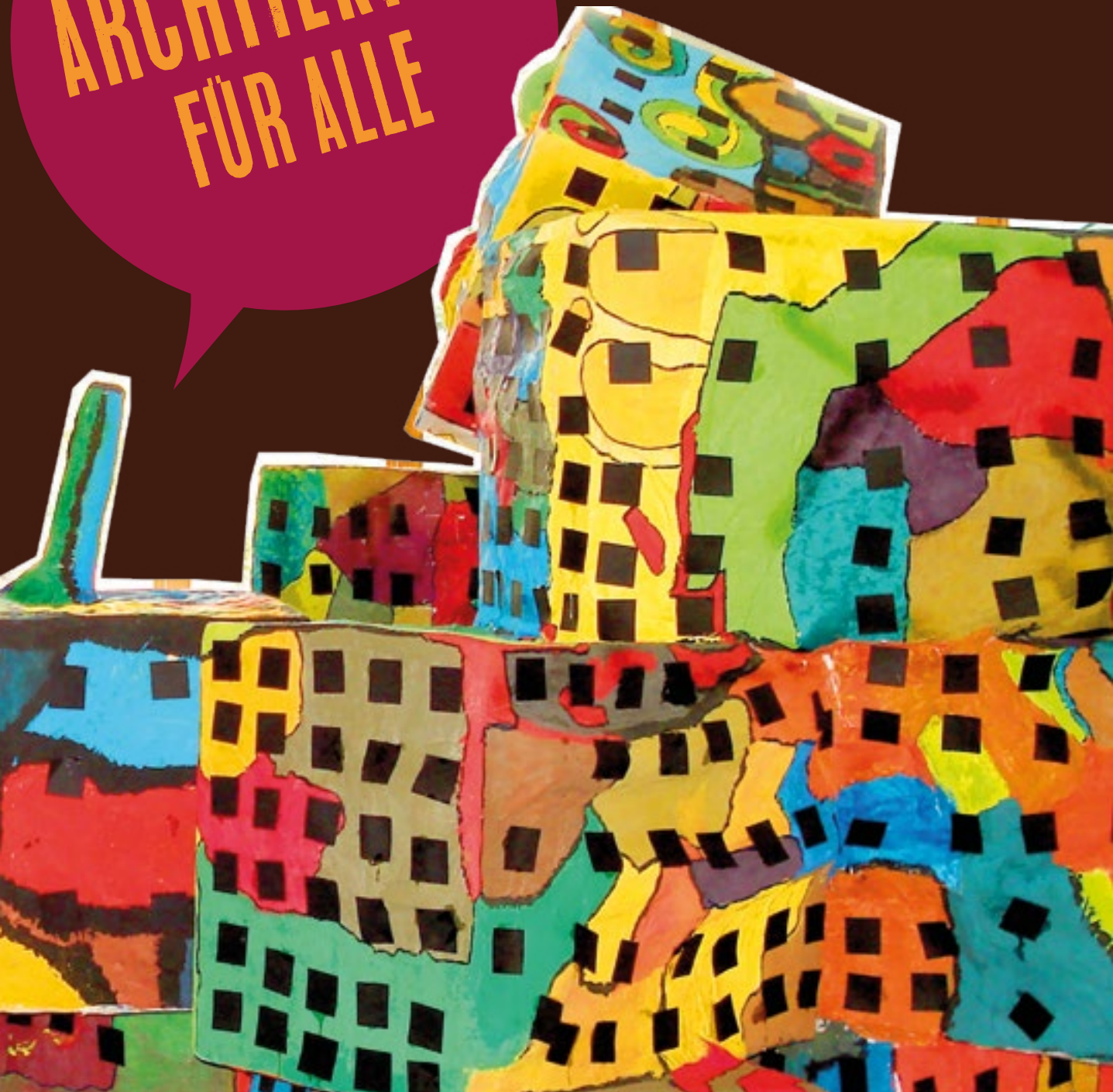
at+s
ARCHITEKTUR • TECHNIK + SCHULE

Charlotte Malmborg und Wolfgang Richter

ARCHITEKTUR FÜR ALLE



at+s

Eigentümer, Herausgeber, Verleger:
architektur technik + schule | c/o Kammer der Architekten und Ingenieurkonsulenten
Geschäftsstelle Salzburg | Gebirgsjägerplatz 10 | 5020 Salzburg
Tel. +43 662 87 23 83 | www.at-s.at
Für den Inhalt verantwortlich: Charlotte Malmborg, Wolfgang Richter
Redaktion: Sarah Duregger, akzente Salzburg
Grafik: Veronika Oberhauer, akzente Salzburg
Fotos: Anke Fleißner, Charlotte Malmborg, Wolfgang Richter, Gerti Leidinger
Druck: Sandler print&more
1. Auflage 2016

IMPRESSUM

ARCHITEKTUR FÜR ALLE

Anregungen und Beispiele aus
der Praxis für den Unterricht
auf der Sekundarstufe I und für
die außerschulische Jugendarbeit

Charlotte Malmborg
und Wolfgang Richter

architektur technik + schule
Salzburg 2016

DANKSAGUNG

Diese Lehranregungen und Beispiele aus der Praxis sind das Ergebnis langjähriger Gespräche, Diskussionen und Erprobungen im Unterricht. Die Idee zu diesem Heft entstand bei einer Klausur der Initiative Baukulturvermittlung: Danke an Monika Abendstein (bilding Innsbruck), Christine Aldrian-Schneebacher (architektur-spiel-raum kärnten), Franz Billmayer (Universität Mozarteum), Barbara Feller, (Architekturstiftung Wien), Sabine Gstöttner (Inspirin, Wien), Anna Pritz (Akademie der bildenden Künste Wien), Renate Stuefer (TU Wien),
Michael Zinner (Kunstuniversität Linz), Antje Lehn (Akademie der bildenden Künste Wien).
Die Kompetenzen zur Architekturvermittlung wurden erstellt von Franz Billmayer, Peter Körner und Christian Schmirl.
Hilfreiche Rückmeldungen kamen von Rudolf Hörschinger (pädagogische Hochschule Salzburg), Peter Körner (Landesschulrat für Salzburg) sowie von Christian Schmirl, Paul Raspotnig und Sylvia Kleindienst (alle at+s Salzburg).

Besonderer Dank gilt dem LehrerInnen-Team und den SchülerInnen der Neuen Mittelschule Taxham, mit dem das Projekt über drei Jahre hin seine praxisnahe Vielfalt erhalten hat: Kurt Enzinger, Anke Fleißner, Franziska Geier, Maria Krimpelstätter, Gerti Leidinger, Susanne Nobis, Roland Piwonka, Maria Ramsauer, Brigitte Santner, Hans-Peter Santner und Direktorin OSR Dipl.-Päd. Edeltraud Fellner.

Charlotte Malmborg und Wolfgang Richter
Salzburg 2016

INHALT

Vorwort 6

1. Ausgangspunkt: Der Schulraum / das Schulhaus. . . . 8

2. Welche Kompetenzen werden vermittelt?. 10

3. Methoden 12

4. Beispiel: Schulraum. 14

5. Handlungsanleitungen. 16

   5.1 Bedeutung. 17

   5.2 Wahrnehmung. 21

   5.3 Kontext 24

   5.4 Sozialer Raum. 29

6. Materialien. 32

7. Vernetzt denken und planen 36

8. Projektförderung 39

9. Literaturliste und Links 40

Die dritte Haut erkunden

„Alles ist Architektur“ behauptete der österreichische Architekt Hans Hollein 1967 in einem Manifest. Er meinte damit, dass die gebaute Umwelt viele Lebensbereiche durchdringt, aber auch von diesen beeinflusst wird. Architektur ist nach der eigenen Haut und der Kleidung die dritte Haut des Menschen. Raum und Bauwerke greifen unmittelbar in unsere Lebenswelt ein. Strategien, die ein grundlegendes Verständnis für Qualitäten von Raum und Ort anbahnen, sind unserer Meinung nach ein wichtiger Teil der Allgemeinbildung. Kindern und Jugendlichen als zukünftigen Entscheidungsträgern können so Einblicke in künstlerische, ökologische, technische und soziale Zusammenhänge erschlossen werden:

- Was empfinden wir bei Räumen, Gebäuden, Plätzen, Ensembles, Parks, an Orten, wo wir wohnen, arbeiten, unsere Freizeit verbringen?
- Was bedeuten uns Nähe und Distanz, Privates und Öffentliches?
- Wie und warum wirken Innenräume auf uns?
- In welchem Zusammenhang stehen Maßstäbe und Proportionen?
- Welchen Lebensbedürfnissen folgt Architektur?
- Was macht eine atmosphärische Stimmung aus?
- Wie beeinflusst uns Raum?
- Wie fördert Raum Kommunikation?

Die Auseinandersetzung mit der Frage, was eine lebenswert gestaltete, humane (gebaute) Umwelt ausmacht, stellt deshalb auch eine Herausforderung für den Unterricht dar.

