

Planet Innovasien

Herzlich
Willkommen!



Planet Innovasien



Created by Abdulloh Fauzan
from Noun Project



Herzlich Willkommen zum

1. Planungstreffen des Expert*innengremiums zur Umgestaltung der Schulgelände

Innovasien, 19.11.2035

Status Quo auf der Erde

- Schulgebäude, Schulhöfe, Schulgelände sind marode und sanierungsbedürftig
- Fehlender Aufbruch, fehlende Erneuerung, keine Ideen

Innovasien will's anders machen!

- Partizipation aller Bürger*innen des Planeten an Entscheidungen
- Gründung eines Expert*innengremiums
- Heute: **erstes Planungstreffen des Gremiums**
- Ziel = Ideen für die Gestaltung von Schulgeländen für zukunftsfähiges Lehren und Lernen

Herzlich Willkommen zum

1. Planungstreffen des Expert*innengremiums zur Umgestaltung der Schulgelände

Innovasien, 19.11.2035

VORGABEN

- **Alle** Teilnehmer*innen dürfen/sollen ihre Ideen einbringen
- Alle Teilnehmer*innen sind **gleichberechtigt**
- Es gibt **keine** finanziellen oder technischen Begrenzungen; Alle Teilnehmer*innen sind frei in ihren Ideen

AGENDA

- Einzelarbeit (10 Min.)
- Ideen(weiter)entwicklung in Gruppen (30 Min.)
- Vorstellung der Ideen im Plenum (10 Min)
- Abstimmung

Brainstorming in **Einzelarbeit**

- - 10 Minuten - -



Bild: <https://www.youtube.com/watch?v=Vn31KFenBlo>

Brainstorming in Einzelarbeit

- - 10 Minuten - -

Herzlich Willkommen zum 1. Planungstreffen des Expert*innengremiums zur Umgestaltung der Schulgelände

Innovasien, 19.11.2035

Frame 1



Brainstorming in Einzelarbeit

- - 10 Minuten - -

Status Quo auf der Erde

- Schulgelände: Grünfläche, Spielgeräte etc. sind nicht mehr angebracht
- Mangelnder Anreiz, keine Verantwortung, keine Ideen

Innovasien will's anders machen!

- Partizipation aller Schüler*innen des Planes als Entscheidungsträger
- Gründung eines Projektschweigens
- Motto: erstes Planungstreffen des Gremiums
- Ziel: Ideen für die Gestaltung von Schulgeländen für zukunftsfähige Lehr- und Lernumgebungen



Ideen(weiter)entwicklung in Gruppen

-- 30 Minuten --

Frame 2

Ideen(weiter)entwicklung in Gruppen

-- 30 Minuten --

PREMIUM 1

- de
- Unzufriedenheit über den (mangelnden) Einsatz von Computern
- Fehlender Austausch, fehlende Erneuerung

vorwissen:

- Partizipation aller Bürger*innen des Quartiers an Entscheidungsprozessen
- Gründung eines Expertenkomitees
- Heute: **erstes Planungstreffen des Cremiums**
- Ziel = Computereinsatz in neuen Curricula und Lehrplänen vereinbaren



FAZIT

PREMIUM 2

FAZIT

Vorstellung im Plenum

- - 10 Minuten - -

Frame 2

Ideen(weiter)entwicklung in Gruppen

- - 30 Minuten - -

GREMIUM 1

- de
 - Unzufriedenheit über den (mangelnden) Einsatz von Computersp
 - stehender Aubruch, fehlende Erneuerung
- tozassen
 - Partizipation aller Bürger*innen des Planeten an Entscheidungs
 - Gründung eines Expert*innenforums
 - Heute: **erstes Planungstreffen des Gremiums**
 - Ziel = Computerspiele in neuen Curricula und Lehrplänen verank



FAZIT

- de
 - Unzufriedenheit über den (mangelnden) Einsatz von Computersp
 - stehender Aubruch, fehlende Erneuerung
- tozassen
 - Partizipation aller Bürger*innen des Planeten an Entscheidungs
 - Gründung eines Expert*innenforums
 - Heute: **erstes Planungstreffen des Gremiums**
 - Ziel = Computerspiele in neuen Curricula und Lehrplänen verank

GREMIUM 2

- de
 - Unzufriedenheit über den (mangelnden) Einsatz von Computersp
 - stehender Aubruch, fehlende Erneuerung
- tozassen
 - Partizipation aller Bürger*innen des Planeten an Entscheidungs
 - Gründung eines Expert*innenforums
 - Heute: **erstes Planungstreffen des Gremiums**
 - Ziel = Computerspiele in neuen Curricula und Lehrplänen verank



FAZIT

- de
 - Unzufriedenheit über den (mangelnden) Einsatz von Computersp
 - stehender Aubruch, fehlende Erneuerung
- tozassen
 - Partizipation aller Bürger*innen des Planeten an Entscheidungs
 - Gründung eines Expert*innenforums
 - Heute: **erstes Planungstreffen des Gremiums**
 - Ziel = Computerspiele in neuen Curricula und Lehrplänen verank

