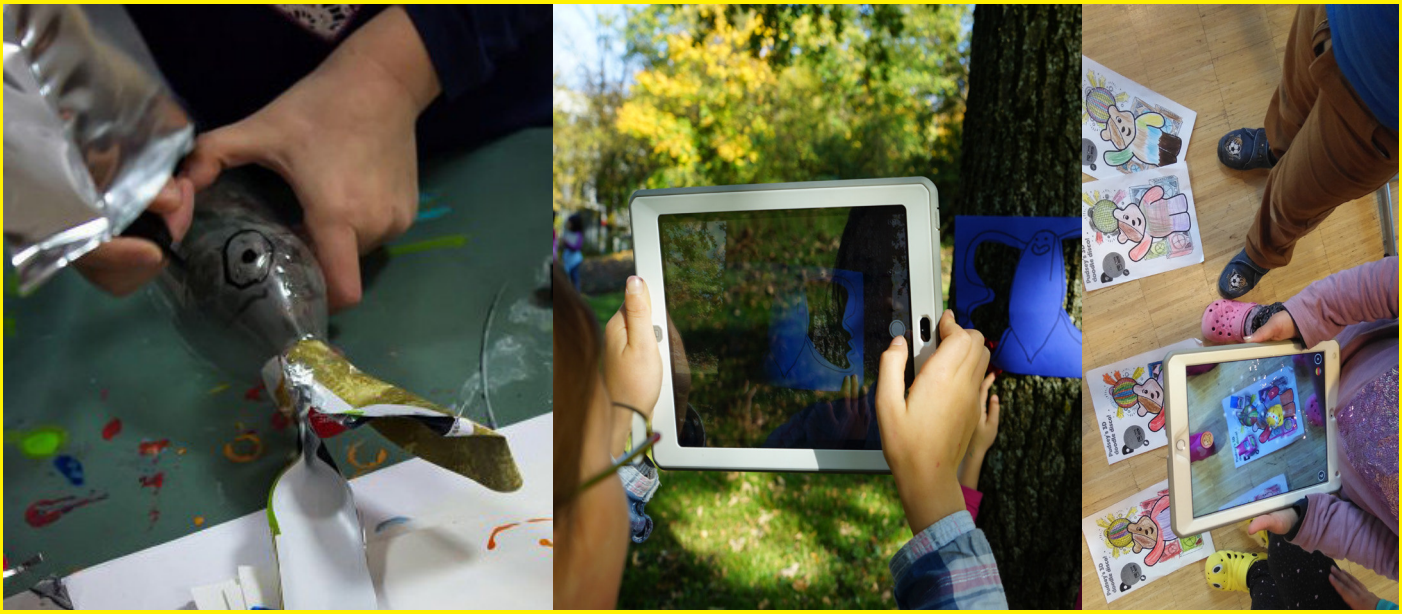
INTERAKTIV RAUM



Interaktivraum

Ein temporäres Pop-Up-Zentrum für offene, generationsübergreifende und niedrigschwellige Medienkulturarbeit in München in den Stadtteilen Neuaubing und dem Westkreuz

Oktober bis Dezember 2017

Ein Projekt von

INTER AKTIV

Mit freundlicher Unterstützung durch

Landeshauptstadt München

MGS Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung mbH
Tochtergesellschaft der GWG München

SMARTER TOGETHER München

Dieses Projekt wird gefördert durch die Europäische Union im Rahmen des HORIZON 2020 Research and Innovation Programme unter dem Fördervertrag No. 691876

STÄDTEBAU-FÖRDERUNG von Bund, Ländern und Gemeinden
Neuaubing Westkreuz

Gefördert mit Mitteln der Städtebauförderung im Bund-Länder-Programm „Soziale Stadt" und mit Mitteln der Landeshauptstadt München.

Oberste Baubehörde im Bayerischen Staatsministerium des Innern, für Bau und Verkehr

Inhaltsverzeichnis

Projekt 5

Konzeption und Ziele 6

Angebotsübersicht 7

Angebote für Kindertagesstätten 8

Angebote für Schulklassen 10

Angebote für Fachkräfte und Interessierte 13

Offene Angebote 15

Ausstellungen 17

Weitere Angebote 18

Entfallene Veranstaltungen 19

Stimmen von Beteiligten 20

Fazit und Ausblick 25

Anlage I Statistik

MEDIENKULTUR

GENERATIONSÜBERGREIFEND

OFFEN

NIEDRIGSCHWELLIG

FÜR ALLE.

Projekt

Vom 10. Oktober bis zum 15. Dezember bespielte „Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz“ zum ersten Mal einen eigenen Raum für Medien und Kultur in München.

Es ist ein Projekt von Interaktiv in Kooperation mit der Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung (MGS) und der Landeshauptstadt München, welches im Rahmen des EU-Projekts „Smarter Together“ realisiert wurde.

Projektleitung und Organisation übernahm das SIN - Studio im Netz e.V., als Organisationstelle von Interaktiv unterm Jahr.

Innerhalb von nur 10 Wochen fanden insgesamt 62 Veranstaltungen für 1079 Teilnehmende in den Räumlichkeiten des Stadtttteillabors Neuaubing-Westkreuz und direkt vor Ort in Einrichtungen aus dem Stadtteil statt. Dabei richtete sich das bunt gemischte, kostenfreie Angebot an Kinder und Jugendliche, Schülerinnen und Schüler, Eltern, sowie an Fachkräfte und interessierte Bürgerinnen und Bürger.

Konzeption und Ziele

Seit mehr als 20 Jahren engagiert sich Interaktiv für die Vernetzung unterschiedlicher Akteur*innen im Bereich der Medienbildung und Medienpädagogik. Im Zusammenspiel von Bildung, Kultur und Sozialem bündeln hier freie und öffentliche Träger, Vereine und Referate, Institute und Bildungseinrichtungen erfolgreich ihr Fachwissen in Theorie und Praxis.

In Kooperation mit dem EU-Projekt „Smarter Together“ fand sich das Netzwerk im Herbst 2017 neu zusammen, um die bereits bestehende Idee eines „Interaktiv-Zentrums“ als Ort für generationsübergreifende, zeitgemäße Medienkultur aufzugreifen und temporär im Stadtteillabor Neuaubing-Westkreuz (Paul-Ottmann-Zentrum) umzusetzen.
In enger Absprache mit den beteiligten Partner*innen und in Kooperation mit Akteur*innen vor Ort (Schulen, Kindertagesstätten, Jugendeinrichtungen, Soziale Stadt, etc. ...) ging es um die Umsetzung von innovativen, medienbildenden Programmen und Veranstaltungen.
Zielgruppe waren neben Kindern und Jugendlichen, Eltern und Familien, Erwachsene, Senior*innen auch pädagogische Fachkräfte und Multiplikator*innen.
Ein abwechslungsreiches Programm aus Workshops, Fortbildungen, Events und Veranstaltungen, Redaktionsgruppentreffen und Schulklassenprogrammen sollten Begegnungen ermöglichen und auf eine Belebung des Stadtteils abzielen.
Primär sollten Menschen aus den Stadtteilen Neuaubing und dem Westkreuz erreicht werden. Aber auch alle anderen Interessierten aus anderen Stadtgebieten waren herzlich in den Interaktivraum eingeladen.

