

**FÜR ALLE
WEITERFÜHREN-
DEN SCHULEN
AB KLASSE 9**

Modulare Unterrichtsmaterialien zum Thema **Offene Innovation auf Stadtebene**



Gefördert durch:

Ministerium für Wirtschaft, Industrie,
Klimaschutz und Energie des Landes
Nordrhein-Westfalen



Die Initiator:innen von Open Innovation City



Staatlich anerkannte, private
Fachhochschule des
Mittelstands (FHM)

FOUNDERS
FOUNDATION



Allgemeine Handreichung zum Unterrichtsmaterial

Hintergrund

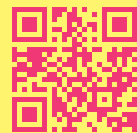
Städte stehen vor großen Umbrüchen und Herausforderungen. Wollen sie ihre Zukunftsfähigkeit sichern, müssen sie innovative Antworten auf verschiedenste Fragen finden. Zum Beispiel: Wie werden wir als Stadt klimaneutral? Wie sehen nachhaltige Lösungen für Wohnen, Arbeiten und Mobilität aus? Wie lassen sich Technologien zur Digitalisierung und Vernetzung nutzen, um das Leben der Menschen zu verbessern? Um auf all diese Fragen die passenden Antworten zu finden, braucht es mehr als ein paar kluge Köpfe in der Verwaltung. Es braucht die Kreativität und die Teilhabe der gesamten Stadtgesellschaft. 2019 wurde in Bielefeld das Projekt Open Innovation City initiiert, das genau diesen Ansatz fördert und allen Akteur:innen die Möglichkeit zur Partizipation bietet.

Warum gehört das Thema in den Unterricht?

Jugendliche und junge Erwachsene sind schon allein deshalb wichtige Akteur:innen innerhalb der Stadtgesellschaft, weil sie in den Städten der Zukunft leben werden. Umso wichtiger ist es, sie dafür zu sensibilisieren, dass sie die Entwicklung ihrer Stadt aktiv mitgestalten können. Das Unterrichtsmaterial Open Innovation City School unterstützt hierbei in mehrfacher Hinsicht. Die Schüler:innen bekommen nicht nur einen Einblick in urbane Trends und lernen die Bereiche bzw. Akteur:innen der Stadtgesellschaft kennen. Sie kommen auch selbst ins Handeln, indem sie konkrete Herausforderungen in der eigenen Stadt identifizieren und dazu passende Innovationen entwickeln. Idealerweise bis hin zur tatsächlichen Umsetzung.

Wie lässt sich das Unterrichtsmaterial Open Innovation City School nutzen?

Das Material ist im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung fächerübergreifend konzipiert und bietet damit sowohl im Fachunterricht als auch für fächerverbindende Projekte viele Anknüpfungspunkte. Durch den modularen Aufbau sind Sie bei Art und Umfang der Unterrichtsgestaltung flexibel. Eine Einzel- oder Doppelstunde zum Thema ist genauso möglich wie eine komplette Unterrichtsreihe. Jedes Lernmodul enthält neben Material für die Schüler:innen eine separate Handreichung mit Lehrkraft Hinweisen sowie Angaben zu Zeitrahmen, Sozialform und möglichen Differenzierungen.



Mehr zu Open Innovation City und zu den Ursprüngen des Ansatzes finden Sie auf openinnovationcity.de

Das Material in der Übersicht

Ihnen stehen insgesamt zehn Module zur Verfügung, die Sie je nach Belieben, Schwerpunkt und gewünschtem Unterrichtsumfang kombinieren können. Wir empfehlen, aus jeder Phase mindestens ein Modul auszuwählen. Im Idealfall nehmen Sie sich genug Zeit, um die Grundlagenmodule 1 bis 3 in den Unterricht zu integrieren und durch weiterführende Module in die Tiefe zu gehen. Modul 4 und/oder 5 sollte(n) immer dabei sein, weil hier Kernaspekte einer Open Innovation City vermittelt werden.

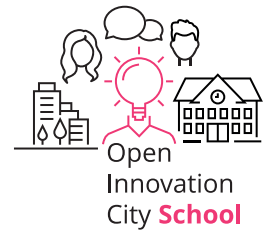
PHASE 1: WISSEN 	AUFGABE/METHODEN	MATERIAL
Modul 01: Infos über Textlektüre erarbeiten	Verständnisfragen zu einem Erläuterungstext zu Open Innovation City	Infotext und Fragen
Modul 02: Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt und welche Herausforderungen hängen damit zusammen?	Umfragen in der Schule, auf der Straße oder im privaten Umfeld durchführen und auswerten	Allgemeiner Fragebogen und Fragebogen zu sieben Makrotrends
Modul 03: Akteur:innen ermitteln	Herausfinden, welche Akteur:innen aus der Stadtgesellschaft an der Planung und Umsetzung innovativer Stadtentwicklungsprojekte beteiligt sind, und ihre Rollen verstehen	Ökosystem-Karte zur Visualisierung und Zuordnung verschiedener Akteur:innen
PHASE 2: IDEEN 		
Modul 04: Verbesserungsvorschläge für die Stadt entwickeln	Mittels verschiedener Kreativmethoden Ansätze für Innovationen entwickeln, mit denen Herausforderungen in der eigenen Stadt gelöst werden können	Erläuterung Walt-Disney-Methode und 25/10 Crowdsourcing, Vorlagen zu Innovations-ABC und Innovations-Bingo
Modul 05: Eine Idee ausarbeiten	Fiktive Person entwerfen, die eine ausgewählte Idee nutzt und von ihr profitiert. Anschließend Konkretisierung und Ausarbeitung der Idee mittels Product Vision Board	Vorlagen zu Persona-Erstellung und Product Vision Board
Modul 06: Verschiedene Perspektiven einnehmen	Round-Table-Diskussion, in der die Schüler:innen die Rolle verschiedener zuvor mittels Persona-Erstellung definierter Akteur:innen der Stadtgesellschaft einnehmen	Steckbriefvorlage und Kurzbeschreibungen zu sechs Beispielakteur:innen
PHASE 3: EVALUIERUNG UND REALISATION  (erfordert die Durchführung mindestens eines Moduls aus Phase 2)		
Modul 07: Unsere beste Idee ermitteln	Zu maximal acht Ideen Kurzpräsentationen im Stil eines Elevator-Pitches ausarbeiten und abhalten. Ermittlung der besten Idee in Turnierform, bei der immer zwei Pitchteams gegeneinander antreten	
Modul 08: Expert:innengespräch organisieren und durchführen	Auswahl der Expertin bzw. des Experten und Kontaktaufnahme, Erarbeitung eines Gesprächsleitfadens, Durchführung und Auswertung des Gesprächs	Planungs- und Auswertungsbogen
Modul 09: Social-Media-Kampagne 	Initiierung und Begleitung eines Social-Media-Auftritts, um eine oder mehrere Ideen zu bewerben und zur Diskussion zu stellen	
PHASE 4: REFLEXION		
Modul 10: Reflexionsfragen beantworten	Mittels zufällig auf der Website ausgespielter Fragen das Thema Open Innovation City samt Aufbereitung im Unterricht bewerten	Formulierte Fragen in quizähnlicher Aufmachung als Webformat

A large yellow circle is positioned on the left side of the page, partially cut off by the edge. It contains the text for the phase and module.

