

Wir können ~~Koo~~hle Projekte:

Glückauf!

Starke
Jugend.
Starkes
Revier.

KREATIV REVIER

INHALT

Editorial 4

Das Projekt „Glückauf: für eine starke Jugend im Revier“ 6

Zehn bewährte Beispiele aus der Praxis 5

Mit Geocaching ein Gelände erkunden 10

Die Welt der Fotografie entdecken 12

Ein eigenes Hörspiel produzieren 15

Mit Steeldrums musizieren 18

Parkour trainieren 21

Eine Bildergeschichte selbst verfassen 24

Einen eigenen RAP-Song produzieren 27

Eine Klangkarte erstellen 30

Ein Fotomosaik erstellen 32

Sich als Graffiti-Künstler*in erproben 34

Impressum 37

Zusammenfassung und Ausblick 38





LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Bildungschancen dürfen nicht von der Herkunft abhängen. Dieser Überzeugung folgend fördert die RAG-Stiftung seit ihrer Gründung insbesondere Bildungsprojekte in den ehemaligen Bergbauregionen, die sich an chancenbenachteiligte Kinder und Jugendliche richten. Dieses Anliegen teilen wir mit dem AWO Bezirksverband Niederrhein e. V., der mit dem Projekt „Glückauf – für eine starke Jugend im Revier“ genau diese Jugendlichen in den Blick nimmt und ihnen neue Perspektiven eröffnet.

Das Projekt richtete sich an Schülerinnen und Schüler des siebten Jahrgangs und wurde über drei Jahre an fünf weiterführenden Schulen im Ruhrgebiet umgesetzt. Die Jugendlichen erhielten dabei die Möglichkeit, sich in verschiedenen Feldern

kreativ auszuprobieren und dabei ihre persönlichen Kompetenzen, ihr Selbstbewusstsein und ihre Teamfähigkeit zu stärken. Unter professioneller Anleitung setzen sie dabei beispielsweise bei einem Fotografie-Workshop Bergbau-Motive in Szene oder lernten das UNESCO-Welterbe Zollverein beim Geocaching kennen.

Der Einsatz der Jugendlichen, ihre Begeisterungsfähigkeit und ihr Mut, sich auszuprobieren, haben mich sehr beeindruckt. Ich bin überzeugt, dass die vorliegende Publikation Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, einen guten Einblick in die Vielfalt der entwickelten Angebote bietet und hoffe sehr, dass sie zur Nachahmung anregen.

Ich danke allen Beteiligten für ihren Einsatz und würde mich freuen, wenn sich noch viele weitere Bildungseinrichtungen von den präsentierten Praxisbeispielen inspirieren lassen.



Ein herzliches Glückauf

Bärbel Bergerhoff-Wodopia
Mitglied des Vorstands der RAG-Stiftung

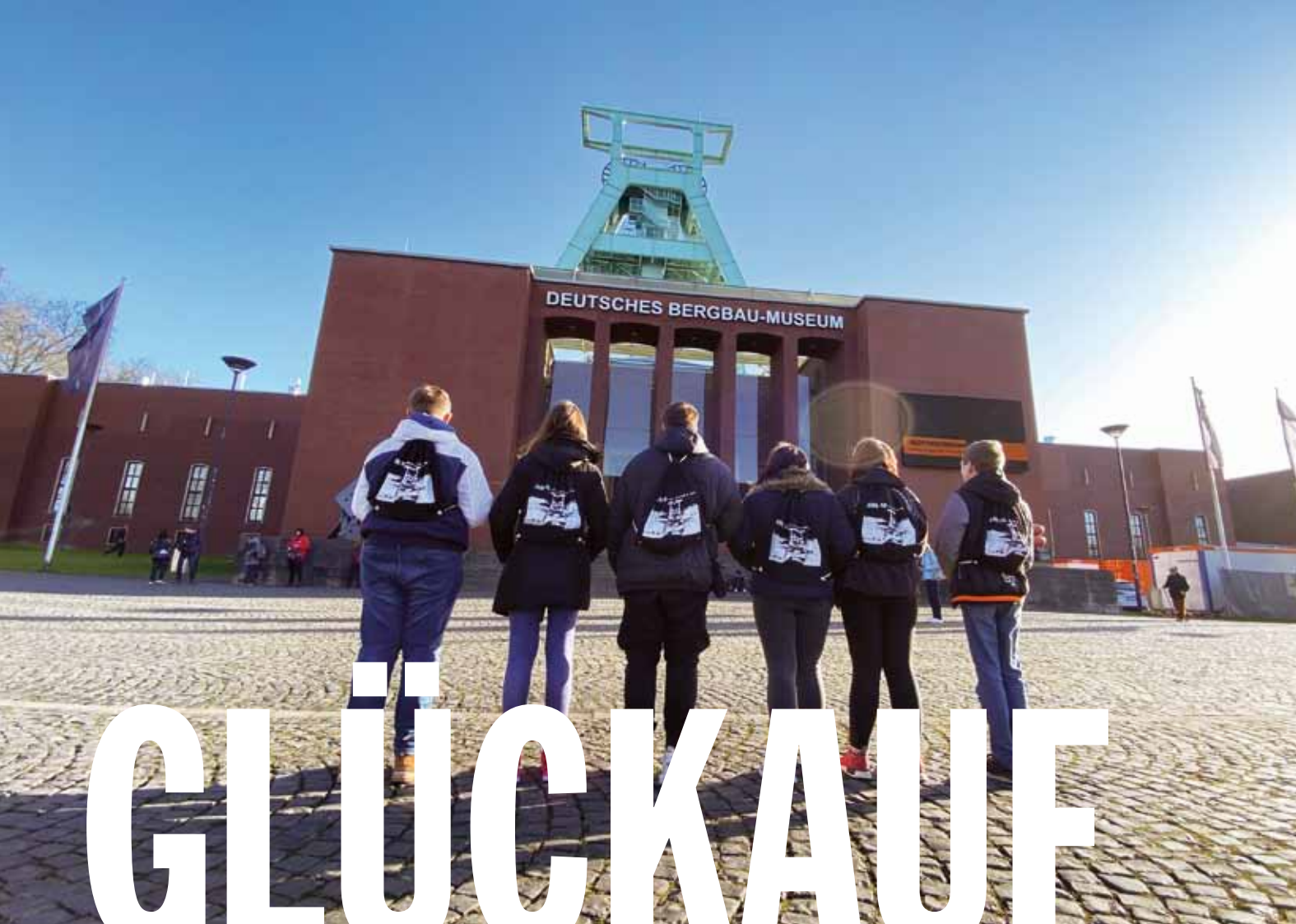


Bezirksverband
Niederrhein e.V.

Kreisverband
Essen e.V.

Kreisverband
Oberhausen e.V.





DAS PROJEKT „GLÜCKAUF:

FÜR EINE STARKE JUGEND IM REVIER“

Das Ruhrgebiet befindet sich weiterhin in einem Prozess des Strukturwandels. Besonders betroffen sind davon Stadtteile, die als Kerngebiete der Kohlerückzugsregionen des Ruhrgebietes anzusehen sind. In diesen Stadtteilen stehen Eltern und Schulen vor der großen Herausforderung, ungeachtet einer ungünstigen Ausgangslage Kinder und Jugendliche in der Entwicklung ihrer Potenziale optimal zu unterstützen, um ihnen einen erfolgreichen Weg in ein selbstbestimmtes Leben zu ermöglichen.

An diesem Punkt setzte das vom 01.12.2017 bis zum 30.11.2020 aus Mitteln der RAG-Stiftung finanzierte Modellprojekt „Glückauf – für eine starke Jugend im

Revier!“ an. Der AWO Bezirksverband Niederrhein e.V. unternahm als Träger dieses Projektes den Versuch, in mehrfacher Hinsicht benachteiligte Schüler*innen mit kreativen Angeboten zu erreichen und sie in der Entwicklung ihrer Fähigkeiten und Potenziale optimal zu unterstützen und zu fördern. Zielgruppe waren Schüler*innen der siebten Klassen aus sozial belasteten Stadtteilen. Die Schüler*innen sind in diesem Alter mitten in der Pubertät und damit in einer zugleich wichtigen und konfliktträchtigen Entwicklungsphase.

Ziel des Projektes war es, persönliche und soziale Kompetenzen der Schüler*innen nachhaltig zu stärken und ihnen dabei Werte der Bergarbeiterkultur wie Solidarität, Verlässlichkeit und Mut erfahrungsorientiert zu vermitteln.

Die Planung und Umsetzung des Projektes erfolgte in enger Kooperation mit den AWO Kreisverbänden in Essen und Oberhausen sowie zahlreichen weiteren Kooperationspartner*innen an fünf Schulstandorten der Städte Duisburg, Essen, Mülheim an der Ruhr und Oberhausen. Wissenschaftlich begleitet und evaluiert wurde das Modellprojekt durch das Frankfurter Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik e.V. (ISS).

