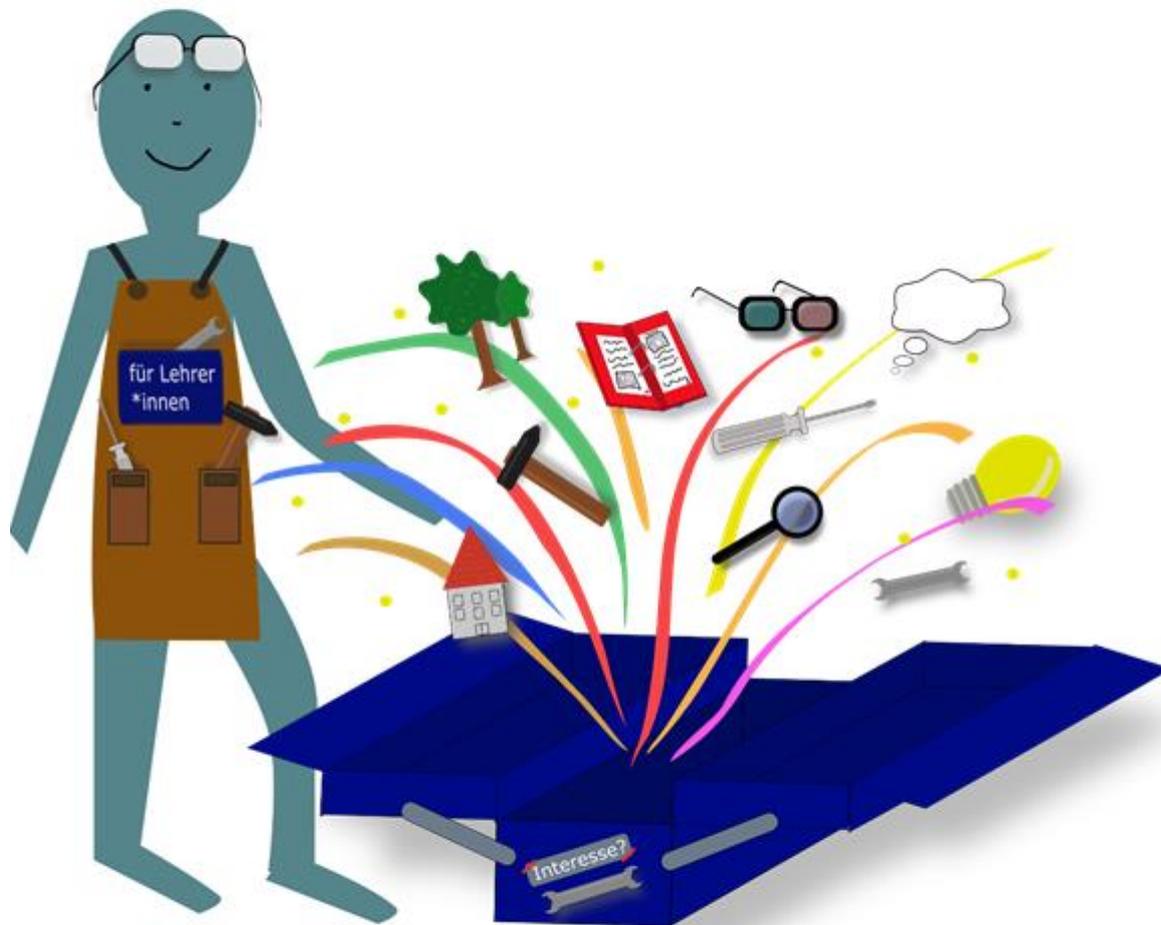


Werkzeugkoffer zur Interessensfindung



praktisch und individuell

für draußen und drinnen

Ideenkatalog

nachjustierbar

mit Vorbereitung oder spontan einsetzbar

© Veronika Ziller

**Ergebnis des Forschungsprojekt „Lernen bedeutsam machen“
Universität Wien – Open School
2020/2021**

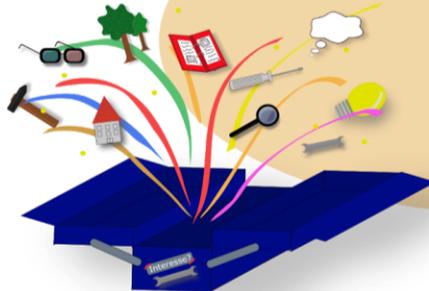
Rahma Eltabakh, Sara Glanzer, Christina Meikl, Barbara Panny, Veronika Ziller

Inhaltsverzeichnis

0. Kreativmethoden der Ideenfindung - Vorwissen	3
Exkursionen	8
1. Bibliotheksbesuch	9
Anhand ausgewählter Bücher Interessen finden und benennen	9
2. Kinobesuch	11
In eine neue Rolle schlüpfen und den Kinobesuch bewusst anders wahrnehmen	11
3. Parkspaziergang mit der Kamera	13
Beobachten der Umgebung durch die Brille einer bestimmten Berufsgruppe. Was kann verändert werden?.....	13
In der Schule - mit Vorbereitung	15
4. Der Heimweg wird zur Entdeckungsreise	16
Durch das Schlüpfen in andere Rolle das eigene Interesse entdecken	16
5. Interessen-Dating	18
Durch eine App mit Pfad-Auswahl das Interesse entdecken	18
6. My favourite things	19
Durch die Auswahl von bestimmten Gegenstände die eigenen Interessen analysieren und präsentieren	19
7. Zu Gast in der Schule	20
Durch Vorträge, Präsentationen und Fragerunden mit externen Expert*innen neue Interessensfelder entdecken.....	20
In der Schule – Spontan	22
8. Auf einer einsamen Insel	23
Mit 3 exemplarisch ausgewählten Gegenständen vom eigenen Interesse ausgehend zu einer Projektidee kommen.....	23
9. Highlights der Woche	24
Durch das schriftliche Fixieren der Tätigkeiten in einem bestimmten Zeitraum die eigene Leidenschaft und das Interesse erkennen	24
10. Mein Nachmittag	25
Durch das aktive Wahrnehmen eigener täglicher Beschäftigungen erkennen, welche Veränderungen man sich im persönlichen Umfeld wünscht.....	25
11. Moodboard	27
Mit visuellen Impulsen das eigene Interessenfeld künstlerisch aufbereiten und somit Interessen sichtbar machen.	27
12. Rollentausch	29
Durch das Auflisten der verschiedenen “eigenen Rollen” herausfinden, in welcher Rolle man sich am wohlsten fühlt.	29
13. Was sagt mein Account über mich aus?	31
Durch eine Auseinandersetzung mit Social-Media-Kanälen Interessen erkennen	31

Open Lab's: In Projekten persönliche Talente und Potentiale entfalten vom Interesse zur Projektidee...

