Soziokultur im Quartier

Ort: Kommunikationsplattform WorkAdventure

Do/Fr 16.–17. September 2021

Online-Konferenz

Soziokultur digital im Quartier

Neue Formate in der Stadtteilarbeit

Kreativ und innovativ ist die kulturelle Stadtteilarbeit mit den Herausforderungen der Pandemie umgegangen. Digitale und hybride Formate wurden entwickelt, um die Menschen zu vernetzen, teilhaben zu lassen und den Stadtteil trotz Kontaktbeschränkungen lebendig zu halten. Die Soziokultur ist an Grenzen gestoßen, hat sich aber auch neue Wege und Möglichkeiten geschaffen. Die Online-Konferenz beleuchtet digitale Ansätze und interaktive künstlerische Methoden zum Kennenlernen und Ausprobieren: Neben einem Impuls zu neuen Räumen in der Soziokultur wird es diskursive Labs geben, die Chancen von digitalen Sozialräumen, aber auch Grenzen digitaler Formate im Quartier in den Blick nehmen. Interaktive Workshops laden zum eigenen Ausprobieren ein. Im Fokus stehen natürlich auch die 16 bundesweiten UTOPOLIS-Modellstandorte mit ihren digitalen und kontaktfreien Angeboten – ebenso wie mit ihren auf direkte Begegnung mit der Nachbarschaft angelegten künstlerischen Formaten. Es wird viel Raum für Vernetzung und gegenseitigen Austausch geben.

Informationen zur Konferenz: **www.utopolis.online**

VERANSTALTER: Bundesverband Soziokultur e.V.
KONTAKT: Team UTOPOLIS | T 0176 – 45 75 68 09 | E-Mail: konferenz@soziokultur.de

Dank der Förderung „UTOPOLIS – Soziokultur im Quartier“ durch das Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat und die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien ist die Teilnahme an der Konferenz kostenfrei. Eine Teilnahme ist ausschließlich mit Anmeldung möglich.

Grafik: Sebastian Strombach

Gefördert durch:

Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat

Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

Nachbarschaften stärken Miteinander im Quartier

Bundesverband Soziokultur

Donnerstag, 16. September 2021

10:00 **Technisches Onboarding**

11:00 **Foyer: Welcome – Vernetzung und Erkundung auf WorkAdventure**

11:30 **Foyer: Offizieller Beginn mit Begrüßung**
Videoaufzeichnungen:
- **Begrüßung: KRISTINA RAHE**, Projektleitung UTOPOLIS
- **Grußwort: ANNE KESSLER**, Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat
- **Thematische Einbettung: CORINNE EICHNER**, Vorstand des Bundesverband Soziokultur e.V. und Mitglied im Fachbeirat von UTOPOLIS

12:00 **Theatersaal: Keynote „Blick nach vorne – Neue Räume in der Soziokultur“**
JOCHEN MOLCK, Hochschule Düsseldorf

12:30 **Theatersaal: Q&A zur Keynote**

13:00 **Mittagspause**

13:15 **Yoga Space: Büro-Yoga mit Anleitung**

14:00 **LAB Area: Parallele LABs**

LAB 1: DIVER [CITY] – Urbane Transformation
Im Impuls geht es um das Konzept des Innovationsnetzwerks zur Forschung und Entwicklung unterschiedlicher Reallabore und ArtLabs im urbanen Raum. **ALEX BIESS, Geschäftsführer von DIVERCITY,** zeigt mit Strategien und konkreten Beispielen, wie der urbane Raum wahrgenommen und verändert werden kann. Anschließend werden gemeinsam Projektideen auf Quartiersebene entwickelt.