PHASE 1: WISSEN

Modul 01

Infos über Textlektüre erarbeiten



Infos über Textlektüre erarbeiten

Die Schüler:innen erarbeiten sich anhand eines Informationstextes die Grundlagen des OIC-Konzepts. Zur Sicherung der Kernaspekte erhalten die Schüler:innen ein Arbeitsblatt mit Fragen und kurzen Aufgaben. Im Fokus dieses Moduls steht die Informationsvermittlung als Basis für die weiteren Phasen, in denen die Schüler:innen auf diese Grundlagen zurückgreifen können sollen. Insbesondere im ersten Teil können die Antworten unmittelbar aus dem Text abgeleitet werden. Im zweiten Teil sind die Schüler:innen aufgefordert, Beispiele zu recherchieren und eigene Erklärungen zu formulieren.

MUSTERLÖSUNG DER FRAGEN

1. OIC steht für ...

- Office of International Commerce Organization for Industrial, Scientific and Cultural Cooperation
 Open Innovation City Optical Innovation Consortium

2. Wo hat das Prinzip Open Innovation seinen Ursprung?

- Politik Wissenschaft Wirtschaft Stadtentwicklung

3. Das Prinzip Open Innovation eignet sich auch für Städte, weil ...

- Städte und Unternehmen ähnliche Herausforderungen bewältigen müssen
 Städte genauso strukturiert sind wie Unternehmen
 in einer Stadt viele Menschen leben, die in Unternehmen arbeiten
 es grundsätzlich ratsam ist, wenn Städte genauso agieren wie Unternehmen

4. Welche Bedeutung hat die Beteiligung der Stadtgesellschaft in einem Open-Innovation-City-Projekt laut Text?

- Sie ist nicht relevant Sie ist nur für politische Entscheidungsträger:innen wichtig
 Sie ist auf digitale Instrumente beschränkt
 Sie spielt eine wichtige Rolle bei der gemeinsamen Diskussion stadtrelevanter Themen und Entscheidungen



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
45 min



SOZIALFORM
Einzelarbeit



MUSTERLÖSUNG DER ARBEITSAUFTRÄGE

1. Von welchen vier Bereichen der Stadtgesellschaft ist im Text die Rede? Kannst du sie in der Abbildung identifizieren?



Quelle: Open Innovation City (2022): Offene Innovationen auf Stadtebene – Das Konzept der Open Innovation City. Bielefeld: OIC

- a** POLITIK UND VERWALTUNG **b** BÜRGER- UND ZIVILGESELLSCHAFT
c WIRTSCHAFT UND VERBÄNDE **d** BILDUNG UND FORSCHUNG

2. Sieh dir die Abbildung noch einmal genau an. Formuliere in max. drei Sätzen und in deinen eigenen Worten, worum es in dieser Abbildung geht.

Städte stehen vor großen Herausforderungen, die sie alleine nicht bewältigen können. Durch die Beteiligung von Politiker:innen, Unternehmer:innen, Forscher:innen, Bürger:innen, Schüler:innen, Arbeitnehmer:innen etc. entsteht ein viel größeres Potenzial für innovative Ideen und Lösungen, die die Stadt nachhaltiger und zukunftsfähiger machen.

3. Nenne einige Ziele und Vorteile des Open-Innovation-Prinzips, die im Text vorkommen.

Beispiele: Zukunftsfähigkeit von Städten und Regionen sichern; Einbezug der Stadtgesellschaft; zukunftsrelevante Themen gemeinsam diskutieren; Aufbau von nationalen und internationalen Netzwerken und Partnerschaften; mehr Innovationskraft durch stärkere Beteiligung verschiedener Gruppen.



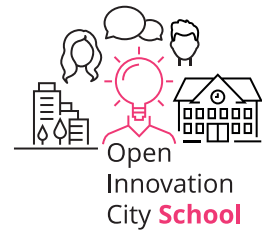
ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
45 min



SOZIALFORM
Einzelarbeit



4. Erkläre, warum Städte und Unternehmen verglichen werden, wenn es um zu bewältigende Herausforderungen und Lösungsansätze geht.

Städte und Unternehmen werden miteinander verglichen, weil sie ähnliche Herausforderungen bewältigen müssen. Beide müssen schnell und innovativ Lösungen entwickeln, um sich gewinnbringend bzw. funktionierend für die Zukunft aufzustellen. Die Idee hinter Open Innovation City ist unter anderem, dass Prinzipien und Methoden, die für die Bewältigung von Herausforderungen in der Wirtschaft funktionieren, auch für Städte hilfreich sind.

5. Erkläre, warum es wichtig ist, dass Bürger:innen in stadtrelevante Entscheidungen einbezogen werden.

Mehr Ideen und mehr Innovationskraft, wenn Bürger:innen einbezogen werden; Bürger:innen sind von vielen Herausforderungen und den potenziellen Lösungen direkt betroffen und sollten daher in die Entscheidungen einbezogen werden; Bürger:innenbeteiligung und Partizipation können das Gemeinschaftsgefühl sowie die Bereitschaft, sich in der Stadt zu engagieren, steigern.

6. Finde Beispiele für nationale und internationale Innovationspartnerschaften zwischen Städten oder Regionen. Erkläre, warum solche Partnerschaften für den Austausch von Ideen wichtig sein könnten.

Durch Netzwerke und Partnerschaften können Ideen und Erfahrungen ausgetauscht werden. Städte und Regionen können voneinander profitieren und Lösungsansätze aus anderen Teilen der Welt für sich nutzen.



Beispiele für Partnerschaften: Bielefeld – Alkmaar (Niederlande),
Bielefeld – Tampere (Finnland)
<https://openinnovationcity.de/vernetzung/innovationspartnerschaften>

7. Erkläre, was es bedeutet, dass eine Open Innovation City nachhaltig und mit Gemeinsinn agiert.

Nachhaltig und mit Gemeinsinn bedeutet unter anderem, dass Lösungen langfristig funktionieren sollen und dabei nicht nur einem Bereich der Stadtgesellschaft (z. B. der Wirtschaft) nutzen, sondern gleichzeitig auch klimafreundlich sind. Gemeinsinn bedeutet, dass Entscheidungen nicht nur z. B. von Personen aus Politik und/oder Wirtschaft getroffen werden, sondern möglichst vielen Menschen innerhalb der Stadtgesellschaft die Möglichkeit gegeben wird, sich zu beteiligen, etwa durch:

- Apps und Portale, auf denen Bürger:innen Innovationen einbringen und diskutieren können
- Bürger:innenversammlungen
- Umfragen oder offene Treffen zu bestimmten Themen: Wie möchten wir zukünftig in unserer Stadt wohnen? / Wie kann die Pflege der Zukunft in unserer Stadt aussehen?