In Form von offenen, generationsübergreifenden und niederschwelligen Kontaktangeboten, kompetenter Aufklärungsarbeit und kreativer Medienarbeit stand die die Vermittlung von Medienkompetenz im Fokus des Programms.
Das Themenspektrum war vielfältig und reichte von E-Partizipation über Datenschutz bis hin zum allgemeinen Umgang mit Social Media und Internet.
Durch Vorträge, Events und Ausstellungen, sollte die aktive und partizipative Auseinandersetzung mit diesen Themen gefördert werden.
Es sollte ein Informations-, Austausch, Begegnungs-, Ideen- und Arbeitsraum für alle Menschen im Stadtteil und darüber hinaus sein.
Synergieeffekte zwischen „Smarter Together“ und dem Interaktivraum sollten optimal genutzt werden. Auf innovative Weise sollten – gemeinsam mit den Menschen, vor Ort im Stadtteil Strategien und Möglichkeiten der Kommune erprobt werden, den Anforderungen und Chancen der Digitalisierung gerecht zu werden.
Perspektivisch könnten so entwickelte Konzepte maßgeblich für zukünftige Initiativen stehen.
Zur Umsetzung war neben den zahlreichen, aktiven und qualifizierten Partner*innen auch eine konstante medienpädagogische Betreuung und stadtteilbezogene Koordinierung vor Ort essentiell.

Angebotsübersicht

Die im Folgenden aufgeführten Angebote spiegeln sowohl die Vielfältigkeit der Veranstaltungen als auch der beteiligten Partner*innen des Netzwerks Interaktiv wieder. Die angesprochenen Zielgruppen setzten sich nicht minder bunt zusammen aus Kindern und Jugendlichen, Eltern und Familien, Erwachsene, Senior*innen, Fachkräften und interessierten Bürgerinnen und Bürgern.
Im folgenden finden Sie eine kurze Beschreibungen zu den einzelnen Veranstaltungen. Die Zahlen dazu sind der gesonderten Statistik zu entnehmen.
Neben einer direkten Kontaktaufnahme zu Einrichtungen wie Kindergrippen, Kindergärten sowie Horten, Schulen, Jugendzentren usw. informierte auch eine münchenweite Ausschreibung über das Programm im Interaktivraum.

Letztendlich fand eine gute Mischung aus ansässigen und weiter entfernteren Einrichtungen im Interaktivraum zusammen.

Einen Programmüberblick bietet auch die Webseite, https://interaktivraum.wordpress.com, die extra dafür eingerichtet wurde.

Angebote für Kindertagesstätten

Medienausflüge

Diese Besuche boten ein buntes Programm rund ums Thema Medien an. Die Medienausflüge in den Interaktivraum beinhalteten unter anderem: Medienkunst-Workshops, Kreatives mit Apps, Foto-Tour durch den Stadtteil, Bastel-, Spiele-, Sing- und Tanz-Nachmittage sowie Internetführerschein-Workshops. Es ließen sich auch mehrere Einheiten miteinander kombinieren und so entweder ein vor- oder nachmittag oder auch ein ganzer Tag gestalten.

Partner des Angebots: SIN – Studio im Netz e.V.

München malt – Explosion der Farben

In Kooperation mit den bereits im Stadtteillabor ansässigen Künstler*innen Daniel Eichin und Nicole Hartmann fanden auch gemeinsame Angebote statt. Die Verknüpfung von digitaler und analoger Kunst gelang mithilfe von Leinwänden und Farbe sowie Tablets und Apps. Während digital Fotos aufgenommen und bearbeitet wurden, konnten diese Bilder im benachbarten Atelier wiederum auf Leinwände gemalt werden. Oder die gemalten Kunstwerke wurden fotografiert und die Kinder präsentierten diese in kurzen Videoclips.

Auch von dem offenen Angebot von „München malt – Explosion der Farben“, dass jeweils donnerstags im Stadtteillabor stattfand, kamen Interessierte in den Interaktivraum.

Partner des Projekts: Daniel Eichin Art und SIN – Studio im Netz e.V.

Kinderfotopreis

Hier wurde ein Workshop rund um den Kinderfotopreis gestaltet. Zum Jahresthema „Erde – Wasser – Feuer – Luft“ konnten die Kinder hier Fotos, auch im Stadtteil, aufnehmen und bearbeiten. Eine Präsentation aller Werke durfte am Ende des Workshops natürlich auch nicht fehlen. Die Fotos konnten im Anschluss zum Kinderfotopreis eingereicht werden.

Partner des Angebots: MZM – Medienzentrum München des JFF

Kinderredaktionsworkshop

Beim Redaktionsworkshop wurden von den Kindern Beiträge recherchiert und getextet, Fotos und Videos aufgenommen und bearbeitet sowie Texte eingesprochen und Interviews geführt. Bei der Sitzung der Kinderredaktion entstand das Hörspiel zum Thema „Kindheit früher – Kindheit heute“ für das die Kinder Passant*innen im Stadtteil interviewten.

Partner des Angebots: pomki.de - Das offizielle Kinderportal der Landeshauptstadt München

Spiel.Punkte für Kinder und Familien

Punkte sammeln und dabei den Stadtteil auf neue Art zu entdecken stand im Mittelpunkt des Projekts Spiel.Punkte. Die Kinder konnten Aufgaben und Rätsel an verschiedenen Stationen lösen, Punkte sammeln und dabei verschiedene Orte und Einrichtungen in ihrem Umfeld neu und intensiver kennenlernen. Im Anschluss konnten die Kinder selbst eine neue Spiele-Station entwerfen, die andere Kinder lösen konnten. Durch das Durchspielen und die Mitgestaltung am Spiel lernten die Kinder und Familien den kreativen und kritischen Umgang mit den Medien.

Partner des Projekts: Spiellandschaft Stadt e.V., Netzwerk Interaktiv und Träger Spielhaus/Spielbus Westkreuz
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

TrickfilmStudio

Im TrickfilmStudio wurden die Kindergruppen zu großen Trickfilmproduzenten. Vom Drehbuch erfinden und Kulissen bauen über die Filmanimation bis hin zur Vertonung mit der eigenen Stimme, unterschiedlichsten Geräuschen und Musik lag alles in den Kinderhänden. In verteilten Spezialaufgaben entstand ein Gesamtwerk, das noch am selben Tag Premiere feierte. Alle Trickfilme sind bereits online einsehbar unter www.trickfilmstudio.net

Partner des Angebots: PA/SPIELkultur e.V.
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Kulturreferat

Unser Stadtteil Neuaubing – smarter together

Kinder im Grundschulalter erarbeiteten die Inhalte für einen Bound (digitale Schnitzeljagd), der weiterhin von anderen Bewohnern des Stadtviertels über die App „Actionbound“ gefunden und genutzt werden kann. Für die Schnitzeljagd überlegten sich die Kinder, welche Orte vorgestellt werden sollten und wie der Bound aussehen soll. Die Teilnehmer*innen recherchierten, fotografierten, filmten und führten Interviews mit Bewohner im Stadtviertel. Dabei interessierte vor allem, was sich im Stadtviertel bereits verändert hat, wie es hier früher war und zukünftig aussehen wird. Die Kinder fragten nach Lieblingsplätze und stellten Angebote vor, die es in anderen Stadtvierteln nicht gibt. Die Ergebnisse von beiden Workshops finden sich in dem Bound wieder, der beim letzten Termin im Stadtteillabor von Besuchern ausprobiert werden konnte. Über das Projekt hinaus steht der Bound bei weiteren Events auch für die Stadtteilbibliothek zur Verfügung.