Die Arbeit mit fünf unterschiedlichen Schulen aus sozial belasteten Quartieren und einer „bunten“ und in vieler Hinsicht benachteiligten Schülerschaft stellte dabei eine spannende Herausforderung für das Projekt dar. Erfahrene Koordinator*innen aus den AWO Kreisverbänden Essen und Oberhausen nahmen sich dieser Aufgabe an und erstellten Konzepte, um die Zielgruppe der jungen Menschen zwischen 13 und 15 Jahren mit passgenauen und zeitgemäßen Angeboten zu begeistern. Pädä-

gogische Konzepte und didaktische Methoden wurden kontinuierlich reflektiert und unter dem Gesichtspunkt der speziellen Zielgruppe analysiert.

Die Konzipierung und Ausgestaltung niedrigschwelliger Angebote war vor dem Hintergrund schwieriger Lebenslagen, geringer Sprachkenntnisse und zum Teil eingeschränkter Lese- und Schreibfähigkeiten der Schüler*innen von großer Bedeutung. Erfahrungen zeigten, dass nonverbale oder künstlerische Angebote Sprachhemmnisse verschwinden ließen und zu einer lockeren Zusammenarbeit einluden. Die Planung der Projektaktivitäten bezog sich daher verstärkt auf die Einbeziehung verschiedener künstlerischer Workshops. Es konnten externe Künstler*innen, Pädagog*innen, Schriftsteller*innen und Musiker*innen für das Projekt gewonnen werden, die sich auf die künstlerisch-kreative Umsetzung konzentrierten. Die Verschmelzung von Bergbauthemen mit Kunst, Musik und Tanz bot den jungen Menschen künstlerische Anreize, sich auszuprobieren, Interessen und Kompetenzen zu entdecken und zu vertiefen. So lernten sie Spaß an ihrem eigenen Können und stärkten ihr Selbstbewusstsein.

In Hinblick auf die Projektzielsetzung war es von großer Bedeutung, Stätten des ehemaligen Bergbaus aufzusuchen, deren Funktion und Wert für die Menschen vor Ort zu erläutern und altersgerecht zu vermitteln. Gerade die Auseinandersetzung mit der lokalen Geschichte, die Bedeutung des Bergbaus für bestimmte Stadtteile, die Betrachtung von Menschen, die den Bergbau geprägt haben, waren ausschlaggebend für eine Aufwertung der sozial schwachen Quartiere. Jugendliche sollten mit ihren Stadtteilen Positives verbinden und Problemlagen aus ihren Quartieren

nicht ausblenden, sondern aus einer anderen Perspektive betrachten. Nach dem Motto „uns verbindet der Bergbau und die dahinter steckende Geschichte“, sollten sie ein Wir-Gefühl entwickeln. Die Identifikation mit ihren Quartieren wurde zudem als Anlass genommen, um über Besonderheiten dieser Stadtteile zu diskutieren. Auch wurden positive Beispiele herauskristallisiert und Möglichkeiten (Jugendhäuser, kostenlose kulturelle Angebote, Patenschaften etc.) für Jugendliche in diesen Stadtteilen aufgezeigt.

Mit dem vorliegenden Magazin werden aus dem umfassenden Angebotsspektrum des Projektes „Glückauf: für eine starke Jugend im Revier“ ausgewählte Angebote und Workshops präsentiert, die mehrfach erprobt und von allen Beteiligten als besonders gelungen wahrgenommen wurden. Diese Dokumentation wird hoffentlich weitere Früchte für die Arbeit mit Jugendlichen tragen und andere Schulen dazu inspirieren, diese und ähnliche Angebote selbst zu erproben.



Bezirksverband
Niederrhein e.V.

Kreisverband
Essen e.V.

Kreisverband
Oberhausen e.V.

Der AWO Bezirksverband Niederrhein e.V. führt das Projekt in enger Kooperation mit Kreisverbänden der AWO sowie weiteren Kooperationspartnern an fünf Schulstandorten in den Städten der ehemaligen Bergbauregion Duisburg, Essen, Mülheim an der Ruhr und Oberhausen durch.

Das Projekt wird gefördert durch die RAG-Stiftung und wissenschaftlich begleitet durch das Frankfurter Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik e.V.



GEOCACHING

Geocaching ist eine moderne und sehr beliebte Form der Schnitzeljagd in der freien Natur. Das Gelände rund um die Zeche Zollverein diente als Schauplatz für dieses Angebot. Auf dem weitläufigen Arsenal in Essen-Katernberg treffen Industrie, Natur und Kunst aufeinander. Die Teilnehmenden suchten mittels eigener Smartphones Orte (sogenannte Caches) auf, lösten Rätsel und erkundeten spielerisch das Areal des UNESCO-Welterbes, wobei die Gruppen mit Handfunkgeräten in Verbindung blieben.

Das Angebot wurde im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts mit den Schüler*innen der Realschule an der Gelsenkirchener Straße realisiert. Das Zechengelände liegt direkt gegenüber der Schule und ist somit fußläufig zu erreichen. Geplant und durchgeführt wurde das Workshopangebot von den Projektmitarbeiter*innen.

MIT GEOCACHING EIN GELÄNDE ERKUNDEN

Kurzbeschreibung:

Bei dieser Form der Schnitzeljagd wird mittels eigener Smartphones ein geschichtsträchtiger Ort erkundet. Die Schüler*innen suchen Caches und lösen vor Ort Aufgaben.

Ziele:

- Durch die Gruppenerfahrung in der Natur wird das Gemeinschaftsgefühl in der Klasse gestärkt und die Teamfähigkeit gefördert.
- Das spielerische Entdecken des Zechengeländes erhöht die Kenntnis des direkten Sozialraums.
- Die Erfahrung der Natur hilft den Schüler*innen, ihre Persönlichkeit zu entwickeln.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Der Workshop wird mit einer Schulklasse durchgeführt, die in vier Gruppen unterteilt ist.

Zeitraumen:

Das Geocaching dauert ca. 90 Minuten.

Durchführung:

Zur Vorbereitung des Workshops werden auf dem jeweiligen Gelände Standorte ausgewählt, mittels Smartphones deren Koordinaten bestimmt und Fragen bzw. Rätsel notiert. Koordinaten und Standorte werden für die Schüler*innen als Liste vorbereitet, wobei jede Gruppe einen unterschiedlichen Startpunkt erhält.

Die Schüler*innen finden sich in vier Gruppen zusammen und werden mit der Liste der Standorte und einem Funkgerät ausgestattet. Die Schüler*innen geben die Koordinaten in die eigenen Smartphones mittels der vorinstallierten Navigationssoftware ein und können anschließend die Orte aufsuchen und die damit verbundenen Fragen beantworten.

Zum Schluss können die Schüler*innen die Ergebnisse mit den Mitschüler*innen abgleichen und sich über die gemachten Erfahrungen austauschen.

Besonderes Highlight war bei diesem Angebot der Einsatz des eigenen Smartphones, welche normalerweise nicht im Unterricht zum Einsatz kommen.

Mit dieser Übung lernten die Schüler*innen, Orte mithilfe von Koordinaten aufzusuchen und in einem Team zu arbeiten. Nebenbei entdeckten sie interessante Orte auf Zollverein. Obwohl das Zechengelände nicht weit von der Schule entfernt ist und die Schüler*innen sich dort häufig in ihrer Freizeit aufhalten, betrachteten sie ihn durch das Geocaching auf eine ganz andere Weise.



Glückauf FOTOSAFARI

Fotografie ist im Leben von jungen Heranwachsenden allgegenwärtig. Besonders

beliebt sind Selfies: Die Jugendlichen inszenieren und fotografieren sich selbst



und teilen diese Fotos mit Freunden oder in sozialen Netzwerken.

Anknüpfend an diese beliebte Praxis wurde ein Fotografie-Workshop durchgeführt. Zentrale Aufgabe war es, sich selbst, andere

oder Objekte fotografisch festzuhalten und dabei die Werte der

„Kumpel“ also der Bergleute darzustellen. Das Gelände der Ze-

che Zollverein stellte eine besonders gute Kulisse für diesen Workshop dar, da das

Welterbe symbolisch für den Bergbau und somit auch für die Werte der Bergleute

steht. Die Schüler*innen setzten sich in Szene und erlernten nebenbei nützliches

Wissen rund um die Technik des Fotografierens. Die entstandenen Aufnahmen wur-

den abschließend ausgedruckt und in einer Collage zusammengeführt.

Der Fotografie-Workshop wurde im Rahmen des freiwilligen Nachmittag-Angebots

mit Schüler*innen der realisiert und von Mitarbeiter*innen der AWO angeleitet.