*"triggered situational interest" &
"maintained situational interest"



1. Entdecken des Interesses*

- Entwickeln
- Finden
- Bennenen



2. Vom Interesse zur Idee

- Sammeln
- Bewerten
- Auswählen



3. Von der Idee zum Projekt

- Planung
- Durchführung
- Reflexion

© Veronika Ziller

0. Kreativmethoden zur Ideenfindung - Vorwissen

Verschiedene Vorgehensweisen und Ansätze für die Ideenentwicklung

Der Begriff des Brainstormings, welcher ursprünglich von Alex F. Osborn entwickelt wurde, hat seinen fixen Platz in unserem Vokabular gefunden. Das Brainstormen und andere Kreativmethoden zur Ideenfindung sind leicht abwandelbar und können in unterschiedlichen Szenarien angewandt werden. Es geht bei diesen Methoden darum, die Entstehung von neuen, auch außergewöhnlichen Ideen zu fördern. Der Vorteil hierbei zeigt sich in der einfachen Handhabung, denn die meisten Methoden können sehr zeiteffizient und ohne Vorbereitung angewendet werden.

Diese Auflistung, stellt nur einen Bruchteil der Möglichkeiten da, welche Methoden es zur Ideenentwicklung gibt. Die Vorschläge sollen als Inspirationsquelle und als Zusammenfassung von bereits bekanntem Wissen dienen. Die Methoden können individuell an die Schüler*innen angepasst werden.

- **Brainstorming klassisch - Zettel und Stift**

Die bekannteste Methode, hierbei werden alle Ideen zu einem bestimmten Begriff notiert ohne sie im Vorfeld oder während des Entstehungsprozesses zu bewerten. Das Brainstorming kann als Einzel- oder auch als Gruppenübung durchgeführt werden. Wichtig ist die zeitliche Begrenzung der Phase. (vgl. Hawkins 2019)

- **Brainstorming A bis Z**

Hierbei werden zu einem bestimmten Thema für jeden Buchstaben im Alphabet Begriffe gesucht. Dies kann als Gruppenarbeit oder im Plenum an der Tafel passieren. Wichtig ist, hierbei auch doppelte Belegungen eines Buchstabens zu erlauben, damit nicht eventuell vorhandenen Ideen verloren gehen, nur weil der Buchstabe schon belegt ist. (vgl. Hawkins 2019)

- **Mind Mapping**

Es handelt sich um eine visuelle Methode, die es erlaubt, verschiedenen Ideen, Gedanken und Verbindungen zu einem zentralen Begriff darzustellen. (vgl. Nückles et al. 2004)

- **Brainstorming mit Hilfe eines Objektes**

Das Brainstorming wird mithilfe eines Gegenstands, der zum Thema passt durchgeführt (z.B. Wort/Satz an der Tafel, Bild, Video, Musik, ...)

Der Grundgedanke des klassischen Brainstormings bleibt hierbei erhalten und wird durch visuelle, haptische oder auch auditive Reize verstärkt. (vgl. Hawkins 2019)

- **Brainwriting**

Das Brainwriting ähnelt dem Prinzip des Brainstorming. Bei dieser Methode werden die Ideen aber verschriftlicht. Die Gruppen können jedoch

größer sein und alle Teilnehmenden können am Kreativprozess gleichermaßen teilnehmen.

1. Variante - 6-3-5:

Der Name Beschreibt schon die Basis-Spielregeln: 6 Teilnehmende schreiben 3 Ideen auf. Diese werden von den restlichen 5 Teilnehmenden in 5 Runden 5-mal weiterentwickelt.

2. Variante - Pool:

Diese Variante braucht wesentlich mehr Papier als die erste. Die Teilnehmenden sind um einen Tisch versammelt, auf dem ein großer Stapel mit weißem Papier liegt. Jede*r Teilnehmende schreibt seine Ideen auf ein eigenes Blatt, das anschließend in die Mitte des Tisches gelegt wird - den Pool. Auf die Rückseite des Blattes werden immer die Initialien geschrieben oder eine Erkennungszeichen.

In den ersten 10 Minuten sollte der Pool mit eigenen Ideen gefüllt werden. Wenn die eigenen Ideen ausbleiben, wird ein Zettel aus dem Pool genommen und dieser wird mit weiteren Ideen ergänzt oder als Inspiration für eine neue Idee gesehen.

Das Potential dieser Methode liegt in der gegenseitigen Inspiration. (vgl. Lungershausen 2017)

- **Morphologische Matrix**

Diese Methode ist schon etwas spezieller, bietet aber einen hohen kreativen Output. Es geht darum, das Problem in einzelne Teile, Parameter, Elemente zu teilen. Diese Zerlegung kann inhaltlich, hierarchisch, strukturell,... gedacht werden. Je genauer die Zerlegung vorgenommen wird, desto besser funktioniert die Arbeit mit dieser Methode. Ziel ist es, nach dem Zerlegen, die einzelnen Probleme zu einer neuen Lösung zu kombinieren. (vgl. Lungershausen 2017)

- **Brainswarming**

Diese noch sehr junge Methode hat eine Grafik als Ziel. Diese entsteht, indem ein Problem von zwei Seiten gesehen wird. Einerseits steht oben das Ziel und unten die Ressourcen. Der Zwischenraum soll mit Lösungsansätzen gefüllt werden. Als Beispiel kann sich der Prozess des Kuchenbackens vorgestellt werden: Das Ziel ist der Kuchen und die Ressourcen die Küchengeräte und Zutaten. Dazwischen werden alle möglichen Varianten gefunden, wie sie diesen Kuchen backen könnten. Der Vorteil dieser Methode ist das Überlisten von fixierten Denkmustern. (vgl. Lungershausen 2017)

- **BrainStation**

Diese Methode eignet sich vor allem für größere Gruppen. (10+) Die BrainStation arbeitet, wie der Name schon sagt, mit mehreren Stationen, die nacheinander bearbeitet werden. Das Problem wird an jeder Station von einer anderen Perspektive betrachtet. Dafür müssen vorab Fragen und vielversprechende Perspektiven ausgearbeitet werden. → Variante: **BrainRunning** (vgl. Lungershausen 2017)