Abstimmung

- - 3 Votes pro Person - -

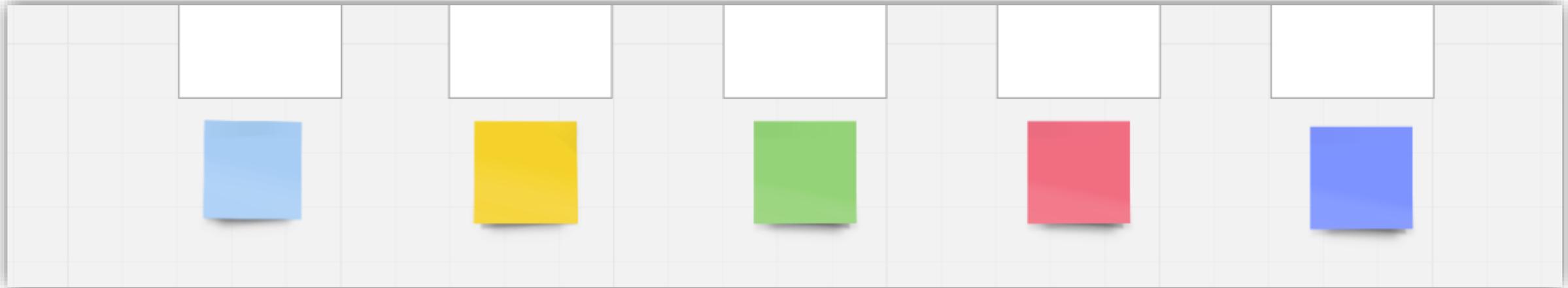


Bild: Ausschnitt aus Miro-Board (https://miro.com/app/board/o9J_l0IbFrM=/)

Vielen Dank!

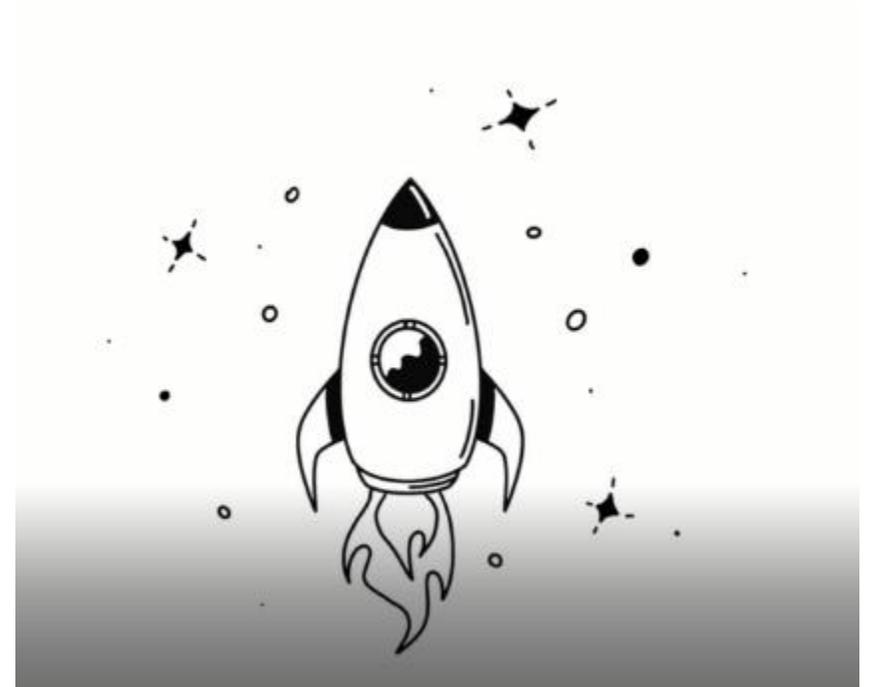


Bild: Ausschnitt aus dem Video „Innovasien“ von Stefan Pelz



Innovativität und Digitalisierung im Unterricht – Die Methode der Innovativität fördernden Simulation (IfS)

