



Projektdokumentation¹

Connect Workshop – 27. bis 31. August 2012

„Leben in Duisburg-Mitte. Visionen für das Jahr 2030“

Projektleitung: Jörg Miller, Christina Gärtner

Universität Duisburg-Essen

UNI AKTIV – Zentrum für gesellschaftliches Lernen und soziale Verantwortung

Programm Connect

Universitätsstr. 12

45141 Essen

www.uni-due/connect

info@uniaktiv.org

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

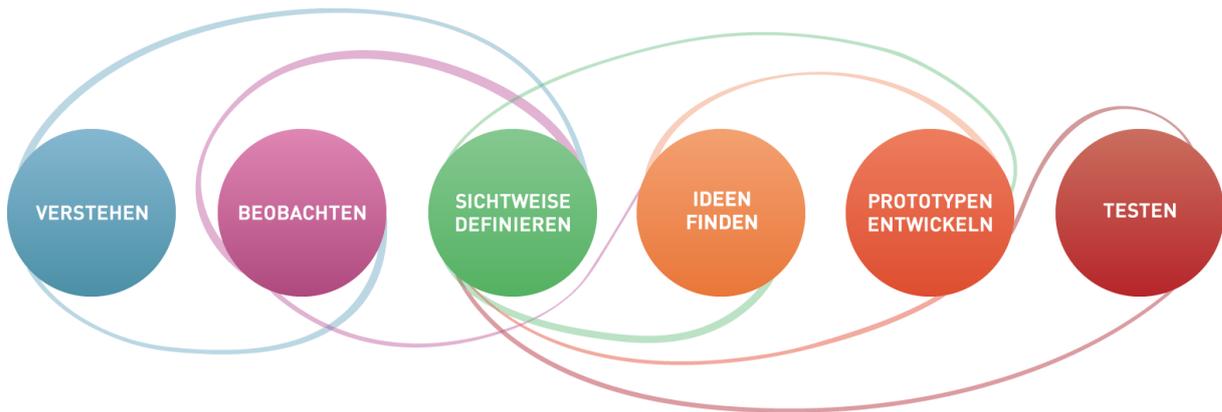


¹ Die Dokumentationen der einzelnen Projekte wurden von den Schülern, Studierenden und Dozierenden des Workshops erstellt.

Was ist Connect?

Connect vermittelt SchülerInnen der Oberstufe und Studierenden in der ersten Studienphase einen erfahrungsorientierten und transdisziplinären Lernansatz, durch den der Übergang von der Schule auf die Universität erleichtert werden soll. Das Programm ist so konzipiert, dass SchülerInnen, Studierende und Dozierende gemeinsam und im Rahmen flacher Hierarchien an einer Fragestellung mit regionalem Bezug arbeiten, wodurch ein niedrigschwelliger Zugang zu wissenschaftlichem Denken, Methoden des forschenden Lernens sowie zur Universität als Organisation gewährleistet wird. Die SchülerInnen profitieren von dem fachlichen Expertenwissen des Dozenten und erhalten einen fundierten Einblick in die praktische Arbeit eines Lehrenden an einer Universität, das die Entscheidungsfindung in der beruflichen Orientierungsphase unterstützt. Durch das Arbeiten und den Austausch mit Gleichaltrigen (peer-to-peer Modell) wird der Zugang zum wissenschaftlichen Umfeld vereinfacht. Für die Studierenden bietet das Programm ebenfalls Orientierung. Bachelorstudierende können sich leichter in den universitären Alltag integrieren, sie festigen ihre kürzlich getroffene Studienentscheidung, erhalten vertiefte inhaltliche und methodische Kenntnisse und erlernen wichtige Kompetenzen in interdisziplinären Arbeitszusammenhängen. Des Weiteren stellen sie im Sinne des peer-to-peer Modells eine Orientierungshilfe für SchülerInnen dar und können sich dadurch leichter mit der neuen Rolle des Studierenden identifizieren.

