

117.2.2024 CHALLENGE 21147 NWT Sachbericht

Schüler*innen	100 Schüler*innen der Stadtteilschule Süderelbe
Künstler*innen	Creative Gaming (Meike Ebert, Christiane Schwinge), Elena Friedrich, Dörte Habighorst, Jan Kamensky, PRETO (Jens Ole Remmers)
Kulturagent*in	Katrin Ostmann
Fördersumme	7.800,00 Euro
Projektzeitraum	Dez. 2024 bis Nov. 2025
	➤ 08.04.2025 – Sound/ Kunst im öffentlichen Raum Rallye „Art is everywhere“ Innenstadt ➤ 10.04. / 15.04.2025 – Jamsessions ➤ 06.05.2025 – WALK IM STADTTEIL: Verbindung zweier Kunstwerke im öffentlichen Raum Neuwiedenthals, inklusive Guerilla Plakatieren Infoplakate mit AUDIO QR CODE ➤ 22.07.2025: Fest der Kulturen

Projektverlauf

Wie verlief die Zusammenarbeit zwischen z.B. den Kooperationspartnern?

Die Zusammenarbeit mit den Kooperationspartner*innen war professionell, offen und wertschätzend den Jugendlichen gegenüber. Die künstlerischen Methoden und Inhalte passten nicht immer zu der jeweiligen Altersgruppe oder auch zur sozialen Dynamik in der Klasse, beziehungsweise konnten die Schüler*innen nicht wirklich abholen. Dieses konnten wir bei der jahrgangsübergreifenden Streetgame Rallye (Creative Gaming) feststellen, Herausforderung war hier die Komplexität der verzweigten Storytellingmethode und die nicht immer ganz klar überschaubaren Arbeitsaufträge.

Das Erfinden von Geschichten und Legen von QR Code Spuren im Stadtteil hat den Schüler*innen dennoch sehr viel Spaß bereitet. Sie forderten mehr Zeit zum Erfinden und Experimentieren ein, „Kreativität auf Knopfdruck sei sehr schwierig“ war das Feedback.

Die Jamsession im öffentlichen Raum hätte eine Klasse gebraucht, die Mut hat Sounds, Geräusche, gesprochene Textfragmente voreinander und vor Publikum zu performen.

Trotz gutem Vorab-Briefing stießen die Künstler*innen hier schnell auf ihre Grenzen bei den Schüler*innen, die sich in der Vergangenheit immer wieder Mobbing Situationen innerhalb der Klasse ausgesetzt sahen.

Kreativ wurde von Para Education e.V. und der Filmemacherin das Medium variiert und eine einfühlsame Clip Dokumentation (über QR Codes abrufbar) über die Forschungsergebnisse gedreht, ohne Menschen zu zeigen.

Wie hat ggf. die Verzahnung des Projektes mit dem Unterricht funktioniert?

Das Projekt war gut in die Unterrichtsstrukturen und die Jahresplanung (Projektstage) der Schule implementiert. Genutzt wurden vornehmlich die PiK Unterrichtsstunden (Projekt im Unterricht) in den Jahrgängen 8 und 9.

Wie wurde das Projekt beworben (z.B. Plakate, Flyer, Social Media)?

- Streetgame Aushänge und Rallye im Stadtteil zum Ausprobieren (temporär)
- Plakate mit QR Codes und verlinkten Video-Clips im Stadtteil Neuwiedenthal
- Video Clips
- Dokumentation der einzelnen Projekte auf der Schulhomepage und Kulturwand mit Fotoserien

Gab es Änderungen im Kostenplan zwischen der ursprünglichen Planung und den tatsächlichen Kosten? Bitte erläutern Sie?

nein

Resonanz

Wie viele Kinder und Jugendliche haben aktiv mitgemacht?

- 100

*Wie viele Zuschauer hat das Projekt erreicht und wen (z.B. Eltern, Mitschüler*innen)?*

- ca. 500

Gab es Berichte in Presse, Rundfunk oder Fernsehen über das Projekt?

keine

Reflexion

Waren Sie mit dem Ergebnis insgesamt zufrieden (z.B. künstlerische Qualität, inhaltliche Qualität)?