Swantje Borukhovich-Weis, Inga Gryl & Jan Grey

38. Forum Kommunikationskultur 2021: 19.11.2021, 14.00 – 15.30 Uhr



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken



Ergebnisse der ‚Gremienarbeit‘

Miro-Board-Dokumentation

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

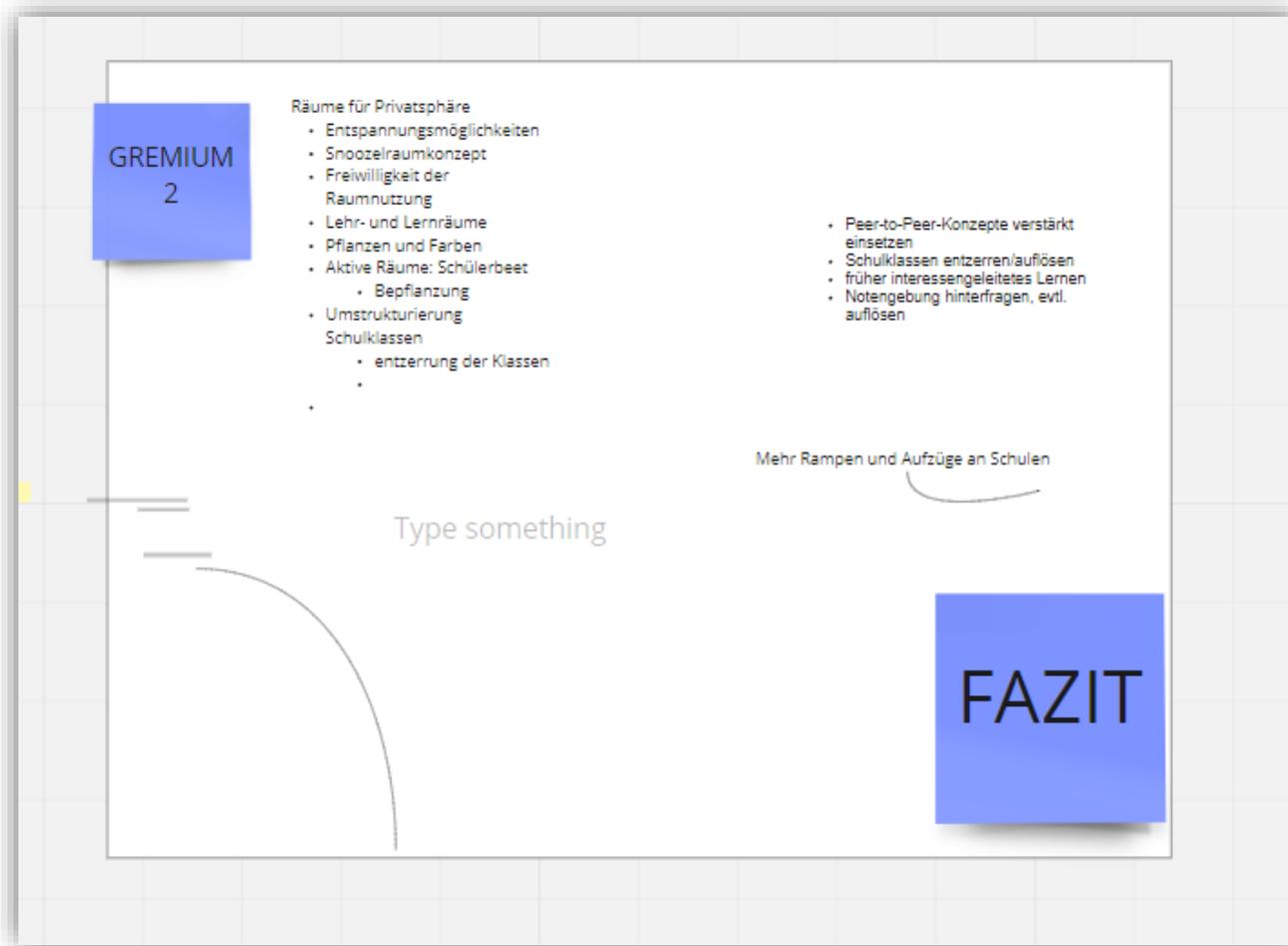
Ergebnisse der ‚Gremienarbeit‘

Gremium 1



Ergebnisse der ‚Gremienarbeit‘

Gremium 2

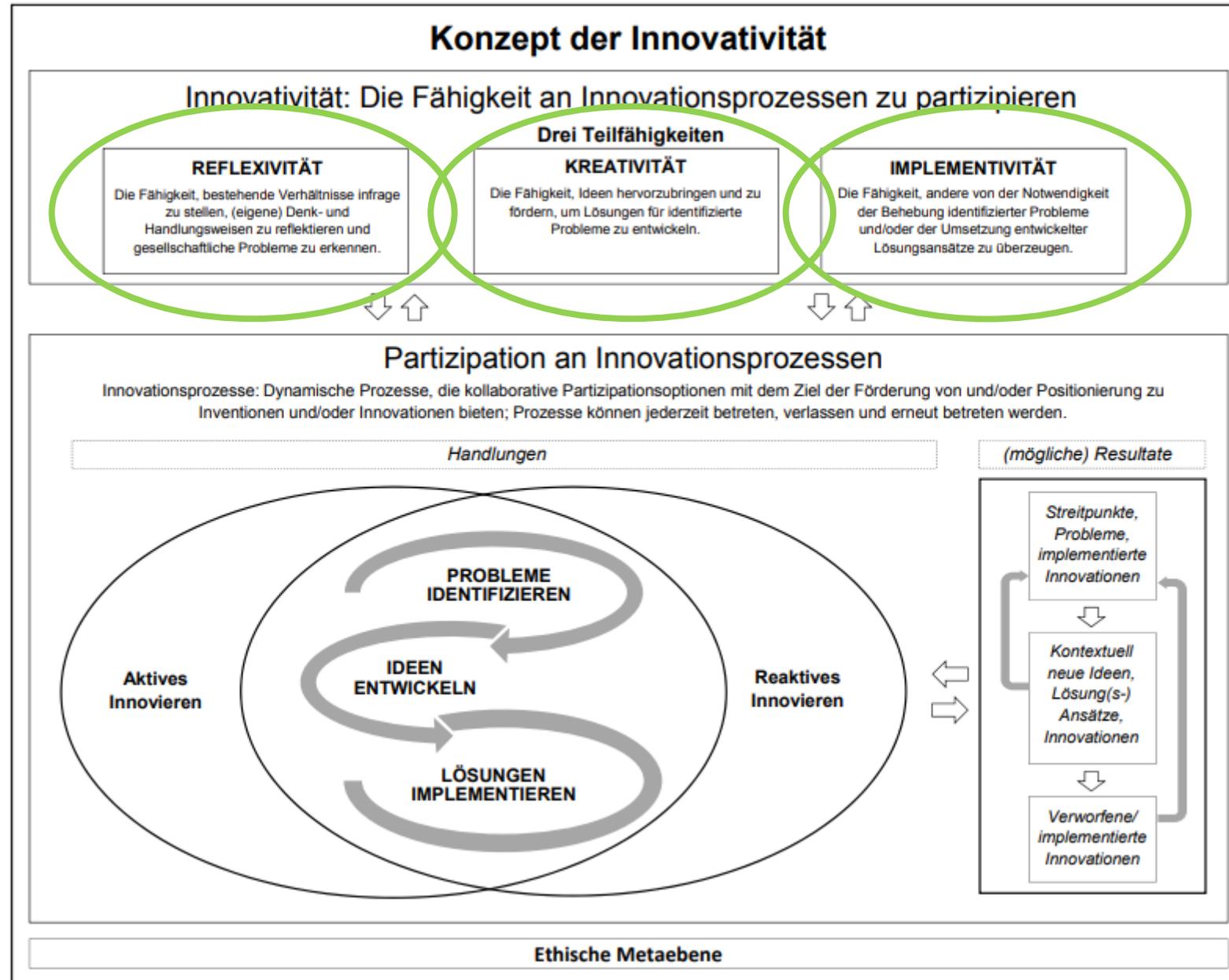


Theoretischer Hintergrund: Bildung für Innovativität

Theoretischer Hintergrund

Warum Innovation in Bildung?

- Bildung selbst ist Innovation(en) ausgesetzt
- Dynamische Lebenswelt von Schüler*innen
- Nicht „nur“ technische Innovationen
- Ambiguität von Innovationen und Fortschrittsversprechen
- Ethische, kulturelle, gesellschaftliche Implikationen
- Reflexion – selbstbestimmtes Handeln
- **Ziel: Schüler*innen befähigen an Innovationsprozessen teilzunehmen**



Ethische Metaebene

Abb. 1: Konzept der Innovativität (Scharf & Gryl 2020)

Theoretischer Hintergrund

Kritische, politische Bildung und Partizipation

Scherr (2010) schlägt eine kritische politische Bildung vor, um Menschen in ihrer Subjektivität zu stärken, die

„nicht auf unmittelbare Akzeptanzbeschaffung für das bestehende politische System und die Vermittlung vermeintlich eindeutiger demokratischer und menschenrechtlicher Normen [abzielt, sondern] Individuen in die Lage [versetzt], die ihnen in demokratischen Verfassungen versprochene Position des mündigen Bürgers auch tatsächlich wahrzunehmen.“ (Scherr, 2010: S. 303)

Die zentrale Aufgabe liegt darin

„Kinder, Jugendliche und Erwachsene

- (1) zu befähigen, politische Ereignisse und Strukturen in Hinblick auf darin eingelassene Macht- und Herrschaftsverhältnisse zu analysieren,
