

# WETTBEWERB ALICE- SALOMON- PLATZ

Dokumentation

Ideenwerkstatt #2

Donnerstag, 02. November 2023

Senatsverwaltung  
für Stadtentwicklung,  
Bauen und Wohnen

Bezirksamt  
Marzahn-Hellersdorf

**BERLIN**



# IDEENWERKSTATT #2

**In der Ideenwerkstatt #2 haben am 02. November 2023 Angehörige der Alice-Salomon-Hochschule und im Anschluss interessierte Bürgerinnen und Bürger Ideen und Hinweise für die Umgestaltung des Alice-Salomon-Platzes zu einem attraktiven Freiraum eingebracht.**

Die Beteiligung der Alice-Salomon-Hochschule spielt eine entscheidende Rolle in der Vorbereitung der Aufgabenstellung für den freiraumplanerischen Wettbewerb, der im Frühjahr 2024 starten soll. Die Hochschule befindet sich direkt am Platz und somit sind die Lehrenden, Mitarbeitenden und die Studierenden Expert:innen für den Alice-Salomon-Platz. Ziel des Wettbewerbs ist es, innovative Lösungen für die Umgestaltung der drei Teilbereiche des Alice-Salomon-Platzes zu entwickeln, die derzeit durch Verkehrsstrassen getrennt sind. Im Rahmen des Wettbewerbs soll ein gestalterisch und funktional überzeugender Entwurf für eine ganzheitliche Umgestaltung des Platzes gefunden werden.

Auf Basis der ersten Ideenwerkstatt vom 5. Oktober 2023 und der dabei gewonnenen Erkenntnisse fand die zweite Ideenwerkstatt am 02. November 2023 zur Bedarfsermittlung und Ideenfindung in Form eines Design Sprints statt. Am Nachmit-

tag waren zunächst Angehörige der Alice-Salomon-Hochschule eingeladen, im Anschluss wurden die Ergebnisse von Interessierten und Anwohnenden weiterbearbeitet.

Mittels Design Thinking Formaten wie einem Context Mapping, How might we - Fragen und Brainwriting sollten die Studierenden und Mitarbeitenden der Hochschule kontextuelle Zusammenhänge am und um den Platz sammeln und mit den nachfolgenden Methoden spezifische Fragen entwickeln, die in der Auslobung berücksichtigt werden sollen. Im zweiten Teil der Veranstaltung am Abend wurden diese Fragen von Anwohnenden diskutiert, ergänzt und weiter geschärft. Zudem konnten zu ausgewählten Ideen, die im Brainwriting entstanden sind, Prototypen mit Lego gebastelt werden. Durch ein Graphic Recording wurden einige der Ideen aus dem Brainwriting von Nachmittag und Abend festgehalten.



### 1. CONTEXT MAPPING (ASH)

Das Context Mapping ist eine Methode, die darauf abzielt, ein umfassendes Verständnis des Umfelds zu schaffen. Es ermöglicht die Sammlung von Informationen über die Umgebung, soziale sowie kulturelle Gegebenheiten und die Bedürfnisse und Herausforderungen der Nutzer:innen, um ein detailliertes Bild des Nutzungskontextes zu zeichnen. Dafür wurden kooperativ Rahmenbedingungen zu den Kategorien Nutzer:innen, Bedürfnisse, Akteur:innen, Unsicherheiten, Chancen, Risiken, Funktionen und äußeren Einflussfaktoren gesammelt.

#### Wichtige Ergebnisse des Mappings:

Neben der Planung für menschliche Nutzer:innen ist auch die Schaffung von Lebensraum für Tiere, insbesondere Insekten, ein wichtiger Aspekt. Der Raum soll vielseitig nutzbar sein, von Märkten und Veranstaltungen bis hin zu Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten. Die Auswertung zeigt, dass der Alice-Salomon-Platz vor allem als Treffpunkt und Ort der Entspannung betrachtet wird. Es bestehen jedoch Befürchtungen, dass dieser politisch oder ideologisch missbraucht werden könnte und dass abends das Sicherheitsgefühl durch Dunkelheit beeinträchtigt wird. Neben Bedürfnissen nach Aufenthalt, sozialem Austausch und Sitzgelegenheiten wurden auch Bedürfnisse nach Rückzug und Grünflächen identifiziert.



