

hi@1769.eu

WORKSHOPS

2026

NEU: CoProUp

CoP = Community of Practice, Pro = professional, Up von StartUp

Rollenspiel und Berufsorientierung: Ein fiktives GreenTech Start-Up (Schülerfirma) wird entwickelt. Die Teilnehmenden denken sich Berufe aus und teilen sich in Teams auf. Das Rollenspiel findet in einem Betrieb statt (z.B. Start-Up oder Innovationszentrum).

Tech-Team

Entwickelt einen Prototyp für eine grüne Technologie, die vermarktet werden soll. Dieser orientiert sich an Produkten des jeweiligen Betriebs. Z.B. eine Smart-Bewässerung, ein Farmbot oder eine automatische Pilzfarm.

Labor-Team

Plant das Entwicklungslabor, Laborgarten oder Makerspace, in dem der Prototyp entwickelt werden soll. Stellt Werkzeuge bereit.

Management-Team

Erstellt einen Geschäftsplan, Finanzplan, Zeitplan und Scrum-Board. Macht Projektmanagement und Personalverwaltung.

Weitere oder andere Teams je nach Gruppengröße, Prototyp und Betrieb sind möglich.

Die Teams stellen ihr Ergebnis als Pitch-Präsentation vor. Im Publikum sitzt ein Mitarbeiter des Betriebs und stellt kritische Fragen. Er gibt Feedback zu den Potenzialen und Schwächen des Ergebnisses.

Bei einer Betriebsbesichtigung darf hinter Kulissen und über Schultern geschaut werden.

Das Rollenspiel schafft spielerisch Zugang zur Berufsrealität. Interesse und Verständnis für Berufe und Betriebe werden gestärkt.

Der Workshop ist neu und wurde bis jetzt mit dem Max-Planck-Gymnasium, dem Albrecht-Dürer-Gymnasium (Projektwoche), der Käthe-Kollwitz-Gesamtschule (Mühlenbecker Land) und dem I.I.S.S. Leonardo da Vinci (Italien) durchgeführt. "Kabelsalat: Digitaler Schulgarten als Schüler-Startup" im CoProUp-Format läuft derzeit im Rahmen der Arena Naturforscher als Unterrichtsfach an der Ferdinand-Freiligrath-Schule (4 UE/Woche). Das "Einkaufszentrum der Zukunft" ist mit zwei Schulklassen am Biesdorf Center geplant.

Dauer: 4-8 Stunden oder als Projektwoche

Alter: 14+

Ort: In einem Betrieb, Start-Up oder Innovationszentrum (mit Fokus auf Nachhaltigkeit)

CoPrototyping

Probleme verstehen - Lösungen finden! Wie organisieren wir uns als Community of Practice (CoP) in der Familie, Schule, als Nachbarn, Verein oder Start-Up. Was sind die Ursachen unserer Probleme, Sorgen und Ängste? Wie erreichen wir Resilienz und Nachhaltigkeit?

Dabei hilft uns CoPrototyping, eine "Werkzeugkiste" mit Methoden aus der Industrie, Produktentwicklung und Kriminalpsychologie: Design Thinking, Lean Startup, Scrum, Root-Cause Analysis, kognitive Verzerrungen, Frugal Engineering usw.

Ausführliche Beschreibung: 1769.eu/coprototyping

Wir fühlen uns in Menschen ein, analysieren Probleme, aktivieren Kreativität, lassen Ideen sprudeln, überprüfen diese auf Machbarkeit und falschen Annahmen, verstehen und nutzen unsere Ressourcen und entwickeln einen testbaren Prototyp (MVP) als Lösungsversuch.

Ein Prototyp kann vieles sein: ein Produkt, ein Service, ein Startup, ein Verein, eine Strategie, eine Technologie, eine Methode, eine Designstudie, eine wissenschaftliche Studie, ein Meme, ein Kunstwerk, eine Kampagne, Aktivismus oder sogar eine Bewegung.

Empowerment: Wir werden ermutigt und ermächtigt, unser Schicksal selbst in die Hände zu nehmen!

Der Workshop wurde schon 28 mal durchgeführt: an Schulen, Universitäten, Museen, Organisationen und Firmen. Der Workshop wird regelmäßig neu überarbeitet.