- (2) die Verschränkungen der eigenen Lebenssituation und der eigenen Erfahrungen mit Gesellschaftspolitik verständlich zu machen und
- (3) zu ermutigen und zu qualifizieren, eigene Interessen politisch zu artikulieren.“ (ebd.)

Digitalisierung und (Bildungs-) Gerechtigkeit

- Digitalisierungsbezogene Kompetenzen (z. B. Beißwenger et al. 2020) sind in einer digital geprägten Gesellschaft (Stalder 2017) zentral für soziale Teilhabe (vgl. KMK 2017, S. 4)
 - Digitale Bildung *kann* einen Beitrag zu mehr Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit leisten (vgl. BMBF 2016, S. 10)
 - Die Corona-Krise traf in Deutschland auf ein Bildungssystem, das durch eine „enge Kopplung zwischen sozialer Herkunft und schulischen Leistungen“ (van Ackeren/Endberg/Locker-Grütjen 2020, S. 245) gekennzeichnet ist und verschärft die dramatische Situation (Butterwegge & Butterwegge 2021)
 - Potenziale digitaler Bildung werden nicht ausgeschöpft
- **Förderung der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen von Schüler*innen und (zukünftiger) Lehrer*innen ist daher zentral!**

Innovativität fördernde Simulation (IfS)

Anwendungsbeispiele IfS

Lehrveranstaltung, Thema ‚Campusgestaltung‘



Fotos: Swantje Borukhovich-Weis

Anwendungsbeispiele IfS

Bildungskongress Stockholm 2017, Thema 'Gestaltung eines neuen Bildungssystems'



Anwendungsbeispiele IfS

Forum Wissenschaftskommunikation 2020, Thema 'Urbane Mobilität der Zukunft'



Anwendungsbeispiele IfS

Lehrveranstaltung im Lehramt, Thema ‚Schulhof als Raum für Schüler*innenpartizipation‘



Fotos: Swantje Borukhovich-Weis

Anwendungsbeispiele IfS

Tag der Bewegung & Durchführung im Sachunterricht, Themen ‚Mobilität‘ und ‚Stadt der Zukunft‘



Fotos: Johanna Hoyer, Swantje Borukhovich-Weis

Zusammenfassung

Innovativität fördernde Simulation (IfS)

(Weis et al. 2017, Borukhovich-Weis et al. 2021)