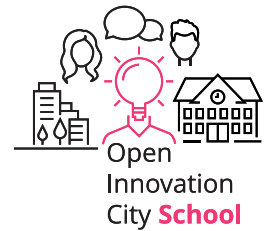
ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
45 min



SOZIALFORM
Einzelarbeit



Die große Frage unserer Zeit: Wie werden Städte zukunftsfähig?

Städte sehen sich mit fundamentalen Veränderungen konfrontiert. Zu bewältigende Herausforderungen sind zum Beispiel der Mobilitäts- und Klimawandel, technologische Entwicklungen sowie neue Formen der Vernetzung, des Konsums und des Zusammenlebens. All diese Themen bzw. Trends tragen gleichermaßen Chancen und Risiken in sich. Auf jeden Fall regen sie zum Nachdenken über unsere Städte an. Und sie verdeutlichen uns, dass Kommunen eine Art Brennglas sind, unter dem die großen Herausforderungen unserer Zeit in besonderem Maße sichtbar werden. Für sie gilt es Lösungen zu finden.

Für Städte lassen sich sieben Makrotrends definieren: vernetzte Stadt, Smart Economy, Fokus Mensch, grüne Stadt, neue Mobilität, vernetzte Lebensräume und New Work.

Die Mehrheit der Städte wird sich in Bezug auf Trends – wie beispielsweise den Mobilitätswandel – zum Handeln gezwungen sehen. Bei anderen Themen kann eine Stadt zum First Mover werden. Das heißt, sie kann sich als Standort innovativ positionieren. Eine Analyse der Trends im Hinblick auf ihre jeweilige Bedeutung für die städtische Entwicklung muss individuell vor Ort erfolgen. Jede Stadt hat die Aufgabe, in den für sie wichtigen Themen und Handlungsfeldern aktiv zu werden, wenn sie zukunftsfähig bleiben will. Um dieses Aktivsein zu befördern bzw. zu gewährleisten, braucht es eine Stärkung der Innovationskraft der gesamten Stadtgesellschaft. Die Frage ist: Wie kann das gelingen?

Blick über den Tellerrand – und in die Wirtschaft

Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass es deutliche Parallelen zwischen der Situation von Städten und Unternehmen gibt. Auch die Wirtschaft sieht sich schon seit längerem zahlreichen zukunftsrelevanten Herausforderungen gegenüber. Zum Beispiel immer kürzeren Innovationszyklen, immer größerem Wettbewerb und immer höheren Anforderungen beim Umwelt- und Klimaschutz. Als Reaktion darauf hat bei vielen Unternehmen ein Umdenken eingesetzt. Weg vom Prinzip, für alles intern und in Eigenregie eine Lösung finden zu wollen, hin zu einem offenen Ansatz, der darauf basiert, sich Wissen, Technologien und Ideen von außerhalb der Unternehmensgrenzen zunutze zu machen. Bezeichnet wird dieses Prinzip als Open Innovation. Entwickelt wurde es vom US-amerikanischen Wirtschaftswissenschaftler Henry W. Chesbrough.

Übertragen auf Städte bedeutet Open Innovation, dass nicht mehr nur Stadtplaner:innen, Architekt:innen und Co. für die Entwicklung von Städten und das Lösen von urbanen Herausforderungen zuständig sind, sondern alle, die in Städte leben, wohnen, organisieren und arbeiten. Also die gesamte Stadtgesellschaft, bestehend aus Politik und Verwaltung, Bildung und Forschung, Wirtschaft und Verbänden sowie Bürger- und Zivilgesellschaft. All diese Bereiche – samt diversen Unterakteur:innen – kooperieren und entwickeln gemeinsam Innovationen, um Städte zukunftsfähig zu machen. Realisiert wurde die Anwendung des Prinzips der offenen Innovation auf Städte im Rahmen des Projekts Open Innovation City (OIC) – anhand der Pilotstadt Bielefeld.



Jede und jeder ist gefragt – im wahrsten Sinn des Wortes

Wichtig bei Open Innovation City ist, Bürger:innen durch analoge und digitale Instrumente an stadtrelevanten Entscheidungen zu beteiligen. So können Umfragen oder offene Treffen zu bestimmten Themen ins Leben gerufen werden, um Meinungen und Ideen zu sammeln und daraus neue Angebote zu kreieren. Zum Beispiel zur Fragestellung „Wie kann die Pflege der Zukunft in unserer Stadt aussehen?“ oder „Wie möchten wir zukünftig in unserer Stadt wohnen?“. Natürlich sind auch offene Formate möglich. Auf digitaler Ebene bieten sich Apps und Portale an, auf denen Bürger:innen ohne konkrete Themenvorgaben Ideen einbringen und diskutieren können.

Was leistet eine Open Innovation City?

Eine Open Innovation City schafft neue Rahmenbedingungen und Netzwerke – innerhalb der Stadt, aber auch mit starken Innovationsquellen außerhalb der Stadtgrenzen. Nationale und internationale Innovationspartnerschaften mit anderen Städten und Regionen werden zur gezielten Vernetzung aufgebaut. Es entsteht eine dauerhafte, spürbare Kultur der Innovationsorientierung, die Raum schafft für einen intensiven Wissenstransfer und die Städte für Talente und deren Ideen attraktiv macht. Kurzum: Eine Open Innovation City sichert ihre eigene Zukunftsfähigkeit als funktionierender Lebens- und Gestaltungsraum. Nachhaltig und mit Gemeinsinn.

Schaubild Open Innovation City



Quelle: Open Innovation City (2022): Offene Innovationen auf Stadtebene – Das Konzept der Open Innovation City. Bielefeld: OIC



1 BEANTWORTE DIE FOLGENDEN FRAGEN



1. OIC steht für ...

- Office of International Commerce Organization for Industrial, Scientific and Cultural Cooperation
- Open Innovation City Optical Innovation Consortium

2. Wo hat das Prinzip Open Innovation seinen Ursprung?

- Politik Wissenschaft Wirtschaft Stadtentwicklung

3. Das Prinzip Open Innovation eignet sich auch für Städte, weil ...

- Städte und Unternehmen ähnliche Herausforderungen bewältigen müssen Städte genauso strukturiert sind wie Unternehmen
- in einer Stadt viele Menschen leben, die in Unternehmen arbeiten es grundsätzlich ratsam ist, wenn Städte genauso agieren wie Unternehmen

4. Welche Bedeutung hat die Beteiligung der Stadtgesellschaft in einem Open-Innovation-City-Projekt laut Text?

- Sie ist nicht relevant Sie ist nur für politische Entscheidungsträger:innen wichtig Sie ist auf digitale Instrumente beschränkt
- Sie spielt eine wichtige Rolle bei der gemeinsamen Diskussion stadtrelevanter Themen und Entscheidungen


2 BEARBEITE DIE FOLGENDEN ARBEITSAUFTRÄGE

1. Von welchen vier Bereichen der Stadtgesellschaft ist im Text die Rede?

Kannst du sie in der Abbildung auf S. 2 identifizieren? Beschrifte die Abbildung entsprechend.

