



The Creative School



Open Educational Resources *#EmpoweringYouthVoices:* *Create Your Future City* *Group Workshop Game*

Thema: STEAM

Altersgruppe: 7-11, 11-14, 14-18 Jahre alt



Erasmus+

Authors

Deborah Husic

Images

Radiona, © Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

Materials can be used according to the:
Creative Commons Non Commercial Share Alike license



Disclaimer

The Creative School project has been funded with the support of the European Union and the French National Agency for the Erasmus+ Programme (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). This publication reflects the views only of the author, and the European Union and the French National Agency for the Erasmus+ Programme cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.



Inhaltsverzeichnis

#EmpoweringYouthVoices: Create Your Future City - Workshop Spiel für Gruppen	6
Beschreibungen der Workshops:.....	6
Session no. 1 – Citizen scientists  7-11  11-14  14-18.....	8
Diskussion und Gruppenfindung.....	8
Session no. 2 – Entwerfen und Bauen der Stadt.....	9
Erforderliche Materialien.....	9
Beschreibung der Aktivität	9
Session no. 3 – Präsentation and Schlussfolgerung.....	10
Weiterführende Links	10

Die open educational Resources der Creative School umfassen folgende Lernmodule, die hier nach Themen und Alter der Schüler:innen geordnet sind:

	 7-11	 11-14	 14-18
 Art History		Let Them Live Again	Let Them Live Again
 Citizenship and Philosophy	Ethical Dilemmas	Ethical Dilemmas	Ethical Dilemmas
 Environment, Natural Sciences	Biodiversity and Visual Arts	Biodiversity and Visual Arts	
 Facilitation	Online learning through object based learning	Online learning through object based learning	Online learning through object based learning
 Geography	Urban walks	Urban walks	
 History			How did young people live?
	Photos as memories of the past	Photos as memories of the past	Photos as memories of the past
 STEAM			Critical thinking on climate change
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Hungry Algorithms	Hungry Algorithms
 Teachers Training	Europeana as a learning tool	Europeana as a learning tool	Europeana as a learning tool
	Practical approaches to teaching with objects	Practical approaches to teaching with objects	Practical approaches to teaching with objects

Im Rahmen des Projekts *Creative School* werden Lernmodule für Kinder und Lehrer entwickelt, die selbstgesteuertes Lernen sowie kritisches und visuelles Denken fördern, indem sie Inhalte des kulturellen Erbes nutzen, die von den Partnerorganisationen bereitgestellt werden. Im Rahmen dieses Projekts wurde eine Reihe von Schulungsmaterialien entwickelt, die sich auf die Entwicklung von kritischem Denken durch die Beschäftigung mit dem kulturellen Erbe konzentrieren.

Immer mehr Kinder und Jugendliche müssen Denkfähigkeiten auf höherem Niveau entwickeln, um Lösungen für soziale, emotionale und wirtschaftliche Probleme zu finden. Dies ist sowohl privat als auch im Kontext der weiteren Welt gefordert. Sie werden ermutigt, kreativ, innovativ, unternehmungslustig und anpassungsfähig zu sein, mit dem Ziel, Selbstvertrauen und kreatives und kritisches Denken zielgerichtet einzusetzen.

Zu den Begünstigten des Projekts gehören Lehrer der Primar- und Sekundarstufe, die durch die Teilnahme an dem Projekt mit den notwendigen Fähigkeiten ausgestattet werden, um pädagogische Strategien für Kreativität und kritisches Denken zu fördern. Kinder und Jugendliche, die am Projekt "Creative School" teilnehmen, werden die erforderlichen Fähigkeiten entwickeln, um die Herausforderungen des Lehrplans der "Creative School" zu bewältigen.