Lehr-Lernziele

- Soll „**Innovativität**“ bzw. die Teilfähigkeiten „**Reflexivität**“, „**Kreativität**“ und „**Implementivität**“ im Sinne einer „**Bildung für Innovativität**“ fördern (Scharf & Gryl 2020)
- Anschlussfähig an verschiedene Themen der Geistes- und Gesellschaftswissenschaften aber auch naturwissenschaftliche-technische Bereiche

Merkmale

- An die Methode Planspiel angelehnt
- Keine Altersbegrenzung, an Lebenswelt der Teilnehmenden anknüpfende Thematik
- Kooperativ, kommunikativ
- Inszeniertes, fiktives Szenario (in der Zukunft), welches Freiraum beim Entwickeln ermöglicht
- Hierarchiearm (soweit möglich)
- „Spielcharakter“ als Trigger, aber: Die Abstimmung steht nicht im Zentrum, eher der Prozess
- Transfer erforderlich

Transfer

Kreativität im Spiel als Ausgangspunkt für Veränderung

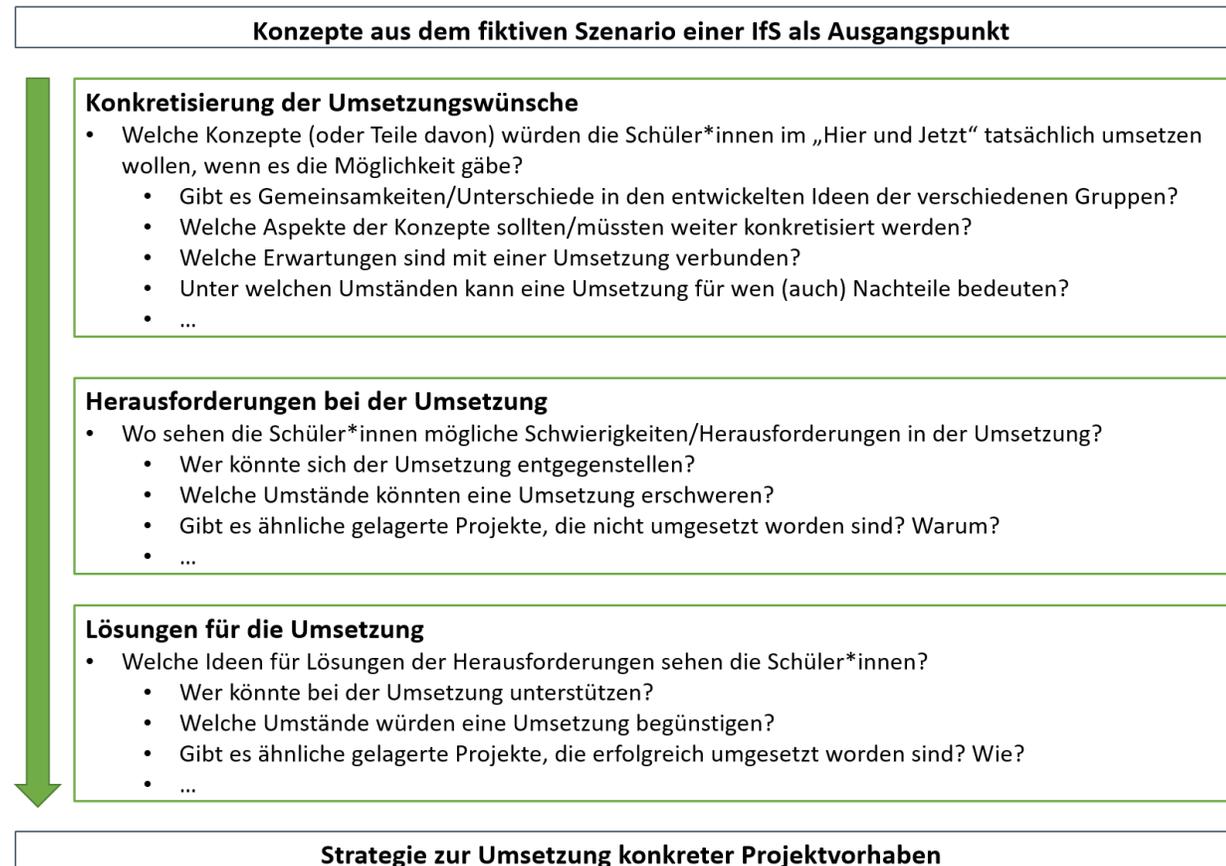


Abb. 2: Leitfaden zur Aushandlung und Weiterentwicklung von Ideen aus einer IfS zur Förderung von Orientierungs- und Demokratieverständnis (Borukhovich-Weis et al. 2021)

Transfer

Beispiel: UNESCO-Projektschule in Essen

Neugestaltung des Schulhofs durch Unterstützung des Fördervereins, des Rotary Clubs und durch (online) gesammelte Spenden



IfS digital?!

Innovativität fördernde Simulation (IfS) digital?!

1. **Digitale Gruppenarbeit** (Geeignete Methode während der Distanzlehre)
2. **IfS hybrid** (Erweiterung des Analogen, Haptischen um digitale Formen der Aufbereitung)
3. **Partizipation nachhaltig fördern** (Digitalisierung nutzen, um Ideen zu teilen/zu verbreiten)

Innovativität und Digitalisierung

Digitale Gruppenarbeit

Die IfS als Methode zur Förderung von Austausch, Kooperation und aktiver Beteiligung im Zuge digital gestützter Distanzlehre/Distanzformate (nicht nur, aber auch während der Pandemie).

