

Abschlussbericht zum Projekt:

"Grüne Städte? - Zeitreise 2030"
**Durchführung eines Umweltbildungsprogramms für
Jugendliche zum Thema Stadtökologie**

Aktenzeichen: 27401

Referat 43/2

Dipl. Geogr. Cheryl Meiseberg und Dipl. Ing. Thomas Meiseberg

Wissenschaftsladen Hannover e.V.

Hannover im Mai 2012

Inhaltsverzeichnis

1	Kurzfassung	4
2	Ausstellungen im Bereich der Bildung für Nachhaltige Entwicklung	5
3	Vermittlungsansätze: Methoden und Instrumente	6
3.1	Methoden	6
3.2	Instrumente	7
4	Ziele des Projekts	7
5	Projektbeschreibung	8
5.1	Konzept- und Ideenphase	8
5.2	Gestaltungsphase	9
5.3	Pilotphase	9
6	Projektverlauf	10
7	Ausstellungselemente	13
7.1	Zeitschleuse und Begrüßung durch die Guides	13
7.2	Element 1: Lebensstil – Mias Zimmer	14
7.3	Element 2: Schule und Arbeitswelt	15
7.4	Element 3: Stadtumwelt	17
7.5	Element 4: Gesellschaft und Politik	18
7.6	Element 5: Leben und Tod	20
7.7	Element 6: Erfindungen	22
7.8	GPS-Stadt-Erlebnistour	23
8	Workshops und Begleitprogramm	24
9	Ergebnisse und Evaluation	26
9.1	Kompetenzen (Team Zeitreise)	26
9.2	Ergebnisbeurteilung und kritische Reflexion über die Ausstellung (Inhalte, Exponate, Ausstellung)	27
9.2.1	Zeitschleuse	27
9.2.2	Element Jugendzimmer (Lebensstil)	27
9.2.3	Element Schule / Beruf	28
9.2.4	Element Stadtökologie	28
9.2.5	Element Politik / Gesellschaft	29
9.2.6	Element Leben und Tod	29
9.2.7	Element Produktevolution	30
9.2.8	Studio Z	30

9.3	Wurden die angestrebten Ziele erreicht?.....	31
9.3.1	Bezüglich Zielgruppen.....	31
9.3.2	Bezüglich Inhalt.....	31
9.3.3	Bezüglich BNE-Kompetenzen	31
9.4	Zielindikatoren, quantitativ.....	32
9.5	Auswertung der Rückmeldungen der Besuchergruppen	35
9.6	Auswertung der Feedbackbögen	35
10	Ausblick und Verortung.....	36
10.1	Zeitreise-Tagung und Jugendumweltfestival "Grün & Laut"	36
10.2	Verortung im Lebensumfeld.....	40
10.2.1	Transition Town Hannover.....	40
10.2.2	Rollende Gartenparty	40
10.3	Materialkoffer für Schulen	40
11	Auszeichnungen und Anerkennung.....	40
12	Mitwirkende und Unterstützer.....	41
13	Zitate aus den Evaluationsgesprächen	42
14	Quellenangaben	44

1 Kurzfassung

Der Wissenschaftsladen Hannover e.V. hat in Kooperation mit dem Stadtteilzentrum Freizeitheim Vahrenwald ein Projekt durchgeführt, dessen Ziel der Aufbau und Betrieb einer interaktiven Lernumgebung rund um die Themen Stadt der Zukunft, Stadtökologie und nachhaltige Stadtentwicklung war. In diesem Zusammenhang wurde Fragen zu Gestaltungsideen, Wünschen und Werten nachgegangen, sodass im Zuge der Projektlaufzeit eine inszenierte "Zukunftswelt" entstanden ist, in der mögliche Antworten auf unsere dringlichsten Zukunftsfragen erlebbar gemacht wurden.

Der Kern des Projektes war der Entstehungsprozess in Konzeption und Gestaltung: die intensive Kreativarbeit in Workshops mit verschiedenen interkulturellen Jugendgruppen. Die Jugendlichen haben ihre persönlichen Sichtweisen eingebracht und konnten zugleich die Sichtweisen anderer Projektteilnehmerinnen kennen und akzeptieren lernen. Auf dieser Grundlage ist eine gemeinsame Vision des Stadtlebens und der Stadtumwelt in der Zukunft entstanden: eine Erlebnisausstellung zum Mitmachen.

Für die konkrete Umsetzung der "Zeitreise" in das Jahr 2030 wurden Texte geschrieben, Charaktere und Spielsequenzen entworfen, Artefakte und Exponate entworfen, Videos gedreht und Audio-Podcasts gesprochen. Informationen und Zukunftsbilder wurden in unterschiedlichsten Medien aufbereitet und für die Ausstellungs-Welt zur Verfügung gestellt.

Jede Besucherin kann darin ihre eigene Zeitreise machen und erlebt Zukünfte im Spannungsfeld eigener Bedürfnisse und visionärer Zukunftsbilder. Leitmotiv ist eine nachhaltige Stadt- und Gesellschaftsentwicklung vor dem Hintergrund großer Krisenszenarien (Wirtschaftskrise, Klimakrise, Ressourcenkrise).

Besondere Berücksichtigung fanden die Lebens- und Konsumgewohnheiten (Einkauf, Ernährung, Medien, Freizeit) der Jugendlichen im Alter von 15 bis 22 Jahren.

Der Wissenschaftsladen Hannover e.V. hatte sich für das Projekt "Grüne Städte" zum Ziel gesetzt, Jugendliche für das Thema Zukunft und Umwelt zu aktivieren und zu begeistern. Dabei stand die Förderung von Schlüsselqualifikationen, sowie der Gestaltungs- und Handlungskompetenzen im Vordergrund. Dies ist mit dem Projekt vollauf gelungen.

Das Projekt konnte Mitte April 2010 beginnen, erste Schülerworkshops wurden ab Herbst 2010 durchgeführt. Die Ausstellungsgestaltung war für Winter und Frühjahr 2011 geplant, Ausstellungseröffnung war am 4. September 2011. Das Projekt wurde nach einer ersten Testphase und den entsprechenden Anpassungen im März 2012 mit einer Dokumentation beendet. Seit dem steht die Ausstellung über den Wissenschaftsladen Hannover e.V. und den Fachbereich Bildung und Qualifizierung der Landeshauptstadt Hannover zum Verleih zur Verfügung. Der Ausstellungskern soll in anderen Städten (bundesweit) für anknüpfende Projekte genutzt werden. Hierfür sollen dann jeweils vor Ort eigenständige Exponate, Bild- und Videomaterial als Ergänzungen entstehen.

Anmerkung der Autorinnen: In diesem Text werden möglichst geschlechtsneutrale Formulierungen verwendet. Wo dies nicht möglich ist, folgt die Wortwahl der besseren Lesbarkeit willen den allgemeinen sprachlichen Konventionen. Aus unserer Sicht bedeutet dies keine Geringschätzung der gesellschaftlichen Rolle von Männern oder Jungen und allen anderen denkbaren Genderformen.

2 Ausstellungen im Bereich der Bildung für Nachhaltige Entwicklung

Ausstellungen eignen sich hervorragend als Anschauungs- und Lernobjekte in der schulischen und außerschulischen Bildung zu Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen. Gut gemachte Ausstellungen ermöglichen einen breiteren Zugang zu verschiedensten Themen als viele andere Methoden. Während Vorträge und Diskussionen, Schrift-, Bild- und Tonmedien hinsichtlich der nutzbaren Sinneszugänge stark begrenzt sind, können in Ausstellungen durch den Einsatz unterschiedlicher Medien alle Sinne angesprochen werden. Mit Ausstellungen ist es deshalb auch viel leichter möglich, nicht nur die kognitive Ebene der Adressatinnen mit Informationen zu erreichen, sondern ebenso sinnliche Eindrücke zu vermitteln oder einen spielerischen Zugang zum jeweiligen Thema zu ermöglichen. Auch können in erlebnisorientierten Ausstellungen Situationen und Umgebungen geschaffen werden, die den Besucherinnen neue Erfahrungen ermöglichen und Anstöße zur aktiven Auseinandersetzung mit einem bestimmten Problem oder Thema geben.

Ein besonders gut geeigneter Weg, um Kinder und Jugendliche zu einer intensiven Auseinandersetzung mit Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen anzuregen, ist das gemeinsame Erstellen von Ausstellungen. Als Ausstellungsmacherinnen erwerben Kinder und Jugendliche dabei gleichzeitig methodische Kompetenzen wie Recherchieren, Texten und Gestalten von Ausstellungselementen. Weitere Schlüsselqualifikationen, die bei der Erstellung von Ausstellungen erlernt werden können, liegen vor allem in den Bereichen Kooperation, Motivation, Partizipation, Planung und Umsetzung. Die Erstellung von Ausstellungen durch Kinder und Jugendliche fördert damit insgesamt die Gestaltungskompetenz im Sinne einer Bildung für Nachhaltige Entwicklung:

"Bildung ist "eine unerlässliche Voraussetzung für die Förderung einer nachhaltigen Entwicklung und die Verbesserung der Fähigkeit des Menschen, sich mit Umwelt- und Entwicklungsfragen auseinander zu setzen (...). Sowohl die formale als auch die nichtformale Bildung sind unabdingbare Voraussetzungen für die Herbeiführung eines Bewusstseinswandels (...). Sie sind auch von entscheidender Bedeutung für die Schaffung eines ökologischen und ethischen Bewusstseins sowie von Werten und Einstellungen, Fähigkeiten und Verhaltensweisen, die mit einer nachhaltigen Entwicklung vereinbar sind, sowie für eine wirksamere Beteiligung der Öffentlichkeit an der Entscheidungsfindung" (BMU o. J.: 261)

Um die Zukunft im Sinne der Nachhaltigkeit selbstbestimmt gestalten zu können, werden viele Fähigkeiten und Fertigkeiten benötigt (siehe auch www.transfer-21.org):

Teilkompetenzen der Gestaltungskompetenz

- Kompetenz, vorausschauend zu denken, mit Unsicherheit sowie mit Zukunftsprognosen, -erwartungen und -entwürfen umgehen zu können
- Kompetenz zu weltoffener Wahrnehmung, transkultureller Verständigung und Kooperation
- Kompetenz, interdisziplinär zu arbeiten
- Partizipationskompetenz
- Planungs- und Umsetzungskompetenz
- Fähigkeit zu Empathie, Mitleid und Solidarität

- Kompetenz, sich und andere motivieren zu können
- Kompetenz zur distanzierten Reflexion über individuelle wie kulturelle Leitbilder

Viele dieser Fähigkeiten können Kinder und Jugendliche im Rahmen eines Ausstellungsprojektes erlernen.

3 Vermittlungsansätze: Methoden und Instrumente

Das Projekt "Grüne Städte" verbindet konzeptionell unterschiedlichste Methoden und Instrumente zur Vermittlung von Inhalten und Methodenwissen, zur Förderung von Kompetenzen und Qualifikationen, sowie zur Beteiligung der Teilnehmerinnen im Sinne einer partizipativen Projektrealisierung. Diese verbinden erlebnispädagogische, medienpädagogische und theaterpädagogische Vermittlungsansätze mit künstlerischen Konzepten. Dabei wurde insbesondere auf das erprobte Methodenspektrum des Wissenschaftsladens Hannover e.V. und seiner Projektpartner zugegriffen. Die Gestaltung der Ausstellungselemente und -inhalte erfolgte über die Verbindung von angeleitetem Lernen mit selbstbestimmtem Arbeiten der Jugendlichen im Rahmen der Projektumsetzung. Der Ansatz erfolgt vor dem Hintergrund des Konzepts der Inklusion: ein Projekt, dass alle Teilnehmerinnen willkommen heißt, mit ihren Verschiedenheiten.

Die künstlerische Herangehensweise wurde im Kreativprozess zugrunde gelegt und sollte auf die letztendliche Ausstellungsgestaltung und somit die Besucher zurück wirken.

Ein Projekt begleitendes, künstlerisches Element ist die Nutzung der Stadt als Aktionsraum zur Intervention. Dadurch wird Irritation sowie Interaktion geschaffen und das Spannungsfeld zwischen Abstraktion und Zuspitzung, welches die Reflexion über Zusammenhänge, Kausalität und Entscheidungen ermöglicht, geöffnet. Unter Beteiligung der Jugendlichen an ästhetischen Gestaltungsprozessen, vor dem Hintergrund des Bezugsrahmens "Nachhaltige Entwicklung", konnte Identifikation und Motivation, im Sinne der Verantwortung für das eigene Lebensumfeld und dessen Gestaltung, entstehen.

3.1 Methoden

Eine zentrale pädagogische Methode war das Aufsuchen außerschulischer Lernorte: diese bieten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich handlungsorientiert mit Fragestellungen aus ihrer direkten Umwelt auseinander zu setzen. Handlungsorientierter Unterricht und insbesondere außerschulische Workshops sind ganzheitlich und aktivierend. Kognitives, affektives und physiomotorisches Lernen der Schüler kann so in ein ausgewogenes Verhältnis zueinander gebracht werden (siehe dazu: Konzept Bildung für Nachhaltige Entwicklung, Bundländerkommission Transfer 21 und Kultusministerkonferenz: Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung - findet Entsprechung im niedersächsischen Orientierungsrahmen zur Schulqualität des Kultusministeriums).

Der Perspektivenwechsel der teilnehmenden Jugendlichen und der Besucherinnen durch die inszenierte Zeitreise ermöglicht Reflexionsprozesse, die die Gestaltungskompetenzen im Sinne des Konzeptes der "Bildung für Nachhaltige Entwicklung" fördern.

Weitere Methoden sind die spielerische Herangehensweise durch die Inszenierung einer Zukunftswelt, das Schaffen von Herausforderungen um Selbsterfahrung zu ermöglichen, die Sensibilisierung für Gestaltungsmöglichkeiten durch die

Auseinandersetzung mit dem Lebensumfeld (Aktionsraum Stadt) und Dinge begreifen und erfahrbar machen (mit "Kopf, Herz und Hand" sowie durch Reflexion, Kommunikation und die konkrete Anwendung der bereitgestellten Instrumente).

3.2 Instrumente

Die partizipativ orientierte Erstellung von Erlebnisausstellungen motiviert Jugendliche, sich zu artikulieren, ihren Interessen durch adäquate Gestaltungsformen Ausdruck zu verleihen und sich in gesellschaftliche Entscheidungsprozesse einzubringen. Dabei wurden in den einzelnen Projektphasen auch Strategien und Maßnahmen vermittelt, die geeignet sind, den Grad an Autonomie und Selbstbestimmung zu erhöhen und so den Jugendlichen zu ermöglichen, ihre Interessen eigenmächtig, selbstverantwortlich und selbstbestimmt zu vertreten und zu gestalten.

Zentrale Instrumente waren prozessorientierte Workshops, welche besonders auf die Kompetenzentwicklung hinwirkten sowie das kennen lernen der Prinzipien von Beteiligung mit Augenmerk auf die Anknüpfung an Medien- und Lebenswelten der teilnehmenden Jugendlichen (vorzugsweise Internet). Benutzt werden hierfür mediale Techniken wie Video, Audio, das Internet als Austauschplattform sowie Kommunikationsformen wie ein Forum und eine eigene Wiki-Plattform (Enzyklopädie 2030).

4 Ziele des Projekts

Im Projekt "Grüne Städte" wurden Ziele auf verschiedenen Ebenen angesteuert. Dabei wurde zwischen den Zielen für die am Projekt gestalterisch teilnehmenden Gruppen und denen für die späteren Besucherinnen der Ausstellung unterschieden.

Inhaltliches Wissen zum Thema nachhaltige Stadtentwicklung vermitteln

Projektteilnehmerinnen (Gestaltung): Die inhaltliche Ausgestaltung sollte die Möglichkeit, sich kreativ-gestalterisch mit komplexen Fragestellungen zu ökologischen und sozialen Themen auseinanderzusetzen, anbieten.

Ausstellungsbesucherinnen: Hintergründe zu einer nachhaltigen Stadtentwicklung in ihren unterschiedlichen (ökologischen, sozialen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen) Dimensionen sollten vermittelt werden. Der Begriff der Nachhaltigkeit sollte an Beispielen aus der Lebensumwelt transparent und erlebbar gemacht werden. Grundlagen zur Interpretation von Szenarien und Modellen sollten vermittelt werden.

Persönlichkeitsentwicklung und Förderung der Kompetenzen

Durch die unterschiedlichen Angebote des Projektes "Grüne Städte" sollten sich die Schülerinnen mit der Zukunft kreativ auseinandersetzen. Die Anwendung künstlerischer und handwerklicher Methoden zur Erstellung einer Lernwelt sollte dabei unterschiedliche Jugendgruppen verbinden und die Gestaltungskompetenzen im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung fördern.

Politische Beteiligung anstoßen und anregen

Die Besucherinnen der Ausstellung ("Zeitreise 2030") sollten spielerisch auf eine Entdeckungsreise an exemplarische Orte in der Stadt mitgenommen und so zur aktiven und interaktiven Mitgestaltung motiviert werden. Projektteilnehmerinnen und Ausstellungsbesucherinnen sollten für Bürgerbeteiligung sensibilisiert und aktiviert werden. Durch Aufzeigen von Beteiligungsmöglichkeiten an politischen Prozessen kann eine intensive Beteiligungskultur entwickelt und etabliert werden.

Interkulturellen Austausch fördern

Durch den Austausch unterschiedlicher Umwelt- und Naturbegriffe, in kulturell durchmischten Arbeitsgruppen, sollten interkulturelle Kompetenzen gefördert werden.

Kreative Prozesse initiieren

Bei den Teilnehmerinnen sollte im Projekt eine kreative Auseinandersetzung mit der eigenen Zukunft stattfinden. Durch das Gestalten mit unterschiedlichen künstlerischen Medien wurden offene künstlerische Prozesse initiiert. Zum Anstoß wurden unterschiedliche Methoden verwendet. Die Ergebnisse dieser Prozesse sollten die Ausstellung durch kreative Gestaltung, originelle Filmbeiträge und spannende Ideen für Zukunftsvisionen bereichern.

Zielindikatoren

Die oben genannten qualitativen Ziele waren nicht mit Indikatoren versehen. Zur Überprüfung wurde hierzu eine umfangreiche Evaluation (siehe unten) durchgeführt. Darüber hinaus gab es die folgenden quantifizierbaren Ziele:

- Anzahl der erreichten Schülerinnen: es sollten in 15 geplanten Workshops (je dreitägig) und zehn Pretests insgesamt 450 Schülerinnen in das Projekt einbezogen werden. Aufgeteilt in 150 unmittelbare Projektteilnehmerinnen (Workshopprogramm – Phase 2) und 300 Pilot-Ausstellungsbesucherinnen (Phase 3).
- Es sollte mindestens 50 Rückmeldungen von Ausstellungsbesucherinnen geben, die in die Veränderung/Anpassung der Ausstellung einfließen.
- Mindestens fünf Schülergruppen sollten sich im Nachlauf zu ihrem Ausstellungsbesuch an dem Projekt mit eigenen Beiträgen, Videofilmen oder Texten beteiligen.
- Im Rahmen des Verlaufs des Projektes "Grüne Städte" sollten zehn weitere Kooperationspartner und Multiplikatoren für eine längerfristige Zusammenarbeit gewonnen werden. Darüber hinaus sollte es eine Folgevereinbarung über eine dem Pilotprojekt nachfolgende Ausstellungszeit geben. In dieser nachfolgenden Ausstellungsphase sollten mindestens 200 Schulgruppen die Ausstellung besuchen.
- Während des Projektverlaufs sollten zehn stadtweite oder überregionale Medienberichte erscheinen.

