



surroundings

Mitverantwortung für
das nähere Umfeld

Zyklus 3

Inhaltsverzeichnis

| | |
|-------------------------|----|
| Das Wichtigste in Kürze | 3 |
| Lehrplanbezüge | 4 |
| Planung | 6 |
| Unterrichtsvorschlag | 7 |
| Was, wenn... | 12 |
| Zahlen und Fakten | 13 |
| Partner | 16 |
| Impressum | 17 |

Das Wichtigste in Kürze

Modulinhalt

Wie können wir den Alltag für Schülerinnen und Schüler stressfreier gestalten? Dieses Modul bietet didaktisch aufbereitete Hilfestellungen für Lehrpersonen sowie Schülerinnen und Schüler, um Ideenfindung und Projektumsetzung strukturiert und zielführend zu ermöglichen. Dazu werden zwei Methoden eingeführt: das Design Thinking und das Projektboard. Während der Modulumsatzung sind die Schülerinnen und Schüler und nicht die Lehrperson dafür verantwortlich, die nötigen Abklärungen zur Projektumsetzung zu tätigen. Beispielsweise, wie man einen Projektplan erstellen und ein Projekt der Schulleitung oder anderen Akteuren kommunizieren kann. Auch die Schlussreflexion soll von den Schülerinnen und Schülern geleitet werden. Die Kinder und Jugendlichen sollen anhand des Moduls «surroundings» lernen, dass sie sich kreativ in ihrem Umfeld einbringen dürfen. Es wird der Umgang mit dem Scheitern aufgegriffen und als Motivation genommen, an Hürden zu wachsen. Der Prozess und das daraus Gelernte sind das Ziel.

Zeitbedarf

In der untenstehenden Tabelle werden zwei Möglichkeiten zur Umsetzung des Moduls «surroundings» vorgestellt. Die Methode «Design Thinking» dient der Ideenfindung. Das Arbeiten mit dem Projektboard unterstützt, die Idee umzusetzen. Die Lehrperson kann diese je nach organisatorischen und pädagogischen Rahmenbedingungen beliebig kürzen oder erweitern.

| |
|--|
| Ideenfindung (4 Lektionen) / Arbeiten mit der Design-Thinking-Methode |
| (10') Einstieg: Prozess Design Thinking erklären |
| (30') Hauptteil: Rahmenbedingungen, Team |
| (40') Hauptteil: Situation analysieren, Problem/Ziel definieren |
| (60') Hauptteil: Ideensammlung, Lösungsfindung |
| (30') Präsentation |
| (10') Schluss: Reflexion |
| Ideenumsetzung (4 Lektionen) / Arbeiten mit dem Projektboard |
| (10') Einstieg: Prozess Projektboard erklären |
| (15') Hauptteil: Rahmenbedingungen, Team |
| (20') Hauptteil: Ziele und Arbeitsschritte definieren |
| (90') Hauptteil: Weiterarbeit mit dem Projektboard |
| (30') Hauptteil: Präsentation, Umsetzung |
| (15') Schluss: Reflexion |

Lehrplanbezüge

Relevanz und Alltagsbezug

In der Gesundheitsförderung werden das Bewusstsein sowie das Wissen der Schülerinnen und Schüler über gesunde Lebensformen gestärkt. Die Reflexionen über eigene Lebensweisen schaffen Sensibilisierung und Bewusstsein im Umgang mit gesunden und ungesunden Lebensstilen. Dabei ist eine individuelle Lösung zu einem gesünderen Leben oft von den Einflüssen und der Mitwirkung im eigenen sozialen Umfeld abhängig. Design Thinking sowie die Anfertigung eines Projektboards stellen strukturierte Methoden zu einer mehrperspektivischen Lösungsfindung dar, die in Form von kreativen Gruppenarbeiten im Unterricht umgesetzt werden. Das kollektive Erfolgserlebnis stärkt das Gemeinschaftsgefühl sowie die individuelle Selbstwirksamkeit und motiviert für weitere Kleinprojekte. Die im Modul enthaltenen Tools ermöglichen die Realisierung weiterer Projekte und können auch für außerschulische Zwecke verwendet werden.

Fachliche Bezüge

Die Gesundheitsförderung stellt eines von sieben fächerübergreifenden BNE-Themen im Lehrplan 21 dar. «Die Schülerinnen und Schüler lernen zunehmend, Mitverantwortung für ihr Wohlbefinden und ihre Gesundheit zu übernehmen.»¹ Dieses Modul lässt sich mit dem Modul «you» verbinden, in welchem die eigene Resilienz zur Stressbewältigung gestärkt wird, gesundheitsfördernde Vorstellungen besprochen und Zielsetzungen reflektiert werden (Veröffentlichung Modul «you», April 2023). In diesem Modul geht es um die Umsetzung von Visionen. Dafür werden zwei Methoden ins Zentrum gestellt, die für Projektumsetzungen hilfreich sind: das Design Thinking und das Projektboard.

