

172.1.2021

**Das virtuelle Klassenhaus: Partizipatives
Sozialkonzept digital (Digitales Sozialmodell)
Sachbericht**

Schüler*innen	126 Schüler*innen der Stadtteilschule Lohbrügge
Künstler*innen	Matthias Anton, Rica Blunck, Marc Einsiedel, Robert Neuendorf (Neuendorf Atelier), Anne Oschatz, Daniel Pietschmann, Jan Schuhfuß, Gregor Schulz
Projektlehrer*innen	6 Klassenlehrer*innen, 6 Sozialpädagog*innen
Kulturagentin	Eva Maria Stüting
Projektzeitraum	Juli 2021 bis Juni 2023 (verlängert)

Projektverlauf

An der STS Lohbrügge sind jahrgangsübergreifende Klassenhäuser entstanden, in denen die Klassen 5 bis 10 auf einem Flur untergebracht werden. Der Neubau ist im August 2021 eingeweiht und bezogen worden.

Mit dem Virtuellen Klassenhaus wurden in einem künstlerischen partizipativen Prozess modellhaft Sozialkonzepte für diese Klassenhäuser entwickelt: zunächst im digitalen Raum von Gather.Town, um dann im realen Schulraum installativ umgesetzt zu werden. In Kooperation mit dem IT Spezialisten Jan Schuhfuß, dem Performance Künstler und Gather.Town Architekten Matthias Anton und dem Medienpädagogen und Kommunikationsexperten Gregor Schulz wurde ein exemplarisches Klassenhaus als Modell auf der Online-Plattform Gather.Town mit den KuK und SuS nachgebaut. Auf dieser Plattform erarbeiteten die beteiligten Klassenstufen von 5 bis 10 in einer partizipativen Zukunftswerkstatt Konzepte für ein soziales Miteinander.

Die einzelnen Klassenstufen richteten digital ihren eigenen Klassenraum und ihre Differenzierungsräume ein und sammelten Gestaltungsideen, die in den virtuellen Räumen ausgestellt und simuliert werden. Außerdem wurden Klassenhaus-Rituale und Flurregeln entwickelt: wie begrüßt/verabschiedet man sich? Welche Regeln gelten? Welche Kommunikationswege nutzen wir? So entstand digital ein modellhaftes Sozialkonzept für die Klassenhäuser. Das digitale Schulmodell auf Gather.Town wurde nach Projektende weiter genutzt und zu einem dauerhaften virtuellen Schulort.

Zu Beginn des Projektes wurden die Klassensprecher aller Jahrgänge, die KuK und das Schulleitungsteam in dem Tool Gather.Town geschult. Diese Schulung fand digital statt.

Im zweiten Schritt gab es digitale und analoge Work Sessions auf Gather Town, wo sich die Schüler*innen als Gestalter*innen ihres virtuellen Lebensraums ausprobieren konnten: Springbrunnen, Teppich, Brücken und Palmen – der Fantasie waren keine Grenzen gesetzt.

Ausgehend von dieser Folie wurde mit den Schüler*innen ein soziales Konzept für die Klassenhäuser entwickelt. Was ist mir wichtig? Wie will ich lernen? Wie muss der Umgang in meiner Klasse und zwischen den Klassenstufen aussehen?

Die Schüler*innen arbeiteten sehr motiviert und interessiert, die Ergebnisse wurden in den Gather.Town Räumen digital abgelegt.



Screenshot aus Gather.Town

Resonanz / Reflexion

Die Ergebnisse wurden in einer abschließenden Online Session präsentiert und wurden von allen Beteiligten sehr positiv aufgenommen. Leider konnte nach den Sommerferien nicht an diesen Projektstand angeknüpft werden. Ausfälle wegen Corona und eine gewisse Online Müdigkeit machten sich breit. Es war schwergängig Kolleg*innen und Schüler*innen zu motivieren.

Mit der Schulleitung wurde ein Plan entwickelt, das Projekt aus dem digitalen in den analogen Raum zu überführen: mit dem Bildenden Künstler Marc Einsiedel und seinem Team aus Installationskünstler*innen wurde eine partizipative Umsetzung der Gather.Town Ideen im Schulraum entwickelt. Dieses Konzept ging vollkommen auf: die Schüler*innen der verschiedenen Jahrgänge entwickelten eigene Klassenhaus Logos und bespielten die Klassenhäuser installativ mit ihren entwickelten Konzepten.

Diese Projektphase war so erfolgreich und wirksam in der Schulöffentlichkeit, dass ein Folgeantrag beim Projektfonds Kultur und Schule gestellt wurde, um die Idee fortzuführen. Leider wurde dieser nicht gefördert und es ist nun fraglich, ob und wie dieses erfolgreiche Projekt weitergeführt werden kann.