Der Umfang der Zielerreichung ist im Abschnitt Ergebnisse und Evaluation dargestellt.

5 Projektbeschreibung

5.1 Konzept- und Ideenphase

Zu Beginn des Projektes wurden nach Kontaktaufnahme mit den Projektschulen Workshops konzipiert. Beteiligt an der Konzeption waren externe Moderatoren, Pädagogen und "Kreativtechniker" aus den Bereichen Medien, Theater, Gestaltung, Text, Street-art. In einer Vorabrecherche wurden von den Projektmitarbeiterinnen bzw. den Zukunftsforscherinnen - einer freiwilligen Jugendexpertinnengruppe - erste Interviews mit visionären Persönlichkeiten bzw. Organisationen durchgeführt. Der Aufbau einer Onlineplattform zur Weiterentwicklung der Inhalte (Online-Community: "WikiMedia") wurde begonnen und mit laufendem Projektfortschritt mit Inhalten gefüllt.

5.2 Gestaltungsphase

In dieser Phase wurden Workshops zu Zukunftsszenarien mit Schülerinnen durchgeführt. Es entstanden Szenenbilder, Ausstattungen, Kulissen, Kostüme etc. In Theater-/Filmprojekten und Schreibwerkstätten entstanden Textdokumente und Filmsequenzen auf Basis der zuvor entwickelten Zukunftsszenarien – ein Ausblick in die Welt von Morgen. Durchgeführt wurden rund 50 Workshopeinheiten. Konzipiert, durchgeführt und begleitet wurden diese von den jeweiligen Expertinnen aus den Teildisziplinen (Journalisten, Autoren, Theatermacher, Filmemacher etc.) und den Mitarbeiterinnen des Wissenschaftsladens Hannover e.V. oder dem Freizeithaus Vahrenwald. Die Workshops wurden an außerschulischen Orten durchgeführt, z.B. in Freizeithäusern und in Stadtteilkulturzentren in Hannover.

Es folgte der Entwurf und Aufbau der Erlebnisausstellung mit Aktivelementen ("Zeitschleuse", sechs "Themen-Inseln", interaktives Erlebnisspiel mit dem "Reiseführer in die Zukunft" sowie des "Studio Z" für die Zukunftsshow (moderierte Talk-Show)). Der Ausstellungskern, die "Themen-Inseln", installiert im Freizeithaus Vahrenwald, wurde der Ausgangspunkt der Besucherinnengruppen. Dort wurden unterschiedliche Tafeln und Interaktivelemente zu Zukunft und Stadtentwicklung gestaltet.

Für das Erlebnisspiel wurden Ausstellungselemente (Land-Art/Street-Art) im nahe gelegenen Stadtraum installiert bzw. entsprechende Punkte (sogenannte POI – points of interest) gekennzeichnet. Hierbei wurden die wichtigsten funktionalen Elemente einer Stadt aufgegriffen und im Zusammenhang mit Nachhaltigkeitskriterien für den Multimediaguide aufbereitet. Die interaktive Zeitreise (die "Schnitzeljagd" in mögliche Zukünfte) wurde im Multimediaguide installiert, mit Angaben der Ortskoordinaten und Informationen zu den jeweiligen Elementen im Jahr 2030. Die Aufgaben der "Schnitzeljagd" sind in Kleingruppen zu lösen.

Nach erfolgreichem Abschluss der Reise durch den Stadtraum wurde erneut das "Studio Z" betreten. Dort traten die Besuchergruppen im Rahmen einer fiktiven Talkshow in einen Wettbewerb: Welche Informationen konnten aus der Zukunft mitgebracht werden und welche Aussagen der Ausstellung sind noch präsent? Dort wurden nicht nur Ergebnisse abgefragt, sondern auch die wichtigsten Gestaltungsvorschläge der Besucher für ihre Stadt der Zukunft.

5.3 Pilotphase

Ausstellungsbesuch unter Einbindung von pädagogischen Begleitangeboten und der Nutzung entsprechender Begleitmaterialien – im Pilotprojekt besuchten zunächst 15 Schulklassen und außerschulische Gruppen die Ausstellung "Zeitreise Hannover" in der Zeit vom 4. September bis zum 14. November 2011 im Freizeithaus Vahrenwald. Im Anschluss wurde eine Evaluation der Ausstellung durchgeführt. Wichtigste Evaluationsgrößen waren das Teilnehmerverhalten während des Ausstellungsbesuchs (Beobachtungen der Ausstellungsguides vor Ort), die Mitwirkung an den Aktivangeboten sowie ein umfassendes Feedback (Rücklauf ausgegebener Feedbackbögen).

Eine erste Anpassung der Ausstellung entsprechend der Evaluationsergebnisse erfolgte vor der Freigabe für die Nachnutzungsphase (bzw. den Verleih). Eine Begleitung der Evaluation hinsichtlich des Erwerbs von Gestaltungskompetenzen erfolgte im Rahmen einer Studien- sowie Masterarbeit einer Studierenden im Bereich Pädagogik an der Universität Oldenburg.

6 Projektverlauf

Die Beschreibung des Projektverlaufs ist thematisch (nicht streng chronologisch) gegliedert, orientiert sich jedoch am prinzipiellen Verlauf der jeweiligen Arbeitsschwerpunkte. Die beschriebenen Themen fanden gemäß der vorgesehenen Projektplanung überlappend sowie teilweise zeitgleich statt.

Webplattform

Die Website www.zeitreise-2030.de ist ein zentrales Element des Bildungsprojektes. Es handelt sich dabei um ein digitales Medium aus der unmittelbaren Lebenswelt der Projektzielgruppe, bei dem insbesondere die Qualitäten des Web 2.0 in das Projekt einbezogen wurden: Hauptanliegen war die Arbeit in Foren und im "Z-Wiki" (der Online-Enzyklopädie des Jahres 2030), neben der Bereitstellung von Daten und Informationen über das Projekt und sein Umfeld wurden Informationen ausgetauscht und veröffentlicht, sowie untereinander im Forum diskutiert. Forum und Wiki wurden in erster Linie von den Mitgliedern des Zukunftsforscherteams als Arbeitsmedium genutzt. Die Zugriffe auf die einzelnen Seiten zeugen jedoch von regem Interesse durch "externe" Besucherinnen.

Zukunftsforscherteam

Das Team, bestehend aus Freiwilligendienstlerinnen (FÖJ) und FSJ-Kultur), Schülerinnen und Studierenden, etablierte sich gleich zu Beginn des Projektes. Einzelne Personen stießen noch im Verlaufe des Projektes dazu bzw. wechselten. Das Team hat sowohl die Szenarioentwicklung als auch die Ideenfindung zu Ausstellungsexponaten und den Inhalten gleichermaßen begleitet.

Workshops und Medienwettbewerb

Neben Aktionswochen und Diskussionsveranstaltungen mit unterschiedlichen Zielgruppen, fanden zahlreiche Workshops mit Schulgruppen statt. Es wurden Ideen gesammelt und Exponate hergestellt. Ein an allen Schulen ausgeschriebener Medienwettbewerb liefert sehr gute Materialien. Das Zukunftsforscherteam erarbeitet in Workshops sowohl Szenario-Versatzstücke als auch konkrete Ausstellungsexponate.

Es gab insgesamt 12 unterschiedliche Workshopangebote, von denen wurden ausgewählt:

- Ein Stück Grün (Entwurf eines grünen Klassenzimmers in der Herschelschule Hannover, 12 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Es grünt so grün (Zukunftswerkstatt, 6 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Ideenwerkstatt (12 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Talkshow(-Rollenspiel) "Leben und Tod" (2 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Literaturwerkstatt (4 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Poetry (4 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Lifestyle-Magazin (6 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Erfinderwerkstatt (4 durchgeführte Workshopeinheiten)
- Street-art, Guerilla Gardening, Stencil & Graffiti (4 durchgeführte Workshopeinheiten)

Die Angebotsformate waren sehr unterschiedlich: von der halbtägigen Talkshow über kontinuierliche Stundenangebote bis zu kompletten Zweitageswerkstätten.

Die Reihenfolge war aufbauend konzipiert, die Ergebnisse der ersten Workshops wurden in die jeweils nächste Stufe mitgenommen und aufgegriffen bzw. wenn möglich als Ausgangspunkt von Betrachtungen weiter verarbeitet. Der Einstieg erfolgte über "Ein Stück Grün". Die Gestaltungsworkshops zu einem grünen Klassenzimmer wurden in der hannoverschen Herschelschule durchgeführt und hatten zum Ziel, sich über die Beschäftigung mit Klimawandel und Gartenbau einer konkreten Planung für einen festgelegten Außenraum des Schulgeländes anzunähern. Szenarien des Wandels wurden recherchiert und eine entsprechende Auswahl an Pflanzen und Freiraumelementen wurde in die Planskizzen eingearbeitet.

"Es grünt so grün" war eine klassische zweitägige Zukunftswerkstatt mit 3 altersdurchmischten Gruppen. Neben kritischen Betrachtungen und der Beschäftigung mit Utopien wurden in der Umsetzungsphase Lebensraummodelle von Häusern und Stadt-Quartieren erstellt. Vor allem mögliche Zielkonflikte im Bereich der Nachhaltigkeit und eine kritische Bewertung der gewählten Ergebnisse spielte für die Reflexion mit den Gruppen eine entscheidende Rolle.

Die Ideenwerkstätten sollten in mehreren kurzen Werkstätten mit vielen unterschiedlichen Gruppen viele Ideen zum Leben in der Zukunft generieren und wenn möglich Teile des Ausstellungsszenarios und von Ausstellungsexponaten skizzieren. Gearbeitet wurde hier mit vier unterschiedlichen Gruppen in weiteren Kleingruppen an sehr detailorientierten Themen. Neben Stadtbild und persönlichem Lebensumfeld ging es um Schule, Arbeit, Gesellschaft und Politik in der Stadt der Zukunft.

Die Rollenspielwerkstätten beschäftigten sich im Rahmen einer fiktiven Talkshow mit der Frage der Unsterblichkeit. Die Teilnehmerinnen führten einen philosophischen Diskurs über mögliche Folgen, Sinn oder Unsinn der Erfindung einer Unsterblichkeitsspielle. Dabei wurden alle Ebenen möglicher Folgen von Erfindungen und deren Bewertung aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln (Rollenspiel) berührt und diskursartig vertieft.

Bei den Literaturwerkstätten handelte es sich um klassische "creative writing" Werkstätten. Unterschiedlichste Methoden wurden genutzt, interessante Texte und kleinere Szenarien zu entwickeln und dabei Fertigkeiten im Interessant-Schreiben zu erlangen. Es handelte sich dabei um einen fortlaufenden Prozess, mehrere aufbauende Werkstätten, die das Ziel verfolgten, Ausstellungstexte und Exponate oder Artefakte bzw. entsprechende Versatzstücke zu entwerfen.

Weiterführend und aufbauend auf die Literaturwerkstätten wurde ein Workshopwochenende zum Bereich Poetry angeboten: Schreibtechniken verfeinern und Texte schreiben lernen, die zum Ziel haben, vorgetragen zu werden. Auch hier sollten Ausstellungselemente und Versatzstücke zu den Artefakten hergestellt werden.

Die Produktion des Life-Style Magazins baute auf eine Workshopreihe auf, deren Inhalt Redaktionsarbeit, Schreibwerkstätten sowie Foto- und Grafikbearbeitung beinhaltete. Das Ergebnis sollte ein Ausstellungsexponat werden. Die Inhalte sollten einen breiten Einblick in den Lebensstil ermöglichen und viele Alltagsthemen aus der Lebenswelt von Jugendlichen aufgreifen: Mode, Schönheit, Reisen, Freizeit, Freunde, Essen, Gesundheit, Mobilität, Musik und Stars.

In der Erfinderwerkstatt wurden die Alltagsgegenstände einer zukünftigen Welt gestaltet, die gebraucht werden, um die größten Herausforderungen der Zeit zu bewältigen. Auch in dieser Werkstatt war die Bewertung unter Nachhaltigkeitsaspekten ein wichtiger Schwerpunkt.

In den Street-art Werkstätten wurden insbesondere die Logos und Motive des Projektes in unterschiedlichen Medien aufbereitet und für einen Einsatz im Stadtraum vorbereitet. Kleidung und Motivelemente wurden hergestellt und in den öffentlichen Raum dekoriert.

Über diese Workshops hinaus haben sich die Teammitglieder an verschiedenen Workshop- und Projektwochen beteiligt bzw. diese aktiv im Sinne der Fragestellung nach einer nachhaltigen Stadtentwicklung mit gestaltet. Dazu zählte eine Aktionswoche gemeinsam mit dem Staatsschauspiel Hannover auf dem Ballhofplatz, sowie eine Workshopwoche mit dem Jugendumweltnetzwerk (Janun e.V.) und dem ideenHOF e.V., beide zum Thema gesellschaftlicher Utopien in praktischen Anwendungen. In einem weiteren Theaterprojekt wurde gemeinsam mit Amateurschauspielern im Bereich der offenen Theaterpädagogik (Junges Schauspiel Hannover) über Zukunftsvisionen gearbeitet und diese in interaktiven Sequenzen aufgeführt. Weitere Workshops fanden im Agenda21 Büro, beim Eduard Pestel Institut sowie beim SCHUBZ Lüneburg statt.

Szenarien

Ein umfassendes Leitszenario bildet den Rahmen für die Ausstellung. Um eine konkrete Vorstellung einer möglichen Zukunftswelt zu bekommen, wurden die Besucherinnen mit einer Reihe von Zeitungsmeldungen entlang eines Zeitstrahls konfrontiert. Die Ideen rund um das Szenario wurden in die Ausstellungsexponate und in die zahlreichen Textdisplays einbezogen, entsprechende Charaktere mit ihren eigenen Biographien wurden imaginiert und führen als Protagonistinnen durch die Ausstellung.

Ausstellungsgestaltung

Sie erfolgte unter Berücksichtigung einer Vielzahl didaktischer Aspekte (nachhaltigkeits-, ausstellungs- und kulturpädagogisch). Unter Mitwirkung des Forscherinnenteams und künstlerisch kreativer Unterstützung konnten sowohl Ausstellungselemente, als auch der entsprechende äußere Rahmen, entwickelt und gestaltet werden. Einbezogen wurden die Ergebnisse der Schulworkshops und Aktionen unter Beachtung des Leitszenarios.

GPS-Stadt-Erlebnistour

Diese ist ein dem Ausstellungsbesuch nachgeschaltetes Ausstellungsexponat. Ziel war die Erweiterung des Ausstellungsraums in den Stadtraum hinein, die Möglichkeit der kreativen Auseinandersetzung mit der Zukunft in einem anderen didaktischen Rahmen und unmittelbar vor Ort in der Stadt. Erarbeitet wurden 13 Stationen verteilt über den kompletten Stadtbezirk. Im Gerät hinterlegt ist für die komplette Bildungs-/Erlebnistour eine Audiospur (Einleitungstexte), Bilder (aus der Stadt der Zukunft), eine Kurzbeschreibung des jeweiligen Ortes (POI) sowie eine von den jeweiligen Kleingruppen von max. fünf bis sechs Schülerinnen zu lösende Aufgabe zu ihren Zukunftsvorstellungen und Wünschen.

Workshops und Begleitprogramm

Im Anschluss an den Ausstellungsbesuch konnten die angemeldeten Gruppen alternativ zum Stadtrundgang mit den GPS-Multimediaguides ein Workshopbegleitprogramm anfragen. Entwickelt wurden eine Ausstellungs-Rallye, Kreativwerkstätten (Street-art), ein Rollenspiel (fiktive Talkshow), eine Kreativ-/Visionswerkstatt sowie ein Filmangebot mit Diskussion. Ferner wurde eine Fortbildung für Pädagoginnen konzipiert. Die Workshops werden im nachfolgenden Abschnitt (Beschreibung der Ausstellung) im Zusammenhang mit der Nutzung des Studio Z kurz beschrieben.

7 Ausstellungselemente

Im Folgenden werden die einzelnen Ausstellungselemente dargestellt. Beschrieben werden die eingesetzte Hardware sowie die Themen und Inhalte.

Der Einstieg in die Ausstellung erfolgt über Zeitschleuse, Begrüßung und Empfang und führt anschließend in den Ausstellungsraum mit den sechs zentralen Themeninseln. Die Inseln bestehen aus vier (polygonzug, halbkreisförmig) bis sieben (polygonzug, kreisförmig) großen Wandelementen aus Wellpappe. Die Elemente sind im Mittel 1,20 m breit und 2,20 m hoch und in einheitlichem Design kaschiert. Sie dienen der Begrüßung und Einführung, der inhaltlichen Erläuterung oder der Aufforderung Aktivelemente zu nutzen. Die Elemente sind mit Texten zu den jeweiligen Themen versehen, sowie mit unterschiedlichen eingebauten Regal- oder Vitrinenelementen und Computermonitoren. Ergänzt werden die Elemente durch Stelen, Pulte und Tische mit Aktivelementen. Nach dem Besuch der Ausstellungsinselform bietet das "Studio Z" den offenen und kreativen Raum für die Reflexionen in Form von Workshops, Spiele und Rollenspielen.

7.1 Zeitschleuse und Begrüßung durch die Guides

Zeitschleuse

Sie besteht aus 40 Texttafeln mit den wichtigsten Ereignissen der Jahre 2010 bis 2030; Audioinstallation; Begrüßung der Besucherinnen: Audio/Videoelement

Vor Eintritt in die Zeitschleuse begrüßen die Guides die Reisegruppen. Sie erklären den Gruppen organisatorische Dinge sowie den Ablauf des Ausstellungsbesuchs (ggf. anschließende Workshops) und leiten in das Ausstellungsszenario über. Die Guides befinden sich von Anfang an in ihrer Rolle (vom Zukunftsforscherteam entwickelte und dem Kernszenario entsprechende Person im Jahr 2030), die sie im Vorfeld einnehmen und bis zur Reflexion durchgängig beibehalten.

Für die Reise ins Jahr 2030 müssen alle Besucherinnen zunächst die Zeitschleuse passieren. Sie werden durch die Guides darauf vorbereitet, dass sich in den folgenden ca. 20 Jahren sehr viel ereignen wird: "Lasst euch ruhig Zeit und schaut genau hin, wie die Ereignisse der letzten Jahre an euch vorbeiziehen. Durchläuft die Zeitschleuse langsam und mit Bedacht, denn: schnell Reisen ist ungesund!" Mit diesem Hinweis werden die Besucherinnen motiviert sich auf das gewissenhafte Lesen der Texttafeln einzulassen.