Partner des Angebots: Elke Hardegger, freie Medienpädagogin und Journalistin und Andrea Ferber, Fotografin
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

Angebote für Schulklassen

Eine Hands-on-Ausstellung zu virtueller Realität, Medien und Erkenntnis

Das Thema Virtual Reality entwickelt sich zunehmend zu einem Massenphänomen. Im Schulklassenprogramm setzten sich Jugendliche ab 12 Jahren mit virtueller Realität und Medien auseinander. Das Thema ist die Zukunft selbst: Wie soll die Stadt der Zukunft aussehen, in der wir leben wollen? Unter Anleitung von medienpädagogischen Fachkräften erhielten die Jugendlichen so Einblicke in die Funktionsweise und Gestaltung von aktueller Technologie. Zudem setzten sie sich kritisch mit Fragen der Erkenntnis und Bewertung von Informationen auseinander. Nach einem Einstieg ins Thema und den Überlegungen >>Was ist echt? Wie vermitteln Medien und Virtual Reality die Wirklichkeit? Wie gelingt es, zwischen Realität und Zerrbild zu unterscheiden?<< wurde sich tiefer mit Virtual Reality beschäftigt und ebenso mit der Technologie an sich, um dann anschließend eine eigene VR-Brille zu basteln und jede/r Schüler*in durfte diese dann auch mit nach Hause nehmen. So kann jeder mit einem Smartphone digitale 3D-Anwendungen nutzen und in eine virtuelle Realität hineinschlüpfen.

Partner des Projekts: MZM – Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Gefördert durch: MGS und Landeshauptstadt München, Kulturreferat

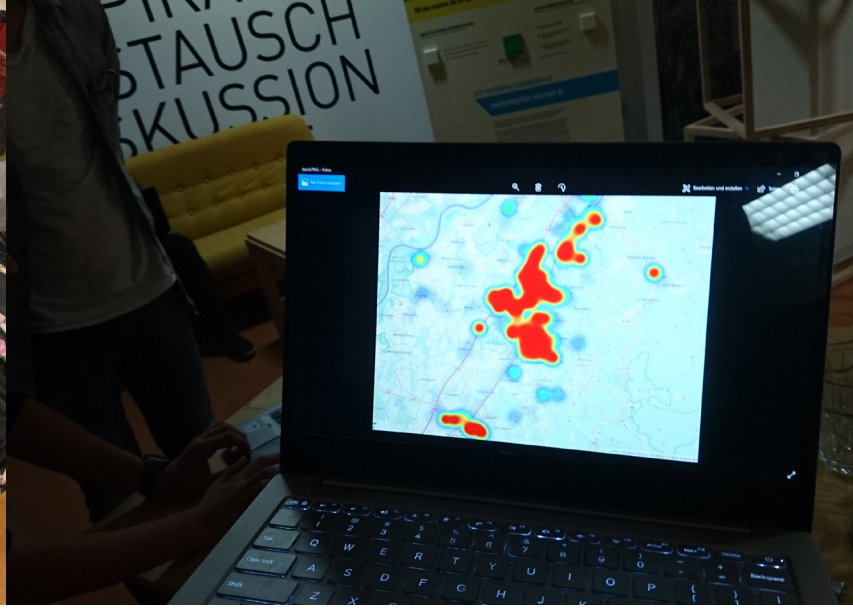
Erde an Zukunft – (K)eine Welt ohne Plastik?

In diesem Workshop setzten sich die Kinder aktiv mit dem Thema Plastik und dessen verschiedenen gesellschaftlichen, ökologischen, wirtschaftlichen und auch politischen Dimensionen auseinander. Vom eigenen produzierten Verpackungsmüll bis zur Verschmutzung der Weltmeere wurden auch die globalen Zusammenhänge gemeinsam erarbeitet. Die Kinder entwarfen zu diesen Themen Fragebögen, führten Video-Interviews, bastelten Kunstwerke aus Plastik und sammelten Tipps und Tricks zur Müllvermeidung im Alltag.

Partner des Projekts: Unfugtheater
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

Schulklassenprogramm „Fit im Netz“ für 5. bis 9. Jahrgangsstufe

Die Inhalte der drei- bis vierstündigen Workshops waren die Themengebiete



Soziale Netzwerke, Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte, Fake News sowie Cybermobbing und Hate Speech. Die, jeweils auf die Zielgruppe angepassten Inhalte wurden sowohl im Plenum besprochen, anhand von Kartenabfragen diskutiert, als auch mit QR-Code-Bildungsrouten aufgegriffen oder in Form von selbstgedrehten Kurzfilmen bearbeitet. Bei den Videoclips, gedreht mit Tablets oder eigenen Smartphones, ging es uns nicht um den perfekten Film, sondern um die eigenständige und selbstreflexive Auseinandersetzung mit dem Thema. Gerade die aktive und kreative Auseinandersetzung war für die Anwesenden aufschlussreich und gewinnbringend. Die anschließende Vorführung der entstandenen Videos war eines der Highlights an diesem Tag.

Partner des Angebots: SIN – Studio im Netz e.V.
Gefördert durch: Verfügungsfonds Neuaubing-Westkreuz der Städtebauförderung im Bund-Länder-Programm „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – Soziale Stadt“

Mediensalon: Filmvorführung und Filmgespräch zu „LenaLove“

Zur Vorführung des Kinofilms „LenaLove“ und anschließendem Filmgespräch mit dem Regisseur Florian Gaag wurden Schulklassen der 7. und 8. Jahrgansstufe und Studierende eingeladen. Das Jugenddrama „LenaLove“ erzählt von Liebe und Verrat, Lügen und Fakes, digitalem Hass und (Cyber-)Mobbing. Diese sehr aktuellen Themen sprachen die Jugendlichen sichtbar an. Die Geschichte des Films und die Bewertungen der Schüler*innen wurde mit Hilfe von Plakaten abgefragt und visualisiert. In der anschließenden Diskussion mit dem Regisseur Florian Gaag konnten die Schüler*innen ihre Fragen und Meinungen direkt loswerden und darüber hinaus auch Einblicke in die Welt des Films erhalten.

Partner des Projekts: Netzwerk Interaktiv

Robotic Days: Programmieren lernen mit Robotern

Endlich einen eigenen Roboter bauen. Spielerisch mit der IT-Welt in Berührung kommen und das Zusammenspiel zwischen Technik und Informatik hautnah erleben. Darum ging es bei diesem Angebot. Die Kinder bauten eigene Roboter mit Lego-Technik, programmierten die Steuerung mit der App „Scratch“ und ließen diese anschließend mit Robotern von anderen Teams zusammenspielen.

