

Projektstage Stadtteilerkundung

Du planst Projektstage mit deiner Klasse oder einer Seminargruppe? Du möchtest dich dem Thema Stadtteilerkundung und Utopien kreativ widmen? Dann findest du hier Hinweise, wie du Solotta, den Chatroboter dafür nutzen kannst.

Alter: 12 – 18 Jahre
Dauer: 1 – 2 Tage
Feste Gruppe
Ansprechperson:
Lehrer*innen, Pädagog*innen

Benötigtes Material

- x Handys oder Tablets (x entspricht Anzahl der Personen oder Kleingruppen)
- Internetverbindung
- Beamer
- Papier, Stifte
- Kreide
- Alles was sich upcyclen oder verbasteln lässt
- ...

Deine Rolle als anleitende Person

Der Chatbot führt euch gemeinsam durch alle Schritte und Aufgabestellungen. Deine Aufgabe ist es Gruppendiskussionen anzuleiten, zu Reflexionen anzuregen und darauf zu achten, dass alle Stimmen gehört werden. Dabei hast du noch einiges an Gestaltungsspielraum. Die hier notierten Abläufe und Bemerkungen können sollen dir lediglich als Orientierung und Inspiration dienen. Wenn du dich nicht so sicher in Gruppen fühlst, nutze die folgenden Anregungen als Rahmen.

Setting oder: Den Raum vorbereiten

Stelle einen Beamer bereit und baue ihn so auf, dass alle das Bild sehen können.

Versuch im Raum eine entspannte Atmosphäre zu schaffen. Ihr probiert heute etwas Neues aus. Da darf es auch etwas anders aussehen als gewohnt. Je nach Raumgröße und aktuellen Abstandsregeln hast du hier Gestaltungsspielraum. Denkbar ist folgendes: Stellt die Tische ganz an die Seite und die Stühle davor. So, dass ihr daran später arbeiten könnt. In die Mitte des Raumes könnt ihr weite Sitzmöglichkeiten stellen. Hocker, Kissen, Stühle. Alles worauf und wie die Teilnehmer*innen gern sitzen.

Leg die Materialien für die Kreative Arbeit (am besten in Kisten sortiert) bereit. Falls du in einer Schule bist, kannst du auch die Kunstlehrer*innen fragen, mit welchen Materialien sie gerade arbeiten und daran anknüpfen. Wenn du schon vor den Projekttagen Kontakt zu den Teilnehmer*innen hast, kannst du sie bitten Upcycling-Material von zu Hause mitzubringen, z.B. Getränkekartons, leere Dosen oder Gläser, Altpapier, etc.

Den Chatbot nutzen

Phase Eins: Den Chatbot ankündigen

Erkläre kurz, was ihr heute vorhabt, was ein Chatroboter ist und warum ihr ihn nutzen wollt.

Zeit: 10 Minuten

Phase Zwei: Los gehts

Öffnet den Chatbot. Entweder jede*r auf dem eigenen Gerät, in Kleingruppen oder als große Gruppe am Beamer. Klickt nach dem Willkommenstext auf „In einer Gruppe“. Es folgen ein paar einführende Worte. Klärt eventuelle Fragen.

Zeit: 10 Minuten

Phase Drei: Den Stadtteil erkunden

Hier macht ihr zunächst einen Spaziergang. Ihr könnt ihn ganz frei machen oder das [Arbeitsmaterial 01](#) dafür nutzen. Alternativ eignen sich Notizen, Fotos, Sprachnotizen, kurze Videos. Wichtig ist, versucht nicht nur Bekanntes zu sehen, sondern euch mit allen Sinnen zu orientieren.

Zeit: 15 – 30 Minuten

Nach dem Spaziergang klickt ihr auf weiter. Wenn ihr eigene ganz und gar eigene Sammlung machen wollt könnt ihr das z.B. an der Tafel mit Moderationskarten machen. Alternativ könnt ihr euch ein eigenes Padlet, also eine eigene digitale Pinnwand erstellen. Nutze die Fragen aus dem Padlet zur Orientierung oder wähle deine eigene Methode. Natürlich könnt ihr auch direkt das Padlet aus dem Chatbot verwenden und eure Ergebnisse mit denen der anderen abgleichen. Allerdings bietet es sich an, sich zunächst selbst Gedanken zu machen, bevor ihr die Antworten der anderen lest.

Folgt weiter den Anweisungen im Chatbot. Halte das Bastelmaterial bereit.

Zeit: 60 – 90 Minuten

Phase Vier: Utopien entwickeln

Für die nächsten Schritte eignet sich die Einteilung in Kleingruppen von etwa 3 bis 4 Personen.