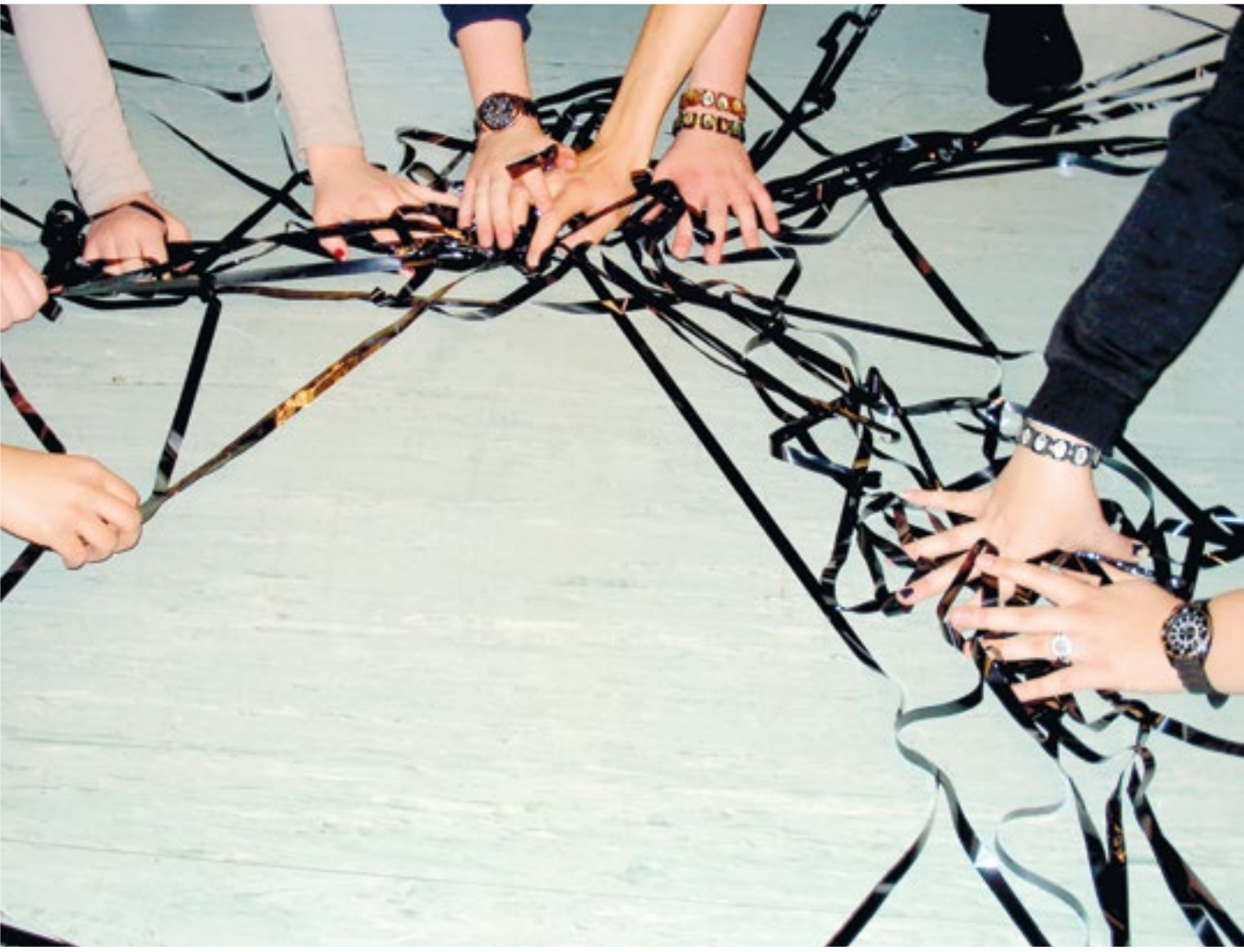
Ein wesentliches Element, die anschauliche Erfahrung von Raum, wird erst in der Verbindung mit praktischem Tun wirksam. Die Anregungen in dieser Broschüre folgen diesem Grundsatz und sind für den Unterricht der Sekundarstufe I entwickelt und erprobt worden. Sie können aber auch auf die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit übertragen werden. Diese Broschüre ist überdies ein Beitrag zur Bewusstseinsbildung: Die Ausgaben für das Wohnen machen etwa die Hälfte der Lebensverdienstsumme aus, daher ist es auch aus ökonomischen Gesichtspunkten wichtig, für derartige Entscheidungen Kompetenzen zu erwerben.

Den Ausgangspunkt bildet der Schulraum. Wir haben diesen Ort gewählt, weil alle über die Jahre ihre Erfahrungen mit ihm machen, bewusste wie unbewusste. Daraus werden vielfältige Möglichkeiten abgeleitet, mit Herz, Hand und Hirn Zusammenhänge zu sehen, zu begreifen und verstehen zu lernen. Dieses Materialienpaket stellt mit themenzentrierten Anregungen zur Raumerfahrung Architektur als eine Querschnittmaterie vor. Es hat Platz in verschiedenen Unterrichtsfächern, bündelt Ideen und Vorschläge, eröffnet unterschiedliche Blickwinkel auf dieses Thema und lädt ein zu Kooperationen, zu fächerübergreifenden und fächerverbindenden Projekten. Es versteht sich als Wegweiser und Orientierung und bietet methodische Strategien zur Entwicklung von Konzepten für den Unterricht, einen Themenpark mit praxiserprobten Anregungen, Basics mit praxiserprobten Übungen und hilfreiche Sachinformationen.

Das Modell „Architektur für alle“ wurde von architektur technik+ schule mit einer ExpertInnenrunde der Initiative Baukulturvermittlung (bink) konzipiert und dann über mehrere Jahre in der NMS Taxham in Salzburg mit den KollegInnen der Schule weiter entwickelt. Es bietet Anregungen für kurze Einheiten von zwei Stunden, für Unterrichtspassagen und für Workshops. Es war uns wichtig, Angebote zu erstellen, die keinen großen Aufwand an Organisation, Material und Kosten machen. Bei Bedarf und Interesse kann man daraus natürlich auch aufwendigere Projekte entwickeln. Zugänge zu Raumerfahrung und Architektur auf vielfältige Weise zu erschließen, war uns ein wichtiges Anliegen. Die Schülerinnen und Schüler können durch Lesen, Schreiben, Rechnen, Malen, Zeichnen, Arbeiten am Computer, Fotografieren, Filmen, Basteln, Modellbau, Interviews, durch Aktionen und darstellendes Spiel ihre „dritte Haut“ erkunden.

Charlotte Malmborg & Wolfgang Richter
architektur technik + schule salzburg, März 2016

VORWORT



1. Der Schulraum / das Schulhaus

Ein Thema, bei dem es für LehrerInnen und SchülerInnen zahlreiche gemeinsame Ausgangspunkte gibt, ist die Schule. Für beide gibt es als Nutzer viele gemeinsame Erfahrungen. Sie sind damit vertraut, sind gewissermaßen Experten.
Das Schulhaus funktioniert wie eine Maschine, bildet Abläufe, Beziehungen und Bedeutungen ab und hängt mit seinem Umfeld zusammen. An diesem theoretischen Modell kann man auch in der außerschulischen Jugendarbeit mit unterschiedlichen Projekten themenzentriert anknüpfen.

- Organisatorisch ist kein großer Aufwand erforderlich, weil die Räume zur Verfügung stehen.
- Hier kann vernetztes Denken und Planen ansetzen, um das Potential der Querschnittmaterie Architektur zu erschließen.
- Hier kann man bewusst machen, welche Faktoren Einfluss auf die gebaute Umwelt haben.
- Von der eigenen Erfahrung auszugehen gewährleistet, dass das Bewusstsein dafür nachhaltig gefördert werden kann und dass vernetzte Aspekte wahrgenommen werden.
- Das Schulhaus / der Schulbau bieten Möglichkeiten, Themen vom Detail bis zu großen Zusammenhängen lebensnah einzubeziehen.

Die Grafik auf Seite 9 bietet einen Überblick über das Netzwerk Schulbau. Sie fasst zusammen, was einer ExpertInnenrunde als geeignete und angemessene Zugänge eingefallen ist. Dieser Ideenpool ist den vier Kategorien „Bedeutung“, „Wahrnehmung“, „Kontext“ und „Sozialer Raum“ zugeordnet.

I. DER AUSGANGSPUNKT

Bedeutung

Form – Zeichen – Sinn:

Was drückt der Raum aus?

- Eingangsbereich
- Wo gibt es Dekoration?
- Gestaltung durch die BenutzerInnen
- Möbel von LehrerInnen / SchülerInnen
- Sitzordnung
- Funktionen
- Lernräume
- Freizeiträume
- Wie beeinflusst Raum das Handeln / die Aktivitäten?
- Vergleich mit anderen Lernräumen: Kindergarten, Volksschule, Hauptschule / NMS, Gymnasium, Universität;

1

Wahrnehmung

Material – Wohnen – Atmosphäre

Raum sinnlich erfahren

- Atmosphäre eines Raums erfassen
- Licht: Wie wirken helle / dunkle Räume?
- Welche Materialien werden verwendet?
- Farben, Oberflächen, ...
- Akustische Landkarten: Wie klingen Räume?
- Räume vermessen: Innenräume, Außenräume
- Raumhöhe, Proportion, Größe - wie beeinflusst sie die Wirkung?
- Treppen
- Pflanzen
- Wie riechen Räume
- voll / leer: unterschiedliche Wirkung

2

Kontext

Umraum – Schulweg – Stadtraum:

Raum-Organisation

- Orientierungs- und Leitsystem
- Hierarchie der Räume
- Lage der Räume / Ausrichtung
- Aussicht auf ...
- Geschichte des Schulgebäudes
- Wege in der Schule / auf dem Schulgelände
- Schulweg
- Mobilität, Verkehr, Stellplätze
- Freiraumgestaltung
- Geschichte des Stadtteils
- Vergleich mit anderen Lernräumen: Kindergarten, Volksschule, Hauptschule / NMS, Gymnasium, Universität;

3

Sozialer Raum

Bedingung – Hierarchie – Zweck:

Wer nutzt Räume wie?