LAB 2: Kiez Lab – Die Zukunft ist hybrid, nicht digital!
Prof. ELIZABETH SIKIARIDI, **Gründerin von *Hybrid Space Lab***, einem Berliner Thinktank und Designlabor für Architektur, Urbanismus, Design und digitale Kultur, beginnt mit einer Kurzpräsentation des Kiez-Lab-Konzepts sowie lokal eingebetteter hybrider Formate, die es ermöglichen, die Stadtgesellschaft in kulturelle Mitgestaltungsprozesse einzubeziehen. Anschließend entwickeln die Teilnehmer*innen Ideen zu integrativen und inspirierenden, urban verankerten, hybriden Formaten und zu hybriden Räumen für kulturelle Kollaborationen. Die Zukunft ist hybrid, nicht digital!

LAB 3: Chancen und Grenzen digitaler Formate im Quartier am Beispiel der Offenen Kinder- und Jugendarbeit
Welche Formate sind sinnvoll für die Quartiersarbeit und welche Vorteile bieten sie? Wo liegen Grenzen und Herausforderungen? **Prof. Dr. ULRICH DEINET** von der **Hochschule Düsseldorf** berichtet aus seinem Forschungsprojekt „Neustart der Offenen Kinder- und Jugendarbeit“ in Nordrhein-Westfalen. Anschließend werden in Kleingruppen Chancen und Grenzen digitaler Formate diskutiert und im Plenum die Ergebnisse ausgewertet.

LAB 4: Campus MONOPOL und Quartier
Beim UTOPOLIS-Schwerpunkt „Kooperation“ werfen wir einen Blick über den Tellerrand und untersuchen am Beispiel Berlins, wie sich die Zusammenarbeit im Quartier gestalten lässt. **Künstlerin SOFIA NORDMANN** berichtet über Nachbarschaftsprojekte, die mit dem Quartiersmanagement auf dem Campus MONOPOL, einer ehemaligen Schnapsbrennerei in Berlin-Reinickendorf, schon entstanden beziehungsweise geplant sind. Auf der Grundlage ihrer Visualisierung werden Projektideen für eine Zukunft in Kooperation mit dem Campus entwickelt.

LAB 5: Offenes Forum „Mini Open Space“
Ein Forum zu Themen, die interessierten Teilnehmer*innen in den Sinn kommen. Ein Freiraum für alle, die Lust auf einen offenen Dialog haben und zum Beispiel Projektideen und Kooperationen für die Zukunft entwickeln wollen. Das LAB findet als selbst gesteuerte Arbeitsgruppe ohne externe Moderation statt.

16:30 **Galerie-Area: Projektpräsentationen der UTOPOLIS-Standorte und Austausch**
Die Projektakteure der Standorte sind bis 18:00 Uhr vor Ort.

19:30 **DISCO, DISCO: Dancefloor/ Lounge mit DJ Wall Ra (live am Plattenteller)**

Freitag, 17. September 2021

10:00 **Foyer: Check-In und Vernetzung**

10:30 **WS Area 1 (Parallele Workshops): Digitale und hybride Formate**

Workshop 1: Minecraft in der Stadtteilarbeit, 1. Gruppe
Mit dem Online-Game *Minecraft* können Kinder, Jugendliche und Erwachsene kinderleicht eigene Städte bauen, also Gebäude planen, Welt erkunden und andere Mitspieler*innen mit Materialien versorgen. **Medienpädagoge CHRISTOPH WEISE** begleitet die Erprobung des Spiels und moderiert einen Austausch über Potentiale des Spiels für die Stadtteilarbeit. Teilnehmer*innen benötigen Laptop oder Computer.

Workshop 2: Ideen visualisieren, 1. Gruppe
PABLO IENTILE, Illustrator und Motion Designer, zeigt, wie sich Ideen als Zeichnung zu Papier bringen lassen. Außerdem regt er einen Austausch über Workshop-Konzepte an, die helfen, mit einfachen Mitteln zu zeichnen. Die Zeichnungen sollen dabei unterstützen, Ideen und Visionen nicht mehr zu vergessen. Teilnehmer*innen brauchen Papier, Bleistift und Computer, Handy oder Tablet.