Den Ausstellungsbesucherinnen wird hier genügend Zeit (ca. 15-20 Minuten) zum Lesen gelassen, da schon in der Zeitschleuse alle wesentlichen Veränderungen zur Gegenwart deutlich werden. Alle für die Ausstellung wichtigen Ereignisse (das zugrunde liegende Szenario, nötig für das bessere Verständnis der Themeninseln) werden dargestellt. Die Guides kennen die Zeitschleuse mehr oder wenig auswendig, haben die Hintergründe dazu parat und sind so hilfreiche aber zurückhaltende Reisebegleiterinnen. Beim Durchlaufen der Zeitschleuse ist eine Audioinstallation zu hören, eine Nachrichtensendung vom 1.7.2030 mit geschichtlichen Betrachtungen (Rückblicken) – hier erfolgt durch den Einsatz eines anderen Mediums ein möglicher Zugang zu wichtigen Eckpunkten des Szenarios auf einer anderen sinnlichen Ebene. Lichteffekte verstärken die futuristisch anmutende Inszenierung in der Zeitschleuse

Empfang (Videoinstallation)

Die Zeitreisende Mia empfängt die Besucherinnen in ihrer Welt, nachdem sie den anstrengenden und aufregenden Weg durch die Zeitschleuse unternommen haben. Die Hauptprotagonistin gibt einen kleinen Einblick in Aufbau und Charaktere der Ausstellung. Dieses Video wird zum Einstieg von allen Besucherinnen angesehen.

Es spielt bereits im Jahr 2030, also im Szenario nach dem Passieren der Zeitschleuse. Um zusätzliche Einblicke in das Szenario bzw. die Hintergründe der weiteren Protagonistinnen (Hauptcharaktere) zu ermöglichen, kann zuvor eine Videosequenz mit fiktiven Bewerbungsvideos gezeigt werden. Darin bewerben sich alle sieben Hauptpersonen um eine Stelle als Ausstellungsguide und stellen ihre Lebensläufe und ihre Motivationen im Zeitreiseprojekt mitzuwirken vor. Die Besucherinnen werden dadurch verstärkt mit den fiktiven Sichtweisen konfrontiert und besser auf den Besuch des Ausstellungsraumes mit den interaktiven Themeninseln eingestimmt. Bewerbungsvideos und Begrüßung können per Projektion am Ende der Zeitschleuse oder im Studio Z vorgeführt werden. Alternativ oder zusätzlich befindet sich ein Empfangselement im Eingangsbereich zur Ausstellung (nach Zeitschleuse).

7.2 Element 1: Lebensstil – Mias Zimmer

(kreisförmig $d=3,70$ m) sieben breite Tafeln, überdacht, Wohn-Einrichtung und kleine Exponate, Postkasten, Anrufbeantworter (Video), Tagebuch (Audio + Netbookinstallation)

Das Jugendzimmer ist das zentrale Element der Ausstellung. Hier ist das Thema Lifestyle beheimatet. Dieser Ort übt die höchste Anziehung auf die jungen Besucherinnen aus und ist immer wieder etwas "überlaufen" – dadurch entsteht permanent eine pädagogisch-didaktische Herausforderung für die Guides.

Das Jugendzimmer ist der größte Raum, bestehend aus 7 Wandelementen mit einem Stoffdach und einer Öffnung als Eingang. Außen sind neben den überall in der Ausstellung umlaufenden "Banderolen" mit Zeitstrahl und Ausstellungstitel zwei Fotobildelemente von der Protagonistin Mia und ihrem Wohnumfeld in Lebensgröße sowie der Begrüßungs- und Einladungstext zu dieser Themeninsel angebracht. Weiterhin gibt es gestaltete Außenwände mit lebensgroßen Schattenrissen (weiß).

Es ist innen künstlich beleuchtet (LED-Leuchtmittel), beinhaltet viele thematisch relevante Elemente und Artefakte. Hier gilt, wie auch in weiten Teilen der Ausstellung: Anfassen erwünscht. Das Material, Wellpappe für Möbel und Wände bietet fast immer Diskussionsstoff für Guides und Besucherinnen. Dabei werden Zusammenhänge und Notwendigkeiten bezüglich Ressourcenschonung, Kreislaufwirtschaft, Vermeidung von Ausbeutung und Raubbau sowie einer nachhaltigen Wirtschaftsweise als Ausdruck eines zukünftigen Lebensstils deutlich. Anknüpfungen an die nachhaltige Entwicklung der Stadt, der unmittelbaren Lebensumgebung, finden sich auch hier immer wieder in den einzelnen Ausprägungen des Lebensstils eines ganz normalen, bürgerlichen 17-jährigen Mädchens wieder.

Postkasten

Außen am Jugendzimmer befindet sich der Postkasten, das Offline-Gästebuch. Hier können die Besucherinnen eigenständig und anonym an Mia schreiben. Zum Postkasten gibt es ein separates Schreibpult mit daran befestigten Stiften. Der Aufforderungstext weist auf Mia als Bewohnerin des Zimmers hin und fordert auf, Nachrichten zu hinterlassen und im Postkasten nach anderen Nachrichten zu forschen ("Hier wohnt Mia, die sich immer wieder über eine neue Nachricht freut. Drüben findest du ein paar schöne Postkarten- schreib doch mal, wenn du Lust hast. Mia nimmt es mit dem Briefgeheimnis übrigens nicht so genau... Mal sehen, was die Anderen so geschrieben haben?!?")

Frühere Nachrichten bleiben der Besucherinnenwelt erhalten, die Guides administrieren, d.h. sie sortieren Postkarten mit homophoben, sexistischen, rassistischen oder anderweitig nicht akzeptablen Inhalten aus.

Das Zimmer an sich birgt viele Kleinigkeiten: Kinderfotos von Mia, beschriebene Postkarten an der Pinnwand, den Schichtplan für die "Zeitreise" (aus der Innensicht der Inszenierung) und auch einige Bücher, in die sich für die Besucherinnen ein Blick lohnt. Das alte Telefon in Mias Regal benutzt sie natürlich nicht mehr- das hat sie nur aufgehoben, weil es eine Antiquität ist. Spannend sind auch die Bettkästen, diese stehen halb offen und laden zum Stöbern ein. Sie sind voll mit Dingen aus Mias Vergangenheit. Für die Besucherinnen ist es meist überraschend zu sehen, was 2030 möglicherweise völlig veraltet sein wird und welche Dinge aussortiert und für die Bewohnerin weitgehend unwichtig werden.

Anrufbeantworter

Highlight für die Besucherinnen ist der Anrufbeantworter aus der Zukunft - mit Videonachrichten die mit einer „Cyberbrille“ problemlos verschickt wurden. Auf dem Anrufbeantworter in Mias Zimmer, der vermutlich schon länger nicht mehr abgehört wurde, können die Besucherinnen hören und sehen, was Mias Freundinnen, Familie oder ihr Schulmentor ihr zu sagen haben.

Beim Abhören von Mias Anrufbeantworter erfahren die Besucherinnen viel über Mia und ihre Freunde aber auch über das Schulleben und das Zusammenleben im Jahr 2030. Dieses Element trägt zum Verständnis des Szenarios bei und hilft bei Fragen in Ausstellungsrallye, Quizshow oder beim Lösen des Lebenslaufquartetts am Element 4.

Tagebuch

In einem „echten“ Tagebuch (analog) können die Besucherinnen die wichtigsten Zusammenhänge aus Mias Leben kennen lernen. Sie können in aller Ruhe durchblättern und lesen, genauso wie im eigens für die Ausstellung erstellten Lifestylmagazin, einem aufwändigen Exponat mit vielen kleinen Details zum Lebensstil im Jahr 2030.

Darüber hinaus gibt es neben Büchern, Fotoalben, Postkarten und Bildern an der Pinnwand, Plakaten an den Wänden und vielen anderen Alltagsgegenständen, einen sprechenden Nachtschrank, eine Audioinstallation mit Mias Gedankentagebuch. Diese ist nicht sofort zu entdecken. Es bleibt den echten Forscherinnen vorbehalten einen tieferen Einblick in die Gedankenwelt von Mia zu bekommen.

7.3 Element 2: Schule und Arbeitswelt

(kreisförmig $d=2,40$ m) sechs Tafeln (Wandelemente) vier eingebaute Schließfächer, zwei eingebaute Computerpulte, zwei Magnetwände, Talentebörse: Suche/Biete

Das Element Schule und Job ist ein Doppelement. Es gibt jeweils drei Wandelemente, die sich gegenüber stehen, sodass ein an zwei Seiten geöffneter Raum entsteht. Die beiden "Dreier-Halbkreise" können je nach Raumsituation aber auch etwas anders gestellt werden. Beide Elemente haben je einen eingebauten Computer, ein Interaktivelement (Magnetwände) sowie Bereiche zum Einlesen und in-die-Tiefe-gehen. Je zwei große Fotodrucke mit dem Protagonisten Levin begrüßen an diesem Element. Zeitstrahlbanderolen laufen an den Wandelementen um. Es gibt kleinere Pinnzettel mit persönlichen Anmerkungen von Levin.

Schließfächer

Die Besucherinnen können hier einen Blick in die Schließfächer der vier zeitreisenden Schülerinnen und Schüler erhaschen und dabei besonders auf Kleinigkeiten achten, die Schlüsse auf die jeweiligen Protagonistinnen und ihr Leben im Jahr 2030 zulassen.

Hier lassen sich beispielsweise wichtige Informationen für das Lebenslaufquartett finden. Die Besucherinnen können hierbei von den begleitenden Guides kleine Tipps und Hinweise erfragen. Verbindungen zu den Bewerbungsvideos und den einzelnen "Lieblingsbereichen" der Vier lassen sich gut herstellen, sodass sich den Besucherinnen weitere Anknüpfungen der Lebenswelt der Zeitreiseprotagonistinnen zeigen und das Ausstellungsszenario so noch plastischer wird. Außerdem bieten die Inhalte der Fächer einen guten Ausgangspunkt für mögliche Ausstellungs-Rallye-Fragen. Auch hier gilt: "Anfassen erlaubt!" – die Exponate sind zum Begreifen.

Schulhomepage

Auf der Schulhomepage aus dem Jahre 2030 können Besucherinnen herumstöbern, sich durchklicken und mehr über zukünftige Lernorte, die Stadtteilschulen erfahren. Die einzelnen Schulbereiche wie Schulsystem, Schulleben, Schulgebäude, Außengelände, Kooperationen etc. werden ausführlich dargestellt. "Stöbere auf unserer Schulhomepage! Kochst du gerne oder arbeitest du lieber im Garten? Die neuen und vielfältigen Schwerpunkte der Schule der Zukunft decken eine große Spannweite individueller Lernbedürfnisse ab. Neben diesen gibt es noch mehr Neues zu entdecken." In anknüpfenden Gesprächen können Vergleiche zum heutigen Schulleben gestellt werden und die Besucherinnen nach ihren Meinungen und Erlebnissen in ihrem persönlichen Schulumfeld befragt werden. Dieses Element soll auch dazu anregen, Schule und Lernen anders zu denken und sie unmittelbar in den Kontext einer nachhaltigen Stadtentwicklung mit vielen lebendigen Grünzonen und geringem CO₂ -/ Ressourcen-Fußabdruck und kurzen Wegen zu stellen.

Auf einer Magnetwand gibt es eine interaktive Abfrage über die Schule der Zukunft. Zehn Thesen können von den Besucherinnen mit roten, gelben und grünen Meinungspunkten kommentiert werden. In diesem Bereich entsteht durch die spielerische Herangehensweise eine vertiefte Auseinandersetzung einiger elementarer Fragen zu den Voraussetzungen für eine neue Schule. Sehr kontrovers wird dort immer die allgemeine Schulpflicht vs. Freiwilligkeit diskutiert. Auch hier finden sich in allen Besuchergruppen gute Anknüpfungsmöglichkeiten für die nachfolgende Diskussion oder die Reflexion im Studio Z.

Arbeitswelt

Der Teilbereich Arbeitswelt umfasst drei verschiedene Bereiche: eine Magnetwand, einen Jobcomputer und zwei Wände mit Jobangeboten und -gesuchen. Auf diesen Wänden kann ein Eindruck entstehen, wie sich Arbeits- und Jobprofile und die Bedingungen in der Zukunft verändern können. Sie können (gemäß dem Szenario) stärker orientiert sein an den Prinzipien von Gemeinschaften und Nachbarschaftshilfe, immer häufiger auch im Bereich der Subsitenzwirtschaft, mit verringerter Lohnarbeit im eigentlichen Sinne. Dem hinterliegt auch die Idee einer bedingungslosen Grundversorgung, wie in der Zeitschleuse in das Szenario eingeführt wurde. Vor allem finden sich dort neue Tätigkeitsfelder, die sich aus einem neuen Verständnis von Stadt ergeben, also den Bereich der Stadtgestaltung (Szenario) mit einbeziehen.

Die Kernfrage der an diesem Element angebrachten Magnetwand mit Meinungspunkten lautet: "Unter welchen Bedingungen möchtest du gerne arbeiten?" Die Besucherinnen können abstimmen, welche Entwicklungen sie gut finden, sich wünschen und welche Tendenzen in der Zukunft aus ihrer Sicht nicht wirklich werden sollten. Die Magnetwand bietet viel Platz für Diskussionen, Gerade mit Kleingruppen. Das Setzen der Magnete erfolgt häufig in einem Diskussionsprozess dieser Gruppen, ein Konsens wird mühsam gefunden, Dissenz wird entsprechend durch gegensätzliche Magnetesetzungen dargestellt. Und

natürlich können von den nachfolgenden Besucherinnen die Magnete auch ganz neu gesetzt werden. So bleibt auch dieses Element immer in Bewegung (eine analoge, interaktive Oberfläche).

Dieses Interaktivelement ist didaktisch analog zu der Magnetwand im Bereich Schule zu verstehen, also auch als Ausgangspunkt für Reflexion und Diskussion. Auch dieses Element lässt sich gut in einem gesonderten Workshop oder in der Schule nachbereiten.

Berufsfinder

Im Jobcomputer finden sich erstaunliche neue und kreative Jobangebote. Die Aufgabe für die Besucherinnen besteht darin, für sich selbst einen passenden Beruf aus unterschiedlichen Schwerpunktbereichen zu finden: Mentorin, Mobilitätsermächtigerin, Alchimistin oder AuswildererIn...

Der Berufsfinder ist eine gute Möglichkeit, Kreativität zu wecken und die Besucherinnen über ihre eigenen Fähigkeiten nachdenken zu lassen. Es wird außerdem gezeigt, dass Berufe auch Spaß machen können und auch andere Dinge als das Einkommen bei der Berufsfindung eine wichtige Rolle spielen sollten. Denn wer will schon 30 oder 40 Jahre nur für Geld arbeiten, ohne den ausgeübten Beruf wirklich zu lieben?

Talentetauschbörse

Die Talentetauschbörse (Suche/Biete) zeigt Arbeitsalternativen auf, die auf Gemeinschaft beruhen und meist ohne Geld auskommen. Die auf fiktiven Pinnzetteln gedruckten Beispiele bewegen sich häufig im Bereich der Nachbarschaftshilfe und des Tauschs unterschiedlicher Talente: "Brauchst du noch jemanden, der dir bei deinem nächsten Umzug hilft, weil du zwar total gut kochen aber überhaupt keine Kisten schleppen kannst? Schnell eine Anzeige in der Talentetauschbörse schalten!" – das ist die Aufforderung an die Besucherinnen – und Beispiele für einen Talentetausch aus dem persönliche Umfeld finden sich auch hier in den Gesprächen sehr schnell.

7.4 Element 3: Stadtumwelt

(halbkreisförmig $d=2,40$ m) vier Tafeln, eine Kreativinsel, zwei Vitrinen, eine Video-Installation

Das Element Stadtumwelt ist sehr offen und einladend gestaltet. Neben den Eingangsinformationen der Protagonistin Stella wird auf mögliche Veränderungen in der Umwelt durch Klimawandel und invasive Arten fokussiert. Kern des Elements ist allerdings die Kreativinsel, ein Bau- und Basteltisch mit unterschiedlichsten Baumaterialien.

Die Ausstellungstafeln sind mit Banderolen (Zeitstrahl) versehen, Es gibt lebensgroße Bilder der Protagonistin und kleinere "Pinnzettel" sowie die kurzen Eingangs-Beschreibungen der Einzelelemente.

Kreativinsel

Besucherinnen gestalten ihre Zukunftsstadt! Sie können zwischen verschiedenen Materialien auswählen und eine Stadt nach ihren Wünschen bauen. Was findet in ihrer Umgebung Platz?

Dieser Bereich ist besonders gut geeignet für Workshops oder kleinere Gruppen. Er dreht sich um die Frage: "Wie soll deine Stadt aussehen?" Ein großer Tisch und verschiedene Materialien stehen dazu zur Verfügung - wer setzt auf modernste Technik, wem sind Grünflächen wichtig und warum? Und wofür benötigen die Baumeisterinnen in der Stadt der Zukunft welche Gebäude oder Verkehrswege? Die

Kreativinsel regt dazu an, sich über die aktive Gestaltung Gedanken über den eigenen Lebensraum zu machen und selber Ideen zu spinnen. Gerade wenn mehrere Menschen am Tisch gemeinsam arbeiten und bauen können gute Diskussionen entstehen. Moderatorinnen oder Guides können den Ausstellungsbesucherinnen auch Anregungen und Hilfestellungen geben – manchmal auch zum Thema Gruppenprozesse und Abgleich unterschiedlicher Planungsideen.

Vitrinen

Hier sehen die Besucherinnen zwei Schaukästen in denen die neue Artenvielfalt unter Berücksichtigung eines zu erwartenden Klimawandels für das Jahr 2030 dargestellt wird. Bilddarstellungen, Naturelemente und Spielmodelle sind collagenartig dreidimensional angeordnet. Die Ausstellungsbesucherinnen können erkennen, welchen Tieren es beispielsweise zu warm geworden ist und welche sich der Umgebung anpassen konnten und neuen Lebensraum in der Stadt gefunden haben. Vielleicht vermissen sie das eine oder andere Lebewesen oder sie entdecken ein "Neues".

In einem Kasten sind auf verschiedenen Ebenen Landschaften dargestellt, Pflanzen und Tiere, die zurzeit hier heimisch sind, aber von Abwanderung oder Aussterben bedroht sind. Im zweiten Kasten ist eine neue Landschaftsform zu sehen, Tiere und Pflanzen, die unter geänderten Klimabedingungen hier heimisch werden könnten. Ein gut geeignetes Element für die Vor- und Nachbereitung im Unterricht oder in Workshops, wenn die Schulfächer Geografie oder Biologie im Vordergrund stehen.

Videoinstallation

In dieser Videoinstallation sind Möglichkeiten zu entdecken, die Stadt kreativ zu begrünen, und ein privates Gespräch zwischen zwei Pflanzen in der Zukunft zu belauschen.

Im Video ist ein imaginäres Gespräch zwischen einer Kornblume und einer Tomatenpflanze aus deren pflanzlichen "Blickwinkel" zu hören. Den Besucherinnen wird so auf witzige Art und Weise bewusst gemacht, dass Pflanzen ebenso wie wir Lebewesen sind, Achtung und Wertschätzung dabei eine wichtige Rolle spielen. Man erfährt einiges über kreative Stellen, an denen mitten in der Stadt bunte Blumen und Gemüse wie auch Obst angepflanzt werden. Die Idee von Gemeinschaftsgärten wird dadurch ebenfalls angesprochen.