Das Programm findet im Rahmen eines 1-wöchigen Workshops an einer Gesamtschule statt. Um die Gruppen möglichst transdisziplinär zu gestalten, werden die Gruppen aus einem Dozenten, zwei Studierenden unterschiedlicher Fachgebiete und aus max. 4 Schülern zusammengestellt. In jeder Gruppe werden für eine regional aufgeworfene Fragestellung Lösungskonzepte bzw. ein Prototyp erarbeitet. Die Bearbeitung des Themenfeldes aus unterschiedlicher Perspektive ermöglicht eine ganzheitliche Betrachtung der Thematik, wirkt dabei vorgefertigten Meinungen/ Anschauungen entgegen und bietet einen geschützten Raum, um Ansichten auszutauschen, Meinungen einem größeren Publikum vorzustellen und Präsentationstechniken zu erproben. Flankiert wird der Workshop von thematisch abgestimmten Exkursionen.



Der Design Thinking Prozess

Quelle: In Anlehnung an HPI School of Design Thinking

Dabei werden die Phasen des Design Thinking² durchlaufen. Diese Methode basiert auf den Phasen des Verstehens (mit theoretischem Input), des Beobachtens (Feldphasen), des Experimentierens und Anwendens, mit dem Ziel, ein marktfähiges Produkt bzw. Lösungsansatz zu entwickeln. Es ist ausdrücklich erwünscht und im Sinne der Nachhaltigkeitsstrategie der UDE, dass der Prototyp bzw. der entwickelte Lösungsansatz auch nach Beendigung des Workshops weitergeführt wird.

² Design Thinking hat seinen Ursprung im Produktdesign und geht davon aus, dass die Bearbeitung komplexer Probleme von Menschen unterschiedlicher Disziplinen zu innovativen und nutzerfreundlichen Lösungsansätzen führt. PLATTNER ET AL. definieren Design Thinking als „... eine Heuristik, die ganz bestimmte Verfahrensschritte vorgibt, die sich in der Praxis in einer bestimmten Abfolge als zweckmäßig erwiesen haben und die unter ganz bestimmten Bedingungen, nämlich in einem multidisziplinären Team, ihr vollständiges Erfolgsspektrum entfalten können“ (2009, S. 103). Design Thinking findet zunehmend in der Schul- und Hochschuldidaktik Anwendung.

Der Rahmen des diesjährigen Workshops

Der diesjährige Connect Workshop fand vom 27.-31. August 2012 an der Gesamtschule Duisburg-Mitte unter dem Motto „Leben in Duisburg-Mitte. Visionen für das Jahr 2030“ statt. Die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler besuchen Jahrgangsstufe 11 (Q1) als auch Jahrgangsstufe 12 (Q2).



Die SchülerInnen und Studierenden befassten sich eine Woche lang mit den aktuellen Herausforderungen in Duisburg-Mitte, um Zukunftsvisionen für das Jahr 2030 zu entwickeln. Dazu haben die einzelnen Gruppen Exkursionen zu unterschiedlichen Einrichtungen und Organisationen Duisburgs unternommen, um zunächst die Herausforderungen Duisburgs zu identifizieren und um einen besseren Einblick in die Thematik zu bekommen. Um der Kreativität der Projektgruppen nicht vorwegzugreifen, wurde das Thema nicht weiter eingegrenzt, sodass die Fragestellung aus unterschiedlichster Perspektive und unter verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet werden konnte. Daher wurden die Projektgruppen auch von Dozierenden verschiedener Fachbereiche der Universität Duisburg-Essen begleitet (Bauwissenschaften, BWL, Wirtschaftsinformatik, politische Erwachsenenbildung, Kommunikations- und Medienwissenschaften), um möglichst viele Themengebiete durch fachliches Know-how zu untermauern. Die Methode des Design Thinking wirkte unterstützend bei der Entwicklung innovativer Lösungsansätze.