Für den ersten Schritt unterhaltet euch locker über die Fragen. Unser Vorschlag: Stück für Stück und nicht alle auf einmal. [Dafür kannst du die Fragen auch auf kleine Zettel schreiben, welche die Teilnehmer*innen dann Stück für Stück ziehen und besprechen. Füg gern eigene Fragen hinzu.](#) Das [Arbeitsmaterial 02](#) gibt euch zusätzlich ein paar Begriffe, die euch helfen können, euer Denken zu strukturieren.

Zeit: 15 – 20 Minuten

Für den nächsten Schritt, die Dokumentation und das Weiterdenken des Gesprächs, halte wieder das Bastelmaterial bereit. Ihr könnt in den Kleingruppen sitzen bleiben, jedoch sollte nun jede*r Teilnehmer*in ihre*seine eigenen Vorstellungen in den Blick nehmen. Hier geht es um die ganz

Ihr könnt die Webversion oder die Telegram-Version benutzen. Sie sind inhaltlich identisch.

Hier ist ein guter Punkt für eine Mittagspause.

individuellen Utopien. Nehmt euch gern nochmal das Inspirationsboard zur Hand. Außerdem bietet es sich hier oft an, mehrere Ausdrucksformen zu kombinieren und etwas ausführlicher zu werden.

Hinweis: In dieser Phase geht es viel um ganz persönliche Vorlieben. Träumen ist erlaubt. Unrealistisch erscheinende Wünsche verweisen oft auf greifbarere Probleme. Seid hier ganz offen zueinander. Diese Phase kann außerdem dazu führen, dass ihr euch über Werte unterhaltet. Begleite diesen Prozess. Achte darauf, dass möglichst viele Bedürfnisse gehört werden und kein Raum für Diskriminierungen oder Ausgrenzung entsteht. (Das gilt natürlich für den ganzen Workshop.)

Jetzt ist ein guter Moment für eine längere Pause

Zeit: 60 - 90 Minuten

Nehmt euch im nächsten Schritt Zeit, zu resümieren. Folgt den Anweisungen im Chatbot und rekapituliert kurz. Stellt euch gegenseitig eure Utopien vor und ladet die Ergebnisse im nächsten Padlet hoch. **Tipp: Ihr könnt Fotos machen und das Padlet am Beamer öffnen um dann Stück für Stück die Ergebnisse vorzustellen. Eine Person kann dann parallel kurze Beschreibungen tippen.**

Zeit: ca. 4 Minuten pro Person

Phase Fünf: Utopien sichtbar machen | Aktionskunst

Folgt den Anweisungen im Chatbot und führt eine Gruppendiskussion zum Thema Aktionskunst. Achte darauf, dass am Ende alle eine ungefähre Vorstellung davon haben, was Aktionskunst sein kann.

Zeit: ca. 15 Minuten

Jetzt geht es ans Machen. Hol all die Bastelsachen und Handys raus. Folgt weiter den Anweisungen vom Chatbot. Jetzt plant ihr eure eigenen Aktionen. Zunächst braucht ihr etwas Platz zum Planen. Macht euch dann an die Umsetzung. Dafür geht es wieder raus in den Kiez. Zeigt den Anwohner*innen eure Utopien!

Die Teilnehmer*innen nehmen jetzt als Grundlage ihre eigenen Utopien. Als Unterstützung findet ihr im Chatbot eine Ideenwerkstatt verlinkt.

Als Zwischenschritt kann es für manche Formate helfen kurze und klare Forderungen und Wünsche aus der Utopie zu entnehmen. Für andere Formate ist es dienlicher, je ausführlicher die Utopie gedacht wurde. Wägt hier bewusst ab.

Wichtig für die Dokumentation ist, dass ihr alle Aktionen dokumentiert. z.B. mit einem Foto, einem Video oder einem Bericht. Übrigens: Auch das kann Teil der Aktion sein.

Sollte es euch noch schwerfallen, eure Utopie in eine Aktion zu übersetzen hilft [Arbeitsmaterial 03](#). Dort findet ihr Kreativitätstechniken, die euch beim Umgang mit der Ideenwerkstatt und eurer Utopie unterstützen sollen.

Außerdem findet ihr auf dem [Arbeitsmaterial 04](#) kleine Aufgaben, die helfen Sofort-Aktionen umzusetzen sowie Beispielszenarien für Aktionen die sich auch auf andere Themen übertragen lassen.

Dies ist eine recht lange, freie Mach-Phase. Kommt zwischendurch 2-3 mal in Kleingruppen oder der großen Gruppe zusammen um euch auszutauschen.

