

# AUTOSTADT BILDUNGSKAMPAGNE 21/22

**bundesweit – innovativ - praxisnah**

AUTOSTADT



Foto: Nele Martensen

Themen wie Digitalisierung, neue Mobilität, aber auch die Frage nach nachhaltigen Lebenskonzepten oder agilen Lern- und Arbeitsmethoden bestimmen unsere Zeit. Der Lernort Autostadt möchte junge Menschen dazu anregen, sich im Rahmen der Bildungskampagne kreativ mit diesen und anderen Fragen auseinanderzusetzen und sich mit eigenen Ideen aktiv für die Zukunft einzubringen.

## **WORUM GEHT ES?**

Mit dem neu konzipierten Format Autostadt Bildungskampagne möchte die Autostadt langfristig mit Schülerinnen und Schülern, Auszubildenden und Studierenden zusammenarbeiten, die individuellen Future Skills der Teilnehmenden zur Bewältigung von künftigen Handlungsanforderungen ausbauen sowie den Lernort Autostadt als Plattform und Netzwerkpartner für innovative Ideen zur Verfügung stellen.

## **WELCHE THEMEN GIBT ES?**

Vier Themenfelder stehen bei der Autostadt Bildungskampagne im Vordergrund, die jeweils mit einer vorgegebenen Leitfrage von der Autostadt formuliert werden und mit Wettbewerbscharakter als Challenges ausgeschrieben sind: Medien, Lern- und Kreativitätstechnik, Nachhaltigkeit und Verantwortung sowie MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik). Die Themenfelder werden durch externe Kooperationspartner besetzt und inhaltlich unterstützt, um einen hohen Praxis- und Realitätsbezug für die Teilnehmenden herzustellen und zu gewährleisten.

## **WER KANN MITMACHEN?**

Die Challenges eignen sich für unterschiedliche Altersgruppen, von der Grundschule, über die weiterführenden Schulen, bis hin zur BBS. Genaue Angaben zu den möglichen Klassenstufen können den jeweiligen Beschreibungen der einzelnen Challenges entnommen werden.

## **WIE KANN MAN MITMACHEN?**

Für eine beidseitige Planungssicherheit bitten wir um eine Anmeldung der **Projektskizze bis zum 15. Oktober 2021**. So können die Teams sicher sein, dass wir die Anmeldung registriert haben und wir können im Zweifel reagieren, sollte etwas fehlen. Anmelden können sich die Teams, stellvertretend durch eine (!) Kontaktperson über den Anmeldebogen, der ab dem 02. September 2021 auf der Homepage der Autostadt zur Verfügung steht.

Den ausgefüllten Bogen sendet die ausgewählte Kontaktperson bitte an: [bildung@autostadt.de](mailto:bildung@autostadt.de)

## WIE UND WANN GEHT ES WEITER?



**Phase 1 Ideen- und Bewerbungsphase** Über die im Anmeldebogen angegebene Kontaktperson erhält das Schulteam vom Auftakt der Bildungskampagne im **September 2021 bis einschließlich Januar** regelmäßige Updates bis zum Zeitpunkt der Jurysitzung. Darunter finden sich Angebote zur Unterstützung in der Ideenfindungsphase (Design Thinking-Workshop [auch digital möglich], Lernkarten zum Thema) sowie wertvoller Expertenrat. Die Angebote sind jeweils optionaler Bestandteil und sind als Hilfestellung gedacht, um die Projektidee der Teams zu konkretisieren.

**Phase 2 Jurysitzung** Der Bewerbungsschluss für die detaillierte Projektidee ist schließlich der **31. Januar 2022**. Die Autostadt trifft dann gemeinsam mit den Challenge-Paten eine Vorauswahl der eingegangenen Projektideen und lädt die dazugehörigen Teams in die Autostadt ein. Im Rahmen eines Ideenpitches vor einer ausgewählten Jury, am **18. März 2022**, präsentieren die Teams die Projektidee zur Challenge. Über den Ablauf dieser Veranstaltung und das mögliche Beitragsformat werden die Teams rechtzeitig informiert.

**Phase 3 Ideen realisieren** Die kreativsten und motiviertesten Teams können mit ein bisschen Glück ihre Projekte gemeinsam mit den jeweiligen Paten bis zu den Sommerferien 2022 umsetzen und die Ergebnisse **im Juli 2022** in der Autostadt vor einem großen Publikum präsentieren. Eine Ergebnissicherung in Form von Präsentationen, Werkstücken, Fotos oder Videomaterial sollte sichergestellt sein.

## WIE WERDEN DIE ANGEMELDETEN TEAMS KONKRET UNTERSTÜTZT?

- **1. November – 30. November:** Digitale Lernmaterialien (kostenfrei), Teilnahmemöglichkeit an dem Workshop „*Design Thinking*“ in der Autostadt (nach Absprache und Verfügbarkeit auch digital möglich) Die Kosten für den Eintritt in die Autostadt trägt die Schule selbst.
- **15. November – 15. Dezember:** Expertenrat im Rahmen einer Sprechstunde für die Teams
- Bei Auswahl der Projektidee ist die Teilnahme an einem weiteren thematisch orientierten Workshop nach dem 18. März inkl. Eintritt in die Autostadt kostenlos
- Bei Auswahl der Projektidee kann Equipment in der Autostadt (z.B. 3D Druck, Technik, Medien) nach Absprache zur Umsetzung der Projektidee zur Verfügung gestellt und nach Einweisung genutzt werden.
- Nach Absprache können Räumlichkeiten zur Umsetzung der Projektidee bereitgestellt werden.
- Weitere Unterstützung: Auswahl der Projektidee, Einladung zu einem Abschlussevent in der Autostadt als Präsentationsplattform und Netzwerkmöglichkeit für das Team

