

Az.: 270.1.2020  
Create Distance!

Stadteilschule Niendorf  
Paul Sorge Straße 133-135  
22455 Hamburg

## SACHBERICHT, August 22

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

Die Zusammenarbeit mit den ausgewählten Kooperationspartner\*innen verlief sehr intensiv und besonders gewissenhaft in der Planungsphase. Jeder/jede hat die Notwendigkeit des Distanzunterrichtes/Projektarbeit mit Einfallsreichtum und für die Schüler\*innen anschaulichen digitalen Tools und Methoden umgesetzt (z.B. Planungs- und Dokumentations Padlets, BigBlue Button, eigens produzierte Tutorialfilme, interaktives Miroboard, Mozilla Hub etc.). Es wurden mit den Jugendlichen besonders viele Wege der Kommunikation im digitalen Raum erprobt, um Austausch zu schaffen und räumliche Distanz zu überwinden. Die Vorbereitungs- und Projektmanagementzeiten der einzelnen Projekte waren oft über die Maßen zeitaufwendig. Dennoch haben alle beteiligten Kooperationspartner\*innen mit extrem viel Herzblut an der Umsetzung und Sichtbarmachung der Ideen und Ergebnisse der einzelnen Lerngruppen mitgewirkt und Flexibilität im Umgang mit hybriden Formaten bewiesen.

Leider gab es aber auch vereinzelt krankheitsbedingte Ausfälle oder Künstler\*innen, die durch anderweitige Projekte die Zusammenarbeit nicht gewährleisten konnten. (siehe unten)

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

Das Projekt konnte durchgehend im Regelunterricht der einzelnen beteiligten Jahrgangsstufen stattfinden. Für die Verwirklichung des Social Design + Design Thinking Projektes wurde von der Schulleitung eigens eine Projektwoche eingerichtet, die in den Kursplan der Studierenden und gleichzeitig in den Unterricht des Kunstprofils passte. Die Oberstufenkurse arbeiteten an einzelnen über das Schuljahr 21/22 verteilte Projekttagen, die für kulturell künstlerische Arbeit genutzt werden konnten.

### - Wie wurde das Projekt beworben (z.B. Plakate, Flyer, Facebook)?

Die einzelnen Projektvorhaben wurden regelmäßig und anschaulich auf der Startseite der schulinternen Webseite beworben, angekündigt und dokumentiert :  
<https://stadtteilschule-niendorf.hamburg.de>

Der Audio/Video Soundwalk mit Liveperformance SEHNSUCHT ORTEN KANN MAN wurde mit Plakaten, Ticketflyern und Stickern beworben. Ebenso gab es einen Artikel im Niendorfer Wochenblatt.

Die KlangPerformance BOTANIC BOOSTER (KYMAT) wurde im Live Stream der Schule in alle Klassen/ via Elternschaft und in die Welt übertragen, der NDR (Radio) war vor Ort und das Niendorfer Wochenblatt berichtete über das Event. Die Live-Gäste wurden gezielt mit selbstgebaute Seedbomb-Boxen inklusive Ticket eingeladen. Ebenso wurde die Social Media Kanäle und der YouTube Kanal der Kulturagent\*innen genutzt um das Projekt zu veröffentlichen:

<https://www.youtube.com/watch?v=gNuD-EgACEk> (Botanic Booster)

Das Social Design Projekt mit der Prof. Annelie Francke in Kooperation mit Designstudierenden der DESIGN FACTORY wurde auf den Infoveranstaltungen der DESIGN FACTORY zum neuen Semester vorgestellt und veröffentlicht (<https://design-factory.de>). Es entsteht gerade ein Dokumentations Filmclip zum Projekt von Studierenden. Zu Beginn des neuen Schuljahres wird die im Rahmen des Pro-

jekt entstandene virtuelle Rauminstallation (Mozilla Hub) der Öffentlichkeit präsentiert. Sie ist die erdachte, begehbare Version einer fragmentarischen Schularchitektur gepaart mit einem Flughafen-terminterminal und ermöglicht es, sich durch die einzelnen medialen Dokumentationen des Projektes zu bewegen: <https://hubs.mozilla.com/TWvTQNY/sst-v01>

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

Das Projekt hat die gesamte Schulöffentlichkeit inklusive der Elternschaft erreicht (Livestreaming plus jeweils nach Pandemiebedingungen limitiertes Livepublikum) > Die Schule hat 1100 Schüler\*innen und 120 Pädagog\*innen. Die Projekte waren im Stadtteil Niendorf sichtbar (Wochenblatt). Der NDR übertrug einen Bericht über das Botanic Booster Projekt im Morgenradio auf 90,3.