- a _____
- b _____
- c _____
- d _____

2. Sieh dir die Abbildung noch einmal genau an. Formuliere in max. drei Sätzen und in deinen eigenen Worten, worum es in dieser Abbildung geht.



3. Nenne einige Ziele und Vorteile des Open-Innovation-Prinzips, die im Text vorkommen.



4. Erkläre, warum Städte und Unternehmen verglichen werden, wenn es um zu bewältigende Herausforderungen und Lösungsansätze geht.

5. Erkläre, warum es wichtig ist, dass Bürger:innen in stadtrelevante Entscheidungen einbezogen werden.

6. Finde Beispiele für nationale und internationale Innovationspartnerschaften zwischen Städten oder Regionen. Erkläre, warum solche Partnerschaften für den Austausch von Ideen wichtig sein könnten.

7. Erkläre, was es bedeutet, dass eine Open Innovation City nachhaltig und mit Gemeinsinn agiert.

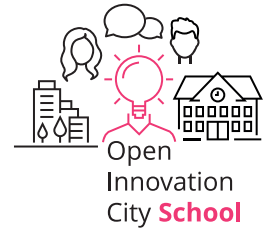


PHASE 1: WISSEN

Modul 02

**Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt
und welche Herausforderungen hängen
damit zusammen?**

Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt und welche Herausforderungen hängen mit diesen Trends zusammen?



„Im Trendbuch Innovation werden insgesamt sieben Makrotrends für Städte und Regionen mit ihren jeweiligen Mikrotrends und weiteren Ausprägungen dargestellt [...]. Eine Analyse der Trends im Hinblick auf ihre jeweilige Bedeutung für die eigene Stadt muss individuell vor Ort erfolgen. Aus den Trends können Chancen und Herausforderungen für Städte und ihre Bewohner:innen erwachsen. Die Art und Weise, wie eine Stadt darauf antwortet, kann Auswirkungen auf ihre Attraktivität sowie ihre Wettbewerbs- und Zukunftsfähigkeit haben. Um die genannten Themenfelder, die sich teilweise als äußerst komplex erweisen, proaktiv zu gestalten, statt lediglich auf die Auswirkungen zu reagieren, stellt die Stärkung der Innovationskraft der Stadtgesellschaft einen zentralen Erfolgsfaktor dar.“¹

Um in den weiteren Phasen innovative Ideen für die Herausforderungen der eigenen Stadt entwickeln und umsetzen zu können, braucht es eine Art Bestandsaufnahme. Diese sollen die Schüler:innen hier mithilfe einer Befragung von Personen aus verschiedenen Bereichen der Stadtgesellschaft erstellen und die Ergebnisse im Anschluss daran auswerten und diskutieren. Das Schüler:innenmaterial besteht aus mehreren Teilen:

- **Fragebogen Teil I (allgemeine Fragen zu Innovationen in der eigenen Stadt)**
- **Fragebogen Teil II (Einschätzung der Befragten zu den jeweiligen Trends)**
- **Hintergrundinfos mit Kurzerläuterungen zu den sieben Makrotrends sowie einer Übersichtskarte mit allen Makro- und Mikrotrends**

Ablauf

1 BRAINSTORMING

Einstiegsfrage: Welche Möglichkeiten haben wir, um herauszufinden, welche Trends und Herausforderungen sich in unserer Stadt zeigen?

In einem ersten Schritt sollen die Schüler:innen selbst überlegen, wie sie herausfinden können, welche Trends und Herausforderungen sich in ihrer Stadt zeigen, bevor sie sich mit dem Fragebogen auseinandersetzen. Möglichkeiten, die die Schüler:innen hier nennen könnten: Internetrecherche betreiben, Fragebögen verteilen, Interviews führen, Lokalnachrichten sichten (Radio, TV, Zeitung etc.)

2 BEFRAGUNG DURCHFÜHREN

Im Anschluss an das Brainstorming stellt die Lehrkraft den Fragebogen als eine Möglichkeit vor, Erkenntnisse zu aktuellen Trends und Herausforderungen in der Stadt zu gewinnen. Die Gruppe der Befragten sollte möglichst heterogen sein, um ein umfassendes Meinungsbild zu erhalten. Durchführung und Umfang der Befragung können flexibel gehandhabt werden und orientieren sich sowohl an den individuellen Zielen als auch den zeitlichen Ressourcen, die der Lerngruppe zur Verfügung stehen. Es bietet sich zum Beispiel an, arbeitsteilig vorzugehen, indem sich die Schüler:innen die einzelnen Zielgruppen untereinander aufteilen (Gruppe A: Mitschüler:innen; Gruppe B: Passant:innen etc.). Folgende Zielgruppen und Szenarien sind denkbar:



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
ca. 90 min, davon 30 min für die Vorbereitung und 60 min für die Auswertung (exklusive Zeit für die Datenerhebung – hier sollten sich die Schüler:innen mindestens eine Unterrichtsstunde Zeit nehmen; die Menge der erhobenen Daten ist dabei variabel).



DIFFERENZIERUNG
Schüler:innen der gymnasialen Oberstufe können (je nach Zeitplanung) Teile des Fragebogens eigenständig erstellen; Umfang der Datenerhebung (siehe Punkt 2 im Ablauf).



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



Durchführungsbeispiele

- Die Schüler:innen nehmen sich eine Unterrichtsstunde Zeit und führen die persönliche Befragung durch mit
 - Personen innerhalb der Schulgemeinschaft
 - Passant:innen in der Fußgängerzone oder in umliegenden Geschäften/Einrichtungen
 - Personen einer bestimmten Ziel- bzw. Berufsgruppe
- Die Schüler:innen nutzen die Zeit außerhalb des Unterrichts und führen die persönliche Befragung mit Personen aus der Schulgemeinschaft, dem privaten Umfeld, Passant:innen oder ausgewiesenen Expert:innen durch und generieren so z. B. innerhalb einer Woche eine möglichst große Datenmenge.
- Die Schüler:innen überführen den Fragebogen in ein Online-Umfrage-Tool und verbreiten den Zugang (z. B. Link oder QR-Code), um z. B. innerhalb einer Woche eine möglichst große Datenmenge zu generieren und damit auch Personen außerhalb ihres Umfeldes zu erreichen.

