

RESILIENCE

Vorträge/Workshops

für

Schulen, Teams, Startups, Museen,
Nachbarn, Firmen, Organisationen,
Agenturen, Vereine, Unis, Studios

hi@1769.eu

CoPRototyping

Vortrag & Workshop

Können Unternehmen von mit Partizipation profitieren? Können Organisationen Menschen helfen, indem sie ihnen zeigen, wie sie sich selbst helfen? Können Konsument*innen ein Produkt entwickeln, das sie benötigen? Können sich Nachbarn zusammenschließen, um ihren Stadtteil zu verbessern? Menschen mit Problemen können selbst Lösungen finden! Sie kennen ihre Probleme von innen heraus. Sie sind am motiviertesten, ihre Probleme zu lösen. Geben wir ihnen Werkzeuge!

CoPRototyping findet statt wenn eine Community of Practice (CoP) prototyping betreibt. Werkzeuge und Prinzipien werden in einem Framework angeordnet: Mindfulness, Nature-Human-Centered, Bürgerwissenschaften, Design Thinking, Lean Startup, Minimal Viable, Fail Fast, Flow Theorie, Low-Tech, Open Source, Partizipation, Grassroots/Frugal/Reverse Engineering/Innovation, Kreislaufwirtschaft.

Workshop

Der Workshop startet mit einem Problem: "Warum ist Produkt x so ein Flop und wie können wir es zum Erfolg machen?" "Warum gibt es so viele Obdachlose und wie kann unsere Organisation sie unterstützen?" "Was ist mit unserem Team los und wie kommen wir wieder in Schwung?" An dem Workshop nehmen diverse Stakeholder teil, vor allem aber die *Problemträger*innen*. Sich einfühlen, Probleme bis in die Wurzel verstehen, Kreativität aktivieren, Ideen sprudeln lassen, sie auf Machbarkeit überprüfen, Ressourcen be/ergreifen, Annahmen beweisen oder widerlegen, einen Prototyp bauen, testen, iterieren. Der Prototyp kann vieles werden: ein Produkt, eine Dienstleistung, ein Erlebnis, ein Startup, eine Aktivistengruppe, eine Technologie, eine Strategie, eine Studie, ein PR-Stunt, eine Kampagne, eine Richtlinie, eine Petition, ein Kunstwerk, ein Mem oder sogar eine Bewegung! Sammle implizites Wissen über Gruppendynamiken, Teambildung, Konflikte, Kommunikation, Entscheidungsfindung und Ownership.

Team

Stakeholder des Workshops können C-Level, Manager*innen, Projekt Owner, Projekt Manager, Designer*innen, Entwickler*innen, Ingenieur*innen, Kolleg*innen, Facilitator*innen, Partner*innen, Wettbewerber*innen, Kritiker*innen, Kurator*innen, Wissenschaftler*innen, Expert*innen, Aktivist*innen, Kund*innen, Verbraucher*innen, Bürger*innen, Nachbar*innen, Obdachlose, Laien, Maker und Kinder sein.

Empowerment

Was unterscheidet diesen Workshop von anderen Prototyping-Workshops? Das Empowerment der *Problemträger*innen* steht im Fokus! (z.B. Bürger*innen, Konsument*innen) Sie sind weit mehr als nur Befragte, die bei Benutzertests beobachtet und analysiert werden. Sie sind die Quelle der Transformation, die Basis der Innovation! Der Prototyp ist Open Source. Alle Stakeholder sind Project Owner. Ein partizipatives Geschäftsmodell kann entwickelt werden.

Lese mehr über CoPRototyping: 1769.eu/coprototyping

Dauer: 4+ Stunden / **Alter:** 12+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

Smart Garden City Design Thinking

Vortrag & Workshop

Inflation, Miete, Stress, Stau, Klimawandel. Stadtprobleme verstehen - Lösungen finden!