DIE WELT DER FOTOGRAFIE ENTDECKEN

Kurzbeschreibung:

In diesem Workshop haben die Schüler*innen die Möglichkeit, unter professioneller Anleitung Bilder nach eigenen Wünschen zu erstellen und in der Nachbearbeitung eine Collage auf einer Holzplatte anzufertigen.

Ziele:

- Durch die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Gelände der „Zeche Zollverein“ beschäftigen sich die Schüler*innen mit ihrem eigenen Sozialraum.
- Die Wahrnehmung des Geländes und die Abbildung der Werte der Bergleute vertieft das Wissen zum Thema und hilft den Schüler*innen, die Persönlichkeit weiterzuentwickeln.
- Durch die gezielte Erstellung von Fotos, welche die Emotionen darstellen, setzen sich die Schüler*innen aktiv mit sich selbst und anderen Teilnehmer*innen auseinander.
- Die Schüler*innen haben die Möglichkeit ihr Wissen zum Thema Fotografie zu vertiefen.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Die Fotosafari wird mit einer kleineren Gruppe von ca. acht Schüler*innen durchgeführt.

Zeitrahmen:

Das Angebot wird wöchentlich zwei Stunden nachmittags über eine Dauer von vier Wochen angeboten.

Durchführung:

Unter der Anleitung erfahrener Fotograf*innen tauschen sich die Schüler*innen über Fotografie aus. Die eigenen Erfahrungen werden in der Gruppe zusammengetragen, wobei gerne Fotos von den eigenen Smartphones gezeigt werden, welche für die Gestaltung der Bilder genutzt werden können. Die Gruppe begibt sich zusammen an einen Ort, welcher mit dem Bergbau assoziiert wird. Vor Ort erhalten die Schüler*innen eine Anweisung zur Bedienung einer Systemkamera, welche der Gruppe zu Verfügung gestellt wird. Hierbei sind Bildausschnitt, Belichtungszeit und Blende ein wesentliches Gestaltungsmerkmal und werden den Schüler*innen je nach Interesse erörtert. Die Motivauswahl soll anhand von Gefühlen, Emotionen und den Werten der Bergleute wie Mut, Toleranz und Respekt ausgewählt werden. Dies müssen keine Personen sein, auch Bilder von einem Himmel, Metall, Sand oder anderen Kunstwerken können diese Inhalte repräsentieren. Innerhalb von zwei Wochen fertigen die Teilnehmer*innen eine Vielzahl von Bildern an, dabei ist mindestens ein Bild von jeder*m Schüler*in ein Portrait. Zur Motivation werden die Schüler*innen vor dem Portrait-Shooting im Hinblick auf die

Selbstdarstellung beraten. Nach den Vorstellungen und Wünschen der Schüler*innen werden diese unter Anleitung des Teams gestylt und in Bezug auf die Körperhaltung beraten. Im Anschluss erfolgt ein Fotoshooting in einem professionellen mobilen Fotostudio. Mit dem*der Fotograf*in werden in der dritten Woche die Fotos ausgewählt und bearbeitet. In der abschließenden Projektwoche werden alle ausgewählten Bilder gedruckt, das Portraitbild wird hierbei in dem Format Din A2 gedruckt und die Person mit einem Cuttermesser ausgeschnitten. Die Schüler*innen positionieren die ausgewählten Fotos in der eigenen Silhouette und fixieren diese im Anschluss auf einer Holzplatte. Die Kunstwerke können die Schüler*innen nach dem Workshop behalten.

Das Feedback der teilnehmenden Schüler*innen war ausgesprochen positiv. Alle Schüler*innen haben kreative Ideen für die Auswahl der fotografierten Inhalte umsetzen können. Das Interesse an einer Systemkamera war sehr groß und die Schüler*innen waren sehr überrascht, wie viele Funktionen an einer Kamera das fertige Bild, im Gegensatz zu einem Smartphone, beeinflussen können.

Durch die Ausflüge auf das Zechengelände sind die Schüler*innen einige Stunden mit anderen Schüler*innen in Kontakt gekommen und

haben sich über unterschiedliche Themen wie etwa Schule, Interesse an Fotos und Hobbys sehr wertschätzend ausgetauscht. Aus über 500 entstandenen Fotos stellten die Schüler*innen schnell eine geeignete Auswahl zusammen. Einige Motive zeigten Zusammenhalt, wie etwa eine Umarmung oder Mut bei dem Sprung über ein Hindernis.

Durch diesen Workshop wurden die Schüler*innen dazu ermutigt, die eigenen Stärken zu erkennen und diese in einer kreativen Zusammenstellung in Form von Fotos zu präsentieren.



HÖRSPIEL

Im Rahmen dieses Workshop-Angebots haben die Schüler*innen ein eigenes Hörspiel kreiert: Von der Entwicklung einer Geschichte, der Übernahme von Sprecher*innen-Rollen, dem Aufnehmen von Soundeffekten bis hin zum Schnitt waren die Schüler*innen an allen Schritten der Umsetzung beteiligt.

Das Medium des Hörspiels ist eine faszinierende Möglichkeit, nur mit Geräuschen, Worten und Musik in fremde Welten zu entführen. Inhaltlich wurden die Werte der Bergleute als ein zentrales Thema des Gesamtprojektes aufgegriffen – die kreative und technische Herangehensweise erleichterte die vertiefte Auseinandersetzung mit diesem Thema. Das Angebot wurde mit beiden Kooperationsschulen in insgesamt vier Schulklassen am Standort Essen realisiert. Hierbei konnten die Schüler*innen



entscheiden, ob sie eine von insgesamt 40 Sprechrollen übernehmen oder an dem Sounddesign mitwirken möchten. Durch die Arbeit im gesamten Klassenverbund konnten sich alle Schüler*innen mit dem Endergebnis identifizieren.

Dozent Kolja Vorthmann ist freiberuflicher Musiker und Sounddesigner. Er bot bereits zahlreiche Workshops rund um die Themen Sound, Musik und DJ unter anderem im Rahmen des Programms Kulturrucksack an.

EIN EIGENES HÖRSPIEL PRODUZIEREN

Kurzbeschreibung:

Mit dem Hörspiel Workshop soll eine kreative Auseinandersetzung mit den Werten der Bergleute erfolgen. Die Schüler*innen sind an allen Phasen der Umsetzung beteiligt und können eigene Ideen verwirklichen.

Ziele:

- Durch die Erfahrung, ein Hörspiel als eigenes Projekt produziert zu haben, bekommen die Schüler*innen ein Erfolgserlebnis.
- Die gemeinsame Produktion und Arbeit am Projekt stärken das Gemeinschaftsgefühl der Klasse.
- Der Blick hinter die Kulissen einer Hörspielproduktion steigert die Medienkompetenz der Schüler*innen.
- Durch die Auseinandersetzung mit der Wirkung von Worten, Geräuschen und Musik beschäftigen sich die Schüler*innen vertieft mit Audio und Sprache im Allgemeinen.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Der Workshop wird im gesamten Klassenverband durchgeführt. Für die Tonaufnahmen werden Kleingruppen mit ca. 3 Personen gebildet.

Zeitraumen:

Der Workshop wird wöchentlich ca. 90 Minuten über einen Zeitraum von sechs Wochen angeboten.

Durchführung:

Die ersten Sitzungen finden im Klassenverband statt. Anfänglich erfolgt eine inhaltliche Einführung durch den Dozenten, bei dem der Erfahrungsschatz der Schüler*innen erhoben und die technische Produktion erörtert wird. Die meisten Schüler*innen kennen Hörspiele bereits aus der Schule oder von Zuhause und können bekannte Hörspiele benennen.

Zu Beginn der Produktion werden die Sprecher- und Erzählerrollen vergeben. Die Übernahme erfolgt

freiwillig und die Schüler*innen können Namen und Charaktereigenschaften ihrer Rolle mit ausgestalten. Schüler*innen, die nicht aktiv sprechen möchten, können parallel zu den Sprachaufzeichnungen das Sounddesign also die Vertonung des Hörspiels entwickeln. Bevor jedoch Aufnahmen entstehen, braucht es eine Handlung. Der Dozent setzt inhaltliche Impulse (im Falle des Projektes Glückauf waren es Werte der Bergleute wie Mut, Respekt oder Toleranz). Die hieraus entstehende Grundidee wird mit Details ergänzt, wobei die Wünsche der Schüler*innen wie Witze und Trends in das Hörspiel einfließen. Aus den Ideen entwickelt der Dozent ein Skript mit individuellen Rollen, welche im nächsten Schritt eingesprochen werden.