Die Design-Thinking-Methode besteht aus den drei Grundprinzipien: Team, Raum und Prozess. Das Diamantenmodell unterstützt das Sammeln und Ordnen von Ideen in 4 Schritten (erkunden, definieren, entwickeln, darstellen). Die aufbereitete Lerneinheit führt selbsterklärend durch diesen Prozess und enthält gezielte Fragestellungen und Hinweise. Als Produkt entsteht eine kollektiv erarbeitete Lösung.

Die Methode eines Projektboards fördert kommunikative und organisatorische Kompetenzen im Bereich von Projektumsetzungen. Das Projektboard ermöglicht die Unterteilung von zu erledigenden, laufenden oder abgeschlossenen Arbeitsschritten. Jeder Arbeitsschritt wird mindestens einem Teammitglied zugeordnet. Die Schüler und Schülerinnen und Lehrpersonen können am Projektboard die aktuellen Projektprozesse verfolgen und mit Fotos dokumentieren und somit auch formative Evaluationsformen nutzen.

Kompetenzorientierung

Die Erarbeitung und Umsetzung von eigenen Ideen und Lösungen benötigt unterschiedliche überfachliche Kompetenzen. Die Schülerinnen und Schüler können beispielsweise...

- aufgrund neuer Einsichten den eigenen Standpunkt hinterfragen und neu ausrichten.
- Kritik angemessen, klar und sachlich mitteilen und mit konstruktiven Vorschlägen verbinden.
- gesammelte Informationen strukturieren, zusammenfassen und dabei Wesentliches von Nebensächlichem unterscheiden.
- neue Herausforderungen erkennen und kreative Lösungen entwerfen.
- Ziele für die Aufgaben und Problemlösungen setzen und Umsetzungsschritte planen.
- Projekte selbst planen und die nötigen Massnahmen zur Umsetzung übernehmen.
- Scheitern als Teil des Lernprozesses erkennen und konstruktiv damit umgehen.

¹ Lehrplan21

Kompetenzziele Lehrplan 21

Die Schülerinnen und Schüler können....

- Regeln, Situationen und Handlungen hinterfragen, ethisch beurteilen und Standpunkte begründet vertreten (ERG 2.2).
- Anliegen einbringen, Konflikte wahrnehmen und mögliche Lösungen suchen (ERG 5.6).
- die Gemeinschaft aktiv mitgestalten (ERG 5.4).
- Lebensweisen von Menschen in verschiedenen Lebensräumen vergleichen (RZG 2.2).
- das Zusammenspiel unterschiedlicher Einflüsse auf die Gesundheit erkennen und den eigenen Alltag gesundheitsfördernd gestalten (WAH 4.1).

Lernziele Modul

Die Schülerinnen und Schüler können...

- gemeinsam und sachlich zu kollektiven Ideen Lösungen finden.
- konkrete Lösungsvorschläge für einen gesünderen Lebensstil in ihren Alltag integrieren.
- die Grundlagen und Methoden der Projektarbeit von Projektentwicklung bis -umsetzung kennenlernen und erfahren.
- ihre Verantwortung zur aktiven Mitgestaltung ihrer Lebenswelten übernehmen.

Planung

Hinweise und Tipps zur Durchführung

Vorbereitung

- Erklärvideo zur [Design-Thinking-Methode](#) und zum [Projektboard](#) anschauen und überlegen, wo eigene Inputs und Beiträge gemacht werden (*Videos folgen ab August 2023*).
- Unterrichtsmaterialien bereitstellen (Post-its, Projektboard, Präsentationen, Videos testen usw.)
- Gruppeneinteilung vornehmen (nach Interessen, Zusammenarbeit, Peergroup, Zufall...) und Tischordnung beachten.
- Kriterien für die Präsentationen festlegen (u.a. falls Bewertungen stattfinden).
- Vorgängig notieren, wie viel Zeit zur Ideenfindung (Design Thinking) oder zur Projektumsetzung (Projektboard) zur Verfügung stehen soll und diese Phasen möglichst konkret beschreiben und terminieren (Beispiele siehe Kapitel «Zeitbedarf»).
- Nach Bedarf Absprachen und Klärungen mit [externen Akteuren](#) zur Zusammenarbeit oder für Umsetzungshilfen vornehmen.
- Praxisbeispiele durchschauen und die Vielfalt an Ideen und Möglichkeiten erkennen (*Praxisbeispiele folgen ab August 2023*).

