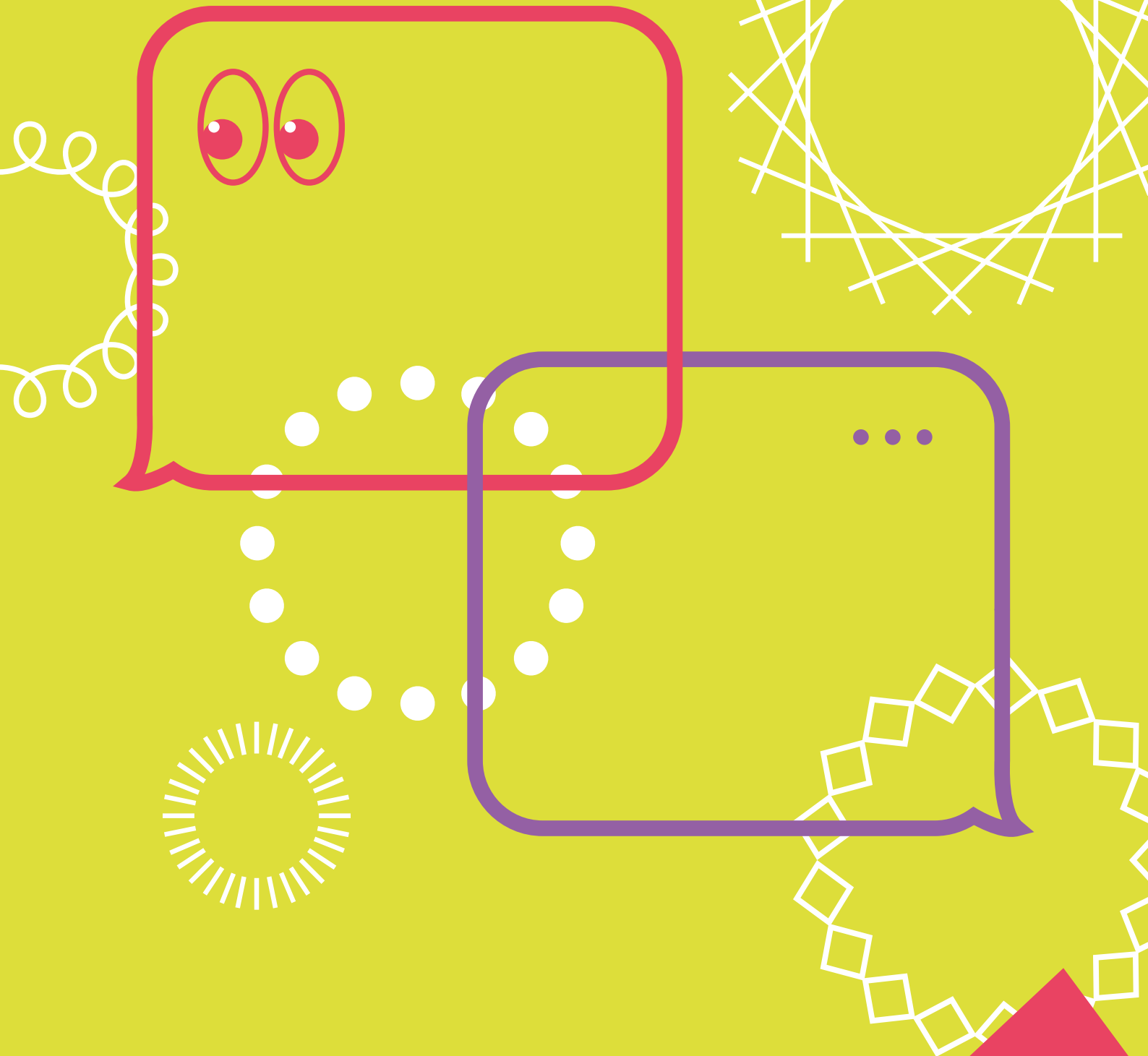


Die Projekte 2022



Grußwort

Sylvia Weber

Seite 3

Verleihung des

Frankfurter Schulpreises

2022 in der Paulskirche

Seite 32

Grußwort

von Dr. Deborah Schnabel

Seite 4

Impressum &

Kontakt

Seite 34

Über den Frankfurter

Schulpreis

Seite 5

Prämierung 1. Platz:

Philipp-Holzmann-Schule

Seite 8

Prämierung 2. Platz:

Carl-Schurz-Schule

Seite 12

Prämierung 3. Platz:

Georg-Büchner-Schule

Seite 16

Finalistin:

Engelbert-Humperdinck-

Schule

Seite 20

Finalistin:

Carl-von-Weinberg-Schule

Seite 24

Finalistin:

IGS Nordend

Seite 28

Liebe Schüler*innen, liebe Lehrkräfte, liebe Eltern,



den Frankfurter Schulpreis 2022 haben wir unter dem Motto „#DigitaleWelten“ ausgeschrieben. Durch Home-Office, Fernunterricht und Video-Calls sind diese besonders in den letzten Jahren zu einem festen Bestandteil unseres Alltags geworden. Viel stärker als bereits zuvor musstet ihr, liebe Schüler*innen, das Lernen in der Schule und eure Freizeit in das Internet verlagern. Ich bin froh, dass die aktuelle Corona-Situation wieder mehr persönliche Begegnungen erlaubt. Doch auch zu Zeiten, in denen diese erschwert waren, habt ihr weiter an euren Projekten gearbeitet. Dies ist keine Selbstverständlichkeit und deshalb: Respekt für euer Durchhaltevermögen und eure Flexibilität!

Es war uns wichtig, dass ihr euch mit den Potenzialen und Gefahren der Digitalisierung auseinandersetzt. Dazu gehört die Fähigkeit, Netzinhalte kritisch einzuschätzen, Auswirkungen zu erkennen und Verantwortung zu übernehmen. Mit euren Projekten habt ihr die Anforderungen der Ausschreibung hervorragend gemeistert und gezeigt, dass ihr die besten Voraussetzungen habt, diese Haltung weiterhin zu stärken.

Eigenverantwortlich haben sich die verschiedenen Teams z.B. mit Ausgrenzung und strukturellen Ungerechtigkeiten im digitalen Raum beschäftigt. Das erklärte Ziel „einen Gegenpol zu diskriminierenden und rassistischen Inhalten im Netz zu bilden“ veranschaulicht den Mut und das Verantwortungsbewusstsein der Schüler*innen. Um die nötige Reichweite zu schaffen, verstanden sie es auch, vielfältige Medienformen einzusetzen. Daran knüpft die Frage an: Wie kann digitale Kommunikation Beziehungen und Werte stärken?

Einige Projekte haben sich lernfördernden Technologien wie „Serious Games“ und Kindersuchmaschinen sowie Computerspielen in einem leistungsorientierten Sportkontext gewidmet. Besonders umsichtig war hierbei die Beteiligung von Mitschüler*innen mit körperlichen Einschränkungen.

Die thematische Vielfalt eurer Projekte, liebe Schüler*innen, hat mich sehr beeindruckt. Mein Appell: Bleibt weiterhin sowohl kritisch als auch offen für Neues. Wir brauchen nämlich couragierte junge Menschen wie euch, die wichtige Positionen in unserer Gesellschaft übernehmen.

Bedanken möchte ich mich bei den Kolleg*innen im Stadtschulamt und bei der Bildungsstätte Anne Frank, namentlich bei ihren Direktor*innen Dr. Deborah Schnabel und Prof. Dr. Meron Mendel, die das Projekt als Kooperationspartner*innen verlässlich begleiten.

Ich hoffe, dass ich alle, die erstmals von den Projekten lesen, neugierig machen konnte. Doch lassen wir lieber die Schulen selbst zu Wort kommen. Stolz darf ich hiermit unsere gemeinsame Broschüre präsentieren; ich wünsche Ihnen und euch allen viel Spaß beim Durchblättern.

Herzlichst,

Sylvia Weber,
Dezernentin für Bildung, Immobilien und Neues Bauen

Grußwort

Dr. Deborah Schnabel

Liebe Schüler*innen, liebe Lehrkräfte, liebe Eltern,



durch „digitale Welten“ bewegen auch wir uns in der Bildungsstätte Anne Frank tagtäglich: Politische Bildungsarbeit, gerade mit jungen Menschen, findet bei uns längst auch auf TikTok, Instagram oder YouTube statt oder lässt sich als Game gegen Radikalisierung sowie als Audiowalk durch Anne Franks Geburtsstadtteil Dornbusch per App aufs Smartphone laden. Schulklassen, die uns besuchen, bewegen sich mit dem Tablet in der Hand durch unser interaktives Lernlabor „Anne Frank. Morgen mehr.“, um sich mit Antisemitismus, Rassismus und anderen Formen der Menschenfeindlichkeit in Vergangenheit und Gegenwart auseinanderzusetzen.