3 AUSWERTUNG

Nach Abschluss der Datenerhebung sollen sich die Schüler:innen mit den gewonnenen Daten auseinandersetzen und daraus Erkenntnisse für ihre Weiterarbeit ableiten.

Mögliche Schritte

- Geschlossene Fragen auswerten – Was überrascht uns? Wo ist Handlungsbedarf? ...
- Offene Fragen (insb. bezogen auf die Trends) auswerten: Welche Beispiele werden zu welchen Trends genannt? Gibt es in unserer Stadt einen Trend, zu dem besonders viele Beispiele genannt werden? Wo gibt es anscheinend besonders viel Handlungsbedarf? Welche Leuchttürme können wir für unsere Stadt identifizieren?
- Konsequenzen ableiten: Mit welchen Trends sollten wir uns tiefergehend auseinandersetzen? Für welche Herausforderungen braucht es Lösungen?



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
ca. 90 min, davon 30 min für die Vorbereitung und 60 min für die Auswertung (exklusive Zeit für die Datenerhebung – hier sollten sich die Schüler:innen mindestens eine Unterrichtsstunde Zeit nehmen; die Menge der erhobenen Daten ist dabei variabel).

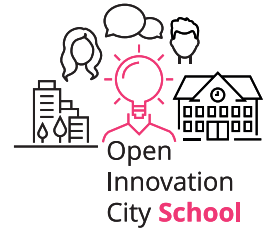


DIFFERENZIERUNG
Schüler:innen der gymnasialen Oberstufe können (je nach Zeitplanung) Teile des Fragebogens eigenständig erstellen; Umfang der Datenerhebung (siehe Punkt 2 im Ablauf).



SOZIALFORM
Gruppenarbeit

Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt und welche Herausforderungen hängen mit diesen Trends zusammen?



Fragebogen Teil I

Allgemeine Fragen zu Innovationen in der eigenen Stadt

ALTER _____	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> divers <input type="checkbox"/> keine Angabe	BERUF (optionale Angabe) _____
-----------------------	--	--

Ich habe grundsätzlich das Gefühl, dass unsere Stadt die Zeichen der Zeit erkannt hat und Innovationen vorantreibt.

stimme zu stimme eher zu stimme eher nicht zu stimme nicht zu

In unserer Stadt gibt es Aushänge, Infotafeln, Websites, Newsletter oder Social-Media-Kanäle, die über die aktuellen Entwicklungen in unserer Stadt informieren.

stimme zu stimme eher zu stimme eher nicht zu stimme nicht zu

Beispiele (optional): _____

Im deutschlandweiten Vergleich sehe ich unsere Stadt in puncto Innovationen und Zukunftsfähigkeit ...

herausragend überdurchschnittlich im Mittelfeld eher schwach weit unten

Welche Innovation fällt Ihnen als Erstes ein, wenn Sie an unsere Stadt denken?

In welchem Bereich sehen Sie in unserer Stadt das größte Verbesserungspotenzial?

Welche Herausforderungen sollte unsere Stadt aktuell und in Zukunft lösen?



Welche zukunftsorientierten Themen sollten in unserer Stadt offen diskutiert werden?

Unabhängig von konkreten Innovationen: Welche Trends bzw. welche Themenbereiche sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten für die Entwicklung unserer Stadt?

Was sollten Innovationen in unserer Stadt in erster Linie leisten bzw. fördern?
Bitte benoten Sie von 1 (sehr wichtig) bis 6 (unwichtig).

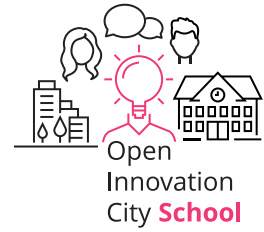
	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6
Klima- und Umweltschutz:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Entlastung für Bürger:innen:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wirtschaftswachstum:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mobilitätslösungen:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modernes Arbeiten:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lebensqualität und Gesundheit:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soziale Gemeinschaft:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anderes: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wenn Sie einen Wunsch frei hätten: Welche verrückte Idee sollte unsere Stadt einmal umsetzen?

Bitte ergänzen Sie folgenden Satz: Unsere Stadt ist die erste Stadt, die ...



Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt und welche Herausforderungen hängen mit diesen Trends zusammen?



Fragebogen Teil II

Fragen dazu, wie die eigene Stadt bezüglich verschiedener Makrotrends aufgestellt ist

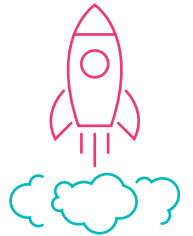
ALTER _____	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> divers <input type="checkbox"/> keine Angabe	BERUF (optionale Angabe) _____
-----------------------	--	--

Wo steht unsere Stadt bezüglich der folgenden Makrotrends? Welche Umsetzungsbeispiele kennen Sie? Welche noch zu lösenden Herausforderungen fallen Ihnen ein?

Trends	Beispiele in unserer Stadt	Herausforderungen
<p>VERNETZTE STADT (z. B. E-Government und digitale Verwaltung, digitale Netzwerke und Plattformen, offener Zugang zu Daten, Augmented-Reality-Angebote, dezentrale digitale Anwendungen, Abbau von beispielsweise altersbedingten Hürden bei der Nutzung digitaler Angebote)</p>		
<p>SMART ECONOMY (z. B. Industrie 4.0, Internet der Dinge, Einsatz von künstlicher Intelligenz und Algorithmen, Augmented Reality, smartes Einkaufen, digitale Geschäftsmodelle, Echtzeit-Servicemodelle)</p>		

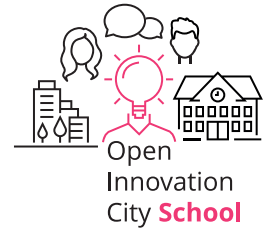


Wo steht unsere Stadt bezüglich der folgenden Makrotrends? Welche Umsetzungsbeispiele kennen Sie? Welche noch zu lösenden Herausforderungen fallen Ihnen ein?



Trends	Beispiele in unserer Stadt	Herausforderungen
<p>FOKUS MENSCH (z. B. Smart Health, Inklusion, Barrierefreiheit, Generationswohnen, digitale Assistenzsysteme, Nachbarschaftshilfe, Beteiligung der Bürgerschaft, Innovation im öffentlichen Raum)</p>		
<p>GRÜNE STADT (z. B. Klimaneutralität, Luftqualität, Hygiene im öffentlichen Raum, nachhaltiges Bauen, Nachhaltigkeitsinitiativen, lokale Lieferketten, Kreislaufwirtschaft, Sharing Economy, autofreie Innenstädte)</p>		
<p>NEUE MOBILITÄT (z. B. multimodaler Verkehr, autonomes Fahren, Shared Mobility, digitale Parkscheine, Drohneneinsatz, CO₂-neutraler Verkehr, E-Mobilität, E-Bike-Schnellwegenetz, dezentrale Logistik)</p>		
<p>VERNETZTE LEBENSÄRÄUME (z. B. neues Wohnen, Sensortechnologie, berührungslose Steuerung, Smart City, intelligente Infrastruktur, Echtzeit-Verkehrsflussanalysen, LoRaWAN)</p>		
<p>NEW WORK (z. B. vernetzte Arbeitswelt, virtuelle Arbeitsräume, Fernwartung, virtuelle persönliche Assistenten, lebenslanges Lernen, Wissensgesellschaft, Co-Working, Kollaborationssoftware, projektbasierte Arbeit, Homeoffice)</p>		

Welche Trends zeigen sich in unserer Stadt und welche Herausforderungen hängen mit diesen Trends zusammen?