- Wo sind kommunikative Zonen, wo „tote Winkel“?
- Wo wird was gemacht?
- Wozu werden die Räume genutzt? (mono- oder multifunktional)
- Wer bestimmt die Gestaltung?
- Wer hat wie viel Platz? (Raumgrößen)
- Welche Räume sind versperrt und wer hat den Schlüssel? (Zutrittsbeschränkung)
- Wer kann welche Räume nutzen?
- Sitzordnung

4

2. Welche Kompetenzen werden vermittelt?

Architektur als Querschnittmaterie versammelt Kompetenzen, die fächerübergreifend sind. Diese Übersicht fasst elementare Bereiche zusammen, die Fragen der Form, der Technik und der Gesellschaft betreffen. Ziel ist es, am Beispiel der 8. Schulstufe folgende grundlegende Kompetenzen zum Thema Architektur zu vermitteln:

RAUM / SOZIALER RAUM

- Topographische Bedingungen für architektonische Gestaltung
- Erkennen von Raumqualitäten
- Raumwahrnehmung, Benennung mit Fachbegriffen
- Gezielte Veränderung/Beeinflussung der Wirkung von Räumen und Orten
- Zusammenhang zwischen Raumqualität und körperlichem bzw. sozialem Wohlbefinden
- Zusammenhang zwischen Raum und sozialem Verhalten
- Erkennen, Formulieren und Hinterfragen von eigenen und fremden Wohnbedürfnissen
- Verstehen von zweidimensionaler Raumdarstellung und zweckmäßiges Arbeiten
- Vermessung und maßstabsgerechte Darstellung

ARCHITEKTUR

- Kulturelle Bedeutung von Materialien, Formen und Räumen
- Einfluss der Materialien auf Raumklima / Baukörper
- Grundlegende Gesetze der Statik
- Zusammenhänge zwischen Planung und Macht erkennen und reflektieren
- Einfluss auf gestalteten Raum
- Erkennen von ökologischen Problemen beim Bauen
- Elementares bauökonomisches Wissen
- Ideen zeichnerisch, modellhaft und beschreibend darstellen
- Teile einem Ganzen zuordnen
- Abschätzen von Zusammenhängen im Bauen
- Ethische Aspekte von Architektur und Wohnen
- Licht und Dekoration

Bedeutung – zum Lernen – Möbel – Funktion – Spuren der Benutzer – zum Chillen – andere Perspektiven einnehmen – Anregungen – Wahrnehmung – Boden – Farben – Materialien – angenehme und unangenehme Räume – Pflanzen – Licht – akustische Landkarte – Tasten – Vermessen – Wände – Umgestaltung – Kontext – Grundriss – Analyse – Stadtplanung – Schulweg – Orientierung – Mobilität – Sozialer Raum – Freiraumgestaltung – Piktogramme – Hierarchie

Die methodischen Zugänge zum Thema sind vielfältig und können, bezogen auf die Umsetzung, den Kategorien „leicht“ bis „fortgeschritten“ zugeordnet werden.

LEICHT
Erkundungstour
Tonaufnahmen
Modellbau
Fotografieren
Filmen
Plastisches Gestalten
Textiles Gestalten
Messen
Schreiben
Lesen
Malen
Zeichnen

AMBITIONIERT
Ausstellung gestalten
Klangcollage
Interviews machen
Video
Bildbearbeitung
Szenen erfinden

FORTGESCHRITTEN
Fernsehsendung
Videodokumentation
Radiosendung
Picknick veranstalten
Darstellendes Spiel
Bewegungschoreografie

3. METHODEN

Die hier vorgestellten Projekte wurden mit Unterstützung von ExpertInnen über drei Jahre hin von LehrerInnen der NMS Salzburg entwickelt und im Unterricht erprobt. Mit dieser Sammlung steht ein Netzwerk von Verknüpfungen zur Verfügung, aus dem man nach Belieben schöpfen kann. Es soll aber auch dazu anregen, selbst noch weiter nachzudenken. Es ist sinnvoll, hier auch die SchülerInnen mit einzubeziehen und sie zu fragen, was ihnen dazu einfällt. So kann der Schulraum zur Projektgenerator werden.

1. BEDEUTUNG

Die SchülerInnen haben sich im Raum umgesehen und sich gefragt: Was „sagen" mir die Gegenstände? Wozu regen sie mich an bzw. laden sie mich ein? Was drückt der Raum aus? Was ist die Funktion eines Raumes? Dazu haben sie Texte und Schilder verfasst. Oder die verschiedenen Möbel wurden von den Jugendlichen in Phantasieformen umgewandelt.
Eine andere Erfahrung war für sie auch das simple Tauschen der Plätze – so konnten sie eine andere Perspektive einnehmen. Interessant war besonders, das Innere sichtbar zu machen: Innenräume der Schule wurden an die Fassade projiziert und gewährten PassantInnen einen besonderen Einblick.

2. WAHRNEHMUNG

Es geht darum, einen Raum bewusst und neu wahrzunehmen: Welche Farben kommen vor? Welche Materialien wurden verarbeitet? Die SchülerInnen erstellten ein Materiallexikon, vermaßen die Räume und erkundeten das Stiegenhaus. Danach überlegten sie, welche Aspekte einen Raum zu einem angenehmen Aufenthaltsort machen, und welche einen unangenehmen. Gemeinsam erdachten sie dafür verschiedene Kriterien.
Für die Sensibilisierung der Wahrnehmung erkundeten die Jugendlichen Details, betasteten blind ihre Umgebung, erkundeten die Klänge eines Raumes und beschrieben ihren Lieblingsraum, den sie dann auch in einem Modell nachbauten. Mit ihren Sinnen erfühlten sie die selbstgebauten Tastkästen und veränderten das Licht im Raum, indem sie die Fenster mit farbiger Folie abklebten.

3. KONTEXT

Grundrisse und Pläne bestimmen die Raumorganisation. Die SchülerInnen zeichneten selbst Pläne, lernten, wie Stadtpläne zu lesen sind und analysierte verschiedene Orte ihrer Umgebung, wie Spielplätze Parks und Haltestellen. Um den Stadtteil, in welchem die Schule sich befindet, besser kennen zu lernen, machten sie eine Führung, recherchierten in der Bücherei zur Geschichte und befragten die BewohnerInnen. Daraus entstand auch eine Radiosendung. Im weiteren Schritt befassten sich die Jugendlichen mit der Orientierung im Schulgebäude und entwarfen Piktogramme und Logos für die verschiedenen Räume. Ihren Schulweg zeichneten sie, beschrieben ihn in Texten oder gestalteten ihn in einer Fotoserie. Draußen im Stadtteil analysierten sie die Infrastruktur und Architektur: Was fehlt, was ist gut? Dazu drehten sie Videos und befragten die BewohnerInnen. Schlussendlich erdachten sie Nutzungsvorschläge für Freiräume im Stadtteil.

4. SOZIALER RAUM

Wo sind kommunikative Zonen? Wo hält man sich gerne auf? Um das herauszufinden, beobachteten die SchülerInnen ihre Mitmenschen, machten Fotos und führten Befragungen durch. Indem sie Möbel umstellten oder den Raum sonst umgestalteten, veränderten sie auch dessen Wahrnehmung: So kann ein ungemütlicher Raum zu einem schönen, luftigen Ort, in welchem man sich gerne aufhält, verwandelt werden. Das ganze Schulgebäude wurde in Zonen unterteilt: Wo sind die Jüngeren, wo die Älteren? Wo verzieht man sich zum Chillen, wo hat man seine Ruhe, um zu lernen? Der soziale Raum wird auch durch Regeln bestimmt, die SchülerInnen schauten sich deshalb die Hausordnung genau an und zogen Vergleiche.

4. BEISPIEL: SCHULRAUM

Bedeutung

Form – Zeichen – Sinn

Tastkasten Sinne	leicht
Schaukasten Sinne	leicht
Klangdetektive unterwegs: Schule	leicht
Stille und Lärm	leicht
Boden spüren	leicht

1

Wahrnehmung

Material – Wohnen – Atmosphäre

Silhouetten Panorama	leicht
Fassaden Foto + Veränderung	leicht
Architektur Fotografie	leicht
Raum Verspannen	leicht
Träume und Phantasien	leicht

2

Kontext

Umraum – Schulweg – Stadtraum

Urban Knitting	leicht
Spielplätze	ambitioniert
Ortsplätze	ambitioniert
Picknick	ambitioniert
Klangdetektive unterwegs (Umraum)	ambitioniert

3

Sozialer Raum

Bedingung – Hierarchie – Zweck

Fassadenprojektion	leicht
Körper im Raum	leicht
Fragen an den Raum	ambitioniert
Raum Ausdehnung	ambitioniert
Soziale Netzwerke / Virtuelle Räume	fortgeschritten

4

5. HANDLUNGSANLEITUNGEN

Im folgenden Kapitel werden einige Projekte näher vorgestellt, die aus dem Ideenpool Schulraum (s. Seite 14) stammen und den Kategorien „Bedeutung“, „Wahrnehmung“, „Kontext“ und „Sozialer Raum“ zugeordnet sind. Die Beispiele sind als Handlungsanleitungen (Mindbox) konzipiert. Thema, Ziele und methodische Hinweise helfen bei der Umsetzung. Die Grafik auf Seite 15 zeigt auf einem Blick wie aufwändig die einzelnen Projekte sind.

MINDBOX 1

WAS	Silhouetten Panorama
WER	ab 6. Schulstufe
WO	Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER	ab 4 UE

Material:
Fotokamera, Overhead, Beamer, Styroporplatten oder Karton, Styroporschneider oder Cutter, Farben, Transparentpapier.

SchülerInnen-Aktivitäten:
Fotografieren bzw. Fotos aus dem Internet auf Folien ausdrucken oder mit dem Beamer projizieren und auf Karton bzw. Styropor übertragen.

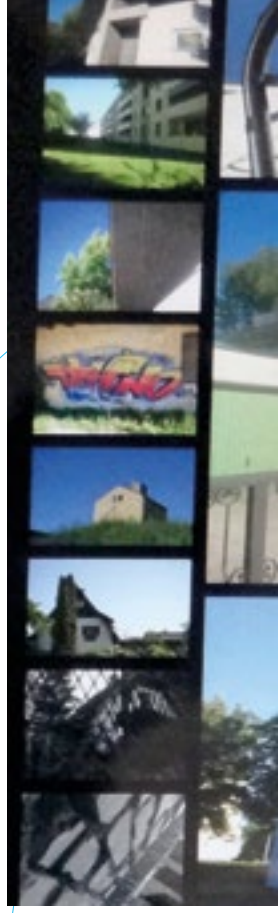
Aufwand: leicht

Thema:
Interessante und außergewöhnliche Gebäudeformen im Stadtteil suchen und fotografieren. Erstellen eines Silhouetten-Panoramas des Stadtteils (in Anlehnung an das Sattler-Panorama im Salzburg Museum). Alternative (oder wenn die Ausbeute gering ist): die Suche auf das Internet ausdehnen, um ein erträumtes Silhouetten-Panorama zu erfinden.

Ziele:
- Markante Formen fotografisch festhalten oder aus dem Internet auswählen.
- Silhouetten übertragen und vereinfachen und farbig gestalten.