- **Ideensammlung auf Plakaten**
Bei dieser Form der Ideensammlung werden die verschiedenen Einfälle als Schlagwörter oder Bilder auf einem Plakat gesammelt. Diese Plakate können als Ideen Anreiz aufbewahrt und in der Klasse ausgestellt werden. (vgl. Nückles et al. 2004)
- **Traumreisen**
Bei einer geführten Traumreise sollen die teilnehmenden Personen lernen, in ihrer Fantasie Vorstellungen zu assoziieren und zu entwickeln. Es soll in einer Traumreise gelernt werden Gedanken und Bilder miteinander zu verknüpfen und so Probleme zu lösen. (vgl. Adams 2010)
- **Ideen Notizbuch über einen gewissen Zeitraum - Die Hammingway Methode**
Das Ideen Notizbuch soll die Schüler*innen über einen bestimmten, meist längeren Zeitraum begleiten. Der Grundgedanke ist, dieses Buch immer bei sich zu tragen und so auch Ideen die spontan auftreten festzuhalten. (vgl. Talin 2020)
- **Spekulative Methode - Spekulative Fragen stellen**
Mittels spekulativer Fragen in der Art von "Was wäre, wenn es keine Handys mehr geben würde?" soll die Fantasie der Schüler*innen angeregt werden. Der Inhalt der Fragen kann auf ein bestimmtes Thema abzielen, aber auch willkürlich gewählt werden. Die spekulative Methode eignet sich auch als Grundlage für Diskussionen im Klassenverband. (vgl. Talin 2020)
- **Crawford-Slip Technik**
Diese Methode des Brainstormings ist besonders für größere Gruppen geeignet. Dabei bekommen alle Teilnehmer*innen des Brainstormings 30 Karteikärtchen auf welchen sie in Einzelarbeit während fünf Minuten alle Ideen notieren, die ihnen zu einem bestimmten Thema in den Sinn kommen. In der zweiten Runde, lesen die Teilnehmer*innen die Kärtchen ihres Sitznachbarn und lassen sich von deren Ideen inspirieren. Die neu entstehenden Ideen werden wieder auf neue Karteikärtchen geschrieben. Diese Brainstorming-Methode gilt als beendet, sobald die Teilnehmer*innen keine neuen Ideen mehr haben. Ergebnis ist eine Vielzahl von Karteikärtchen mit unterschiedlichen Ideen (vgl. Becker 2018).
- **Design Thinking**
Das Design-Thinking ist weniger eine Brainstorming-Methode sondern eher genereller als Kreativmethode zur Bearbeitung von Fragestellungen bzw. zur Generierung von Projekten. In der Methode des "Design Thinkings" versetzt man sich als "Designer" in die Rolle der Kunden und versucht so, eine Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden. Dabei werden die Phasen, nach welchen

ein Designer arbeitet, als Grundstruktur für die Lösungsfindung vorgegeben: Beobachtung, Verstehen, Ideenfindung, Prototypentwicklung, Verfeinerung und Ausführung. Konkret werden in der Design-Thinking Methode dann 6 Schritte nacheinander befolgt (vgl. Kreuzer 2018) :

- **Emphazise:** Aufbau von Empathie für die Zielpersonen
- **Define:** Definition der Aufgabenstellung, die es zu bearbeiten gilt
- **Ideate:** Gewinnung von Lösungsideen
- **Prototype:** Erarbeitung von Prototypen
- **Test:** Überprüfung der gefundenen Lösungen
- **Decide** (nach mehreren Durchläufen): Entscheidung für eine Lösungsidee

Quellen:

Adams, Stefan (2010): Neue Fantasiereisen. Entspannende Übungen für Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. München: Don Bosco.

Becker, J.H. (2018): Kreativitätstechniken. In: Praxishandbuch berufliche Schlüsselkompetenzen. Berlin, Heidelberg: Springer. https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.1007/978-3-662-54925-4_11 [letzter Zugriff am 28.01.2021].

Hawkins, John (2019): Brainstorming. Become a Brainstorming Facilitator by Learning These Techniques. <http://search-ebsohost-com.uaccess.univie.ac.at/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2098252&site=ehost-live> [letzter Zugriff am 28.01.2021].

Kreutzer, Ralf (2018): Toolbox für Marketing und Management. Wiesbaden: Springer. https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.1007/978-3-658-21881-2_7 [letzter Zugriff am 28.01.2021].

Nückles, Matthias; Gurlitt, Johannes; Pabst, Tobias; Renkl, Alexander (2004): Mind Maps und Concept Maps. Visualisieren – Organisieren – Kommunizieren. München : dtv.

Talin, Benjamin (2020): 6 erfolgreiche Methoden für Brainstorming & Ideenfindung, online für MoreThanDigital, Zürich <https://morethandigital.info/6-erfolgreiche-methoden-fur-brainstorming-ideenfindung/> [letzter Zugriff am 28.01.2021].

Lungershausen, Lutz (2017): Kreativ! Auf Knopfdruck systematisch Ideen generieren. Frechen: mitp.

Exkursionen



1. Bibliotheksbesuch

Anhand ausgewählter Bücher Interessen finden und benennen



Ziel: Durch eine riesige Auswahl an Büchern neue Interessen entdecken oder bereits vorhandene Interessen vertiefen.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Bibliothek / Bücherei, *optional: Kahoot-Umfrage, Plakate*

Sozialform: Einzel- & Gruppenarbeit

Umsetzung:

- Die Bereiche einer Bibliothek werden vorgestellt: Ernährung, Sport, Musik, Literatur, Geographie, Geschichte, Kinder- und Jugendabteilung
- Die Schüler*innen entscheiden sich für 2 Bereiche in der Bibliothek, in denen sie stöbern möchtest. (Um gleich einen Eindruck davon zu bekommen, für welche Bereiche sich die Schüler*innen entscheiden, können die Lehrpersonen z.B. eine *Kahoot-Umfrage* erstellen. Da *Kahoots* die Eingaben der Schüler*innen mitunter als Diagramme auswerten, wird dabei für die Lehrpersonen schnell ersichtlich, welche Bibliotheksbereiche die meisten SchülerInnen anziehen.)
- Aus den beiden Bereichen, die sie sich ausgesucht haben, nehmen sich die Schüler*innen jeweils 3 Bücher aussuchen und herausnehmen.
- Danach sollen sie sich mit den Büchern einen ruhigen Platz suchen und die 6 ausgewählten Bücher durchblättern. Was ist besonders interessant?
- Mögliche Aufgabenstellung danach: Was an den beiden Büchern hat dein Interesse geweckt?
 - Covergestaltung?
 - Inhalt?
 - Genre?
 - Klappentext?
 - Einzelne Kapitel?
 - Titel?

- Die Schüler*innen sollen folgenden Satz vervollständigen:
In diesem Buch aus dem Bereich _____ geht es um _____.
Dieses Buch interessiert mich, weil _____.
- Beide, eines oder keines der Bücher können nun ausgeliehen werden.

Reflexions-Anregungen:

- Im Plenum könnte gesammelt werden, wer sich für welche Bücher entschieden hat. Die Funde werden analysiert. Nach welchen Kriterien wurden die Bücher ausgewählt? Welche Bücher ähneln sich (in Thema, Genre, Sprache etc.)?
- Es können zusätzlich im Klassenzimmer (am besten aber direkt anschließend vor Ort in der Bibliothek) Plakatwände, betitelt mit den Namen der Bibliotheksbereiche, aufgestellt werden. Die Schüler*innen können auf den Plakaten notieren, was sie konkret an den Bereichen interessiert (Thema der Bücher, Genre, Buchtitel...) und worüber sie gerne mehr erfahren würden.
- Welche Projektideen fallen den Schüler*innen zu den ausgewählten Büchern/Bereichen ein?

