

SCHOOLS OF TOMORROW

Ein künstlerisches Projekt der BIBLIOTHEKARE über Robotik und die Schule der Zukunft mit SchülerInnen der Wiener Volksschule Galileigasse



Konzept und Realisation:
DIE BIBLIOTHEKARE
Archives of Art and Learning
Wien

In Kooperation mit der
VS Galileigasse Wien,
Susanne Abulesz und
ihren SchülerInnen der 4 a
Februar/März 2018

HINTERGRUND

Im Auftrag von Kulturkontakt Austria gestalten wir einen künstlerischen Projektbeitrag für den Kongress „Schools of Tomorrow“, der im Juni 2018 im Haus der Kulturen in Berlin stattfindet. Wir arbeiten zum Thema Robotik anhand der eigenen künstlerische Roboterfigur und setzen diese in die Mitte unserer Workshops.

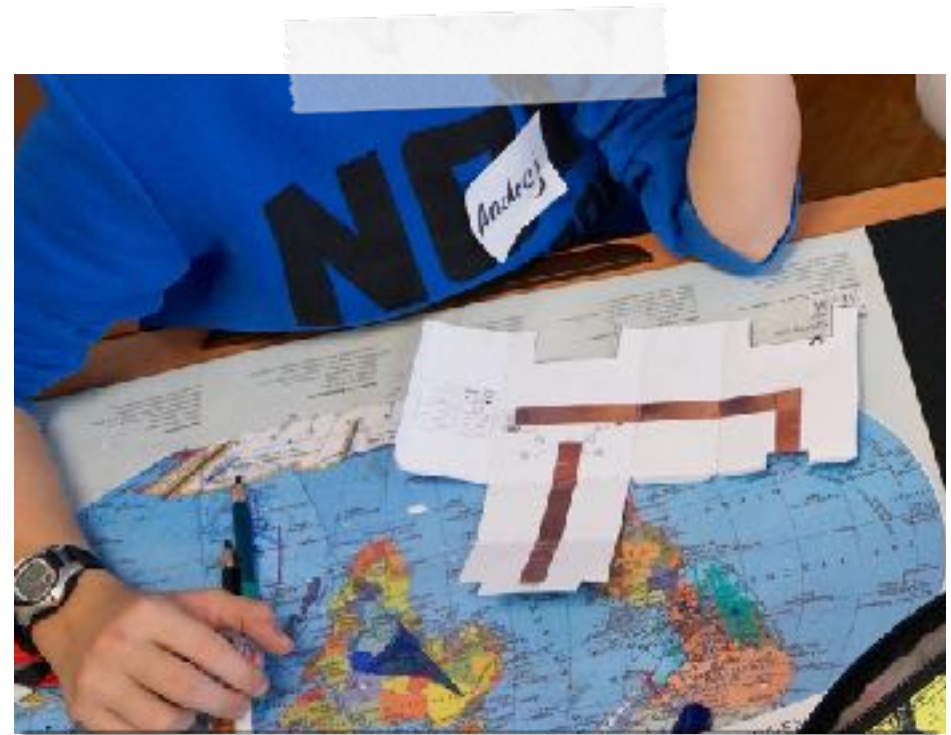
ZUSAMMENFASSUNG

Wir starten mit Papierrobotermodellen mit LEDs und verleihen den kleinen Robotern im Rahmen eines Audioworkshops eine jeweils eigene Sprache und Gefühle. Weiter gehts ins Filmset: Mit 2 lebensgroßen, metallisch verkleideten Roboterfiguren gestalten wir eine filmische Inszenierung. Die SchülerInnen schlüpfen in die Rolle von IngenieurInnen und „testen“ die neue Software der Roboter. Im letzten Teil inszenieren die Kinder mit den Künstlerinnen eine Fotogeschichte: Diese erzählt, wie die SchülerInnen zwei großen Robotermodelle ihre Schule zeigen. Dabei müssen erst so manche räumliche Hindernisse überwunden werden. Schließlich kommen sie im Klassenzimmer an und probieren dort verschiedene Rollen aus.

1

Welche Roboter-Filmstars sind uns bekannt? Nach einem kurzen Ausflug in die Filmgeschichte reflektieren die SchülerInnen mit den KünstlerInnen gemeinsam, wozu Roboter gut sein können, was man mit ihnen am liebsten machen möchte und wo sie sich bereits in unserem Alltag verstecken. Die Kinder gestalten einen eigenen Roboter aus Papier und bringen ihn mit elektrischen Leiterbahnen und bunten LEDs zum Leuchten. Die Kinder überlegen sich einen eigenen Namen und statten ihn mit besonderen Eigenschaften aus.





2

Wir nennen unser Robotermodell L.U.R.I., das steht für Learning Universal Robotic Identities. L.U.R.I. ist noch jung und möchte noch sehr viel lernen. Wie wollen wir unsere L.U.R.I.s programmieren? Die SchülerInnen überlegen sich Fragen, die er stellen könnte sowie seine Wünsche. Dazu notieren die Kinder verschiedene Möglichkeiten von Antworten ob positiv, ob negativ, fragend oder vielleicht auch trotzig...



3

Um unserem jeweiligen L.U.R.I. eine Stimme zu verleihen, nehmen die SchülerInnen ihre selbst geschriebenen Sätze in einem Audio-Workshop auf.



4

Nun soll das Roboter-Modell L.U.R.I. programmiert werden. Dazu bereiten wir in der Bibliothek der Schule ein Filmset vor. Für die Requisite baut das Künstlerteam zwei verschiedene L.U.R.I.-Modelle in Lebensgröße und ummantelt sie mit einer metallischen Hülle aus Kupfer bzw. aus Aluminium. Die Inszenierung zeigt die IngenieurInnen beim Testen der Software. Ausgestattet mit Forscherkitteln und Brillen schlüpfen sie in die Rolle von IngenieurInnen lassen sie mithilfe von digitalen Devices ihre Sätze per Zufallsklick aufeinander wirken. Es entstehen Dialoge, die sinnvoll, manchmal aber auch komisch bis zu absurd erscheinen.







5

Schließlich wird den zwei großen LU.R.I.s in Form einer fiktionalen Fotogeschichte die Schule gezeigt. Mit den IngenieurInnen und SchülerInnen erkunden die zwei Roboter-Modelle die Schule. In der Fortbewegung erweisen sich manche Wege als schwierig, so dass sie auf die Hilfe der SchülerInnen angewiesen sind. Dafür helfen sie den SchülerInnen im Unterricht und platzieren sich auch einmal hinter eine Schulbank.