Die Projekte

Der goldene Spaten

Mit Perspektive auf das Projekt „Leben in Duisburg-Mitte. Visionen für das Jahr 2030“ visiert die Arbeitsgruppe die nachhaltige Optimierung von neun Straßenzügen im Zeitraum 2014-2030 innerhalb des Duisburger Stadtbezirks Mitte an.³ Im Rhythmus von zwei Jahren bewerben sich BewohnerInnen aus neun Stadtteilen sukzessive



für den Wanderpokal „der goldene Spaten“, eine Reihenfolge der jeweils einbezogenen Stadtteile wird hier per Losverfahren festgelegt. Der Wettbewerb findet folglich innerhalb eines Stadtteils statt, der Straßenzug mit der ansprechendsten Konzeptidee, die gleichzeitig als umsetzbar und nachhaltig bewertet wird, gewinnt den goldenen Spaten und damit die Unterstützung für die Umsetzung ihrer Idee im eigenen Quartier. Ziel des Projekts ist es, AnwohnerInnen in die unmittelbare Stadtgestaltung mit einzubeziehen, verschiedene Akteure der Stadt zu vernetzen und schließlich die BürgerInnen und BesucherInnen Duisburgs von der Aufenthaltsqualität der Stadt zu überzeugen.

Der Wettbewerb beginnt mit Aufstellung eines überdimensionalen Würfels auf dem ausgewählten Straßenzug in Hochfeld. Der Würfel dient als Einwurfbox in dem Veränderungsvorschläge der AnwohnerInnen gesammelt werden. Denkbar wären hier Ideen im Sinne des Guerilla Gardening, die darauf abzielen die Attraktivität des Straßenzugs durch gemeinsame Begrünungs- und Reinigungsmaßnahmen langfristig zu erhöhen. Möglich wäre es auch auf eine spezielle Problematik wie einer öffentlichen Hundetoilette oder auf Bedarfe für Barrierefreiheit oder Fahrradständer einzugehen. Die Kreativität hängt von der jeweiligen Notwendigkeit und der Ideenvielfalt der AnwohnerInnen ab. So könnte auch der Wunsch eines kulturellen Austauschs zur Errichtung eines sozialen öffentlichen Treffpunkts führen. Der Ideeneinwurf wird dabei durch Nutzung verschiedener Werbemittel und -kanäle gefördert. So liegen Flyer in Geschäften und durch Posteinwurf in Hausfluren in Postkartenformat aus, die durch ihre Gestaltung an das Design des Würfels erinnern. Es werden verschiedene auffällige und ansprechende Motive aus Duisburg verwendet.

³ Der Stadtbezirk Mitte umfasst die Altstadt, das Dellviertel und die Stadtteile Duisern, Hochfeld, Kesslerfeld, Neudorf-Nord und Neudorf-Süd, Neuenkamp und Wanheimerort.

Die Finanzierbarkeit des Projekts soll durch Sponsoren gewährleistet werden. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf regional ansässige Firmen und Stiftungen gelegt. Denn diese haben in hohem Maße Interesse daran, ihre Umgebung attraktiver zu gestalten, um nicht zuletzt ihren Firmenstandort aufzuwerten. Auch hier setzt die Arbeitsgruppe auf einen Schneeballeffekt, der darauf abzielt weitere Partner und Akteure der Stadt Duisburg in das Projekt mit einzubeziehen.

Das Projekt „der goldene Spaten“ wird Menschen miteinander verbinden und ihnen ein gestärktes Gemeinschaftsgefühl sowie gesteigertes Verantwortungsbewusstsein für ihre Umgebung vermitteln.