In den folgenden Terminen werden die Schüler*innen einzeln oder mit maximal drei Personen in ein mobiles Tonstudio geführt, welches sich in einem ruhigen Raum in der Schule befindet. Hier können die Schüler*innen ihr volles Potenzial zeigen und die Textbausteine der Skripte einsprechen und ggf. anpassen. Parallel hierzu produzieren die übrigen Schüler*innen in kleinen Gruppen mit maximal fünf Personen das Sounddesign in der Klasse oder einem Ort in der Schule, welcher sich durch besondere Gegenstände auszeichnet. Stühle über den Boden schieben, die Treppe schnell oder langsam herunter gehen, eine Kiste mit Gegenständen zum Klappern bringen oder andere Alltagsgegenstände wie Telefone können hierzu genutzt werden. Die Aufzeichnung erfolgt direkt an der Tonquelle Mithilfe eines Rekorders. Nachdem die Aufnahmen alle eingesprochen wurden, erfolgt der Schnitt. Dieser wird exemplarisch in der Klasse mit den Aufnahmen erklärt und weiterführend nach dem Workshop von dem Dozenten zu Ende geführt. Je nach Umfang des Hörspiels wird es nach einigen Wochen in allen Klassen präsentiert und vorgespielt, die Schüler*innen finden sich dann in ihren Parts wieder.

Kooperationspartner:

EQTHEK Sounddesign Kolja Vorthmann



„Meine Meinung über das Hörspiel ist positiv, weil man so eine Chance nicht jeden Tag bekommt und außerdem habe ich mitgemacht und kann bald sagen: „Ich war dabei“. Ich finde es schade, dass es Leute nicht inter-

essiert. Eine Chance wie diese muss man nutzen. Ich finde das Hörspiel toll, aber was ich nicht toll fand, ist meine Stimme, weil sie dann hässlich klingt. Ich spiele im Hörspiel Rudolf. Rudolf ist einer der drei Freunde und die gehen Boxen in einem Verein.“ (O-Ton Schülerin)

STEELDRUMS

Das musikalische Angebot mit karibischen Steeldrums (Ölfässer mit kleinen Wölbungen) wurde mit zwei Jahrgängen der Hauptschule Katernberg durchgeführt. Das Besondere an diesem Angebot war die schnelle Einstiegsmöglichkeit in das Musizieren ohne jegliche musikalischen Vorkenntnisse. In aufeinander aufbauenden Workshops erlebten Schüler*innen unter professioneller Anleitung im eigenen Tun und Hören verschiedene Aspekte des Musizierens und machten erste Erfahrungen im Ensemblespiel. Die grundlegenden Elemente der Musik wie Melodie, Rhythmus und Harmonie wurden relativ schnell erlernt. Schon nach kurzer Zeit konnten Schüler*innen einfache Stücke spielen.

Das Angebot wurde im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts realisiert und mit ganzen Schulklassen durchgeführt. Durch die Arbeit im gesamten Klassenverbund wurden

auch Jugendliche erreicht, die sonst keinen aktiven Zugang zu Musik haben. Es sollte gewährleistet werden, dass alle Schüler*innen – unabhängig von musikalischer Vorbildung – aktiv am Projekt innerhalb des Schulunterrichts teilnehmen können. Der erfahrene Dozent Jürgen Lesker von Panworld Dortmund e.V. ist Steelpianist und Komponist und leitete in der Vergangenheit bereits zahlreiche Workshops für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

MIT STEELDRUMS MUSIZIEREN

Kurzbeschreibung:

Mit dem Steeldrum Workshop soll der Einstieg in die Welt der Musik spielerisch einfach vermittelt werden. Teilnehmer*innen sollen gängige Melodien und Lieder erlernen. Der Workshop endet mit einer kurzen Präsentation.

Ziele:

- Nach einer ausführlichen musikalischen Begegnungs- und Arbeitsphase findet eine gemeinsame Aufführung statt.
- Das Gemeinschaftsgefühl wird durch das gemeinsame Musizieren gestärkt.
- Das Angebot eröffnet insbesondere Jugendlichen in sozial benachteiligten Stadtteilen den Zugang zu Musik.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Der Workshop wird in einer Schulklasse mit ca. 25 Schüler*innen durchgeführt.

Zeitraumen:

Die Workshops dauern jeweils 90 Minuten und finden wöchentlich über einen Zeitraum von etwa 4 Wochen statt.

Durchführung:

Vor dem Steeldrum Workshop gilt es, die musikalische Welt der Jugendlichen zu erforschen. Schüler*innen stellen ihre Musikpräferenzen vor und ziehen einen Vergleich zu anderen Musikrichtungen. Eine Verbindung zu exotischen Musikstilen und Instrumenten wird auch hergestellt. Im zweiten Schritt erfahren die Teilnehmer*innen, woher Steeldrums stammen und aus welchem Material die Instrumente hergestellt werden. Nach dieser theoretischen Vorbereitung üben Schüler*innen von Grund auf die Haltung und Handhabung der ca. 20 cm langen Stäbchen, auch Sticks genannt. Damit werden einzelne Notenfelder angeschlagen bzw. wirbelnd zum Klingen gebracht. Anschließend können Schüler*innen ausprobieren, kennenlernen und

kommunizieren – ganz ohne Worte. Dann geht es auf die musikalische Reise in die Welt des Klanges des Steeldrumorchesters. Zunächst mit einfachen Tonfolgen, Leiterübungen und Akkordfolgen. Hierbei wird auch das ein oder andere Musikstück gestaltet und einstudiert, welches später auf einer Abschlusspräsentation vorgespielt werden kann.

Kooperationspartner:

Panworld Dortmund e.V. Jürgen Lesker

Der Zugang zu dem Musikinstrument Steeldrum ist sehr niedrigschwellig: Die Schüler*innen erlernten recht schnell das Spielen der Instrumente und dadurch hatten sie Erfolgserlebnisse. Durch die angezeichneten Notenfelder konnten Schüler*innen mit musikalischen Vorkenntnissen sogar ohne Anleitung ihnen bekannte Melodien spielen.

Neben den eigenen musikalischen Erfahrungen wurde auch die Teamfähigkeit geprägt, denn wenn alle Schüler*innen durcheinander spielten, stieg der Lärmpegel. Sie mussten lernen,

aufeinander zu achten und gemeinsam den gleichen Takt anzuschlagen. Das ambitionierte Ziel, das Steigerlied auf Steeldrum zu spielen, konnte leider nicht umgesetzt werden, da dieses Stück musikalisch sehr anspruchsvoll ist und die Workshop-Dauer nicht ausreichend war. Stattdessen wurden vor allem die beiden Songs „Egyptian Reggae“ und „Drunken Sailor“ geprobt.

Im November 2018 präsentieren die Schüler*innen im Rahmen einer Veranstaltung an der kath. Hauptschule die einstudierten Lieder und konnten damit das geladene Publikum begeistern. Insgesamt stieß der Workshop auf großes Interesse auch bei Schüler*innen anderer Klassen, so dass das Angebot außerhalb des Projektes im Rahmen eines AG Angebots an der Schule fortgeführt wurde.



Die Werte der Bergleute waren ein zentrales Thema des Gesamtprojektes. Sport- und erlebnispädagogische Angebote eignen sich besonders, um solche Werte (Mut, Fleiß, Respekt, Toleranz, Zusammenhalt) spürbar und erfahrbar zu machen. Um den Schüler*innen solche Erfahrungen zu ermöglichen, wurde ein Parkour-Training durchgeführt.

Bei der Sportart Parkour besteht das Hauptziel darin, den urbanen Raum mit den Fähigkeiten des eigenen Körpers zugänglich zu machen. Ziel der Parkour-Läufer ist es, dabei nicht besonders große Risiken einzugehen, sondern den eigenen Körper und die Überwindung von Hindernissen realistisch einzuschätzen. Parkour ist daher keine klassische wettbewerbsfähige Sport-



art, es geht dabei lediglich um die Erfahrung und die Verbesserung der eigenen Wahrnehmung.

Das Parkour-Training wurde im Rahmen des freiwilligen Nachmittag-Angebotes mit Schüler*innen der Realschule an der Gelsenkirchener Straße in Essen realisiert. Etwa 20 Schüler*innen nahmen an dem 90-minütigen Training teil. Die Parkour-Anlage wird vom Jugendhilfenetzwerk der AWO Essen in Kooperation mit der Stiftung Zollverein betrieben. Neben den wöchentlich stattfindenden öffentlichen Trainingsangeboten können auch spezielle Gruppenangebote gebucht werden. Dieses Training wurde von drei Trainer*innen begleitet.

PARKOUR TRAINIEREN

Kurzbeschreibung:

Im Rahmen einer zweistündigen Trainingseinheit erhalten die Schüler*innen eine Einführung in die Trendsportart Parkour.