Während des Unterrichts

- Individuelle Fragen und Anliegen der Gruppen aufgreifen und begleiten. Eine beratende Rolle einnehmen.
- Geeignete Darstellungsformen nutzen, um auch zwischen den Arbeitsprozessen Einblick zu erhalten (siehe Handbuch Design Thinking und Arbeitsmaterial Projektboard).
- Möglichkeiten zum individuellen Arbeiten bereitstellen (festgelegte Räume, Zeiten, zusätzliches Material).
- Die Verantwortung für Planung, Prozess, Abklärungen mit wichtigen Akteuren wie Schulleitung und Gemeinderat sowie die Organisation an die Schülerinnen und Schüler abgeben. Die Möglichkeit geben, aus Erfahrungen lernen zu können.

Nachbereitung

- Gemeinsames Zusammentragen von Erkenntnissen, warum die Umsetzung (nicht) gut funktioniert hat.
- Bei Projektumsetzungen weiterführendes Datum für die Projektbewertung setzen. Hat die Projektumsetzung eine längerfristige Wirkung?
- Schülerinnen und Schüler motivieren, selbständig weitere Projekte umzusetzen.
- Weiterführende Ideen bestehender Angebote prüfen (siehe Rubrik Partner).

Unterrichtsvorschlag

Ideenfindung (4 Lektionen)

Arbeiten mit der Design-Thinking-Methode

| Sequenz | Inhalt/Zeit | Material/Links |
|------------------------|---|---|
| Einleitung | | |
| Konfrontation | <p>LP stellt die Frage: "Wann und wo begegnen wir Stress in unserem Umfeld?". Gedanken im Plenum zusammentragen und festhalten.</p> <p>Was tun wir gegen Stresssituationen? Zur Unterstützung kann das Kapitel <i>Stressbewältigung</i> im Journal des Moduls "you" hervorgehoben werden.</p> | <p>Ort für Notizen</p> <p>Journal <i>Modul «you»</i> (Veröffentlichung Modul «you», April 2023)</p> |
| Leitfrage | <p>Die LP leitet die SuS an die Leitfrage heran: «Wie reduzieren wir Stress in unserem Umfeld?». SuS geben verschiedene Antworten zur Stressbewältigung und bereits umgesetzten Strategien.</p> <p>LP gibt Hinweis, dass es in dieser oder auch in den folgenden Lektionen nicht nur um die eigenen Stressbewältigungsstrategien geht, sondern auch was im Umfeld passieren muss, um stressfreier leben zu können. LP macht SuS darauf aufmerksam, dass sie selbstwirksam sein können. Vgl. Aussage Erklärvideo (0.47'): "Du kannst dich aktiv dazu entscheiden, diese Situationen zu erkennen und sie zu gestalten" oder Handbuch Design Thinking, «Gesundheit durch Selbstwirksamkeit».</p> <p>Was ist Design Thinking? (10min)</p> <p>Zur Einführung der Methode zeigt die LP das Erklärvideo oder führt die Methode mittels Handbuch Design Thinking, «Was ist Design Thinking?», ein.</p> | <p>Handbuch Design Thinking, «Gesundheit durch Selbstwirksamkeit»</p> <p><u>Erklärvideo</u> oder Handbuch Design Thinking, «Was ist Design Thinking?»</p> |
| Hauptteil | | |
| Hinführung, Vernetzung | <p>Vorbereitung und Rahmen definieren (30min)</p> <p>Die SuS stellen sich im Team (5 SuS pro Team) gegenseitig ihre Stärken vor und klären die Rollenverteilung.</p> | <p>Handbuch Design Thinking, «Wir arbeiten in der Gruppe» & «Stellt das Team zusammen»</p> |
| Visionsentwicklung | <p>Die SuS überlegen, in welchen Bereichen (Klasse, Schulklima, Räumlichkeiten, Schulweg, Freizeit) sie mit Stress im Alltag in Berührung kommen und notieren ihre Vorstellungen, Ideen, Kriterien und Erkenntnisse.</p> | <p>Handbuch Design Thinking, «Wir definieren den Rahmen»</p> |