Methodisch-technische Hinweise:
Fotos im Stadtteil machen bzw. im Internet suchen. In Gruppen die ausgewählten Gebäudeansichten mit Overhead oder Beamer auf Styroporplatten übertragen, ausschneiden und bemalen.

5.1. BEDEUTUNG



MINDBOX 2

WAS Fassaden
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER ab 6 UE

Material:
Fotokamera, Zeichnung, Beamer, Overhead, Bildbearbeitung, Farben

SchülerInnen-Aktivitäten:
Fotografieren, Fotos am PC bearbeiten, Malen

Aufwand: leicht

Thema:
Fassaden im Stadtteil fotografieren. Durch Bildbearbeitung am PC verändern, oder mit Folie projizieren und durch Malen verändern.

Ziele:
- Sensibilisieren für die gebaute Umwelt, die einen im Alltag umgibt.
- Wahrnehmen von charakteristischen Details, die eine Fassade kennzeichnen.

Methodisch-technische Hinweise:
Fassaden im Stadtteil suchen und fotografieren. Einbau der flächigen Ergebnisse in kleine Modelle (als Maßstabsbezug Lego- oder Playmobilfiguren) und damit einen Platz / eine Straße gestalten.

MINDBOX 3

WAS Architekturfotografie
WER ab 7. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER ab 6 UE

Material: Fotokamera

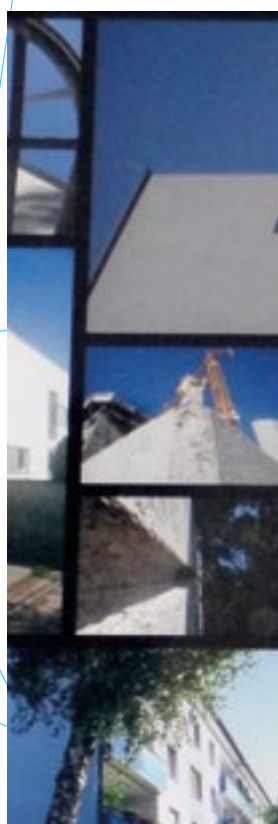
SchülerInnen-Aktivitäten:
Fotografieren, Dokumentation zusammenstellen.

Aufwand: leicht

Thema:
Fassaden der unterschiedlichen Gebäude sollen interessant und mit besonderem „Blick“ festgehalten werden. Die SchülerInnen entdecken unterschiedliche Gebäudeformen und ihre Wirkung. Sie lernen, auf Details zu achten.

Ziele:
- Vielfalt der Bauformen kennenlernen.
- Zu einem Thema Bilder als Fotostrecke auswählen und in geeigneter Form präsentieren (z.B. Fotobuch, Plakat, Ausstellung).

Methodisch-technische Hinweise:
Paarweise auf Entdeckungsreise gehen (auf vom/von der LehrerIn vorgegebenen Routen) im Ortsteil oder im Stadtkern. Auf bestimmte Motive achten: Dachform, Balkon, Fenster, Türen, Ornamente, Überlegungen zur Präsentation: Spiel entwickeln (Puzzle, Memory, Quartett), ein Fotobuch gestalten.



MINDBOX 4

WAS Raum „verspannen“
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER 2 UE

Material:
Schnur, Wolle, alte VHS Videobänder

SchülerInnen-Aktivitäten: Raumwirkung durch Eingriffe verändern

Aufwand: leicht

Thema:
Zum Thema Raumerfahrung wird der Raum durch einfache Eingriffe verändert, z.B. mit Stoffbahnen eine Gliederung schaffen bzw. den Raum teilen.

Ziele:
- Durch Interventionen die Wahrnehmung des Raums und das Raumgefühl verändern.

Methodisch-technische Hinweise:
Einen Raum (Pausenhalle, Klassenraum …) auswählen, seine Besonderheiten besprechen. Vorhandene Haken, Nägel, Griffe, Gitter usw. am Boden, an der Wand oder Decke, geeignete Möbelstücke finden, die zum Spannen, Einhängen geeignet sind. In Gruppen einen Plan entwickeln, wie der Raum verändert werden soll. Die Verspannung als temporäre Installation umsetzen.

MINDBOX 5

WAS Träume und Phantasien
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER ab 8 UE

Material:
Naturmaterialien, Textilien, Papier, Farben

SchülerInnen- Aktivitäten:
Herstellen von Objekten

Aufwand: leicht

Thema:
Orte / Plätze durch temporäre Umgestaltung verändern. Lieblingsplätze schaffen durch kleine Veränderungen.

Ziele:
- Erkennen, wie sich die Atmosphäre von Orten und Plätzen durch kleine Eingriffe positiv verändern lässt.

Methodisch-technische Hinweise:
In der Gruppe Entscheidung für einen Ort / Platz finden. Landart-Gestalten mit Naturmaterialien: Steine, Äste, Blätter, Blumen … Landart-Gestalten mit Textilien: Wolle, Fleckerl flechten, Stoffbahnen, Fliesen, Teppich. Die Säulen im Schuleingang gestalten. Als Zeichen für die Vielfalt der Kulturen in der Klassengemeinschaft: Fahnen in landestypischen Farben, folkloristischen Mustern und Ornamenten gestalten. Umgestaltung von Objekten auf dem Schulgelände. Beachten: Bei öffentlichen Plätzen Genehmigungen für temporäre Umgestaltungen einholen.

MINDBOX 6

WAS Tastkasten Sinne
WER ab 6. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, Biologie, technisches / textiles Werken
DAUER 2 - 4 UE

Material:
Schuhschachteln, harte, glatte raue, weiche eckige, runde, Materialien.

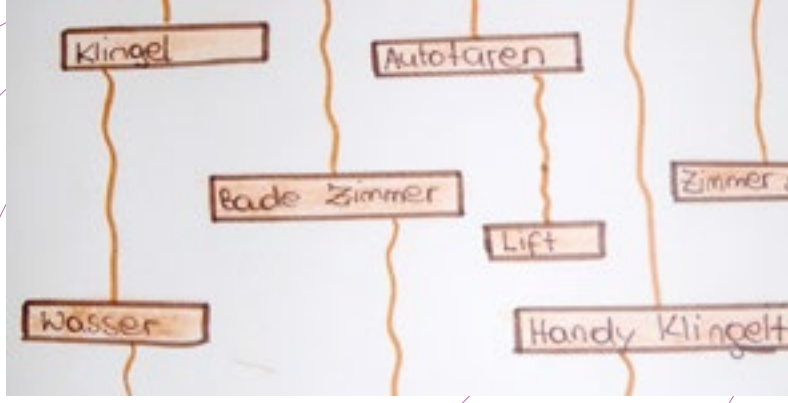
SchülerInnen-Aktivitäten:
Material sammeln und in den Schachteln haptisch unterschiedliche Materialien arrangieren. Schneiden, Kleben, Klammern, Nähen.

Aufwand: leicht

Thema:
Geschlossene Tastkästen mit einem Eingriffsloch bauen. Als Einstieg empfiehlt sich im Fach Biologie eine Einführung zum Thema „Sinne“.

Ziele:
- Sensibilisieren für die haptischen Qualitäten von Materialien.
- Planen einer haptischen Vielfalt.
- Ordnen der Materialien und gestalterisches Umsetzen.
- Haptische Qualitäten benennen und beurteilen.

Methodisch-technische Hinweise:
In der Gruppe werden die mitgebrachten / bereitgestellten unterschiedlichen haptischen Materialien besprochen. Zu zweit wird dann aus dem Fundus ausgewählt und das Objekt gebaut. Die fertigen Tastkästen kann man dann in Gruppen ausprobieren. Die Tast-Erfahrungen werden schriftlich festgehalten bzw. den anderen berichtet.



MINDBOX 7

WAS Schaukasten Sinne
WER ab 6. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, Biologie, technisches / textiles Werken
DAUER 2 - 4 UE

Material:
Schuhschachteln, glänzende, matte, runde, eckige, farbige, schwarzweiße Materialien

SchülerInnen-Aktivitäten:
Material sammeln und in den Schachteln optisch unterschiedliche Materialien arrangieren. Schneiden, Kleben, Klammern, Nähen.

Aufwand: leicht

Thema:
In eine Schachtel unterschiedliche Materialien für eine Wahrnehmungsstation einbauen.

Ziele:
- Sensibilisieren für die optischen Qualitäten von Materialien.
- Planen einer optischen Vielfalt.
- Ordnen und gestalterisches Umsetzen.
- Oberflächenreize benennen und beurteilen.

Methodisch-technische Hinweise:
In der Gruppe werden die mitgebrachten / bereitgestellten unterschiedlichen Materialien besprochen. Zu zweit wird dann aus dem Fundus ausgewählt und das Objekt gebaut. Die fertigen Schaukästen in Gruppen erproben. Die Wahrnehmungen werden schriftlich festgehalten bzw. den anderen berichtet.

MINDBOX 8

WAS Klangdetektive unterwegs im Schulgebäude
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, Musikerziehung, technisches / textiles Werken
DAUER 4 UE

Material:
CD Player, Foto, Video, Tonaufnahmegerät, Smartphone

SchülerInnen-Aktivitäten:
In der Schule auf akustische Entdeckungsreise gehen.

Aufwand: leicht

Thema:
Ausprobieren, wie Klänge in Räumen unterschiedlich wirken: Stimme, CD-Player, verschiedene Gegenstände zum Geräusch Erzeugen, z.B. Klangschale. Mögliche Orte: Turnsaal, Umkleidekabine, Garderobe, Klassenzimmer, Gänge, Toiletten, Sekretariat, Direktion, Konferenzzimmer … Variante: Wie klingt: Gehen (mit unterschiedlichen Schuhen), Laufen, ein Wagerl schieben … Auf verschiedenen Böden: Holz, Linoleum, Teppich, Stein, Asphalt ...

Ziele:
- Unterschiede zwischen Geräuschen wahrnehmen
- Klangqualitäten benennen
- Unterschiede definieren
- Erkennen, dass jeder Raum einen bestimmten Klang bzw. eine eigene Akustik hat
- Geräusche einordnen und strukturieren

Methodisch-technische Hinweise:
Sammeln der Geräusche in Gruppen. Tonaufnahmen mit Videokamera / Smartphone machen. Für die Präsentation Fotos schießen. Beachten: Die Raumauswahl vorher planen, damit es keine störenden Nebengeräusche gibt. Am Computer eine Auswahl der aussagekräftigsten Aufnahmen in einer Soundcollage zusammenstellen.