Projektteam: Stefan Dang, Karolina Ditman, Dhana Lukat, Ariane Möllmann, Felix Rittinghaus, Jana Trumann, Seny Chowdhary

Smart Map

Im Laufe des Connect-Workshops kamen wir mit verschiedenen Facetten des Lebens in Duisburg-Mitte in Berührung. In Interviews mit Arne Lorz, dem Leiter des Projekts „Duisburg 2027“ und verschiedenen Duisburger Bürgern kristallisierte sich heraus, dass in der Innenstadt vor allem zwei Aspekte bemängelt werden. Zum einen wird die Innenstadt als unschön empfunden, zum anderen werden die fehlenden Sitzgelegenheiten bemängelt. Insgesamt zeigte sich, dass die interviewten Duisburger Bürger eine negative Wahrnehmung ihrer Stadt haben ohne sich über die positiven Entwicklungen der letzten Jahre bewusst zu sein.



Um eine Imageverbesserung zu erwirken, arbeiteten wir einen Prototypen der Smart Map aus. Bei der Smart Map handelt es sich um eine interaktive Stadtkarte, die direkt am Hauptausgang des Duisburger Hauptbahnhofes, in Richtung Innenstadt installiert werden soll. Die Smart Map ist ein interaktiver Stadtplan, auf der in der Nähe gelegene Sehenswürdigkeiten, Einkaufsmöglichkeiten und die naheliegende Gastronomie dargeboten wird. Die Bedienung erfolgt durch ein Touchscreen. Dieses ermöglicht auch technisch unversierten Menschen eine einfache Bedienung des interaktiven Plans. Die Sehenswürdigkeiten in Duisburg Mitte sollen anhand kleiner Grafiken auf dem Stadtplan angezeigt werden. Die Sehenswürdigkeiten können individuell ausgewählt werden. Anschließend wird auf einer neuen Seite die Sehenswürdigkeit mit großem Foto, einer Informationsübersicht sowie einer grafischen Wegbeschreibung und Angabe der Entfernung präsentiert.

Als zusätzliche Option wird dem Benutzer die Möglichkeit gegeben sich die Informationen und insbesondere die Wegbeschreibung als App oder durch eine andere Schnittstelle, wie Bluetooth mobil, auf das Smartphone herunterzuladen.

Die Stromversorgung der Smart Map soll über eine Solarzelle erfolgen, um einen möglichst umweltschonenden und kostengünstigen Betrieb zu gewährleisten.

Neben und um die Smart Map herum sollen zudem Sitzgelegenheiten arrangiert werden. Zum einen kommt dies dem Bedürfnis nach mehr Sitzmöglichkeiten in der Innenstadt nach, zum anderen können diejenigen, die diese in Anspruch nehmen, zusätzlich angeregt werden, die Smart Map zu benutzen.

Durch den Empfang der Touristen und Ortsfremden direkt am Hauptbahnhof durch die zahlreichen Sehenswürdigkeiten, sollen positive Assoziationen mit der Stadt Duisburg hergestellt werden. In den Bürgern Duisburgs sollen die positiven Assoziationen hingegen wieder hervorgerufen werden. Durch die Smart Map soll der positive Wandel der Stadt für Besucher und Bewohner ständig präsent sein. Langfristig soll die Smart Map dazu dienen, die schönen Seiten Duisburgs hinauszustellen und zu betonen, regional als auch überregional.

Bei der Testung des Prototyps am Bahnhofsvorplatz bewerteten die Befragten unsere Idee durchweg positiv. Die Aussagen unserer Tester bestärken uns in unserer Überzeugung, dass eine Umsetzung der Smart Map nützlich und der Verbesserung des Stadtimages dienlich ist.

Projektteam: Sven Baumgartner, Marvin Bretzke, Benjamin Kisudi, Nadine Ruda, Anastasia Sajc, Sabrina Sobieraj

Zeche L³

Duisburg-Mitte hat einen Reichtum an Ressourcen, welche nebeneinander existieren, aber nicht zusammen arbeiten und ein positives Stadtbild erzeugen. Ein großes Potenzial hat das Team in der Universität und ihrer Studierenden gesehen. Sie ist Anlaufstelle für viele junge Akademiker aus dem ganzen Ruhrgebiet und internationale Studierende.



