

# Sozialraumerkundung leicht gemacht

## Ein Projekt des ALSO-Clusters zur Schüler:innenpartizipation

**Darum geht's:** Schüler:innen erkunden mithilfe der App #stadtsache ([stadtsache.de](https://stadtsache.de)) den schulischen Sozialraum aus ihrer Perspektive (z. B. Schulweg, Schulgelände) und dokumentieren ihre Eindrücke mit Fotos, Videos oder Texten. Die Ergebnisse werden im Unterricht aufbereitet und diskutiert. Der Prozess fördert Basiskompetenzen, Lernmotivation und soziale Kompetenzen.

### Ziele des Produkts

- **Schüler:innenpartizipation ermöglichen:** Aktive Mitgestaltung des schulischen Umfelds.
- **Perspektivwechsel fördern:** Die subjektive Wahrnehmung und Beteiligung der Schüler:innen wird in den Fokus gerückt.
- **Identifikation stärken:** Die Kinder entwickeln im Projekt ein größeres Zugehörigkeitsgefühl zur Schule und dem schulischen Sozialraum.
- **Zugang für heterogene Lerngruppen ermöglichen:** Die Kinder können ihre Stärken einbringen. Das gilt auch für Schüler:innen, die noch nicht gut Deutsch sprechen und sich durch die multimodalen Funktionen (Fotos, Videos, Emojis) der App kreativ ausdrücken können.
- **Motivation durch Relevanz fördern:** Die Kinder arbeiten an echten Themen aus ihrem Umfeld. Digitales Forschen und die analoge Lebenswelten werden zu einem ganzheitlichen Lernen verknüpft.
- **Alltagsnähe herstellen:** Die Projekt-Themen sind direkt anschlussfähig an die Lebensrealität der Kinder – vom Schulweg bis zum Lieblingsplatz.
- **Höherwertige Medienkompetenz trainieren:** Die Kinder lernen, Medien selbst kreativ zu gestalten und im Team digitale Projekte umzusetzen. Wichtige Zukunftskompetenzen wie Recherche, Dokumentation und Präsentation werden geübt.

### Gelingensbedingungen und Erfahrungen:

- Klare Zielvorstellungen (z. B. sichere Schulwege, Wohlfühlorte).
- Einbindung aller relevanten Akteursebenen (Schüler:innen, Lehrkräfte, kommunale Partner:innen).
- Intuitive Bedienbarkeit der App, geeignet auch für jüngere Jahrgänge.

### Fazit:

Die Schüler:innen lernen, genau hinzuschauen und Lösungen zu entwickeln – und das alles digitalgestützt, spielerisch und praxisnah.

### Praxisbeispiele

#### „Sicher zur Schule“:

Schüler:innen kartieren unsichere Stellen auf dem Schulweg und geben ihre Ergebnisse an die Stadt weiter.

#### „Mein Sozialraum“:

Kinder erstellen eine digitale Karte mit Wohlfühl- und Problemzonen in der Nachbarschaft und entwickeln Verbesserungsvorschläge für das Lernen durch Engagement (LdE).

#### Schule als Sozialraum:

Kinder dokumentieren ihre Lieblingsplätze in der Schule. Die Ergebnisse fließen in die Schulgestaltung ein.

#### „Mein Quartier“:

Schüler:innen fotografieren interessante (Lern- oder Kultur) Orte in ihrer Nachbarschaft und stellen sie in einer Ausstellung vor.

### Voraussetzungen und Ressourcen

TECHNIK: GPS-fähige Endgeräte (Tablets oder Handys; 3–5 Schüler:innen pro Gerät).

ZEIT: Anpassbar an den schulischen Fokus (einzelne Klassen, fächerübergreifender Unterricht, Projektwochen, AGs etc.).

APP-LIZENZ: 30 € (für 25 Geräte);

INFO-MATERIAL: Schritt-für-Schritt-Infos im Padlet zur schnellen Erschließung.

<https://www.taskcards.de/#/board/e8436637-7cf8-4f17-882a-d40a028be870/view>



**Kontakt** Dr. Matthias Forell (Koordination): [matthias.forell@rub.de](mailto:matthias.forell@rub.de)  
Prof. Dr. Gabriele Bellenberg: [gabriele.bellenberg@rub.de](mailto:gabriele.bellenberg@rub.de)

**Jakob Schuchardt** (Ruhr-Universität Bochum): [jakob.schuchardt@rub.de](mailto:jakob.schuchardt@rub.de)  
**Prof. Dr. Jörg-Peter Schräpler**: [joerg-peter.schraeppler@rub.de](mailto:joerg-peter.schraeppler@rub.de)