MINDBOX 9

WAS Stille und Lärm
WER ab 6. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken, Musikerziehung
DAUER 2 UE

Material: Papier und Stift

SchülerInnen-Aktivität: Beobachten, Schreiben

Aufwand: leicht

Thema:
Wo ist es in der Schule ruhig? Wo ist es in der Schule laut? Wo wünschen wir uns mehr Ruhe? Wo mag ich es ruhig, wo laut?
Wie klingen Räume bei offenen / geschlossenen Fenstern / Türen, schallgedämmten Fenstern?
Was möchte ich klanglich in der Schule verändern? Hintergrundmusik in der Pause? Anderes Pausensignal?

Ziele:
- Akustische Beobachtungen registrieren und beschreiben.
- Wahrnehmungen bewerten und in der Gruppe diskutieren.
- Alternativen vorschlagen.

Methodisch-technische Hinweise:
Das akustische Erscheinungsbild der Schule erkunden, miteinander die Erfahrungen besprechen. Schriftlich (im Projekttagebuch) festhalten.

MINDBOX 10

WAS Den Boden unter den Füßen spüren
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER 2 UE

Material: Foto, Video, Frottagen

SchülerInnen-Aktivitäten: Abreiben, Filmen, Fotografieren

Aufwand: leicht

Thema:
Auf verschiedenen Bodenbelägen mit unterschiedlichem Schuhwerk oder barfuß gehen. Die Erfahrungen bildlich (Frottage, Foto, Video) festhalten.

Ziele:
- Abrieb (Frottagen) von den Oberflächen machen.
- Unterschiedliche haptische Qualitäten von Bodenflächen sammeln und beschreiben.
- Grafische und fotografische Umsetzungen finden.
- Diese Gestaltungen strukturieren.

Methodisch-technische Hinweise:
In Gruppen gehen die SchülerInnen auf Entdeckungstour durch die Schule und sammeln haptische, sprachliche, grafische und fotografische Eindrücke. Anschließend werden diese in Collagen oder Plakaten arrangiert und ausgestellt.

MINDBOX 11

WAS Spielplätze
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken, Mathematik
DAUER ab 4 UE

Material: Fotokamera, Zeichnung, Maßband, Materialien für Modellbau.

SchülerInnen-Aktivitäten: Größe der Spielplätze messen. Geräte, Objekte beschreiben, zeichnen, eventuell fotografieren.

Aufwand: ambitioniert

Thema:
Spielplatz-Bestandsaufnahme: Was können Kinder dort machen? Was fehlt?
Messen: Maße des Spielplatzes, Abmessungen der einzelnen Geräte (Beachten: Hilfestellungen beim Messen).

Ziele:
- Ort aufnehmen und vermessen.
- Den Bestand sammeln, gliedern und dazu Bewertungen verfassen.
- Vorschläge und Alternativen entwickeln.
- Ein eigenes Modell bauen.

Methodisch-technische Hinweise:
Ist- und Soll-Analyse, Wunschliste für einen Spielplatz erstellen: Was brauchen Kinder auf einem Spielplatz? Tonmodelle bauen für Platzwächter, Spielplatzkönigin …

MINDBOX 12

WAS Urban Knitting
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER ab 4 UE

Material:
Stoff, Wolle, Draht, Schnur.

SchülerInnen-Aktivitäten: Stricken und damit Gegenstände überziehen

Aufwand: leicht bis fortgeschritten

Thema:
Belebung eines Platzes im Stadtteil durch farbliche und dekorative Akzente.
Beachten: Für die Umsetzung Genehmigung einholen!

Ziele:
- Für ausgewählte Gegenstände gestrickte Teilelemente herstellen.
- Größe und farbige Gestaltung planen.
- Wirkung der Gegenstände vorher – nachher beschreiben.

Methodisch-technische Hinweise:
Gegenstände zum Bestricken auswählen, Größenausmaß abschätzen. In Gruppen die Teilelemente stricken und dann zusammennähen. Die Gegenstände damit überziehen.

5.3. KONTEXT

MINDBOX 13

WAS	Vergleich Orts- Stadtplätze
WER	ab 7. Schulstufe
WO	Bildnerische Erziehung, Geografie, Mathematik, technisches / textiles Werken
DAUER	ab 8 UE

Material: Fotokamera, Zeichnung, Materialien für Modellbau.

SchülerInnen-Aktivitäten: Analyse / (Foto-) Dokumentation Plätze im Ortszentrum – im Ortsteil, Stadtpläne.

Aufwand: ambitioniert

Thema:
Was macht einen Platz aus? Was passiert alles auf einem Platz? Was kann man auf einem Platz machen?

Ziele:
- Dokumentieren, was auf einem Platz zu finden ist.
- Mit verschiedenen Mitteln darstellen, welche Aktivitäten auf einem Platz stattfinden.
- Bewerten, welche Qualitäten ein Platz für Benutzer hat.
- Einen ausgewählten Platz im Modell so umgestalten, dass er „benutzerfreundlich“ ist.

Methodisch-technische Hinweise:
Pläne der Plätze aus dem Internet herunterladen (Google Maps oder SAGIS) oder bei der Stadtplanung besorgen.
Plätze abzeichnen. In Gruppen werden die Plätze analysiert (Möblierung, Gestaltung, Infrastruktur). Welche Aktivitäten finden statt und welche sind nicht möglich?
Plätze vergleichen. Platz für Kinder und Jugendliche: einen Platz im Stadtteil im Modell so umgestalten, dass er völlig neu belebt und wahrgenommen werden kann.

Youtube > architekturats > Video: Taxraum 2013

MINDBOX 14

WAS	Picknick
WER	ab 8. Schulstufe
WO	Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken, Bewegung und Sport, Musikerziehung
DAUER	Vorbereitung: ab 6 UE Picknick: 2 UE

Material:
fächerübergreifend, alles was verfügbar ist, besondere Talente nutzen

SchülerInnen-Aktivitäten: eigene Sitzgelegenheiten nähen, Fahnen malen, Vorführungen

Aufwand: ambitioniert

Thema:
Die Klasse veranstaltet auf einem öffentlichen Platz ein interkulturelles Picknick mit Speisen aus den verschiedenen Kulturen, Vorführung von Kunststücken, Unterhaltung und Tanz. Beachten: Für die Veranstaltung im öffentlichen Raum Genehmigung einholen.

Ziele:
- Einen Platz durch für Aktivitäten nutzen und beleben.
- Den öffentlichen Raum als Ort begreifen, der gemeinschaftlich genutzt werden kann.

Methodisch-technische Hinweise:
In der Vorbereitung Gruppen bilden, welche für verschiedene Aktivitäten zuständig sind. Planen, Üben und Ausführen der Teilprojekte in Gruppen. Als Zeitpunkt für das Picknick bietet sich der letzte Monat im Schuljahr an.

MINDBOX 15

WAS	Klangdetektive unterwegs: Umraum
WER	ab 7. Schulstufe
WO	Bildnerische Erziehung, Musikerziehung
DAUER	4–6 UE

Material: Foto, Video

SchülerInnen-Aktivitäten: Zeichnen, Schreiben, Filmen, Fotografieren, Tonaufnahmen

Aufwand: ambitioniert

Thema:
Aufspüren und Dokumentieren interessanter Klangräume im Stadtteil.

Ziele:
- Sammeln und Auswerten von Geräusch- und Klangerfahrungen
- Geräusche umformen in andere Medien wie Schrift, Zeichnung, Foto, Video;

Methodisch-technische Hinweise:
Die Klangdetektive arbeiten in Gruppen und machen Klangprotokolle: z. B. unter Brücken, neben dem Wasser (Fluss, Brunnen, Teich) im Park, belebte Straßen, Unterführung, Baustellen, usw. Markante Orte aussuchen: Geschäfte, Kirche, Amtsgebäude, Gasthaus, Werkstatt, Frisör. Wie klingen Schritte, Räder, Pferdehufe auf unterschiedlichen Straßenbelägen und Böden? Aufnahmegebiete genau bestimmen und in einem Stadtplan einzeichnen. Beachten: Gruppen einteilen, wer mit welchen Medien die Klangprotokolle aufnimmt.

Youtube > architekturats > Video: body&space Experimental-raum2014

MINDBOX 16

WAS Fassadenprojektion
WER ab 7. Schulstufe
WAS Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER ab 4 UE

Material:
Fotokamera, Zeichnung, Beamer

SchülerInnen-Aktivitäten:
Fotografieren, Bildbearbeitung am PC, Malen / Zeichnen.

Aufwand: leicht

Thema:
Schulräume nach außen stülpen, zeigen, was drinnen vorgeht. Einsicht in den Raum an der Fassade.

Ziele:
- Raumfunktionen sichtbar machen.

Methodisch-technische Hinweise:
Innenräume der Schule (oder anderer Gebäude) fotografieren oder zeichnen, was sich in Räumen befindet / was darin vorgeht. Abfotografieren, einscannen, auf die Fassade des Schulgebäudes projizieren.

MINDBOX 17

WAS Fragen an den Raum: Lieblingsplätze, Einrichtung
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken, Deutsch
DAUER 2 UE

Material: Sticker, Foto

SchülerInnen-Aktivitäten: Schreiben

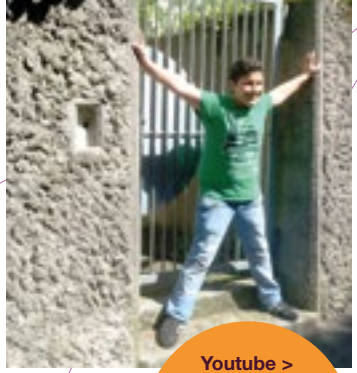
Aufwand: ambitioniert

Thema: Fragen an den Raum

Ziele:
- Raum analysieren und Funktionen der Räume erkennen.
- Zu welchen Tätigkeiten / Verhaltensweisen lädt mich der Raum / die Einrichtung auf?
- Welche Bedürfnisse löst der vorgegebene Raum aus?
- Wo fühle ich mich wohl?
- Wo ist mein Platz in genau diesem Raum?
- Wie begrenze ich ihn?
- Wie möchte ich den Raum verändern, dass ich mich wohl fühle / so bewegen kann, wie ich möchte?