Wie können wir uns zusammentun, um unsere Lebensqualität zu verbessern? Welche Technologien sind dabei hilfreich? Wie können sich Bürger*innen in der Stadt selbst versorgen, wenn sie weder Zeit noch Fläche haben? Lässt sich Selbstversorgung automatisieren? Wie schaffen wir es, lokal zu handeln und uns global zu vernetzen? Wie organisieren wir uns in der Nachbarschaft und leben eine Kultur der Solidarität? Als Verein, als Jugendtreff, am Stammtisch, als Community of Practice (CoP)? Welche Gruppendynamiken müssen wir verstehen, um *miteinander* produktiv zu sein? Lassen sich neue Potentiale erschließen, indem Traditionelles mit Modernem kombiniert wird? Welche Technologien funktionieren *und* können von Laien, Amateuren und Anfängern entwickelt werden? Technologien sind teuer und kompliziert. Wie können sie nach unten skaliert und vereinfacht werden, das sie *von und für* Bürger*innen optimal zum Einsatz kommen?

Design Thinking ist eine Methode, die uns hilft, uns in unsere Mitmenschen einzufühlen (empathize), ihre Probleme besser zu verstehen (define), unsere Kreativität zu entfalten (ideate) um Lösungen zu finden (prototype > test).

Mindmap: Aquaponik, Automatisierung, Avataring, Bevölkerungsdichte, Biodiversität, Bioreaktoren, Bürgerwissenschaften, [CoolSchools](#), [CoPrototyping](#), Do It Yourself (DIY), Ernährungssouveränität, essbare Stadt, essbare Schule, [farm.bot](#), Farm-to-Table, Gartenstadt, Gemeinschaftsgarten, Gentrifizierung, Inflation, Inklusivität, Internet of Things (IoT), Künstliche Intelligenz, Klimawandel, Kreislaufwirtschaft, Lean, Lebensqualität, Lieferketten, Maker Kultur, Minimalismus, Open Source, Partizipation, Prepping, Recycling, Resilienz, Ressourcen, Robotik, Schwammstadt, Slow-Food, Smart-Bewässerung, Smart City, Solidarische Landwirtschaft (SoLaWi), Sustainable Development Goals, Urbaner Garten, Waldgarten

Dauer: 3 Stunden / **Alter:** 12+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

Aquaponik

Vortrag

Aquaponik vereint Fischzucht und Gemüseanbau. Dabei wird viel Wasser gespart und wenig Platz benötigt. Um folgendes geht es im Workshop: Warum Aquaponik? Was ist Aquaponik? Wie funktioniert Aquaponik? Klimaresilienz, Überfischung der Weltmeere, Biodiversität, CO₂-Fußabdruck, Antibiotika, Pestizide, Insekten- vs. Fischmehl, automatisierte Selbstversorgung, [CoPrototyping](#), SoLaWi, Biochemie, Wasserqualität, Internet of Things (IoT), Geschichte und Zukunft, Bioreaktoren

Workshop

Wir bauen ein Aquaponik-System. Die Prinzipien der Programmierung und Mikroelektronik lernen wir kennen: Arduino, Pumpe, Temperatur-Sensor, PH-Sensor, Solar-Charge-Controller, Sauerstoffhaushalt optimieren. Wir können das System auch mit Scratch programmieren, einer Programmiersprache für Kinder.

Prototyp

Unser Aquaponik-Prototyp ([xponix 1.0](#)) kann im [Prinzessinnengarten](#) besichtigt werden. Aus diesem Projekt ist eine Bürgerwissenschaften-Gruppe hervorgegangen, die den [SmartCityFarm](#) e.V. gründet hat. Wir arbeiten an der Entwicklung eines größeren Aquaponik-Systems. Mitmacher*innen gesucht!