In einem zweiten Film, einem Musikvideo, werden kurze Szenen und Bilder von Guerilla-Gardening-Aktionen gezeigt. Diese kreative Überraschungsbegrünung kann Ausgangspunkt für Gruppen sein, die sich auf den Weg machen, um die Städte ein kleines bisschen weniger grau und trist erscheinen zu lassen. Es kann dazu auffordern, selbst aktiv zu werden!

Diese beiden Filme bieten eine gute Basis für Workshops zu Guerilla-Gardening, beispielsweise die gemeinsame Herstellung von Saatkugeln für den Einsatz im Bereich von vorherrschender Stadtödnis.

7.5 Element 4: Gesellschaft und Politik

(halbkreisförmig $d=2,40$ m) vier Tafeln, Einbauten: ein Computerterminal, vier Vitrinen, eine Magnetwand, ein Regal

Der Bereich Politik besteht aus vier Tafeln (mit Banderole bzw. Zeitskala) mit einem Computerterminal, einer Texttafel, vier Vitrinen, einer Magnetwand sowie einem Regal mit unterschiedlichen Artefakten. Eingeladen wird von Felix und Julia mit ihrem lebensgroßen Bild vor dem zukünftigen Bürgerrathaus. Dieses ist das Element mit der größten Methodenvielfalt und der höchsten Abstufung

unterschiedlicher Informationstiefen. Alle Elemente lassen sich für Anknüpfungen in Workshops bzw. in der Reflexion nutzen.

Der gesamte Bereich Politik und Gesellschaft wurde in den Workshops im Vorfeld als der wichtigste Anknüpfungspunkt zum Thema Leben in einer nachhaltigen Gesellschaft gesehen. Er wurde zumeist als Voraussetzung oder gesellschaftlicher Rahmen einer solchen Entwicklung betrachtet – Politik und Mitbestimmung, Wohnen und kulturelle Vielfalt, gesellschaftliche Teilhabe und Partizipation.

Die Texttafel mit statistischen Daten aus dem Jahr 2030 enthält neben der Zeitschleuse und dem Tagebuch in Mias Zimmer die wohl größte Informationstiefe und verdeutlicht viele Details zum angenommenen Szenario. Im Rahmen des didaktischen Konzeptes ist sie als Vertiefungsinformation eingestuft, sie wird von Besucherinnen mit Fokus auf Aktivelemente gerne kurz überflogen. Bei Vergabe einer Aufgabenstellung oder Vertiefung in einer Rallye bietet sie die umfangreichsten Informationen aber auch dementsprechende Anlässe für Widerspruch und Ablehnung. Es ist Aufgabe der Guides bzw. Pädagogen diese kreative Energie zu nutzen und Visionen der Besucherinnen daraus entstehen zu lassen.

Entscheid-O-Mat

Als Möglichkeit der Mitbestimmung der Stadtteilpolitik wird an dieser Station der Entscheid-O-Mat (interaktives Computer-Element) vorgestellt. Die Frage, die hier aufgeworfen wird lautet: "Wie können Wahlen der Zukunft gestaltet oder durch welche Instrumente ergänzt werden?" Im Entscheid-O-Mat wird ein Beispiel für eine mögliche Form einer Onlinedemokratie vorgestellt. Eine Entscheidung liegt zur Abstimmung vor und bittet um die nötige Mehrheit der Abstimmenden.

Im Nachlauf (Reflexion) bietet sich an, hier rund um das Thema Basisdemokratie vs. Repräsentative Demokratie zu diskutieren. Wichtig am Entscheid-O-Mat ist, dass dieser das Abstimmen über das Internet möglich macht - möglicherweise für mehr Menschen Motivation ist, sich für Politik innerhalb der Stadt/des Stadtteils zu interessieren und zu engagieren. Aber wie müsste eine Internetdemokratie aussehen, wo sind die Tücken und Fallstricke, wie sieht es mit der Reichweite und dem Zugang aus? Es gibt vieles zu bedenken, viele unterschiedliche Möglichkeiten politischer und gesellschaftlicher Beteiligung. Welche Formen wünschen sich die Besucherinnen? Gerade dieses Thema bietet sehr viele Anknüpfungspunkte für Workshops oder eine einfache Vertiefung im Bereich der Reflexion bzw. Nachbereitung im Studio Z.

Wohnräume

Aus den Ideen zahlreicher Workshopteilnehmerinnen wurden vier Wohnoptionen in "Schauvitriolen" kristallisiert. Besonderes Augenmerk legten die Jugendlichen in den Ideen- und Gestaltungsworkshops auf eine große Mobilität und Nähe zum Wasser beziehungsweise zur Natur. Eine echte Alternative zum tristen und großstädtischem, urbanen Leben sollte im Vordergrund stehen.

Fast jede Besucherin findet sich im Wohnbereich persönlich wieder, teilt Träume und Ideale der ausgestellten Wohnformen. Thematisiert von den Guides werden die jeweils eigenen Bedürfnisse und Wünsche der Besucherinnen. Auch die Möglichkeit von gemeinschaftlichen Leben spielt in den Gesprächen und Reflexionen immer eine wichtige Rolle, wie auch schon in dem vorgelagerten Workshopprogramm deutlich wurde.

Die Modelle zeigen sehr exklusive Wohnbeispiele, sie werden in Zukunft vermutlich eher eine Ausnahme, nicht die Regel sein. Die Modelle sind unkommentiert und lassen so Raum für jegliche Phantasie und Anknüpfung.

Lebenslaufquartett

Jeder Mensch hat ein anderes Leben, einen eigenen Werdegang, Vorlieben, Motivationen, bestimmte Rahmenbedingungen und Eigenschaften. Aus unseren individuellen Lebensläufen entstehen Biografien, die gemeinsam ein Bild der Gesellschaft zeichnen. Auf einer Magnetwand werden hier für die acht Personen (Hauptcharaktere), die in der Ausstellung zu finden sind, ein Bild und bestimmte Eigenschaften auf jeweils vier zueinander gehörigen Magnetkärtchen im Spielkartenformat bereitgehalten. Die Kärtchen sind unsortiert an der Wand und müssen von den Besucherinnen richtig zugeordnet werden.

Wenn Besucherinnen aufmerksam durch die Ausstellung gehen, können sie die einzelnen Profile den Zeitreisenden zuordnen. Bei einigen Punkten wird manchmal ein bisschen Hilfe benötigt: die begleitenden Guides sollten ab und an ein paar Tipps geben, wo die fehlende Information möglicherweise zu suchen ist. So ergeben sich viele Verbindungen zwischen den einzelnen Ausstellungsbereichen (Themeninseln) und zeichnen dadurch das Szenario deutlicher nach. Details werden den Besucherinnen deutlich und es entstehen spielerische Möglichkeiten auf Entdeckungsreise durch die Ausstellung zu gehen.

Rituale, Religionen

Entsprechend des Ausstellungsszenarios werden im Laufe der nächsten 20 Jahre immer mehr Menschen verschiedener Kulturen auf engem Raum miteinander leben. "Wie werden Rituale, Feste, kulturelle Dinge etc. in der Zukunft gestaltet sein? Was ist für dich relevant, was weniger? Ob es der Gartenzwerg wohl bis ins Jahr 2030 schafft?"

Manchmal muss hier noch ein wenig erklärt werden, was genau von den Ausstellungsbesucherinnen getan werden soll. Es geht um Feste, Rituale und Angewohnheiten und somit meist um eine Momentaufnahme kultureller Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Hier sollen sich die Besucherinnen die Frage stellen, was in unserer Gesellschaft gut zusammenfinden wird, was wohl eher getrennt bleiben wird und was in knapp 20 Jahren wohl ganz verschwunden sein wird (Ess-Stäbchen stehen beispielsweise für eine internationale Esskultur, Spielfiguren für Spiele/Gemeinsamkeit usw.). Ein guter Anfang kann sein, einige Dinge einfach nach eigenem Empfinden einzuordnen. So werden Besucherinnen es einem bald gleichtun und selber mit ihrer eigenen Sortierung beginnen. Auch hier entstehen schnell Diskussionen zwischen den Ausstellungsbesucherinnen.

7.6 Element 5: Leben und Tod

(kreisförmig d=2,40 m) sieben Wandelemente (mit Banderole und Einladungsbild von Mia und Oliver, weiße Schattenrisse an zwei Tafeln), überdacht; Raum der Stille (Audioinstallation), Klapptafeln, Stele mit "Medikamentengläschen"

Das sehr umfangreiche Thema Leben, Gesundheit und Sterben ist hier auf wenige Teilbereiche herunter gebrochen: Ein Hörelement zur Frage der Sterblichkeit, eine Diskussion zum Traum der Unsterblichkeit, die Frage nach der Heilung tödlicher Krankheiten und einem Beispiel für gutes Essen im Jahr 2030. Hier haben wir wieder einen Raum mit sieben Wandelementen, eine Öffnung zum Eintreten. Drei Themen befinden sich im Außenbereich, der Raum der Stille im Inneren. Zum Lauschen des Hörelements steht ein bequemer Einzelsessel zur Verfügung, der Raum ist durch einen Türvorhang verschließbar.

Raum der Stille

"Nimm dir Zeit und lass dich inspirieren. Setz dich mit der philosophischen Frage des Lebens auseinander und spiele mit deinen Gedanken. Du wirst sehen: es lohnt

sich."

In diesem Raum kann nur eine Person gleichzeitig die Installation mittels eines geschlossenen Kopfhörers hören. Leicht kann Unmut entstehen - gerade bei Schulklassen - wenn es nicht jede einzelne schafft, sich anzuhören, was im Raum der Stille vor sich geht. Der Andrang ist meist groß, Geduld ist hier wichtig – es lohnt sich zu warten. Das Hörspiel dauert etwa acht Minuten und sollte zum Verständnis der Botschaft vollständig gehört werden.

Die Nachbesprechung bzw. Reflexion bieten den Raum einer kurzen Beschreibung des Hörspiels durch die Besucherinnen. Hier lassen sich die Erlebnisse am besten in Kombination mit den Fragen nach der Unsterblichkeit (Klapptafeln) gemeinsam besprechen. Häufig gibt sich dann später noch eine Gelegenheit in das Hörspiel hineinzuhören, wenn es beispielsweise bei Workshops eine kleine Pause gibt.

Diskussionsecke (Unsterblichkeit)

Die Protagonistinnen Oliver und Mia diskutieren über die Unsterblichkeit des Menschen und die Frage, ob die Erfindung einer Unsterblichkeitsspielle ethisch wirklich vertretbar ist. Sie tauschen Pro- und Contraargumente (Stereotype bzw. häufig aufgetretene Argumente aus den Workshops im Vorfeld) aus unterschiedlichen Anschauungsbereichen aus. Die Besucherinnen sind aufgefordert hierzu ihre eigene Entscheidung zu treffen.

Dieses Element ist ein guter Ort, um zu diskutieren: am besten gelingt dies, wenn ein paar Besucherinnen gemeinsam die Aussagen und Argumente gegeneinander lesen. Dann kann jede selber gleich ihre Argumente dazu abgeben. In der späteren Reflexionsrunde lässt sich hier auch immer gut eine Umfrage dazu machen: wer würde sich für eine Unsterblichkeitsspielle entscheiden, wenn es sie gäbe? Dadurch lassen sich sehr anschaulich die Für- und Gegenargumente zusammen tragen – und immer wieder kommt ein neuer Blickwinkel dazu. Dabei kommt selbstverständlich auch immer die Frage auf, nach den Folgen eines dann ungebremsten Bevölkerungswachstums bezüglich Nahrung, Energie und Ressourcenverbrauch.

Menükarte

Dargestellt ist eine aufgeklappte Menükarte im Großformat, mit zahlreichen speziellen regionalen Angeboten. Im Szenario unserer Stadtgesellschaft 2030 hat sich der ökologische Fußabdruck dadurch schon deutlich reduziert. Dies liegt unter anderem an einem veränderten Ernährungsverhalten. Im beispielhaft dargestellten Nachbarschaftscafé gibt es nur saisonale Nahrungsmittel. Julia und ihre Leute versuchen beispielsweise fast durchgängig vegan oder vegetarisch zu kochen.

Fragen, beispielsweise worauf die Besucherinnen hier Hunger bekommen, sind gut, um eine Diskussion zu beginnen. Oftmals werden die Besucherinnen mit Widersprüchen und Ängsten konfrontiert: überhaupt kein Fleisch mehr!? Natürlich nicht, nur deutlich weniger in einem nachhaltigen Lebensstil. Durch Klimawandel und Ressourcenkrise steht unser gegenwärtiger Konsum- und Ernährungsstil zur Diskussion.

Medikamente

Auf fünf Medikamentengläschen können hier Abstimmungspillen verteilt werden, welche der dargestellten Krankheiten schnell besiegt werden muss. Oftmals wird an dieser Station nur an den eigenen Lebenshorizont und den eigenen Lebensraum, in diesem Falle Mitteleuropa gedacht, Malaria spielt beispielsweise für die wenigsten Besucherinnen eine Hauptrolle. Die Abstimmung erfolgt oft nach persönlicher Betroffenheit und Anknüpfungen an Freunde und Familie. Diskussionen sind oft sehr persönlich und stellen hohe Anforderungen an die Guides bezüglich Distanz und Gelassenheit.

"Welche Krankheiten spielen zukünftig eine bedeutende Rolle? Hier hast du die Möglichkeit, dich für ein Medikament zu entscheiden, das 2030 eine dieser Krankheiten verhindern könnte. Was ist dir besonders wichtig?" Schummeln ist hier erlaubt – eine heimliche zweite Stimme wird gerne abgegeben.

7.7 Element 6: Erfindungen

(halbkreisförmig $d=2,40$ m) vier Tafeln (mit umlaufender Banderole und Begrüßung durch Sebastian), Einbauten: zwei Vitrinen, eine Magnetwand, ein Computerterminal, zwei Tastboxen, zwei Stelen

Gadgets und Erfindungen, die die Menschheit durch ihre wichtigsten Herausforderungen begleiten, sind die inhaltlichen Schwerpunkte dieser Themeninsel. Es gibt vier Wandelemente mit einem Computerpult, zwei Stelen mit Exponaten (eines davon sollte je nach Ausstellungsraum möglichst von oben abgehängt werden) und zwei Vitrinen mit je einem weiteren Exponat. Außerdem gibt es das Museum der Technik: eine Magnetwand, eine Tastbox und zwei Seiten mit "ausgestorbenen" Dingen und Erfindungen, die auf einer "Roten Liste" stehen. Die "Todesanzeigen" und die "Rote Liste" sind wieder eine echte Herausforderung an das Vorstellungsvermögen der Besucherinnen. Die meisten jungen Ausstellungsbesucherinnen können sich nicht einfach so in eine mögliche Zukunft hinein denken, in der es womöglich keine Smartphones mehr gibt oder der USB-Port von einer anderen Schnittstelle abgelöst wurde. Das bietet viele Anlässe zu munteren Diskussionen, schon in der Ausstellung aber auch ganz besonders in der anschließenden Reflexion. Eine Diskussion über Nützlichkeit und Nachhaltigkeit wird durch die Besucherinnen mitunter zugunsten der Nachhaltigkeit entschieden.

Auch auf dieser Insel ist die Informationsdichte und -tiefe sehr unterschiedlich gestaffelt. Das Computerelement bietet einen sehr einfachen, schnellen Zugang zu den Informationen, im Museum der Technik gibt es schon etwas mehr zu erforschen, auf der Magnetwand wird es detaillierter und zu den vier wichtigsten Erfindungen gibt es sehr ausführliche Texte zur Evolution von Produkten.

Produktevolution

In Form von Skulpturen dargestellt sind ein Flugapparat, ein Trinkwasserkondensator, ein Gleitmobil und ein Stromspeicherelement, ausgestellt in zwei Vitrinen und auf zwei Stelen befestigt, mit je vier Texttafeln zu ihrer jeweiligen "Entwicklungsgeschichte" versehen. Anhand dieser "Produktevolutionsgeschichte" zeigt sich, dass eine Bewertung nach ethischen Kriterien oder auch nur die Frage, ob ein Produkt der Gesellschaft wirklich nützt und ob es auch nachhaltig an sich ist, dazu führen kann, dass eine Erfindung nicht zwangsläufig in ein reales Produkt münden muss.

Magnetwand

"Schon einmal was vom Wirbelgleiter gehört? Die Zukunft bringt einiges Nützliches und einiges weniger Nützliches hervor. Wiederum andere Technologien sind dann ganz von der Bildfläche verschwunden." An der Magnettafel können die Besucherinnen selber bestimmen, was für sie wichtige Erfindungen sind und auf was sie verzichten könnten, z.B. ob ein Leben ohne Wursttoaster noch denkbar ist.

Diese Station bietet sich an, um in den Dialog zu treten. Einfach die Aufgabe mal mit vielen und laut ausgesprochen lösen. Dies ist das beste Beispiel für Interaktivität in der Ausstellung: selber werten, diskutieren, gemeinsam stimmen, wieder ändern, verwerfen, neu diskutieren und irgendwann vielleicht zu einer echten Einigung in der Gruppe kommen. Dies bietet viele Ansätze für die Reflexion – thematische (auch die Frage, was ist nachhaltig?) und auch, was das Diskussionsverhalten und Demokratieverständnis der Besuchergruppe betrifft.

Kleiner Erfinderladen: eine Cyberbrille mitgestalten

Der kleine Erfinderladen ist eine einfache Flashoberfläche, auf der einem neuen Produkt bestimmte Produkteigenschaften zugeordnet werden können: die Wünsche späterer Konsumentinnen. So könnte ein gutes "Crowd Sourcing" (Schwarmauslagerung) aussehen – die Entwickler und Tüftler nutzen Wünsche und Ideen ihrer späteren Kunden oder anderer Interessensgruppen. Vielleicht sind diese sogar an den Unternehmen beteiligt, die diese Produkte herstellen und vertreiben sollen – als Genossinnen und Genossen (siehe Genossenschaftssystem in der Zeitschleuse).

Entscheidungen über neue Produkte werden hier nicht alleine von Expertinnen getroffen. Es gibt also eine Beteiligung am Design der neusten Version der Cyberbrille durch die Auswahl der Eigenschaften, die auf keinen Fall fehlen dürfen.

Tastboxen

Das Museum der Technik wird durch zwei Tastboxen abgerundet. Das sinnliche Erlebnis, Dinge zu berühren ohne sie dabei zu sehen und zu wissen, um was es sich dabei handelt ist für den Großteil der Besucherinnen immer wieder spannend. Neben den neuen Erfindungen, die in Sebastians Welt vorgestellt werden, können sie in den beiden Fühlkästen noch veraltete Gadgets erfühlen (z.B. Mobiltelefon 2010, Gameboy, Schwimmbrille, Schraubenschlüssel).