Das Motto „#DigitaleWelten“ des diesjährigen Frankfurter Schulpreises knüpfte somit perfekt daran und die Ideen und Projekte der teilnehmenden Schulklassen haben mich zutiefst beeindruckt. Wenn Schüler*innen einen hybriden Gedenktag zum rassistischen Anschlag von Hanau entwickeln, im Schul-Podcast über Diskriminierung sprechen und Visionen für eine bessere Welt entwerfen oder Chancen und Herausforderungen digitaler Räume in einer Ausstellung thematisieren – von Body Positivity bis Cybermobbing –, dann zeigt sich auf wunderbare Weise, dass digitale und analoge Welten für junge Menschen eben gar nicht auseinanderzudenken sind. Jugendliche setzen sich heute überall für Gerechtigkeit, ein besseres Miteinander sowie gegen Hass und Diskriminierung ein – in Reels, Storys oder Streams genauso wie vor Ort an ihren Schulen und in ihrer Stadt. Sie dazu zu ermutigen und zu befähigen, sich diese Räume und Beteiligungsformen zu erschließen – auch dafür ist Schule da.

Ich danke deshalb den beteiligten Schulen für ihre vielfältigen und innovativen Beiträge. Mein besonderer Dank geht zudem an das Bildungsdezernat der Stadt Frankfurt und die verantwortliche Stadträtin Sylvia Weber sowie an das Stadtschulamt, die mit dem Frankfurter Schulpreis gesellschaftspolitisches Engagement an Schulen stärken und würdigen.

Und Ihnen und euch, liebe Leser*innen, wünsche ich bei der Lektüre viele wertvolle Anregungen, wie sich unsere Welt zugänglicher für alle gestalten lässt – digital wie analog.

Dr. Deborah Schnabel

Direktorin der Bildungsstätte Anne Frank

Über den Frankfurter Schulpreis



Der Frankfurter Schulpreis wurde 2017 von Stadträtin Sylvia Weber ins Leben gerufen. Seit 2021 wird er im Zweijahresrhythmus von der Stadt Frankfurt in Kooperation mit der Bildungsstätte Anne Frank vergeben (zuvor jährlich). Der Preis wird vom Stadtschulamt Frankfurt gefördert und von der Bildungsstätte koordiniert. Die Ausschreibung richtet sich an alle Schulformen und Bildungsgänge, an alle Grundschulen und alle weiterführenden Schulen in Frankfurt am Main.

Ziel ist es, Projekte zu unterstützen, die demokratisches Handeln, Vielfalt und Akzeptanz fördern.

Alle zwei Jahre können sich Frankfurter Schulen auf die aktuelle Ausschreibung des Schulpreises bis zum entsprechenden Stichtag bewerben. Eine unabhängige Fachjury wählt dann anhand von festgelegten und transparenten Kriterien Projekte aus, die die Anforderungen zur Teilnahme am Schulpreis erfüllen. Diese Schulen erhalten für ihr Projektvorhaben ein Startgeld von jeweils 2.000 Euro und werden im weiteren Verlauf bei Bedarf von der Bildungsstätte Anne Frank bei der Umsetzung ihres Projektes unterstützt.

Die Bildungsstätte steht den Schulen vorab außerdem bei der Projektkonzeption beratend zur Seite. Die jeweilige Idee wird dann über das Schuljahr hinweg an der Schule umgesetzt.

Der Frankfurter Schulpreis wird im Rahmen des Anne Frank Tags in der Paulskirche verliehen. Dieser Tag wird in Frankfurt immer rund um den 12. Juni, dem Geburtstag der berühmten Tagebuchschreiberin, begangen. Einige Wochen zuvor präsentieren die Schulen ihre Projekte der Fachjury, die ausgehend davon und unter erneuter Anwendung der definierten Qualitätskriterien die Gewinner*innen festlegt.

Der nächste Schulpreis wird 2024 verliehen.

Ihre Ansprechpartnerin für das Projekt:
 Bildungsstätte Anne Frank
 E-Mail: schulpreis@bs-anne-frank.de



Die bisherigen Motti lauteten:
 Schule lebt Demokratie (2018),
 Wir sind Eins (2019),
 Was ist gerecht? (2020) und
 #Digitale Welten (2022).

Der Frankfurter Schulpreis 2022



Das Motto #DigitaleWelten

Für die Verleihung des Frankfurter Schulpreises 2022 waren Schulen in Frankfurt unter dem Motto #DigitaleWelten aufgerufen, sich mit innovativen Projekten zu bewerben, in denen die Schüler*innen sich mit Onlineaktivitäten beschäftigen und diese reflektieren. Je nach selbst gesetztem Schwerpunkt sollten die Schüler*innen sich beispielsweise kritisch mit Hate Speech oder Fake News auseinandersetzen oder der Frage nachgehen, welche Gestaltungsmöglichkeiten digitale Welten für das Lernen oder den Ort beinhalten. Insbesondere sollten die Projekte jedoch darauf zielen, marginalisierte Stimmen hörbarer zu machen.

Die Gewinner*innen des Frankfurter Schulpreises 2022

Platz 1: Philipp-Holzmann-Schule

Die Schule hat die Jury mit der Einrichtung eines hybriden Gedenktags zum rassistischen Anschlag in Hanau am 19. Februar 2020 überzeugt.

Platz 2: Carl-Schurz-Schule

In ihrem Podcast „CSS Courage“ diskutieren die Schüler*innen in 27 Folgen verschiedene Themen aus dem Bereich Diskriminierung und formulieren Ideen für eine bessere Welt.

Platz 3: Georg-Büchner-Schule

Im Rahmen einer Ausstellung haben sich die Schüler*innen mit den Chancen und Herausforderungen der digitalen Welt, wie beispielsweise Body Positivity oder Cybermobbing, auseinandergesetzt.

Herzlichen Glückwunsch auch an die Finalist*innen!

Engelbert-Humperdinck-Schule, die IGS Nordend
und die Carl-von-Weinberg-Schule

**„Die thematische Vielfalt eurer Projekte,
liebe Schüler*innen, hat mich sehr beeindruckt.“**

Sylvia Weber, Dezernentin für Bildung, Immobilien und Neues Bauen



Die Jury

Stadträtin Sylvia Weber
Dezernentin für Bildung,
Immobilien und Neues Bauen

Dr. Deborah Schnabel
Direktorin der Bildungs-
stätte Anne Frank

Ute Sauer
Amtsleiterin des Stadt-
schulamts

Patrick Schupp
Sachgebietsleiter (15.21),
Amt für multikulturelle
Angelegenheiten

Rafaela Hartenstein
Vorsitzende des Stadt-
elternbeirats Frankfurt

Harrison Krampe
Vorstand des Stadt-
schüler*innenrats
Frankfurt

**Dr. Raphaela
Schlicht-Schmälzle**
Wissenschaftliche Mitarbei-
terin im Leibniz-Institut
Hessische Stiftung Friedens-
und Konfliktforschung

Britta Zahradnik
Staatliches Schulamt für die
Stadt Frankfurt, Hessisches
Kultusministerium

**„An den technisch inno-
vativen und inhaltlich
fundiert und diskriminie-
rungssensibel umgesetz-
ten Projekten für den
Frankfurter Schulpreis
zeigt sich, dass die
digitalen Medien zum
persönlichen Interaktions-
punkt für Schüler*innen
geworden sind, die sich
während der Pandemie
nur schwer persönlich
austauschen konnten.“**

Dr. Deborah Schnabel,
Direktorin der Bildungsstätte
Anne Frank

Prämiert mit dem 1. Platz:
Philipp-Holzmann-Schule



#KeinVergessen – Gedenken an die Opfer des Anschlags von Hanau



Die Philipp-Holzmann-Schule ist eine
Berufsschule im Stadtteil Westend mit
ca. 2.500 Schüler*innen.

„Es war beeindruckend, zu sehen, wie die Philipp-Holzmann-Schule ihren Schüler*innen über Social Media die Möglichkeit gegeben hat, über eigene Rassismuserfahrungen zu berichten und zugleich künftig die Erinnerung an den 19. Februar als festen Teil des Schulkalenders pflegen wird.“



**Stadträtin Sylvia Weber
in ihrer Laudatio bei der Preisverleihung**

Unsere Schule hat einen hybriden Gedenktag zum rassistischen Anschlag in Hanau am 19. Februar 2022 durchgeführt. Unsere Mediencouts begleiteten das schulische Engagement gegen Diskriminierung und Rassismus auf Instagram.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

Im Rahmen unseres Projektes haben wir uns mit Debatten zu Rassismus und Diskriminierung beschäftigt, mit denen unsere Schüler*innen sowohl in der analogen als auch digitalen Welt konfrontiert sind. Mit Blick auf den schulischen Gedenktag für die Opfer des rassistischen Anschlags in Hanau haben sich unsere Schüler*innen im Kontext freiwilliger Workshopangebote mit medialer Berichterstattung auseinandergesetzt und eigene Beiträge zu Rassismuserfahrungen entwickelt. Die Ergebnisse der Workshops sowie die Berichterstattung zum Gedenktag wurden von den Schüler*innen auf dem Instagram-Kanal der Mediencouts veröffentlicht.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Schüler*innen bewegen sich ganz selbstverständlich in digitalen Welten. Sie nutzen Messenger, haben mindestens ein Profil in den sozialen Netzwerken und verbringen einen großen Teil ihres Tages auf unterschiedlichen Plattformen. Im Rahmen der Veranstaltungen der Mediencouts wurden sie deshalb als Expert*innen angesprochen. Die Einladung, sich kritisch mit sozialen Medien auseinanderzusetzen und sie als Kommunikationsweg für politische Themen zu nutzen, war größtenteils neu für sie. Die Mediencouts haben den Gedenktag mit einer Live-Übertragung auf BigBlueButton, YouTube und auf Instagram digital ausgestaltet und dabei ihre Perspektive auf ein gesellschaftlich relevantes Thema eingebracht.