Context Mapping mit Angehörigen der ASH



Teil des Prozesses: Jede:r schreibt selbst und nimmt damit aktiv teil



Ergebnissen der kooperativen Sammlung der Rahmenbedingungen

## 2. HOW MIGHT WE - FRAGEN (ASH)

Die „How Might We“-Frage, auch bekannt als die „Wie könnten wir“-Frage, ist eine Schlüsseltechnik im Design Thinking, die es ermöglicht, Herausforderungen in Möglichkeiten für kreative Lösungen umzuwandeln. Dazu wurden die gewonnenen Rahmenbedingungen aus dem Context Mapping genutzt und in spezifische Fragestellungen umgeformt. Beim Sammeln dieser Fragen wird die Qualität jeder Frage überprüft, um sicherzustellen, dass sie weder zu weit gefasst, zu präzise noch zu restriktiv formuliert ist. In der gemeinsamen Diskussion stellten sich einige Fragen als besonders hilfreich bei der Umgestaltung heraus.

### Fragen die priorisiert wurden, sind:

Wie könnten wir Regenwasser auffangen und für das Pflanzenwachstum nutzen, damit der Platz nachhaltig grün sein kann?

Wie könnten wir den ASP für kommende Generationen umgestalten, damit sie trotz klimatischer Herausforderungen, entspannt hier verweilen können?

Wie könnten wir den ASP für Anwohnende und Studierende umgestalten, damit ein lebendiger Austausch stattfinden kann?

Wie könnten wir Teile des Platzes naturnah für Tiere und Pflanzen umgestalten, damit Artenvielfalt und Naturerlebnisse ermöglicht werden?

Wie könnten wir den ASP für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene umgestalten, damit das Bedürfnis nach Spielen, Austausch und chillen befriedigt wird?

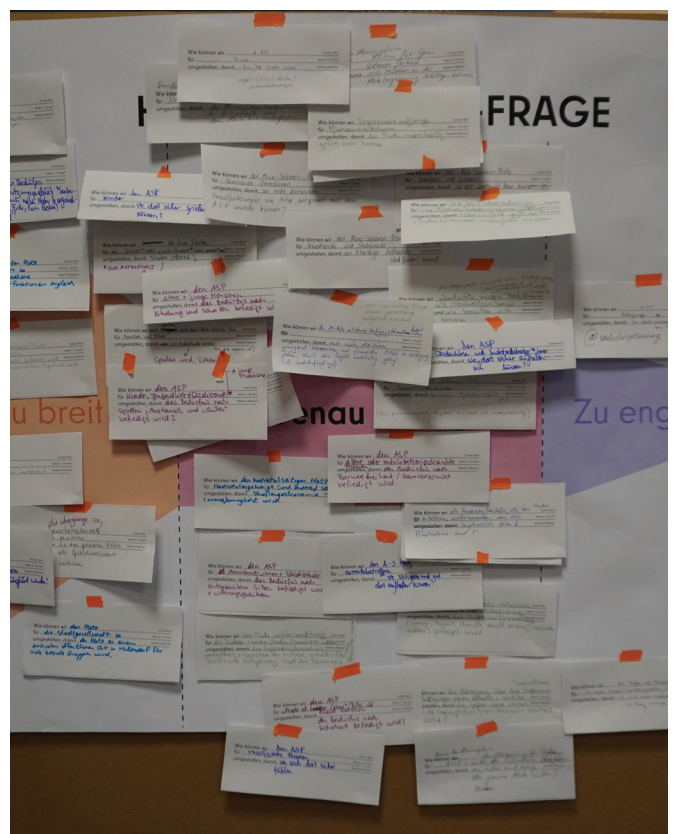
Wie könnten wir den ASP für ältere oder mobilitätseingeschränkte Personen umgestalten, damit deren Bedürfnis nach Barrierefreiheit befriedigt wird?