Herausragend vielfältig sind die große Wandobjekte aus recyceltem SÜDFRÜCHTE Kartonmaterial, die an einem zentralen Ort der Schule installiert und präsentiert wurden. Auch die visionären Lego-Landschaften, die im Urban Chill Workshop (Impuls: Jan Kamensky, Urbaneo) entstanden, sind künstlerisch spannend.

Der Jamsession „Art is everywhere“ hat leider eine Live Performance öffentlichen Raum vor Publikum gefehlt; der Projekt-Prozess wurde von der Filmemacherin sensibel eingefangen.

Insgesamt braucht so ein Projektvorhaben entweder mehr Safer Spaces nur zum Ausprobieren ohne Präsentation oder mehr Bereitschaft, die Projektergebnisse mit der Schulgemeinschaft teilen zu wollen.

Was sollte bei nochmaliger Durchführung eines vergleichbaren Projektes beachtet werden?

Es sollte mehr Zeit eingeräumt werden, für projektvorbereitende Gespräche zwischen Künstler*innen und Lehrer*innen, in denen offen über Bedarfe, Erwartungen und Methoden gesprochen wird. Die Expertisen beider Seiten könnten noch besser ineinandergreifen. Das gegenseitige Vertrauen und Verständnis für unterschiedliche Herangehensweisen zwischen Lehrer*innen und Künstler*innen sollte in der Projektarbeit optimiert werden.

Die digitale Infrastruktur an Schule muss auf sicheren Beinen stehen; das ist wichtig für die Zusammenarbeit mit Creative Gaming.

Haben sich aus dem Projekt Perspektiven/ Impulse für eine weitere Arbeit ergeben?

Die Schule hat aus der Erfahrung dieses Projektes mitgenommen, dass es wichtig für die Schüler*innen der STS Süderelbe ist, in Zukunft möglichst handlungsorientierte, zeitlich überschaubare Workshops mit niedrigschwelligen Zugängen anzubieten, die inhaltlich nicht allzu komplex sind.

Da die Unsicherheiten sehr groß sind, die künstlerischen Ergebnisse vor der Stadtteilöffentlichkeit/ Schulgemeinschaft zu präsentieren, hat sich für die Schule aus dem Projekt eine langfristige Zielsetzung ergeben, die wir ins Zentrum des nächsten Projektantrages stellen möchten.

Die STS Süderelbe arbeitet an künstlerisch kreativen Zugängen, eine Präsentationskultur in unterschiedlichen Formaten und angedockt an das Curriculum zu etablieren. Die Schüler*innen sollen ab Jg. 5 mit Skills für Kreativ- und Präsentationstechniken vertraut gemacht werden, so dass das Zeigen von Projektprozess und Ergebnissen zur Kultur im Schulalltag wird.

Das Thema Stadtentwicklung und Teilhabe an der Gestaltung von öffentlichen Räumen (Wem gehört die Stadt?) im Stadtteil treibt die STS Süderelbe weiter um, die Wirkkraft der außerschulischen Lernorte wie die des Urbaneo – Zentrum für junge Architektur wurden sehr geschätzt.

Wie transferfähig oder modellhaft ist das Projekt für andere?

Die methodisch spannend aufgebaute „Art is everywhere“ Stadt Rallye und Jamsession Einheit zu Kunst im öffentlichen Raum ist jederzeit gut transferfähig, besonders wenn man mit einer wahrnehmungssensiblen und aufgeschlossenen Schüler*innengruppe arbeitet.

Ebenso gut funktioniert die Synergie des künstlerischen Impulses der Stadtutopien von Jan Kamensky und der handlungsorientierten Umsetzungen von Urban Chill in den inspirierenden Räumlichkeiten des *Urbaneo*, weil dort alle Material vorhanden sind, die zum Bauen und Visionieren einladen.