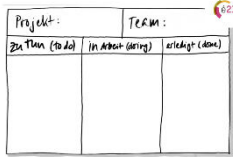
| | | |
|----------------------------------|--|---|
| <p>Bearbeitung der Leitfrage</p> | <p>Stressmomente erörtern (40min)</p> <p>«Wann erleben wir Stress?»: Die SuS stellen ihren Tagesablauf dar und die Momente, in denen sie ihres Erachtens von stressigen Situationen betroffen sind. Hinweis: Es lohnt sich, vorgängig individuelle Tagesabläufe zu notieren und anschliessend in der Gruppe die Gemeinsamkeiten zu finden und zu notieren.</p> <p>Die SuS überlegen sich in der Gruppe, wie sie gemeinsam ihre Kernfrage formulieren und nutzen dazu die vorstrukturierte Satzstruktur.</p> <p>«Wie können wir _____ damit _____?»</p> <p>Beispiel: «Wie können wir vor den Prüfungen zur Ruhe kommen, damit wir ruhig und konzentriert denken können?»</p> | <p>& «Beschreibt eure Situation»</p> <p>Handbuch Design Thinking, «Wann erleben wir Stress?» & «Visualisiert euren Tagesablauf»</p> <p>Handbuch Design Thinking, «Wo möchten wir ansetzen?» & «Formuliert eure Kernfrage»</p> |
| <p>Transfer</p> | <p>Ideen sammeln (30min)</p> <p>Die SuS schreiben zur Lösungsfindung ihres Problems so viele Ideen wie möglich in 4 min auf. Sie tauschen die Stichworte in der Gruppe aus und suchen gemeinsam nach weiteren Ideen.</p> <p>In der Gruppe versuchen die SuS die Haftnotizen nach eigener Logik zu ordnen und zu strukturieren.</p> <p>Hier braucht es eine gezielte Unterstützung der LP durch Fragen wie «Welche Idee hat am meisten Chance umgesetzt zu werden?», «Welche Idee könnte am meisten nützen?», «Welche Idee ist nicht gut umsetzbar?», «Wo positionieren wir die Idee, die gut ist, aber deren Ziel viel zu hochgesteckt ist?»</p> <p>Ideen konkretisieren (30min)</p> <p>Die beste Idee wird durch eine demokratische Abstimmung gefunden.</p> <p>Die SuS versuchen, diese Idee plastisch, symbolisch, skizzenhaft durch einen Prototyp möglichst selbsterklärend darzustellen.</p> | <p>Post-it-Zettel</p> <p>Handbuch Design Thinking, «Lasst und Ideen sammeln» & «Entscheidet euch für die beste Idee»</p> <p>Handbuch Design Thinking, «Wir konkretisieren die Idee» & «So sieht unser Prototyp aus»</p> |

| Schluss | | |
|------------------------------------|--|---|
| Transfer | <p>Prototypen präsentieren (30min)</p> <p>Vor der Präsentation überlegen sich die SuS eine geeignete Geschichte, überzeugende Argumente sowie die Präsentationsform.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was wird für eine Geschichte erzählt? - Was sind die Argumente für die Umsetzung? - Was braucht es für die Präsentation? - Wer präsentiert? | Handbuch Design Thinking, "Wir präsentieren" & "Das ist unsere Geschichte" |
| Evaluation | <p>Prototypen reflektieren (10min)</p> <p>Für den Rückblick versetzen sich die SuS durch das Aufsetzen unterschiedlicher Brillen in verschiedene Perspektiven und geben optimistische, kritische oder analytische Rückmeldungen, um den Prozess und die Erkenntnisse zu evaluieren.</p> | Handbuch Design Thinking, "Wir blicken zurück" & "Das sind unsere Erkenntnisse" |
| Konfrontation, Leitfrage, Ausblick | <p>Die LP kehrt zur Leitfrage «<i>Wie reduzieren wir Stress in unserem Umfeld?</i>» zurück und versucht gemeinsam mit den SuS die wichtigsten Ergebnisse festzuhalten.</p> <p>Falls eine Umsetzung möglich ist, kann als organisatorische Unterstützung das Projektboard dazu gezogen werden. Falls die gefundenen Ideen nicht allzu komplex sind, können mehrere Ideen von jeweils einem Team umgesetzt werden. Bei komplexen Ideen konzentriert sich die ganze Klasse auf ein Projekt.</p> | Arbeitsmaterial Projektboard, "Ideen überprüfen und Ziele setzen" |

Ideenumsetzung (4 Lektionen)

Arbeiten mit dem Projektboard

*alle unten genannten Schritte können mit Hilfe des [Videos](#) durch die SuS selbst erfolgen. (Video mit Firefox und nicht Internet Explorer öffnen).