Ziele:

- Die Schüler*innen setzen sich mit den Fähigkeiten des eigenen Körpers auseinander und verbessern so ihr Selbstbewusstsein.
- Durch das Angebot lernen die Schüler*innen ihre eigenen Fähigkeiten und Grenzen kennen.
- Die Schüler*innen unterstützen sich gegenseitig durch kooperative Aufgaben.
- Werte, wie Mut, Fleiß, Zusammenhalt und Respekt, werden erfahrbar und erlebbar.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Die Trainingseinheit wird mit 20 Schüler*innen durchgeführt.

Zeitraumen:

Das Training dauert ca. zwei Stunden.

Durchführung:

Zu Beginn des Trainings erteilen die Trainer*innen eine Einführung in die Sportart. Beim Parkour geht es nicht darum, waghalsige Sprünge und Stunts durchzuführen, sondern für sich eine Möglichkeit zu finden, ein Hindernis zu überwinden. Außerdem besteht beim Training

kein Zwang, jede*r entscheidet für sich, welche Übungen und Hindernisse man sich zutraut. Im zweiten Schritt werden, wie bei Sporteinheiten üblich, Dehn- und Aufwärmübungen durchgeführt. Gefolgt von einer kurzen Darbietung der geübten Trainer*innen.

Das eigentliche Training beginnt mit leichten Sprung- und Abrollübungen. Beispielsweise springen die Schüler*innen vorbei an einem halbkugelförmigen Körper, in dem sie sich an diesem abstützen. Die Schüler*innen werden im Laufe des Trainings vertrauter mit den Techniken und der Haptik der Hindernisse.

Nach etwa der Hälfte der Trainingszeit machen sich die Schüler*innen auf den Weg und suchen sich selbständig Hindernisse aus, die sie überwinden möchten. Dabei erhalten sie entweder durch die Trainer*innen oder ihre Mitschüler*innen Hilfestellung. Abschließend werden noch einige „Highlightübungen“ durchgeführt, wie Überschläge an einer Wand. Diese Übung kann man nicht alleine erlernen, man ist auf Hilfestellung der Anderen angewiesen und wird dabei von beiden Seiten gestützt.

Zum Schluss wird mit den Teilnehmer*innen eine Reflexionsrunde durchgeführt, wobei sie von ihren individuellen Erlebnissen während des Trainings berichten. Interessierte Schüler*innen werden abschließend zu den öffentlichen Trainings eingeladen.

Kooperationspartner:

Jugendhilfenetzwerk AWO Essen, Projektkoordination: Judith Boll

Durch dieses Training konnten die Werte (des Bergbaus) erfahrbar und erlebbar gemacht werden: Die Schüler*innen bewiesen Mut beim Springen, sie hatten Respekt vor den Hindernissen oder der Höhe, **sie zeigten Zusammenhalt bei den Übungen, die Hilfestellung benötigten, und sie lernten, dass es viel Fleiß erfordert, bis die Sprünge reibungslos erfolgen.**



COMICSTRIP

Das Projekt wurde an der Schule am Hexbachtal in Mülheim an der Ruhr durchgeführt. Die Schüler*innen des WPU (Wahlpflichtunterricht) mit 18 Teilnehmer*innen waren auf zwei Arbeitsgruppen aufgeteilt. Eine Gruppe (Kreatives Schreiben) verfasste und entwickelte die Geschichte unter der Anleitung des Autors und Dramaturgen Herrn Ralf Koss. Die zweite Gruppe zeichnete und illustrierte darauf aufbauend die Geschichte mit der Illustratorin Frau Angelika Stephan. Ziel des Workshops

„Die Jugendlichen sprühten oft so vor Ideen, dass ich kaum hinterher kam, alles in die Geschichte einzubauen.“ (Ralf Koss)



war die Erstellung einer gebundenen Bildergeschichte mit thematischem

Bezug zu Bergbau und Region, sowie Einbettung der aktuellen Lebenswelt der Schüler*innen. Die Schüler*innen erhalten alle mind. eine gebundene Ausgabe. Die Schule hat die Bildergeschichte in ihr Repertoire der Schulbücherei aufgenommen.

men. Das Angebot fand unterrichtsintegriert im Wahlpflichtunterricht „Glückauf!“ statt. Für das Verfassen der Geschichte wurden 3 Termine benötigt a 60 Minuten. Die Zeichner benötigten 4 Termine a 90 Minuten. Für die meisten Jugendlichen war das Kreative Schreiben und Zeichnen die erste Berührung mit solch einer Form der kreativen Arbeit.

Kreative Prozesse (Schreiben, Verfassen, Zeichnen u.a.) fördern gerade bei solchen Jugendlichen häufig Talente und Kompetenzen an den Tag, die ansonsten in den schulischen Kernfächern nur ein sehr geringes Leistungsniveau zeigen. Hierdurch gewinnen sie ein neues Selbstbewusstsein.

Der Workshop wurde durch zwei erfahrene Dozent*innen begleitet. Ralf Koss als Autor und Dramaturg, Angelika Stephan als Zeichnerin. Beide arbeiten als AG-Leiter und führen Workshops mit Jugendlichen durch.

EINE BILDERGESCHICHTE SELBST VERFASSEN

Kurzbeschreibung:

Verfassen und Illustrieren einer Bildergeschichte durch die Jugendlichen, unter Anleitung zweier, erfahrener Dozenten.

Ziele:

- Förderung kreativer Prozesse beim Schreiben und Zeichnen mit nur wenigen Vorgaben
- Selbstverantwortlichkeit übernehmen
- Auseinandersetzung mit Bergbau und der Region
- Ein bleibendes, vorzeigbares Endprodukt herstellen
- Identifizierung mit dem geschaffenen Endprodukt

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Am Workshop nehmen ca. 20 Schüler*innen aufgeteilt in zwei Gruppen teil.

Zeitraumen:

Aufeinander aufbauende Termine einmal wöchentlich (60-90 Minuten). Das Team für Kreatives Schreiben beansprucht drei Termine, das Zeichenteam insgesamt vier Einheiten.

Durchführung:

Vor Beginn der Workshops dürfen die Jugendlichen wählen, ob sie lieber am Schreibworkshop oder am Zeichenworkshop teilnehmen möchten. Dies dürfen die Jugendlichen, je nach Interesse, selbst entscheiden. Der Anleiter des Schreibworkshops setzt dabei einen groben Handlungsrahmen (Bergbau, Bezug zur Region) und lässt dann die Jugendlichen eine eigene, ihrer Lebenswelt nahestehende Geschichte entwickeln. Darauf aufbauend entwickelt das Zeichenteam dazu die entsprechenden Illustrationen. Die beiden Dozenten bearbeiten Text und Zeichnungen im Anschluss. Die fertige Geschichte wird professionell gesetzt, gedruckt und gebunden. Alle Jugendliche erhalten ein Exemplar.

Kooperationspartner:

Ralf Koss als Autor und Dramaturg, Angelika Stephan als Zeichnerin

Die Jugendlichen zeigten gerade im Schreibprozess ein hohes Maß an Kreativität. Oft kam der Autor vor lauter Ideen nicht hinterher, alle Themen in die Geschichte einzubauen. Hierbei zeigen sich die Mädchen als besonders kreativ und wirken phasenweise wie

kaum zu bremsen. Bemerkenswert ist dabei die Tatsache, dass sie ihre Ideen zur Geschichte oft an den Plots ausländischer Telenovelas orientierten, die sie aus ihrem häuslichen Umfeld gut kennen.



Das Projekt wurde insgesamt zwei Mal unterrichtsintegriert an der Gesamtschule Osterfeld durchgeführt. Im ersten Jahr der Umsetzung haben 18, im zweiten Jahr 22 Schüler*innen (jeweils der komplette Klassenverband) teilgenommen.

Hip Hop und Rap sind derzeit in der Jugendkultur ein starkes, wenn nicht sogar das stärkste musikalische Element. Diese Form der Kunst und des Ausdrucks erfreut sich bei den Jugendlichen einer großer Beliebtheit und eines großen Ansehens. Im siebten Jahrgang gibt es keinen Jugendlichen, der nicht schon einmal mit dieser Musikrichtung und dem dazugehörigen Lifestyle konfrontiert wurde.

Für das Projekt konnte Maliq Möbius gewonnen werden, der schon lange mit Kindern und Jugendlichen musikalisch zusammen arbeitet. Mit seinem Projekt „Do something“ spricht er mit diesem Medium insbesondere Kinder aus sozial- und

strukturschwachen Milieus an. Die Jugendliche nutzen das Medium Musik um sich auszudrücken und Frust oder Ängste abzubauen. Rap und Hip Hop sind für sie effektives Mittel des Ausdrucks.

