

## GestaltBar Ludwigshafen-die digitale Werkstatt

### Kurzbeschreibung

Aus der "GestaltBar" in der Anne Frank Realschule plus in Ludwigshafen wurde die Schülerfirma "Young Maker Company - Laugh to make it!" Das Kooperationsprojekt mit der Telekom-Stiftung lief nun im dritten Schuljahr 2021/22 und lud wöchentlich oder an Projekttagen die Realschüler/innen des Wahlfachs WuV ins Haus der Medienbildung ein. In diesem außerschulischen Lernort produzierten die Jugendlichen selbstgemachte Designs (2D-Design) in Form von Wearables und Textil-Designs mit dem Vinylplotter und Erzeugnisse aus dem 3D Drucker als Schwesterreferenz. Der Verkaufstand vor den Weihnachtsferien 2019 war die erste Präsentation der Schülerfirma und die ersten Produkte wurden erfolgreich verkauft. Die nächsten Produkte wurden angefangen zu produzieren in Form von T-Shirts und Schlüsselanhänger. Dann kam der erste Lock-Down aufgrund der COVID-19 Viren. Impressionen und Projektberichte aus den ersten beiden Projektjahren befinden sich auf unserer Homepage:

<https://hausdermedienbildung.com/ueber-uns/aktuelles/ausserschulischer-lernort-hdm-projekt-gestaltbar/>. Die nun weiter anhaltende Pandemiesituation hat auch der Schülerfirma abverlangt, ihre

Arbeitsweise und ihre Projektziele erneut anzupassen.

Der aktuelle Arbeitsstand wird auf unserem interaktiven digitalen Pinnwand sichtbar:

<https://padlet.com/batzler/7niuxrv1ul7arzo>

Nach Abschluss des Schuljahres 2021/22 wird dieses Webtool der Öffentlichkeit zugänglich gemacht, momentan bildet es unseren Arbeitsstand ab und ist nur für interne Zwecke zu verwenden. Nachfolgend der Abschlussbericht über unsere erreichten Projektziele im Schulhalbjahr 2022.



### Abschlussbericht für das Schulhalbjahr 2/2022 – 7/2022

Im letzten Schuljahr ereilte uns gleich zum Start wieder die Corona Welle und die angesetzten Termine mussten verschoben werden. Lehrer Blaesius und Medienpädagogin Batzler planten alle Treffen mit den Jugendlichen nicht mehr wöchentlich, sondern in gebündelten Projekttagen an wärmeren Monaten, um irgendwie die Risiken des Pandemiegeschehens abzuschätzen. Der erste Projekttag mit den Schülern\*innen fand deshalb auch nach den Sommermonaten statt und fand leider nicht mit der ganzen Schülerschaft statt, weil der verschobene Termin in ihre Praktikumszeit fiel und immer noch einige Schüler\*innen in Quarantäne oder krank waren. Immerhin konnte die halbbesetzte Firma die Prototypen und Grunddesigns für den geplanten Verkauf von Turnbeutel an ihre Mitschüler\*innen fertigtstellen. Die Projektwoche stand dann im Focus der Produktion von 25 Turnbeuteln und der passenden Verkaufsstrategie.

Ein DIN A6 Flyer wurde mit der App „Comic Life“ auf dem iPad entworfen und in einem Copyshop bestellt und 50 Druckexemplare hielten die Jugendlichen dann in ihren Händen. Über die Preis-Leistungs-Bilanz wurde diskutiert, denn der anvisierte Verkaufspreis deckte nicht die Produktionskosten und war immer noch zu hoch für den Geldbeutel und das Taschengeld der Mitschüler\*innen. Das aktuelle Weltgeschehen mit dem Ukraine Krieg brachte die Jugendlichen auf die Idee, den Erlös zu spenden und auch in den Design ein Zeichen der Solidarität zu setzen. „Viel Glück“ auf Ukrainisch z.B.

Eine Kleingruppe hat nochmals die Firma bei der Arbeit gefilmt und ein weiterer Trailer ist entstanden. Der Verkaufstag am 30.06.22 wurde geplant, wer welche Aufgaben übernimmt und mit welchen Medien wer dann die Schülerfirma präsentieren wird.

Der Verkaufstag und die Werkschau an der Schule waren ein schöner Erfolg und Abschluss des Projektes.

Die GestaltBar Ludwigshafen alias „Young Maker Company“ zeigte ihren Parallelklassen und der Unterstufe in 3 Zeiteinheiten hintereinander, wie man plottet mit der Mitgabe eines fertig gestellten Foliendesigns (Klassen-Turnbeutel). Diese Aktion hatte zum Ziel, zum einen Werbung für die Schülerfirma innerhalb der eigenen Schulgemeinde zu machen und auch die nächste Klasse 7 von Lehrer Blaesius an ihre zukünftigen Aufgaben heranzuführen. Hr. Blaesius wird nämlich im neuen Schuljahr wieder eine Klasse 7 im Wahlfach WUF bekommen und dann die Schülerfirma weiterführen mit der Technik und dem Material aus dem Projekt GestaltBar 2022. Alle Schüler\*innen der jetzigen Schülerfirma werden die Klasse 10 besuchen und versuchen ihren Realschulabschluss zu machen und werden die neue Firma immer wieder besuchen.



Weiterhin ist geplant, dass Medienpädagogin Batzler mit Rat und Tat zur Verfügung steht und bei Fragen aushelfen kann. Über einen Besuchstermin zum Start im September 2022 beraten die zwei Pädagogen\*innen noch.