2. Kinobesuch

In eine neue Rolle schlüpfen und den Kinobesuch bewusst anders wahrnehmen



Ziel: Durch das Hineinversetzen in eine bestimmte Rolle und den damit verbundenen Perspektivenwechsels können neue Interessen entdeckt bzw. vorhandene Interessen vertieft werden.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Kino, Rollenkarten, *optional: Plakate*

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung:

- Ideensammlung in der Klasse zu Personengruppen, die bei der Produktion und Vorführung eines Kinofilms involviert sind (von Drehbuchautor*innen, Regisseur*innen und Produzent*innen über Schauspieler*innen, Kostümbildner*innen, Stylist*innen, Tontechniker*innen etc. zu Barangestellten, Billeteur*innen und Filmkritiker*innen im Kino)
- Möglicher Arbeitsauftrag: Entscheide dich für eine Rolle, die du während des Kinobesuchs einnehmen möchtest und gib deiner Rolle einen Vor- und Nachnamen bzw. einen Künstlernamen. (Idealerweise entscheiden sich mindestens zwei Personen für dieselbe Rolle, um Reflexionen in Partner- bzw. Gruppenarbeit zu ermöglichen.)
- Du hast bei der Produktion des Films mitgewirkt, beziehungsweise arbeitest im Kino. Mach dir Gedanken zu deinem konkreten Arbeitsbereich und notiere deine Antworten.
 - Wofür bist du verantwortlich?
 - Mit wem arbeitest du zusammen?
 - Was ist das Coolste an deiner Arbeit?
 - Wo liegt die größte Herausforderung in deiner Arbeit?
 - Ich habe mich für die Rolle eines/einer _____ entschieden, weil _____.
 - Etc.

- Schüler*innen, die dieselbe Rolle gewählt haben, können nun ihre Reflexionen diskutieren und erweitern und evtl. eine Internetrecherche zum Thema durchführen. Die Schüler*innen können Fragen aufschreiben, die sie gerne einer/m Kinomitarbeiter*in stellen würden.
- Für den Tag des Kinobesuches bekommen die Schüler*innen eine unterschiedliche Aufgabe, je nachdem ob sie die Rolle einer Person gewählt haben, die vor Ort im Kino arbeitet, oder die Rolle einer Person, die bei der Filmproduktion mitgewirkt hat. Die Schüler*innen sollen sich die Notizen, die sie im Unterricht zu ihrer jeweiligen Rolle gemacht haben, vor dem Kinobesuch ein weiteres Mal durchlesen und sich so vertraut wie möglich mit ihrer Rolle machen.
- Mögliche Rollenkarten:
 - Rollen – Vor Ort im Kino aktiv
Überprüfe, inwieweit deine Erwartungen zum Arbeitsbereich deiner Rolle mit den Aufgaben der Mitarbeiter*innen vor Ort übereinstimmen. Welche weiteren Aufgaben kommen auf deine Rolle zu? Welche Aufgaben kommen doch nicht auf deine Rolle zu?
Was gefällt dir an der Arbeit?
Etc.
 - Rollen – Bei der Filmproduktion aktiv
Es ist der Tag der Premiere....
Bist du zufrieden mit dem Film? Und mit der Mitarbeit deiner Rolle an dem Film?
Was wirst du bei deiner Arbeit am nächsten Film (1) anders machen und was wirst du (2) beibehalten?
Was interessiert dich am meisten an der Arbeit?

Reflexions-Anregungen:

- Schüler*innen, die dieselbe Rolle eingenommen haben, vergleichen ihre Eindrücke zum Kinobesuch und gestalten ein Plakat zu ihren Erkenntnissen und Wahrnehmungen.
- *After-Hour nach der Premiere:* Falls die Schüler*innen gerne schauspielern, dann können sie dazu ermutigt werden, zurück in ihre Rolle zu schlüpfen und als Gruppe (1) ihre zuvor besprochenen Eindrücke und Wahrnehmungen mit dem Plenum teilen und (2) den Erfolg des Filmes diskutieren.
- Welche Projektideen fallen den Schüler*innen zu den eingenommenen Rollen ein?

Mögliche Themen, die parallel in der Schule bearbeitet werden können:

- Produktionsstätte: Kino

3. Parkspaziergang mit der Kamera

Beobachten der Umgebung durch die Brille einer bestimmten Berufsgruppe. Was kann verändert werden?



Ziel: Durch Beobachten und fotografisches Festhalten von Gedanken den Park mit anderen Augen wahrnehmen und Probleme bzw. Veränderungsmöglichkeiten erkennen.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Park, Handy mit Kamera, Liste mit möglichen Rollen

Sozialform: Einzel- & Gruppenarbeit

Umsetzung:

- Es wird gemeinsam mit den Schüler*innen ein Spaziergang in den nächstgelegenen Park unternommen.
- **Schritt 0 (optional):** Die Schüler*innen gehen ca. 5-10 Minuten alleine durch den Park und beobachten die Umgebung. Was gibt es Interessantes zu sehen? Was gefällt ihnen, was gefällt ihnen nicht? Wie ist der Park geplant worden? Welche Statuen/Sitzgelegenheiten etc. gibt es?
- **Schritt 1:** Die Schüler*innen erhalten eine vorbereitete Liste mit verschiedenen Rollen, in die sie sich hineinversetzen können, zum Ankreuzen: z.B. Architekt*in, Raumplaner*in, Botaniker*in, Rollstuhlfahrer*in, Müllabfuhr, Ordnungsamt, Künstler*in, Soziolog*in,... Sie entscheiden sich für eine der Rolle, die sie gerne einnehmen würden. Es ist auch möglich eigene Rollen hinzuzufügen.
- **Schritt 2:** Durch die Brille der jeweiligen Rolle haben die Schüler*innen nun ca. 10 Minuten Zeit, (erneut) durch den Park zu spazieren. Was fällt ihnen besonders durch die Filterbrille der jeweiligen Rolle auf? Welche Probleme erkennen sie? Was fehlt? Wo würden sie etwas verändern? Was weckt ihr Interesse? z.B. *nimmt der/die Botaniker*in die verschiedenen Pflanzen und Bepflanzungsarten wahr, der/die Raumplaner*in die Art und Weise wie der Park aufgebaut wurde, der/die Künstler*in die Kunstwerke, die aufgestellt wurden bzw. welche Art von Kunst in diesem Park fehlt.*

- **Schritt 3:** Als Erinnerungsstütze bzw. als Speicher der Gedanken, die sich die Schüler*innen während des Spazierens gemacht haben, sollen die Schüler*innen 3 Handyfotos machen. z.B. *fotografiert der/die Künstler*in die kaputte Statue, das Ordnungsamt den Müll der neben den Mülleimern am Boden liegt, der Raumplaner die Wegführung oder die vorhandenen Sitzgelegenheiten etc.*
- **Schritt 4:** Die Schüler*innen präsentieren ihre 3 Bilder vor der Klasse und erzählen anhand der Bilder, welche Gedanken sie sich gemacht haben: Was fanden sie im Park interessant, was stellt für sie ein Problem dar, was würden sie ändern. z.B. *ärgert sich der Botaniker, dass die Pflanzen keine Namensschilder haben, der Raumplaner findet dass es zu wenige Sitzgelegenheiten gibt etc.*
- **Schritt 5:** Die Schüler*innen treffen sich nun in ihren Berufssparten: alle Architekt*innen, alle Botaniker*innen, alle Künstler*innen etc. treffen sich und vergleichen ihre Gesichtspunkte. Könnte man ein gemeinsamen Punkt finden, über den man sich weitere Gedanken macht?