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Die Idee zum Projekt entstand im Austausch mit Klassen, die bereits 2021 einen Gedenktag veranstaltet haben. Im Laufe des Schuljahres 2022 konnten die Schüler*innen dann diverse freiwillige Workshopangebote wahrnehmen. Dabei wurden sie bei der Wahl der Themen- und Kooperationspartner*innen involviert. Im Berufsschulalltag ist es (bedingt durch Blockunterricht, Anfahrtswege und Abschlussprüfungsvorbereitungen) nicht immer leicht, eine Gruppe kontinuierlich an ein Projekt zu binden. In diesem Fall haben einige Schüler*innen jedoch an allen Angeboten teilgenommen und sich dafür sogar Urlaub beim Ausbildungsbetrieb genommen. Ein so großes Engagement für politische Jugendbildung ist bis dato einzigartig an der Schule!

Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Mia Kristof, Schülerin: Was ich mitnehme? Nicht immer klappt alles so, wie es soll, aber man kann darauf reagieren und Dinge verändern. Hat man erst einmal etwas angefangen, dann sollte man dranbleiben und nicht aufgeben. Einfach alles versuchen, dann wird es schon klappen! Es ist wichtig, das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren und als Team zusammenzuhalten.



„Mit dem Projekt hat Antirassismus-Arbeit an unserer Schule ein Gesicht und eine Stimme bekommen – auf analoger und digitaler Ebene.“

David Richter, Lehrkraft und Schulpastoral



Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

Der Gedenktag zum 19. Februar soll auch in Zukunft ein wichtiges Datum im Schulkalender bleiben. Das digitale Engagement der Medienscouts wird kommenden Jahrgängen sicher als Vorbild dienen und Schüler*innen hoffentlich auch in Zukunft wieder zur Teilnahme motivieren. Die Floristik-Gestaltung des Gedenktages hat zudem Maßstäbe für die Kooperation zwischen dem Praxisunterricht und dem sozialen Schulleben gesetzt. Und auch das Kollegium konnte durch die Veranstaltungen für Diskriminierungserfahrungen der Schüler*innen in digitalen Welten sensibilisiert werden und hat somit Impulse für weitere Workshops gesammelt.

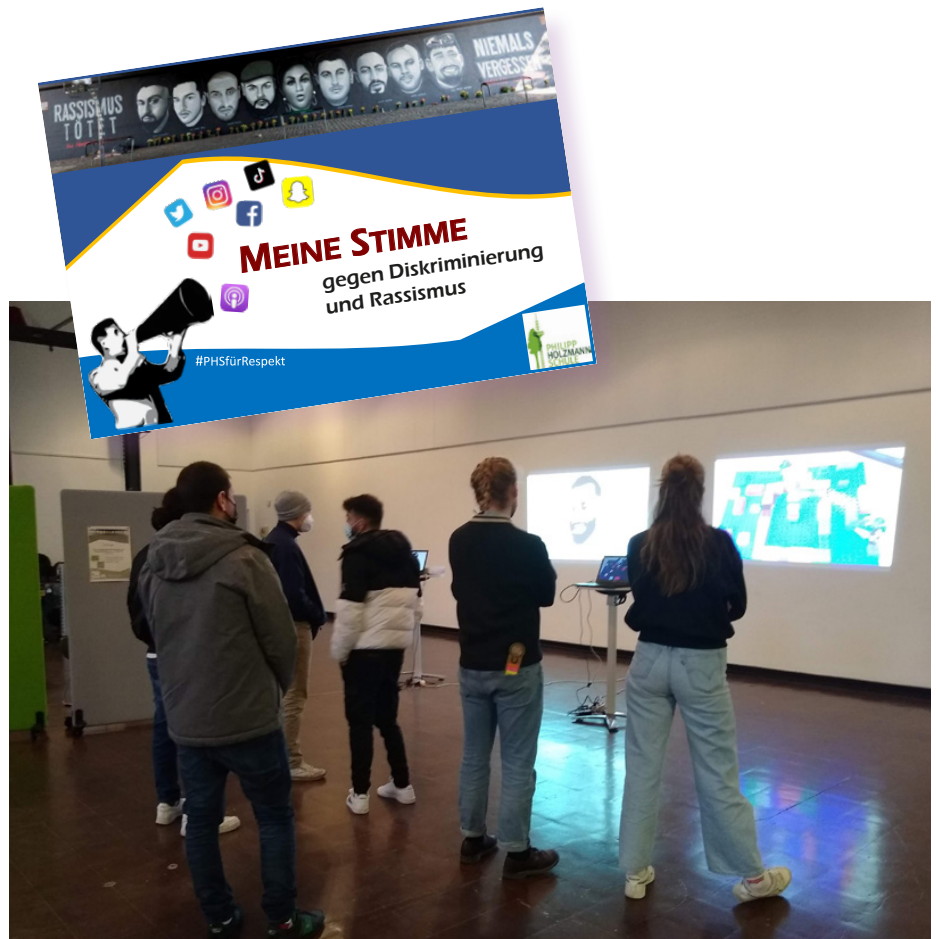
Wie ist das Projekt mit den Einschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie umgegangen?

Die Veranstaltungen konnten alle unter Berücksichtigung der geltenden Hygienemaßnahmen durchgeführt werden. Bereits 2021 war es coronabedingt notwendig, die Inhalte des Gedenktages digital aufzubereiten und zu übertragen, da sich die Hälfte der Schulgemeinde zu diesem Zeitpunkt im Homeschooling befand. Die dabei gewonnenen Erfahrungen waren wertvoll, um den Gedenktag im Jahr 2022 als hybride Veranstaltung zu planen und durchzuführen.

Zum Instagram-
Account des Projekts
[@phs_solidaritaet](#)

„Was ich mitnehme? Nicht immer klappt alles so, wie es soll, aber man kann darauf reagieren und Dinge verändern. Hat man erst einmal etwas angefangen, dann sollte man dranbleiben und nicht aufgeben. Einfach alles versuchen, dann wird es schon klappen! Es ist wichtig, das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren und als Team zusammenzuhalten.“

Mia Kristof, Schülerin



Projektleitung:

Katharina Lange, Evangelischer Verein für Jugendsozialarbeit in Frankfurt am Main

Schüler*innen:

Andreas Egert, Belsin Cakmak, Dimitri Aboudi, Jonas Blum, Justin Torres Andrade, Linus Schmidt, Terry Plucinski, Denis Sahovic, Rafeal Yeboah, Janina Kessler, Sina Katt, Violetta Bauer, Fabienne Hahn, Leni Raimondi, Maissa Charrad, Jenjira Klangbunruang, Melanie Sellini, Rehan Arshad, Lara Göbel, Nils Speer, Mia Kristof

„On Air“ gegen Diskriminierung und für eine bessere Welt – Ein Podcast, der schwere Themen nicht scheut



Die Carl-Schurz-Schule ist ein Gymnasium im Stadtteil Sachsenhausen mit ca. 1.000 Schüler*innen.

„Der CSS-Courage-Podcast adressiert schwere Themen wie Hate Speech, anti-muslimischen Rassismus oder den Krieg in der Ukraine, beleuchtet sie verständlich und ohne zu belehren, ist handlungsorientiert, interaktiv und stets multiperspektivisch. Hier wird ein Raum geschaffen, gemeinsame Nenner zu finden und Unterschiede wertzuschätzen.“



Dr. Deborah Schnabel, Direktorin der Bildungsstätte Anne Frank, in ihrer Laudatio bei der Preisverleihung

Unsere Schule ist seit 2019 Teil des Netzwerks „Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage“ und setzt sich als solche für ein respektvolles Miteinander ein. In dem schuleigenen Podcast „CSS-Courage“ diskutieren die Schüler*innen verschiedene Themen aus dem Bereich Diskriminierung und formulieren Ideen für eine bessere Welt.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

Das Projekt ermöglicht Schüler*innen, sich eigenständig mit persönlichen Interessen und gesellschaftspolitischen und curricularen Themen auseinanderzusetzen. Die Schüler*innen nutzen Instagram, Spotify sowie das Courage-Netzwerk, um ihre Anliegen zu teilen und bewegen sich nicht nur sicherer im Internet, sondern leisten gestalterisch ihren Beitrag zu einer freundlichen und informativen digitalen Welt. Dabei sind ihnen demokratische Werte und ein respektvolles Miteinander sehr wichtig. Die Schüler*innen bilden so einen Gegenpol zu diskriminierenden und rassistischen Inhalten im Netz und gestalten den Lernort Schule mit, nehmen ihr Recht auf Partizipation wahr und transportieren ihre Gedanken auf schülernahe Art und Weise.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Die Stärke und Innovation unseres Projektes liegen in der Peer-to-Peer-Organisation, denn die Schüler*innen entscheiden selbst, welche Themen in der nächsten Podcast-Folge besprochen werden und wer die Moderation übernimmt. Sie recherchieren und laden Gäste ein, nehmen auf und schnei-

den die Folgen. Darüber hinaus haben sie interne Tutorials für technische Schlüsselkompetenzen im Umgang mit einem Schnittprogramm angefertigt. Inzwischen sind insgesamt 27 Folgen entstanden, weitere sind in Planung.