Dauer: 2 Stunden / **Alter:** 12+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

Smart-Bewässerung

Vortrag

Warum eine Smart-Bewässerung? Gärtnern und trotzdem in den Urlaub fahren? Wasser sparen, Selbstversorgung automatisieren, Ertrag steigern, Resilienz stärken! Um folgende Themen geht es: Klimaresilienz, Dürren, Lebensmittelpreise, Flächenversiegelung, Schwammstadt, essbare Stadt/Schule, Naschgarten, Mikroklima, Hitzewellen, Verdunstungskälte, Grünes Chaos, CoolSchools, kognitive Entwicklung, automatische Selbstversorgung als Grassroots Innovation, CoPrototyping und Lebensqualität. Wir lernen traditionelle und moderne Bewässerungsmethoden kennen.

Workshop

Wir bauen ein kleines schlaues Bewässerungssystem, das Wasser spart und unsere Naschpflanzen auf dem Schulhof, der Büro-Terrasse oder im Garten bewässert. Eine einfache Programmierung mit Arduino, Feuchtigkeitssensor, Pumpe oder Ventil. Wir können das System mit unserem Balkonkraftwerk versorgen und mit Scratch programmieren, einer Programmiersprache für Kinder.

Prototyp

Unser Smart-Bewässerung Prototyp (si 1.0) kann im Prinzessinnengarten besichtigt werden. Mitmacher*innen gesucht! Ein weiteres Smart-Bewässerungssystem wurde im Mai 2024 im Garten der Manege (Campus Rütli, in Zusammenarbeit mit der Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde und der Technischen Universität Berlin) errichtet. Der Workshop wird auch als Lehrer*innen Fortbildung angeboten.

Dauer: 3 Stunden / **Alter:** 12+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

1769-resilience-lab | hi@1769.eu

The Positive Design Think Tank

Vortrag & Workshop

Dieser Workshop ist für Doomer und Prepper. Oder für die, die sich manchmal etwas Sorgen machen. Was wäre, wenn.. der Krieg eskaliert? die Wirtschaft abstürzt? Lieferketten zusammenbrechen? die KI außer Kontrolle gerät? die Demokratie scheitert? der Klimawandel beschleunigt? Solche Fragen sind berechtigt..

..aber wir erstarren nicht vor Angst! Wir stecken nicht den Kopf in den Sand. Noch verfallen wir einer fatalistischen Weltanschauung. Wir tun uns zusammen und ergreifen Maßnahmen, um Dystopien abzuwenden. Mit Liebe, Kreativität und Weisheit. Wir denken positiv und designen eine glückliche Zukunft!

Design Thinking ist eine Methode, die uns hilft, uns selbst und unsere Mitmenschen zu verstehen (empathize), unsere/ihre Ängste/Probleme zu analysieren (definieren), unsere Kreativität zu aktivieren (ideate) und Lösungen/Strategien zu finden (prototype > test).

Mindmap: Antibiotikamissbrauch, Arbeitslosigkeit, Armut, Artificial (General) Intelligence, Atomkrieg, Autonome Waffen, Bienensterben, Biodiversität-Verlust, Biowaffen, Blockchain, Compulsion Loop, Cyberkriminalität, Deep Fake, Demokratieverfall, Diskriminierung, Doomerism, Dopamin Kapitalismus, Dystopie, Einsamkeit, Entwaldung, Ethnozentrismus, Fake News, Falschinformationen, Fast Fashion, Fast Food, Feinstaub, Femizide, Flucht, fossile Brennstoffe, Fremdenfeindlichkeit, Gender Bias, Genozide, Gentrifizierung, Geplante Obsoleszenz, Gesellschaftliche Polarisierung, Gewalt, Globale Lieferkettenkrise, Globalisierung, Hass, Hoher Gini-Vermögenskoeffizient, Hungersnöte, Inflation, Invasive Arten, Katastrophen, Kinderarbeit, Klimawandel, Korruption, Krieg, Massentierhaltung, Massenüberwachung, Mikroplastik, Misogynie, Monokultur, Monopol, Mutual Assured Destruction (MAD), Nationalismus, Neofaschismus, Obdachlosigkeit, Ökosystem-Zusammenbruch, Oligarchie, Opioid-Epidemie, Organisierte Kriminalität, Pandemien, Pestizide, Populismus, Prepping, Rassismus, Rohstofferschöpfung, Schusswaffen, Sexismus, Sklaverei, Soziale Ungerechtigkeit, Staatsverschuldung, Steueroase, Stress, Sucht, Technologische Singularität, Terrorismus, The Great Decoupling, Trollfarmen, Überregulierung, Umweltverschmutzung, Unruhen, Vendor Lock-in, Verkehrsinfarkt, Verschwendung, Wettrüsten, Wirtschaftskrisen, Zoonose, Zucker, usw.