| Sequenz | Inhalt/Zeit | Material/Links |
|---|--|---|
| Einleitung (Umsetzung planen) | | |
| Konfrontation | <p>Wie setzen wir ein Projekt um? (10min)</p> <p>Die LP greift den Ideenvorschlag der SuS nochmals auf und macht auf die Schwierigkeiten im Umsetzungsprozess aufmerksam. Die LP weist auf Stolpersteine hin: zielloses Vorgehen, unklare Arbeitsschritte, unklare Rollen oder Verantwortlichkeiten, unkonkrete Ziele, falsche Herangehensweisen usw.</p> <p>Die LP macht eine kurze Einführung zum Projektboard. Als Hilfe kann das Video geschaut werden oder das Arbeitsmaterial Projektboard «Übersichtsgrafik» & «Ablauf zur Arbeit mit dem Projektboard» herangezogen werden.</p> | <p>Arbeitsmaterial Projektboard, "Ideen überprüfen und Ziele setzen"</p> <p>Erklärvideo Projektboard, Arbeitsmaterial Projektboard, «Übersichtsgrafik»; «Ablauf zur Arbeit mit dem Projektboard»; «Mögliche Rollen»</p> |
| Hauptteil (Umsetzung organisieren) | | |
| Vernetzung | <p>Rahmenbedingungen und Team definieren (15min)</p> <p>Die SuS zeichnen in ihrer Gruppe möglichst gross ein eigenes Projektboard auf und beschriften dieses wie abgebildet. Die Gruppe gibt dem Projekt und dem Team einen Namen.</p>  | <p>Arbeitsmaterial Projektboard, «Kopiervorlage Projektboard» (auf min. A3 kopieren)</p> |
| Visionsentwicklung | <p>Ziele und Arbeitsschritte definieren (20min)</p> <p>Die SuS notieren alle Aufgaben, die es zu erledigen gibt auf Post-its. Die Aufgaben sollen möglichst kurz und konkret formuliert werden (z.B. mit der Schulleitung klären, ob am Montag jeweils der Raum X für Sitzungen zur Verfügung steht). Es hilft, wenn die Notiz (Aufgabe) ein Verb enthält, weil dieses die Handlung beschreibt: Sitzungsraum --> Sitzungsraum organisieren.</p> <p>Hinweis: Es lohnt sich, genügend Zeit und Unterstützungsmöglichkeiten einzuplanen.</p> <p>Als Hilfe und Ideenfindung kann die LP ein Video (Praxisbeispiel) zeigen und somit mögliche Arbeitsschritte mit konkreten Beispielen visualisieren.</p> | <p>Post-its, Projektboard</p> <p>Video Praxisbeispiel (folgt ab August 2023)</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Transfer</p> <p>Leistungsbeurteilung</p> | <p>Arbeit am Projektboard (90min)</p> <p>Die SuS arbeiten phasenweise am Projektboard. Diese Arbeitsphase soll wenn möglich auf mehrere Wochen/Monate aufgeteilt werden. Absprachen und Umsetzungen geschehen oft in Zusammenarbeit von und mit Drittpersonen ausserhalb des Schulzimmers oder der Schule.</p> <p>Präsentation, Umsetzung (30min)</p> <p>Die SuS präsentieren je nach Gestaltungs- und Umsetzungsphase die wichtigsten Vorgehensweisen, Handlungsschritte und Erkenntnisse, welche sie bis zu diesem Zeitpunkt gemacht haben. Am Projektboard kann der aktuelle Arbeitsstand visualisiert werden.</p> | <p>Präsentation</p> <p>Eigene Projektboards</p> |
| <p>Schluss</p> | | |
| <p>Evaluation/ Lernzielüberprüfung</p> | <p>Reflexion (30min)</p> <p>Die LP kehrt zur ursprünglichen Leitfrage «Wie können wir Stress in unserem Umfeld reduzieren?» zurück und versucht, gemeinsam mit den SuS die wichtigsten Ergebnisse festzuhalten.</p> <p>Im Plenum werden die Erfolgsfaktoren für eine gelingende Umsetzung von Projekten besprochen. Dazu werden gelungene und weniger gelungene Punkte aufgelistet und folgende Fragen diskutiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Punkte haben gut funktioniert und warum? - Welche Punkte haben weniger gut funktioniert? Woran hat es gelegen? Was hätte es gebraucht für...? Wie hätten wir besser machen können? - Welche Erfolgsfaktoren braucht es, damit ein Projekt erfolgreich umgesetzt werden kann? Welche Erkenntnisse nehmen wir aus dem Projekt mit? <p>Zum Abschluss macht die Klasse einen Termin in der Zukunft ab (z.B. 1-6 Monate später), um das Projekt nochmals zu bewerten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ist das Produkt oder die Wirkung unseres Projekts immer noch erfolgreich/anhaltend? - Warum ist das Projektvorhaben eventuell gescheitert? - Waren wir flexibel genug bei der Umsetzung? - Wie geht man damit um, wenn Akteure der Gesellschaft ihre Verantwortung nicht wahrnehmen? An wen kann man sich stattdessen wenden? - Fehlt etwas Grundlegendes oder gibt es neue Ideen zur Weiterentwicklung? | <p>Arbeitsmaterial Projektboard, «Übersichtsgrafik» & «Ablauf zur Arbeit mit dem Projektboard»</p> |