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Der Courage-Podcast wurde von Schüler*innen ins Leben gerufen. Sie waren diejenigen, die die Idee hatten, das Konzept entwickelten, Intros komponierten, Inputs recherchierten, Folge um Folge aufnahmen, schnitten, veröffentlichten und bewarben. Das Projekt wurde und wird vom Courage-Ausschuss unserer Schüler*innenvertretung durchgeführt und liegt somit ganz in der Hand der Schüler*innen. Beratende Unterstützung haben sie von der Verbindungslehrerin Miriam Herzberg-Arnold erhalten. Erfreulicherweise konnten sie den Schulleiter, weitere Lehrkräfte und auch externe Expert*innen in ihrem Podcast als Gäste begrüßen.

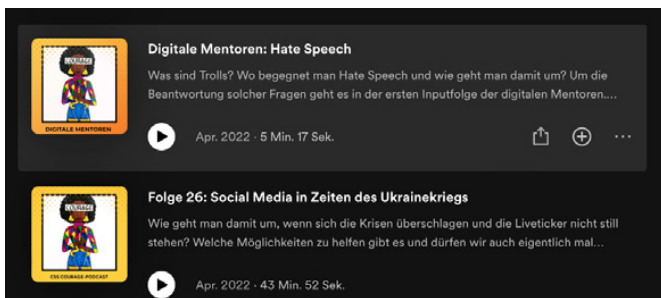
Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Die Schüler*innen setzten sich mit verschiedenen Themen aus dem Bereich Diskriminierung auseinander. Dazu zählten: Anti-Asian-Hate, Antisemitismus, Homophobie, Islamophobie sowie diskriminierungssensible Sprache als Gegenpol zu Hate Speech (Folge 3) oder die Gefahr von Fake News im Kontext des Ukrainekriegs (Folge 26). Dabei lernten sie viel über die erfolgreiche technische Umsetzung von Podcasts:



„Der Courage-Podcast ist ein aus der pandemischen Not geborenes digitales Wunderwerk, das Schüler*innen-generationen verbindet und in einem sicheren Raum zusammenkommen lässt, um über die großen Fragen unserer Gesellschaft zu diskutieren. Durch den Podcast konnte ich meine technischen und rhetorischen Fähigkeiten weiterentwickeln und ein ganz neues Medium kennen und lieben lernen, in dem ich mich ausdrücken und meine Gedanken mit der Welt teilen kann.“

Lena Sieling, Schülerin



Zum Courage-Podcast auf Spotify →



Wie recherchiere ich im Netz? Wie kann ich die recherchierten Themen verständlich für meine Mitschüler*innen aufbereiten? Wie spreche ich im Medium Podcast, sodass ich andere für Themen, die mich bewegen, begeistern kann? Wie funktionieren Aufnahme, Schnitt, Formatierung, Upload und das Bewerben der Folgen?

Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

Eine große Besonderheit unseres Projekts ist der stufenübergreifende Ansatz. In unseren Folgen kommen Schüler*innen der Klassen 7 bis hin zum Abiturjahrgang zusammen und diskutieren auf Augenhöhe. So können die älteren Schüler*innen ihre Erfahrungen stetig mit den jüngeren Schüler*innen teilen und befähigen sie somit, das Projekt selbstständig weiterzuführen. Die Zusammenarbeit mit schulischen Gremien, z.B. den digitalen Mentor*innen, den Schulsprecher*innen,

„Der Podcast wurde von uns im Lockdown 2021 ins Leben gerufen. Seither war er für mich eine tolle Möglichkeit, sich mit Mitschüler*innen auch stufenübergreifend über die Themen auszutauschen, die uns bewegen und das, obwohl wir nicht in der Schule waren.“

Leny Bergmann, Schülerin

„Es war mir eine große Freude das Podcast-Projekt zu begleiten und zu sehen, wie es sich von Folge zu Folge entwickelt. Ich ziehe meinen Hut vor diesem unglaublichen Einsatz. Die Inhalte des Podcasts zeigen, wie engagiert junge Menschen digitale Welten nutzen, um Impulse in die Schulgemeinde und in die Gesellschaft zu tragen.“

Miriam Herzberg-Arnold, Lehrkraft



„‘Courage – We’re still dreaming’ ist ein Projekt aus Leidenschaft, auf das ich sehr stolz bin. Der Podcast hat sich thematisch weit über seine Anfänge während des Black History Month hinaus entwickelt und das Wissen der Mitglieder und Zuhörer*innen wesentlich erweitert. Ich konnte meine Angst vor dem öffentlichen Sprechen überwinden und viele neue Menschen kennenlernen und interessante Einblicke gewinnen.“

Penelope Duran, Schülerin

der Schulleitung sowie die Veröffentlichung auf Instagram und im Schulportal sowie später auf Spotify und YouTube wird unserem Anspruch gerecht, Wissen und Kompetenzen im digitalen Raum, auch über die Schulgrenzen hinaus, nachhaltig zu transportieren. Die zweite Generation des Courage-Podcasts ist schon am Start.

Wie ist das Projekt mit den Einschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie umgegangen?

Die Idee zum Podcast entstand im Distanzunterricht und bot Schüler*innen eine Möglichkeit, trotz Social Distancing die Arbeit des Courage-Ausschusses fortzuführen – so wurde der Beschluss gefasst „On Air“ zu gehen. Da unser Projekt vollständig digital stattfindet, hat die Pandemie zu keinerlei Einschränkungen geführt, sondern war vielmehr Anstoß für die Schüler*innen sich neue digitale Welten zu erschließen und auf neue Art und Weise miteinander in Kontakt zu treten und zu bleiben. Die ersten Folgen wurden per Videokonferenz aufgenommen. Mit der Veröffentlichung im Schulportal konnte trotz des Lockdowns jede*r auf die Folgen zugreifen.

Zum Courage-Podcast
auf Youtube →



Projektleitung:

Miriam Herzberg-Arnold, Verbindungslehrerin

Schüler*innen:

Lena Sieling, Penelope Duran, Rose Ghanei, Dóra Terebesi, Gretha Puhl, Marya Römer, Bianca Schaardt, Luisa Ye, Anna Haas, Miriam Baroudi, Dilara Ziya, Elias Karmoussi, Greta Marschall, Sarah Saeed, Tabea Gans, Tia Garg, Leny Bergmann

Vielen Dank an die AG der digitalen Mentor*innen der Stufe 8 und ihre tolle erste Folge!

Prämiert mit dem 3. Platz:
Georg-Büchner-Schule



Von Cybermobbing bis Body Positivity – Eine Ausstellung zu #DigitalenWelten



Die Georg-Büchner-Schule
ist eine integrierte Gesamtschule
in Bockenheim mit ca. 1.000
Schüler*innen.



„Die Schüler*innen haben das Motto #DigitaleWelten in ihren ganz eigenen Fokus genommen und damit eine Vielfalt an Chancen und Herausforderungen dieser digitalen Welten erfasst. Sie haben sich intensiv mit dem Thema und dem Umgang damit auseinandergesetzt, sich eingehend informiert, eingefühlt und eigene Gedanken und Möglichkeiten entwickelt. Mit der Ausstellung habt ihr eure Denkipulse in die Schule getragen und so einen Beitrag für die Kultur eurer Schule geleistet. Seid stolz auf das, was ihr hier geleistet habt!“



Ute Sauer, Amtsleiterin des Stadtschulamtes, in ihrer Laudatio bei der Preisverleihung

Die Georg-Büchner-Schule setzt auf Fairness, Wertschätzung und Respekt. Zudem haben wir eine Affinität zu digitalen und sozialen Medien, führen z.B. einen eigenen Schulblog und sind auf Instagram aktiv (@gbs_ffm_486). Bei unserem Projekt haben wir uns kritisch und kreativ mit den vielfältigen Facetten der digitalen Welt auseinandergesetzt und unsere Ergebnisse anschließend in einer Ausstellung präsentiert.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