In 15 Minuten wurden „How might we“ Fragen aufgeschrieben



Vordrucke der „How might we“ Fragen



Einordnung der Genauigkeit der Frage

### 3. BRAINWRITING (ASH)

Brainwriting ist eine kreative Methode im Design Thinking, die darauf abzielt, dass mehrere Personen schriftlich Ideen zu einem spezifischen Problem oder Thema generieren und diese aufschreiben. Dabei schreibt jede Person in der Kleingruppe drei Ideen auf. Danach wird das Blatt an die nächste Person weitergegeben, welche die Ideen konkretisiert oder weiterentwickelt. Dieser Prozess wird wiederholt, bis jedes Blatt zu seiner ursprünglichen Person zurückkehrt. Das Brainwriting basierte auf den zuvor erarbeiteten Fragen, wobei jede Gruppe eine spezifische Frage als Ausgangspunkt nutzte. Schließlich wurden die Konzepte in kurzen Titeln zusammengefasst.

Lösungsansätze für die Frage „Wie könnten wir den ASP für Anwohnende und Studierende umgestalten, damit ein lebendiger Austausch stattfinden kann?“

- Amphitheater
- Stadtküche
- Begegnunginseln
- Upcycling-Sitztreppe

Lösungsansätze für die Frage: Wie könnten wir den ASP für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene umgestalten, damit das Bedürfnis nach Spielen, Austausch und chillen befriedigt wird?

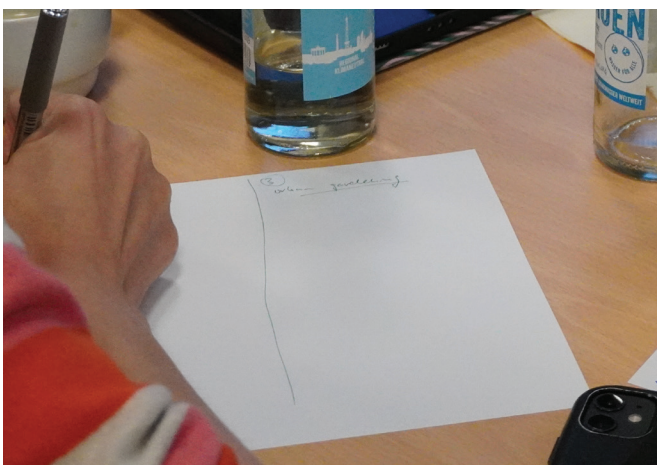
- Musikplatz
- Offene Mensa
- Essbare Stadt
- Gym-Platz

Lösungsansätze für die Frage: Wie könnten wir den ASP für kommende Generationen umgestalten, damit sie trotz klimatischer Herausforderungen, entspannt hier verweilen können?

- Biodiversitätspark
- Wasserspielplatz
- Mobiler Wald



Erarbeitung der Lösungsansätze aus den „How might we“-Fragen in Kleingruppen



Jede:r notiert drei Ideen zu einer ausgewählten Frage



Vorstellung der Lösungsansätze

#### 4. GALLERY WALK UND PROTOTYPING

Zu Beginn der Abendveranstaltung waren die Teilnehmenden eingeladen, einen Rundgang durch den Raum zu machen und dabei an den verschiedenen Stationen des Nachmittags zu verweilen. Dort konnten sie die bisherigen Ergebnisse mit anderen Teilnehmer:innen diskutieren oder weiterentwickeln. Insbesondere lag der Fokus auf der Priorisierung der „How might we“-Fragen und es wurden zusätzliche Lösungsansätze im Brainwriting gesammelt.