EINEN EIGENEN RAPSONG PRODUZIEREN

Kurzbeschreibung:

Gemeinsam mit Projektteilnehmer*innen werden Raptexte mit jugendrelevanten und bewegenden Texten geschrieben. Diese werden dann professionell eingesungen, sodass am Ende ein professionell produzierter Song der Schüler*innen vorliegt.

Ziele:

Jugendliche nutzen das Medium Rap/Hip Hop als Form des Ausdrucks und der Mitteilung. Für sie relevante, bewegende Themen finden so Gehör und ihren Platz.

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Eine Klasse mit ca. 20 Personen nimmt am Workshop teil und unterteilt sich am Aufnahmetag in Kleingruppen.

Zeitraumen:

Jeweils 2-3 Doppelstunden und jeweils ein Aufnahmetag mit bis zu 3-4 Stunden.

Durchführung:

Der Workshopleiter lernt die Schüler*innen im Klassenverband kennen und erläutert die Abläufe. Er eruiert Themen, die die Jugendlichen beschäftigen und bewegen. Mithilfe eines Beats vom Smartphone verfassen die Schüler*innen erste Reime und Texte. Die Jugendlichen können dem Anleiter dabei permanent Fragen stellen und sich mit ihm als Person und der Geschichte des Raps/Hip Hop auseinandersetzen. Im Anschluss arbeitet der Workshopleiter die Texte der Jugendlichen entsprechend auf und arrangiert sie. Beim darauffolgenden Termin bringt der Leiter das Equipment für sein mobiles Tonstudio mit in die Schule. Die Jugendlichen singen/sprechen nun ihre eigenen Texte mit professionellem Musikequipment in einem separaten Raum ein. Im Anschluss wird der Song durch den Anleiter „remastered“ und abgemischt.

Kooperationspartner:

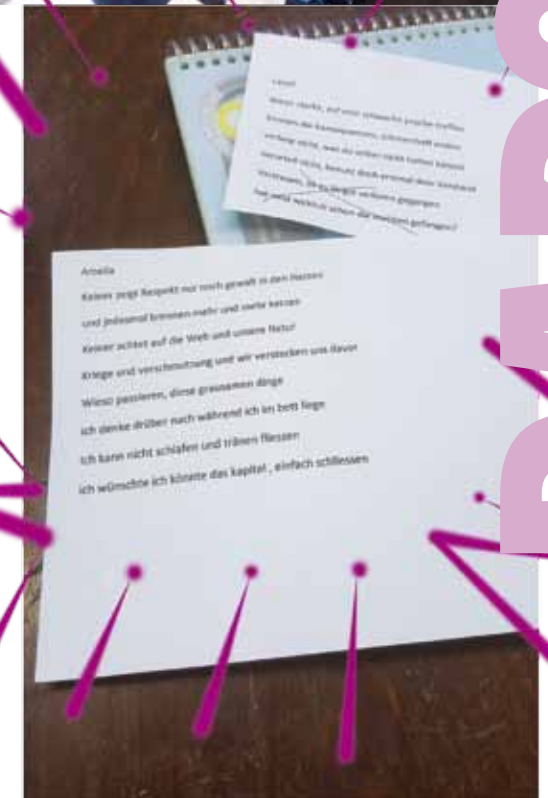
Maliq Möbius, „Tha Ghost Dawg“, „Do something“-Projekt für Jugendliche

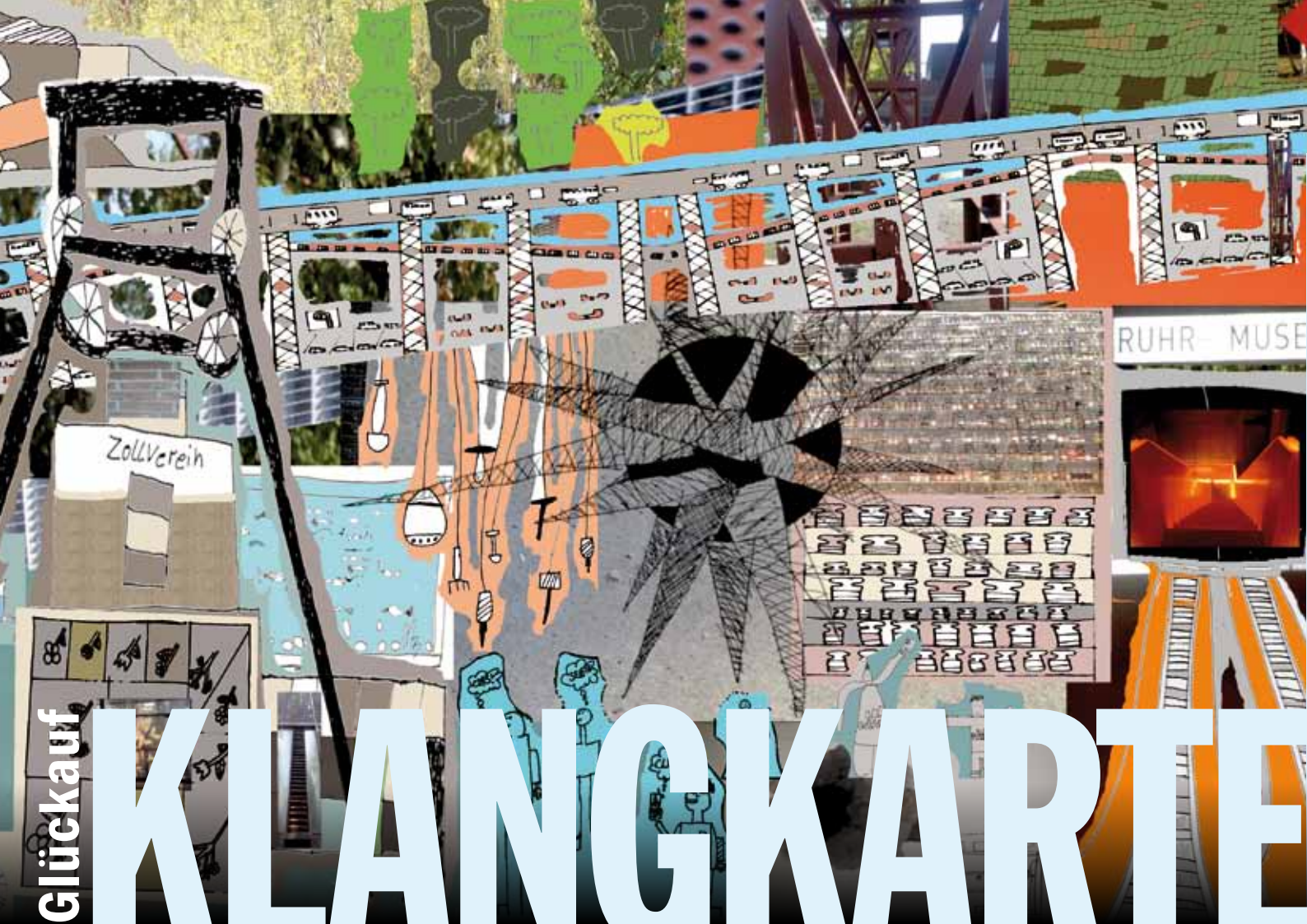
Herr Maliq Möbius schaffte es, sehr zeitnah eine große Akzeptanz und Neugier bei den Jugendlichen hervorzurufen. Die Jugendlichen sind sehr stark an seiner Persönlichkeit und an seinen Erfahrungen und Geschichten im Rap-

Business interessiert. Seine Authentizität und Erfahrung macht das Projekt bei den Jugendlichen so erfolgreich und beliebt. Maliq Möbius konnte an der Gesamtschule weitere Kontakte knüpfen und wird nun in den höheren Klassen ebenfalls für Musikprojekte gebucht und eingesetzt.



„Ich bin immer wieder baff, mit welchen krassen und deepen Themen sich die Jugendlichen auseinandersetzen und was dann in den Songs zum Ausdruck kommt!“ (M. Möbius)





Das Projekt „Klangkarte“ wurde insgesamt drei Mal an zwei unterschiedlichen Schulstandorten durchgeführt. Die Justus-von-Liebig-Schule erstellte eine Klangkarte des Duisburger Landschaftsparks, ebenso die Gesamtschule Oberhausen

Vollgeil sah das aus.

Ich hab noch nie sowas gesehen.

(Beteiligter Schüler)



mit den Klassen der Schuljahre 2018/2019 und 2019/2020. Die Umsetzung erfolgte außerhalb

des Unterrichts und fand im Rahmen des Ganztages an Projekt- und Wandertagen statt. Insgesamt haben ca. 60 Schüler*innen eine Klangkarte im Rahmen des Projektes „Glückauf!“ erstellt.

Das Projekt wurde durchgeführt mit dem erfahrenen Medienpädagogen, AG- Leiter und Künstler Christian Finzel.