## WAS TRAGEN DIE SCHULTEAMS SELBST?

- Reisekosten/ggf. Übernachtungskosten
- Kauf von Material/Kauf von Equipment

# VORABINFOS: DIE CHALLENGES 2021

## Challenge 1: MINT „Creative Programming“ - Mathe, Kunst und Programmieren ganz leicht! (ab Klasse 3)

**Partner:** Microsoft Deutschland und Volkswagen AG

- Nach wie vor liegt das Interesse von Schülerinnen und Schülern an den sogenannten MINT-Fächern (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) hinter anderen und damit auch die Kompetenzentwicklung in diesen Fächern. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung in beinahe allen Bereichen unserer Gesellschaft können wir uns dies nicht leisten. Deshalb wollen wir mit der Challenge zeigen, dass schon im Grundschulalter eine Interessensentwicklung an den vermeintlich „schwierigen“ Fächern auf spielerische und kreative Weise möglich ist!

## Challenge 2: MINT „Die Mobilität der Zukunft“ – Autonomes Fahren (ab Klasse 9)

**Partner:** Microsoft und Volkswagen AG, CGI Deutschland

- Mobilität ist ein menschliches Grundbedürfnis, das unseren Alltag bestimmt. Wenn sich die Mobilität wandelt, ergibt das große Änderungen für die Gesellschaft. Doch mit einem erhöhten Mobilitätsbedürfnis eines jeden Menschen wächst auch der Verbrauch von Ressourcen. Daher brauchen wir nicht nur praktische und kreative Ideen für die Gestaltung der Mobilität von morgen, sondern auch kluge Mobilitätskonzepte, die effizient und nachhaltig sind – wie z.B. Autonomes Fahren, das durch ein Zusammenspiel von innovativer Technologie und einem Umdenken in eine Kultur des Teilens (z.B. Carsharing) gelingen kann.

## Challenge 3: MINT „Robotik und Industrie 4.0.“ – von Menschen und Robotern (ab Klasse 7)

**Partner:** Yuanda Robotics und robospace GmbH

- Ein sicheres Arbeitsumfeld ist lebensnotwendig und bestimmt den Arbeitsalltag in allen Fertigungsbereichen der Industrie. Entwicklungsbedingt ergeben sich Änderungen in der Fertigung und der Mensch arbeitet zukünftig vermehrt in einer Kooperation mit Robotern, das sogenannte kollaborative Arbeiten. Umso wichtiger wird es deshalb auch in diesem Bereich, die Sicherheit des Menschen zu wahren. Wir benötigen konkrete Beispiele mit innovativen Technologien, um nachhaltig zu verdeutlichen wie der Mensch das sichere und gemeinsame Arbeiten mit Robotern gestalten kann. Schon mit jüngeren Schülerinnen und Schülern wollen wir zeigen, dass eine Interessenentwicklung im Bereich der Robotik und des Codings möglich ist.

## Challenge 4: Medien „Neues Medium Podcast“ - begeistert eure Generation für Technik!“ (ab Klasse 7)

**Partner:** Funke Medien

- Podcasts, ob im Audio oder Videoformat, sind in aller Munde und das zu Recht! Sie begleiten uns im Alltag, sind persönlich und können realitätsnahe Einblicke in Themengebiete geben, die uns sonst eher sperrig erscheinen. Ihr habt auch Lust darauf, andere für Themen wie beispielsweise Technik, anhand eines selbst gewählten Inhaltes zu begeistern? Ihr wollt mehr über digitale Medien, insbesondere die Erstellung von Podcasts erfahren? Dann bewerbt Euch mit Eurer Idee, wie ihr einen komplexen Inhalt spannend, anschaulich und nachvollziehbar vermitteln würdet.

## **Challenge 5: Lern- und Kreativitätstechniken** „Deine Ideen zum Lernen in der Zukunft“ (ab Klasse 9)

### **Partner: Lernhacks**

- Lernen in Zeiten von Corona - das hat jeden vor große Änderungen und Herausforderungen gestellt. Weniger klassischer Schulunterricht, dafür mehr Homeschooling und digitales Lernen werden auch in der nächsten Zeit das Lernen prägen. Ausgehend von euren eigenen Erfahrungen könnt ihr in dieser Challenge aufzeigen, wie mit neuen Lernsituationen umgegangen werden kann, vor welchen Herausforderungen man steht – aber auch, welche positiven neuen Impulse und Chancen sich für das Lernen ergeben. In dieser Challenge sollt ihr darstellen und mitgestalten, wie gutes Lernen in der Zukunft aussehen sollte!

## **Challenge 6: Nachhaltigkeit** „Klimaneutral essen in der Schule – kleine Bissen, große Wirkung!“ (ab Klasse 5)

### **Partner: Autostadt GmbH**

- Ernährung ist eines der wichtigsten Handlungsfelder von Nachhaltigkeit. Und das Beste daran: Jede und jeder kann durch das persönliche Handeln Einfluss nehmen! Thematische Schwerpunkte wie Gesundheit, Gerechtigkeit, ökologischer Fußabdruck, kulturelle Besonderheiten oder globale Warenströme vs. regionale Erzeuger oder Selbsterzeuger sind nur einige der vielen möglichen Aspekte, die in dieser Kampagne analysiert und durch kreative Ansätze neugestaltet werden können.