Hintergrundinfos zu den Makrotrends

1 MAKROTREND 1: VERNETZTE STADT

Kurzdefinition:

In einer vernetzten Stadt sind verschiedene Aspekte des städtischen Lebens und der städtischen Infrastruktur miteinander verbunden, um eine effiziente und nachhaltige Stadtentwicklung zu fördern. Digitale Technologien und Daten werden genutzt, um die Lebensqualität der Bewohner:innen zu verbessern, Ressourcen effizienter zu nutzen und eine nachhaltige Entwicklung zu fördern.



YouTube-Video (2:04 min)

2 MAKROTREND 2: SMART ECONOMY

Kurzdefinition:

Smart Economy bezeichnet eine Wirtschaft, die innovative Technologien und digitale Lösungen nutzt, um wettbewerbsfähig, nachhaltig und effizient zu sein. Sie basiert auf der intelligenten Nutzung von Daten und Informationen, um Geschäftsprozesse zu optimieren, neue Geschäftsmodelle zu entwickeln und die Produktivität zu steigern. Eine Smart Economy fördert die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Forschungseinrichtungen und der öffentlichen Verwaltung, um Innovationen voranzutreiben und die Wirtschaftsentwicklung zu unterstützen.



YouTube-Video (2:39 min)

3 MAKROTREND 3: FOKUS MENSCH

Kurzdefinition:

Eine moderne Stadt sollte auf die Bedürfnisse und das Wohlbefinden der Bewohner:innen ausgerichtet sein und eine inklusive sowie nachhaltige Gemeinschaft fördern. Alle für die Lebensqualität relevanten Aspekte wie Gesundheit, Gemeinschaft, Natur, Mobilität und Wohnen sind optimal miteinander verbunden. Auch soziale Integration, der demografische Wandel und lokales Engagement finden Berücksichtigung.



YouTube-Video (2:33 min)

4 MAKROTREND 4: GRÜNE STADT

Kurzdefinition:

Beim Makrotrend grüne Stadt geht es um die Schaffung von nachhaltigen und umweltfreundlichen Lebensräumen in urbanen Gebieten. Dies beinhaltet die Förderung von Grünflächen, den Ausbau erneuerbarer Energien, die Verbesserung der Fahrradinfrastruktur und die Reduzierung von Schadstoffemissionen. Ziel ist es, eine gesunde und lebenswerte Umgebung für die Bewohner:innen zu schaffen.



YouTube-Video (2:22 min)



5 MAKROTREND 5: NEUE MOBILITÄT

Kurzdefinition:

Beim Makrotrend neue Mobilität steht die Entwicklung und Implementierung innovativer Lösungen für den Personen- und Güterverkehr im Mittelpunkt. Neue Mobilität ist zwingend erforderlich, um ein Funktionieren immer größer werdender Megacities mit stetig zunehmenden Verkehrs- und Umweltproblematiken zu gewährleisten. Sie umfasst unter anderem Elektromobilität, autonomes Fahren, Carsharing und die Integration verschiedener Verkehrsmittel zu einem nahtlosen und modularen Mobilitätskonzept.



YouTube-Video (2:33 min)

6 MAKROTREND 6: VERNETZTE LEBENSÄÄUME

Kurzdefinition:

Unter dem Makrotrend vernetzte Lebensräume versteht man die Schaffung von intelligenten und digital vernetzten Umgebungen, in denen verschiedene Aspekte des täglichen Lebens miteinander verbunden sind. Dies umfasst die Integration von Technologien wie dem Internet der Dinge, Smart Home, Smart City und anderen digitalen Lösungen, um das Leben der Menschen effizienter, komfortabler und nachhaltiger zu gestalten. Ziel ist es, eine nahtlose Interaktion zwischen Menschen, Geräten, Infrastrukturen und Dienstleistungen zu ermöglichen, um die Lebensqualität zu verbessern und Ressourcen effektiver zu nutzen.



YouTube-Video (2:45 min)

7 MAKROTREND 7: NEW WORK

Kurzdefinition:

New Work beschreibt eine neue Art der Arbeitsgestaltung, die auf Flexibilität, Selbstbestimmung und Kollaboration basiert. Dabei werden traditionelle Arbeitsmodelle aufgebrochen und es entstehen offene Arbeitsumgebungen, in denen Mitarbeiter:innen ihre Fähigkeiten und Ideen frei entfalten können sowie innovative Technologien wie Virtual Reality und Mixed Reality nutzen. Der Fokus liegt auf agilen Arbeitsmethoden, digitaler Vernetzung und einer stärkeren Work-Life-Balance. Das Ganze vor dem Hintergrund einer Transformation von der Informations- zur Wissensgesellschaft.



YouTube-Video (2:28 min)



Trendmap für Städte und Regionen

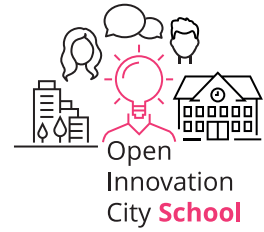




PHASE 1: WISSEN

Modul 03

Akteur:innen ermitteln



Akteur:innen ermitteln

Wer trägt eigentlich zur Lösung der großen gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit bei? Wer ist an städtischen Innovationen beteiligt? In diesem Modul sollen die Schüler:innen exemplarisch für eine zum Beispiel in Modul 2 bereits für ihre Stadt identifizierte Herausforderung oder zur Frage, welche Akteur:innen an der Entwicklung einer Nachhaltigkeitsstrategie für die Stadt beteiligt werden müssen, eine Ökosystem-Karte ausfüllen und sich anschließend über ihre Ergebnisse austauschen.

Ablauf

1 TEXT LESEN

2 ENTSCHEIDUNG FÜR VARIANTE A ODER VARIANTE B

- Je nachdem, ob die Schüler:innen in Modul 2 bereits eine Herausforderung für ihre Stadt identifizieren konnten, gibt es für dieses Modul zwei mögliche Aufgaben.
- a) Die Schüler:innen recherchieren nach Akteur:innen, die sie an dem Innovationsprozess für die bereits identifizierte Herausforderung beteiligen sollten.
 - b) Die Schüler:innen recherchieren nach Akteur:innen, die sie an der Entwicklung einer innovativen Nachhaltigkeitsstrategie für ihre Stadt beteiligen sollten.

