

Arbeitsplan

Schuljahr 2026/27

1 Eckdaten

Schule Schule am Staakener Kleeblatt	Ort Brunsbütteler Damm 431/437, 13591 Bezirk Spandau
Name(n) Projektleiter(in) A. Keller	E-Mail (persönliche Schul-Mailadresse)
Beteiligte(r) Jahrgang/Jahrgänge 7-10	Beteiligte(s) Unterrichtsfach/-fächer PB/Geschichte/WU-Kunst
Kurs(e) und/oder Arbeitsgruppe(n) AG Swipe Back/WU-Kunst	jeweilige Anzahl beteiligter Schülerinnen und Schüler 10-20
Fachliche(r) Partner (Einrichtung)	
Berliner Zentrum Industriekultur (bzi)	
ggf. Partnerschule (Name, Ort)	
/	

2 Angaben zum Schulprojekt

Projekttitel
Swipe Back – Eine historische Spurensuche rund ums Staakener Kleeblatt
Kurzdarstellung des Projekts (mit welchen Denkmalobjekten beschäftigen sich welche Kurse/Klassen/AGs zu welchen Themen?)
Kurzbeschreibung des Projekts Im Schuljahr 2026/27 erarbeiten Schülerinnen und Schüler der Schule am Staakener Kleeblatt im Rahmen einer Arbeitsgemeinschaft (AG) einen interaktiven digitalen Rundgang („Actionbound“) zur Geschichte ihres Schulstandorts und dessen Umfeld. Im Mittelpunkt steht die Entwicklung des ehemaligen Flugplatzes Staaken – von einem industriellen Standort der Luftschiffproduktion in den 1920er Jahren über seine Nutzung als früher ziviler Flughafen bis hin zu einem bedeutenden Wartungsstandort der Luftfahrt. Historische Recherchen werden mit kreativen und digitalen Methoden verbunden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Elementen des Darstellenden Spiels: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln szenische Darstellungen auf Grundlage historischer Ereignisse und Zeitzeugenberichte, die medial aufbereitet und in den Actionbound integriert werden. Ausgangssituation und Denkmalbezug Die Schule am Staakener Kleeblatt befindet sich in unmittelbarer Nähe eines historisch bedeutsamen Areals der Berliner Luftfahrt- und Industriegeschichte. Viele dieser historischen Spuren sind im heutigen Alltag der Schülerinnen und Schüler jedoch kaum präsent. Das Projekt setzt hier an, indem es die lokale Geschichte sichtbar, erfahrbar und für die Lebenswelt der Lernenden zugänglich macht. Durch die aktive Auseinandersetzung mit dem Ort wird ein Bewusstsein für den Denkmalwert und die historische Dimension des eigenen Umfelds entwickelt.

Erfahrungen aus vorangegangener Projektarbeit/Lernen am Denkmal, an die angeknüpft werden kann/soll
- AG zur Geschichte des Staakener Kleeblatts, SJ 25/26 - Archiv der Schule mit diversen historischen Dokumenten zur Historie