Die Schüler*innen haben eine Ausstellung konzipiert, die sich kritisch und kreativ mit den unterschiedlichen Chancen und Herausforderungen von digitalen Welten beschäftigt. Zu Beginn des Projekts haben sie ihre Themen definiert, recherchiert und jeweils einen Beitrag dazu auf unserem Schulblog verfasst – die Schwerpunkte reichten von Body Positivity, Darknet, Streamingdiensten, Influencer*innen über Selbstdarstellung im Netz bis zu Gaming und Cybermobbing. Im nächsten Schritt beschäftigten sich die Schüler*innen mit der Frage, wie sie diese Themen in der Ausstellung präsentieren möchten. Die Ergebnisse waren vielfältig: Bei den Themen Body Positivity und Darknet wurden z.B. jeweils ein eigener Podcast sowie ein Plakat erstellt. Zu Streaming und Cybermobbing wiederum haben sie eine Umfrage mit ihren Mitschüler*innen durchgeführt und die Ergebnisse für die Ausstellung aufbereitet. Auf einer „Hatewall“ wurden z.B. Beleidigungen aufgeführt, die Schüler*innen der Schule im Netz erfahren haben. Das zeigte, wie weit Hassrede verbreitet ist und regte zur Auseinandersetzung damit an, wie man sich dagegen zur Wehr setzen kann. So entstand ein Blogbeitrag mit Handlungsempfehlungen. Die Schüler*innen entwickelten außerdem zu jeder Station eine Handreichung

für Lehrkräfte mit Aufgabenstellungen zur vertiefenden Auseinandersetzung mit dem Thema in der Klasse sowie einen QR-Code, der zum jeweiligen Artikel im Schulblog führte.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Die Blogartikel, die über einen QR-Code auf der Handreichung abgerufen werden konnten, dienten den Lerngruppen als Basis zur Auseinandersetzung mit der Aufgabenstellung – so haben die Teilnehmenden des Projekts den bereits etablierten Schulblog auf neue Art und Weise ins Schulleben hineingetragen. Die Handreichung wurde bei der Ausstellung und bei Teamsitzungen an die Lehrkräfte verteilt und somit in allen Jahrgängen verbreitet.

Über den Instagram-Kanal der Schule haben die Schüler*innen außerdem erstmals ihre eigenen Blogbeiträge beworben und dabei gelernt, wie sie eine Story visuell ansprechend gestalten können. Die Schüler*innen haben sich zudem nicht nur inhaltlich mit ihrem Thema auseinandergesetzt und dieses dann in Textform aufbereitet, sondern kreative Möglichkeiten der Darstellung erprobt, indem sie z.B. Podcasts oder Poster geschaffen und Umfragen durchgeführt haben, die dann jeweils eine Station der Ausstellung bildeten.



„Bei der Konzeption der Ausstellung haben wir gelernt, wie wichtig es ist, im Team zu arbeiten und dass Organisation das A und O ist. Darüber hinaus war die Vielfältigkeit der Themen enorm, dementsprechend konnten wir auch untereinander sehr viel lernen.“

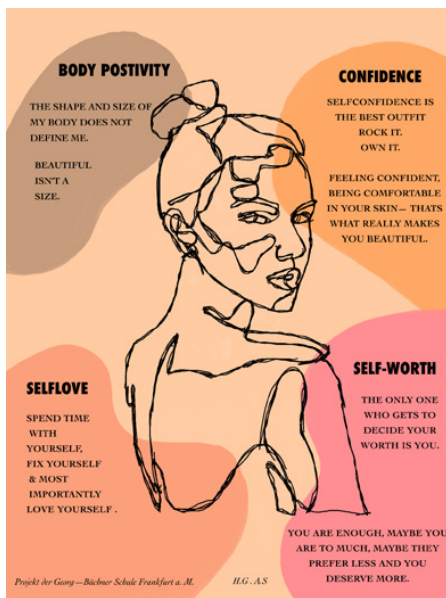
Habel Gessese, Schülerin



Durch die Öffnung der Ausstellung für alle Jahrgänge wurden die digitalen Welten in die gesamte Schule hineingetragen. Dabei ergab sich ein erfreulicher Synergieeffekt: Die Themen der Ausstellung wurden in einigen Kunst-, Ethik- und Gesellschaftslehre-Stunden vertieft. Dabei entstanden neue Kunstwerke, die wir gesammelt und zusätzlich in die Ausstellung integriert haben.

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Mit dem Motto #DigitaleWelten war der Rahmen zwar thematisch gesetzt, aber die Projektgruppe hat ihn durch eigene Interessen und Schwerpunktsetzungen kontinuierlich erweitert. Jede*r durfte selbst wählen, womit sie oder er sich intensiver beschäftigen möchte. Die Entscheidungen zur Planung und Durchführung des Projektes lagen somit von Anfang bis Ende in den Händen der Schüler*innen. Die Projektleitung unterstützte die Teilnehmenden durch Vorschläge, setzte den zeitlichen Rahmen für die Vorbereitung und stand den Schüler*innen bei organisatorischen Fragen zur Seite. Die freie Themenwahl und die offene kreative Ausgestaltung ermöglichten es den Schüler*innen, sich auf das zu fokussieren, was sie besonders interessierte. Das steigerte nicht nur die Motivation, sondern auch den langfristigen Lerneffekt.



„Schüler*innen, die unsere Ausstellung besuchen, nehmen mit, dass sie über ihr eigenes Leben entscheiden können und sich nicht durch die Social-Media-Plattformen abstumpfen und manipulieren lassen sollen: Nicht alles ist real, was im Internet gezeigt wird; ihr Körper gehört ihnen, das haben sie bei der Station ‚Body Postitivity‘ auch gelernt.“

Layla Yilmazer, Schülerin

Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Die Schüler*innen haben durch die Auseinandersetzung mit den selbst gewählten Themen nicht nur inhaltlich viel dazugelernt, sondern auch wie sie sich selbst organisieren, in einer Gruppe arbeiten, Probleme lösen und gemeinsam Ziele erreichen können. Darüber hinaus haben sie ihre Medienkompetenzen weiterentwickelt, z.B. durch gegenseitige Unterstützung bei technischen Fragen rund um die Aufzeichnung sowie den Schnitt von Podcasts und Videoclips. Auch die Organisation einer eigenen Ausstellung war eine neue Herausforderung, die sie bravourös gemeistert haben – dazu zählte die Erstellung eines Werbeflyers und Lageplans, die Platzierung der jeweiligen Ausstellungsstücke und die Begrüßung und Verabschiedung der Besucher*innen. Das Projekt bot den idealen Rahmen, um sich fachlich, sozial, medial und methodisch zu entfalten.

Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

Durch die Ausstellung und die konzipierten Lernmaterialien der Schüler*innen wurden die Inhalte und das Projekt in alle Jahrgänge hineingetragen. Auch Lehrkräfte, die gemeinsam mit ihren Klassen die Ausstellung besucht haben, wurden durch neue Lernformate und Medienangebote inspiriert. Auf dem Schulblog wurde außerdem eine Auswahl der Ausstellungsstücke digital verewigt und über Instagram-Postings und Storys weiterverbreitet. Einzelne Ausstellungsstücke, wie z. B. die aufgehängten Plakate zu Darknet und Body Positivity wurden mit einem QR-Code ausgestattet, der zu den Podcasts führt. Zudem wurde ein Plan erstellt, der zeigt, wo die einzelnen Arbeiten weiterhin zu finden sind.

„Es war wunderbar mitzuerleben, wie stolz die Gruppe war, nachdem die Ausstellung so zahlreich besucht wurde und so viel positives Feedback bekam. Jede*r Einzelne ist an diesem Projekt gewachsen und hat viel dazu gelernt und als Lehrerin und Pädagogin bin ich sehr dankbar, dass ich diese Entwicklung miterleben durfte.“

Juliane Menges, Lehrkraft

Projektleitung:

Juliane Menges, Lehrkraft

Schüler*innen:

Ariane Blackwood, Ariona Menxhiqi Garofano, Denis Hasanovic Perisa, Patrik Markovinovic, Gabriel Alan Czarniecki, Barry Scott Junior Arens, Maria Lara Ziegler, Habel Gessese, Kokob Ukubazghi, Ardesa Shimaj, Layla Yilmazer, Matea Biljan, Denis Pfeiffer, Eowyn Moltzahn



Medienkompetenz ausbauen und durchstarten – Die Digital-AG macht fit für die virtuelle Welt



Die Engelbert-Humperdinck-Schule ist eine Grundschule im Frankfurter Stadtteil Westend mit mehr als 300 Schüler*innen, in der eine wertschätzende Kommunikation fest im Schulprogramm verankert ist.

„In der AG haben sich die Schüler*innen im Rahmen der Geschichte ‚Kabus Zeltplatzabenteuer‘ mit Kriterien auseinandergesetzt, an denen man feststellen kann, ob eine Information aus dem Internet der Wahrheit entspricht. In Zeiten, in denen die sogenannten Fake News eine große Rolle spielen, ist das meiner Meinung nach eine sehr wichtige Sache, um Schüler*innen darauf aufmerksam zu machen.“



Harrison Krampe, stellv. Stadtschulsprecher des Stadtschüler*innenrats Frankfurt, in seiner Laudatio bei der Preisverleihung

Die Engelbert-Humperdinck-Schule hat eine Digital-AG gegründet, in der die Schüler*innen ihre Medienkompetenz ausbauen und ihre Mediennutzung reflektieren konnten.