Leider hat sie, auch mit dem Standort Essen, das Stigma einer Pendleruni. Viele Studierende aus dem Ruhrgebiet sehen nicht die Notwendigkeit in Duisburg zu leben und es zu einer Studentenstadt zu machen. Dies spiegelt sich auch in den Wohnheimen in Duisburg wieder, man bekommt hier den Eindruck einer „Gefängnisatmosphäre“. Graue Wände, welche sich durch die fensterlosen Flure ziehen gesäumt von verschlossenen Türen - miteinander wohnen ist anders.

Eine weitere Ressource, die Duisburg-Mitte bietet, sind die leer stehenden Gebäude rund um die Universität. Hier soll die Idee der Zeche L³ greifen. Die Zeche L³ ist ein Haus für Studierende von der Stadt Duisburg. Es bietet die Möglichkeit des Lebens, Lernens und des Miteinander: LIVE, LEARN & LINK - oder kurz: L³.

LIVE: Das Leben im Haus, ein Leerstand oder ein Neubau, findet auf verschiedenen Ebenen statt. Die Studierenden leben in 3er Wohneinheiten, die ein eigenes Wohnzimmer mit Küche und einem Bad beinhaltet. Leben findet aber auch in einem integrierten Café statt, welches auch der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Ein Sportraum, Veranstaltungsraum oder Garten bietet ebenfalls genug Platz um zu entspannen und sich zu treffen.

LEARN: Findet das Lernen in aktuellen Wohnheimen in den eigenen Zimmern der Studierenden statt, soll dieser Aspekt in einem separaten Bereich des Hauses stattfinden. Hierfür soll eine ruhige Etage mit mehreren Gruppenarbeitsräumen und besten Lernvoraussetzungen geschaffen werden.

LINK: Das MITEINANDER, ein wichtiger Punkt der Zeche L³. Es greift in jedem der der Ls und soll nicht nur auf das Miteinander der Studierenden untereinander begrenzt sein. Das Miteinander soll natürlich auch im Haus stattfinden, aber auch auf der Ebene der Stadt. Die Stadt, als Träger des Hauses, bietet sogenannte „Zechenstunden“ an. Diese Zechenstunden dienen zum einem dazu, die ausfallenden Zivildienststunden zu

kompensieren und zum anderem eine Mietminderung für die Studierenden zur Folge zu haben. Dadurch soll einerseits Engagement und Verbundenheit zur Stadt entstehen und der Wohnort Duisburg attraktiv gemacht werden. Ein weiterer wichtiger Partner, der für ein Miteinander gewonnen werden sollte, ist die Industrie. Firmen wie Thyssen-Krupp sind oft auf der Suche nach Nachwuchskräften und haben selten oder nur schwierigen Zugang zu Studierenden. Dieser soll durch eine Sponsoring-Partnerschaft mit dem Haus geschaffen werden. Der Effekt, der daraus entstehen soll, ist einerseits eine Kostenteilung mit der Stadt, andererseits der Zugang zu den Mitarbeitern von Morgen.

Die Größe Duisburgs ermöglicht es, mehrere Zechen L³ zu errichten und so eine Art Studentenviertel bzw. Studentenstadt in Duisburg zu gründen. So können mehr junge Akademiker dazu verleitet werden, nach Duisburg zu ziehen und langfristig den Folgen des demographischen Wandels entgegen zu wirken. Die „Zechenstunden“ ermöglichen den Studierenden über das universitäre Umfeld hinaus die Stadt Duisburg und ihre Bewohner näher kennenzulernen. Dies schafft Bindung und Vertrauen - die perfekte Grundlage, um Duisburg als einen permanenten Wohnort in Betracht zu ziehen.