Partner des Projekts: Robotic for kids Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

Visualizing Big Data

Nach einer spannenden Diskussion modellierte die Medien-AG des Windeck-Gymnasium Bühl die Idee einer über „beide Welten“ gehenden Analyse und späteren Visualisierung von Big Data. Das Vorhaben wurde als Peer2Peer-Projekt realisiert. Mittels Trackingsystemen und anderen Big Data sammelnden Apps wurden zunächst individuelle „Fußabdrücke“ der Teilnehmenden über einen bestimmten Zeitraum gesammelt, um diese in einem nächsten Schritt auszuwerten bzw. auszulesen und dann durch ein großes Gemälde in die analoge Welt zu übertragen. Workshop und Gemälde machten gleichsam darauf aufmerksam, was Handy und Apps über uns wissen und zeigen zugleich, dass man es selbst in der Hand hat, mit diesen Daten umzugehen.
Für die Visualisierung von Big Data im analogen Raum suchte die Medien-AG des Windeck-Gymnasium Bühl eine Partner-AG oder –Klasse aus dem Stadtteil. Leider konnte keine Schulklasse an dem vorgegebenen Termin teilnhemen, sodass an deren Stelle Jugendliche Passant*innen in das Projekt involviert wurden. Die Analyse und die Visualisierung auf die Leinwand wurde dann vor Ort mit interessierten Jugendlichen aus dem Stadtteil durchgeführt.

Partner des Projekts: Windeck-Gymnasium Bühl
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

Internetführerschein 3. und 4. Jahrgangsstufe

Die Grundschulkinder konnten im Interaktivraum ihren Internetführerschein gemeinsam absolvieren. Dabei setzten sich drei 4. Jahrgangsstufen mit den Do’s and Don’ts, dem richtigen Verhalten im Internet und wichtigen Themen wie Cybermobbing auseinander.

Partner des Projekts: Studio im Netz e.V.
Gefördert durch: Verfügungsfonds Neuaubing-Westkreuz der Städtebauförderung im Bund-Länder-Programm „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – Soziale Stadt“

Angebote für Fachkräfte und Interessierte

Eröffnung des Interaktivraums

Am 10. Oktober wurde der Intraktivraum im Stadtteillabor Neuaubing-Westkreuz eröffnet. Eingeladen waren sowohl die Netzwerkpartner von Interaktiv, die Kooperationspartner, sowie alle interessierten Bürgerinnen und Bürger. Die Grußworte hielten Stadtrat und Sprecher des Netzwerks Interaktiv Haimo Liebich, Sebastian Kriesel (Vorsitzender - Bezirksausschuss 22), Andrea Engl (Kulturreferat der LH München), Florian Schmid (Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung) und Andrea Zähle (Referat für Stadtplanung und Bauordnung - Projektkoordination Smarter Together). Kathrin Walter und Sonja Di Vetta (Netzwerk Interaktiv, SIN - Studio im Netz) führten durch den Abend und stellten das Projekt vor. In anregender Atmosphäre konnten die Gäste die neuen Räume kennenlernen. Zudem wurde das EU-Projekt „Smarter Together – Gemeinsam an der Zukunft bauen“ vorgestellt, das sich intelligenten und nachhaltigen Lösungen für ein besseres Leben in städtischen Quartieren widmet.

Smartphone- und Tablet-Kurse

In den Einsteigerkursen wurden den Teilnehmer*innen der sichere Umgang mit Smartphone und Tablet vermittelt. Gemeinsam wurden die Grundlagen der mobilen Geräte und deren Gebrauch und Möglichkeiten erarbeitet. Tipps und Tricks im Gebrauch des eigenen Geräts wurden aufgezeigt und auf Fragen konnte individuell eingegangen werden. Neben der Bedienbarkeit, ging es auch darum, die wichtigsten Sicherheitseinstellungen kennenzulernen und anwenden zu können. Die zweistündigen Kurse wurden in Slots angeboten, aufgeteilt nach Betriebssystem in Android- und iOS-Geräte.

Partner des Projekts: SIN – Studio im Netz e.V.

Release-Party von KABU – Die Kinder-Info-App

Zur Veröffentlichung der neuen App KABU, eine informative und unterhaltsame Kinder-App, feierte das SIN – Studio im Netz als Herausgeber eine Party, zu der alle Interessierten herzlich eingeladen waren. Die App wurde von dem Kindercomputerclub des SIN live vorgestellt. Eine anwesende Hortgruppe aus dem Stadtteil präsentierte ihre zuvor erstellten und bearbeiteten Fotos für die App dem Publikum. Anschließend kamen auch die Entwickler Oliver Hengstenberg (Cribster) und der Gestalter der App, Stefan Leuch-

tenberg zu Wort. Der KABU-Beirat, der zur fachlichen Beratung einberufen wurde, stellte sich auch kurz vor. Björn Friedrich und Hans-Jürgen Palme (SIN – Studio im Netz) moderierten den Abend. Mehr zu KABU unter http://www.kabu-app.de.

Partner des Projekts: SIN – Studio im Netz e.V.

Smart + City + Partizipation - Fortbildung zu digitalen Medien und Beteiligung

Bei dieser Fortbildung wurden erfolgreiche Praxisbeispiele vorgestellt, Methoden und Tools praktisch erprobt und Herausforderungen für eine zeitgemäße Bürger*innen- und Jugendbeteiligung diskutiert. Inputs wurden beigesteuert von Sebastian Ring (Medienzentrum München des JFF) - Partizipation und digitale Medien, Florian Schmid (Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung mbH) - EU-Projekt Smarter togehter, Heike Pfeffer und Andrea Filler (bbw – Bildungswerk der bayerischen Wirtschaft e.V.) - Smart City – Zukunft mitdenken!, Anna Bauregger (SOMMER-HOCH & TIEFBLAU) - Baukulturelle Bildung und Planungsbeteiligung mit Minecraft sowie Annabelle Jüppner (JFF – Institut für Medienpädagogik) - PLAN NORD OST – Jugendbeteiligung mit digitalen Methoden. Zudem gab es noch zwei Workshops zu den Themen „Minecraft als Tool für Planungsbeteiligung“ und „Niedrigschwelligen Kreativmethoden mit Smartphones und Tablets“. Das Angebot richtete sich an Fachleute aus den Bereichen Pädagogik, Bürgerbeteiligung und Stadtplanung.

Partner des Projekts:
MZM – Medienzentrum München des JFF

Closing Party des Interaktivraums, des Stadttteillabors und von München malt und Herbstempfang des Netzwerks Interaktiv

Am 14. Dezember fand die Closing Party statt. Tagsüber gab es eine Werkschau der entstandenen Kunstwerke der Bürger*innen im Kunstprojekt „München malt – Explosion der Farben“. Einige Werke sind auch in Kooperation mit Kindergruppen, die den Interaktivraum besuchten, entstanden. Abends wurde neben der Closing Party des Interaktivraums auch der Abschluss des Interaktiv Medienherbstes gemeinsam gefeiert. Hier gab es einen Rückblick und Ausblick des EU-Projekts „Smarter Together“ sowie eine Vorstellung der realisierten Projekte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Interaktivraum. Im Anschluss wurden alle Interessierten herzlich eingeladen, den Abend bei Musik, warmen und kalten Getränken sowie guten Gesprächen gemeinsam ausklingen zu lassen.