Dauer: 2 Stunden (lange Version) oder 1 Stunde (Quick & Dirty)

Alter: 16+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

1769-resilience-lab | hi@1769.eu

Walk & Talk

Lecture & Workshop

Dieser Workshop ist für Visionäre. Visionäre der Zukunft. Visionäre für Glück. Visionäre für Startups. Wir laufen um einen See. Wir gehen achtsam und schweigend. Gehen erhöht die Durchblutung des Gehirns. Natur stimuliert die Kreativität. Der See ist eine Metapher für unsere Psyche. Die Wellen auf dem Wasser sind unsere Gefühle, Gedanken und Ideen. Wir beobachten den See und finden heraus, was wirklich wichtig ist.

Während der Wanderung stoppen wir 8 Mal:

1. Willkommen und Einleitung
2. Wir stellen uns vor
3. Jede*r präsentiert eine Vision (eine tolle Idee).
4. Jede*r stellt eine Frage zu einer Vision, die zuvor präsentiert wurde
5. Jede*r nimmt Position ein für eine Vision eines anderen
6. Wir stimmen für die beste Vision
7. Bogenschießen
8. Preisverleihung und feierlicher Abschluss

Jede*r Teilnehmer*in bereitet eine Vision (eine tolle Idee) vor.

Dauer: 3-4 Stunden / **Alter:** 16+ / **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch

1769-Resilienz-Labor | hi@1769.eu

David Zehnter

David ist Softwareentwickler, Maker und Design Thinker. Langjährige Erfahrung in der Industrie. Aktiv in der Nachhaltigkeits- und Resilienzentwicklung. Experimentiert mit automatisierter Selbstversorgung. Hat den [SmartCityFarm e.V.](#) mitgegründet. Möchte zu einer Natur-Mensch-inklusive Welt beitragen.

David hat Workshops seit 2022 gehalten für:

Albrecht-Dürer-Gymnasium (Berlin), AWO Spandau, Baufachfrau Berlin e.V., CIEE - Council of International Educational Exchange, CityLAB/Technologiestiftung Berlin, Club Dialog e.V./BFD Büro, Christoph-Ruden-Schule (Berlin), Code Week Berlin (Humboldt Forum), Elbe Schule (Berlin), ESTA Bildungswerk GmbH, Europäische Schule RheinMain (Bad Vilbel), Freilandlabor Britz e.V., Fichtenberg Gymnasium (Berlin), Graf-Anton-Günther-Schule (Oldenburg), Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde (HNEE), Joan-Miro-Europaschule (Berlin), Junge Tüftler gGmbH (Berlin), Kargo Collective e.V., Katholische Schule St. Marien (Berlin), Koordinierungsstelle für Umweltbildung Neukölln, Kunsthalle Mannheim, Manege (Kinder- und Jugendzentrum), Offizielle Sprachschule Segovia (Spanien), Prinzessinnengarten Kollektiv Berlin, Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA), The Urban Knowledge Collective (Österreich), Una Europa Student Congress (Freie Universität Berlin), Universität Angers (Frankreich), Vereinigung Junger Freiwilliger e.V., VHS Neukölln, Wetzlar-Schule (Berlin), Zukunftskiez Dammweg (Berlin)



hi@1769.eu