Die örtliche Presse hat die Werkschau besucht und einen Artikel veröffentlicht. Leider wurden trotz Präsentation der Homepage und Nennung aller Mitwirkenden nicht alle Namen und Zuständigkeiten richtig niedergeschrieben, aber zumindest die inhaltliche Beschreibung passt sehr gut. Im Feedback der Jugendlichen kamen immer wieder die Meldungen: *„Es hat Spaß gemacht, ich habe verschiedene Software gelernt, es war eine schöne Abwechslung zum Schulalltag und es war einfach toll im Team mit den anderen zu arbeiten!“*. Lehrer Blaesius und Medienpädagogin Batzler sind hoch zufrieden, wenn auch nicht alle inhaltlichen Ziele voll umfänglich zu erfüllen waren. Die immer wiederkehrenden Unterbrechungen durch die Pandemie machte die Wiederholung der Software nötig, die nachhaltige Etablierung einer Plotter AG/ Schülerfirma ist gelungen und somit verzeihen sich die Lehrkräfte das Fehlen des intensiven Arbeitens mit der Interface Technik MakeyMakey und der Software Scratch. Die Anne-Frank-Realschule kann gerne Termine vereinbaren, um das Makerlabor im hdm zu nutzen und Medienpädagogin Batzler berät unentgeltlich die Plotter AG bei Bedarf. Mehr geht nicht!

### Tätigkeiten im Schuljahr 2022

- Projekttag am 07.04.22 zur Produktionsstart „Turnbeutel“, Planung Projektstage
- Projektstage vom 10.-13.05.22 für die Produktion der Turnbeutel zum Verkauf am 30.06.22. Die Produktion von weiteren selbstentworfenen Makerprodukte mit dem Schneideplotter – Produktion von Designs für Turnbeutel mit Memes und zeitgeistigen jugendlichen Sprüchen für den Verkauf innerhalb der Schülerschaft
- Innerhalb einer Projektwoche wurden Themengebiete behandelt:
  - Wiederholung der Konstruktionssoftware für die Erstellung eigener Designs mit dem 3 Drucker in Präsenz– Produktion von Ansteckern zum Verkauf an Mitschüler\*innen
  - Produktion der Verkaufsflyer
  - Planung, Aufgabenverteilung für Verkaufstag
  - Kurzer Impuls und Planung Fortführung Schülerfirma
- Fortbildung und Ausbildung des Lehrers Bernhard Blaesius, um die Plotter AG eigenständig fortführen zu können. Lehrer Blaesius ist inzwischen auch mit der Software für den 3 D Drucker betraut und könnte jederzeit ins Haus der Medienbildung mit einer Schülertruppe im Makerlabor arbeiten.
- Präsentation und Verkauf von eigenen Designs mit dem Schneideplotter am 30.06.2022 mit Übergabe an die neue Plotter AG, die dann selbständig unter Anleitung der Lehrkraft Blaesius weiterarbeitet. Mitmachangebote für die Mitschüler\*innen und die filmische Dokumentation für die Anwendung des Schneideplotters garantieren die nachhaltige Nutzung der angeschafften Geräte

### **Aussicht bzw. Nachhaltigkeit 2023 – Sicherstellen Fortführung der Schülerfirma**

- Impuls innerhalb der Projekte mit Aussicht auf Projekttag im neuen Schuljahr 2022/23 – in Planung ist der Besuch von Medienpädagogin Batzler der neuen „Plotter AG“ und Nachfolgefirma der Young Maker Company. Die ursprüngliche Besetzung der Schülerfirma wird dazu eingeladen!

### **Technische Mittel/ Verbrauchsmaterial 2022 (Restbetrag 153,24€)**

- Kauf von Verbrauchsmaterialien z.B. Schneidefolien und bedruckbare Materialien, Bastelmaterial.
- Druck der Angebotsflyer für die Makerprodukte wie z.B. Turnbeutel Designs
- Transportkisten für die flexible Lagerung und Aufbau der Plotter-Materialien
- Arbeitsmaterial zum Plotten

Die neue Bewilligung für das Schuljahr 2021/22 war eine segensreiche Unterstützung und Förderung für diese Zielgruppe, die Schüler\*innen der Anne-Frank-Realschule plus in Ludwigshafen. Diese Jugendlichen gehören zu den Verlierern der Pandemie Situation und eine Fortführung des Projektes förderte die aus Sicht der Berufsorientierung dringend notwendigen medientechnischen Kompetenzen.

### **Veröffentlichung der Projektberichte und Fotodokumentationen siehe:**

- Homepage medien+bildung.com:  
<https://hausdermedienbildung.com/ueber-uns/aktuelles/ausserschulischer-lernort-hdm-projekt-gestaltbar/>
- Auf dem Facebook Kanal des Haus der Medienbildung befinden sich aktuelle Fotos und Beschreibungen: <https://www.facebook.com/hausdermedienbildung>
- Die Veröffentlichung auf der Schulhomepage <https://www.annefrankrealschule.de/> muss nachgereicht werden, denn die Schule ist im Zuge der Pandemiebedingungen mit der Aktualisierung ihrer Homepage nicht auf dem Laufenden.
- Perfektionierung der Präsentationen und Einstellen der Powerpointfolien und anderen Dokumentationen wie z.B. Filmtrailer und Fotogalerien im Padlet siehe <https://padlet.com/batzler/7niuxrv1ul7arzr0>
- Selbsterstellte Videos über Arbeitsprozesse und Projektvorstellung von den Jugendlichen in Youtube: <https://studio.youtube.com/video/mGGetZuMcd4/edit>  
<https://studio.youtube.com/video/FZZpJBsK69I/edit>
- Erklärfilm „Eine filmische Anleitung zum Plotten“ in Youtube – produziert innerhalb des Projektes: <https://studio.youtube.com/video/-7bazNHxxZI/edit>

Ludwigshafen, den 22.07.2022



Leitung Haus der Medienbildung

Eine Einrichtung von medien+bildung.com