Zeit: 3 Stunden

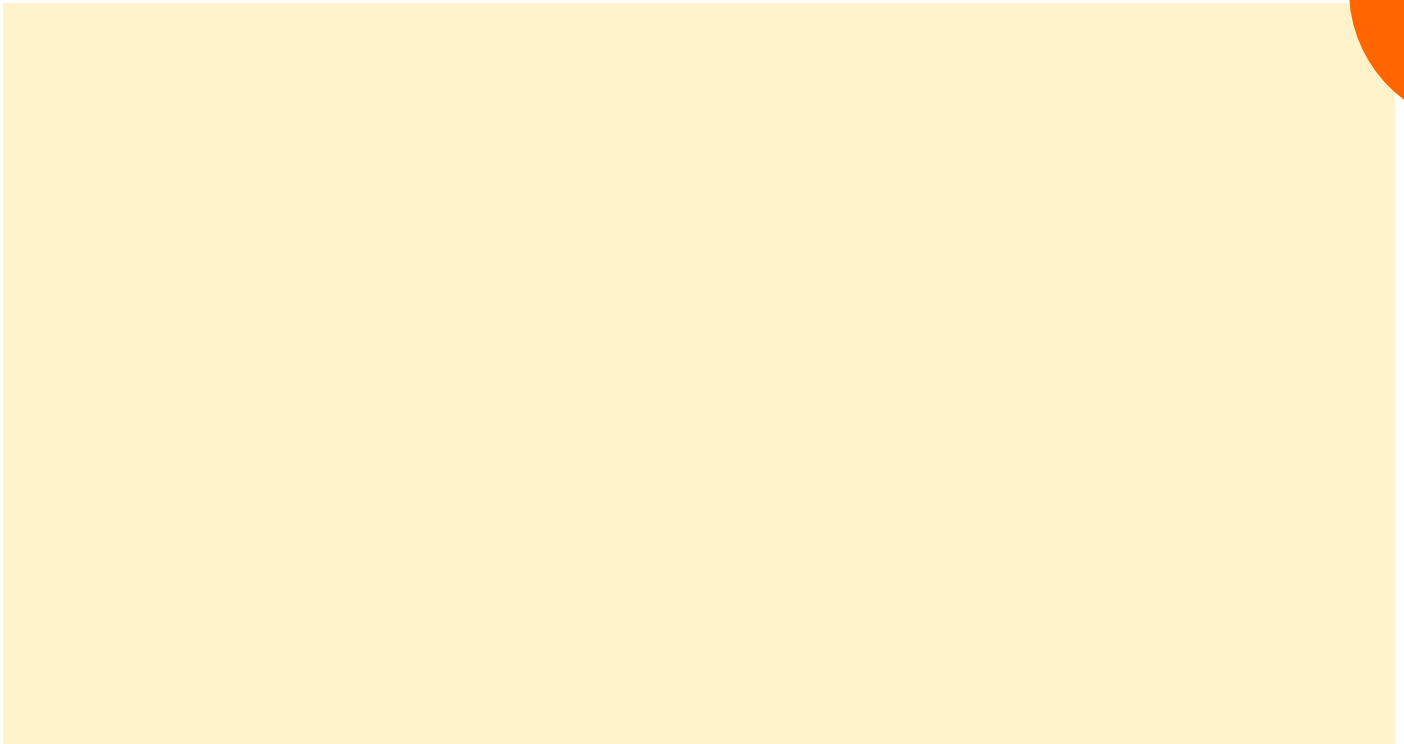
Arbeitsmaterial 01

KIEZSPAZIERGANG

Name:

Datum:

Zeichne hier den Weg durch deinen Kiez auf. Beschrifte wichtige Orientierungspunkte.
Mein Weg durch den Kiez:



Orte an denen ich mich wohl fühle/ nicht wohl fühle:

Geräusche:

Typische Situationen:

Gerüche:

Arbeitsmaterial 02

UTOPIEGESPRÄCH

Diese Anregungen können euch helfen über einzelne Aspekte in euren Utopien nachzudenken und zu sprechen. Seht das Ganze als Angebot. Ihr müsst nicht auf alles eingehen.

Wie wohnen die Menschen?

Wo sind Tiere?
Wie leben sie?

Wie kommunizieren wir miteinander?

Wie kommen Menschen zur Arbeit?

Wer hat den meisten Platz auf der Straße?

Wie kaufen wir ein?

Wie gestalten wir unsere Freizeit und wo findet sie statt?

Was machen Kinder, während ihre Erziehungsberechtigten arbeiten?

Wo gehst du hin, wenn du Hilfe brauchst?

Wie oft siehst du deine Großeltern?

Wo ist unser Müll?

Wie lernen wir?

Wo gibt es Kunst und wer kann sie sehen?

Wo spielen wir?

Arbeitsmaterial 03-a

IDEENSCHMIEDE

Die Ideen wollen dir nicht so richtig kommen? Kein Problem! Es gibt so genannte Kreativitätstechniken, die dir helfen auf neue Gedanken zu kommen. Hier findest du zwei Beispiele.