Methodisch-technische Hinweise:
Auf dem Schulgelände zu zweit Innen- und Außenräume suchen, die einen persönlich ansprechen und wo man sich gerne aufhält. Gemeinsam darüber nachdenken, wozu mich dieser Ort einlädt bzw. anregt. Diese Tätigkeit auf einen Sticker schreiben und an den Ort oder Gegenstand kleben. Indizien sammeln, warum man sich an einem Ort wohlfühlt oder nicht. Erforschen, wo genau man sich wohlfühlen kann und diesen Ort z.B. mit einem Klebeband markieren. Anhand von Skizzen darstellen, welche Veränderungen man an einem konkreten Ort haben möchte, um sich dort wohlfühlen zu können.

5.4. SOZIALER RAUM



Youtube > architekturats > Video: Experimentalraum 2014

MINDBOX 18

WAS Raumausdehnung
WER ab 5. Schulstufe im Schulraum
ab 7. Schulstufe im Stadtraum
WO Bildnerische Erziehung, technisches / textiles Werken
DAUER 2 - 4 UE

Material: Foto, Video

SchülerInnen-Aktivitäten:
Orte aussuchen und auf die spezifische Situation / Form mit einer passenden Körperhaltung reagieren.

Aufwand: ambitioniert

Thema:
Body & Space: SchülerInnen spüren eigenen Ideen und Bewegungsimpulsen nach, nach dem Motto: Wozu lädt mich die Architektur ein?

Ziele:
- Raum analysieren: Zu welche Tätigkeiten, Verhaltensweisen fordert mich der Raum / die Einrichtung auf?
- Raumqualitäten erkennen und mit einer subjektiven Geste darauf reagieren.

Methodisch-technische Hinweise:
Den Raum in seiner Ausdehnung wahrnehmen: nach oben, in der Breite mit dem eigenen Körpermaß. Türen, Tore, Fenster mit dem ausgespannten Körper, ausgestreckte Arme und Beine, erfahren. Mit dem Körper Rundungen, Ecken, Aus- und Einbuchtungen nachformen. Wo gibt es einen für mich interessanten Raum? Schulgelände, Orts- bzw. Stadtteil, … Wie kann ich darauf reagieren? Allein, z.B. mit einer Körperhaltung, die darauf Bezug nimmt. Als Gruppe, indem alle darauf mit einem Ensemble reagieren: ein Knäuel bilden, eine (a-) symmetrische Form bilden, eine Streuung, Reihung, Zentrierung ... Mit Fotos, Videos dokumentieren.

MINDBOX 19

WAS Körper im Raum
WER ab 5. Schulstufe
WO Bildnerische Erziehung, Bewegung und Sport
DAUER 2 UE

Material: eigener Körper, Musik

SchülerInnen-Aktivitäten: Rhythmische Bewegung in der Gruppe

Aufwand: leicht

Thema:
Die SchülerInnen sammeln Erfahrungen mit dem Raum über das eigene Klang- und Bewegungsempfinden.

Ziele:
- Herstellen von Räumen durch Bewegen in der Gruppe
- Erleben von elementaren Raumformationen.

Methodisch-technische Hinweise:
Im Turnsaal bewegen sich viele Körper wie ein Organismus und erschaffen dadurch unterschiedliche Raumsituationen. Nach einer Phase der Anleitung können die SchülerInnen selbst experimentieren und ihre individuellen Raumsituationen erzeugen.

MINDBOX 20

WAS	Soziale Netzwerke - Virtuelle Räume
WER	ab 7.Schulstufe
WO	Bildnerische Erziehung, Deutsch, Darstellendes Spiel, technisches / textiles Werken
DAUER	ab 8 UE

Material:
Schreiben, darstellendes Spiel, Bühnenbild

SchülerInnen-Aktivitäten: Texte schreiben, Schauspieler, Spielleitung/ Regie, Bühnenbild, Plakat, Einladung.

Aufwand: fortgeschritten

Thema:
Die SchülerInnen erzählen Geschichten, die auf ihren Erlebnissen, Erfahrungen, Begegnungen beruhen. Diese Geschichten sind verbunden, erfundenen oder hängen mit real existierenden konkreten Orten zusammen.

Ziele:
- Erkennen, dass Erfahrungen / Erlebnisse immer mit konkreten Räumen verbunden sind und dass zwischen beiden ein Wechselverhältnis besteht.
- Umsetzen dieser Erfahrung in szenische Episoden aus der Erfahrung der SchülerInnen.

Methodisch-technische Hinweise:
Als Anregung können diese Episoden auch als Zeichnung ausgeführt werden. Diese spezifischen Orte können z.B. wie virtuelle Räume im Internet in einen Bühnenraum übertragen werden. Wie bei Links im Internet können diese Miniszenen aber auch in eine Inszenierung umgesetzt werden, wo die Räume nur angedeutet sind oder alles in einer Blackbox stattfindet, in der man sich alles vorstellen muss.
Aufführung der Szenen, je nach Ambition, nur für eingeladene Klassen, öffentlich oder beim Elternabend, in der Klasse, im Foyer, Theatersaal, Turnhalle oder in anderen geeigneten Räumen. Erfahrung mit darstellendem Spiel ist hilfreich.

Die folgenden Werkzeuge und Materialien sind der Erfahrung nach gut geeignet, um das große Thema „Raum und Architektur“ zu überblicken.
In verschiedenster Art und Weise wird gesucht, gesammelt und sortiert: Wörter, Bilder, Geräusche, Gerüche, Gefühle, Erinnerungen. Dabei wird bewusst, wieviel jeder schon weiß, glaubt, erlebt hat. Im besten Fall wird Neugier und Kreativität geweckt. Die Sammlung kann Fundament und/oder Inspirationsquelle für ein kreatives Projekt sein, oder als Abschluss und zur Reflektion bzw. Präsentation dienen.

6. MATERIALIEN

Weitere Ideen für Materialien, die sich in der Praxis gut eignen und relativ leicht und kostengünstig zu beschaffen sind:

Spielzeug
Lego
Kapla
Meccano
Haba Kugelbahn

Recycling
Eierschachtel
Kartons (Möbel/Waschmachinen/Schuh/Fahrrad)
Plotterpapierreste (Kopierdienst, Planungsbüros)
Holzreste (Tischlerei, Baumarkt, Baustellen)
Segel- und Planenreste (Fachgeschäfte)
Plexiglasreste (Glas Fritsche, Nussbaumer Kunststoffe)
Blechreste (Dachdecker, Schlosser)
Paletten
Reifen und Reifenschläuche (Autowerkstätten, Fahrradgeschäfte)
PET-Flaschen (Sand/Wasserfüllung, zerschneiden)
Zeitschriften & Zeitungen (Papiermaché, Stäbchen rollen, Bilder & Buchstaben)
Tetrapak (Füllen, beziehen, bemalen, fließen lassen…)
WC-Rollen
Kork

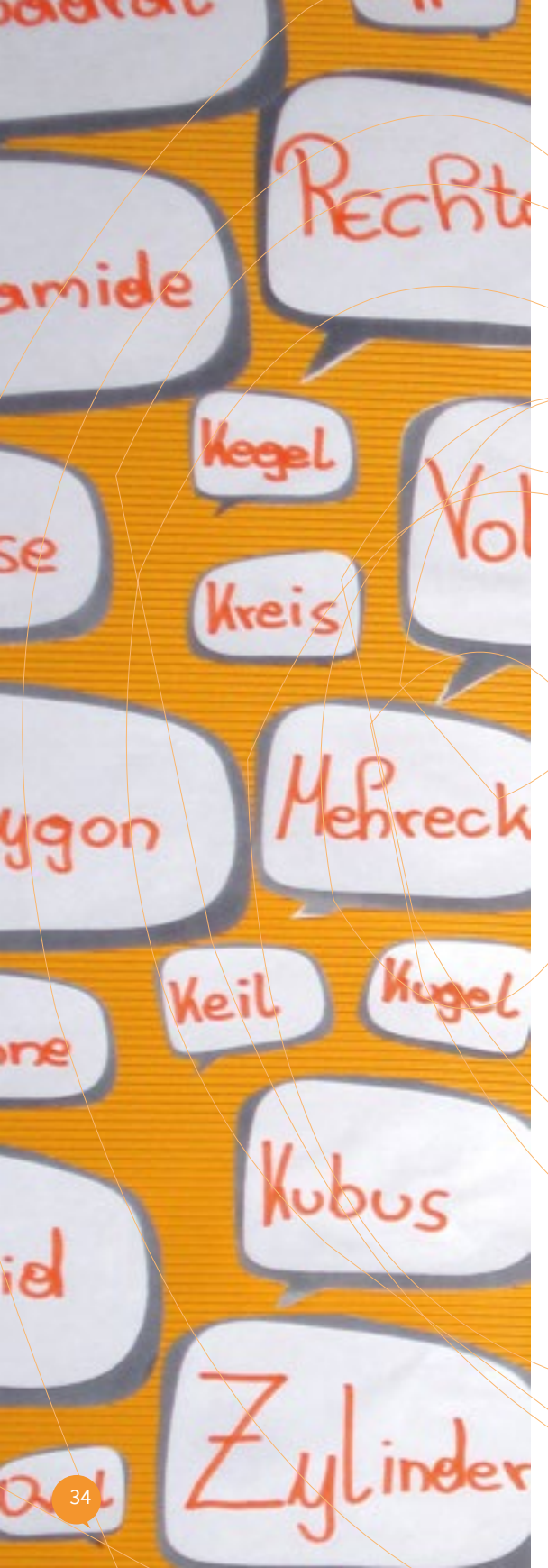
Günstig
Elektroinstallationsrohre (Länge 4 m, D 12 mm, 50 Cent/Stück, biegsam, zusammensteckbar)
Fußleisten (Länge 3-5 m)
Kabelbinder
Nägel und Nadel
Wäscheklammer
Schnur, Wäscheleine, Fischleine

Sonstiges
Segel (Seidl Sails)
Lastwagenplanen, Gummimatten (Haidenthaler)
Pressening mit Ösen (Bauhaus)
Riemen
Expanderschrauben
Gaffertape / buntes Tape
Bambus
Umzugkartons

Natur
Äste (Weide wächst schnell)
Steine (Salzach!)
Schnee (Igloo, Leuchten)
Wasser (PET-Flasche oder Plastiksackerl, färben,
Eis, gefrorene Tücher)
Sand (in Plastiksackerl)
Spaghetti
Marshmallows
Zahnstocher

Günstig
Stahldraht
Nähseide
Tixo / Packklebeband
Gummiringe
Unkrautvlies (Schwarz, 5 x 1,6 m, 10)
Meterware (IKEA, Caritas)
Packpapier
Butterbrotpapier
Laminierfolie (100 Stück ca. 10)
Plastiksackerl
Luftballons (100 Stück, 10)
Lebensmittelfarbe
Rasensamen

Fundgruben
Wirtschaftshof
Messezentrum
Baustellen
Theaterwerkstätten
Dachboden und Keller: Viele Materialien kann man sich kostenlos als Abfall besorgen.



