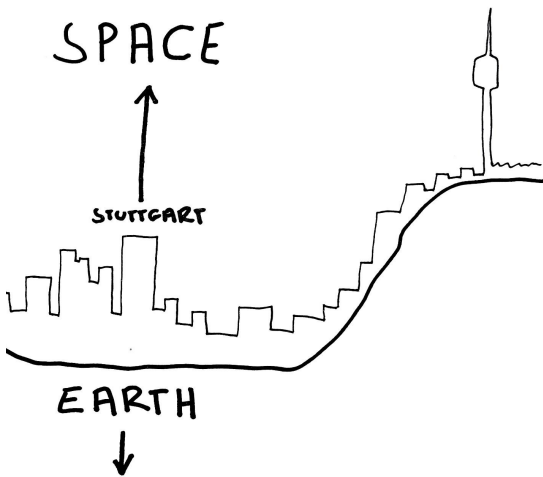


CALL

Bewerbung zur Teilnahme an **SteamStuttgart** Exkursion nach Stuttgart 16.-20.02.26



Facts

Ziel:	Stuttgart
Zeit:	Montag 16.02.2026 – Freitag 20.02.2026
Teilnehmer*innen:	max. 14 Personen
Anreise:	Deutsche Bahn
Unterkunft:	Jugendherberge International, (Halbhöhe), inkl. Frühstück
Eigenanteil:	jeweils Mittag- und Abendessen, ggf. Eintritte
LP:	4LP
Exkursionsleitung:	Bettina Bruder Hagen M. Betzwieser

Infos zu Hagen Betzwieser:

<https://www.akademie-solitude.de/de/person/hagen-betzwieser/>

https://we-make-money-not-art.com/we_colonised_the_moon/

<https://www.thesmellofthemoon.com/>

Film: <https://www.hagenbetzwieser.de/>

Hintergrundinfos zur Aufgabe:

**STEAM als Zustand – nicht als Fachdisziplin
OFFENER EXPERIMENTAL - AUFTRAG**

**STEAM = Science, Technology, Engineering, Arts, Maths
(in deutsch MINKT) > Inter- und Transdisziplinarität**

Prämisse: STEAM Education ist ein Zustand des Lernens zwischen Hand und Kopf, Code und Material, Intuition und System, Fehler und Erkenntnis, Theorie und Praxis.

Kunst/Design sind dabei weder Dekoration noch Dienstleistung, sondern eine epistemische Praxis – daher eine Art, Wissen zu erzeugen.

Aufgabe

Entwickeln Sie eine experimentelle Annäherung an STEAM Education, ohne zu erklären, *was STEAM ist*. Stattdessen soll Ihr Vorschlag eine Situation, Spannung oder Frage erzeugen, die nur durch Gestaltung (Kunst/Design) erfahrbar wird!

Aufgabe Teil 01 - Arbeitsanweisung (bewusst unscharf)

1. Wählen Sie einen Ausgangspunkt, der Sie irritiert oder interessiert. Zum Beispiel:

- ein Objekt, ein Prozess, ein Lernmoment
- eine Technologie, die nicht verstanden wird
- ein System, das scheitert
- eine pädagogische Geste
- ein persönlicher Lernkonflikt

Verbot (absichtlich)

keine Definitionen von STEAM,
keine klassischen Erklärgrafiken,
keine PowerPoint-Logik,
keine „Lösungen“

Erwartung

Die Arbeit darf unfertig sein,
widersprüchlich sein, scheitern, provozieren
und irritieren.
Der Beitrag muss eine Haltung zeigen,
eine Frage verkörpern und Gestaltung
als Denkprozess sichtbar machen.

Bezug zur Exkursion

Die Exkursion nach Stuttgart wird als
erweiterter Denkraum verstanden.
Daher ist der eingereichte Beitrag kein
Bewerbungstext, sondern eine Art Selbst-
auftrag, welche Fragen vor Ort geschärft,
verlernt oder neu formuliert werden sollen.

2. Mindestens zwei Disziplinen aus STEAM sollen daran beteiligt sein, die normalerweise nicht zusammen gedacht werden (z. B. Mathematik + Körper, Engineering + Emotion, Science + Narration). Übersetzen Sie diese Spannung in eine Form, die keiner klassischen Erwartung entspricht.