Reflexions-Anregungen:

- Welche Projektideen können aus dem Spaziergang entstehen? Gab es etwas, was den Schüler*innen interessant genug erschien, daraus ein Projekt entstehen zu lassen?
- Wo könnte man weiter recherchieren? z.B. Kunst im öffentlichen Raum, Sitzgelegenheiten im öffentlichen Raum, heimische Pflanzen, ...
- Projektvorschläge:
 - Ein ortsspezifisches Kunstprojekt gestalten
 - Eine neue Sitzgelegenheit für den Park bauen
 - Einen neuen Plan des Parks zeichnen
 - Die Bäume im Park mit Namensschilder versehen

Mögliche Themen, die parallel in der Schule bearbeitet werden können:

- Ortsspezifische Kunst
- Raumplanung
- Social Design

In der Schule - mit Vorbereitung



4. Der Heimweg wird zur Entdeckungsreise

Durch das Schlüpfen in andere Rollen das eigene Interesse entdecken



Ziel: Die Schüler*innen setzen sich mit ihrer eigenen Umgebung auseinander, beobachten gezielt Probleme und generieren Lösungsideen.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Papier und Stift

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung::

Innerhalb einer Woche treten die Schüler*innen jeden Tag den Heimweg mit einer anderen 'Brille' an. Durch das Schlüpfen in unterschiedliche Rollen sollen die Schüler*innen trainieren, Probleme zu entdecken und lösungsorientiert zu denken.

Klimaaktivist*in: Die Schüler*innen stellen sich vor in die Rolle einer/s Klimaktivist*in zu treten, wie z.B. Greta Thunberg. Die Aufgabenstellung lautet: „Dir ist es ein großes Anliegen, in deiner Umgebung Schritte für den Klimaschutz zu setzen. Beobachte am heutigen Heimweg, ob du Plätze/ 'Baustellen' findest, die du verändern könntest, und überlege dir Maßnahmen, die zum Schutz des Klimas nötig wären!“

Architekt*in: Die Schüler*innen stellen sich vor in die Rolle einer/s Architekt*in zu treten. Die Aufgabenstellung lautet: „Heute bist beobachtest du in deinem Alltag alles was um dich herum errichtet wurde. Häuser, Fußballplätze, dein eigenes Zimmer, die Schule. Wenn du Architekt*in wärst, was würdest du verändern? Was ist dir wichtig?“

Handwerker*in: Die Schüler*innen stellen sich vor in die Rolle einer/s Handwerker*in zu treten. Die Aufgabenstellung lautet: „Nicht selten kommt es vor, dass manche Wände eine neue Farbe brauchen, die Schreibtischlade steckt, beim Schreibtischstuhl eine Rolle nicht mehr funktioniert, und und und. In unserem Alltag gibt es viele kleine

Baustellen, die wir oft gar nicht bewusst wahrnehmen. Gehe heute nach Hause und notiere dir alle Baustellen in deiner Umgebung (auch schon in der Schule und bei dir zu Hause)!”

Künstler*in: Die Schüler*Innen stellen sich vor, in die Rolle einer/s Künstler*in zu treten. Die Aufgabenstellung lautet: „Heute bist du Künstler*in, egal ob Musiker*in, Maler*in, Tänzer*in, etc.. Beobachte in deiner Umgebung, wo du es schön fändest, die Welt mit Musik und Malerei (...) zu verschönern. Notiere deine Ideen und Schauplätze!”

Die Schüler*innen suchen sich eigene Rollen/Brillen aus und erarbeiten einen selbstausgesuchten Auftrag.

Reflexions-Anregungen:

- Mögliche Fragestellungen an die Schüler*Innen: Wie fühlst du dich in dieser Rolle? Warum hast die diese Rolle ausgesucht?

5. Interessen-Dating

Durch eine App mit Pfad-Auswahl das Interesse entdecken



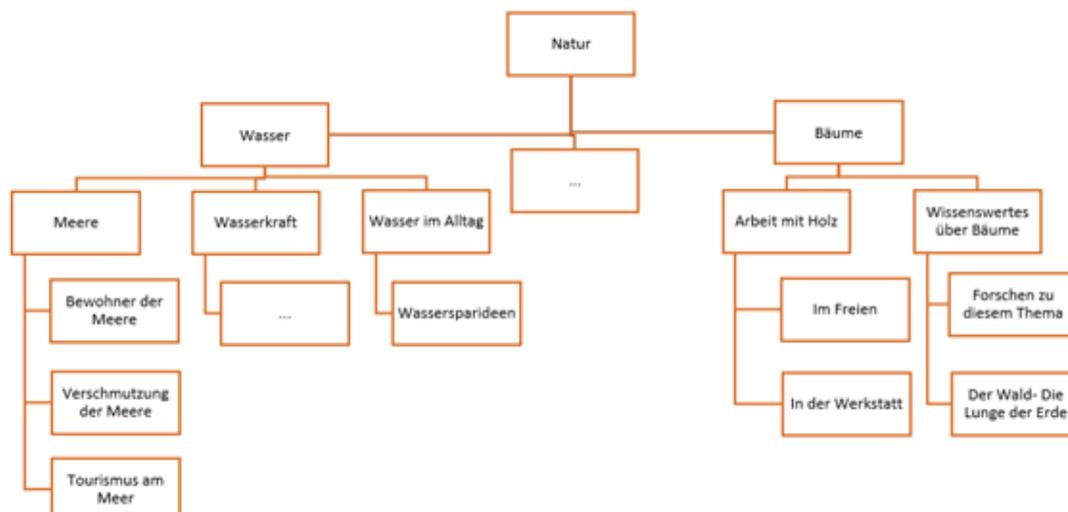
Ziel: Das Ziel wäre, eine App zu generieren, die aus unterschiedlichen Themenpfaden besteht. Die Schüler*innen können durch das „Swipe-System“ einen Themenpfad einschlagen, der das eigene Interesse weckt.