Für Teilnehmer/innen verborgen

- + 01_a_Präsentation zur Einführung in das Meeting
- + 01_b_Handout_Alle Infos in Kürze
- + 02_Gremiumwahl
- + 03_a_Ergebnisse - Gremium 1
Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Sie gehören zu (Fehlende Gruppe)
- + 03_b_Ergebnisse - Gremium 2
Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Sie gehören zu (Fehlende Gruppe)
- + 03_c_Ergebnisse - Gremium 3
Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Sie gehören zu (Fehlende Gruppe)
- + Entscheidungsfindung - Erinnerung an das Tagesziel
- + Follow-up: to-do at home: Reflexionsaufgaben

Sitzung 2 (20.10., 10.00 - 16.00 Uhr, SM 102)

- + Bindestrich oder Gedankenstrich?
- + Transfer- und Reflexionsphase

Wir arbeiten im Folgenden mit der Placemat-Methode:

1. Findet euch dafür bitte in Dreier- oder Vierergruppen zusammen.
2. Lest die Aufgabenstellung in diesem Dokument durch und beantwortet die Fragen.
3. Tauscht euch dann in eurer Gruppe aus, tragt eure Ergebnisse in der Mitte des Placemats ein.

- + Einführung in die Theorie
- + Gruppenarbeiten - Planspiel, Simulation und co.

Findet euch in vier Gruppen zusammen. Jede Gruppe bearbeitet eine der Aufgaben. Haltet euch an den zeitlichen Rahmen:

- ca. 20 Min. Lesezeit
- ca. 40 Min. Gruppenarbeitsphase
- ca. 7 Min./Gruppe zum Präsentieren (inkl. Zeit für Rückfragen)

Sitzung 1 (19.10., 10.00 - 16.00 Uhr, SM 102)

5. Meeting zur Campus-Neugestaltung an Hochschulen in Innovatistan!

1. Schau dir die einführende Präsentation an (a)!
Lies dir die einführende Infobroschüre (b) durch!
2. Wähle online dein Gremium aus (s. Tischnummer) und arbeite in deinem Gremium entsprechend der Infobroschüre (s. 1+b)!
3. Stelle deine Ergebnisse online dem gesamten Gremium zur Verfügung!
4. Entscheidet euch im Gremium für ein Konzept und verfasst einen Abschlussbericht!

Für Teilnehmer/innen verborgen

- + 01_a_Präsentation zur Einführung in das Meeting
- + 01_b_Handout_Alle Infos in Kürze
- + 02_Gremiumwahl

Interdziplinäre Vorlesung

Katharina Cyra @katharina.cyra 17:51
Haben Sie Fragen zum Thema Klausur?
Dann schreiben Sie gern hier rd hoch
Ansonsten gern auch ins entsprechende Forum in Moodle

Freski Bushota @freski.bushota@stud 17:57
Wie lange geht die Klausur ganz genau (60 Min)?

Franca Sobel @franca.sobel@stud 18:02
werden wir mit Fragen bekommen bei denen wir richtige s...

Freski Bushota @freski.bushota@stud 18:02
Mögen alle Antworten richtig sein um die volle Punkte zu...
also z.B. bei den einzelnen MC-Aufgaben

Freski Bushota @freski.bushota@stud 18:07
wenn es bei einer Frage zwei richtige Antworten gibt und s...
brücken wir dann beipunkte

Bearbeiten ▾

Bearbeiten ▾ ✓

Bearbeiten ▾ ✓

Bild: Ausschnitt aus Rocket.Chat der UDE (<https://chat.uni-due.de/home>)

Gruppenergebnisse in Form von Videos. Die Studierenden haben arbeitsteilig die Videos produziert, sich dafür synchron/asynchron ausgetauscht. Die Studierenden konnten sich an der ‚frischen Luft‘ treffen oder remote an den Videos arbeiten.