Über die Auseinandersetzung mit ihren Werten konnten die Schüler*innen die Bedeutung des Gleichgewichts von analoger und digitaler Welt für sich herausarbeiten. Bei dem Umgang mit digitalen Medien war und ist uns wichtig, dass die Kinder neben dem Erlernen der technischen Handhabung den Mehrwert digitaler Medien für bestimmte Bereiche erleben. Es ging zudem um die Frage, wie digitale Tools sinnvoll in den Schulalltag und Unterricht integriert werden können.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

An unserer Schule wurde die erste Digital-AG ins Leben gerufen. Aus der Zeit der Schulschließung waren die Kinder halbwegs vertraut mit der Möglichkeit von Videokonferenzen. Es zeigte sich jedoch, dass hier nicht überall die gleichen Voraussetzungen gegeben waren. Während manche Kinder sehr selbstständig in der Handhabung waren, waren andere ohne Unterstützung nicht oder kaum in der Lage, die Funktionalitäten zu nutzen.

Entsprechend haben wir uns dazu entschieden, die Digital-AG zunächst als Videokonferenz am frühen Abend durchzuführen. Hier haben wir uns nach und nach zusammen erobert, welche Möglichkeiten Videokonferenzen bieten, haben Spiele gespielt, Bücher gelesen und uns ausgetauscht.

Im zweiten Schulhalbjahr wurde die Digital-AG zusammen mit der Glücks-AG wieder auf den Unterrichtsnachmittag verlegt und vor Ort in unserem Computerraum durchgeführt. Hier lag nun der Schwerpunkt darauf, die Möglichkeiten, Chancen und Gefahren des Internets besser kennenzulernen. In der AG haben die Schüler*innen z.B. kindgerecht Kriterien kennengelernt, um den Wahrheitsgehalt von Informationen im Netz zu prüfen. Darüber hinaus haben wir uns

mit Computerspielen und dem Umgang und Mehrwert von Kindersuchmaschinen beschäftigt.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Es war und ist uns wichtig, dass Kinder Online-Tools als selbstverständliche Möglichkeit der Kommunikation und Wissensvermittlung kennen und reflektieren lernen. Unser Focus lag daher zunächst auf der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten des Internets. Um kritisch und konstruktiv mit Dingen umgehen zu können, ist aus unserer Sicht vor allem bei Kindern im Grundschulalter eine parallele grundsätzliche Wertevermittlung unerlässlich. Wenn wir uns über unsere Werte im Klaren sind, schaffen diese eine gemeinsame Basis, auf welcher wir auch digital wertschätzend miteinander umgehen können.

Entsprechend kommt hier die Synergie mit der Glücks-AG ins Spiel. Hier setzen sich die Kinder mit ihren Stärken, Schwächen und Werten auseinander. In der AG haben die Kinder festgestellt, dass im Grunde alle Beziehungen unser Wohlbefinden steigern und Werte wie Freundschaft, Familie, Frieden, Vertrauen oder Gerechtigkeit dies auch tun – sowohl analog als auch digital.





„Klass, was digital alles ist!“

Schüler*in



„Wie gut, dass wir uns an der Grundschule durch den Frankfurter Schulpreis mit diesem wichtigen Thema befassen. Nur mit diesem Antrieb setzt man sich so intensiv mit einem Thema auseinander.“

Angela Wanke, Lehrkraft

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Die Kinder können und dürfen sowohl in der Glücks-AG als auch in der Digital-AG die Inhalte bestimmen, mit denen sie sich auseinandersetzen möchten. Zu Beginn jedes Halbjahres wurden die Kinder nach ihren Erwartungen und Wünschen gefragt. Die projektleitende Lehrkraft hat ebenfalls Vorschläge eingebracht. Aus diesem Ideen-Pool wurde bei den AG-Treffen geschöpft. Ein gemeinsames Zwischenziel wurde von den Kindern bestimmt: Sie haben Selbstgebasteltes auf einem Frühlingsbasar verkauft und die Einnahmen an ukrainische Kinder gespendet.

Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Die Kinder haben gelernt, ...

- wie man einen Computer bzw. ein Convertable bedient.
- was das Internet ist.
- welche Kindersuchmaschinen es gibt.
- welchen Nutzen und Sinn Kindersuchmaschinen haben.
- dass nicht alles wahr ist, was im Internet zu finden ist.
- wo es in ihrer Welt Digitales gibt und wie gut es ist, diese Dinge zu haben.
- wie gut es aber auch ist, Analoges zu haben – und dass eine ausgewogene Mischung von beidem optimal ist!

Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

Das Projekt wird auf der Kinderkonferenz vorgestellt. Die Kinder der Digital-AG erarbeiten ein internes Digital-AG-Curriculum, welches an die nächste Digital-AG weitergeleitet werden kann. Alternativ nehmen die Kinder der momentanen AG weiterhin teil und bauen das Curriculum aus.



Projektleitung:

Angela Wanke, Lehrkraft

Schüler*innen:

Artur Kasimir Beinroth, Sofia Bernardi Martini, Yunah Lilli Chun, Alexander Philip Daubert, Mavera Demir, Ben Louis Frankenstein, Peter Nicklas Grehl, Constanza Elvira Krecke Sanchez, Kaia May Manuelita Kuhlow, Sayuri Lorenz, Maximilian Lübcke, Julius Constantin Ohlgs, Adrianna Ristic, John Paul Santoro, Ebru Shaban, Merit Uhunmwangho, Constantin Voelkel, Anton Weitzel, Frederik Weyhausen-Brinkmann, Adam Abibi, Hanne Behrend, Marie Belschner, Lionel Benli, Jonathan Beutel, Elias Bohn, Lukas Bohn, Aliya Guedes Lopes, Theo Herzig, Lilly Köhler, Yuma Licht, Sophie Hannah Lena Lieber, Sarah Lohre, Tina Lohre, Charlotte Matthes, Helena Melzer, Jochebad Nyamekeye, Hugo Scheidgen, Viktor Ferdinand Schlüter, Damian Stamer, Aaron Vrabec, Emilia Waskönig

Finalistin
Carl-von-Weinberg-Schule



Game@School? – Schüler*innen organisieren ein E-Sports-Event



Die Carl-von-Weinberg-Schule hat rund 850 Schüler*innen und ist eine integrierte Gesamtschule mit gymnasialer Oberstufe im Frankfurter Stadtteil Schwanheim (Goldstein).

„E-Sports sind zwar für viele Entertainment und Zeitvertreib. Darüber hinaus schaffen sie jedoch auch für Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen Zugänge zu Sport, erklärte mir eine Schülerin im Rollstuhl.“

Marianna Händler, Projektkoordinatorin in der Bildungsstätte Anne Frank, nach dem Besuch des E-Sports-Events in der Schule

Unsere Schule ist Stadtteilschule, Eliteschule des Sports, Eliteschule des Fußballs, Partnerschule des Olympiastützpunktes und bietet eine inklusive Beschulung an. Deshalb gibt es bei uns Fußballer*innen, Nicht-Gamer*innen, Rolli-Fahrer*innen, Gamer*innen, Golfer*innen und vieles mehr!

Uns hat das diesjährige Thema besonders angesprochen, weil wir als Schule unsere Schüler*innen unterstützen möchten, kreativ, kompetent und verantwortungsvoll in digitalen Welten unterwegs zu sein. Und wir haben uns gefragt: Welche Rolle können Computerspiele dabei spielen? Das Projekt wurde durchgeführt von 16 Schüler*innen eines Wahlpflichtkurses im Jahrgang 10.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

Gaming beschäftigt unsere Schüler*innen manchmal Tag und Nacht, spielte aber im Schulleben bisher fast keine Rolle. Sollte Gaming einen festen Platz im Schulleben haben? Was ist sinnvoll, was nicht?

Bei unserem Projekt haben Schüler*innen erste Schritte unternommen, um die vielen Anknüpfungspunkte für unsere Schule in unser Lernleben einzubinden und den Spaß am digitalen Spiel in die Schule zu holen. Diese wären:

- E-Sports in einem leistungsorientierten Sportkontext,
- die Bedeutung von E-Sports für Schüler*innen mit körperlichen Einschränkungen,
- Spielsuchtprävention,
- Gamification und
- Serious Games.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Unterrichtskonzepte rund um das Thema Gaming findet man bei uns bereits im Lernfeld „Programmieren“. Auch das Thema „Prävention vor Spielsucht“ steht im Vordergrund.

Das Projekt „Game@School?“ versucht nun, die Schüler*innen an der Diskussion über die Möglichkeiten von Gaming an der Schule zu beteiligen. Es gilt, ihr Expert*innenwissen zu berücksichtigen und in Entscheidungen bezüglich der digitalen Weiterentwicklung der Schule im Bereich „Gaming“ einzubeziehen.