Was, wenn...

- ...eine Schülerin/ein Schüler nicht in den Gruppenprozess integriert wird?
Antwort Lehrperson: *Um die Gruppe nicht zu behindern, kann eine individuelle Lösung mit dem Jugendlichen abgesprochen werden (separate Aufgabe, andere Rolle, in eine andere Gruppe wechseln).*
- ...sich die Gruppe innerhalb der gegebenen Zeitlimits nicht zurecht findet?
Antwort Fachexpertin für Design Thinking: *Die Zeitdauer ist sehr kurz. Falls möglich, kann den Gruppen mehr Zeit für die Bearbeitung gegeben werden, andernfalls soll der Anspruch auf Perfektionismus hier zurückgesteckt werden.*
- ...eine Gruppe auf einmal nicht mehr motiviert ist, weiterzuarbeiten?
Antwort Lehrperson: *Versuchen, die Aufgabe dem Teammanager zu übertragen und sie oder ihn zu motivieren, die Gruppe wieder anzuspornen.*
- ...die Gruppe keine kollektive/gemeinsame Lösung findet?
Antwort Fachexpertin für Design Thinking: *Hier kann ein Los gezogen werden oder die Gruppe kann sich in zwei Gruppen aufteilen und an ihren interessensbasierten Lösungen weiterarbeiten. Für die Präsentationen muss hier ein weiteres Zeitfenster für die Gruppe einberechnet werden.*
- ...die Schülerinnen und Schüler Ideen formulieren, die nicht in ihrer Kompetenz oder derjenigen der Lehrperson liegen?
Antwort Lehrperson: *Um Frustrationen zu vermeiden, lohnt es sich, bereits vorgängig entsprechende Rahmenbedingungen zu klären. Die Schülerinnen und Schüler können im Voraus überlegen, wer für ihr Anliegen zuständig ist. Müssen sie sich an die Schulleitung oder einen anderen Akteur wenden, um ihr Projekt umzusetzen oder die gewünschte Unterstützung zu erhalten? Dabei können sie erfahren, dass es sich lohnen kann, ihre Anliegen am richtigen Ort zu platzieren. Der Kreativität und Ideenfindung sollen möglichst viel (Frei-)Raum gelassen werden. Bei grösseren Ideen kann auch das Vorgehen angepasst werden: bspw. Fundraising planen, beim Gemeinderat vorstellig werden usw.*
- ...ein Projekt nicht umgesetzt werden kann?
Antwort Fachexpertin für das Projektboard: *Es muss nicht zwangsläufig ein Projekt entstehen. Es ist vor allem wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen frei entwickeln können und ihre Verantwortung zur aktiven Mitgestaltung ihrer Lebenswelten übernehmen. Für das nächste Mal kann dann aufgenommen werden, an welchem Punkt das Projekt gescheitert ist. Der Prozess und das daraus Gelernte sind das Ziel. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen den Schülerinnen und Schülern Motivation und Selbstvertrauen geben und sie ermutigen, eine neue Projektumsetzung zu starten.*

Zahlen und Fakten

Faktenblatt

Die institutionellen Anfänge der Design-Thinking-Methode liegen in der Design-Forschung, die die spezifischen Arbeitsprozesse professioneller Designer seit den 1960er Jahren erforscht.² Seit 1998 wird Design Thinking vom Hasso-Plattner-Institut of Design der Stanford-University in Kalifornien im Bereich Informatik gefördert und seit 1999 durch die Digital Engineering Fakultät der Universität Potsdam vertreten.³ In der Schweiz wird Design Thinking aktiv zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen auch ausserhalb des IT-Bereichs verwendet: Beispielsweise bietet die Mobiliar Kurse sowohl für Schweizer KMU und NGOs als auch für Schulklassen an, in denen zielgruppenorientierte Projektideen entwickelt werden.⁴ Eduscrum, aus dem das Projektboard entstammt, stellt eine aktive Form der Zusammenarbeit zur Umsetzung von Projektideen dar und ist eine recht neue Disziplin, die 2011 durch den niederländischen Physiklehrer Willy Wijnants entwickelt wurde⁵ und zur Projektumsetzung anregt.