Arbeiten mit Sprechblasen

1. Zum Sammeln:

- Brainstorming in großen oder kleinen Gruppen
- mitschreiben beim Bildvortrag und Film
- im Internet surfen
- aus Zeitschriften schnipseln
- schnelle Skizzen machen (wie bei Activity)
- Fotografieren/Filmen
- Frottage
- Umfragen
- Aufnehmen

2. Als Endprodukt:

(Freihängende) Wörter, Graffiti, Plakat, Schilder, Zeichnungen, Gemälde, Kollage, Leporello, Mobile, Projektmappe, Fotobuch, Website, Schatztruhe, Memospiel, Anhänger, Moodboard, Scrapbook, Modell, Guckkasten, Skulptur, Film, Projektion, Tonaufnahme, Lesung, Performance usw.

Kategorien

Die Sprechblasen sind folgenden Kategorien farblich zugeordnet:

- Raumtypus > Außenraum, Innenraum, Zwischenraum, Spielraum, Traumraum
- Raumfaktor > Form, Farbe, Licht, Material, Ornament, Mobiliar, Pflanzen, Proportion, Rhythmus, Dynamik
- Raumsinn > Riechen, Hören, Tasten, Sehen, Bewegen
- Bauteile > Dach, Boden, Wand, Tragwerk

Große Sprechblasen eignen sich für Überschriften, die als gut sichtbare Sammelstelle verwendet werden. Sie können auf Plakate geklebt, an eine Schnur befestigt oder auf Wäscheleinen o.ä. aufgehängt werden (auch im Freien möglich) usw. Auch können die großen Sprechblasen als „mobile Tafel“ verwendet werden.

Miniblasen, die es auch in allen Kategoriefarben gibt, sind handlicher und eignen sich daher gut zum Aufkleben unterwegs, z.B. in der Schule, in der Stadt, im Park usw. Sie können individuell mit eigenen Meinungen, Ideen und Entdeckungen beschriftet werden.

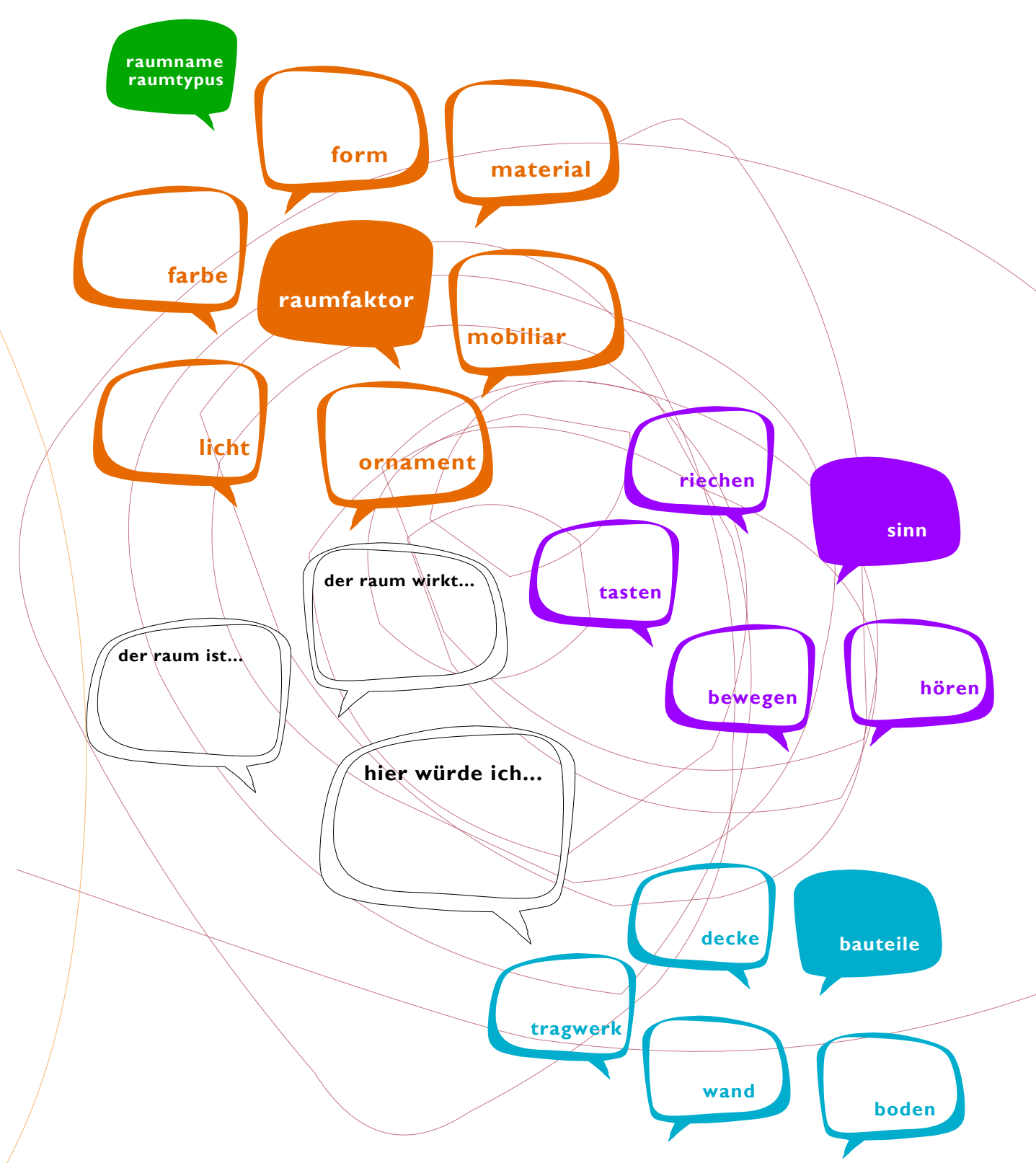
Diverse A4-Blätter:

Für alle Kategorien und druckfertig aufbereitet; gut geeignet für Projektmappen (auch für unterwegs).

Stadt-Land-Fluss:

Traditionell bespielt oder für die Feldforschung, entweder als Hausaufgabe oder beim gemeinsamen Lehrausgang.

Alle Materialien sind zum Download auf
www.at-s.at/materialien > Architektur für alle
zur Verfügung gestellt.


raumname
raumtypus
form
material
farbe
raumfaktor
mobiliar
licht
ornament
riechen
sinn
tasten
der raum wirkt...
der raum ist...
bewegen
hören
hier würde ich...
decke
bauteile
tragwerk
wand
boden

7. VERNETZT DENKEN UND PLANEN

Gute Planung und vorausschauende Organisation sind die Voraussetzung für das Gelingen von kleinen und größeren Projekten. Gut ist, mit kleinen Projekten zu beginnen und Erfahrungen zu sammeln, damit man sich selbst, die KollegInnen und die SchülerInnen nicht überfordert und für größere Vorhaben vorbereitet wird.

Es ist eine Herausforderung, an alles Notwendige zu denken. Am besten erstellt man eine Liste und einen Zeitplan, wer was bis wann erledigt.

Die folgenden Hinweise bieten dazu eine Hilfestellung:
Organisatorisch am einfachsten ist es, geeignete Themen in den eigenen Unterricht einzubringen. In diesem Fall ist es auch möglich, Fertigkeiten und Aktivitäten, die zum Kernbereich anderer Fächer gehören, zu nutzen (Texte verfassen, zeichnen, Tonaufnahmen, Video mit Handy, ...)

Der nächste Schritt ist, sich im Kollegium und unter den Klasseneltern Verbündete zu suchen. Gelegenheit dazu bietet sich bei einem Treffen, wo man ohne Zeitdruck das Thema besprechen kann und auch erste Ideen einzuholen. Man sollte sich auf Themen einigen, die alle interessieren, auch die SchülerInnen sollten dazu befragt werden.

Bevor mit dem Projekt gestartet werden kann, gilt es noch Folgende Punkte abzuklären:

- Wer würde gerne was mit wem wann machen? Hier kann man an bewährte Kooperationen anknüpfen und KollegInnen ansprechen, mit denen man schon immer gemeinsam etwas machen wollte bzw. in der Vergangenheit bereits erfolgreich zusammengearbeitet hatte.
- Welche Ressourcen stehen mir zur Verfügung?
- Wieviel Zeit habe ich für Planung und Vorbereitung?
- Wieviel Unterrichtszeit plane ich dafür ein?
- Brauche ich geblockte Einheiten /Stunden von anderen KollegInnen?
- Rechtzeitig Räume für diese Zeit reservieren!