EINE KLANGKARTE ERSTELLEN

Kurzbeschreibung:

Anhand eines Spaziergangs und der intensiven Auseinandersetzung mit einem Ort (im Falle des Projektes: Landschaftspark Duisburg Nord und Zeche Zollverein in Essen) werden O-Töne der Jugendlichen zu verschiedenen Stationen auf der entsprechenden Anlage aufgenommen. Die Jugendlichen malen bzw. nutzen Fotografien, um im Anschluss eine Ortskarte zu erstellen. Diese Karte wird online mit den O-Tönen verknüpft, sodass diese automatisch abgespielt werden, sobald der entsprechende Ort mit dem Cursor berührt/ angeklickt wird.

Ziele:

- Auseinandersetzung der Jugendlichen mit historischen, bergbaurelevanten Orten
- Einsatz moderner Techniken (Onlinetools, Aufnahmegerät)
- Bleibendes Endergebnis auf den Homepages der Schulen und des Bildungsträgers

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Eine Klasse mit ca. 20 Personen nimmt am Workshop teil.

Zeitraumen:

Der Spaziergang und die Aufnahme der O-Töne nehmen 2-3 Stunden in Anspruch, das anschließende Erstellen der Karte durch Zeichnungen und Fotografien nimmt einen weiteren Termin in Anspruch. Für die anschließende Bearbeitung durch den Programmierer wird eine Arbeitswoche benötigt.

Durchführung:

Während eines Spaziergangs erkunden die Jugendlichen mit der Workshop-Leitung den jeweiligen Ort und setzen sich intensiv mit ihm auseinander. Folgende Fragestellungen dienen dabei als Orientierung: Was könnte hier passiert sein? Wie wirkt der Ort auf mich? War es hier laut, leise, schön? Was wurde hier hergestellt/ produziert? Hättest du hier gerne gearbeitet?

Die Aussagen der Jugendlichen werden dabei aufgenommen. Im Anschluss zeichnen Schüler*innen den Ort aus der Erinnerung und fügen Fotos hinzu. So entsteht eine Ortskarte. Der Workshop-Leiter kombiniert die einzelnen Orte und Stationen der Karte mit den passenden O-Tönen der Jugendlichen. Im letzten Schritt wird die Klangkarte aufgearbeitet und programmiert, sodass sie auf Internetseiten eingepflegt werden kann.

Fährt man nun mit Cursor/Finger über einen Ort auf der Karte, so ertönt ein passendes Geräusch, bzw. der O-Ton der Jugendlichen. Es entsteht so eine interaktive, virtuelle Ortskarte.

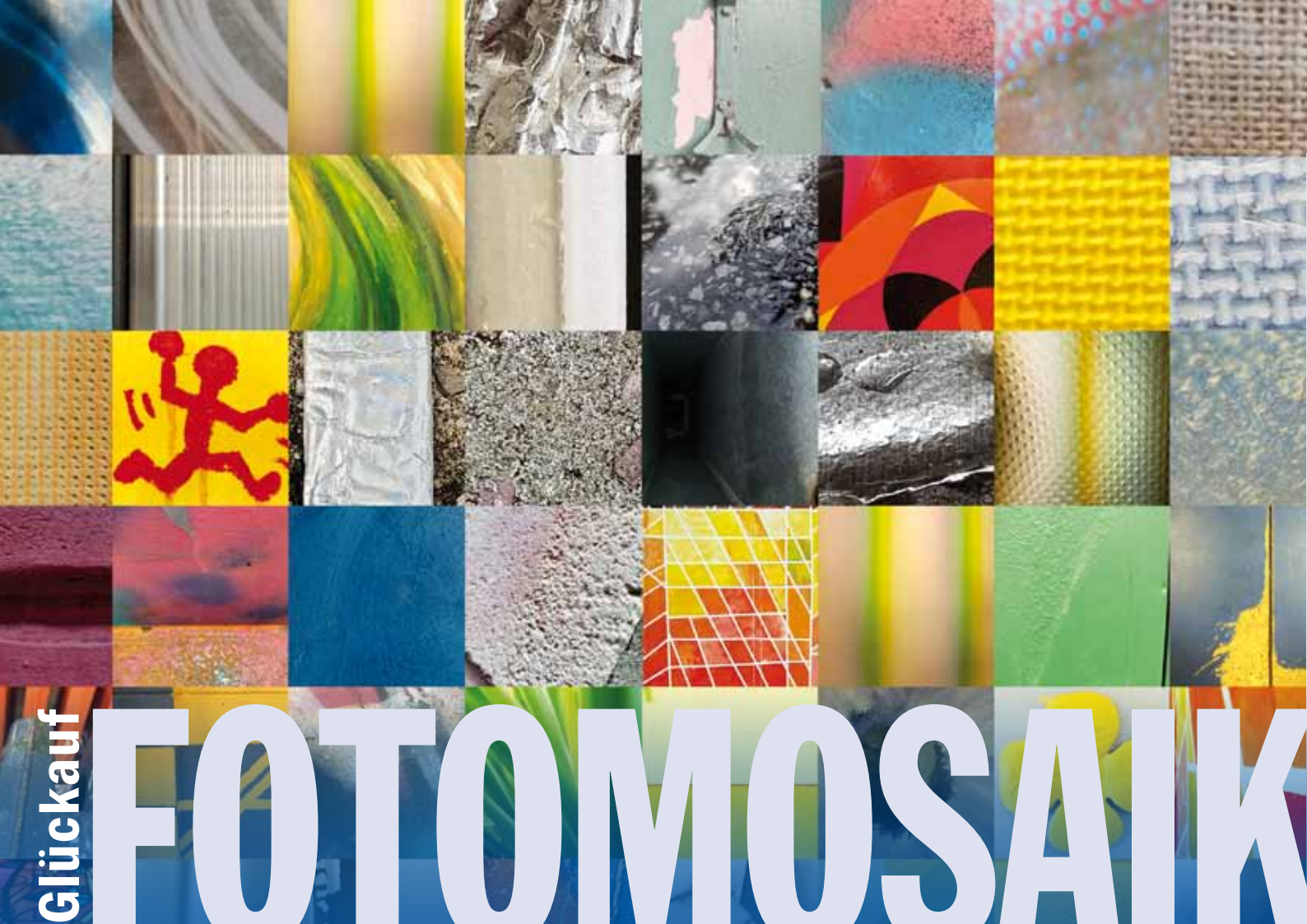
Kooperationspartner:

Christian Finzel, Künstler und Medienpädagoge

Die entstandenen Klangkarten können auf der Homepage der AWO Oberhausen eingesehen werden:

<https://www.awo-oberhausen.de/projekte/schule/#GA>





FOTOMOSAİK

Das Projekt wurde mit einer Klasse der Schulformwechsler in der „Kennenlernwoche“ der Gesamtschule Osterfeld durchgeführt. Der Medienpädagoge Christian Finzel entwickelte das Konzept des Fotomosaiks, bei dem die Schüler*innen Mikro-Aufnahmen mit ihren Smartphones von der Schule und der Umgebung machten. Sie sollten dabei explizit die Technik ihrer Handys nutzen. Sie begaben sich auf Entdeckungstour durch die Schule und fotografierten für sie selbst schöne und relevante Orte und/oder Gegenstände. Die Aufnahmen wurden später zu einem großen Wandmosaik zusammengefügt, sodass sie aus der Ferne ein großes Bild ergeben. Gedruckt wurde auf MDF Platte.

EIN FOTOMOSAİK ERSTELLEN

Kurzbeschreibung:

Jugendliche erstellen mithilfe ihrer Smartphones ein Fotomosaik. Das Mosaik besteht aus mehreren Mikroaufnahmen eines bestimmten Ortes (im Falle des Projektes die Gesamtschule Osterfeld als neuer Lernort), welche die Jugendlichen selbst finden und fotografieren. Anschließend werden die Aufnahmen zu einem Großbild zusammengefügt und auf MDF-Platte gedruckt.

Ziele:

- Erkundung des fremden, neuen Sozialraums Schule,
- Abbauen von Ängsten,
- Fokussierung auf Details in der Umgebung, Schulung des Auges

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Der gesamte Klassenverband nimmt an diesem Angebot teil.

Zeitraumen:

Im Rahmen der Kennenlernwoche werden 3 Tage Vormittage beansprucht.

Durchführung:

Die Workshop-Leitung erläutert den Jugendlichen den Ablauf und schickt sie samt Smartphones los, um ihre neue Schule zu erkunden. Sie dürfen dabei selbst entscheiden, welche Gegenstände oder Orte sie fotografieren. Die einzige Vorgabe dabei ist lediglich, dass es sich um eine Mikroaufnahme, sprich sehr nah fotografiert, handeln muss. Die Schüler*innen können so sehr detailgenau beobachten und schärfen dabei ihren Blick. In einer Theorieeinheit werden auch Funktionen und Tools von Smartphones erläutert. Nach der Praxisphase werden die Aufnahmen der Jugendlichen auf eine großflächige MDF Platte gedruckt. Das Bild trägt den Titel „Bodenschätze der GSO“.