Bild: Ausschnitt aus dem Video „Innovasien“ von Stefan Pelz

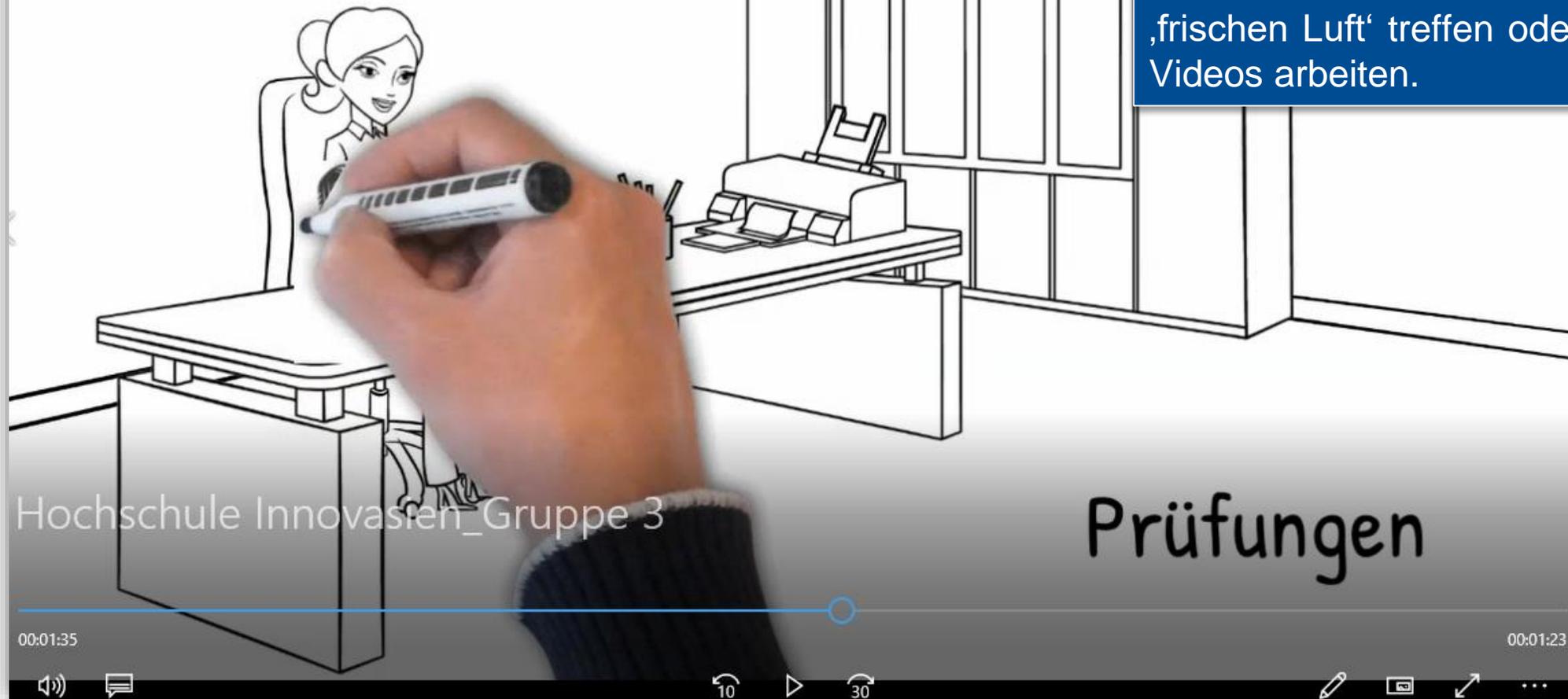


Bild: Ausschnitt eines Videos von Studierenden, produziert im Zuge einer IfS (unveröffentlicht)

Innovativität und Digitalisierung

IfS hybrid

Erweiterung des Analogen, Haptischen um digitale Formen der Aufbereitung (in Planung)

DIE IDEE

- Wird die IfS ‚analog‘ bspw. im Schulunterricht durchgeführt, werden die analogen Möglichkeiten der Gestaltung (mit Bastel-, Natur- und/oder Baumaterialien) durch digitale Tools (z. B. Grafikprogramme) erweitert.

ZIELE

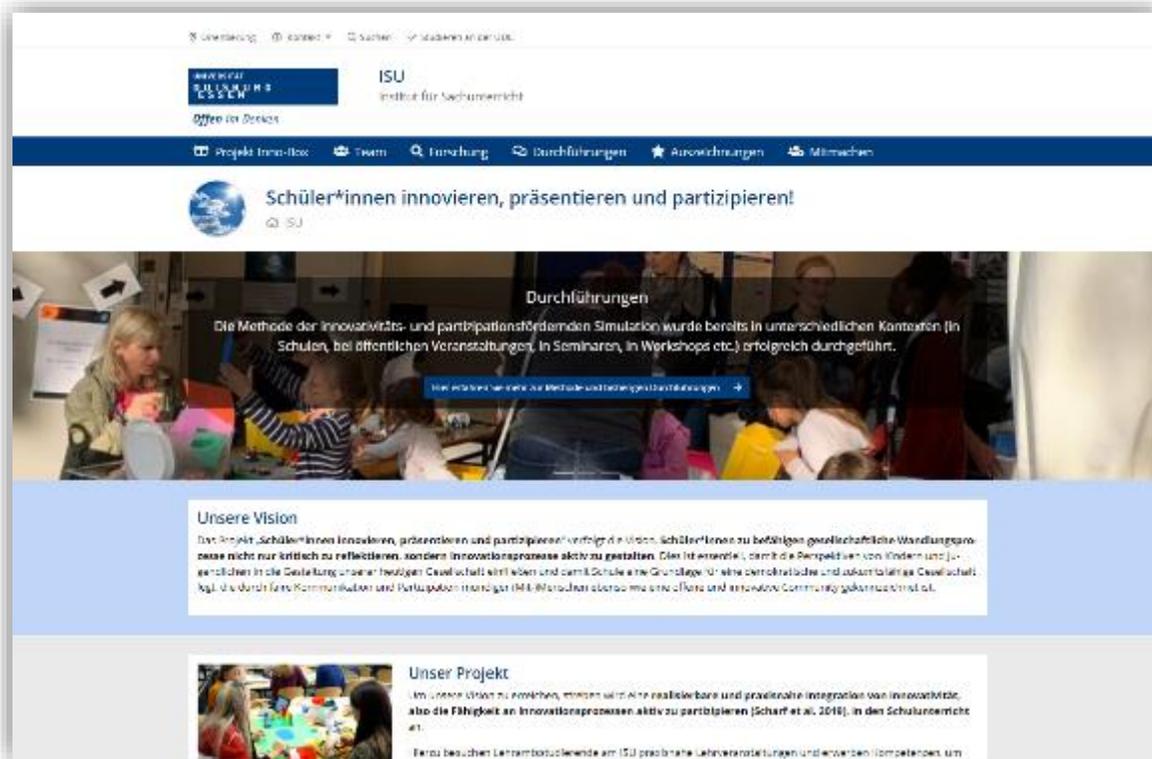
- Im Sinne eines „Universal Design for Learning (UDL)“ (CAST 2021) sollen Möglichkeiten des digitalen und analogen Arbeitens verknüpft werden, um verschiedene Zugänge für Schüler*innen/Teilnehmer*innen zu schaffen.
- Im Sinne der Förderung einer *digitalisierungsbezogenen Fähigkeit zur kritisch-konstruktiven Reflexion von Digitalisierung* (Beißwenger et al. 2020) wird ein gewinnbringender, reflektierter Vergleich analoger Werkzeuge und digitaler Technologien fernab einer ‚besser – schlechter-Dichotomie‘ angestrebt.