Wir hoffen, dass dieses Material Ihrer Arbeit eine neue Dimension verleiht und Sie dazu inspiriert, es zur Förderung des kreativen und kritischen Denkens junger Menschen einzusetzen. Die ausgewählten Themen wurden gemeinsam mit Lehrern und Erziehern aus Österreich, Kroatien, Finnland, Frankreich, Irland, Italien und dem Vereinigten Königreich in Fokusgruppen und Umfragen ausgewählt.

Jedes Material wird von wichtigen Lerninhalten sowie interessanten Fakten oder Informationen begleitet, die zu weiteren Diskussionen anregen sollen. Die am besten geeignete Altersgruppe ist ebenfalls angegeben.

Wo immer es möglich ist, haben wir eine kurze interaktive Aktivität beigefügt, die mit den Schülern durchgeführt werden kann, oder eine Reihe von Vorschlägen für Fragen, die gestellt werden können, um die Themen der einzelnen Lernmodule einzuführen. Falls Sie bestimmte Themen weiter vertiefen möchten, enthält jedes Material einen Link zu anderen verwandten Themen. Wenn verfügbar,

wird auch eine allgemeine Liste mit zusätzlichen Bildungsressourcen zu den Themen bereitgestellt.

Das Material und der Begleittext sind als eigenständige Lernhilfen konzipiert. In dieser Hinsicht sollen die Unterlagen einen Gesamtrahmen bieten, aus dem Sie jene Themen auswählen können, die für Ihre Aktivitäten am wichtigsten sind. Die Lerneinheiten können in jedem Land und in jedem Kontext eingesetzt werden, da sie sich mit Themen befassen, die grenzüberschreitend und universell sind.

Weitere Informationen über das Projekt „The Creative School“ finden Sie im Internet: <https://www.creative-school.eu/>



iStockpicture

#EmpoweringYouthVoices: Create Your Future City - ein spielbasierter Gruppenworkshop

Thema:	 STEAM
Altersgruppen:	 7-11  11-14  14-18
	<p>Der Workshop kann je nach Technik und Fähigkeiten mit verschiedenen Altersgruppen durchgeführt werden. Er ist für alle Generationen geeignet. Die Lehrkraft kann den Schüler:innen zwar ein Beispiel geben, aber die Idee ist, spontan zu sein. Es sollen recycelte oder Wegwerfgegenstände verwendet und eine Kombination aus praktischem Ansatz und verfügbarer Technologie, wie dem Mobiltelefon (etwas, das für jeden Teilnehmer erschwinglich ist) verfolgt werden.</p>
Zeit:	 140 Minuten
Materialien:	Kartons, Papiere, Klebstoff, Scheren, Bleistifte, LEDs, Computerlüfter, Batterien (1,5 oder 3 Volt), ausrangierte oder recycelte Gegenstände, Mobiltelefon, kleines Mikrofon mit Audioanschluss für Mobiltelefone (optional), Arduino oder Microbits (optional), Kopfhörer (optional), Motoren (optional)
Lernziele:	Kinder lernen dabei: <ul style="list-style-type: none">• Kritisches Denken über ihr städtisches Umfeld• die Notwendigkeit von Veränderungen in ihrer Nachbarschaft zu verdeutlichen• Förderung des Denkens darüber, was verändert werden kann• Recycling und Verwendung von Wegwerfobjekten, um etwas über gehortete Dinge und Konsumverhalten zu lernen - Maker-Kultur• Strategisches Denken über ihre lokale Geografie• Bürger als mächtige Wissenschaftler• Individuelle und kollektive Lösungsfindung• Gesellschaftliche Veränderungen und kreatives Denken• Inklusion und Zusammenhalt in unserem Umfeld

Beschreibungen der Workshops

#EmpoweringYouthVoices: Create Your Future City ist ein spielbasierter Gruppenworkshop, der Kindern die Grundlagen der Elektronik, des Modellbaus und des Städtebaus näherbringt. Ebenso werden Umweltproblematiken, soziale Bedürfnisse und kreatives Denken sowie die Bedeutung der Medienkompetenz vermittelt.