Benötigte Materialien / Ressourcen: App programmieren, denn bis jetzt ist es nur eine Idee

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung:

Diese Idee leitet sich von einer bekannten Dating-App ab. Nur anstatt von Partnervorschlägen, sollten Themenvorschläge aufgezeigt werden. Die Schüler*innen können sich selbst dieser App bedienen. Gefällt den Schüler*innen das Thema, so können sie nach rechts wischen, trifft das Thema nicht ihr eigene Interessen, können sie auch nach links „swipen“. Um bei der Interessenfindung aber tiefer zu gehen, soll die App aufgebaut sein wie ein Pfad. Gefällt einem das Thema, so werden anschließend Unterthemen vorgeschlagen. So wird eine Vertiefung in die Thematik garantiert und die Schüler*innen folgen ihrem Interessensweg immer weiter. Am folgenden Beispiel sollte die Vorgehensweise geschildert werden:



6. My favourite things

Durch die Auswahl bestimmter Gegenstände die eigenen Interessen analysieren und präsentieren

Ziel: Im Rahmen einer Auseinandersetzung mit persönlichen Gegenständen von daheim erkennen die Schüler*innen auf welche Gegenstände sie nicht verzichten möchten, und lernen damit die eigenen Interessen besser kennen.

Benötigte Materialien/Ressourcen: Persönliche Gegenstände der Schüler*innen

Sozialform: Einzel- & Gruppenarbeit

Umsetzung:

- Die Aufgabenstellung lautet: „Bring drei Gegenstände von daheim mit, auf die du in deinem Alltag nicht verzichten kannst!“
- Die Schüler*innen sollen diese Gegenstände der Klasse präsentieren und auch kurz begründen, warum sie sich für ebendiese Gegenstände entschieden haben.
- Durch die bewusste Auswahl der Gegenstände des täglichen Lebens können sich Projektideen entwickeln.
- Alternativ können die Schüler*innen ihre Gegenstände auch nach verschiedenen Gesichtspunkten gruppieren:
 - Nutzungsbereiche
 - Größe
 - Farbe, ...

In weiterer Folge können in der Gruppe Nutzen, persönliche Zuneigung und Zusammenhänge zwischen den einzelnen Gegenstände diskutiert werden.

Reflexions-Anregungen:

- Mögliche Aufgabenstellung:

Sammelt gemeinsam die verschiedenen Gegenstände, welche ihr mitgebracht habt. Versucht zu gruppieren welche Gegenstände sehr häufig mitgenommen wurden und mit welcher Begründung. Welche Gegenstände kommen nur sehr selten vor?

Überlegt euch anhand dieser Gegenstände wo eure Interessen liegen und versucht, auf ein mögliches Projekt zu kommen, es muss sich nicht zwingend mit einem dieser Gegenstände beschäftigen.

Variation: Damit möglichst viele verschiedene Gegenstände von den Schüler*innen mitgebracht werden, könnte man die Aufgabe auch variieren z.B. das Handy/alle elektronischen Geräte ausklammern. Aber auch die Schüler*innen zu ermutigen, 3 Gegenstände, welche andere vielleicht nicht zu Hause haben, mitbringen zu lassen wäre eine Option.

7. Zu Gast in der Schule

Durch Vorträge, Präsentationen und Fragerunden mit externen Expert*innen neue Interessensfelder entdecken.



Ziel: Durch Besuche von inspirierenden Persönlichkeiten in der Schule wird den Schüler*innen ein vielfältiges Interessenspektrum präsentiert. Es sollen Einblicke in verschiedene Berufs- und Themenfelder gegeben werden, um somit neue Impulse für die Projektfindung zu setzen.

Benötigte Materialien / Ressourcen: externe Expert*innen

Umsetzung:

- Der Zugang zu externen Expert*innen kann auf unterschiedlichen Ebenen passieren.
- Es werden verschiedenen Persönlichkeiten vom Lehrpersonal eingeladen, welche ihren Beruf und die damit zusammenhängenden Aufgaben und Interessensfelder vorstellen. Diese Vorträge sollen den Schüler*innen als Inspirationsquelle dienen und ihnen auch einen Einblick in vielleicht noch unbekannte Themen geben.
- Eine andere Option wäre mit den Schüler*innen im Vorfeld zu besprechen, welche Expert*innen sie gerne in die Schule einladen würden. Die Schüler*innen sollen sich dann im Vorfeld genauer mit dieser Person und deren Beschäftigung auseinandersetzen und auch Fragen an diese Person vorbereiten. Als Alternative ergibt sich hier die Möglichkeit auch Fragen an Personen zu formulieren, die nicht an die Schule kommen könne. (Gründe: Ort, Zeit, Kosten,...)
- Man könnte den Besuch in der Schule selbst als Projektarbeit anlegen. Die Schüler*inne müssen sich hierbei um die Organisation und den Ablauf des Besuches in der Schule kümmern. Der Besuch soll als Event betrachtet werden und die Schüler*innen können so alle Tätigkeiten die damit verbunden sind (Anschreiben der Person, Terminkoordination, Absprache mit der Schulleitung,...) übernehmen.

Reflexions-Anregungen:

- Die Schüler*innen können sich näher mit den einzelnen Berufsfeldern/Themen und deren Voraussetzungen beschäftigen um so ihre eigenen Interessen zu stärken oder neue zu entdecken.

- Die Beschäftigung mit der Frage welche Persönlichkeit eingeladen werden soll, kann zu tieferen Beschäftigung mit diversen anderen Interessensfeldern führen.
- Sollten die Schüler*innen die Organisation selbst übernehmen, so kann auch diese Arbeit zur Entdeckung neuer Interessensfelder führen. Diese müssen nicht zwingend mit der Person, welche die Schule besucht, zu tun haben. Sie können sich in einem ganz anderen Bereich (z.B. Organisation) manifestieren.
- Mögliche Fragen in einer Abschlussrunden mit den Schüler*innen:
 - Welcher Vortrag hat dir am besten gefallen?
 - Was kannst du dir von dem Vortrag mitnehmen?
 - Was fasziniert dich an dieser Person?
 - Welche Stärken siehst du in dieser Person?

In der Schule – Spontan



8. Auf einer einsamen Insel

Mit 3 exemplarisch ausgewählten Gegenständen vom eigenen Interesse ausgehend zu einer Projektidee kommen.



Ziel: Durch ein Gedankenexperiment sollen die Schüler*innen drei Dinge aus ihrem Leben wählen, die sie auf eine einsame Insel mitnehmen würden.

Sozialform: Einzel- & Gruppenarbeit

Benötigte Materialien / Ressourcen: optional: Tafel, Flip Chart und Plakate

Umsetzung:

- Die Schüler*innen stellen sich vor, auf eine einsamen Insel zu flüchten. Sie können nur drei Dinge dorthin mitnehmen. Durch dieses Überlegen sollen die Gedanken und die Vorstellungskraft der Schüler*innen angeregt werden. Infos zur Insel:
 - Alle lebensnotwendigen Dinge (Wasser, Lebensmittel,...) sind auf der Insel vorhanden.
 - Auf der Insel gibt es keinen Strom.
- Die Auswahl der drei Gegenstände wird den Klassenkamerad*innen präsentiert. Dabei erklären und begründen die Schüler*innen ihre Auswahl. Mögliche Diskussionen sollten im Anschluss an die Präsentation geführt werden.