3 ÖKO SYSTEM-KARTE¹ AUSFÜLLEN

Nachdem sich die Schüler:innen für eine der beiden Varianten entschieden haben, beginnen sie mit der Recherche und tragen ihre Ergebnisse in die Ökosystem-Karte ein. Achten Sie darauf, dass die Schüler:innen möglichst genau vorgehen und die einzelnen Akteur:innen so konkret wie möglich ausfindig machen. Dies ist wichtig, da die Schüler:innen im weiteren Verlauf auf diese Rechercheergebnisse zurückgreifen können sollen.

4 AUSTAUSCH UND DISKUSSION

Nachdem die Schüler:innen die Ökosystem-Karte ausgefüllt haben, stehen Austausch und Diskussion im Fokus. Die Schüler:innen stellen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vor und können ihre Ökosystem-Karte mit Ideen von anderen ergänzen.

HINWEIS

Insbesondere mit Blick auf die Rollen ist es schwierig, diese immer konkret zu benennen. Außerdem ist es möglich, dass einzelne Akteur:innen in einem Innovationsprozess mehrere Rollen einnehmen. Für die Schüler:innen sollte es in erster Linie darum gehen, mit den Rollen vertraut zu werden und in den gedanklichen Prozess einzusteigen – ein Anspruch auf Vollständigkeit sollte und kann nicht erhoben werden.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
90 min



DIFFERENZIERUNG
Insbesondere für Schüler:innen aus höheren Jahrgangsstufen bietet dieses Modul eine Differenzierungsmöglichkeit. In Anlehnung an eine Rollenübersicht des Fraunhofer-Instituts erarbeiten die Schüler:innen die einzelnen Rollen (z. B. Konsument:innen, Umsetzer:innen, Wissenszuliefer:innen) in einer Zuordnungsaufgabe anhand kurzer Rollenbeschreibungen. Im Anschluss versuchen sie, den ermittelten Akteur:innen auf der Ökosystem-Karte diese Rollen zuzuordnen.



SOZIALFORM
Gruppenarbeit

ROLLENÜBERSICHT – MUSTERLÖSUNG

Im Rahmen von kollaborativen Innovationsprozessen können die beteiligten Akteur:innen unterschiedliche Rollen im sogenannten Innovationsökosystem einnehmen. Lest euch die Rollenbeschreibungen durch und schreibt die richtige Rollenbezeichnung darüber.

Folgende Rollen¹ sind zu vergeben:

Geber:innen, Verbreiter:innen, Attraktor:innen, Lots:innen, Konsument:innen, Wissensarbeiter:innen, Umsetzer:innen, Wissenszuliefer:innen, Kollaborationsgestalter:innen

1. Geber:innen

Personen oder Organisationen, die finanzielle oder materielle Ressourcen zur Verfügung stellen.

2. Umsetzer:innen

Personen oder Organisationen, die konkrete Maßnahmen ergreifen, um Innovationen in die Realität umzusetzen, wie zum Beispiel Entwickler:innen von Produkten und Dienstleistungen.

3. Lots:innen

Expert:innen oder Berater:innen, die ihr Wissen und ihre Erfahrung nutzen, um andere Akteur:innen bei der Navigation durch komplexe Lösungsprozesse zu unterstützen.

4. Verbreiter:innen

Personen oder Organisationen, die Informationen über die entwickelte Innovation verbreiten, um das Bewusstsein und die Beteiligung der Öffentlichkeit zu erhöhen.

5. Attraktor:innen

Personen, die aufgrund ihrer Persönlichkeit, ihres Fachwissens oder ihrer Fähigkeiten andere Menschen anziehen und motivieren, in einer Stadt zu leben, zu arbeiten oder zu investieren. Sie können beispielsweise erfolgreiche Unternehmer:innen, renommierte Künstler:innen oder einflussreiche Meinungsführer:innen sein.

6. Konsument:innen

Bewohner:innen oder Besucher:innen einer Stadt, an die sich die entwickelte Innovation richtet. Also Nutzer:innen von z. B. Dienstleistungen oder Produkten, die im Rahmen von kollaborativen Innovationsprozessen entwickelt wurden.

7. Wissenszuliefer:innen

Personen oder Institutionen, die über Fachwissen verfügen, das für das Lösen einer spezifischen städtischen Herausforderung große Relevanz hat (z. B. Forschende an Universitäten oder Instituten).



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
90 min



DIFFERENZIERUNG

Insbesondere für Schüler:innen aus höheren Jahrgangsstufen bietet dieses Modul eine Differenzierungsmöglichkeit. In Anlehnung an eine Rollenübersicht des Fraunhofer-Instituts erarbeiten die Schüler:innen die einzelnen Rollen (z. B. Konsument:innen, Umsetzer:innen, Wissenszuliefer:innen) in einer Zuordnungsaufgabe anhand kurzer Rollenbeschreibungen. Im Anschluss versuchen sie, den ermittelten Akteur:innen auf der Ökosystem-Karte diese Rollen zuzuordnen.



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



8. Kollaborationsgestalter:innen

Personen oder Organisationen, die aktiv daran arbeiten, Kooperationen und Partnerschaften zwischen verschiedenen Akteur:innen zu fördern und zu gestalten.

9. Wissensarbeiter:innen

Personen mit spezialisiertem Know-how und mit Fähigkeiten, um neues Wissen für das Innovationsökosystem zu generieren. Ihr Wissen wird genutzt, um innovative Lösungen für städtische Herausforderungen zu entwickeln.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



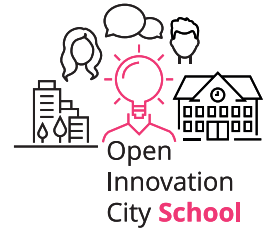
ZEITRAHMEN
90 min



DIFFERENZIERUNG
Insbesondere für Schüler:innen aus höheren Jahrgangsstufen bietet dieses Modul eine Differenzierungsmöglichkeit. In Anlehnung an eine Rollenübersicht des Fraunhofer-Instituts erarbeiten die Schüler:innen die einzelnen Rollen (z. B. Konsument:innen, Umsetzer:innen, Wissenszuliefer:innen) in einer Zuordnungsaufgabe anhand kurzer Rollenbeschreibungen. Im Anschluss versuchen sie, den ermittelten Akteur:innen auf der Ökosystem-Karte diese Rollen zuzuordnen.



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



Akteur:innen – wer oder was ist das eigentlich?