Kooperationspartner:

Christian Finzel, Künstler und Medienpädagoge

Das Projekt wurde sehr gut angenommen und das Endprodukt erregte in der Schulgemeinde eine große Aufmerksamkeit.

Das Bild trägt den Titel „Bodenschätze der Gesamtschule Osterfeld“ und hat einen Platz vor dem Büro der zuständigen Abteilungsleiterin und der Schulsozialarbeiterin gefunden.





Glückauf GRAFFITI

In der Jugend- und Popkultur erfreut sich Streetart und Graffiti einer großen Beliebtheit. Die Jugendlichen finden es besonders interessant, gerade mit dieser Technik Räume, Wände und Bauten ihrer Schulen zu gestalten. Eine kreative Umgestaltung

Es ist schön zu sehen, wie die Jugendlichen immer mutiger werden und ihre Scheu verlieren an so etwas Großem mitzuwirken. (F. Liesebach)



kreativer Form wurde an drei Standorten in unterschiedlichster Form umgesetzt

mit Unterstützung der Kreativagentur Zinnober, vertreten durch Gabor Dolviczenyi, umgesetzt. An der Justus-von-Liebig Schule wurde das Projekt im Rahmen des Offenen Ganztages am Nachmittag umgesetzt. An der Gesamtschule Oberhausen fand das Projekt aufgrund der Corona-Einschränkungen in Projektform an drei Tagen mit ausgewählten Schüler*innen statt. An der Schule am Hexbachtal in Mülheim wurde das Projekt im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts durchgeführt. Somit

ergaben sich an allen drei Standorten unterschiedliche Formen der Einbettung des Projektes in den schulischen Alltag.

Gabor Doleviczenyi hat sich mit großflächiger Streetart ganzer Fassaden und Bühnenbildern deutschlandweit als Künstler einen Namen gemacht. Auch bringt er Erfahrung mit sozial benachteiligten Jugendlichen mit und kann zahlreiche Schulkooperationen vorweisen. Seine Präsenz und seine Authentizität erfreuten sich bei den Jugendlichen großer Beliebtheit und Akzeptanz.

SICH ALS GRAFFITI-KÜNSTLER*IN ERPROBEN

Kurzbeschreibung:

Kreative Umgestaltung eines schulischen Ortes (im Projekt ein Aufenthaltsraum an der Gesamtschule Oberhausen). Hierbei werden Streetart- und Graffiti-Techniken eingesetzt.

Ziele:

- Veränderung eines unattraktiven Lernortes durch Ideen und eigenes Zutun der Jugendlichen,
- Selbstwirksamkeit und Selbstvertrauen durch nicht schulische Inhalte aufbauen,
- Zugang zu Kunst niederschwellig ermöglichen

Anzahl der Teilnehmer*innen:

Teilnahme von 7 – 10 Schüler*innen

Zeitraumen:

Das Projekt umfasst ca. 10 Tage vor Ort. Diese beinhalten Vor- und Nachbereitung des Raumes, Auf- und Abbau, sowie die kreative Phase.

Durchführung:

Im ersten Schritt gilt es, eine Konzeption für die Gestaltung zu erstellen. Hierbei finden der Bezug zur Region, sowie zu Marken und Labels (Gegenüberstellung von Vergangenheit und Gegenwart) Platz und Raum. Jugendliche sind von morgens bis nachmittags mit der Workshopleitung am kreativen Prozess beteiligt. Nach Einweisung in Spraytechniken und der Arbeit mit Schablonen gestalten die Schüler*innen gleichwertig wie die Profis „ihren“ Ort neu.

Kooperationspartner:

Kreativagentur Zinnober, vertreten durch Gabor Doleviczenyi

Während der mehrtägigen Arbeit herrschte eine besonders gelöste und freundschaftliche Stimmung im Umsetzerteam. Die Kooperation mit der Schulsozialarbeit verlief außerordentlich gut. Die Jugendlichen, die aktuell nicht beschult werden, erhielten zudem durch die Teilnahme am Projekt eine Tagesstruktur und verbindliche Aufgabe. **Es konnte beobachtet werden, dass einige Jugendliche länger bleiben wollten, bzw. es sehr bedauerten, wenn der Tag vorüber war.** Diese Tatsache zeigt, dass eine Stimmung geschaffen werden konnte, in der die Jugendlichen sich wohlfühlen. Die Teilnahme an einem großen Projekt mit einer großen

Öffentlichkeitswirkung erfüllte die Jugendlichen mit Stolz. Sie drehten vor dem Endprodukt zahlreiche Instagram-Stories erstellten Selfies. Während der Umgestaltung erhielt die Gruppe immer wieder Zuschauer*innen (Lehrer*innen, Hausmeister, Schulleitung), welche fasziniert das Geschehen beobachteten.



Einige Jugendlichen haben wir nur mit Mühe dazu bewegen können, die Spraydose am Ende wieder aus der Hand zu legen.
(G. Doleviczenyi)

IMPRESSUM

Projektträger	AWO Bezirksverband Niederrhein e.V. (Hrsg.) Britta Altenkamp MdL (Präsidiumsvorsitzende) Lützowstr. 32 45141 Essen 0201 3105-0 info@awo-niederrhein.de
Projektpartner	AWO Kreisverband Oberhausen e.V. AWO Kreisverband Essen e.V.
Projektschulen	Schule am Hexbachtal (Mülheim) Gesamtschule Osterfeld (Oberhausen) Justus von Liebig Schule (Duisburg) Glückauf-Schule (Essen) Realschule an der Gelsenkirchener Straße (Essen)
Förderung	RAG-Stiftung
Förderzeitraum	01.12.2017 bis 30.11.2020
Projektleitung	Kerime Otsekin
Projektteam	Pia Junghans, Jens Fischer, Nina Lieske
Konzept und Gestaltung:	UNGEBUNDEN, Agentur für freie Kreation
Fotos	Seite 12: shomugger Adobe Stock Seite 5: Lina Nikelowski
Druck:	Wir machen Druck
Auflage:	500 Exemplare

ZUSAMMEN- FASSUNG & AUSBlick

Das Projekt „Glückauf: für eine starke Jugend im Revier“ konnte in vieler Hinsicht positive Effekte kennzeichnen. Durch die Schaffung von künstlerischen und kreativen Anreizen bekamen resignierte Schüler*innen die Möglichkeit, sich dem schwierigen Schulalltag kurz zu entziehen. Projektaktivitäten wurden zum Türöffner in eine andere Welt. Es ist unverkennbar, dass kreative und künstlerische Angebote in unserem Projekt einen besonderen Stellenwert einnahmen, da sie alle Schüler*innen unabhängig von ihrem Leistungs- und Entwicklungsstand ansprachen. Mit unserem Projekt schafften wir es, Kulturschaffende in die Projektarbeit einzubinden und das Schulgebäude als Ort der Kunst zu nutzen.

Projektteilnehmer*innen besuchten Stätten des ehemaligen Bergbaus und erfuhren deren Funktion und Wert für die Menschen vor Ort. Eine Auseinandersetzung mit

der lokalen Geschichte machte auch innerfamiliäre Bergbaugeschichte bewusst. Auch fand Wertschätzung gegenüber der Arbeit statt, die die Bergmänner damals unter schweren Bedingungen geleistet haben. Jugendliche zogen Vergleiche zu heutigen, populären Berufen und erkannten, die hinter der „schwarzen Arbeit“ steckende Kraft und Moral.

Zudem erkundeten teilnehmende Schüler*innen ihre Stadt wie auch ihre nähere Umgebung und erfuhren mehr über außerschulische Angebote, die sie auch projektunabhängig in Anspruch nehmen können.

Bestehende Kooperationen mit einigen außerschulischen Partner*innen werden auch nach Projektende in den Schulen fortgesetzt. Künstler*innen, die im Rahmen der Projektarbeit zum Einsatz kamen, konnten bereits andere Klassen mit ihrer kreativen Arbeit begeistern. Einige Projektangebote sind längst im offenen Ganztags verankert, andere sind für kommende Projektwochen geplant.



AWO. Immer deine neue Chance.

sozial.politisch.gestaltend.

AWO Bezirksverband Niederrhein e.V.

Lützowstraße 32

45141 Essen

Telefon: 0201 - 31 05 - 0

Telefax: 0201 - 31 05 - 276

E-Mail: info@awo-niederrhein.de

Internet: www.awo-nr.de

Facebook: AWONiederrhein



Bezirksverband
Niederrhein e.V.