Diese Interaktion zwischen Studierenden und den Bewohnern Duisburgs hilft dabei, Vorurteile abzubauen und interkulturelle Sensibilisierung zu fördern, die wiederum das interkulturelle Zusammenleben in Duisburg vorantreibt. Auch wenn einige Studierende nach ihrem Studium Duisburg verlassen, werden sie ein positives Bild von Duisburg mitnehmen.

Projektteam: Bliss Ayertey, Zahid-Javed Iqbal, Celina Popiol, Endrju Selimaj, Jan Reichhardt, Gabriele Viedenz

ZeitRaum

Aufgrund von Recherchen und Interviews wurden im Rahmen des Projekts unterschiedliche Probleme und Defizite des Stadtteils Duisburg-Mitte identifiziert. Ein elementares Problem stellt dabei der Leerstand von Wohnungen und Ladenlokalen dar. Nach umfangreicher Analyse wurde festgestellt, dass leerstehende



Wohnungen und Ladenlokale das Potenzial bergen, sinnvoll als Bildungsräume genutzt zu werden, um das Aus- und Ansehen der Stadt Duisburg positiv zu verändern. Wir sehen insbesondere in Studierenden das Potenzial, eine sinnvolle Nutzung für leerstehende Räume zu realisieren. Hinzu kommt die aktuelle Situation des doppelten Abiturjahrgangs, der zu hohen Anmeldungsanzahlen an der UDE führt, was wiederum Platzmangel an der Universität sowie Platzmangel studentischer Wohnungen bzw. Arbeitsmöglichkeiten zur Folge hat. Um dem zu entgegen, können Leerstände als „Bildungsräume“ genutzt werden, die einen vielfältigen Nutzen und gestalterische Freiheit offerieren. Eine nahe Distanz zur Universität, aber auch des Wohnortes – möglicherweise auch zur Innenstadt – sowie eine hohe Verfügbarkeit von solchen Arbeitsplätzen in Fällen von Einzelarbeit oder Gruppenarbeit eignen sich außerdem dazu. Eine solche Gelegenheit eignet sich für einen Student, der einen Raum für eine bestimmte Zeit anmieten kann, um dort in Ruhe seine Abschlussarbeit zu schreiben in gleichem Maße wie für Gruppenarbeiten, z.B. für Ingenieursprojekte.

Die Lösung ist so einfach wie genial. Es werden spezielle Interior-Elemente konstruiert, die es ermöglichen, kurzfristig und flexibel leerstehende Ladenlokale in Bildungsräume zu verwandeln. Die Elemente können unterschiedlich eingesetzt werden und in kurzer Zeit zwischen verschiedenen Lokalitäten transportiert werden.

Der Zugang zu den Räumlichkeiten sollte schlüssellos erfolgen, z.B. durch individuelle Zugangscodes. Damit werden zahlenlose Kopien von Schlüsseln vermieden, bei gleichzeitig erhöhter Sicherheit durch Zugangskontrolle. Ein Medienpool kann die Raumausstattung durch die Vermietung von Materialien und technischen Geräten ergänzen.

Die Lösung führt zu einer Win/Win/Win-Situation für die Stadt, die Vermieter und die Studierenden. Die Vermieter sparen möglicherweise Kosten, weil die Räume nicht unnötig im Winter geheizt und gepflegt werden müssen. Das Objekt verliert nicht an Wert und

wird „wohnbar“ gemacht. Leerräume verfallen nicht, womit Vandalismus vorgebeugt werden kann. Das Stadtbild verbessert sich und Leben kommt in die Areale, wodurch wiederum ein Sicherheitsgefühl steigt.

Bei erfolgreicher Nutzung kann das Konzept auf andere Nutzungsszenarien übertragen werden. Denkbar ist beispielsweise die Nutzung durch Betreuungsangeboten für Schüler oder kindertagesstättenähnliche Angebote.

Projektteam: Christian Bechtel, Michael Beul, Cornelia Guthke, Evrim Ceren Kaya, Christopher Kilgore, Valerie Lindau