Stufen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen

| | | |
|---------------|-------------------------------|---|
| + | Selbstverwaltung | Kinder und Jugendliche übernehmen die volle Verantwortung für ein Projekt oder die Betreuung einer Gruppe (Experimentieren und soziale Innovationskraft). |
| Mitbestimmung | Mitverantwortung | Kinder und Jugendliche übernehmen für einen Teil der Aktivität die Verantwortung. |
| | Mitentscheid | Kinder und Jugendliche werden in Entscheidungsgremien eingebunden (z.B. Organisationskomitee) und Entscheide werden mit ihnen gemeinsam getroffen. |
| | Beteiligung bei der Umsetzung | Kinder und Jugendliche beteiligen sich aktiv bei der gemeinsamen Umsetzung einer Aktivität. |
| - | Mitsprache | Kinder und Jugendliche werden bei der Suche nach Lösungen oder neuen Projekten aktiv einbezogen. |
| | Konsultation | Kinder und Jugendliche können ihre Meinung äussern (Foren, Fragebogen, etc.). |
| | Information | Kinder und Jugendliche werden informiert. |
| | Präsenz | Kinder und Jugendliche beteiligen sich, ihre Meinungen werden aber nicht berücksichtigt (passive Rolle). |
| | Absenz | Kinder und Jugendliche beteiligen sich nicht. |

Quelle: *éducation21, Stufen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen nach Roger Hart, revidiert durch Frédéric Cerchia und Pierre Corajoud (2011).*

Lehrpersonen beziehen sich bei partizipativen Unterrichtsformen oft auf die Art und Weise, wie sich Schülerinnen und Schüler im Unterricht einbringen und mitwirken. Die Schülerinnen und Schüler hingegen assoziieren Partizipation eher mit sozialen Interaktionen, da sie Beteiligung als Zugehörigkeits- und Gemeinschaftsgefühl erleben.

Die Partizipationsstufen beschreiben die Art der Beteiligung, die von Fremd- zur Selbstbestimmung führt und somit auch als Messung gesellschaftlicher Aushandlungs- und Gestaltungsprozesse dient. Je höher die Stufe, desto mehr Führungs- und Beteiligungskompetenzen sind gefordert.

Je mehr Eigeninitiative die Schülerinnen und Schüler übernehmen, desto mehr Möglichkeiten, Ideen und Zielkonflikte entstehen, an denen sie ihre überfachlichen Kompetenzen weiterentwickeln können.⁶

² Bryan Lawson: How Designers Think - The Design Process Demystified. 4. Auflage. Routledge Taylor & Francis Group, London and New York 2005.

³ Tagungsunterlagen Potsdamer Konferenz für nationale Cybersicherheit, 21. Juni 2018: tagungsunterlagen_v15_final.pdf (hpi.de).

⁴ Mobiliar Forum Thun: Design Thinking für den Mittelstand | die Mobiliar.

⁵ Scrum in der Schule: Lernen (lernen) mit Eduscrum und Kidsscrum - Digitalperspektiven.

⁶ Themendossier Faktenblatt Partizipation *éducation21*: https://www.education21.ch/sites/default/files/uploads/themendossier/Participation/DE/themendossiers_Faktenblatt_Partizipation_DEF.pdf

Weiterführende Hintergrundinformationen

- Wie fördert man die Beteiligung und Mitverantwortung von Schülern und Schülerinnen?
- Weshalb braucht es Partizipation in der Schule?
- Welche Unterstützungsangebote zum selbstwirksamen Lernen bekomme ich als Lehrperson?
- Wo finde ich weitere Projektmethoden und Beispiele?