3 Ziele des Schulprojekts

Welche Inhalte soll(en) sich die Lerngruppe(n) durch das Lernen am Denkmal erarbeiten? (Fachinhalte und denkmalbezogene Themen)
Ziel des Projekts ist es, das historische Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler zu stärken und ihnen einen forschenden, kreativen Zugang zu ihrem Schulumfeld zu ermöglichen. Dabei werden sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen gefördert: • Entwicklung eines Verständnisses für lokale Geschichte und Industriekultur • Förderung von Recherche-, Analyse- und Präsentationskompetenzen • Ausbau medialer Kompetenzen durch die Erstellung eines digitalen Lernangebots • Verknüpfung von historischer Arbeit mit Darstellendem Spiel • Stärkung von Teamarbeit, Kreativität und Perspektivübernahme Ein zentrales Ziel ist die nachhaltige Nutzung des entstehenden Actionbounds: Dieser soll künftig von neuen Schülerinnen und Schülern genutzt werden, um den historisch bedeutsamen Schulstandort bereits zu Beginn ihrer Schulzeit kennenzulernen.
Wie erkunden die Lernenden das Kulturerbe vor Ort, welche Exkursionen/Begehungen sind etwa wann geplant?
Das Projekt gliedert sich in mehrere aufeinander aufbauende Phasen: Zu Beginn erfolgt eine inhaltliche Annäherung an die Geschichte des Flugplatzes Staaken sowie eine Einführung in die Themen Industriekultur und Denkmalpflege. Anschließend erkunden die Schülerinnen und Schüler das Gelände und dessen Umgebung, recherchieren mit historischen Quellen und setzen sich mit Bild- und Kartenmaterial auseinander. Ein wichtiger Bestandteil ist die Einbindung von persönlichen Biografien. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den persönlichen Geschichten der Menschen auseinander, die an diesem Ort wirkten, führen - so dies noch möglich ist - Zeitzeugengespräche durch und integrieren persönliche Erinnerungen in ihre Arbeit. Auf dieser Grundlage entwickeln sie eigene szenische Darstellungen. Durch Methoden des Darstellenden Spiels entstehen kurze Spielszenen, in denen historische Situationen und Perspektiven nachvollzogen und kreativ umgesetzt werden. Diese werden aufgezeichnet und bilden einen zentralen Bestandteil des späteren Actionbounds. Parallel dazu konzipieren die Schülerinnen und Schüler die Struktur des digitalen Rundgangs. Sie entwickeln eine übergreifende „Zeitreise“-Story, gestalten interaktive Aufgaben und verknüpfen Orte, Inhalte sowie mediale Elemente miteinander. Abschließend wird der Actionbound technisch umgesetzt, erprobt und dauerhaft in den Schulalltag integriert. Diese Schritte werden sowohl im Rahmen des WU Kunst sowie im Rahmen der wöchentlich stattfindenden AG „Swipe Back“ umgesetzt. Zusätzlich dazu wird die Lerngruppe im Rahmen einer Projektwoche im Januar am Projekt arbeiten.

Welche Projektergebnisse sollen erarbeitet werden? (z.B. Schülerführungen, Infotafeln, Lernmaterial, Ausstellung, Veranstaltung, ...)
Als Projektergebnis entsteht der interaktive Actionbound „Swipe Back“, der die Geschichte des Schulstandorts und seiner Umgebung spielerisch erlebbar macht. Historische Orte, Ereignisse und Persönlichkeiten werden durch Rechercheergebnisse, Bilder, Zeitzeugenberichte und szenische Beiträge der Schüler vermittelt. Künftig wird der Actionbound in der Einführungswoche von neuen Schüler gespielt, um ihnen den historischen Kontext ihres Schulstandorts und ihrer unmittelbaren Umgebung auf anschauliche Weise näherzubringen.

4 Vorgehensweise, Umsetzung

Projektphasen und Meilensteine (grobe zeitliche Planung des Gesamtprojekts mit einzelnen Umsetzungsschritten in der Lerngruppe)
- Bildung der AG (bis KW 42) - KW 45 / 46: Vorstellung des Projekts und erstes Ausprobieren verschiedener Actionbounds - KW 47: Auftakttreffen mit N. Scholl vom Berliner Zentrum Industriekultur (bzi) - KW 48 – 52: Planung des Vorhabens in fächerübergreifender Kooperation / erste Recherche zu den historischen Hintergründen / erste Gespräche mit Zeitzeugen / Arbeitsgruppen bilden sich - KW 1 – 3: Arbeitsgruppen führen ihre Arbeit in Vorbereitung auf die Projektwoche fort - KW 4 (Projektwoche): Intensive Recherche, Zeitzeugeninterviews, künstlerische Ausgestaltung - KW 6 – 11: Auswertung der Recherche-Ergebnisse und Einbindung der Interviews / ggf. weitere Recherchearbeit - KW 14 – 24: Ausgestaltung des Actionbounds, Testläufe, Anpassung. Vorstellung des Ergebnisses zum Sommerfest
Austausch mit fachlichen Partnern (auch: Kontakte in die Kommune, Termine mit Partnerschule, Kontakte zum Ortskuratorium DSD etc)
- Kontakte zu Zeitzeugen - Berliner Zentrum Industriekultur (bzi) - Untere Denkmalschutzbehörde Spandau - Weitere Kooperationen aktuell in Planung

5 Herkunft und Verwendung von Fördermitteln

Planung zum Einsatz der „denkmal aktiv“-Fördermittel
- App Actionbound - Recherchearbeit (u.a. Archivrecherche) & ggf. Workshopkosten zur Arbeit mit Archiven - Besuch der Auftaktveranstaltung in Leipzig - Ggf. weitere Materialausgaben bei der künstlerischen Ausgestaltung der App
Zur Verfügung stehende weitere Mittel für das Projekt (aus anderen Förderungen, Sachleistungen von Sponsoren, ...)
- Aktuell sind keine weiteren Mittel vorgesehen