Das Spiel beginnt mit einer kleinen Einführungsdiskussion und setzt sich mit dem praktischen Arbeiten beim Basteln, Entwerfen, Herstellen, Bauen und Erstellen des Inhalts fort. Der gesamte Prozess basiert auf der Vernetzung von theoretischem Input und praktischem Lernen.

Session no. 1 – Citizen scientists



Zeit:



20 Minuten

Diskussion und Gruppenfindung

Frage zum Einstieg:	Weiß jemand, was Citizen Science (=Bürgerwissenschaft) bedeutet?
Mögliche Antworten:	Citizen Science bedeutet, dass normale Menschen die Welt um sich herum untersuchen und die gesammelten Daten an Wissenschaftler:innen schicken. Kinder und Jugendliche sind oft gute Citizen Scientists (=Bürgerwissenschaftler:innen), weil sie neugierig und gut darin sind, genaue Anweisungen zu befolgen. Du kannst ein:e Citizen Scientist sein!
Frage:	Gibt es etwas, das du in deiner Stadt oder Nachbarschaft gerne ändern würdest, um eine bessere Welt zu schaffen?
Zuhören:	Hören Sie den Teilnehmer:innen zu und versuchen Sie, bestimmte Bereiche hervorzuheben: Architektur, Menschen, Tiere, Integration, öffentliche Räume, Verkehr, Gerechtigkeit
Frage:	Verwendet ihr eure Mobiltelefone, um kreative Inhalte zu gestalten – macht ihr Fotos, Videos, Musik oder Gesprächsaufzeichnungen wie Journalist:innen? Würdet ihr gerne eine Stadt der Zukunft entwerfen, eine kleine Nachbildung, wie die Welt aussehen sollte? Würdet ihr gerne ein kleines Video oder einen Podcast darüber erstellen?
Zuhören:	Hören Sie zu und konzentrieren Sie sich auf die Bedürfnisse der Teilnehmer:innen und versammeln Sie sie in Gruppen auf Grundlage ihrer Interessen.

Als Nächstes werden die Schüler:innen in Gruppen eingeteilt - jede Gruppe besteht aus a) **Citizen Scientists** und b) **Kreativen ihrer Stadt oder ihres Viertels** und c) **Journalist:innen**. Wenn sie wollen, können sie in zwei Rollen schlüpfen.

Citizen Scientists

Bau der Stadt - Energie, Architektur, Technologie, Standort

Kreative

Aufbau der Stadt - Überlegungen und Platzierung von Bibliotheken, Kinos, Museen, öffentlichen Räumen in der Stadt der Zukunft, Lösung von Problemen der Integration benachteiligter Gruppen

Journalist:innen

Schaffung eines Medienkanals und CityTV-Videomaterials sowie Interviews mit Citizen Scientists und Kreativen über ihre zukünftige Stadt

Session no. 2 – Entwerfen und Bauen der Stadt

Zeit:



100 Minuten

In der folgenden Sitzung beginnen die Gruppen mit dem Entwurf und der Herstellung eines Prototyps ihrer Stadt der Zukunft. Dies kann an großen Tischen, die mit kleinere kombiniert werden, geschehen. Es ist wichtig, dass die Schüler:innen das Gefühl haben, dass sie als Einzelpersonen im Team arbeiten, denn das gibt ihnen das Gefühl der Zugehörigkeit und der Verantwortung für gemeinsame Aktivitäten während des motorischen Teils des Workshops.



Foto: Radiona (cc)

Erforderliche Materialien

Kartons, Papiere, Klebstoff, Scheren, Bleistifte, LEDs, Computerlüfter, Batterien (1,5, 3 oder 9 Volt), ausrangierte oder recycelte Gegenstände, Mobiltelefon, kleines Mikrofon mit Audioanschluss für Mobiltelefone (optional), Arduino oder Micro:bits (optional), Kopfhörer (optional), Motoren (optional).

