich im weiteren Verlauf auch durch Rückmeldungen der Zielgruppe oder Kolleg*innen. Bei der Umsetzung der Idee hat sich folgende Reihenfolge als sinnvoll erwiesen:

- 1 Eine erste Ideenskizze anfertigen (siehe Dreieck Budget, Ort und Tool-Idee)
- 2 Diese Ideenskizze von der Zielgruppe vor Ort und Kolleg*innen evaluieren lassen
- 3 Gegebenenfalls Änderungen an der Ideenskizze vornehmen
- 4 Die Kostenprognose für die Bildungsinstallation anpassen
- 5 Ortszusage einholen
- 6 Die evaluierte Idee in die Umsetzung bringen!



In diesem Beispiel (siehe auch S. 12/13, Rätseltisch) eines Brainstormings standen das Thema (virtuelles Wasser) und die Zielgruppe (junge Erwachsene) fest. Als passender Ort für die Zielgruppe wurde an eine Einkaufspassage gedacht.

Tool-Idee:

Einen informativen Tisch an die Sitzgelegenheiten stellen

- Bilder von Produkten in die Grafiken des Tools integrieren, die die Zielgruppe nutzt
- Sind interaktive Elemente möglich?
- ...

Ort Einkaufspassage:

- Ortsanfrage: Einkaufspassage verlangt keine Standmiete, großer Zeitraum zum Aufstellen des Tools möglich, viele Besucher*innen
- Ort des Konsums relevant für virtuelles Wasser

- Viel Laufen verlangt nach Sitzen: In der Einkaufspassage gibt es Sitzgelegenheiten – wie können diese genutzt werden?
- ...

Budget:

- Kauf eines gebrauchten Tisches für die Bildungsinstallation
- Einholung von Kostenvoranschlägen für Design, Umsetzung etc.
- Was können wir ggf. selbst anfertigen oder gebraucht erwerben, falls das Budget nicht ausreichend ist?
- ...

Tipps – wichtige, zu beachtende Punkte

Budget

- Muss ein Beitrag für die Künstler-sozialkasse der Grafiker*innen berücksichtigt werden?
- Wird ein Budget für die Standmie-te benötigt?
- Fallen Kosten für Sicherheits-/ Schutzmaßnahmen an?
- Fallen Zusatzkosten für nachhalti-ge Materialien an?
- Wie viele Fahrten zum Besorgen von Materialien für die Installation sowie für das Aufstellen und den Abbau werden tatsächlich be-nötigt?

Vandalismus, Witterung, Sicherheit

- Ist das Tool sicher? Ist es z. B. standfest, damit es nicht auf Men-schen fallen oder sie anderweitig verletzen kann?
- Wie gestalten wir das Tool, damit es sicher vor Vandalismus ist?
- Werden wetterfeste Materialien benötigt?



Implementierung

- Ist genug Zeitpuffer eingeplant, z. B. für krankheitsbedingte Ausfälle im Team oder bei Dienstleister*innen?
- Müssen wir ggfs. Zeit für Lektorat und interne Abnahmeschleifen berücksichtigen?
- Formulieren wir unsere Erwartungen klar und detailliert genug und vermeiden damit

unnötige Anpassungsschleifen mit Dienstleister*innen?

- Welches Werkzeug, Transportmittel und Personal wird zum Aufbau benötigt?
- Ist genug Zeit und Personal für den Abbau eingeplant?

Entsorgung/Nachhaltigkeit

- Kann das Tool so gestaltet werden, dass es wiederverwendbar ist, und gibt es dafür ausreichend Lagerfläche?
- Können wir Abnehmer*innen finden, die die Materialien weiterverwenden können, damit wir sie nicht entsorgen müssen?

Casual-Learning-Bildungsinstallationen aus dem Projekt „Virtuelles Wasser im Blickpunkt“



Der Rätseltisch

Eine spielerische Pause beim Shoppen

Unser Rätseltisch lädt die Menschen während ihrer Einkäufe auf eine kleine Rast ein. So wird eine positive Atmosphäre geschaffen, in der die Betrachtenden ein wenig Zeit haben, sich mit unserem Thema zu beschäftigen. Die Passant*innen werden über drei Wahrnehmungsebenen angesprochen:

1. Etwas Ungewöhnliches spricht bzw. lockt sie an;...
2. ein paar Beispiele wecken weitergehendes Interesse; das führt im Optimalfall...
3. zum Scan des QR-Codes. Dieser leitet die Betrachtenden auf die Projekt-Website mit tiefergehenden Informationen.



Die Wassercontainer

Auffällige Installation ungewöhnlich platziert

In einer Einkaufsgasse wird ein Produkt gewählt, zu dem fast alle einen Bezug haben – das Smartphone.

Zwei 600-Liter-Wassercontainer repräsentieren nicht nur anschaulich die Menge Wasser, die bei der Herstellung eines Smartphones anfällt. Sie erregen durch ihre Größe und ungewöhnliche Platzierung auch Aufmerksamkeit.

Das Banner ist so gestaltet, dass den Betrachtenden die Ich-Perspektive nahegelegt wird, um einen persönlichen Bezug herzustellen und so das Interesse an den Informationen in der Sprechblase zu steigern.