Offene Angebote

Escape the Room

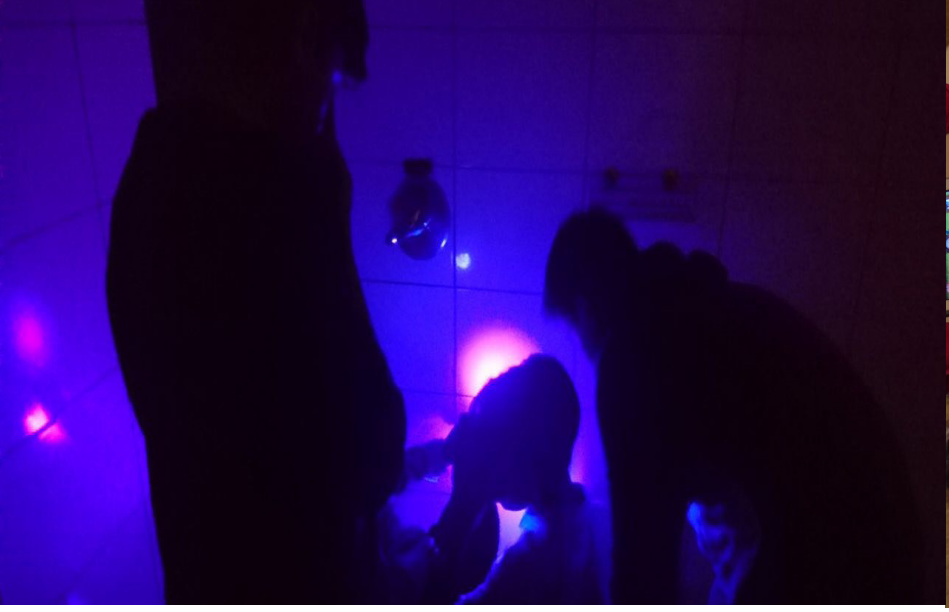
Im medienpädagogischen Action-Abenteuer „Escape the Room“ konnten die beteiligten Jugendlichen innerhalb von 60 Minuten einen spannenden Wettlauf gegen die Zeit gemeinsam bestreiten. In drei Spielräumen, dem CyberSpace, dem SmartRoom und der MediaGallery versteckten sich Logikrätsel und kniffelige Aufgaben, die die Gruppen zusammen lösen sollten. Dabei war neben der Kreativität, dem logischen Denken und natürlich dem Teamgeist, vor allem auch die Medienkompetenz der Jugendlichen gefordert. Mit Hilfe einer Spielleiter*in konnten die Teilnehmenden die drei Räume gut unterstützt gemeinsam durchspielen. Zielgruppe des Angebots waren Jugendliche ab 12 Jahren, die in Gruppen mit bis zu 5 Teilnehmenden die Räume erkunden konnten. Das Angebot wurde vor allem von den Jugendlichen, die vor Ort wohnen und zur Schule gehen sehr gerne und oft genutzt. Auch Studierende kamen als Gruppe, um die neuartige Form der spielerischen Wissens- und Medienkomptenzvermittlung kennenzulernen und selbst auszuprobieren.

Partner des Projekts: SIN – Studio im Netz e.V.

Geschichten im Viertel - ein Parcours - digital und analog

In diesem Workshop wurde sowohl mit digitalen als auch mit analogen Medien ein Parcours im Stadtteil gelegt, bei dem sowohl Geschichten, Soundcollagen, Comics oder auch Figuren entstehen konnten. Diese einzelnen Fragmente wurden im Stadtteil vor Ort an unterschiedlichen Stationen entdeckt, aus diesen Impulsen neue erschaffen und diese wieder in den Stadtteil gebracht. Die Geschichten, Bilder oder Collagen konnten sich dabei auch untereinander beeinflussen und gemeinsam ein großes, neues Fragment ergeben. Es wurde u.a. mit verschiedenen Apps wie Book Creator, mit Schnitt- und Bildbearbeitungsprogrammen, aber auch mit Stiften, Farben und Plexiglas gearbeitet. Zum Abschluss des prozessorientierten Workshops gab es eine kleine Präsentation jedes entstandenen Buches. Zielgruppe für dieses Angebot waren Kinder im Alter von 9 bis 14 Jahren sowie deren Familien.

Partner des Projekts: PA/SPIELkultur e.V.
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt



Zwischen Fantasie und (T)Raum – 3D-Collagen im Stadtteil

Gemeinsam erforschten die Kinder in diesem Workshop den Stadtteil Neuaubing-Westkreuz. Es wurde geschaut, was vor Ort bereits existiert und was den Kindern fehlt, welche Wünsche und Träume jedes Stadtviertel in sich birgt und ob es vielleicht einen Zusammenhang zwischen diesen unsichtbaren Wünschen, die in jedem Wohnviertel schlummern, gibt. Die Kinder sammelten vielfältige Ideen, die das Stadtviertel bereichern würden – oder die bereits vorhanden waren und im Workshop erweitert wurden. Mit Apps wurden zeichnend, fotografierend und schreibend bestimmte Orte festgehalten. Zu diesen Orten wurde mithilfe analoger Medien wie u.a. Kartons, Recyclingmaterial, buntem Tonpapier, etc. auf großem Styropor gemeinsam eine große 3D-Collage erstellt. Mit den digitalen Medien wurden diese um Wünsche, Ideen und Gedanken erweiterten. Die Collagen und Skulpturen ergaben in ihrer Gesamtheit ein eigenes kleines Miniatur-Stadtviertel. Diese wurden anschließend in den urbanen Raum gesetzt werden und stellten so einen neuen Kontext her. Zielgruppe dieses Workshops waren Kinder ab 8 Jahren und deren Familien.

Partner des Projekts: PA/SPIELkultur e.V.
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Sozialreferat, Stadtjugendamt

Kindergeburtstag feiern

Auch Kindergeburtstage konnten im Interaktivraum gefeiert werden. Die Kinder hatten die Möglichkeit mit ihren Freundinnen und Freunden gemeinsam einen Nachmittag voller aktiven und kreativen Spaß mit Medien auszuprobieren. Angepasst an die Altersstufe konnte der Medienerlebnisparcour mit Tablets, Laptops und Spielekonsolen etc. zusammengestellt werden. Die Zielgruppe dabei waren Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren in einer Gruppengröße von 10 bis 15 Kindern.

Partner des Projekts:: SIN – Studio im Netz e.V.

Ausstellungen

Entdecker gesucht

Aus den vorangegangen Aktionsangeboten, die seit 2013 im Stadtteil unter dem Namen „Entdecker gesucht“ stattfanden, entstand dieses Ausstellung, die für 10 Wochen im Interaktivraum aufgebaut wurde. Zukünftige Stadtentwürfe, Fotostories und -porträts und vieles mehr gab es dabei zu sehen.