- Gab es Unterschiede zwischen der ursprünglichen Planung und Zielsetzung und dem tatsächlichen Projektverlauf? Worauf lassen sich diese zurückführen?

Anfang 2021 wurde gemeinsam mit den Schüler\*innen entschieden, dass das überwiegend digital durchgeführte Körper-Raum Fotografie Projekt (schulefollowsform von Simone Kessler) in der vor Ort Begegnung mit den Architekturen zusätzlich die Begleitung einer Künstler\*in benötigt, die mit den Schüler\*innen performative Körperarbeit übt. Dafür konnten wir Rica Blunck gewinnen.

Die Webdesignerin Jessica Louis war im gesamten Projektzeitraum aus gesundheitlichen Gründen nicht als Workshopleiterin einsetzbar. Sie unterstützte jedoch mit ihrer Expertise in der Nutzung verschiedener digitaler Tools beratend und gestalterisch die Umsetzung der Visualisierung des virtuellen Raummodells und deren zukünftige Einbindung in die Webseite der Schule.

Im vorangeschrittenen Projektverlauf (nach Aufführung des audiovisuellen Soundwalks von Jhg 6 vor Livepublikum) baten Mitglieder der erweiterten Schulleitung in Absprache mit den Kulturbeauftragten nochmals über ein passgenaues, interaktives Präsentationsformat nachzudenken, dass die künstlerischen Ergebnisse des Create Distance Projekts auch für ein größeres Publikum im digitalen Raum der Schule erlebbar machen kann und eine Referenz für die Experimentierfreudigkeit und vorangeschrittene, digitale Expertise der Schule darstellen würde.

Die ursprüngliche Zielsetzung der Entstehung einer künstlerisch kulturellen Homepage wurde bedarfsorientiert nachgeschärft und eine virtuell, begehbare Version der Schularchitektur mit Schüler\*innen erdacht (Mozilla Hub) Der Künstler und Programmierer Tim Huys wurde gezielt zur Präsentation des Soundwalks eingeladen und entwickelte ein Konzept und Storytelling mit der beteiligten Künstlerin Dörte Habighorst und den Kindern.

Zugunsten dieses Formates wurde auf die Zusammenarbeit mit dem Filmemacher Jacob Hohf verzichtet, der ursprünglich für die filmische Projektdokumentation gedacht war.

Um ebenso die schuleigene Expertise von Schüler\*innen mit in der Umsetzung von Projektpräsentationen zu berücksichtigen, unterstützte Laurin Halberstadt (Oberstufenschüler) mit technischem Support.

Die Künstlerinnen Katrin Bethge und Gesche Lundbeck konnten zu den angefragten Timelines keine Projekte umsetzen und waren anderweitig eingebunden.

Für die Umsetzung der Orientierungssysteme/Wandgestaltung im Oberstufenhaus wünschten sich die beteiligten Projektlehrer Julia Münz als Illustratorin und Tape Art Künstlerin.

## REFLEXION

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

Die Konzentration auf den inhaltlichen Fokus, über Körper/Raumexperimente, POP UP-Showformate und audiovisuelle digitale Ausstellungsflächen Impulse für persönliche Identifikation

mit den menschenleeren Gemeinschaftsflächen zu schaffen und Handlungsräume für individuelle Geschichten zu geben, ist für die Schulgemeinschaft der STS Niendorf lebhaft geworden und voll aufgegangen. Unser Projekt erhielt eine überdurchschnittlich hohe Wahrnehmung und Resonanz von vielen Menschen innerhalb und außerhalb der Schule. Die Ergebnisse und Ideen hatten eine gute Sichtbarkeit. Allein das digital detailliert dokumentierte Social Design Projekt „Raum für Gefühle“ machte insbesondere der Schulleitung deutlich, von welcher enormen Bedeutung die Mitbeteiligung von Schüler\*innen an lösungsorientierten Ansätzen zur Gestaltung von schulischen Begegnungsräumen ist .

Die Reflexionen, Erfahrungen und künstlerischen Ergebnisse der Schüler\*innen waren in dieser schwierigen Zeit der meist hybriden Formate (nicht selten ausschließlich digitale Projektkickoffs gepaart mit der Nutzung von Zeiträumen, die Live Performances und Ausstellungen vor Ort ermöglichte) von hoher authentischer Qualität und boten einen enormen Spielraum für den Ausdruck der eigenen sehr ambivalenten und schwierigen Gefühlswelten (Vereinsamung, Annäherung aus der Distanz, Teilen von Erlebnissen etc. ). Durch Präsentationstechniken wie das Livestreamen über die schuleigene Webseite haben wir positives Feedback von Eltern und Mitschüler\*innen erhalten, das die Performances aus der Ferne miterlebt werden konnten.