Studio Z: Ein Raum für Reflexion

Nachdem die Gruppe "genügend" Zeit in der Ausstellung verbracht hat, ist es Zeit für eine erste Reflexion im Studio Z. Für die Guides ist es gut, dabei in der Rolle der Zeitreisenden zu bleiben und erste Fragen aus der Sicht des Jahres 2030 und mit dem Wissen um die Geschichte der "letzten 20 Jahre" zu beantworten. So bleibt das Szenario noch etwas länger bestehen und kann für eine zweite Ausstellungsrunde gut weiter genutzt werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit Verständnisfragen zum Szenario zu klären und den Wechsel auf eine Metaebene (also zurück zur reinen Verkopfung) auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben, die kreative Energie der Emotionen noch etwas länger zu nutzen. Manchmal bricht das Eis schneller, wenn man selbst mit ein paar kurzen Nachfragen an die Besuchergruppe beginnt. Möglich ist es auch, daraus eine kleine Talkshow zu machen: einige Besucherinnen sitzen mit den Guides auf der Couch, die Moderation wird nach Möglichkeit an eine Schülerin übergeben.

Im Anschluss an diese erste Runde können noch Vertiefungsaufgaben zu einzelnen Themen an Kleingruppen gegeben werden oder die Guides starten mit den Gruppen gleich in die nächste Phase des Ausstellungsbesuchs, einen Workshop oder die GPS-Stadttour.

7.8 GPS-Stadt-Erlebnistour

Für das Erlebnisspiel wurden Ausstellungselemente (Land-Art/Street-Art) im nahe gelegenen Stadtraum positioniert bzw. entsprechende Punkte (sogenannte POI – points of interest) mit Kunstelementen gekennzeichnet. In dieser Entdeckungstour geht es darum, die wichtigsten funktionalen Elemente einer Stadt und ihrer Nachhaltigkeitskriterien zu entdecken: Wohnen, Einkaufen, Verkehr, Fabrikation und Energiebereitstellung, Dienstleistungen und Kommunikation, Religionen, Freizeit und Erholung, Natur, Gärten und Wälder in der Stadt sowie die Bedeutung von Wasser für das zukünftige Leben. Die interaktive Zeitreise (die "Schnitzeljagd" in mögliche Zukünfte) wurde auf einem Multimediaguide installiert. Dort sind neben den Angaben der Ortskoordinaten Informationen zu den jeweiligen Elementen im Jahr 2030 zu finden, Texte, Bilder und Audiosequenzen. Es sind Aufgaben zu lösen und die nachfolgenden Elemente müssen mit der Anwendung des technischen

Mittels GPS-Navigation gefunden werden. Die Anknüpfung an prägnante Orte im städtischen Bereich Hannovers ist hier gelungen, eine Übertragung auf andere Städte ist jedoch gut möglich. Die Dauer der "Schnitzeljagd" ist auf ca. drei Stunden ausgelegt. Die Inhalte wurden in den Methodenworkshops erstellt. Bei der Gestaltung der Weboberfläche des "Reiseführers" unterstützte das Schulbiologiezentrum Lüneburg mit technischem Know-how.

Nach erfolgreichem Abschluss der Zeitreise wird erneut das "Studio Z" betreten. Dort werden die Erlebnisse der Entdeckungstour zusammengetragen: Welche Informationen konnten aus der Zukunft mitgebracht werden und welche Ideen sind entstanden? In dieser spielerischen Reflexionsrunde entstanden zahlreiche Gestaltungsvorschläge der Ausstellungsbesucherinnen für die Stadt der Zukunft.

8 Workshops und Begleitprogramm

Ein umfangreiches Begleitprogramm ermöglichte den Ausstellungsbesucherinnen einzelne Aspekte zur Zeitreise zu vertiefen und über sinnliche Erlebnisse in den eigenen Lebensbereich zu verorten. Durchgeführt wurden kleine Talkshows (siehe oben), Rollenspiele, Kreativwerkstätten und Ausstellungsrallyes. Beispielhaft stellen wir für diese Dokumentation die Rallyefragen dar und beschreiben die Rollenspielwerkstatt zur Schule der Zukunft.

Rallye zur Ausstellung: Zeitreise 2030

1. Mit wem unterhält sich die Tomate im Film?
2. Was hat Stella alles in ihrem Schul-Schließfach?
3. In welchem Jahr ist der USB-Stick ausgestorben?
4. Finde die Diskussion über die Unsterblichkeitspille und sammle zwei Gründe, die für die Erfindung der Pille sprechen!
5. Was kann man mit dem Wirbelgleiter alles tun?
6. Nenne mindestens 3 Personen, die auf Mias Anrufbeantworter gesprochen haben!
7. Was hat Mia alles in ihrem Bettkasten? Nenne mindestens 10 Dinge, die du finden konntest.
8. Welche der 4 aufgeführten Wohnmöglichkeiten im Ausstellungs-Bereich Politik und Gesellschaft gefällt dir am besten und warum?
9. Suche dir eine der aufgeführten Erfindungen aus. Sag uns, warum diese Erfindung wichtig werden könnte.
10. Was ist deine Lieblings-Gruß-Karte aus Mias Briefkasten? Bring sie mit und zeige sie uns.

oder

1. Welches Tier wohnt neu in Stellas Nachbarschaft?
2. Was hat Felix alles in seinem Schließfach?
3. Wird es das Girokonto bei einer Bank im Jahre 2030 geben?
4. Finde die Diskussion über die Unsterblichkeitspille und notiere zwei Gründe, die für die Erfindung der Pille sprechen!
5. Kannst du einen Job finden, der ab 1. August 2030 frei ist? Suche einen guten Job aus.

6. Nenne zwei Gegenstände aus den Fühlkästen im Museum der Technik!
7. Schau dir die Menükarte genau an. Was würdest du am liebsten probieren?
8. Was glaubst du, warum der To-go Becher im Jahr 2030 schon ausgestorben ist?
9. Was für Postkarten hängen an Mias Pinnwand in ihrem Jugendzimmer? Schreibe ihr eine eigene Gruß-Karte ins Jahr 2030 und bring sie uns mit.
10. Mit dem Entscheid-O-Mat können Bürger direkt an Entscheidungen, die ihre Nachbarschaft betreffen, teilnehmen. Würdest du auch gerne mehr an Entscheidungen in deinem Stadtteil teilhaben?

Philosophische Talk-Show – Kurzbeschreibung

Stellen Sie sich vor, sie läsen in der Zeitung eine Nachricht, die nicht nur ihr Leben, sondern möglicherweise das Leben in Stadt, Land oder Republik völlig verändern könnte, z.B. einen Artikel mit dem Titel "Schulpflicht aufgehoben – Schulbesuch jetzt nur noch freiwillig".

Ein Gedankenexperiment - durch einen fiktiven Zeitungsartikel eingeleitet - bildet den Ausgangspunkt für eine philosophische Auseinandersetzung, die als Talk-Show inszeniert ist.

Nachdem sich jede Teilnehmerin mit Hilfe einer vorbereiteten, knappen Rollenkarte in eine andere Person verwandelt hat, gibt es zwei bis drei von der Gesprächsleitern moderierte Gesprächsrunden, in denen lauter interessante Leute sehr unterschiedliche Standpunkte und Entscheidungen darstellen und verteidigen.

Ziel ist die Auseinandersetzung mit der Zukunft, mit Themen, die Gedankenexperimente und philosophieren zulassen und gezielt über den Tellerrand hinausgehen.

Der fiktive Zeitungsartikel zu unserem Workshop lautet wie folgt:

Schule mal ganz anders- die International School of Peers

Hannover, 22. Januar 2015

Nach den zahlreichen Bildungsstreiks und der anhaltenden Diskussion um unsere Schulkonzepte und das Bildungssystem tritt nun ein ganz neues Konzept in den Vordergrund: Die demokratische „International School of Peers“ (ISOP) steht mittlerweile in vielen Teilen der Bevölkerung zur Debatte. Eine demokratische Schule, deren Besuch freiwillig ist und die Schülerinnen nichts kostet und die ohne festes Gebäude nah an der Nachbarschaft und sehr flexibel ist. Die Besucherinnen dieser Schule der ganz besonderen Art treffen sich in Lerngruppen, den sogenannten „Peer-Groups“ gemischten Alters an wechselnden Lernorten, um dort mit ganz unterschiedlichen Themen zu arbeiten und darüber zu diskutieren. Ziel dieser Schule ist es, die Jugendlichen zu einem „Peer-Leader“ zu qualifizieren, also einer Persönlichkeit, die Verantwortung für sich und die Menschen innerhalb ihrer Gruppe übernimmt und darauf bedacht ist, ihren Teil für eine nachhaltige Entwicklung beizutragen. Die Schule hat mittlerweile weltweit Partner und organisiert regelmäßige Austausche und Vernetzungen. Anders als in herkömmlichen Schulen fehlen hier "richtige" Schulfächer und Noten. Es gibt lediglich freiwillige Mentoren anstelle von Lehrern.

Mit dem zunehmenden Erfolg dieses Konzepts nimmt inzwischen auch die Kritik und Skepsis innerhalb der Bevölkerung zu. Der Ansporn, den die Schülerinnen zum Lernen bräuchten, falle laut Herbert Braun vom niedersächsischen Kultusministerium in der ISOP vollkommen weg: „Die

Schülerinnen werden dieses Konzept höchstens ein halbes Jahr lang gut finden und ordentlich mitarbeiten, danach werden sie sich wieder nach einer vernünftigen Struktur sehnen.“ Auch Eltern befürchten, dass ihre Kinder mit der wegfallenden Schulpflicht anfangen werden zu schludern und den Anschluss ins Berufsleben verpassen. Viele sind unsicher, ob sie den Schritt wagen und ihrem Kind die Chance geben sollen, das Schulkonzept auszuprobieren. Die 15-jährige Schülerin Eva der ISOP in Ostrhauderfehn versucht Ängste zu nehmen: „Natürlich ist es erst einmal eine Umstellung, nicht immer alles fertig vorgelesen zu bekommen, sondern selber und eigenständig Dinge zu erlernen. Aber so beginnt man, Verantwortung für sein eigenes Leben zu übernehmen und lernt eine ganze Menge dazu!“

Die Talkshow bleibt ein in sich geschlossenes "Spiel", sie wird zu einem definierten Zeitpunkt wieder beendet, die Rollen werden abgestreift und die Schülerinnen bekommen die Möglichkeit das Erlebte zu reflektieren und Lernerfahrungen zu benennen.

Die weiteren Begleitwerkstätten werden an dieser Stelle nicht weiter benannt, jedoch in der Ergebnisbewertung aufgegriffen, bei der Beurteilung aus der Sicht einer Ausstellungsguide (im nachfolgenden Abschnitt).

9 Ergebnisse und Evaluation

9.1 Kompetenzen (Team Zeitreise)

Erkenntnisse aus der externen Evaluation (Zusammenfassung)

Die Projektevaluation kann die These bestätigen, dass durch die gemeinsame Gestaltung der Ausstellung zum Thema nachhaltige Stadtentwicklung, Lernprozesse bei den teilnehmenden Jugendlichen initiiert werden, die den Erwerb von Gestaltungskompetenz und ihrer Teilkompetenzen ermöglichen. Die Datenerhebung mit Hilfe des problemzentrierten Interviews und die Datenauswertung durch die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring, erweisen sich als geeignete Kombination zur Beantwortung der Fragestellung. Das Forschungsdesign ermöglicht es, die Lernprozesse der Teilnehmerinnen aufzuzeigen und sie den Teilkompetenzen der Gestaltungskompetenz zuzuordnen.

Problematisch war der Zeitpunkt der Evaluation. Die summative Evaluation findet als abschließende Bewertung nach der Pilotphase des Projekts statt. Die Teilnehmerinnen haben zu diesem Zeitpunkt zum Teil zweieinhalb Jahre Projektarbeit hinter sich. Dieser Zeitraum ist für die Befragten am Ende des Projekts nur schwer zu überschauen. Denkbar wäre für eine Beurteilung in zukünftigen Projekten der Einsatz eines Portfolios, das während des Projekts von den Teilnehmerinnen erstellt wird. Die Projekthomepage bietet besonders die Möglichkeit für das Anlegen und Veröffentlichen von e-Portfolios für ein klar definiertes Umfeld. Der Gestaltungsprozess der Ausstellung beziehungsweise der Artefakte kann hier geplant, dokumentiert und reflektiert werden. Auf diese Weise können die Lernprozesse der Teilnehmerinnen über die gesamte Projektlaufzeit betrachtet werden. Das fertige Portfolio kann in der Projektevaluation als Datenbasis dienen. Dadurch würde sich der Arbeits- und Zeitaufwand für die Erhebung der Daten durch problemzentrierte Interviews reduzieren.

Die Auswertung zeigt, dass der Erwerb aller Teilkompetenzen der Gestaltungskompetenz nach Barth (2007) im Projekt möglich ist, abhängig vom Tätigkeitsbereich der Teilnehmerinnen. Trotzdem wird deutlich, dass sie durch die Gestaltung der Artefakte hauptsächlich Fähigkeiten erwerben, die den „Fähigkeiten zur transkulturellen Verständigung über die Idee einer nachhaltigen Entwicklung“,

der „Kompetenz vorausschauend zu denken, mit Unsicherheiten umzugehen und Zukunftsprognosen zu entwerfen“, sowie der „Planungs- und Umsetzungskompetenz“ entsprechen. Aber auch Fähigkeiten der „Partizipationskompetenz“, der „Kompetenz unterschiedliche Informationsbestände zu nutzen, gestaltend zu handhaben und zu teilen“ und der „Fähigkeit, IuK-Technologien zu nutzen“ werden erworben. Im Ansatz auch „Fähigkeiten zur inter- und transdisziplinärer Kollaboration“, wobei Team- und Kommunikationsfähigkeiten im Vordergrund stehen. Der interdisziplinäre Charakter der Zusammenarbeit entsteht durch Kooperationen mit Fachleuten aus unterschiedlichen Bereichen.

Die Anforderungen an die Macherinnen von Ausstellungen zur Nachhaltigkeitskommunikation überschneiden sich mit den „Fähigkeiten zur transkulturellen Verständigung über die Idee einer nachhaltigen Entwicklung“: Neben der Motivation des Publikums zur aktiven Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeitsfragen, wollen die Jugendlichen mit ihren Artefakten die Ausbildung eines Bewusstseins für den Wandel von Lebensstilen anregen. Sie zielen auf die Bereitschaft zur Eigeninitiative und damit auf konkretes Handeln beim Publikum. Auswahl und Einsatz entsprechender Vermittlungsmethoden und -instrumente werden bei der Entwicklung der Artefakte berücksichtigt, ebenso Interessen und mögliche Ansprachewege der Zielgruppe. Die Jugendlichen unterstützen durch ihre Mitwirkung bei der Ausstellungsgestaltung die Verbreitung der Idee einer nachhaltigen Entwicklung.

Somit kann die Gestaltung einer Ausstellung besonders den Erwerb von „Fähigkeiten zur transkulturellen Verständigung über die Idee einer nachhaltigen Entwicklung“ ermöglichen.

9.2 Ergebnisbeurteilung und kritische Reflexion über die Ausstellung (Inhalte, Exponate, Ausstellung)

9.2.1 Zeitschleuse

Die Zeitschleuse ist das entscheidende Element für den Einstieg in das Szenario und in die Ausstellung. Oft wurde von den Besucherinnen entweder der Toninstallation zugehört oder die Texttafeln gelesen. Einerseits zeigt dies, dass die Medienvielfalt hilfreich sein kann möglichst viele Besucherinnen zu erreichen, andererseits entstehen dabei Konflikte, weil das Zuhören beim Lesen ablenkt. Negative Rückmeldungen haben sich in diesem Zusammenhang jedoch in Grenzen gehalten. Die Sorgfalt bei der Aufnahme der Informationen variierte je nach Altersstufe, wobei die älteren Besucherinnen gründlicher lasen. Die gegebenen schriftlichen Informationen haben einen besonders hohen Stellenwert für die Nachvollziehbarkeit des Szenarios. Die weniger sorgfältige Beschäftigung mit den Texten wurde mitunter im mangelnden Verständnis für die dargestellten Zusammenhänge spürbar. Entstandene Irritationen konnten dann in der ersten Zwischenreflexion (Fragenrunde mit den Guides, die sich weiterhin im Szenario bewegen) besprochen und nachträglich geklärt werden.

9.2.2 Element Jugendzimmer (Lebensstil)

Das Jugendzimmer verkoppelt das Thema Lebensstil mit der Personifizierung der Hauptprotagonistin Mia und wird von den Besucherinnen auch als solches verstanden. Oft gibt es gerade hier bezüglich des Lebensstils von Mia Fragen und Diskussionen rund um das Thema: Wie werden wir eigentlich ganz konkret leben? Die Personalisierung und die Fokussierung auf Raumsituationen spielt hier sicherlich eine große Rolle und unterstützt das Vermittlungsanliegen medial. Die Besucherinnen fühlen sich eingeladen und stöbern gerne durch Regale und

Schubladen. Der Blick ins Tagebuch und ins Lifestylmagazin machte den Besucherinnen Lust weiter zu schauen. Das Bücherregal könnte noch ausgebaut werden und weitere Bücher sollten folgen. Die Wandgestaltung kann ebenfalls noch ausgebaut werden, mehr Persönlichkeit erzeugen. Wichtig bleibt dabei jedoch auch weiterhin zu beachten: nicht zu starker Geschlechtsbezug in den Gestaltungselementen, um nicht eine Hälfte der Besuchergruppen der Identifikationsmöglichkeiten zu berauben. Sehr positiv aufgenommen wurde, dass es viele Kleinigkeiten zu entdecken gibt, sodass sich oft lange im Zimmer aufgehalten und gestöbert wird. Der Briefkasten wird manchmal für Späße missbraucht und oft für Grüße genutzt. Manche Besucherinnen schreiben richtige Briefe, in denen sie von ihrer Zukunftsvorstellung berichten oder sich einfach nur bei Mia für die schöne Ausstellung bedanken. Über diesen Briefkasten gab es viel freies und offenes Feedback, teils aussagekräftiger als über die im Anschluss an den Ausstellungsbesuch verteilten Feedbackbögen.

9.2.3 Element Schule / Beruf

Das Doppelement sorgt schon aufgrund der thematischen Nähe der Hauptzielgruppe immer für reichlich Diskussionsstoff. Ihre Schule kennt jede Besucherin aus der täglichen Anschauung und ist garantiert auch Expertin. Demzufolge haben alle Besucherinnen eine eigene Meinung zu den Schwächen des derzeitigen Schulsystems und eine ganze Menge Vorschläge zu seiner Verbesserung. Trotzdem spielen hier die kleinen Details die wichtigste Rolle für die Besucherinnen. Sowohl die Schließfächer mit ihren persönlichen Hinweisen als auch die Magnettafeln fanden viel Anklang. Trotz der vielen Kleinteile in den Schließfächern gab es während der Ausstellungszeiten weder Diebstähle noch Vandalismus. Die Magnettafeln bieten durch die vorformulierten Thesen den niedrigschwelligsten Einstieg. Sie hätten vielleicht noch mehr in der Gruppe bzw. in Kleingruppen genutzt werden können, um auch hier die lebendige Diskussion für einen konstruktiven Austausch von Ideen und Positionen innerhalb der Gruppe zu nutzen. In Details und große Gestaltungsideen konnten sich die Besucherinnen auf der Schulhomepage vertiefen. Sowohl die Schulhomepage als auch das Computerpult, an dem der Traumjob gewählt werden konnte, wurden teilweise als zu textlastig empfunden und wurden deswegen nicht so oft genutzt wie vergleichsweise das Element zum Gestalten der Cyberbrille (Erfindungen/Gadgets). Nicht interaktiv aber nicht weniger ansprechend wurde der Suche/Biete Bereich besucht. Die sehr einfachen und plakativen Darstellungen von Nachbarschaftshilfe und Talentaustauschmarkt waren leicht verständlich und konnten in Diskussionen auch leicht verknüpft werden.