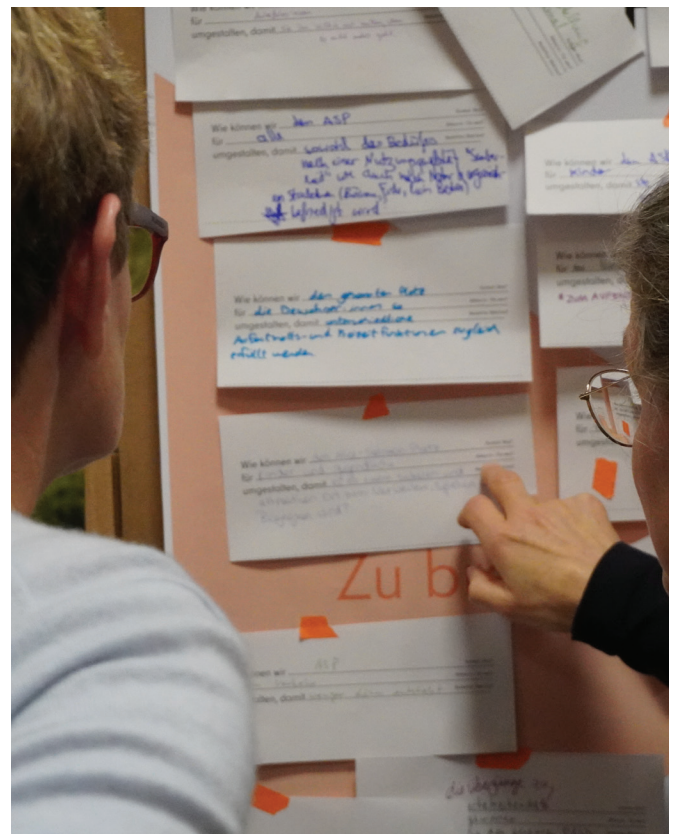
Besonders interessant gestaltete sich der Schwerpunkt im Prototyping, bei dem großflächig Straßenbäume gepflanzt wurden. Räumlich wurde auf Seiten der Alice-Salomon Hochschule ein gestalterischer Fokus gesetzt, indem ein grüner Treffpunkt mit Pflanzenschutz geschaffen wurde. Zudem wurde ein Amphitheater als Treffpunkt, Bühne, Outdoor-Hörsaal und Außenbühne gestaltet.