#### - Was sollte bei nochmaliger Durchführung eines vergleichbaren Projektes beachtet werden?

Die pandemiebedingte Situation mit ihren immer wieder veränderten Einschränkungen und Krankenständen machte ein ungeahntes Maß an Flexibilität in den Planungsprozessen von Nöten (personelle Besetzung). Die ermöglichte Projektzeitverlängerung von Seiten des Projektfonds Kultur und Schule hat letztendlich glücklicherweise zu einem erfolgreichen Projektabschluss geführt, da ab Frühjahr 22 analoges Arbeiten, künstlerische Experimente und Aufführungsformate vor Ort erst wieder möglich wurden. Das Projekt brauchte immer dringend auch echte menschliche Begegnungen, Gespräche und Präsentationsformate. Ausschließlich digitale Begegnungsorte und Workshopformate können die reale Auseinandersetzung mit den Orten und Lebensräumen nicht ersetzen.

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

Die Herausforderung der Kooperation zwischen den Studierenden der Design Factory und dem Kunstprofil (Bildung von geschmischten Teams) wurde von beiden Seiten angenommen und soll auch in Zukunft Teil des Profilunterrichts und Berufsorientierung der Schule werden. Der kreative Austausch zwischen beiden Institutionen ist zukunftsweisend. Die Design Thinking Methoden, Erkenntnisse und Ideenansätze des Social Design Projektes werden als professioneller Methodenkoffer von seiten der STS Niendorf als nachhaltig relevant wahrgenommen und können zukünftig genutzt werden für weitere Lerngruppen. Die Ergebnisse der Schüler\*innen sind laut Schulleitung für den Umgang mit den gemeinschaftlich zu nutzenden Flächen und Architekturen wesentlich und wertvoll. Dokumentation: <https://miro.com/app/board/uXjVOBK4EV8=/> (von Prof. Annelie Franke in Zusammenarbeit mit Schüler\*innen und Studierenden der Design Factory)

Die im Projekt entstandene virtuelle Plattform der Schule (<https://hubs.mozilla.com/TWvTQNY/sst-v01>) soll weiterhin von/mit Schüler\*innen besucht, ausgebaut und erweitert werden. Geplant ist die Einbindung in die Webpräsenz der Schule und die stete Erweiterung mit neuen virtuellen Präsentationsräumen, die auch mit den neuen VR Brillen der Schule erlebt werden kann. Verschiedene Lehrer\*innen möchten den virtuellen Raum als thematisch bezogenen Lernraum erproben.

#### - Wie transferfähig oder modellhaft ist das Projekt für andere?

Das Projekt ist jederzeit auch für andere Schulen durchführbar, wenn die organisatorischen Bedingungen und zeitlichen Ressourcen der Kolleg\*innen für kulturelle Interventionen mitten im Schulalltag und Schulgeschehen ausreichend und rechtzeitig mit der Schulleitung vereinbart werden.

Das Projekt benötigt einen erhöhten Support an versammelten Expertisen und Unterstützung aus dem Kollegium/Schülerschaft (Technischer Support der digitalen Präsentationsformate wie Livestream). Auch die Hausmeisterei muss bei ortsbezogenen Interventionen sehr aufgeschlossen sein, um Wegeumleitungen und spontane Aufbauaktionen zu unterstützen. Kultur im Schulalltag ist eine große Herausforderung aber machbar.

**PROJEKTRELEVANTE LINKS:****SEHNSUCHT ORTEN KANN MAN**

<https://stsn.padlet.org/beatrixhgele/7kr4ir0juvwwi90h> (Soundwalk Vorbereitungen)

<https://stadtteilschule-niendorf.hamburg.de/2021/10/27/soundwalk-performance-teil-2-projekt-der-7c/>

<https://stadtteilschule-niendorf.hamburg.de/2021/09/29/soundwalkprojekt-mit-live-performance-der-7c/>

**MOZILLA HUB/VIRTUELLER RAUM/SOUNDWALK**

<https://hubs.mozilla.com/TWvtQNY/sst-v01>

**RAUM FÜR GEFÜHLE**

<https://miro.com/app/board/uXjVOBK4EV8=/>

Design Factory Clip (wird nachgeliefert)

**BOTANIC BOOSTER**

<https://www.youtube.com/watch?v=gNuD-EgACEk>

<https://stadtteilschule-niendorf.hamburg.de/2022/06/08/create-distance-live-soundbar-mit-topfpflanzen/>

<https://stadtteilschule-niendorf.hamburg.de/2022/04/11/was-uns-unsere-pflanzen-sagen-vibes-of-niendorf-nature/>