IDEENKOPFSTAND

Methode

- Formuliere dein Problem als Frage
- Dreh die Frage ins Gegenteil
- Sammle spontane Ideen für deine Gegenteil-Frage
- Wandle jetzt deine Ideen in ihr Gegenteil um

Beispiel

- Wie mache ich Straßen schöner und sicherer?
- Wie mache ich die Straße gefährlich und hässlich?
- z.B. Lampen abreißen, Straßenschilder weg, Müll auf die Straße kippen
- mehr Lampen, Straßenschilder z.B. Überwege hinstellen, Mülleimer für Müll bereitstellen

Ergebnis

So solltest du an Ideen kommen, an welchen konkreten Dingen oder Verhaltensweisen du deine Aktionen festmachen kannst.

Jetzt bist du dran

Dein Problem als Frage:

Deine Frage ins Gegenteil gedreht:

Ideen zu deiner Gegenteil-Frage:

Die Ideen umgedreht:

Arbeitsmaterial 03-b

IDEENSCHMIEDE

ASSOZIATIONSKETTE

Wenn wir versuchen auf Ideen zu kommen denken wir oft nur an das, was wir schon kennen. Die Idee der Assoziationskette ist daher einen Impuls zu geben an etwas anderes zu denken. Dieses andere nutzen wir dann um eine Verknüpfung herzustellen. Egal wie abwegig es klingt. Das macht für Aktionskunst gar nichts.

Methode

- Formuliere einen Teil deiner Utopie möglichst konkret
- Such dir eine Assoziation z.B. in dem du ein Buch auf einer beliebigen Seite aufschlägst und das erste Substantiv wählst
- Versuch die beiden Dinge zu verknüpfen. Wie kann dir die Assoziation helfen auf deine Utopie aufmerksam zu machen?
- Wähle deine Materialien.
- Wie kannst du aus dem Material deine Idee realisieren?

Beispiel

- Ich wünsche mir breitere Straßen
- „Glück“
- Ein Glücksspiel bei dem Platz auf der Straße gewonnen werden kann
- Papier
- Ich baue einen Schnapper. Es gibt Nieten und einen Gewinn. Der Gewinn ist ein Ring aus Papier. Den tragen Personen wie einen Hula-Hoop-Reifen und gewinnen so Platz.

Ergebnis

Du musst nicht bei der ersten Idee bleiben. Vielleicht kommen dir dadurch neue Ideen oder du probierst andere Assoziationen. Schau für die Materialien auch in die Ideenwerkstatt.

Jetzt bist du dran:

Deine Utopie:

Deine Assoziation:

Eine Idee:

Material:

Idee:

Arbeitsmaterial 04

AKTIONSSPICKER

Ideen für kleine Aktionen

Ihr wisst nicht so ganz, wie ihr anfangen sollt oder habt gerade gar keine Ideen? Die Kreativitätstechniken sagen euch nicht zu? Hier ein paar Vorschläge.

Plakate erstellen

Nehmt euch große Stücke Papier und kreiert auffällige Plakate mit einer klaren Botschaft.

Beispielmessage: Stoppt das Bäume fällen!
Kümmert euch um Oma! Stellt Futter für die Igel raus!

Vielleicht fällt euch auch ein fetziger Spruch dazu ein.

Geht in den Kiez und hängt die Plakate gut sichtbar auf.

Kiezführung

Konzipiert eine Führung durch den Kiez. Zeigt alle schönen Orte und alle furchtbaren Ecken. Tut auch bei den furchtbaren Ecken so, als wären sie die Sehenswürdigkeiten schlecht hin. Ihr könnt die Führung tatsächlich durchführen oder auf Video aufnehmen.

Zusätzlich könnt ihr die Orte mit Schildern markieren und das Video veröffentlichen sowie der Stadtverwaltung zukommen lassen.

Insektenhotels basteln

Du kannst aus alten Dosen, Stöckern und andrem Material, dass du meist auf der Straße findest kleine Hotels für Insekten bauen. Verteile sie im Kiez. Leg kleine Hinweisschilder dazu.

Duftgirlande

In deinem Kiez riecht es komisch? Mach es sichtbar. Bastle eine Girlande. Hänge Bilder oder Zeichnungen des komischen Geruchs daran. Häng die Girlande auf.

Arbeitsmaterial 05

DIE FÜNF FINGER

Die Fünf Finger-Methode ist eine sehr beliebte Feedback-Methode. Jede Person orientiert sich an der Hand und beantwortet kurz die jeweilige Frage. Insgesamt also fünf Fragen. Nehmt euch kurz Zeit zu überlegen und lass dann jede Person zu Wort kommen.