9.2.4 Element Stadtökologie

Die Kreativinsel zur Stadt der Zukunft, bot viele Möglichkeiten, in der Gruppe zu arbeiten und die Besucherinnen dazu zu motivieren, eigene Ideen zu entwickeln und zu visionieren. Mitunter vertieften sich dort auch Einzelbesucherinnen und Zweiergrüppchen und erdachten ihre Stadt mit sehr vielen interessanten Elementen. Interessant war, dass auch dort immer wieder Stadtökologie und Natur sehr eng mit Wohnen und Kultureinrichtungen verknüpft wurde. Selbstversorgung und Energieautarkie sind das Hauptanliegen fast aller Besuchergruppen, Mobilität findet meist auf sehr kurzen Wegen statt, Straßen werden fast immer als Überkommen dargestellt. Die Schaukästen waren durch ihre zugespitzte Darstellung immer wieder ein Anlass zum Diskutieren. Sie kommen ohne schriftliche Erklärung aus und werden gut verstanden. Das Video wurde gut aufgenommen, gerne gesehen und als Gelegenheit genutzt auch mal etwas zur Ruhe zu kommen. Bei großen Besucherinnengruppen war es teilweise zu leise und somit sehr anstrengend

anzusehen. Die technischen Möglichkeiten bzw. das Ausstellungssystem bieten leider nicht die Voraussetzungen flexibel mit diesem Problem umzugehen, es gibt eine Mittellautstärke, die mal zu laut, mal zu leise erscheint und insofern beim Aufbau etwas mühevoll an die räumlichen Gegebenheiten angepasst werden muss.

9.2.5 Element Politik / Gesellschaft

Als besonders ansprechend wurden die Modelle der Wohnformen benannt. Die verschiedenen Wohnmodelle fanden fast immer guten Anklang bei den Besucherinnen und wurden in den Feedbackbögen häufig wieder aufgenommen. Sie kommen ohne textliche Erläuterungen aus, sprechen mit dem kurzen Einleitungstext für sich selbst. Sie bieten einen sehr einfachen Zugang auf einer bildlich betrachtenden Ebene. Insbesondere die Ausstellungsrallye bot hier die Möglichkeit, tiefer in das Thema Wohnen in der Stadt der Zukunft einzusteigen und den Begriff Nachhaltigkeit auch an diesem Beispiel gut zu verdeutlichen bzw. in seinen unterschiedlichen Dimensionen zu diskutieren.

Die Wand mit den statistischen Daten bot die vermeintlich größte Informationstiefe in diesem Element und wurde aufgrund seiner großen Informationsdichte und der Menge an angebotenen Texten sehr unterschiedlich angenommen. Eher mehr interessierte Besucherinnen haben die Texte aufmerksamer als andere gelesen und waren so in der Lage viele gesellschaftliche Entwicklungen des Szenarios nachzuvollziehen und in den Reflexionsrunden umfassend zu diskutieren, infrage zu stellen oder mit ihrer Zustimmung zu unterstützen. Besucherinnen mit weniger „Leseleiß“ gelang es zumeist die hervorgehobenen Schlagwörter aufzunehmen und dann Anknüpfungen in den Gesprächen im Studio Z zu finden. Eine bessere Aufmerksamkeitsfokussierung konnte hier durch Rallyefragen erzielt werden.

Das Auswahlregal zu den Ritualen einer vermischten Kultur musste den Besucherinnen häufig erklärt werden, da es oft nicht mit dem dazugehörigen Text in Verbindung gebracht wurde. Dieses Element bedarf einer etwas größeren Betreuung durch die Guides als andere Elemente. Verbessert werden könnte dies ggf. auch durch die Lenkung im Rahmen einer Rallyefrage. Die Magnettafel mit dem Biografienquartett wurde häufig benutzt und bot eine gute Gelegenheit, um von hier aus nochmals auf verschiedene Ausstellungselemente aufmerksam zu machen. Dies wäre noch ausbaufähig und es könnten noch mehr Hinweise zu den Personen und ihren Eigenarten in der Ausstellung versteckt werden.

9.2.6 Element Leben und Tod

Der Raum der Stille, das Hörelement zum Thema „Leben und Tod“, ist in allen Gruppen sehr positiv angenommen worden. Kritik entstand durch die Audiotechnik. Wenn diese nicht auf Anhieb funktionierte, wurden einige Schülerinnen schnell ungeduldig. Eine Verbesserung wurde bereits probiert, es gibt bisher jedoch noch keine wirklich zufrieden stellende technische Lösung, die dem Element gerecht wird und trotzdem robust genug ist, auch den Versuchen einzelner Schülerinnen standzuhalten, die Technik überlisten zu wollen. Die Diskussionstafeln waren für jüngere Schulklassen häufig zu textlastig und wurden daher manchmal nicht ganz durchgelesen. Das Aktivelement Abstimmungstisch, an dem man für die Entwicklung eines Medikaments zu Bekämpfung einer wichtigen Krankheit stimmen konnte, wurde positiv aufgenommen und bot viel Anlass zum Diskutieren. Die Speisekarte für das Nachbarschaftscafé wurde von den Besucherinnen teilweise falsch aufgenommen, weil einige Besucherinnen diese so interpretierten, dass eine vegetarische Ernährungsweise in der Zukunft Pflicht sei. Dies war neben anderen Lebensstilelementen häufig ein erster Schock für die Besucherinnen, der Widerstände weckte. Diese konnten dann gut in Reflexion und Workshops genutzt

werden, um Stereotypen aufzubrechen und eine kreative Diskussion zu erzeugen.

9.2.7 Element Produktevolution

Die Gestaltung der Cyberbrille wurde am Computerpult "Der kleine Erfinderladen" sehr gut von den Besucherinnen angenommen, da dies sich als unkompliziert und sehr niedrigschwellig erwies. Die kurzen Einführungstexte wurden schnell überflogen, die Klicks waren einfach und übersichtlich zu setzen und das Ergebnis schnell zu erkennen. Aufgrund dieser Niedrigschwelligkeit waren Hintergrundinformationen zum gemeinschaftlichen freien Design von Produkten oder Dienstleistungen durch alle Interessensgruppen nicht weitreichend genug gegeben und mussten dann in Gesprächen nachgeschoben werden. Die Exponate von Geräten der Zukunft (Produktevolution) wurden teilweise zu ernst genommen (beispielsweise wurde das gleitende Auto als bereits existent oder auch als definitiv obligatorische Erfindung verstanden), weil mitunter die umfangreichen begleitenden Texte nicht gründlich genug gelesen wurden. Sie erwiesen sich für das Verstehen der Kernaussage - die Bewertung von Erfindungen vor einem ethischen und vor einem gesellschaftlichen Referenzhintergrund (Nachhaltige Entwicklung und Nutzen für das Gemeinwohl) - als elementar. Leider sind sie für einzelne Besucherinnen zu lang und schwierig. Die Magnettafel (Bewertung der Wichtigkeit von Produkten) sowie die Todesanzeigen für Produkte boten viel Platz zum Diskutieren und konnten gut mit Gruppen genutzt werden. Dies lag sicherlich auch an der guten Platzierung im Raum und an den ansprechend gestalteten Magneten, die mit Bildern versehen waren. Sie bezogen sich aber, im Sinne des Museums der Technik, vor allem auch auf Erfindungen aus unserer Gegenwart: wird es sie auch später noch geben und wenn nein, warum nicht? Dazu kam der große Unterhaltungswert, den es augenscheinlich für Besuchergruppen hat, Dinge einfach plakativ als wichtig oder unwichtig zu beurteilen. Eigene Magnete, wie es die Anordnung ermöglicht, wurden nicht erstellt.

9.2.8 Studio Z

Die Begrüßungsvideos durch Mia und die Bewerbungsvideos durch die anderen Protagonistinnen und Protagonisten waren sehr wichtig für den Einstieg und zum Verständnis der Ausstellung. Teilweise hätten wir uns im Studio Z ein wenig mehr Konzentration vonseiten der Schülerinnen gewünscht. So entstand die Überlegung, die Bewerberinnen-Videos eventuell vor der Zeitschleuse zu zeigen, um zum Einen noch mehr Spannung im Vorfeld zu erzeugen und zum Anderen die bestehende Spannung und die Erwartungshaltung der Besucherinnen für den ersten Einstieg zu nutzen.

Abschluss im Studio Z: der Raum für Reflexion, Workshops und vieles mehr ist das wichtigste Element der Ausstellung. Die Ausstellungselemente mögen vielleicht teilweise selbsterklärend sein und können durch aufmerksame Besucherinnen auch so gut verstanden werden. Trotzdem ist ein wirklicher Erfolg nur durch die anschließende Reflexion zu erzielen. Das Studio Z bietet die Möglichkeit einen ersten Verständnisabgleich des Szenarios vorzunehmen und dann zu Themen oder Inhalten zu vertiefen. Dort werden dann Meinungen und Ideen ausgetauscht, die Besucherinnen haben hier besonders gut die Möglichkeit selber ihre Anschauungen und Überlegungen zurück zu lassen. Die Ausstellung selbst gibt keine Antworten. Sie stellt Fragen bzw. sie regt dazu an sich selbst Fragen zu stellen. Besucherinnen werden teilweise durch die Ausstellung sehr irritiert oder fühlen sich gar provoziert. Es entsteht eine sehr offene Atmosphäre, die dann im Studio Z leicht zu einer kreativen Atmosphäre werden konnte. Nach Reflexionen und Workshops nahmen die Besucherinnen ihre eigenen Ideen mit nach Hause sowie das Gefühl, selber an der Gestaltung der Zukunft beteiligt zu sein.

9.3 Wurden die angestrebten Ziele erreicht?

9.3.1 Bezüglich Zielgruppen

Das Projekt wurde nur zum Teil von den gewünschten Zielgruppen der Haupt-, Real- und Gesamtschulklassen angenommen, obwohl dort die maßgebliche Ansprache angelegt war. Sowohl Zukunftswerkstatt als auch Medienwettbewerb sprachen maßgeblich Gymnasialgruppen an. Die vertiefende Aufgabe der Zeitreisendenexpertinnen übernahmen durchweg Schülerinnen in der Oberstufe und in Freiwilligendiensten (Abiturientinnen).

Der Besuch der Ausstellung durch Schulgruppen erfolgte gut gemischt mit leichtem Schwerpunkt im Bereich der Gesamtschulen. Dies gilt ebenso für die während der Ausstellung begleitenden Workshops. Letztendlich ergab sich diese Aufteilung aus der Resonanz durch die Schulen, nicht aus einer verstärkten Werbung. Eine gute Zusammenarbeit mit allen Besucherinnengruppen, unabhängig ihrer schulischen Herkunft, wurde durch die Ausstellungsguides gewährleistet.

9.3.2 Bezüglich Inhalt

Bei den Projektteilnehmenden fand innerhalb des Projektes sowohl eine Auseinandersetzung mit komplexen Fragestellungen zu ökologischen und sozialen Themen, als auch eine entsprechende kreative Umsetzung statt. Um ein Szenario der Zukunft zu erstellen, wurde sich durch umfangreiche Recherche Wissen angeeignet und über gesellschaftliche und stadtökologische Entwicklungen diskutiert. Dies wurde in der Ausstellung dargestellt und findet sich in allen selbst gestalteten Exponaten wieder. Im Studio Z und in den verschiedenen Workshops wurden diese Themen immer wieder aufgegriffen, neu diskutiert und teilweise auch gestalterisch neu dargestellt.

Den Ausstellungsbesucherinnen wurden zudem die Hintergründe einer nachhaltigen Stadtentwicklung vermittelt. Die einzelnen Aspekte der Nachhaltigkeit wurden herausgegriffen und den Gruppen in vielfältiger Weise transparent gemacht. Allerdings wurden die einzelnen Dimensionen der Nachhaltigkeit nicht immer direkt miteinander verknüpft und der Begriff der Nachhaltigkeit in seinem ursprünglichen Sinne nicht zwangsläufig explizit (in den Ausstellungstexten) benannt.

9.3.3 Bezüglich BNE-Kompetenzen

Die Projektteilnehmenden, zu dem sowohl ein Expertenteam von durchschnittlich zehn Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Zeitreise-Team), als auch eine Reihe von Schulklassen verschiedener Schulformen gehört, haben Kompetenzen aus dem Bereich der Bildung für Nachhaltige Entwicklung erworben. Besonders hervorzuheben sind hierbei

- gemeinsam sowie selbstständig planen und handeln können, da die Ausstellung mitsamt ihren einzelnen Exponaten selbstständig (partizipative Orientierung) und vorausschauend geplant und hergestellt (Projektmanagement) wurde sowie einzelne Workshops mit Besucherinnengruppen eigenständig (durch die Guides) organisiert wurden,
- an kollektiven Entscheidungsprozessen teilhaben können, da das Zeitreise-Team annähernd basisdemokratisch in der Gruppe Entscheidungen getroffen hat und die Ergebnisse auf verschiedenen Treffen durch Diskussionen hervorbrachte,

- vorausschauend Entwicklungen analysieren und beurteilen können, da sowohl das gesamte Szenario eine gesellschaftliche Entwicklung darstellt, es ebenso aber für die Arbeit mit Besucherinnengruppen wichtig war, vorausschauend vorzubereiten und Situationen einzuschätzen.

Die Beurteilung des Erwerbs der Kompetenzen erfolgte durch die Projektmitarbeiterinnen (auch externe Workshopleiterinnen) und die begleitenden Lehrerinnen qualitativ. Eine vertiefte Betrachtung des Kompetenzerwerbs erfolgte mit Bezug auf das Zeitreise-Team im Rahmen einer Masterarbeit an der Universität Oldenburg (siehe im vorherigen Abschnitt).

9.4 Zielindikatoren, quantitativ

Anzahl der erreichten Schülerinnen: Es beteiligten sich insgesamt über 180 Schülerinnen an den Workshops und der Gestaltung der Ausstellung. Die Anzahl der Pretests lag bei 15 mit insgesamt 320 Schülerinnen.

Anzahl der Rückmeldungen: Die Anzahl der offenen, freien Rückmeldungen (in Mias Briefkasten als Offline-Gästebuch) beträgt 65, zusätzlich liegen über 200 Evaluationsbögen vor.

Neue Beiträge durch Schulprojekte: Dieses Ziel konnte nicht erreicht werden. Nachfolgeprojekte sind entstanden, jedoch keine weiteren Beiträge zur Ausstellung.

Vernetzung: Im Rahmen des Projektes wurden mehrere Initiativen und Projekte gegründet. Gerade im Zuge der Gründung der Transition Town Initiative wurden mehr als 20 Kooperationspartnerinnen und Multiplikatorinnen gewonnen. Es gibt zwei Nachfolgevereinbarungen zur Ausstellungspräsentation in Lüneburg und Düsseldorf. Eine weitere Vereinbarung steht gerade aktuell aus und sollte nach Möglichkeit noch vor den Sommerferien abgeschlossen werden.

Medienecho: Die Anzahl der registrierten Medienberichte beträgt 16, ist gibt jedoch noch immer Nachfragen zu Artikeln oder Veröffentlichungen, gerade im Bereich von BNE und kultureller Jugendbildung. Neben Fachpublikationen gab es vor allem Veröffentlichungen in Lifestyle-Scenemagazinen und den hannoverschen Tageszeitungen.

Ausstellungshighlights aus der Sicht einer Guide:

"Die Talkrunde zum Thema Bildung der Zukunft mit einer BBS bot viel Platz zum Diskutieren. Alle Schülerinnen haben sich beteiligt und die durch das Team entwickelten Rollenkarten passten gut. Teilweise hätten diese noch überspitzter sein können.

Eine Besucherinnengruppe von Bundesfreiwilligendienstlerinnen hatte über Werbung von der Ausstellung erfahren und war sehr interessiert und begeistert. Hier wurden viele Fragen gestellt und eine Diskussion kam zustande.

Eine Rallye, die durch die Ausstellung führte, sorgte dafür, dass sich intensiv mit den Exponaten auseinandergesetzt wurde.

Eine Besucherinnengruppe von Menschen mit geistiger und/oder körperlicher Behinderung zeigte besonders viel Interesse und erzielte tolle Ergebnisse in den Workshops. Die Zusammenarbeit machte hier besonders viel Freude.

Die Magnettafel an der Ausstellungsinsel Produktevolution bot viel Platz zum Diskutieren und in der Diskussion fanden sich immer wieder lustige neue Produkte und interessante Ideen und Vorstellungen."

Workshops

Es gab verschiedene Workshopangebote. So beispielsweise eine Stadtrallye mit GPS-Gerät, an der Orte der Stadt zukünftig gezeigt wurden. Die Schülerinnen sollten sich ausmalen und beschreiben, wie sie sich z.B. Stadtwälder, Gemeinschaftsgärten oder Orte der Beteiligung vorstellen. Mit dem GPS-Multimediaguide wurden die thematisch zugeordneten Punkte im Stadtbezirk angesteuert. Dort gab es Bilder aus der Zukunft und einen Audiokommentar mit einer Frage- bzw. Aufgabenstellung.