Mittels QR-Codes werden Interessierte auf unsere Webseite geleitet, auf der sie Handlungsalternativen wie den Kauf eines wiederaufbereiteten Smartphones finden.



Alte Kochenhof 12

FORNER

LaraleX Apotheke



WISSENSOURST?
Die Produktion eines Handys
verbraucht etwa
1.200 Liter Wasser.
Sind „Plastic“ Wasser wird oft in Regionen verbraucht,
in denen keine Wasserquellen vorhanden sind.

Ende
Sind Wasser für so viele Handys pro
Wochenproduktion? In dem Video,
finden Sie die Lösung für Wasser!
Besuchen Sie unsere Website &
Wasser!
Das Unternehmen ist ein



Bekleidete Bäume

Casual Learning im Grünen

In Parks, an Marktplätzen, in Biergärten – an vielen geeigneten Orten finden sich Bäume, die sich nutzen lassen. Ungewöhnlich werden sie, wenn man sie umwickelt. Zusammen mit irritierenden oder humorvollen Slogans locken sie Passant*innen an. Jeans trinken, in Schokolade duschen, mit Orangen spülen? Worum geht's?!

11.000 Liter Wasser für die Herstellung einer einzigen Jeans – was als bloße

Zahl recht abstrakt erscheint, wird viel anschaulicher, wenn wir die Wassermenge in die Anzahl der Badewannen umrechnen, die sich damit befüllen lassen. Noch greifbarer wird es durch den Vergleich mit sichtbarem Wasserverbrauch im Alltag: Wie viele Minuten können wir beispielsweise mit dieser Menge Wasser duschen, wie vielen Tagesrationen Trinkwasser oder wie vielen Waschmaschinenladungen entspricht sie?





Auch Geschichten von Menschen aus betroffenen Ländern, die von den Folgen des virtuellen Wasserkonsums berichten, laden dazu ein, den QR-Code zu nutzen. Wann gibt es schon mal die Gelegenheit, direkt von Betroffenen Informationen zu erhalten?





Das Wassershirt im Schaufenster

„Große“ Überraschung beim Schaufensterbummel

Beim Schaufensterbummel oder Schlendern durch Einkaufspassagen halten viele nach Mode und Schnäppchen Ausschau. Dieses Suchmuster lässt sich mit einem überdimensionalen T-Shirt ansprechen. Auf den Angebotsschildern sind in diesem Fall jedoch die Europreise durch Literangaben ersetzt: je weniger Liter Wasser, desto größer das Schnäppchen.

Durch zunehmenden Onlinehandel stehen immer mehr Läden und Schaufenster leer. Wir können sie für unsere Bildungsformate nutzen. Am besten eignen sich Schaufenster in überdachten Arkaden, damit Vorbeilaufende auch bei Regen und Schnee davor verweilen können.

Do it yourself!



Du möchtest auch ungewöhnliche Aktionen entwickeln, um neue Wege der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit zu bestreiten? Dann schau auf unsere „Formelsammlung“ und lass dich inspirieren!

Auf unserer Webseite „Labor Entwicklungspolitik“ findest du zahlreiche weitere Casual-Learning-Tools aus anderen finep-Projekten (inkl. Tipps zum Nachmachen).

www.labor-entwicklungspolitik.de



Wer wir sind

finep ist eine gemeinnützige Projekt- und Beratungsorganisation zu Themen der globalen Nachhaltigkeit. Unsere Bildungsprojekte verfolgen vier Ziele:

1. **Innovative Bildung:** Wir konzipieren und testen innovative Bildungsmethoden und neuartige Bildungsmaterialien zur Vermittlung von Inhalten der globalen Nachhaltigkeit.
2. **Neue Kooperationen:** Wir bringen Organisationen aus unterschiedlichen Handlungsbereichen zur Entwicklung beispielhafter Kooperationen zusammen.
3. **Neue Orte und Zielgruppen:** Wir nutzen neue Aktionsräume und erreichen Zielgruppen, die bislang kaum mit Konzepten der Nachhaltigkeitsbildung und des Globalen Lernens in Kontakt gekommen sind.
4. **Wirkung:** Wir entwickeln Strategien, um die Wirkung von Nachhaltigkeitsbildung und Globalem Lernen zu erhöhen und Menschen in ihrem alltäglichen Engagement für eine nachhaltige und gerechte Welt zu unterstützen.

Wo du uns finden kannst

Projektbeschreibung:

[www.finep.org/
virtuelles-wasser-im-blickpunkt/](http://www.finep.org/virtuelles-wasser-im-blickpunkt/)



finep-Website:

www.finep.org



Instagram:

[@finep_macht_projekte](https://www.instagram.com/finep_macht_projekte)



Kontakt

**finep – forum für internationale
entwicklung + planung**

Plochinger Str. 6

73730 Esslingen

Tel.: 07 11 / 93 27 68-0

info@finep.org

fin.e+p
forum für internationale
entwicklung + planung



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

Gefördert durch ENGAGEMENT GLOBAL mit Mitteln des BMZ.
Für den Inhalt dieser Publikation ist allein das forum für
internationale entwicklung + planung – finep e. V. verantwortlich;
die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt
von Engagement Global oder des Bundesministeriums für
wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung wieder.