Workshop 3: VR Tour im Quartier
Medienpädagoge und Bildungsreferent MICHAEL LANGE vom Landesverband Medienbildung Brandenburg e.V. zeigt, wie Virtual-Reality-Touren umgesetzt werden können. Die Erstellung eigener virtueller Rundgänge ist relativ einfach möglich. Dazu wird keine spezielle 360-Grad-Kamera benötigt, das eigene Smartphone reicht völlig aus. Mit der entsprechenden Software lassen sich die Fotos mit zusätzlichen Informationen versehen und untereinander verknüpfen. Im Workshop werden neben der Erstellung von 360-Grad-Fotos die Webdienste „H5P“ und „ThingLink“ vorgestellt und die Teilnehmer*innen erfahren, wie sie die erstellten Touren in die eigene Homepage einbauen können.

Workshop 4: Interaktive Theatermethoden
Bei *theater@home* geht die **Schauspielregisseurin ELSA VORTISCH** mit Teilnehmer*innen alle Schritte auf dem Weg zu einem erfolgreichen Online-Theaterprojekt durch. Inhalte sind: Online Theater-Spiele spielen, künstlerische Aufgaben kreieren, eigene Animationsfilme drehen und technischen Support leisten. Teilnehmen kann jede*r - vom „Online Beginner“ bis zum „digitalen Nomaden“. Benötigt werden Laptop oder Tablet.

Workshop 5: Game Design (Pavillon Prison Break)
MARCUS MUNZLINGER, Lehrbeauftragter für „Game Design als soziokulturelle Praxis“, stellt das Projekt „Pavillon Prison Break“ vor. Es verbindet kulturelle, historische und politische Bildung mit einem innovativen medienpädagogischen Ansatz – dem des kollaborativen Game Designs. In einem fortlaufenden Prozess werden immer neue Level entwickelt, um die Auseinandersetzung mit der vielschichtigen Geschichte des Ortes in Hannover, an dem sich heute das Kulturzentrum *Pavillon* befindet, immer differenzierter auszugestalten.

Im Workshop werden historische Informationen mit Elementen des kreativen und kollaborativen Schreibens für einen digitalen Arbeitsprozess an einem Content-Management-System angereichert. Programmierkenntnisse sind nicht notwendig.

Workshop 6: Erklärfilme produzieren
Was ist ein Erklärfilm? Mit welchen Techniken lässt sich dieses Format unkompliziert und schnell umsetzen? **Medienpädagogin und Coachin VIOLET AZIMI** gibt Antworten auf diese Fragen. Die Teilnehmer*innen produzieren selbst einen kurzen Erklärfilm. Gebraucht werden Computer, Handy, Papier und Stifte.

Workshop 7: Gemeinsame Projektentwicklung, 1. Gruppe
Für alle, die Inspiration suchen: Die Konferenz vereint zahlreiche Menschen, die sich mit der Umsetzung kontaktfreier, meist digitaler Formate beschäftigen. Der Workshop nutzt die geballte Expertise der Teilnehmer*innen, um Konzepte vorzustellen und Erfahrungen auszuwerten. Gemeinsam werden die Ideen weiterentwickelt – für Projekte, die jenseits von den Zwängen einer Pandemie die direkte Kulturarbeit mit der Nachbarschaft erweitern. Die Teilnahme ist unabhängig vom Kenntnisstand digitaler Formate möglich.

13:15 Mittagspause und freier Rundgang im Konferenzhaus

14:15 WS Area 2 (Parallele Workshops): Digitale und hybride Formate

Workshop 1: Minecraft in der Stadtteilarbeit, 2. Gruppe
Mit dem Online-Game *Minecraft* können Kinder, Jugendliche und Erwachsene kinderleicht eigene Städte bauen, also Gebäude planen, Welt erkunden und andere Mitspieler*innen mit Materialien versorgen. **Medienpädagoge CHRISTOPH WEISE** begleitet die Erprobung des Spiels und moderiert einen Austausch über Potentiale des Spiels für die Stadtteilarbeit. Teilnehmer*innen benötigen Laptop oder Computer.