Reflexion

- Mögliche Fragen an die Schüler*innen:
 - Wenn du noch für weitere Gegenstände Platz gehabt hättest, welche wären es gewesen?
 - Wäre deine Entscheidung anders ausgefallen, wenn auf der Insel eine Stromversorgung garantiert wäre?
 - Nachdem du auch die Präsentationen deiner Kolleg*innen gesehen hast, würdest du einen Gegenstand austauschen?
- Wie werden die unterschiedlichen Vorschläge in der Gruppe angenommen und welche Gegenstände stoßen auf Widerstand? Welche Gegenstände werden hinterfragt?
- Welche Projektideen fallen den Schüler*innen zu den ausgewählten Gegenständen ein?

9. Highlights der Woche

Durch das schriftliche Fixieren der Tätigkeiten in einem bestimmten Zeitraum die eigene Leidenschaft und das Interesse erkennen



Ziel: Die Schüler*Innen erkennen im Zuge einer (schriftlichen) Selbstreflexion über einen bestimmten Zeitraum, was ihnen nachhaltig im Gedächtnis geblieben ist und reflektieren, was ihnen an diesen Tätigkeiten/Orten besonders gut gefallen hat.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Papier und Stift

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung:

- Frage an die Schüler*innen: „Was ist das Coolste, das du in der letzten Woche erlebt hast?“
- Die Schüler*innen halten schriftlich ihre Highlights der letzten Woche fest.
- Die nächste Frage lautet: „Warum war dieses und jenes cool für dich?“ und darauf aufbauend „Was ist für dich an diesen Ereignissen bedeutsam?“
- Alternativ kann die Fragestellung auch abgewandelt werden in z.B. :
 - „Was ist das Spannendste was du in der letzten Woche erlebt hast?“
 - „Welches Ereignis in der letzten Woche hat dich am meisten beeindruckt?“
 - usw. ...
- Auch kann der Zeitraum gut angepasst werden, es empfiehlt sich jedoch keine allzu großen Zeiträume zu wählen, damit die Gefühle, welche die Schüler*innen in den jeweiligen Situationen verspürt haben, noch präsent sind.

Reflexions-Anregungen:

- Die Schüler*innen sollen durch die Erlebnisse, welche ihnen in Erinnerung geblieben sind erkennen, warum diese Erlebnisse für sie persönlich bedeutsam waren. Über diesen lebensweltbezogenen Zugang soll den Schüler*innen erleichtert werden, sich ihrer eigenen Interessen klarer zu werden.
- Auf Grundlage der eigenen Notizen sollen die Schüler*innen überlegen, mit welchem Zugang sie hier ein Projekt starten könnten.

10. Mein Nachmittag

Durch das aktive Wahrnehmen eigener täglicher Beschäftigungen erkennen, welche Veränderungen man sich im persönlichen Umfeld wünscht



Ziel: Im Zuge aufmerksamen Beobachtens des eigenen Handelns lernen die Schüler*innen lösungsorientiert zu denken. Das Erkennen möglicher erwünschter Veränderungen ermöglicht eine Stärkung ihrer Selbstwahrnehmung.

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigte Materialien / Ressourcen: Papier und Stift

Umsetzung:

- Mögliche Aufgabenstellung: Beobachte einen Nachmittag lang deine eigenen Tätigkeiten. Wo fallen die Probleme auf? Was sticht dir negativ ins Auge? (z.B. der Müll im Park am Heimweg, der ständig zu spät kommende Bus, die unaufgeräumte Schublade deines Schreibtisches,)
- In weiterer Folge überlegen sich die Schüler*innen, wo sie sich Veränderungen wünschen.
- Die Schüler*innen notieren ihre Beobachtungen in kurzen Stichworten und präsentieren sie am nächsten Tag in der Klasse. Die Wünsche können hier ganz unterschiedlich sein und müssen nicht wirklich realisierbar sein. z.B. :
 - Zuhause mehr Mahlzeiten selbst kochen
 - Schnellere und verlässliche Busverbindungen
 - Mehr Matches im Fußballverband
 - Gewissenhaftere Mülltrennung an Bahnhöfen
- In weiterer Folge hinterfragt die Lehrperson die Wünsche der Schüler*innen: Wie könnten die Schüler*innen die Veränderungen konkret umsetzen (Es soll in diesem Schritt ein lösungsorientierter Denkansatz gefunden werden).

Reflexions-Anregungen:

- Die Schüler*innen werden dazu ermutigt, Überlegungen zur eigenen Wahrnehmung anzustellen. Warum ist mir dieses oder jenes so gut in Erinnerung geblieben? Welche Bedeutung haben diese Tätigkeiten für mich?
- Wie könnte man aus diesen Erkenntnissen eine Projektidee entwickeln? Welche 'Probleme' bieten sich an, mit einem konkreten Projekt bearbeitet zu werden?

11. Moodboard

Mit visuellen Impulsen das eigene Interessenfeld künstlerisch aufbereiten und somit Interessen sichtbar machen.



Ziel: Die Schüler*innen visualisieren ihre Interessen mithilfe eines Moodboards und gewinnen dadurch Impulse für Projektideen.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Zeitschriften, Zeitungen, Kataloge, Prospekte, Blätter (Plakate), Stifte, Schere und Kleber

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung:

- Die Schüler*innen und die Lehrpersonen bringen verschiedenen haptische Bildimpulse in Form von Zeitungen, Zeitschriften, Katalogen etc. in den Unterricht mit. Dabei gilt: je vielfältiger desto besser.
- Die Materialien werden zunächst für alle zugänglich aufgelegt und die Schüler*innen bekommen den Arbeitsauftrag, die Zeitungen, Zeitschriften etc. durchzublättern und Bilder, Sätze und Zitate, die ihr Interesse widerspiegeln, auszuschneiden.
- In weitere Folge sollen die Schüler*innen mit diesen Bildern, Sätzen und Zitaten ein Moodboard - in Form einer Collage - gestalten. Die Schüler*innen werden dabei dazu ermutigt, ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf zu lassen. Das Endergebnis der Schüler*innen ist eine graphische Darstellung ihrer persönlichen Interessen und dient als Inspirationsquelle für die nächste Projektidee.
- Wenn in den Klassenzimmern und/oder Gängen genug Platz vorhanden ist, können die Moodboards über einen gewissen Zeitraum hinweg ausgestellt werden, sodass sie auch im Laufe der Zeit als Impuls für mögliche Projektideen herangezogen werden können.