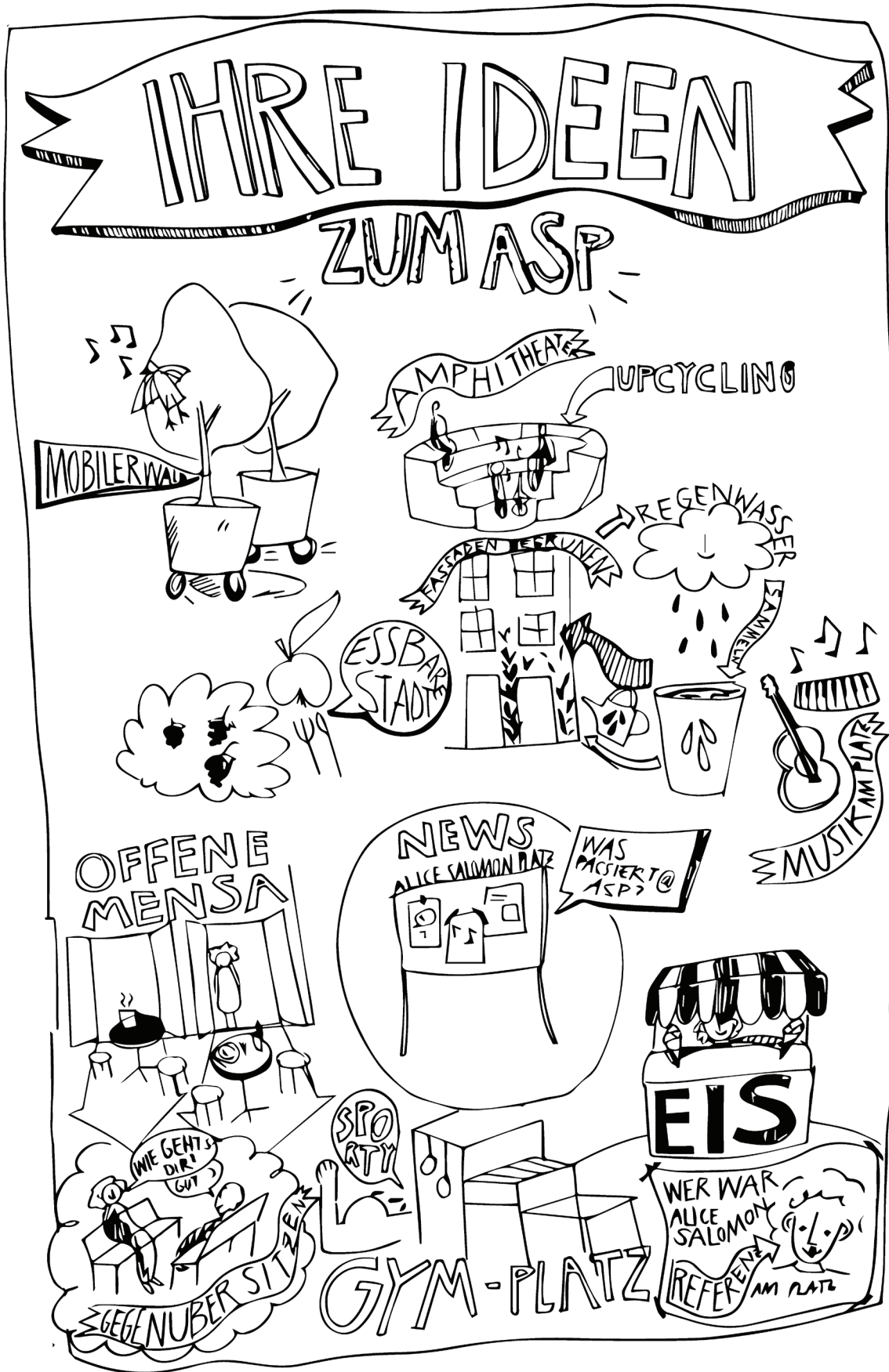
Ein grüner Treffpunkt vor der ASH



Verortung der Straßenbäume im Prototyping



Ergebnisdiskussion im Gallerywalk



Zusammenfassung der meist besprochenen Lösungsvorschläge wurden mittels Graphic Recording festgehalten

# ONLINE- BETEILIGUNG #2

Im Anschluss an die Ideenwerkstatt #2 startete die zweite Online-Beteiligung auf der Beteiligungsplattform des Landes Berlin. Vom 03. bis 16. November 2023 hatte die interessierte Öffentlichkeit Gelegenheit, analog zu den Fragestellungen aus der Ideenwerkstatt ihre Hinweise einzubringen.

Dieses Mal war das Ziel, konkrete Fragestellungen zu formulieren, die bei der Bearbeitung des Wettbewerbs durch die teilnehmenden Büros beantwortet werden sollen. Die in der Online-Beteiligung formulierten Fragen konnten kommentiert werden. Diese Kommentare beinhalten teilweise Ideen und Lösungsansätze.

In den Fragen und Kommentaren beschäftigten sich die teilnehmenden Bürgerinnen und Bürger vor allem mit der Verkehrssituation am Platz und der Begrünung. Die Fragen sind in der untenstehenden Darstellung aufgeführt.

Eine Idee zur Frage, wie Grün so integriert werden kann, damit die Hitze auf dem Platz reduziert wird, war die Begrünung von Fassaden mit Rankpflanzen und die Integration von Wasser in die Platzgestaltung.

Zum Thema Mobilität und der Frage danach, wie Verkehrsbelastungen reduziert werden können, wurde zum einen das Bedürfnis nach mehr Radabstellanlagen geäußert, zum anderen der Vorschlag, die Ein- und Ausgänge des U-Bahnhofs dem Platz zuzuwenden und barrierefreie Zugänge zu schaffen. Außerdem wurden Vorschläge zur Reduktion der Verkehrsbelastung gemacht: Die Stendaler Straße könnte teilweise für den motorisierten Verkehr gesperrt werden.

In einer weiteren Anmerkung wird vorgeschlagen, die Eigentümerinnen und Eigentümer der umgebenden Einkaufszentren und Passagen in den Prozess einzubeziehen.

## Welche Fragestellungen sollen die am Wettbewerb teilnehmenden Büros mit ihren Entwürfen beantworten?