Partner des Projekts: Spiellandschaft Stadt e.V.

Echt - Virtual Reality

Die Ausstellung behandelte das Thema Virtual Reality in seinem historischen Ursprung bis hin zur aktuellen Entwicklungen dieser Technologie. Auf die Begriffe Realität und Virtualität wurden dabei nochmal ausführlich eingegangen. Begleitend zur Ausstellung gab es auch die Möglichkeit, eine VR-Brille selbst auszuprobieren.

Partner des Projekts: MZM – Medienzentrum München des JFF
Gefördert durch: Landeshauptstadt München, Kulturreferat

Weitere Angebote

Besuch von Studierenden

Auch Studentinnen und Studenten besuchten den Interaktivraum, erfuhren vor Ort mehr über das Netzwerk Interaktiv und die Idee hinter dem Interaktivraum. Zudem konnten die Studierenden auch des Escape the Room-Games spielen, so ihre eigene Medienkompetenz testen und erweitern und das Konzept hinter dem Spiel kennenlernen. Auch die restlichen Angebote wie die Greenscreen-Wand standen zur Verfügung.

Partner des Projekts SIN – Studio im Netz e.V.

Sprachförderung mit digitale Hilftsmittel

Dieses Angebot galt speziell Kindern mit Migrations- und Fluchterfahrung. Mit dieser Gruppe wurde gezielt versucht mit Hilfe von Apps ihre Sprachkompetenz zu fördern und nachhaltig zu verbessern. Die Kinder konnten sowohl in ihrer KITA, im Interaktivraum und draußen auf Sprachentdeckungsreise gehen und beispielsweise einzelne Buchstaben, Farben oder Eigenschaften in ihrer Umgebung sammeln und mit dem Tablet aufnehmen. Auch kurze Videoclips entstanden in diesem Projekt, in dem sich die Kinder selbst und beispielsweise ihre gemalten Kunstwerke vorstellten. Den Erzieher*innen wurden die empfehlenswerten Apps und Projekte dabei auch direkt nähergebracht.

Partner des Projekts:: SIN – Studio im Netz e.V.

Entfallene Veranstaltungen

Leider mussten auch ein paar geplante Veranstaltungen ausfallen. Dies lag zum einen an der Kurzfristigkeit der Projektzusage und der damit verbundenen wenigen Zeit, die Angebote umfangreich bewerben zu können.

Der Projektzeitraum über die zehn Wochen war eher kurz gefasst. Einige der Angebote hätten mehr Zeit für die Bewerbung, Verbreitung und Etablierung im Stadtteil gebraucht, um sich bei den Anwohnern und Interessierten publik zu machen. Gerade für die Arbeit mit Schulklassen bedarf es einer langfristigen Planung und Abstimmung mit den jeweiligen Lehrkräften, um die Angebote in den Schulalltag zu integrieren.

Dazu kamen bei ein paar Kindergruppen der kurzfristige Personalmangel in der jeweiligen Einrichtung oder auch krankheitsbedingte Ausfälle. Diese konnten in paar Fällen aber auch mit nachrückenden Kindergruppen von der Warteliste gefüllt werden.

Der Interaktivraum sollte auch eine Anlaufstelle für Informations- und Beratungsmöglichkeiten vor Ort im Stadtteil sein und als Austauschplattform für Eltern und Familien in allen Fragen rund um das Thema Medien dienen.

Aus Mangel an Teilnehmenden mussten folgende Veranstaltungen entfallen.

Offene Mediensprechstunde

Auch regelmäßige Sprechstunden zur Mediennutzung wurden den interessierten Eltern und Familien angeboten.
Folgende Fragen hätten in dieser Zeit beantwortet werden können: Sicherheitseinstellungen beim Tablet und Smartphone, empfehlenswerte mediale Angebote für Kinder und was man dabei beachten sollte. Aber auch alle anderen Medien-Fragen hätten gestellt und geklärt werden können. Auch die Kinder konnten bei dieser Gelegenheit anwesend sein und ihre Frage stellen oder Unklarheiten aus dem Weg schaffen.

Eltern-Info-Nachmittag zur Mediennutzung von 6- bis 10-Jährigen

Wir boten zudem einen Eltern-Info-Nachmittag an. Nach einem theoretischen Input zur Mediennutzung ihrer Kinder und einer Fragerunde, hätten die Eltern anschließen die Möglichkeit gehabt, selbst einmal die neuesten digitalen Trends am Tablet, Laptop oder Konsole auszutesten. Auch eine Kinderbetreuung wäre vor Ort gewesen.

Angebote für Lehrkräfte

Im Interaktivraum wurde auch Fortbildungen zum Thema Medienkompetenz angeboten. Je nach Klassenstufe und Interesse hätten die Inhalte der Fortbildungen individuell angepasst werden können.

Teilnehmer*innen

Die überwiegende Mehrheit der Besucher*innen des Interaktivraums war von den vielfältigen Angeboten und auch den Möglichkeiten eines so großen und gut ausgestatteten Raums begeistert. Auch inhaltlich konnte das bunte Programm sehr überzeugen. Einige wünschten sich eine Verlängerung des Projektzeitraums bzw. die Weiterführung der Angebote vor Ort.

Die Kindergarten- und Hortkinder waren sehr gerne im Interaktivraum, spazierten fotografierend durch den Stadtteil, nahmen Videos auf und wurden gemeinsam kreativ mit Medien. Ob im TrickfilmStudio, mit den 3D-Collagen, in der Kinderredaktion oder auch beim Roboter programmieren, die umfangreichen Workshops kamen bei den Kleinen und auch bei den begleitenden pädagogisch Tätigen sehr gut an. Die Medienausflüge waren nach ein paar Wochen schon restlos ausgebucht und eine Warteliste nahm die weiteren Anfragen auf.

Die kontaktierten Schulen im Stadtteil, die Lehrkräfte und Schulsozialarbeiter*innen reagierten sehr gemischt auf unsere kostenlose Angebote der unterschiedlichen Schulklassenprogramme. Zwei Grund- und Mittelschulen nahmen die Chance war und besuchten uns mit einigen Jahrgangsstufen. Zwei andere Grund- und Mittelschulen im Stadtteil blockten die Versuche der Kontaktaufnahme leider komplett ab. Woran das in den beiden Fällen lag, ließ sich leider nicht ermitteln. Darüber hinaus besuchten uns aber auch Schulklassen aus dem gesamten Stadtgebiet. Das Feedback der Schüler*innen sowie der Lehrkräfte war durchwegs positiv. Gerade die Schulklassenprogramme, in denen auch einige aktive Elemente wie