Nachfolgend sind einige exemplarische Ergebnisse dargestellt:

- Auf die Frage welches elektronische Gerät sie für eine kurze Zeit entbehren könnten antworteten die Teilnehmenden damit, auf Handys absolut nicht verzichten zu können.
- Für Stadtgärten und -wälder wurde sich häufig für die Zukunft eher tropische Früchte gewünscht (als möglicher positiver Effekt des Klimawandels) – Hauptnennungen waren jedoch Kartoffeln, Karotten, Tomaten, Äpfel, Birnen, Beerenfrüchte, Zwiebeln, Bohnen, Gurken, Pflaumen und Kirschen. Wichtig ist ein geordneter, gut koordinierter Umgang der Nutzerinnen der Gärten miteinander, um mögliche Konflikte zu vermeiden.
- Die Politik soll sich nach Wunsch der Teilnehmenden verstärkt an der Zufriedenheit der Mehrheit orientieren und dabei Minderheiten nicht vernachlässigen, Instrumente einer besseren Bürgerpartizipation wurden vorgeschlagen.
- Das Bürgerparlament aus dem Szenario soll sich mit den Themen Stadtgrün, Stadtbäume, Müll, CO₂-Vermeidung, Wohlbefinden der Bewohnerinnen, Versorgung, Gemeinschaft, Schule, Freizeitangebote, Sauberkeit, Wohnungen und Wohnumfeld sowie der Sicherheit im Stadtbezirk beschäftigen. Wichtige Anliegen werden auf Quartiersebene im direkten Umfeld beschlossen und auch selbst umgesetzt.
- Bildung soll eine ernst genommene gesellschaftliche Aufgabe werden: Schulen sollen besser ausgestattet sein (Lehrerinnenversorgung, Lernmittelfreiheit), angenehmere Orte werden, mit denen sich Schülerinnen besser identifizieren können und Schülerinnen wie Lehrerinnen Sabbaticals (Auszeiten vom Standardunterricht) oder sinnvolle (lange) Praxiseinsätze, auch als Unterstützungs-Aktionen für das Stadtquartier oder bestimmte Menschengruppen, ermöglichen. Lehrpläne und -inhalte müssen dafür neu gestaltet werden und sollen sich an den wichtigen Dingen des Lebens orientieren und über ungewöhnliche Angebote, die sich an den Bedürfnissen der Lernenden orientieren, verfügen. Die Schulzeiten werden insgesamt kürzer (entrümpelt), praxisbezogener, berufsorientierter und gut unterstützt durch den Einsatz sinnvoller digitaler Medien. In Bildung soll mehr investiert werden (ggf. auch im Sinne von „Menschenkraft“ und „Gewusst wie“). Kooperation mit dem außerschulischen Umfeld werden wichtige Bausteine einer erfolgreichen Schule.
- Im Bereich der Forschung soll Sinnhaftigkeit und tatsächlicher Nutzen für die Allgemeinheit hinterfragt werden, Überflüssiges sei zu vermeiden.
- Medizinische Versorgung ist ein wesentlicher Aspekt einer Zukunftsstadt mit Augenmerk auf Alternativen zum Standardbetrieb.
- In der Stadtteilkultur spielen neben Bibliotheken und Angeboten für alle

Bevölkerungsschichten und Altersstufen vor allem Kultur- und Bildungsangebote eine große Rolle. Das Stadtteilkulturzentrum wird so auch zum Lernzentrum für junge und ältere Menschen. Es soll dort Orte für Kunst (Galerien), Musik und Theater (Bühnen) sowie einen Kinosaal geben. Es ist ein Treffpunkt für die Menschen des Stadtbezirks.

- Die Nahrungsversorgung der Bevölkerung sollte eines der Hauptanliegen der Stadtplanung sein, Selbstversorgungsstrukturen müssen integriert werden. Mobilitäts- und Wohnstrukturen sind besonders zu berücksichtigen.
- Mobilität in einer grünen Stadt benötigt keine individuellen Kraftfahrzeuge, der Komfort im öffentlichen Verkehr steigt deutlich an, Elektromobile herrschen vor.
- Viele unterschiedliche Religionen sollen zukünftig in guter Nachbarschaft entspannt miteinander umgehen. Die Religionen selbst werden an Bedeutung für die Menschen verlieren. Auf internationaler Ebene sollen religiöse Konflikte vor allem politisch gelöst werden.
- Zum Wohnen benötigen die Teilnehmenden (Erstnennungen): Bett, Sofa, Schrank, Kommode und Schreibtisch für ihr Zimmer der Zukunft. In der grünen Stadt wohnen die Menschen naturnah in autofreien Zonen mit großer Diversität an Formen und mit Hilfe erneuerbarer Energien in autarken Strukturen.
- In der Freizeit sollen vor allem Gemeinsamkeit und Entspannung durch Sport und Spiele (Fußball, Schwimmen) Musik hören, chillen und grillen gefördert werden.

Der GPS-Multimediaguide wurde von den Teilnehmerinnen als gutes Ausstellungselement bewertet und hat in den Rückmeldebögen die höchsten Punktzahlen bekommen. Die Herausforderung durch Spiel und Technik reizt die jugendlichen Besucherinnen und regt an, sich aktiv und rege zu beteiligen. Das Medium ist allerdings in seinen technischen und inhaltlichen Möglichkeiten beschränkt, es können nur eingeschränkt komplexe Sachverhalte, wie das Konzept der Nachhaltigen Entwicklung umfassend dargestellt werden. Außerdem zieht das Erlebnisspiel die Aufmerksamkeit stark auf die technische Komponente - die Anwendung der GPS-Guides - und lässt die inhaltlichen Komponenten mitunter in den Hintergrund treten. Die Bewertung durch die Teilnehmerinnen mit Bezug auf das Referenzkonzept "Nachhaltige Stadtentwicklung" ist erst im Kontext der Ausstellung (Vorinformation, Szenario) und durch die anschließende Reflexion möglich. Sie bleibt sonst beliebig. Deshalb kann das Medium GPS-Stadttour nicht ohne den Kontext der Ausstellung sinnvoll angeboten werden.

Den größten Nutzen vom Einsatz dieser digitalen Multimedia-Geo-Endgeräte hatte im Kontext der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (Kompetenzerwerb) das "Zeitreise-Expertinnenteam". Bei der Erstellung der Stadttour mit Themenauswahl, Ortsauswahl, Textproduktionen und Oberflächengestaltung mit Bildern fand eine umfassende Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitsaspekten der ausgewählten Orte der Stadt statt. Darüber hinaus konnte technische Fähigkeiten gewonnen werden, ein aufwändiges Ausstellungsartefakt wurde hergestellt (siehe oben).

Zudem gab es einen Workshop, in denen den Besucherinnen die Techniken des Guerilla Gardening näher gebracht wurden. Sogenannte Samenbomben wurden gebaut und Hintergründe erklärt. Die Schülerinnen konnten die selbstgebauten Samenbomben zudem mit nach Hause nehmen um selber aktiv zu werden. Neben Fragen der Stadtökologie wurden hierbei die Bereiche Selbstaneignung öffentlicher Räume sowie die Übernahme von Verantwortung für die Gestalt der Stadt

thematisiert. Es wurde beispielsweise überlegt, wo Orte sein könnten, an denen ein selbstbestimmtes „Überraschungsgärtnern“ möglich oder erfolgreich wäre. Außerdem wurde sehr viel über das verwendete Saatgut gesprochen: ist es lokal gewonnen worden und aus welchen Gärten stammt es? Welches Saatgut lässt sich wofür gut verwenden? Welches Saatgut ist sinnvoll für den Einsatz, im Bezug auf die Stadtökologie? Die Teilnehmenden konnten zahlreiche Ideen für eigene Gartenaktivitäten mitnehmen und Anregungen zur Gründung einer eigenen Garten-AG am Schulgarten.

In einem Stencil- Workshop wurden mit Schablonentechnik T-Shirts bedruckt und die Technik für den Textildruck erklärt. Neben einem Input zum Thema Streetart mithilfe von Stencil-Techniken konnten die Schülerinnen so selber ihre Kleidung gestalten und das Ergebnis mit nach Hause nehmen. Thematisiert wurde dabei neben der Frage nach der Selbstgestaltung des Umfeldes und der Eigenständigkeit von Motivwahl, unabhängig von großen Markenproduzenten vor allem die Frage der Nachhaltigkeit im Konsum und bei Lifestyleprodukten. Dinge selber herstellen oder ihnen einen neuen Lebenszyklus mittels Aufwertung (Upcycling) zu ermöglichen wurde von den Teilnehmerinnen als gute Alternative zu gängigen Konsummustern empfunden.

Eine Talkrunde zum Thema Bildung mit verschiedenen Rollenkarten zeigte, wie verschieden die Vorstellungen und Wünsche in Bezug auf ein mögliches anderes Schulsystem der Schülerinnen sind. Ausgangsthese war: „Schule ohne Noten, Schule ohne Zwang – das soll in der neuen Schule jetzt für alle möglich werden!“ Während für manche ein völlig anderes Bewertungssystem unvorstellbar war, hatten sich einige schon näher damit auseinandergesetzt und befürworteten dieses. Der Bezug zur Fragestellung und zur jeweiligen Rolle ermöglichte es allen Teilnehmerinnen gute Argumente für beide möglichen Positionen zu finden und diese unabhängig von ihrer eigenen Meinung auszutauschen. Dabei wurden immer wieder Grenzen der Vorstellungskraft ausgelotet: ist ein Schulsystem ohne Schulpflicht überhaupt vorstellbar? Im Anschluss an die Spielrunden wurden die Schülerinnen unabhängig von ihrer Rollen nach ihren Erlebnissen im Spiel befragt, Erfahrungen und Eindrücke wurden diskutiert. Dabei stellte sich heraus, dass der Perspektivenwechsel für alle Beteiligten eine Bereicherung war und ihrer persönlichen Einstellung eine neue Perspektive zugefügt wurde.

9.5 Auswertung der Rückmeldungen der Besuchergruppen

In Hannover wurden mit dem ersten Ausstellungsturnus der Pilotphase ca. 450 Besucherinnen erreicht, davon waren 320 Schülerinnen aus Schulgruppen.

Bei der zweiten Ausstellung im Lüneburger Wasserturm waren ca. 5.500 Besucherinnen in der Ausstellung, davon etwa 500 Personen aus Besuchergruppen und Schulklassen. Dort handelte es sich mit dem Wasserturm um einen stark besuchten Ort. Die Mehrzahl der Besucherinnen wurde jedoch nicht von einer Guide begleitet, obgleich dies so oft wie möglich angeboten wurde. Bei allen Besucherinnen, die nicht in angemeldeten Gruppen in die Ausstellung gekommen sind, konnte keine umfassende Reflexion angeboten werden, diese „Einzelbesucherinnen“ hatten über den Postkasten oder das Email einfache Feedbackmöglichkeiten. Die Feedbackbögen wurden jedoch nur an die Besuchergruppen ausgegeben.

9.6 Auswertung der Feedbackbögen

29 % der Besucherinnen aus Gruppen wollen zukünftig selber bei der Gestaltung von Stadt und Gesellschaft aktiv werden und sich an der Stadtpolitik beteiligen.

61 % hiervon wünschen sich mehr Möglichkeiten, Einfluss zu nehmen und Elemente einer direkteren Demokratie (Bürgerentscheide, Bürgerhaushalte und Onlineabstimmungen als genannte oder auch diskutierte Beispiele).

20 % der Besucherinnen sind sich einerseits bewusst über bevorstehende Änderungen unseres Konsumverhaltens (allgemein: Lebensstilwandel), möchten jedoch ungern auf Technikgeräte verzichten. Einige finden diesen Teil des Szenarios sogar unlogisch und gehen von einer Entwicklung des permanenten Wachstums aus.

Die Spitzenposition der Themeninseln nimmt neben dem allgegenwärtigen Thema Lebensstile (insbesondere Mias Zimmer) der Bereich Leben und Tod ein. 15 % fanden dieses Thema am spannendsten.

25 % der Besucherinnen zeigten ein großes Interesse für den Bereich ökologischer Lebensweise (insbesondere der Bereich Ernährung und Vergrünung der Stadt) und empfanden ihn als bewegend.

Etwa 10 % der abgegebenen Antworten lassen darauf schließen, dass Teile der Ausstellung oder das Szenario an sich nicht wirklich verstanden wurden. Das Verhalten der Schülerinnen in den ersten Reflexionsrunden lässt darauf schließen, dass ohne das Studio Z und seine Gesprächsrunden noch mehr Schülerinnen Verständnisprobleme gehabt hätten (es gab Schülerinnen, die die Inszenierung vollständig als Wahrheit angenommen haben, die Guides als reelle Zeitreisende, das Szenario als eine konkrete, voraussehende Abbildung unserer Zukunft).

10 Ausblick und Verortung

10.1 Zeitreise-Tagung und Jugendumweltfestival "Grün & Laut"

Im Mai 2011 gab es eine sehr anregende, zweitägige Veranstaltung zu Fragen der aktiven Entwicklung der Stadt der Zukunft, bei der sich die beteiligten Jugendlichen mit Entscheidern und Experten austauschen konnten. Schwerpunktthema zur Entwicklung der Stadt der Zukunft war das Thema Bürgerinnenbeteiligung und Partizipation. Kernfrage war: Wie sehen die Orte der Bürgerbeteiligung aus, wo treffen sich die Menschen zur gemeinschaftlichen Veränderung ihrer Stadtumwelt sowie der damit zugehörigen politischen Entscheidungen und was benötigen sie dafür? Dafür gab es unter anderem eine Ideenwand, Kreativtische (für Kleingruppen) in Anlehnung an die World-Cafe-Methode sowie eine Diskussion im Plenum.

Ergebnisse: Als interessant bewertet wurden die Ideen der einzelnen Tischgruppen zur Zukunft der Bürgerbeteiligung. Gefragt wurde nach den Orten, den Zentren und den besten Methoden zur Beteiligung von Bürgern. Wo können die Bewohnerinnen einer Stadt sich treffen, wenn sie über die zukünftige Entwicklung diskutieren wollen, neue Ideen entwickeln und Entscheidungen treffen?

Topantwort der beteiligten Jugendlichen war: das Internet mit Möglichkeiten zum Austausch, zur Information und um Tendenzen der Willensbildung festzustellen. Ebenso wichtig sind soziokulturelle Zentren und Stadtteilkulturzentren sowie dezentrale Bildungsorte wie Schulen (vermitteln die Grundlagen einer gelebten Beteiligungskultur). Dort können sich Gruppen treffen, es kann ein Austausch zwischen den Bürgerinnen stattfinden, politische Entscheidungen können beraten werden. Wichtige Voraussetzung ist die Nähe des Zentrums zu den beteiligten Bevölkerungsgruppen, eine gute Erreichbarkeit für alle und diskriminierungsfreie Zugänge.

Was soll gemeinsam von den Bewohnerinnen entschieden werden? Stadtgestaltung, Finanzierung der öffentlichen Aufgaben (Infrastruktur, Jugend- und Familien, Kultur, Natur), Bildung.

Gestalt der Orte der Partizipation: neben den virtuellen, digitalen Räumen entstehen beispielsweise aktive, selbst verwaltete Nachbarschaftsläden (Austausch - Lounge). Dezentrale Bürgerzentren können auch an alltäglichen Orten wie in Kindergärten, Sportvereinen, Cafés und Läden, im Stadttheater, direkt am Arbeitsplatz, in der Hausgemeinschaft oder im großen, offenen Bürgerrathaus entstehen. Austausch und Diskussion findet ebenfalls im Rahmen mobiler "Speakers Corner" oder anderer temporärer Interventionen im öffentlichen Raum statt.

Zu einem typischen Zentrum gehören neben dem großen Versammlungsraum eine Bibliothek, ein Computerbereich (Informationszentrum), Arbeitsräume und Werkstätten, Seminarräume und Hörsäle, Materialräume, Freizeiträume, Gruppenräume und Vereinsräume, Kinderräume, Nachbarschaftscafé und schwarze Bretter sowie Veranstaltungsräume. Die durch die Nutzerinnen gestaltbaren Außenbereiche werden skizziert durch Bereiche für Spiel und Entspannung, einen Festplatz sowie durch Obst- und Gemüsegärten.

Kennzeichen einer gelebten Beteiligungskultur: Stärkung von Wertschätzung und Respekt der Bürgerinnen, obligatorische Bürgerbeteiligung über gesetzliche Informationspflichten hinaus werden etabliert, Verbindlichkeit ist selbstverständlich. Es gibt zielführende Wegweiser zu Beteiligungsmöglichkeiten, Hinweisschilder im Bezirk, ein gemeinsames Logo als Erkennungszeichen, einen Leitfaden ("Wegweiser 24 Orte für Beteiligungsgespräche"). Diese Kultur benötigt Entspannung, Inspiration und Energie, Vielfalt, Respekt und Solidarität. Dadurch entsteht Gemeinschaft und eine gelebte soziale Praxis.

Methoden der Partizipation: Die Bürgerselbstverwaltung führt zu einer Stärkung der Stadtbezirke und Bürgerparlamente (Berufung, Zufallswahl). Runde Tische, Bürgerhaushalte und Mediationsverfahren im Bedarfsfall sind selbstverständlich. Die Stadtbezirke wachsen zusammen, Ausdruck ist ein aktives Stadtleben und zahlreiche Gemeinschaftsaktivitäten wie Stadtteil- und Straßenfeste.

Zugänge für eine breite Partizipationskultur erfolgen generationenübergreifend, durch das Verknüpfen von unterschiedlichen Milieus, durch sinnliches Erleben und Erfahren (Kultur und Natur, Essen und Trinken, Freude... Irritation!).

Der zweite Teil der Jugendveranstaltung war das Festival "Grün & Laut" mit vielen lebensnahen Beispielen zur Begrünung der Stadt. Rund 10 Jugendliche im Alter von 18-21 Jahren, die ein freiwilliges ökologisches Jahr (FÖJ) in verschiedenen Einsatzstellen gemacht haben, größtenteils Mitglieder des Zeitreise-Expertenteams, haben sich zusammengefunden, um einen Aktionstag selbstständig zu organisieren. Der Wissenschaftsladen Hannover e.V. war Träger und hat im Rahmen des Projekts "Grüne Städte" das Veranstaltungsmanagement unterstützt. Der Projekttag sollte ein Beispiel für die gelebte Umsetzung von Ideen des Projektes "Grüne Städte" sein und dem Zeitreiseteam die Möglichkeit geben, ihre Erkenntnisse aus dem Projekt einem Praxistest zu unterziehen. Ziel der Jugendlichen war es das Umweltbewusstsein junger Hannoveranerinnen zu stärken und konkrete Möglichkeiten des Engagements aufzeigen und attraktiv und lebendig darzustellen. Gleichzeitig sollte das Projekt zur Vernetzung interessierter und engagierter Jugendlicher dienen.

Das Fest sollte dazu motivieren, sich mit der unmittelbaren Stadtnatur auseinanderzusetzen, selbst aktiv zu werden und auf aktuelle ortsbezogene Umweltthemen aufmerksam zu machen. Besucht wurde der Aktionstag von über 400 Jugendlichen, die sich außer an den abendlichen Lifemusikkonzerten auch an einer Kleidertauschparty beteiligten, Ausstellungen ansahen und sich an den Ständen auf dem Markt der Möglichkeiten aktiv informierten. Die Organisatorinnen stufen den Aktionstag als großen Erfolg mit einer breiten Wirksamkeit ein.

Im März 2012 fand mit den noch verbliebenen Mitgliedern des (Jugend-)Teams Zeitreise sowie einigen Aktiven aus den neu verorteten Projekten, wie der "Rollenden Gartenparty" (insgesamt 30 Teilnehmende) eine Abschlusstagung zum Projekt statt. Neben einem kritischen Rückblick auf die Zeitreise wurde die Frage nach der grünen Stadt der Zukunft erneut aufgeworfen, gemeinsam diskutiert und überlegt, wie die ganz konkrete Anknüpfung mit Aktivitäten nach dem gemeinsamen Motto:

Deine Stadt der Zukunft – fangen wir an!