Reflexions-Anregungen:

- Die Schüler*innen werden dazu ermutigt, die Moodboards ihrer Klassenkamerad*innen zu betrachten und sich zu überlegen, wie sie zu den jeweils

dargestellten Interessensfeldern stehen. Welche Interessen teilen sie? Welche Interessen teilen sie nicht?

- Die Inspiration für das nächste Projekt muss nicht vom eigenen Moodboard ausgehen, sondern kann auch durch die Auseinandersetzung mit den Arbeiten der anderen Schüler*innen erfolgen.
- Falls die Moodboards länger aufbewahrt, können sich die Schüler*innen nach einer gewissen Zeitspanne mit der Fragestellung beschäftigen, in welche Richtung sich die eigenen Interessen entwickelt haben. Welche Bilder, Sätze und Zitate dürfen auf dem Moodboard bleiben und welche werden ausgetauscht? Warum?

12. Rollentausch

Durch das Auflisten der verschiedenen "eigenen Rollen" herausfinden, in welcher Rolle man sich am wohlsten fühlt.



Ziel: Die Schüler*innen setzen sich mit den eigenen "Rollen des Alltags" auseinander und erkennen dadurch ihre Vorlieben.

Benötigte Materialien / Ressourcen: Papier (Plakate) und Stifte

Sozialform: Einzel- & Gruppenarbeit

Umsetzung:

- In unserem Alltag nehmen wir alle ständig die verschiedensten Rollen ein: Schüler*innen, Bruder/Schwester, Tochter/Sohn, Mitglied im Fußballverein, usw...
- Die Schüler*innen wählen 3 Rollen aus, die sie sich selbst zuschreiben würden. In welcher Rolle fühlen sie sich am wohlsten? Was mögen sie an den einzelnen Rollen? Was mögen sie an den einzelnen Rollen nicht?
- Danach vergleichen die Schüler*innen ihre Rollen mit ihren Sitznachbarn*innen. Welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede fallen auf?
- Auf Plakaten kann nun festgehalten werden, in welchen Rollen sich die Schüler*innen am wohlsten fühlen und was ihnen am meisten Spaß macht. Sie notieren auch, welche Stärken und Talente mit den ausgewählten Rollen in Verbindung stehen z.B. große Schwester: *Ich bin gut im Erklären der Hausaufgaben, ich bin fürsorglich, ich spiele gerne mit meinen kleinen Geschwistern, ich zeige gerne Sachen her, etc.*
- Die Plakate können in weiterer Folge in der Klasse/am Gang aufgehängt werden, um die verschiedenen Rollen für die Schüler*innen längerfristig sichtbar zu machen und sie zu inspirieren.

Reflexions-Anregungen:

- Durch das Erkennen der verschiedenen Rollen im Alltagsleben sollen die Stärken und Schwächen der Schüler*innen hervorgehoben und analysiert werden. Es soll ihnen helfen, zu erkennen, welche Bereiche für sie selbst bedeutsam sind.
- Welche Projektideen fallen den Schüler*innen in Zusammenhang mit diesen verschiedenen Rollen ein?
 - z.B. Minitheaterstück / Drehbuch schreiben, in welchem die einzelnen Rollen dargestellt werden.

13. Was sagt mein Account über mich aus?

Durch eine Auseinandersetzung mit Social-Media-Kanälen Interessen erkennen



Ziel: Die Schüler*innen setzen sich mit den von ihnen verwendeten sozialen Netzwerken auseinander, denken über die Rollen von Influencer*innen nach und lernen die Funktionsweise von Algorithmen kennen. Dies soll ihnen dabei helfen, ihre Interessen zu lokalisieren und zu benennen.

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigte Materialien: Handy, Papier, Stifte, evtl. Laptop

Umsetzung:

Möglichkeit 1: Liebling-Influencer*in

- **Schritt 1.: Wer ist dein*e Lieblings-Influencer*in?**
 - Die Schüler*innen entscheiden sich zuerst für eine Social-Media Plattform (Tiktok, Instagram, usw.)
 - Die Schüler*innen verschaffen sich einen Überblick über die Persönlichkeiten, denen sie folgen. Welcher Person folgen sie am liebsten?
 - Die Schüler*innen erstellen eine kurze Präsentation zu folgenden Punkten:
 - Wer gehört in ihre Top 5-Influencer*innen-Liste?
 - Wer ist für sie der/die Top 1-Influencer*in?
 - Die Schüler*innen stellen seinen/ihren Account vor und begründen warum sie diese Person interessiert. Die Schüler*innen erklären außerdem wofür sich diese Person einsetzt und welche Posts sie am interessantesten finden.
 - Würden die Schüler*innen diese Person gerne treffen? Warum? Warum nicht? Wenn ja, worüber würden sie gerne mit ihr sprechen?
- **Schritt 2.: Ein Tag als Influencer*in** (= Dieser Schritt ermöglicht Schüler*innen, das eigene Interesse zu erkennen. Gleichzeitig kann daraus aber auch ein ganzes Projekt entstehen.)

- Die Schüler*innen stellen sich vor, als internationale*r Influencer*in aufzuwachen.
- Wofür wären sie bekannt und für was würden sie sich gerne einsetzen?
- Wie würde ihr Tiktok/Instagram-Account aussehen? (Die Schüler*innen überlegen sich ungefähr 5 Posts).
- Wie würde ihr Tag aussehen?
- Wofür würden sie ihre Reichweite nutzen?

Möglichkeit 2: Was sagt deine 'For you'- Page über dich aus?

- Die Schüler*Innen entscheiden sich zuerst für eine Social-Media-Plattform, auf der sie aktiv sind (Tiktok, Instagram, usw.).
- Sie schauen sich ihre 'For you'-Page an (die Bilder, Videos etc., die ihnen vorgeschlagen werden) und erstellen eine Liste mit den 5 häufigsten Vorschlägen, die sie von der Social-Media-Plattform bekommen. (z.B.: Memes zur Friends Serie, Baby-Videos, Katzenfotos, etc.).
- Interessieren sich die Schüler*innen für diese Vorschläge? Trifft die 'For you'-Page ihre Interessen? Falls ja, begründe in wenigen Sätzen, warum dich diese Vorschläge interessieren.

Reflexions-Anregungen:

- Mögliche Fragestellungen an die Schüler*innen: Was denkst du über die 'For you'-Page? Kann sie etwas über dich und deine Interessen aussagen?
- Welche Kritikpunkte fallen dir zur 'For you'-Page ein? Denke an Datenschutz, Werbungen, etc.
- Projektideen können sich einerseits aus der kritischen Analyse der sozialen Medien heraus entwickeln und andererseits aus den Themen, Persönlichkeiten etc., die präsentiert werden.

Mögliche Themen, die parallel in der Schule bearbeitet werden können:

- Selbstdarstellung im Internet
- Suchtprävention
- Safer Internet - Richtiger Umgang im Internet
- Datenschutz