Überblick Praxisbeispiele

| Ziele / Handlungsfelder | Mögliche Ansätze | Toolbox Praxisbeispiel oder unterstützende Angebote |
|---|--|---|
| 1 Selbstorganisiertes und kooperatives Lernen ermöglichen | <ul style="list-style-type: none"> - Anregungen für individuellere Unterrichtsbedingungen entwickeln oder Unterrichtszimmer gemeinsam umgestalten | <ul style="list-style-type: none"> - Praxisbeispiel: «Makerspace» (Beispiel) - Plattform «draussen unterrichten» |
| 2 Wertschätzung und tragfähige Beziehungen im Schulzimmer / Schulhaus institutionalisieren | <ul style="list-style-type: none"> - «Heisser Stuhl / Warme Dusche», Lobautomaten, Schulterklopffmaschine usw. entwickeln und gestalten - Umgang mit Konflikten | <ul style="list-style-type: none"> - Praxisbeispiel: STARK & Clean |
| 3 Verschiedene Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler wie Bewegung, Rückzug, Entspannung, Spiel, Gespräche, «draussen lernen» usw. abdecken | <ul style="list-style-type: none"> - Schulhausplatz umgestalten - durch Schülerinnen und Schüler selbstverwalteten Raum im Schulhaus einrichten (bspw. Chillraum) | <ul style="list-style-type: none"> - Praxisbeispiel: Partizipationsprojekt Schul(T)räume und Pausen(T)räume - Praxisbeispiel: «Mobiles Outdoor-schulzimmer» - Praxisbeispiel: Unsere Schule- Gemeinsam Spuren hinterlassen - Praxisbeispiel: Gemeinsam für einen sauberen Schulweg und Pausenplatz - Angebot Radix: Naturnahe Spiel- und Pausenplätze in der Schweiz |
| 4 Bezug zu gesunder Ernährung herzustellen | <ul style="list-style-type: none"> - Pausenkiosk inkl. Netzwerk mit lokalen Lieferanten aufbauen - «Essboxen» zur Verfügung stellen - Schulgarten planen, errichten und unterhalten | <ul style="list-style-type: none"> - Angebotsplattform: Schulgarten.ch - Praxisbeispiel: Mobile Gärten |
| 5 Aussenbeziehungen stärken, Ausserschulische Akteure miteinbeziehen | <ul style="list-style-type: none"> - Projektwochen für Service-Learning - Bildungslandschaften21 - «politische Forderungen» adressieren | <ul style="list-style-type: none"> - Praxisbeispiel: Mit Jahresmottos unterwegs zu einer nachhaltigen Gesundheit - Praxisbeispiel: «Ein Ort, ein Haus, ein Raum für Alle» |
| 6 Anliegen und Ideen «deponieren» | | <ul style="list-style-type: none"> - Praxisbeispiel: Speed Debating - Bildungslandschaften21.ch - Plattform: www.engage.ch |

Partner

Weiterführende Ideen bestehender Angebote

- Standortbestimmung und Qualitätskriterien für «Gesundheitsfördernde und nachhaltige Schulen»
- Gesamtschulischer Ansatz
- Impulsangebote für Lehrpersonen von «Projekt P9»
- Plattform für jungendliches Engagement «engage.ch»

Unterstützungsbeiträge und Wettbewerbe

- Nationale Challenge des Unterrichtsangebots ResponsAbilita
- Finanzhilfen von éducation21 für Schulprojekte
- Förderbeiträge für Service-Learning Projekte
- Festival P9 – Wettbewerb für projektorientiertes Lernen

Impressum

Autorinnen: Tina Hügli, Regula Immler, Eva Isberg, Angela Thomasius,

Redaktion: Tina Hügli, Iwan Reinhard, Tanja Stern, Angela Thomasius, *éducation21*

Narrativ und inhaltliches Lektorat: Merith Heinemann und Thierry Li-Marchetti, Bernet Relations

Gestaltungskonzept: Heyday, Bern

Illustrationen: YK Animation Studio, Bern

ResponsAbilita ist Teil des Kinder- und Jugendprogramms *Free. Fair. Future.* des Tabakpräventionsfonds (TPF) und wird durch diesen finanziert. *Free. Fair. Future.* verfolgt die Vision, dass Kinder und Jugendliche in der Schweiz ein Leben ohne Tabak und Nikotin führen. Das Programm finanziert Massnahmen, die Kinder und Jugendliche ins Zentrum stellen und verbindet alle neuen und bisherigen Akteure der Tabakprävention. Statt auf klassische Präventionsmassnahmen setzt *Free. Fair. Future.* auf eine gesamtheitliche Betrachtung der Lebenswelten und lädt die gesamte Zivilgesellschaft – insbesondere Kinder und Jugendliche – dazu ein, eigene Ideen und Projekte zum Schutz unserer jungen Generation umzusetzen.

→ freefairfuture.ch

éducation21 ist das nationale Kompetenz- und Dienstleistungszentrum für Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) in der Schweiz. Sie wirkt im Auftrag der Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektorinnen und -direktoren (EDK), des Bundes und der Zivilgesellschaft als nationales Kompetenzzentrum für die Volksschule und die Sekundarstufe II.

www.education21.ch | Facebook, Twitter: *education21ch*, #e21ch