- Welches Material / Werkzeug brauche ich?
- Wer übernimmt die Dokumentation? Damit sollte eine bestimmte Gruppe beauftragt werden (SchülerInnen, LehrerInnen), die Fotos macht, bearbeitet und im Rahmen einer Ausstellung bzw. in einem Fotobuch / im Internet veröffentlicht, oder Videos oder Audiobeiträge aufnimmt und schneidet.
- Welche Wege / Telefonate sind zu erledigen?
- Ansprechpartner klären: Von wem erhalte ich Informationen?
- Welche Kosten entstehen?
- Von wem brauche ich organisatorische / finanzielle Unterstützung?
- Wo kann ich günstig / kostenlos Material besorgen?

Schließlich muss man sich darüber klar werden, was am Ende herauskommen soll:

- Steht der Prozess im Vordergrund (Ziel sind also die Erfahrungen, die die SchülerInnen machen), oder soll am Ende ein Produkt (Präsentation, Ausstellung …) stehen?
- Wer kann bei der Abschlussveranstaltung etwas beitragen (Snacks, Getränke, Musik, technische Ausstattung)?
- Wer übernimmt die Öffentlichkeitsarbeit?

Mehr zur Projektplanung:

www.bmb.gv.at/schulen/unterricht
> Bildungsanliegen > Projektunterricht>
> Tipps zur Umsetzung
Sowie:
> Broschüre: Tipps zur Umsetzung

Eine Vorlage für den Zeitplan gibt es auf www.at-s.at/materialien > Arichtektur für alle zum Herunterladen.

Eine Reihe von Institutionen unterstützt Projekte mit finanziellen Mitteln oder durch Beratung. Gemeinsam ist allen Fördergebern, dass sie nur einen Teil finanzieren (nur für ReferentInnen oder Material) und ein Teil von der Schule, dem Elternverein, den SchülerInnen oder von Sponsoren aufgebracht werden muss.

Kulturabteilung Land Salzburg
(für AHS und BHS), Förderungen bis 500 Euro, darüber hinaus Projekteinreichungen zum 1. Februar und zum 1. November möglich.
Antragsformular auf der Homepage:
www.salzburg.gv.at
> Förderungen > Kultur > Kulturvermittlung in Schulen

Magistrat Salzburg Kulturamt
(für Pflichtschulen der Stadt), Förderung von Kulturprojekten in städtischen Pflichtschulen:
Übernommen werden die Hälfte der Kosten (max. 600 Euro),
Antragsformular auf der Homepage:
www.stadt-salzburg.at
> Politik & Verwaltung > Stadtverwaltung
> Formulare > Subventionen/Förderungen
> Förderung Kulturprojekte in städtischen Pflichtschulen

Kulturkontakt Austria (BMB)
Förderung Dialogveranstaltungen,
Antragsformular auf der Homepage:
www.kulturkontakt.or.at
> Kulturvermittlung mit Schulen
> Dialogveranstaltungen (DVA)

architektur technik + schule Salzburg
Kann auf Antrag Zuschüsse für Konzeptberatung, Referenten und Material geben.
Website mit Materialien, Projektanleitungen, Literatur zum Download: www.at-s.at

RaumGestalten
Jährliche Wettbewerb für Architektur / Raumprojekte. Vorschläge können für unterschiedliche Schultypen und für alle Schulstufen eingereicht werden. Projekte für Haupt-, Sonder- und Berufsschulen sowie für polytechnische Schulen sind besonders gefragt. Die Projekte werden in Heften dokumentiert und eignen sich gut als kostenlose Inspirationsquelle.
www.kulturkontakt.or.at
> Kulturvermittlung mit Schulen
> Laufende Programme > RaumGestalten

IMST
Flexibles Unterstützungssystem mit dem Ziel, Lehrerinnen und Lehrer dabei zu unterstützen, Innovationen im MINDT-Unterricht (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Deutsch, Technik) an österreichischen Schulen durchzuführen.
Homepage: www.imst.ac.at

Bink
Ein Zusammenschluss aller österreichischen Baukulturvermittler—Initiative Baukulturvermittlung
Homepage: www.bink.at

Außerdem schreiben verschiedene Institutionen Wettbewerbe für Schulen aus:
www.bmb.gv.at/schulen
> Projekte, Wettbewerbe und Initiativen
> Projekte, Aktionen, Initiativen

8. PROJEKTFÖRDERUNG

So vielfältig Architektur ist, so umfassend ist die Literatur, die es zu diesem Thema gibt. Die folgenden Werke sollen daher nur als kleine Anregung dienen. Für weitere Buchtipps und Literatur zum Herunterladen empfehlen wir folgende Website:

www.bink.at
Die Seite beitet darüber hinaus einen guten Überblick über die Vermittlungsaktivitäten in allen Bundesländern. Website mit Materialien und Projektanleitungen. Besonders genial: Der Baukulturkompass und jede Menge Anleitungen zu gut erprobten Workshops!

Entdecke deine Stadt, Anke M. Leitzgen & Lisa Rienermann, Verlag Beltz & Gelberg;
Mit diesem Buch gelingt es fast von selbst, zum Experten zu werden. Denn man versteht, wie Städte geplant werden, wie Stadtplaner, Architekten und Künstler zusammenarbeiten. Außerdem spannend: Kinder erzählen, warum sie gerne in der Stadt leben. Dazu gibt es jede Menge Ideen, wie man die Stadt verschönern kann: mit selbst gepflanzten Blumen, mit Kunst und anderen Aktionen.

Treppe, Fenster, Klo – die ungewöhnlichsten Häuser der Welt, Aleksandra Machowiak & Daniel Mizielinski, Moritz Verlag;
Häuser sind Bauwerke, die Menschen zum Schutz vor Gefahren errichten. Sie können verschiedene Formen haben und erfüllen in der Regel viele Funktionen. 35 der interessantesten Häuser auf der ganzen Welt wurden von einem Team unabhängiger Wissenschaftler ausgewählt. So können ihr in diesem Buch viele bemerkenswerte Dinge erfahren. Man lernt Architekten kennen, die ein Haus geplant haben, und man kann sehen, in welchem Land es errichtet wurde.

Salzburg – Stadtführer für Kinder, Margot Salamonsberger & Johanna de Wailly, Picus Verlag;
Viel zu sehen und zu entdecken gibt es in Salzburg – wenn man weiß, wo man hinsehen soll. Mit praktischen Tipps, lustigen Rätseln und Illustrationen und Wissenswertes führt dieses Buch Kinder auf sieben Rundgängen spielerisch durch die Stadt. Damit haben die Kinder an einer Stadtbesichtigung mindestens so viel Spaß wie ihre Eltern (LehrerInnen!).

Eine Stadt im Lauf der Zeit, von der antiken Siedlung zur heutigen Metropole, Steve Noon, Verlag Dorsley Kinderly;
Unglaublich, wie sich das Gesicht einer Stadt im Laufe der Jahrhunderte wandelt! Dieses eindrucksvolle Sachbilderbuch nimmt Kinder mit auf eine spannende Entdeckungsreise zu den wichtigsten historischen Epochen und ihren Besonderheiten.

Wie die Häuser in den Himmel wuchsen. Die Geschichte des Bauens, Susanna Partsch, Carl Hanser Verlag;
Eine lebendig geschriebene Geschichte des Häuserbaus mit vielen Fotos, Dokumenten, Zeichnungen und Plänen.

Grundsatzerlass zum Projektunterricht:
Hilfreiche Hinweise und Tipps zum Einsatz der Methode „Projektunterricht“.
www.bmb.gv.at/schulen/unterricht
> Bildungsanliegen > Projektunterricht

9. LITERATURLISTE UND LINKS

Stadtarchiv
Glockengasse 8, 5020 Salzburg
Veranstaltungen, Ausstellungen,
Pläne, Fotos, eigene Publikationen;
www.stadt-salzburg.at
> Bildung und Kultur > Stadtgeschichte > Stadtarchiv

Magistrat Salzburg
Ganz viel Infos auf der Homepage,
gute Chancen auf gratis Planunterlagen.
z.B. Bauen & Wohnen, Verkehr & Parken, Stadtplanung;
www.stadt-salzburg.at

Initiative Architektur
Künstlerhaus, Hellbrunnerstrasse 3, 5020 Salzburg
z.B. Baudatenbank, Archi-touren, Vorträge, Ausstellungen;
www.initiativearchitektur.at

Architekturtage
Österreichweite Veranstaltungen, Workshops, Touren,
Offene Ateliers, Vorträge usw.
Meistens im Mai oder Juni;
www.architekturtage.at

Kammer der Architekten und Ingenieurkonsulenten
Gebirgsjägerplatz 10, 5020 Salzburg
Ausstellungen, Workshops (u. A. „Technik bewegt“);
www.arching-zt.at

Verein Spektrum
Schumacherstrasse 20, 5020 Salzburg
z.B. Geocaching, Kinderbaustelle, Ministadt, Mini-Andrä;
www.spektrum.at

Institut für Medienbildung
Strubergasse 18, 5020 Salzburg
Unterstützung für Videoprojekte
www.imb-salzburg.at

akzente Salzburg – Initiativen für junge Leute
Glockengasse 4c, 5020 Salzburg
akzente Jugendinfo
Anton-Neumayr-Platz 3, 5020 Salzburg
Viel Info und Erfahrung mit Jugendlichen
www.akzente.net
http://jugendinfo.akzente.net

Artgenossen
Künstlerhaus, Hellbrunnerstrasse 3, 5020 Salzburg
Workshops, Museumspädagogik;
www.artgenossen.cc

Haus der Natur
Museumsplatz 2, 5020 Salzburg
Abteilung für „Akustik & Musik“
(und sehr moderner Zubau!)
www.hausdernatur.at

Domquartier
Einmaliger Rundgang in Innenräumen der
Altstadt und museumpädagogisches Angebot;
www.domquartier.at

Salzburg Museum
Viele Museen zur (Bau-)Geschichte
Salzburgs z.B. Panoramamuseum mit
Glockenturm, Festungsmuseum (tolle Modelle) …
www.salzburgmuseum.at

Radiofabrik
Workshops für SchülerInnen und Jugendliche;
www.radiofabrik.at

FS 1 – Freies Fernsehen für Salzburg
Bietet Workshops für Moderation, Technik und
Sendungsproduktion
www.fs1.tv

NÜTZLICHE ADRESSEN IN SALZBURG

ARCHITEKTUR
FÜR ALLE