Mögliche Formate (nicht exklusiv)

- ein Artefakt, das etwas falsch erklärt
- ein Diagramm, das nicht messbar ist
- ein Prototyp, der nur beim Scheitern funktioniert
- ein Regelwerk für ein unmögliches Experiment
- ein Lernobjekt ohne Lernziel
- ein Interface für etwas, das sich nicht steuern lässt
- eine visuelle Notation eines Denkprozesses
- eine Anleitung, die mehr Fragen als Antworten erzeugt

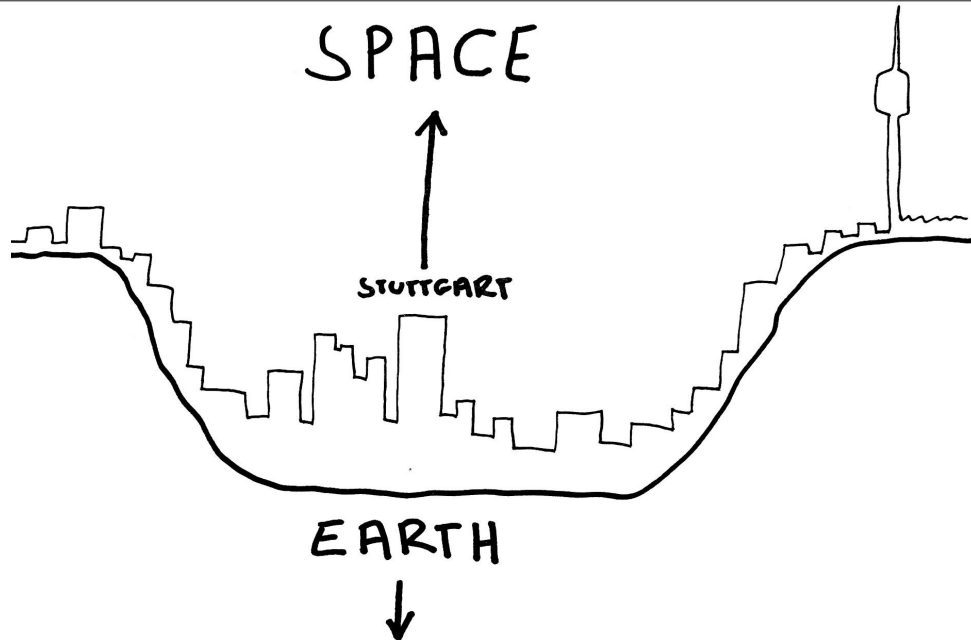
Textlicher Impuls (max. 80 Wörter)

Beschreiben Sie Ihre Idee in einem kurzen Text:

Was wird hier untersucht – und warum kann das nicht in einem klassischen Bildungskontext gelöst werden?

Welchen Arbeitstitel oder inspirierende Headline hat Ihre Idee?

Beim Einsatz von KI bitte eigenen Twist, eigene persönliche Verbindung oder persönlichen Aspekt einbringen!



Aufgabe Teil 02

Diese mehrtägige STEAM-Exkursion versteht die Stadt Stuttgart als Experimentierfeld: zwischen Kunst und Naturwissenschaft, Theorie und Alltag, Denken, Essen, Tun.

Ausgehend von der künstlerischen Praxis und Projekten wie z.B.

[IAT – Institut für Allgemeine Theorie](#) und

[WCTM – We Colonised the MOON](#)

besuchen wir prägende Orte und Ausgangspunkte für spekulatives Denken, Perspektivwechsel und spielerische Wissensproduktion.

Dabei dient die Stadt als Anschauungsmodell für den **Overview Effect**, den wir in mehreren gemeinsamen **Experimenten** untersuchen: Topografie, Blickachsen und Ortswechsel erzeugen neue Perspektiven auf Zusammenhänge, Systeme und die eigene Position.

Erstellen Sie zu Ihrer Idee eine Skizze auf DIN A4 Hochformat in einer Linie* mit Fineliner 0,5 mm, schwarz mit den Aspekten: Space Awareness, Wow!-Signal (recherchieren) und dem Text von Aufgabe 01 (ca. 80 Wörter) und Ihrem Arbeitstitel in Rot.

Aufgabe Teil 03 - Checklist

Senden Sie Ihre Skizze und Ihren Text zusammen mit der Beantwortung folgender Fragen bis zum 26.01.26, 18 Uhr

als pdf an steamspaceone@gmail.com

1. **Vor- und Zuname, Email-Adresse**
2. **Studienfächer**
3. **Top 3 STEAM Facts zu Science / Art / Fun über Stuttgart**
(bitte nichts mit Autos, Sport oder Schwäbisch)
4. **Top 3 STEAM - Facts über IAT / WCTM**
5. **Drei Dinge, die Sie zum perfekten Fieldtrip-Companion machen**
6. **Skizze (Aufgabe 02)**
7. **Kurztext (Aufgabe 01)**

Bewerbung bis zum 26.01.26, 18 Uhr. Die ausgewählten Teilnehmer*innen werden bis 31.01.26 benachrichtigt.