

Träume, Wünsche, Utopien

Unter diesem Motto stand die diesjährige Projektwoche des Neuen Gymnasiums. Wie passend, wenn man die letzten Monate in Betracht zieht, in denen nervenaufreibendes Homeschooling und endlose Corona-Regeln so manchen Traum verdrängt haben.

VON Wiebke Schünemann / Bilder: Phyllis Wiechmann



Endlich wieder was los

Kleiner Rückblick: Seitdem das Thema dieser Woche im September 2020 feststand, hat die gesamte Schulgemeinschaft mehrere Lockdowns, etliche stundenlange Videokonferenzen und vor allem eine Menge Einsamkeit hinter sich. Die komplette Schule war bis kurz vor Ostern leergefegt und aufgrund von Kontaktbeschränkungen war es beinahe unmöglich, größere Gruppen zu versammeln. Lediglich die Abschlussklassen befanden sich zu diesem Zeitpunkt in der Schule.

Im Gegensatz dazu ist das NGO in der Projektwoche wieder zu ein bisschen Normalität zurückgekehrt. Betritt man das Schulgelände, ist der Schulhof mit bunten Girlanden geschmückt. In den Bäumen hängt Deko, die sich im Wind bewegt. Die nagelneue Pausenhalle ist mit Plakaten und kleinen Windlichtern in Marmeladegläsern geschmückt. Selbstgebastelte Schmetterlinge verzieren die Wände und die Fotowand lädt dazu ein, den Moment für die Nachwelt festzuhalten. Federführend hier ist das Projekt „Let's party“, das auch in Zusammenarbeit mit der Mensa für die Verpflegung sorgt, Spiele organisiert und die restliche Organisation übernommen hat.

Digitales Arbeiten

Läuft man jetzt weiter durch die Schule, hört man aus jedem Raum Musik, Stimmen oder das Tippen auf Tasten. Eine Vielzahl von Projekten arbeitet nämlich digital. Zum Beispiel vermittelt das Projekt „Virtuelle Träume und Visionen“ die Grundlagen des

Programmierens. Dabei lernen die Teilnehmer*Innen die Programmiersprache „Scratch“ kennen, die speziell für Kinder und Jugendliche gedacht ist, und können im Idealfall am Dienstag ein selbst kreierte Spiel vorweisen.

Auch das Projekt „Vom Sound zum Song“ arbeitet digital an einem ähnlich aufwendigen Projekt. Die Schüler*Innen aus den Jahrgängen acht und neun erstellen eigene Songs mithilfe der App „FruityLoops“.



Sowohl digital als auch praktisch arbeitet das Projekt „Dreams are my Reality“ in den Containern an Hörspielen, die schließlich selbst vertont werden sollen. Hierfür stehen auch Musikinstrumente zur Verfügung, die bei unserem Besuch bereits ausgiebig benutzt werden.

Künstlerisch begabt

Im Kunstraum entstehen heute nicht nur zweidimensionale Bilder, sondern richtige Theaterstücke. Im „Schattentheater“-Projekt basteln die Teilnehmer*Innen Schattentheater, die auch vorgeführt werden sollen. Jede Teilgruppe hat sich eine eigene Geschichte ausgedacht und dazu passende Figuren und

Requisiten entworfen. Die ganze Konstruktion kann vor einen Projektor oder einfach eine Lampe gestellt werden und dann beginnt die Vorstellung.



Die Gruppe „Der Wald - Ein Ort zum Träumen?“ begann die Projektwoche mit einem Ausflug in den Wald, wo Inspiration für Kunstwerke gesammelt werden konnte. Zurück in der Schule arbeiten die Schüler*Innen an Bildern, wobei sowohl Deckfarben, als auch Kreide und Wachsmalstifte zur Verfügung stehen. Dargestellt werden Fantasiewälder und Kreaturen. Zusätzlich bastelt das Projekt gemeinsam Schutzamulette aus Naturmaterialien.



NGO goes Oldenburg

Außerhalb der Schule befinden sich weitere Projekte, zum Beispiel an der Hunte, im UP Kletterzentrum Oldenburg sowie in der Boulderhalle „Oldenbloc“, im Unverpackt-Laden, im Schlossgarten und im Wildenloh. Dort finden Stand-Up-Paddeln, Kanufahren, Klettern und Geocaching statt. Beste Stimmung herrscht im „Traumtänzer“-Projekt, das größtenteils in der BTB-Halle stattfindet. Die 16 Schülerinnen aus dem 12. Jahrgang lernen in der Projektwoche hier viele verschiedene Tanzrichtungen kennen, die von Zumba bis zu Kampftanz reichen.



Ein würdiger Abschluss

Am Tag der Präsentation ist so viel auf dem Schulhof los wie sonst selten. Insgesamt 40 Projekte stellen ihre Ergebnisse vor und sind über das ganze Schulgelände verteilt, um sicherzustellen, dass die Hygiene-Regeln eingehalten werden können. Essen wird von der Mensa verkauft und die Boumdoudoum-AG sorgt für Getränke. Für Spaß sorgen die vielen Spiele, bei denen sich die Schüler*Innen im Eierlaufen und Dosenwerfen messen können. In der Pausenhalle können Bilder aus den außerschulischen Projekten bestaunt werden, die auch in naher Zukunft auf der Schulhomepage zu finden sind.

Insgesamt ist die Rückmeldung durchweg positiv, sowohl von Seiten der Lehrer*Innen als auch der Schüler*Innen. Die Projektwoche hat ihren Zweck definitiv erfüllt: Einen entspannten und positiven Abschluss eines Schuljahres, auf den die meisten wohl schon dringend gewartet haben.