Workshop 2: Ideen visualisieren, 2. Gruppe
PABLO IENTILE, Illustrator und Motion Designer, zeigt, wie sich Ideen als Zeichnung zu Papier bringen lassen. Außerdem regt er einen Austausch über Workshop-Konzepte an, die helfen, mit einfachen Mitteln zu zeichnen. Die Zeichnungen sollen dabei unterstützen, Ideen und Visionen nicht mehr zu vergessen. Teilnehmer*innen brauchen Papier, Bleistifte und Computer, Handy oder Tablet.

Workshop 3: Zielgruppen erreichen mit Facebook/Instagram
KATHARINA LERCH, Social-Media-Beraterin für gemeinnützige Organisationen, erklärt in diesem Einsteiger*innen-Workshop, wofür man in sozialen Medien eine Strategie braucht und wie man sie entwickelt. Ziel ist es, genau zu wissen, was man wissen will und von wem. Die Teilnehmer*innen lernen, eine klar definierte Zielgruppe für ihren Account zu konzipieren und Inhalte zu entwickeln, die für diese Zielgruppe hilfreich und nützlich sind. Außerdem geht es um die beiden großen Netzwerke Facebook und Instagram: Wo sind die Unterschiede? Was kann man in diesen beiden Netzwerken erreichen – und was nicht?

Workshop 4: Verschwörungstherorien (ab 15:15)
Verschwörungstheorien machen in letzter Zeit immer häufiger Schlagzeilen. Dabei ist das Phänomen an sich gar nicht neu: Seit dem Mittelalter versuchen Menschen, bestimmte Ereignisse als finstere Machenschaften von dubiosen Machthabenden darzustellen. **REBECCA END, Lehrende am Diakonischen Bildungszentrum Lobetal**, schaut mit den Teilnehmer*innen hinter die Kulissen der Entstehung von Verschwörungstheorien. Die Gruppe versucht sich praktisch selbst als Verschwörungstheoretiker*innen und diskutiert Lösungsideen.

Workshop 5: Digitales Storytelling (ab 14.30)
Wie lässt sich Instagram nutzen, um die eigene soziokulturelle Arbeit bekannter zu machen? Was ist eine Story, was ein Beitrag und welche Möglichkeiten bieten Reels? Wie lassen sich über Instagram kurze Geschichten erzählen, um Menschen über die eigene Einrichtung oder das Projekt zu informieren und sie dafür zu begeistern? Erfahrungen mit Instagram sind nicht notwendig, aber möglichst die Bereitschaft, in Vorbereitung auf den Workshop einen eigenen Account anzulegen, um die Tools bei Instagram selbst ausprobieren zu können. Alternativ werden Test-Accounts zur Verfügung gestellt. **FRANZISKA DUSCH, Formatentwicklerin und Moderatorin**, ist in der kulturellen Stadtteilarbeit aktiv und berichtet von ihren Erfahrungen mit dem digitalen Storytelling.

Workshop 6: Youtube
Medienpädagogin KRISTIN EHLERT erklärt die Plattform *Youtube* Schritt für Schritt und wie ein *Youtube*-Kanal aufgebaut werden kann. Sie vermittelt, wie *Youtube* im pädagogischen Kontext eingesetzt wird und worauf geachtet werden sollte.

Workshop 7: Gemeinsame Projektentwicklung, 2. Gruppe
Für alle, die Inspiration suchen: Die Konferenz vereint zahlreiche Menschen, die sich mit der Umsetzung kontaktfreier, meist digitaler Formate beschäftigen. Der Workshop nutzt die geballte Expertise der Teilnehmer*innen, um Konzepte vorzustellen und Erfahrungen auszuwerten. Gemeinsam werden die Ideen weiterentwickelt – für Projekte, die jenseits von den Zwängen einer Pandemie die direkte Kulturarbeit mit der Nachbarschaft erweitern. Die Teilnahme ist unabhängig vom Kenntnisstand digitaler Formate möglich.

17:00 **Ausklang: Freier Rundgang im Konferenzhaus**