

276.1.2023

Spielfeld Mitte-Altona

Sachbericht

Stadtteilschule	Stadtteilschule Altona (neuer Standort)
Schüler*innen	425 Schüler*innen der Jg. 5-6, 7-8
Künstler*innen	Michael Benrad, Raban Brauner, Anke Günther, Andrea Hedrich, Benjamin Heinemann, Søren Koswig, Sara Lodeserto, Tolke Weinhold
Kooperationspartner*	Initiative Creative Gaming e.V.
Kulturagent*innen	Julia Münz, Christiane Schwinge
Projektzeitraum	Aug. 2023 bis Jul. 2024

Projektverlauf

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

Trotz der enormen Herausforderung, das Projekt an einer Schule ohne Gebäude umzusetzen (s.u.), konnte es in großen Teilen so stattfinden, wie geplant, und es haben alle Beteiligten an einem Strang gezogen, um die Workshops zu realisieren.

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

Das Projekt wurde bewusst ohne Verzahnung mit dem Unterricht geplant und hat auch dementsprechend stattgefunden.

Wie wurde das Projekt beworben (z.B. Plakate, Flyer, Social Media)? Bitte laden Sie vorhandenes Dokumentationsmaterial (z.B. Programmheft, Video, Foto) im NKB hoch.

Video-Doku: <https://youtu.be/OiPvocOLVR0>

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

Das Projekt sollte das Ankommen der SuS in dem neuen Stadtteil unterstützen, denn die StS Altona sollte in den Sommerferien 2023 von Altona-Nord in den neuen Schulkomplex in die

Mitte Altona ziehen. Dieser Umzug verzögerte sich allerdings bis zum 4. Oktober 2023 und die Schulgemeinschaft hatte sechs Wochen lang kein Gebäude, sondern war auf unterschiedlichste Räumlichkeiten im Umfeld verteilt.

Die ursprüngliche Idee, dass eine Klasse zwischen Jg. 5-13 für jeweils eine Doppelstunde das neue Schulgebäude verlässt, um im Quartierspark zu spielen und somit die neue Umgebung zu erkunden, konnte nicht eins zu eins umgesetzt werden. Allerdings wurde schnell ein Plan B geschmiedet und alle Klassen aus den Jahrgängen 5-7 sowie zwei Klassen aus Jahrgang 8 haben an den Workshops teilgenommen. Der Zeitplan wurde eingehalten (alle 19 Workshops fanden im September statt), allerdings standen die Workshops nicht mehr allen Jahrgangsstufen für die Buchung zur Verfügung. Zudem wurde ein Workshop umgewidmet zu einer Lehrkräftefortbildung, um die Ansätze ins Kollegium weiterzutragen und nachhaltig in der Schule nutzbar zu machen.

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

Keine.

Resonanz

Wie viele Kinder und Jugendliche haben aktiv mitgemacht?

An dem Projekt haben 17 Klassen aktiv teilgenommen, also 425 Schüler*innen. Erreicht wurden alle SuS aus den Jg. 5-7 sowie zwei Klassen aus dem Jahrgang 8. Zudem wurden alle Workshops von den Klassenleitungen begleitet (34 LuL) und darüber hinaus gab es noch eine Lehrkräftefortbildung (7 LuL).

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

Mit dem Projekt wurden die Anwohner*innen des Stadtteils erreicht. Bei allen Workshops und Aktionen kann von einer Zahl von 235-280 Zuschauer*innen ausgegangen werden.

Falls in Presse, Rundfunk oder Fernsehen über das Projekt berichtet wurde, nennen Sie dies bitte und laden ggf. entsprechende Dokumente hoch oder verlinken diese.

...

Reflexion

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

Wir waren mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Durch die Workshops haben sich die Schüler*innen ihr neues Quartier spielend erobert. Die Workshops ließen viel Raum für eigene Gestaltungsideen der Schüler*innen innerhalb eines starken Rahmens.

Was sollte bei nochmaliger Durchführung eines vergleichbaren Projektes beachtet werden?

Es bedarf einer besonderen Berücksichtigung des pädagogischen Rahmens, wenn man "draußen auf der Wiese" Workshops anbietet, da der entgrenzte Raum große Herausforderungen in der Umsetzung birgt, gerade bei kurzen Angeboten.

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

Das Thema des Spielfelds Mitte Altona ist das Ankommen der Jugendlichen im Stadtteil. Der Prozess des Ankommens im neuen Schulgebäude und im neuen Quartier hat aber gerade erst begonnen (Oktober 23). Wir werden in weiteren Projekten die Kulturtechnik Spielen (Rollenspiel, Performance, regelgeleitetes Spiel, etc.) nutzen, um mit den Schüler*innen den Stadtraum zu erkunden und gemeinsam mit Anwohner*innen das Erspielen und Kreieren einer gemeinsamen Stadtteilgeschichte zu ermöglichen.

Wie transferfähig oder modellhaft ist das Projekt für andere?

Alle drei Projektbausteine: Streetgames Prototyping, das Adaptieren von digitalen Spielen in den öffentlichen Raum und auch die Entwicklung eines "Urban Games" für eine Nachbarschaft sind im Prinzip auch auf andere öffentliche Räume anwendbar.