Beschreibung der Aktivität

Jeder Gruppe gehören Citizen Scientists, Kreative und mindestens ein:e Journalist:in an, der/die die Arbeit der Gruppe mit Fotos und Videos dokumentiert und darüber berichtet. Die Gruppen versammeln sich um die Tische und beginnen, ihre Stadt der Zukunft zu bauen.

Vor dem Bau der Module empfiehlt es sich, flache Quadrate, Blöcke oder Karten mit den folgenden Themen zu erstellen: Energie, Raum, Lebensmittel, Grün, Wohnen, Einrichtungen, Freizeit, Kultur, Gesundheit, Schutz, Natur, Luft, öffentlicher Raum.

Diese können den Teilnehmer:innen helfen, die Infrastruktur der Stadt und ihres Kreises aufzubauen.

Während des Workshops sollten die Moderator:innen die Kinder und Jugendlichen fragen, wo sie ein bestimmtes Gebäude errichten oder wie sie ein bestimmtes Problem in der Stadt lösen wollen, z. B. Zugänglichkeit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen, Mobilität und Verkehr, Gesundheitsversorgung, Müllabfuhr, Klimawandel, erneuerbare Energien, öffentliche Räume, Kinderbetreuung, Bildung, ältere Menschen, Freizeit und Sport. Es wird empfohlen, die Ideen während des Workshops zu moderieren, um die Kinder und Jugendlichen dazu zu bringen, ihre eigenen Ideen und Gedanken zu entwickeln und auszudrücken.

Diese Themen werden den Journalist:innen in den Gruppen helfen, die Idee für eine CityTV-Berichterstattung über die Arbeit der Gruppen zu entwickeln.

Der oder die Moderator:in muss mit den Grundlagen der Videobearbeitung auf dem Mobiltelefon vertraut sein, um einfache Anwendungen wie Magisto (kostenlos für Android und iPhone) nutzen zu können. Wenn Arduino oder Microbits verwendet werden, sollte der oder die Moderator:in die Grundlagen des Programmierens und der Hardware kennen.

Die Gesamtaktivität des Entwerfens und Bauens der Stadt sollte in etwa 100 Minuten dauern, während die letzten 20 Minuten für die Präsentation in Form einer Medienberichterstattung für die Journalist:innengruppe und die Präsentation des Baus der Stadt der Zukunft mit Schlussfolgerungen vorgesehen sind.

Session no. 3 – Präsentation and Schlussfolgerung



Zeit: 20 Minuten

Die letzte Sitzung ist den Journalist:innen in der Gruppe gewidmet, um ihr während der Bauphase erstelltes Videomaterial zu präsentieren - Interviews und Berichte über den Bau der Stadt, die möglicherweise auch auf YouTube hochgeladen worden sind. Danach sollte der oder die Moderator:in die Gruppen auffordern, ihre Stadt zu präsentieren und eine kleine Abschlussdiskussion über die Probleme zu führen, mit denen die Teilnehmer:innen während der Lösungsfindung konfrontiert waren und wie sie diese überbrücken konnten. Der Workshop könnte mit einer allgemeinen Schlussfolgerung darüber enden, was wir in unseren Städten brauchen.

Weiterführende Links

- Magisto software for video editing: <https://www.magisto.com/>
Magisto tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=Mci1Ce_3d9w
Magisto tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=N2a5JhUefug>
- LEDs connection to 1,5 cell button battery tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=pIDB56RYT5M>
- LEDs for beginners tutorial: <https://www.instructables.com/LEDs-for-Beginners/>
- Connecting battery to computer ventilator tutorial: <https://www.instructables.com/Super-easy-battery-powerd-computer-fan/>
- Arduino: <https://www.arduino.cc/>
- Micro:bits: <https://microbit.org/>
- Recommended reading: <https://www.abc.net.au/news/science/2018-12-28/great-citizen-science-holiday-projects-for-the-kids/10611528>