QR-Code-Bildungsrouten oder ein Clipdreh stattfanden, begrüßten die Kinder und Jugendlichen sehr.
Die Elternarbeit vor Ort lief, wie oben unter „Entfallene Veranstaltungen“ beschrieben, eher schleppend an. Wie uns verschiedenen Kooperationspartner*innen aus dem Stadtteil mitteilten, ist die durchschnittliche Bevölkerung in Neuaubing und im Westkreuz eher älter und/oder hat häufiger einen Migrationshintergrund. Für diese Zielgruppen wäre das angebotene Programm sicher auch interessant und hilfreich gewesen, die Wege der Bewerbung und Ansprache hätten eventuell noch gezielter und individueller sein können. Allerdings war auch bei gezielter Ansprache, beispielsweise des Facharbeitskreises Alter Menschen der Region 21/22/23, oft die Projektlaufzeit zu kurz um sich zu etablieren.
Trotz guter Erreichbarkeit mit dem öffentlichen Nahverkehr, war die Lage des Stadtteils für viele Zielgruppen aus unterschiedlichen Gründen hinderlich. Diese Erfahrung kannten wir als Organisator*innen bis dato noch nicht.
Die Kinder(garten)gruppen und ältere Menschen, die Interesse an Smartphone-Kursen hatten, wurden vom längeren Weg abgeschreckt. Jugendliche wollten nicht aus „ihrem“ Stadtteil in einen anderen fahren, selbst wenn dieser direkt nebenan liegt. Sogar nach mehrmaligen Besuchen der drei Jugendzentren in Neuaubing sowie im Westkreuz, die der Kontaktaufnahme dienten und die mehrmaligen Einladungen in den Interaktivraum, kamen die angesprochenen Jugendlichen nicht in das Stadtteillabor.
Dafür konnten viele der Kinder und Jugendliche, die sich bereits im Paul-Ottmann-Zentrum aufhielten, dort in den Supermarkt gingen oder sich auf dem Platz davor tummelten, für offene Angebote akquirieren. Gerade der Escape the Room wurde von den Jugendlichen gerne und oft in Anspruch genommen.

Organisator*innen

Der Interaktivraum war, auch wenn es ein langgehegter Wunsch des Netzwerkes war, für uns als Organisator*innen eine ganz neue Erfahrung. Einen großen Raum zu haben, der von allen Netzwerkpartner*innen und darüberhinaus unterschiedlich genutzt und bespielt werden kann, hat viele Vorteile und stieß auch innerhalb von Interaktiv auf großes Interesse.
Das SIN - Studio im Netz übernahm die Projektorganisation- und koordination des Interaktivraums, jeweils in Absprache mit den Kooperationspartner*innen und Unterstützer*innen.
Nachdem im Juni und Juli 2017 der Weg

für den Interaktivraum geebnet und die finale Zusage kam, mussten die Netzwerk- und Kooperationspartner*innen vor Ort ausfindig gemacht und kontaktiert, das Programm und ein Zeitplan zusammengestellt, zentrale Einrichtungen vor Ort besucht und informiert, Mobiliar organisiert und die Räumlichkeiten ausgestattet und hergerichtet, die Infrastruktur vor Ort (Internet, Schlüssel, Übergabemöglichkeiten, etc.) geklärt und hergestellt sowie das Projekt im gesamten Stadtteil beworben werden. Der Hauptteil dieser Aufgaben musste im September und Oktober erledigt sein, um rechtzeitig zur Eröffnung am 10.10.17 eine passende Arbeitsgrundlage zu haben. Als dann das Programm anlief, waren es viele Termine, die bedacht und Kooperationspartner*innen und Einrichtungen, die mit ihren jeweiligen Wünschen und Anforderungen berücksichtigt werden mussten, damit die einzelnen Veranstaltungen erfolgreich verlaufen konnten. Für viele Termine und Projekte wurde auch das Team des SIN – Studio im Netz eingesetzt und war vor Ort aktiv.
Aufgrund der Kurzfristigkeit des Projekts und der städtischen Strukturen war es ein langer Weg bis die Kooperationsvereinbarung und sämtliche Absprachen mit allen geklärt waren, auch juristische Hürden der jeweiligen Referate mussten mitbedacht werden. Letzentlich wurde die Vereinbarung erst Ende der Laufzeit unterschrieben.

Die notwendige Infrastruktur wurde von unterschiedlichen Seiten bereitgestellt. Die Landeshauptstadt München, Referat für Bildung und Sport, Pädagogisches Institut stellte uns freundlicherweise Tische und Stühle zu Verfügung. Diese Ausstattung ergänzte das Mobiliar des Statdtteillabors, das auch zur Nutzung zur Verfügung stand.
Technik (Laptops, Tablets, Kabeltrommel, Drucker, Beamer, Kamera etc,) wurde zum Großteil aus dem Bestand des SIN zur Verfügung gestellt.

Solch ein Projekt bedeutet viel Organisation, viele Absprachen mit allen Förder*innen, Partner*innen, Einrichtungen und den unterschiedlichsten Netzwerken vor Ort. Begleitet ist dieser Prozess jedoch mit viel Spaß, vielen neuen Kontakten und Erfahrungen, die als gute Grundlage für zukünftige Medienkulturräume dienen. Sehr bereichernd empfanden wir auch die Zusammenarbeit mit Daniel Eichin. Seine künstlerische Tätigkeit machte eine Vernetzung und Kooperation über Medien hinweg möglich!

Partner

PA/Spielkultur e.V.: Es war beeindruckend, wie in kürzester Zeit aus den Räumlichkeiten ein „interaktiver“ Veranstaltungs- und Spielraum entstanden ist. Das zeugt zum einen von einem aktiven Netzwerk, vielen Ideen der Veranstalter und Partner, einer großen Flexibilität der Beteiligten und vor allem einer großartigen und spontanen Organisation. Flexibilität braucht es da bei der Gestaltung der Räumlichkeiten, da diese nicht immer optimal für das angebotene Programm sind. Flexibilität ist auch bei den Schulklassen, Hortgruppen und Kinder und Jugendlichen im Stadtteil gefragt, die sich für neue ungewohnte Veranstaltungsorte interessieren mussten.
Im Endeffekt zeugte der Erfolg des Projektes von dem Bedarf der Zielgruppen an solchem Programm sowie dem Bedarf der Anbieter an Räumlichkeiten, um Ideen

umzusetzen. Gerne mehr davon.
Es war schön, dabei gewesen sein zu dürfen.

MZM des JFF: Es konnten zwei Räume gleichzeitig genutzt werden, was ein Vorteil war, denn so konnten beide Gruppen in Ruhe arbeiten. Leider war besonders der große Raum sehr kalt und die Kids mussten teilweise durchgehend Jacken anlassen.
Schön war, dass es viel zu Sehen gab und die anderen Ausstellungsprojekte, wie die Wand mit den Lichtschaltern, im Raum angebracht waren. Denn so blieben auch die kurzen Pausen interaktiv und der große Raum bekam eine moderne Optik.
Die durchgeführten Workshops liefen sehr gut und es gab von Schüler_innen und Betreuenden viel positives Feedback und so sind wir sehr zufrieden.

Referat für Informations- und Telekommunikationstechnik ehemals Direktorium der LH München: Für ein tolles Projekt braucht es viel mehr als nur „Sponsoren“ wie uns, sondern aktive Personen, die alles organisieren und die tatsächliche Arbeit vor Ort erledigen. „Interaktiv“ im Stadtteillabor hat deutlich gezeigt was alles möglich ist, wie man einen Raum belebt und wie wichtig personelle Ressourcen bei der Bespielung eines Raumes sind. Auch von den durchgeführten Co-Kreation-Workshops und Bürgerbeteiligungen im Projekt „Smarter Together“ wissen wir, wieviele Stunden die Planung, Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung in Anspruch nehmen.