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Die Einrichtung des Wahlpflichtkurses „Game@School?“ setzte der Lerngruppe einen festen Rahmen. Sehr schnell stand die Idee im Raum, ein Gaming-Event zu organisieren. Das Format (LAN-Party, E-Sports-Turnier oder „einfach mal Zocken“?) entwickelten die Schüler*innen gemeinsam und passten es den Bedingungen der Schule an. Der sportliche Schwerpunkt unserer Schule legte nahe ein E-Sports-Event zu organisieren. Die Schüler*innen wählten die Spiele aus und schließlich fand am 8. April 2022 ein E-Sports-Turnier mit „Mario Kart“, „Fifa“ und „NBA“ für die 7. und 8. Klassen statt.



„Computerspielen bedeutet meinen Schüler*innen sehr viel. Es ist Alltag, Spaß, Kultur und manchmal auch Sucht.“

Eva Maria Orth, Lehrkraft



Als Eventmanager*innen planten die Schüler*innen die Veranstaltung selbstverantwortlich und neigungsorientiert in Projektgruppen. Sie erstellten Kostenvoranschläge für Bildschirme, Konsolen, Spiele und einen Gaming-Beamer, um das Startgeld des Schulpreises möglichst sinnvoll zu nutzen. Sie schlossen die Technik an, probierten die Spiele aus und stellten Turnierpläne auf. Ebenso entwarfen sie Werbepлакate, Voucher und Hinweisschilder. Außerdem bereiteten sie Informationen für die Klassenlehrer*innen und die Schulleitung vor. Sie erstellten Anmeldeformulare und Teilnehmer*innenlisten. Ein Gaming Café, das Snacks und Getränke anbot, rundete das Ganze ab.

Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Die Projektgruppe hat einen aktiven Beitrag zum Schulleben geleistet und damit Verantwortung für das Gelingen des Tages übernommen. Besonders die Ausrichtung des Gaming-Events auf jüngere Schüler*innen und die damit verbundene Wandlung vom dem*der Gamer*in zum*zur Eventmanager*in und/oder Technikverantwortlichen führte dazu, das eigene Spielverhalten individuell zu reflektieren.

Die Schüler*innen setzten ihre Fähigkeiten erfolgreich in unterschiedlichen Bereichen wie Mediengestaltung, Organisation, Gaming und Technik ein und entwickelten sie dabei weiter. Sie erlebten das gute Gefühl, dass ihr Engagement den Schüler*innen der 7. und 8. Klassen einen schönen und außergewöhnlichen Start in die Osterferien ermöglichte.

Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

Die Schüler*innenschlangen bei der Anmeldung zum Gaming-Event, die Werbung auf dem Schulgelände und auf der Schul-Website haben dem Projekt eine breite Öffentlichkeit beschert. Vor allem jüngere Schüler*innen waren ein bisschen neidisch und die Einschränkung der Anzahl der Teilnehmer*innen führte dazu, dass Schüler*innen fragten: „Wann können wir auch spielen?“

Die Schule hat nun erste technische Voraussetzungen, um Gaming in das Medienbildungskonzept zu integrieren, ähn-

„Dass man hier in der Schule zocken darf, ist echt cool.“

Schüler*in



liche Events anzubieten und Schüler*innen in den Prozess der digitalen Weiterentwicklung der Schule einzubeziehen. Für jüngere Schüler*innen bieten wir eine „kreative“, „bewegte“ und „mediale“ Pause an. Auch hier kommt das Equipment zum Einsatz.

Wie ist das Projekt mit den Einschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie umgegangen?

Unser Projekt startete im August 2021 und wir waren guten Mutes und rechneten nur noch mit wenigen coronabedingten Einschränkungen im Frühjahr 2022. So planten wir ein Gaming Café während des Events, in dem wir Snacks und Getränke anbieten wollten, um die Wartezeiten zwischen den Spielen zu überbrücken. Leider war das dann jedoch nicht möglich.

Von Anfang an haben wir das Event ohne Zuschauer*innen geplant, damit sich nicht so viele Menschen in den Computerräumen aufhalten. Dennoch hielten sich ungewohnt viele Schüler*innen dort auf, sodass alle Teilnehmer*innen Masken tragen mussten, obwohl es zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr verpflichtend war.



Projektleitung:

Eva Maria Orth, Lehrkraft

Schüler*innen::

Ben Becker, Ilja Epner, Aaliyah Hauser, Luca Horst, Altrin Hoti, Marlon Kapetanidis, Adriana Klappich, Lena Kube, Ilayda Özgenis, Anissa Oumellal, Louisa Plume, Jona Tassaw, Max Wesolek, Fabio Wollstadt, Serhat Gürbüz



Was kann KI? – Projektwoche zu Potentialen, Risiken und Berufsfeldern von KI



Die IGS Nordend ist eine integrierte Gesamtschule mit 600 Schüler*innen im Stadtteil Nordend, die sich als „Schule der Vielfalt“ versteht und sich für die Nachhaltigkeitsziele der UN einsetzt.



„Künstliche Intelligenz ist wohl zweifelsohne eine der einflussreichsten und komplexesten Bereiche der Digitalisierung. Es wird die Aufgabe eurer Generation sein, künstliche Intelligenz für die Menschen sinnvoll zu nutzen und weiterzuentwickeln. Es wird aber auch nötig sein, ihre ethischen Herausforderungen zu erkennen, sie in demokratische Strukturen einzubetten und ihr im Namen der Menschenwürde Grenzen zu setzen.“

Dr. Raphaela Schlicht-Schmälzle, Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung, in ihrer Laudation bei der Preisverleihung



Die IGS Nordend hat eine KI-Projektwoche mit namhaften Firmen aus der KI-Branche abgehalten. Dadurch hatten die Schüler*innen die Möglichkeit, die Funktionsweisen, das Potenzial, die Risiken und die Berufsfelder von KI für sich zu erschließen. Mit unserer Teilnahme beim Frankfurter Schulpreis stellen wir uns damit der Herausforderung, digitale Welten besser zu verstehen und in diese einzutauchen.

Welchen Beitrag leistet das Projekt in Bezug auf das Motto #DigitaleWelten?

Die Schüler*innen haben sich eine Woche lang mit dem Thema „Künstliche Intelligenz“ auseinandergesetzt und der Entmystifizierung dieses Aspekts der digitalen Welt. Jede*r nutzt Künstliche Intelligenz aber nur wenige wissen, wie KI entsteht, mit welchen Daten diese gefüttert wird und welche diskriminierenden Gefahren sie bergen kann.

Die Schüler*innen konnten vorab Interessensgebiete anmelden. Anschließend haben wir ihnen zusammen mit unterschiedlichen Partner*innen und Expert*innen Inhalte zu den Themen zugänglich gemacht. Einige Schüler*innen interessierten sich für das Programmieren, andere fanden das Thema Social Media spannender. In unseren schulinternen Projekten wurden Themengebiete wie z.B. die „Ethik der KI“ erarbeitet und innerhalb der „KI-Projektwoche“ in Workshops anderen Klassen vorgestellt. In einem Ideenwettbewerb am Ende dieser Woche konnten die Schüler*innen eigene Projektideen entwickeln, deren Gewinner*innen im Schuljahr 2023 realisiert werden sollen.

Welche neuen, innovativen Ansätze konnten in Bezug auf digitale Teilhabe, digitales Lernen, auf den Umgang mit Hate Speech oder das Erkennen von Fake News entwickelt werden? Inwieweit wurden bereits bestehende Ansätze weiterentwickelt und ggf. Synergien mit anderen Projekten genutzt?

Durch die Zusammenarbeit mit externen Partner*innen wie den techeroes und dem Verein AI Frankfurt Rhein-Main haben wir ganz neue Perspektiven in die KI erhalten. Dabei wurden die Jugendliche befähigt, ihr eigenes Handeln zu überdenken und zu aktiven Mitgestalter*innen der digitalen Welten zu werden. Im Ideenwettbewerb wurde den Schüler*innen auf Augenhöhe begegnet. Dabei sind tolle und auch nachhaltige KI-Ideen entstanden.

Wie wurden die Schüler*innen sowohl bei der Konzeptentwicklung als auch bei der Durchführung des Projekts von Anfang bis Ende beteiligt?

Im letzten Jahr hatten wir mit denselben Schüler*innen inmitten des Lockdowns einen „Online-Hackathon“ durchgeführt und dabei bereits in interessante Themengebiete hereingeschnuppert. Diese Online-Veranstaltung war für alle ein kleines Highlight. Darauf aufbauend, entstand die Idee, ein ähnliches Event als Präsenzveranstaltung zu konzipieren, bei denen die Schüler*innen die erfahrenen Inhalte richtig ausprobieren konnten. Die Schüler*innen wurden bei der Durchführung mit eingebunden und haben ihre Workshops zu unterschiedlichen Themen, wie z.B. Robotik, eigenverantwortlich durchgeführt.