Das treibt uns an; unsere Erwartungen (Wünsche) an die Stadt der Zukunft:

- autofreie Städte mit kurzen Wegen, die Stadt wird leiser und sauberer
- Grün statt Grau
- Entschleunigung, mehr Zeit
- Lust, Genuss, Lebensfreude, Gesundheit
- Gemeinschaften, Beteiligung
- viele Orte für Beteiligung, mehr öffentlicher Raum für Kultur
- sinnvolle Tätigkeiten und sinnstiftende Beschäftigungen
- weniger Plastik, weniger Verpackung, weniger Müll
- weniger Wegwerfen, mehr selber machen
- Tauschbörsen, Tauschhandel und Talentetausch
- Selbstversorgung

Das sollte euch umtreiben; Unsere Wünsche an Politik und Verwaltung:

- mehr Bürgerpartizipation und Minderheitenschutz
- bessere Vorbereitung der Verwaltung auf Peak-Oil-Szenarien, konkrete Pläne
- Freigabe öffentlicher Räume für Gärten und Kulturaktivitäten
- Bereitstellung von Flächen für die Selbstversorgung
- Ausbau eines kostenlosen ÖPNV, bereitstellen kostenloser Fahrräder in den Städten
- Schaffen diskriminierungsfreier Zugänge
- Ausbau von Regionalisierung als wichtiger Bestandteil einer neuen föderalen Struktur
- Bedingungsloses Grundeinkommen

Und jetzt? - Womit fangen wir denn nun konkret an? Bereitschaften und Ideen für erste Schritte:

- Transition Town Initiativen gründen
- Saatguttausch
- Kreativprojekte und temporäre Aktionen (Interventionen) in die Stadt tragen
- Flashmob-Picknick organisieren
- Gärtnern an ungewöhnlichen Orten (Schlaglöcher) und in ungewöhnlichen Gefäßen (Badewanne)
- Küchenkonzerte und Hausflurausstellungen
- der Selbstversorgerbalkon
- Guerilla Gardening (verändert die Stadt und die Sicht auf die bekannten Dinge)
- Gemüsegärten im Stadtteil und solidarische Landwirtschaftsprojekte für eine regionale Selbstversorgung
- viel Fahrrad fahren
- Engagement in tollen Projekten und in aktiven Vereinen und Organisationen
- mehr an der Gestaltung der Stadt beteiligen
- Dinge teilen und tauschen
- Bäume vor dem Absägen bewahren
- mehr Nachbarschafts- und Kulturfeste im öffentlichen Raum (die interkulturelle Straßentafel), in Gärten, Parks und Hinterhöfen
- mehr Toleranz gegenüber dem Chaos und dem Ungeplanten
- Erziehung (Bildung, Lernen) zu/für Umweltbewusstsein (nicht nur in Schulen)
- auch große Dinge mit dem Lastenrad transportieren, statt mit dem Auto
- weniger Konsum
- Kunst auf die Straßen bringen (Kultur befreien)
- ein Elektroauto kaufen (als individueller Anfang)
- Bienenvölker ansiedeln, mehr Hummeln und Wespen (ein Insektenhotel bauen und gute Futterpflanzen auswildern)
- offenes Singen (eine Gruppe)
- Gemeinschaften bilden (Wohnen, Arbeiten, Versorgung)
- mehr Kooperationen mit unterschiedliche Akteuren im Stadtbezirk initiieren und sich selber daran beteiligen
- Theater auf die Straßen bringen (mit den Bewohnerinnen zusammen)
- Baumscheiben begrünen, Vermüllung bekämpfen

10.2 Verortung im Lebensumfeld

10.2.1 Transition Town Hannover

Durch die Gründung einer lokalen Transition Town Initiative wurde die Möglichkeit für konkrete Handlungen gegeben, also die Überführung von theoretischen Inhalten der Szenarioentwicklung in alltagspraktische Handlungsmöglichkeiten. Nachbarschaftliche Gemeinschaften entstehen und Bürger beteiligen sich aktiv an der Entwicklung ihrer Stadt. Es entstanden Gemeinschaftsgärten in vier hannoverschen Stadtteilen und weitere Gruppen zur Entwicklung urbaner Gemeinschaften im Kontext von Peak-Oil und Klimawandel. Theoretische Anknüpfungspunkte bestehen an die weltweite Bewegung der Transition Towns (Energie- und Kulturwendegruppen). Dabei finden die im Projekt beteiligten Jugendlichen Entsprechungen der in der Ausstellung angedeuteten Perspektivwechsel in der gelebten sozialen Praxis vor Ort.

10.2.2 Rollende Gartenparty

Einen künstlerisch-aktionsorientierten Perspektivwechsel im Kontext mit der Gestaltung der Stadt können Jugendliche und junge Erwachsene im partizipativ orientierten Projekt die „Rollende Gartenparty“ vollziehen. Entstanden ist die Idee einer sich durch die Stadt bewegendes Partygesellschaft, die öffentliche Räume kurzfristig als „ihren Garten“ definiert, durch die Frage der Zeitreiseexpertinnen des „Grüne Städte Projektes“: „womit wollen wir konkret anfangen, wie wollen wir unsere Stadt partizipativ neu denken?“. Viele der zurzeit Aktiven in diesem durch die „Zeitreise“ inspirierten Projekt kommen aus der Mitarbeit im Team der Zeitreiseexpertinnen, der Ausstellungsguides des Pilotdurchlaufs oder aus dem künstlerisch kreativen Umfeld der örtlichen Transition Town Bewegung. Kultureinrichtungen wie Staatsschauspiel und Landesmuseum, Soziokulturzentren, Bildungsinitiativen und Schulen zeigen großes Interesse an dem Projekt und die Einbindung in die Frage nach einer neuen gemeinschaftlichen Gestaltung der Stadt.

10.3 Materialkoffer für Schulen

Für weiterführende Projekte in Schulen wurde ein Materialkoffer hergestellt. Er enthält neben umfangreichen Lehrerinnenhandreichungen, einer Fantasiereise, Einstiegsszenarien und Anwendungsbeispielen, zahlreiche mobile Artefakte als Umsetzungshilfe und Anknüpfungsmöglichkeit an die "Zeitreise 2030". Begleitend zu diesem Materialkoffer wurden bereits einige Lehrerinnenfortbildungen als Anleitung durchgeführt. Geplant ist ein Schülerinnenwettbewerb auf der Basis der Weboberfläche der "Zeitreise".

11 Auszeichnungen und Anerkennung

Neben der Auszeichnung mit dem deutschen lokalen Nachhaltigkeitspreis "ZeitzeiCheN" 2010 im Bereich Ideen und der Einladung zur "Ideen Initiative Zukunft" erfolgte 2011 die Anerkennung als Projekt der UNESCO Bildungsdekade 2011/2012 (mit "Best-Practice-Charakter" Zitat: G. de Haan). Auch die Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung (BKJ) bewertet die „Zeitreise 2030“ als vorbildliches Projekt an der Schnittstelle von BNE und kultureller Bildung. Weiterhin wurden von den teilnehmenden Jugendlichen im Kontext mit den Themen Guerilla Gardening und Aneignung öffentlicher Räume die Jugendkulturpreise "Pluspunkt Kultur" und "Take Part" gewonnen. Der Wissenschaftsladen Hannover e.V. hat sich darüber hinaus mit der Mitmachausstellung "Zeitreise 2030" für den weiteren Ausstellungsbetrieb um den Preis "Land der Bildungsideen" für 2012 beworben.

12 Mitwirkende und Unterstützer

Unser Dank gilt allen Schülerinnen und Teilnehmerinnen am Projekt für ihr großes Engagement.

Wir bedanken uns bei den Förderern Deutsche Bundesstiftung Umwelt und der Niedersächsischen Bingostiftung, der Hannoverschen Volksbank und der VR-Stiftung, dem Bezirksrat Vahrenwald-List und dem Fachbereich Umwelt und Stadtgrün der Landeshauptstadt Hannover.

Besonderer Dank gilt dem Team des Freizeitheims Vahrenwald für sehr gute Unterstützung und Zuarbeit, insbesondere in der Phase der Ausstellungserstellung und –pilotpräsentation sowie bei Workshops und Medienproduktionen. Ferner danken wir dem Rathaus Hannover, dem Kulturzentrum FAUST und dem Freizeitheim Linden für offene Räume und den schönen Rahmen für Veranstaltungen.

Das Projekt wäre nicht möglich gewesen ohne die vielen ehrenamtlichen Helferinnen, exemplarisch genannt für das Zukunftsforscherinnenteam: Simon Desch, Leonie Maus, Jan Hahndorf, Nikolas Fennen, Juliane Renno, Kim Hugo, Jennifer Dietrich, Jöran Möller, Jule Meiseberg, Nabila Schönau, Franziska Haiduk, Lukas Mügge, Hannah Lohr, Nadine Brentrup, Hendrik Tietz, Timo Raddatz, Jürgen Liedtke, Carolin Renno, Steffi Förtsch, Lena, Sina Meiseberg und Anja Buchholz.

Dank geht an das große Team der Expertinnen und Teamerinnen der Workshops sowie der Gestalterinnen Stephan Dezelske, Sarah Ubrig, Don Petersen, Christoph Ostermann, Olli, Dennis und Matthias, Katrin Gliemann, Laura van Joolen, Henning Chadde, Christian Friedrich Sölter, Volker Stahnke, Anette Klecha, Inge Schäkel, Andreas Ludin sowie Joy Lohmann vom Art-Lab-4 für das tolle Zukunftsmöbel "Susi". In diesem Zusammenhang gilt besonderer Dank dem Team des SCHUBZ Lüneburg.

Wir bedanken uns bei unserem Projektbeirat, dem Vereinsvorstand des Wissenschaftsladens Hannover e.V. und vielen anderen ratgebenden Helferinnen, die uns immer mit guten Ideen zur Seite standen. Und natürlich bedanken wir uns bei unseren hauptamtlichen Mitarbeiterinnen Heiko Arndt und Sven Segatz sowie Franziska Schmidt, Cheryl Meiseberg und Thomas Meiseberg für Projektleitung und -durchführung sowie die zusätzliche Kreativarbeit in vielen Werkstätten und bei der Ausstellungsgestaltung.

Besonders gefreut haben wir uns, dass Dr. Hermann Scheer die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen hat. Leider konnte er die Ausstellung nicht mehr eröffnen, da er am 14. Oktober 2010 im Alter von 66 Jahren verstarb.

13 Zitate aus den Evaluationsgesprächen

1. Gesellschaft/Politik

„Das was wir in unserem kleinen Kreis als richtig erachten, kann sich ja immer wieder herausstellen, dass es gar nicht richtig ist, dass wir etwas überhaupt nicht beachtet haben oder dass wir irgendjemanden damit übergehen. Und das vielleicht gar nicht alle Leute eine grüne Stadt haben wollen. Vielleicht stehen einige Leute ja auch voll auf Betonklötze. Dann liegt es daran das Umfeld zu schaffen, dass alle Leute ein bisschen wach werden und sich beteiligen. Nur so kann Zukunft gemacht werden“

2. Partizipation in der Gruppe – Entwicklung der Ausstellung, Exponate, Artefakte

„Immer wieder, wenn wir uns getroffen haben, habe ich mit den anderen darüber gesprochen, nochmal diskutiert, nochmal die Ergebnisse vorgestellt und überarbeitet“

3. Gesellschaft/Politik

„Ich glaube der größte Faktor sind die gesellschaftlichen, sozialen Kontakte. Dabei trotzdem etwas Sinnvolles tun und sich zurück besinnen auf das was eigentlich wichtig ist, nämlich die Menschen und Natur die man um sich hat, nicht nur unmittelbar um sich hat, sondern grundsätzlich. Alles ein bisschen miteinbeziehen, dass sind so meine Wünsche. Dass in der Zukunft nicht mehr so ein Konkurrenzdenken entsteht und die Leute sich nicht mehr gegenseitig isolieren und sich gegeneinander abgrenzen. Sondern dass man in einer Gemeinschaft leben kann und jeder so sein kann wie er ist. Das ist das, was sich da widerspiegelt“

4. Arbeitswelt – Ergebnisse ans konkrete Leben heranzuführen

„diese Aktionsform DIY – also do-it-yourself – bedeutet: Wir machen es halt selber, anstatt andere das machen zu lassen. Das habe ich für mich weiterentwickelt. Es ist ein Ideal, was ich mittrage und was sich darin widerspiegelt“

5. Bewusstseinswandel, Haltungen und Einstellungen (BNE)

„Ich habe mir selbst vor Augen geführt, wie die Situation jetzt ist. Allgemein betrachtet. Wie wir jetzt hier auf der Welt leben. Ich habe mir das ins Bewusstsein gerufen. Das war für mich ein bisschen schockierend, aber unglaublich wichtig. Ich glaube, dass dieses Projekt [...] mich in meinem Denken und der Auffassung und der Meinung die ich jetzt vertrete, ziemlich beeinflusst hat. Es macht einen großen Teil aus. Da habe ich für mich persönlich viel mitgenommen, was das Bewusstsein angeht“

6. Ernährung/Gesundheit – Haltungen und Einstellungen

„Es ist nicht so bewusst, wo die Lebensmittel herkommen, welche Strecken sie hinter sich gebracht haben oder wie sie produziert werden. Es wird einfach gegessen ohne darüber nachzudenken. Das Bewusstsein über Nahrungsmittel und Essen ist heute anders. Bei einem Großteil der Gesellschaft wird es so hingenommen, dass die Lebensmittel immer da sind, dass es das ganze Jahr über die gleichen Produkte gibt, das gleiche Gemüse“

7. Gesellschaftlicher Wandel – Haltungen, Werte

„Deshalb sollte gerade bei den jungen Menschen eine leichte Gegenentwicklung eingeleitet werden: Was spielt wirklich im Leben eine Rolle? Was ist wirklich wichtig an Werten? So kann es zu einem gesellschaftlichen Wandel beitragen. Ich hoffe, dass es in irgendeiner Form inspirierend wirkt“

8. Lebensstil

„Ich hoffe, dass durch diesen Text ein bisschen klar geworden ist, dass ein Lebensstilwandel nicht nur Verzicht und Verbot bedeutet, sondern etwas schönes sein kann. Dass es anregt etwas bewusster über den Umgang mit der Natur und mit den Menschen in der Gesellschaft nachzudenken und vielleicht festzustellen, dass es stimmt, dass man was ändern könnte. Das wäre die Number One, das Ziel das man damit erreichen könnte“

9. Lifestylmagazin

„Was ich gemacht habe: Ich habe mir zuerst gedacht was das Ziel sein soll in diesem Artikel und habe mir dann einen Stufenplan gemacht. Ich habe mir die Keywords aufgeschrieben, die ich gerne da drin haben möchte und wie es verlaufen sollte. Das hat dem Ganzen ein bisschen Struktur gegeben“

10. Stadtökologie

„Ziel des Projektes ist es, Jugendliche für die Aufwertung ihrer häufig grauen Umgebung zu aktivieren. Erreicht werden soll diese Aufwertung durch dezentrales, öffentliches, aber durchaus organisiertes Gärtnern, inspiriert durch das sogenannte „Guerilla Gardening“. [...] Der planungsrechtliche Rahmen ergibt sich für die Jugendlichen aus regelmäßigen Plenarsitzungen, bei denen optimierbare Flächen und Orte ausgewählt und ggf. Genehmigungen eingeholt werden“

11. Kompetenzentwicklung – die Welt verändern

„Dieses Bewusstsein, was man alles in einem Projekt, in dem man sich engagiert, bewegen kann. Wie viel man da einbringen kann, auch wie viel man selber an Kompetenzen da mit rein bringen kann, dass man das so bereichern kann. Dass war einem ja vorher nicht klar, wenn man sich nicht engagiert. Von daher zeigt es einem, wie viel in einem steckt, wenn man sich in so einem Projekt engagiert“

12. Nachhaltige Entwicklung – kreative Auseinandersetzung mit der Zukunft

„Ich erinnere mich an einen Text, den ich in der Schreibwerkstatt geschrieben habe. [...] Da hatte ich ein Problem, weil es speziell darum ging aus der Zukunft zu schreiben, wie sich die Welt verändert hat. Da wurde mir klar, was das Projekt eigentlich bedeutet, weil es ist ja eine sehr komplexe Welt in der wir leben. [...] Was einem irgendwo bewusst ist, aber nicht so sehr, wie ich es da erlebt habe“

13. Produktion / Gadgets / Produktevolution

„Recycling, wie man aus alten Dingen neue Dinge macht und die auch verwertet. Da gibt es ein Gezeiten-Kaufhaus, das ich für diese Rolle geschaffen habe. [...] Wir haben unglaublich viel Plastik. Es gibt unglaublich viel Müll. Ich habe mir Gedanken dazu gemacht, das einfach nochmal weiterzuverwerten, in welcher Form auch immer. Zum Beispiel als Kleidung oder Gebrauchsgegenstände. Einfach nur damit der Müll verschwindet“

14. Lebensstil - Stadtökologie

„Beispielsweise hat Mia ein starkes Interesse an selbst gemachter Kosmetik. Dass heißt, Nachhaltigkeit im Sinne von Ressourcenverbrauch. Das ist auch in der Kosmetik immer eine Frage. Im Sinne von Umgang mit Lebewesen. Es kommt in dem Tagebuch von Mia vor, dass sie mit einer Freundin ein Rezept für einen veganen Lippenstift austauscht, der ohne Bienenwachs hergestellt wird. Insofern sind einige nachhaltige und ökologische Aspekte in der Rolle von Mia durchaus vorhanden, in ihrem Interesse für Naturkosmetik oder auch für Naturheilkunde“

15. Einstellungen – kreative Auseinandersetzung mit der Zukunft

„Ausschlaggebend war die Motivation. Wenn man sich rein denkt und eine Vorstellung hat, wie es in 20 Jahren sein könnte oder wie man sich wünscht wie es ist, dann gibt es einem einen Schub, weil man sich darauf freut. Auch wenn das ein bisschen seltsam klingen mag, aber man freut sich irgendwie darauf. Man driftet ein bisschen in die eigene Welt ab. Ich glaube, dass hat der Herausforderung den Wind aus den Segeln genommen“

16. kreative Auseinandersetzung mit der Zukunft – Einstellungen und Haltungen

„Für uns ist klar gewesen, im Laufe des Projekts soll es eine positive Zukunftsvision werden. Nicht rein Friede, Freude, Eierkuchen, aber es soll ganz deutlich werden, dass die Zukunft veränderbar ist und dass wir sie verändern können. Wir, die jetzt heute jung sind und heute was verändern können, was machen und tun können. Und von daher ist die Veränderbarkeit der Zukunft wahnsinnig wichtig gewesen für dieses Projekt, weil es darauf aufbaut“

„Ich habe mich mit dem Thema Zukunft auseinandergesetzt. Ohne die Projektarbeit hätte ich das nicht so intensiv getan“

17. Reflexion – nachhaltige Entwicklung - Kompetenzentwicklung

„Die Beschäftigung mit der Vision 2030, mit der Zeitreise. Dass ich mir selber Gedanken darüber gemacht habe, dass ich angeregt wurde darüber nachzudenken. Das hat mir persönlich viel gebracht. [...] Dass ich über meine eigene Zukunftsvorstellung reflektiert habe und mir erst mal selber Gedanken gemacht habe, wie ich mir die Zukunft vorstelle und Anregungen bekommen habe, wie eine erstrebenswerte, lebenswerte, nachhaltige Zukunft aussehen könnte“

14 Quellenangaben

Barth, M. (2007). Gestaltungskompetenz durch Neue Medien? Die Rolle des Lernens mit Neuen Medien in der Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. Berlin: Berliner Wissenschaftsverlag.