Das Ziel der generationenübergreifenden digitalen Bildung ist im Bereich „SmartCity“ und deswegen auch im Projekt „Smarter Together“ sehr wichtig. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene gehen deutlich offener mit der neuen Technik um, dagegen merken wir auch bei „Smarter Together“ wieviel Ängste insbesondere hinsichtlich „Datenschutz“, „Personenbezogene Daten“ oder „Überwachung“ bei den älteren Personen bestehen. Die Sensibilisierung der „Jüngeren“ und das „Mitnehmen“ der Älteren deswegen unabdingbar.
Bildung im Bereich IT/SmartCity ist enorm wichtig, aber auch offene Information bzw. Kommunikation hilft bereits Ängste abzubauen. Wichtig ist dabei die ausgesprochenen Bedenken der Bürger*innen ernst zu nehmen und diese bei der Umsetzung zu berücksichtigen.
Wir haben gelernt wie bedeutsam es ist, nicht nur punktuelle Veranstaltungen zu einem Thema durchzuführen, sondern einen Prozess bzw. eine längerfristige, projektbegleitende Beteiligung aufzubauen. Bei uns gibt es das „Bürgerteam Daten“ mit denen wir insbesondere über die Themen Sensoren auf den Lichtmasten und die Smart Data Platform inklusive den DataGatekeeper sprechen.
Spannend fände ich deswegen auch „Bildungsreihen“ zu gewissen Themen wie z.B. SmartCity mit mehreren Veranstaltungen.
Initiativen bzw. Projekte wie „Interaktiv“ oder „Smarter Together“ helfen dabei auch enorm, die Ängste und Bedenken

innerhalb der Stadtverwaltung abzubauen. Im Projekt „Smarter Together“ werden auch neue Formen der Bürgerbeteiligung ausprobiert und bei „Interaktiv“ gab es Programmpunkte, die definitiv auch für die Beteiligung funktionieren könnten. Das Filmprojekt mit der Fragestellung „Wie stellt ihr euch euren Stadtteil vor“ war zum Beispiel genial. Das macht einen Beteiligungsprozess auch für Jugendliche oder Kinder spannend und sie behalten diese Beteiligung am Stadtentwicklungsprozess hoffentlich bei!

Ein Thema, welches wir durchaus noch bearbeiten müssen, ist das der „digitalen“ Bürgerbeteiligung. Neue digitale Möglichkeiten können sinnvoll zur Bürgerbeteiligung genutzt werden, aber auch hier heißt es Erfahrungen sammeln, erfolgreiche Leuchtturmprojekte publik machen, Überzeugungsarbeit leisten und zentrale Plattformen, Verfahren und Hilfestellungen aufbauen, damit diese neuen Formen der Beteiligungen von den Referaten auch genutzt werden.

Zum Schluss noch ein schönes Erlebnis: Ich saß im Stadtteillabor beim Labordienst und auf einmal kam ein Junge (ca. 10 Jahre) ins Labor und fragte, ob er seinem Opa (ca. 80 Jahre, war unten im Penny beim Einkaufen) das Stadtteillabor zeigen darf. Er war an diesem Tag mit der Schulklasse bei einer Veranstaltung von Interaktiv, war sehr begeistert und wollte seinem Opa gleich alles zeigen! Ich fand das wirklich mega!

„DAS PROJEKT HAT GEZEIGT, WIE INTERDISZIPLINAERE ARBEIT FUNKTIONIEREN KANN.“

Fazit und Ausblick

In kurzer Zeit entstand in einem Stadtteil etwas einzigartig neues in München. Ein Raum für Medien und Kultur für alle. Durch die gute Vernetzung in München von Interaktiv und der wohlwollenden referatsübergeifenden Zusammenarbeit war es möglich, ein solches Projekt ins Leben zu rufen und in so kurzer Zeit umzusetzen. Generatsionsübergreifende und niedrigschwellige Angebote für Medien und Kultur machten den Raum lebendig und belebten den Stadtteil. Projekte konnten initiiert werden, die ohne diese Räumlichkeiten und finanzielle Mittel ansonsten nicht bzw. nicht in diesem Umfang hätten realisiert werden können.

Mit einer längeren Vorlaufzeit und einen längeren Projektdauer hätten man sicherlich noch mehr Stadtteilbewohner*innen erreichen können. Die Öffentlichkeitsarbeit lief gerade erst an und die Mund-zu-Mund-Propagande nahm erst ihren Lauf. Dennoch ist das Fazit postiv, denn es konnten in dieser Zeit sehr viele Menschen erreicht und Projekte initiiert werden, die auch in Zukunft im Stadtteil oder auch in anderen Stadtteilen fortgeführt werden können.

Ein großes Dankeschön an dieser Stelle noch einmal allen Unterstützer*innen, Projektpartner*innen und Beteiligten, die diesen Raum ermöglicht und lebendig gemacht haben.

„DAS PROJEKT SELBST FAND ICH MEGA DYNAMISCH. WIRKLICH WAHNSINN WAS IN DREI MONATEN PASSIERT IST!“.

„ DIE ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN ALLEN KOOPERATIONSPARTNERN LIEF SEHR OFFEN, PARTNERSCHAFTLICH UND EINFACH SEHR GUT.“

Kontakt

Kathrin Walter und Sonja Di Vetta

SIN -Studio im Netz e.V.
Interaktiv-Organisationsstelle „unterm Jahr“
Heiglhofstraße 1
81377 München

E-Mail: interaktiv@sin-net.de
Tel.: 089 – 72 46 77 00
Fax: 089 – 72 46 77 01

SIN
Studio im Netz

INTER AKTIV

Landeshauptstadt München

MGS Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung mbH
Tochtergesellschaft der GWG München

SMARTER TOGETHER München

Dieses Projekt wird gefördert durch die Europäische Union im Rahmen des HORIZON 2020 Research and Innovation Programme unter dem Fördervertrag No. 691876

STÄDTEBAU-FÖRDERUNG von Bund, Ländern und Gemeinden
Neuaubing Westkreuz

Gefördert mit Mitteln der Städtebauförderung im Bund-Länder-Programm „Soziale Stadt“ und mit Mitteln der Landeshauptstadt München.

Oberste Baubehörde im Bayerischen Staatsministerium des Innern, für Bau und Verkehr

Überblick über die Anzahl der Angebote im Interaktivraum inklusive Besprechungstermine

	Dauer des Angebots in Stunden	Anzahl an Veranstaltungen	Anzahl TeilnehmerInnen	Migrationshintergrund
Angebote im Interaktivraum	**199**	**62**	**1079**	**408**
Besprechungen Okt-Jan	12,5	7	78	8
Vorbesprechungen Jun-Sep	15,5	10	87	24
Gesamt Projektdauer	**227**	**79**	**1244**	**440**