„Ich habe gelernt, dass vieles, was ich in meinem Alltag mache, etwas mit Künstlicher Intelligenz zu tun hat, egal ob ich einkaufen gehe oder an meinem Handy spiele.“

Schüler*in

„Besonders interessant fand ich die ethischen Aspekte, weil es viel mit Diskriminierung zu hat.“

Schüler*in



„Für uns als Schule war es ein besonderes Projekt und Erlebnis, weil wir im normalen Schulalltag wenig Einblicke in die IT bekommen. Außerdem wurden dabei auch andere Berufswege als die, die klassischerweise in der Schule vermittelt werden, aufgezeigt.“

Adriane Castrinakis, Lehrkraft

Was haben die Schüler*innen gelernt und was nehmen sie für sich mit?

Die Schüler*innen haben gelernt, was KI ist, wie diese entsteht und wie wichtig es ist, sie zu hinterfragen, um Rassismus und Diskriminierung zu begegnen und eine menschenzentrierte IT zu fördern. Außerdem wurde im Rahmen der Projektwoche die Neugier der Schüler*innen auf das Thema KI und die damit zusammenhängende Berufswelt geweckt. So bot insbesondere der Ideenwettbewerb am Ende der Woche für viele neue berufliche Perspektiven. Bei dem Wettbewerb haben die Schüler*innen kleine Roboter gebaut, programmiert und Ideen dazu entwickelt, wie sie ihre Welt mithilfe von KI nachhaltig verbessern können.

Inwieweit wird das Erarbeitete von den Teilnehmenden an die Schulgemeinde transferiert, bspw. durch Projektvorstellung und/oder die Weiterführung des Projekts in den kommenden Schuljahren? Welche Strukturen wurden an der Schule geschaffen oder gestärkt? Wie wird eine Nachhaltigkeit des Projekts gewährleistet?

„Wir brauchen viel mehr solcher Projekte, Menschen, die von außen kommen, die den Lebensbezug zum digitalen Zeitalter herstellen und Schüler*innen zeigen, dass Künstliche Intelligenz ihr Leben prägt. Dabei müssen junge Menschen viel mehr begleitet werden, sie brauchen Informationen und Hintergrundwissen, um die digitale Welt selbst hinterfragen zu können und zu verstehen und um damit auch ihre eigenen Zukünfte in die Hand zu nehmen.“

Adriane Castrinakis, Lehrkraft



„Nach dieser Woche könnte ich mir vorstellen, einen Job in der IT zu machen.“

Schüler*in

Die Teilnehmenden der Projektwoche (sowohl die Schüler*innen als auch die Lehrkräfte) möchten 2023 für den Jahrgang unter ihnen ebenfalls ein solches Projekt anbieten. Dabei sollen auch die im Rahmen des Wettbewerbs preisgekrönten Ideen umgesetzt und erprobt werden. So wird auch anderen Schüler*innen die Möglichkeit gegeben, diese Ideen voranzutreiben und an Workshops zum Thema teilzunehmen.

Wie ist das Projekt mit den Einschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie umgegangen?

Bei der Durchführung des Projektes gab es nur kleine pandemiebedingten Einschränkungen. So konnten wir beispielsweise nicht alle zusammen in der Aula sitzen, um die Präsentation zu sehen. Dennoch war es toll, dass wir viele Expert*innen aus unterschiedlichen Firmen und die Mentor*innen von den techeroes in Präsenz bei uns begrüßen konnten.

Projektleitung:

Adriane Castrinakis, Lehrkraft

Schüler*innen:

Divani Rübesam, Isabel Rübesam, Zizou Pietz, Marlene Biesenberger, Ida Ochs, Lindsey Addae, Aliya Alkilic, Aviv Bittoun, Kaya Geiger, Josephine Hünnerscheid, Moritz Irsch, Nabilath Katawouri, Moritz Nießner, Yves Ochs, Giulia Santralucia, Sarah Sengling, Victor Starl, Marlene Streich, Matteo Tillmanns, Frida van Baaijen, Livia Zech, Luzia Schales, Lilli Meenen, Zoe Harrison Roskosch, Malik Akin, Johann Waechter, Oscar Prassel, Lucy Wolf

Unterstützt wurde das Projekt von dem Verein AI Frankfurt Rhein-Main, der techeroes gGmbH und unterschiedlichen Firmen.

Verleihung des Frankfurter Schulpreises 2022 in der Paulskirche

Welch ein Fest! Am Montag, dem 13. Juni 2022, wurden im Rahmen des Anne Frank Tages die Preisträger*innen des Frankfurter Schulpreises 2022 in der Paulskirche gekürt.

An diesem ehrwürdigen Ort, der als „Wiege der deutschen Demokratie“ gilt und in dem alljährlich bekannte Persönlichkeiten aus aller Welt mit dem Friedenspreis des Deutschen Buchhandels ausgezeichnet werden, richtete sich das Scheinwerferlicht diesmal auf all' die Schüler*innen, die sich so kreativ und vielfältig mit dem diesjährigen Schulpreismotiv #DigitaleWelten auseinandergesetzt haben.

Geehrt wurden die Schulen von Stadträtin Sylvia Weber und der gesamten Schulpreis-Jury, zu der auch Deborah Schnabel, die Direktorin der Bildungsstätte Anne Frank, gehört.

Dabei sagte Stadträtin Weber: „Wo die Akzeptanz von Vielfalt befördert wird, wo Toleranz eingeübt wird und zur Übernahme von Verantwortung motiviert wird, da sind wir richtig und das haben wir heute gefeiert und ausgezeichnet.“ Sie betonte außerdem, dass bei einem solchen Projekt Schüler*innen nicht nur Teilnehmende und Lernende, sondern „aktiv Mitgestaltende“ seien, „die etwas entwickeln, das zu ihrer Schule passt“.



Die Schüler*innen feierten ausgelassen mit der Hip-Hop-Künstlerin Be Shoo.



V.l.n.R.: Harrison Krampe, Raphaela Schlicht-Schmälzle, Ute Sauer, Britta Zahradnik, Deborah Schnabel, Rafaela Hartenstein, Aisha Camara, Ulrike Hanisch, Marianna Händler, Sylvia Weber



Die Künstlerin Be Shoo sorgte mit ihrem Auftritt für ausgelassene Stimmung.

Der Frankfurter Schulpreis unter dem Motto #Digitale-Welten zeichnete 2022 innovative Projekte aus, die sich mit Online-Aktivitäten beschäftigten und sie reflektierten. „Die teilnehmenden Schulen haben sich auf vielfältige Weise dem Thema genähert und wir hatten sehr starke Vorschläge im Wettbewerb, über die die Jury zu entscheiden hatte. Von Grundschulen über weiterführende Schulen bis hin zu beruflichen Schulen haben sich alle Altersgruppen beteiligt und sich Gedanken gemacht, was mich sehr gefreut hat“, so Weber.

Die Jury setzte sich hochkarätig zusammen aus Deborah Schnabel von der Bildungsstätte Anne Frank, der Leiterin des Stadtschulamtes, Ute Sauer, und Vertreter*innen des Staatlichen Schulamtes, der Hessischen Stiftung Friedens- und Konfliktforschung, des Amtes für multikulturelle Angelegenheiten, des Stadtelternbeirats, des Stadtschüler*innenrats und der Dezernentin.

Durchgesetzt hat sich schlussendlich die Philipp-Holzmann-Schule, die die Jury mit der Einrichtung eines hybriden Gedenktags zum rassistischen Anschlag in Hanau am 19. Februar 2020 überzeugt hat. Die Schule erhielt 6.000

Euro in Anerkennung ihrer Leistung. Den zweiten Platz belegte die Carl-Schurz-Schule, deren Schüler*innen den CSS-Courage-Podcast ins Leben gerufen haben. Sie erhielt 4000 Euro Preisgeld. Den dritten Platz, der mit 3000 Euro dotiert ist, belegte die Georg-Büchner-Schule, die sich im Rahmen einer Ausstellung mit den Chancen und Herausforderungen der digitalen Welt, wie beispielsweise Body Positivity oder Cybermobbing, auseinandergesetzt hat. Lobende Anerkennungen erhielten die Engelbert-Humperdinck-Schule, die IGS Nordend und die Carl-von-Weinberg-Schule.

Moderiert wurde die Preisverleihung von der Frankfurter Kommunikationsexpertin Aisha Camara.

Während der ganzen Veranstaltung sorgte die Frankfurter Hip-Hop-Künstlerin Be Shoo mit ihrer Crew für eine ausgelassene Stimmung und riss (fast) alle von den Stühlen. Schließlich gab es etwas Tolles zu feiern – und das geht bekanntlich immer noch am besten ganz analog.

Der nächste Frankfurter Schulpreis wird im Jahr 2024 verliehen.

Kontakt und Impressum

Stadt Frankfurt am Main
Dezernat für Bildung, Immobilien
und Neues Bauen
Mainzer Landstraße 293
60326 Frankfurt am Main



Fotos Preisverleihungen:

© Felix Schmitt / Bildungsstätte
Anne Frank

➤ frankfurt-macht-schule.de

➤ bs-anne-frank.de/frankfurterschulpreis

Koordination:



Bildungsstätte Anne Frank
Hansallee 150
60320 Frankfurt