Dauer: Je nach Bedarf*

Alter: 12+

Ort: Dammweg 216 oder an deiner Einrichtung

*Normalerweise im 3-Stunden-Format, wurde schon im 30-Stunden-Format durchgeführt, als ENE-Projekt an der Hochschule für Nachhaltige Entwicklung Eberswalde.

smart gardening

Kann ein industrielles Produktionssystem so weit herunterskaliert werden, dass es von Laien, Nachbar*innen oder Schüler*innen betrieben werden kann? Können wir uns effizient selbst versorgen? Ist Wettbewerb mit dem Supermarkt möglich? Können wir die Inflation selbst überwinden? Erreichen wir mehr Klima-Resilienz und Ernährungssouveränität durch Bürgerwissenschaft und Empowerment?

Wir bauen ein simples, autarkes, automatisches Bewässerungs-System aus günstigen Bauteilen. Der Schulgarten/Schrebergarten übersteht die Sommerferien und es wird Wasser gespart. Wir schaffen ein Grundverständnis, um komplizierte sozial-biologisch-technische Systeme niederschwellig begreifen zu können, z.B. unser Aquaponik-Prototyp, welcher umfangreiche Sensorik und Internet of Things (IoT) nutzt. Wir schnuppern in grüne Technologien, Programmierung, Elektronik und Internet of Things (IoT): Arduino, Sensoren und Solarenergie. Berührungängste überwinden. Kinderleicht mit Scratch programmierbar.

Variation: Anstatt zu technisch zu werden, entwickeln und simulieren wir eine (fiktive) Community of Practice für urbane Landwirtschaft als Rollenspiel. Wir erstellen Mind-Maps und ein Scrum-Board. Mit etwas Glück entsteht daraus ein neues Projekt.

Option: Wir besichtigen den Aquaponik-Prototyp vom SmartCityFarm e.V. auf 100 m² am Zukunftskiez Dammweg. Wir bekommen einen Einblick wie die einzelnen Komponenten funktionieren, wie Daten gesammelt werden und wie das System mit dem Handy überwacht wird. Wir tüfteln am System, füttern Fische und ernten Gemüse.

Der Workshop wurde schon 24 mal durchgeführt.

Dauer: 180 - 240 Minuten

Alter: 12+

Ort: Dammweg 216 oder an deiner Einrichtung

coach

David Zehnter

Hat als Senior Software Ingenieur in Agenturen und der Industrie gearbeitet. Hat Erfahrungen mit Produktentwicklung, Projekt Management und Kunstproduktionen. Hat Design Thinking bei MING Labs gelernt. Ist vertraut mit Agile, Scrum und Lean Start-Up. Ist Mitgründer des SmartCityFarm e.V. Seit 2022 Tech Coach und Design Thinker. Bietet Workshops an und hat für folgende Einrichtungen unterrichtet.

Albrecht-Dürer Gymnasium, AWO Spandau, Baufachfrau Berlin e.V., Biblioteca de Calaceite (Spanien), Christoph-Ruden-Schule, Clay-Schule, CityLAB (Technologiestiftung Berlin), Club Dialog e.V./BFD Büro, Code Week Berlin (Humboldt Forum), Council of International Educational Exchange, Elbe Schule, ESTA Bildungswerk GmbH, Europäische Schule RheinMain (Bad Vilbel), Ferdinand-Freiligrath-Schule (als Arena-Lehrer im Schulbetrieb), FEZ Berlin, Fichtenberg Gymnasium, Freie Universität Berlin, Freilandlabor Britz e.V., Friedrich-Schiller-Grundschule, Graf-Anton-Günther-Schule (Oldenburg), Grundschule am Schleipfuhl, Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde, In The Field, I.I.S.S. Leonardo da Vinci (Italien), Joan-Miro-Schule (Europaschule), Junge Tüftler gGmbH, Kargo Collective e.V., Katholische Schule St. Marien, Käthe-Kollwitz-Gesamtschule (Mühlenbecker Land), Koordinierungsstelle für Umweltbildung Neukölln, Kunsthalle Mannheim, Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA), Lemgo-Schule (Europaschule), Leonardo da Vinci Campus Nauen, Manege (Kinder- und Jugendzentrum), NABU, Nachbarschaftsheim Neukölln e.V., Max-Planck-Gymnasium, Offizielle Sprachschule Segovia (Spanien), Prinzessinnengarten Kollektiv, Regenbogen-Schule (Europaschule), The Urban Knowledge Collective (Österreich), Train The Future UG, Una Europa Student Congress, Universität Angers (Frankreich), Universität Barcelona, Vereinigung Junger Freiwilliger e.V., VHS Friedrichshain-Kreuzberg, VHS Neukölln, VHS Tempelhof-Schöneberg, Wetzlar-Schule, Wisidaa, Zukunftskiez Dammweg

1769.eu

smartcityfarm.de

Email: hi@1769.eu



David