DIE UMSETZUNG

- Im Schulunterricht/in Hochschulseminaren des ISU sollen daher zukünftig IfS mit analogen Materialien und digitalen Technologien angeboten werden.

Partizipation nachhaltig fördern

Das Projekt „Schüler*innen innovieren, präsentieren und partizipieren“ möchte Digitalisierung nutzen, um Kindern zu ermöglichen ihre Ideen zu teilen, zu verbreiten & an gesellschaftlichen Diskursen teilzunehmen.



- Digitale Aufbereitung der (analog/digital) modellierten Ideen (Video, Podcast, Pdf, Fotocollage,...)
- **Ideen veröffentlichen**
 - (semi-öffentliche) Verbreitung innerhalb der Schule (Website, Newsletter etc.)
 - Portal aufbauen, auf dem Schüler*innen ihre Ideen öffentlich präsentieren können
 - oder Veröffentlichung auf bestehenden Portalen (z. B. [Klickwinkel](#))
 - in digitale Tools einbinden (z. B. digitales Mapping, [Aula](#))

Reflexion – Diskussion – Fragen

- **Könntet ihr euch vorstellen die IfS einzusetzen?**
- **Habt ihr Ideen für den Einsatz?**
- **Wo seht ihr Chancen und Grenzen?**
- **Was hat euch an der Durchführung des Workshops gefallen? / Was soll beim nächsten Mal besser gemacht werden?**
- **Welche weiteren Anmerkungen möchtet ihr machen?**
- **...**

***Vielen Dank für die Teilnahme und
den Austausch!***

Abschluss

Quellen

Literatur

- Ackeren, Isabelle van/Endberg, Manuela/Locker-Grütjen, Oliver (2020): Chancenausgleich in der Corona-Krise: Die soziale Bildungsschere wieder schließen. In: DDS – Die Deutsche Schule 112, H. 2, S. 245-248.
- Beißwenger, M., Borukhovich-Weis, S., Brinda, T., Bulizek, B., Burovikhina, V., Cyra, K., Gryl, I., Tobinski, D.: Ein integratives Modell digitalisierungsbezogener Kompetenzen für die Lehramtsausbildung. In: Beißwenger, M., Bulizek, B., Gryl, I., Schacht, F. (Hrsg.) Digitale Innovationen und Kompetenzen in der Lehramtsausbildung, S. 45-76. Universitätsverband Rhein-Ruhr, Duisburg (2020).
- Borukhovich-Weis, S., Gryl, I. & Pokraka, J. (2021): Kinder verhandeln ihre Räume. In: Weltwissen Sachunterricht, H. 3, Westermann, S. 30-35.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (2016): Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft: Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. www.bildung-forschung.digital/files/Bildungsoffensive_fuer_die_digitale_Wissensgesellschaft.pdf.
- Butterwegge, Carolin & Butterwegge, Christoph (2021): Kinder der Ungleichheit: Wie sich die Gesellschaft ihrer Zukunft beraubt. Campus Verlag, Frankfurt a.M.
- CAST (2019): The UDL Guidelines. Verfügbar unter: <http://udlguidelines.cast.org/>.
- KMK - Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.) (2017): Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin: KMK.
www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf.
- Scharf, C. & Gryl, I. (2020): Innovativität – Gerechtigkeit – Nachhaltigkeit. In: GW-Unterricht, H. 159 (3), S. 16-30.
- Weis, S., Scharf, C., Greifzu, L. & Gryl, I. (2017): Stimulating by Simulating. In: IACB, ICE & ICTE: Conference Proceedings, Stockholm, S. 386/1-386/9.

Links

- <https://klickwinkel.de/wettbewerb/w-2019/>
- <https://aula-blog.website/>
- <https://www.uni-due.de/isu/innovation-in-bildung.php>
- <https://my.unesco-schule-essen.de/index.php/2-uncategorised/203-page-11>

Kontaktiert uns gerne jederzeit!

Swantje Borukhovich-Weis

Mail swantje.borukhovich-weis@uni-due.de

Web <https://www.uni-due.de/geographie/sachunterricht/weis.php>

Inga Gryl

Mail inga.gryl@uni-due.de

Web <https://www.uni-due.de/geographie/sachunterricht/gryl.php>

Jan Grey

Mail jan.gray@uni-due.de

Web <https://www.uni-due.de/geographie/sachunterricht/grey.php>