Open Innovation auf Stadtebene bedeutet, die gesamte Stadtgesellschaft in den kreativen Prozess der Lösungsfindung für gesellschaftliche Herausforderungen einzubinden. **Unterteilen lässt sich die Stadtgesellschaft hierzu in vier Bereiche: Politik und Verwaltung, Bildung und Forschung, Wirtschaft und Verbände sowie Bürger- und Zivilgesellschaft.**

Die unterschiedlichsten Akteur:innen aus diesen Bereichen verfügen über die notwendigen Fähigkeiten, das Wissen und die Kompetenzen, Innovationen in einer Stadt anzustoßen. Sie bilden das sogenannte Innovationsökosystem. Die Wissenschaft hat gezeigt: Wenn viele unterschiedliche Perspektiven zusammenkommen, fördert das die Entwicklung neuer, kreativer und besserer Lösungsansätze. Von wem können aber nun konkrete Ideen eingebracht werden?

Um sich diesbezüglich Klarheit zu verschaffen, müssen die einzelnen Bereiche weiter ausdifferenziert und die ihnen jeweils zugeordneten Personen oder Organisationen ermittelt werden. Erst dann ist man auf der Ebene angelangt, wo man tatsächlich diejenigen identifiziert, die sich im Rahmen von Open Innovation als ideenliefernde Akteur:innen einbringen. Beispielsweise Unternehmensverantwortliche aus dem Bereich Wirtschaft, Schulen aus dem Bereich Bildung oder Bürger:innen aus dem Bereich Zivilgesellschaft. Dabei liegt es in der Natur der Sache, dass es je nach Akteur:in unterschiedliche Vorstellungen gibt, welche Trends vorrangig beachtet und welche Maßnahmen ergriffen werden müssen, um die Zukunftsfähigkeit einer Stadt zu sichern. Auch ist es möglich, dass einzelne Akteur:innen aus Eigeninteresse zum selben Trend unterschiedliche Lösungsansätze verfolgen. Eine große Herausforderung ist also, die Zusammenarbeit der verschiedenen Akteur:innen zu gestalten. Hierfür ist zu klären, welche gemeinsamen Ziele es gibt, wie zusammengearbeitet werden soll, wie sich jede:r einbringt und welchen Nutzen die Akteur:innen aus der Zusammenarbeit ziehen.



DEFINITION INNOVATIONSÖKOLOGISCHES SYSTEM

(nach Carayannis und Campbell 2009)

„In einem Innovationsökosystem treffen Menschen, Kultur und Technologie aufeinander und interagieren, um Kreativität zu fördern, Erfindungen anzustoßen und Innovationen über wissenschaftliche und technologische Disziplinen hinweg sowie im öffentlichen und privaten Sektor zu beschleunigen. Die grundlegenden Prinzipien dabei lauten Ko-Existenz, Ko-Evolution und Ko-Spezialisierung.“¹

Generell gilt bei jeder Innovation und bei jeder Idee zur Lösung städtischer Herausforderungen, dass man sie idealerweise von allen Seiten beleuchten, also aus Sicht unterschiedlicher Akteur:innen bewerten sollte. Hierfür kann die sogenannte Ökosystem-Karte¹ ein hilfreiches visuelles Instrument sein. „Das Tool leitet dazu an, nicht nur die Rollen der Akteur:innen im Innovationsökosystem zu reflektieren, sondern sich zu fragen, wie sich die Akteur:innen in den Bereichen Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und Gesellschaft verorten lassen.“¹



VARIANTE A

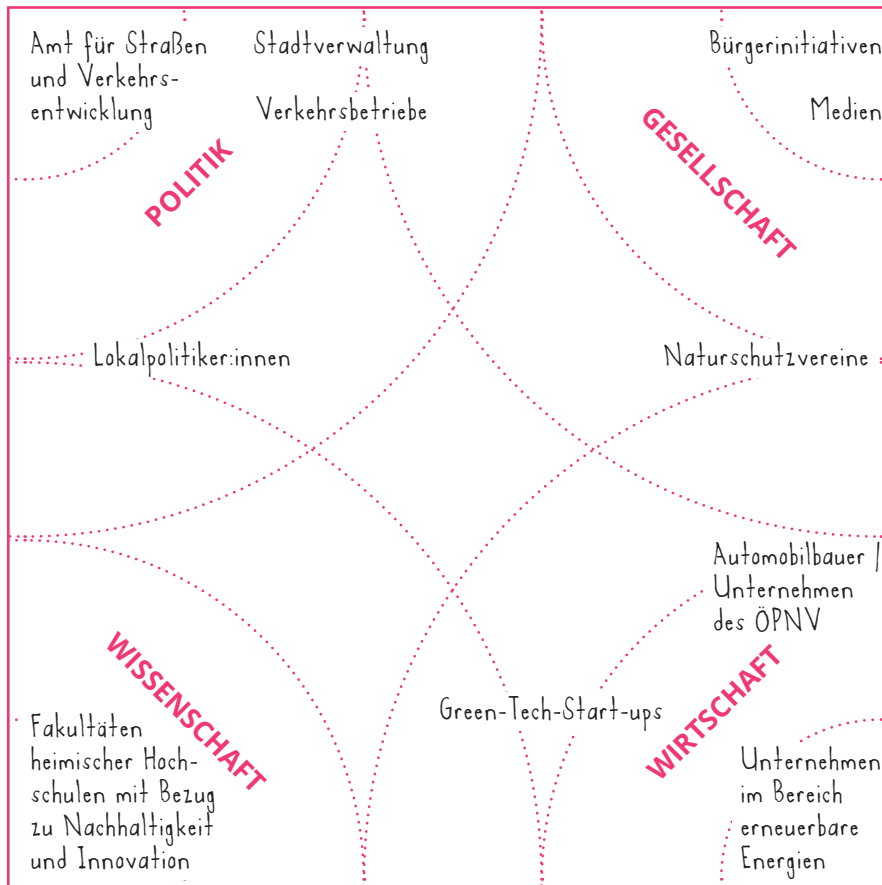
Ihr habt für eure Stadt in Modul 2 schon eine konkrete Herausforderung identifiziert und könnt damit nun weiterarbeiten.

a) Wir haben folgende Herausforderung für unsere Stadt identifiziert:

b) Mit welchen Akteur:innen müssen wir sprechen, um an einer Lösung für die Herausforderung zu arbeiten?

Überlegt gemeinsam und recherchiert im Internet, mit wem ihr zusammenarbeiten könntet, um eine innovative und zukunfts-fähige Lösung für eure Herausforderung zu entwickeln. Nutzt die Ökosystem-Karte, um eure identifizierten Akteur:innen zu notieren. Ihr könnt entweder konkrete Personen oder die Namen von Institutionen/Unternehmen/Behörden aufschreiben, wenn ihr im Rahmen eurer Recherche keine konkrete Ansprechperson identifizieren könnt.

Beispielhaft beschriftete Ökosystem-Karte¹



VARIANTE B

Ihr habt für eure Stadt noch keine konkrete Herausforderung identifiziert, mit der ihr weiterarbeiten könnt, möchtet euch aber dennoch damit auseinandersetzen, welche Akteur:innen an einem kollaborativen Innovationsprozess beteiligt sind.

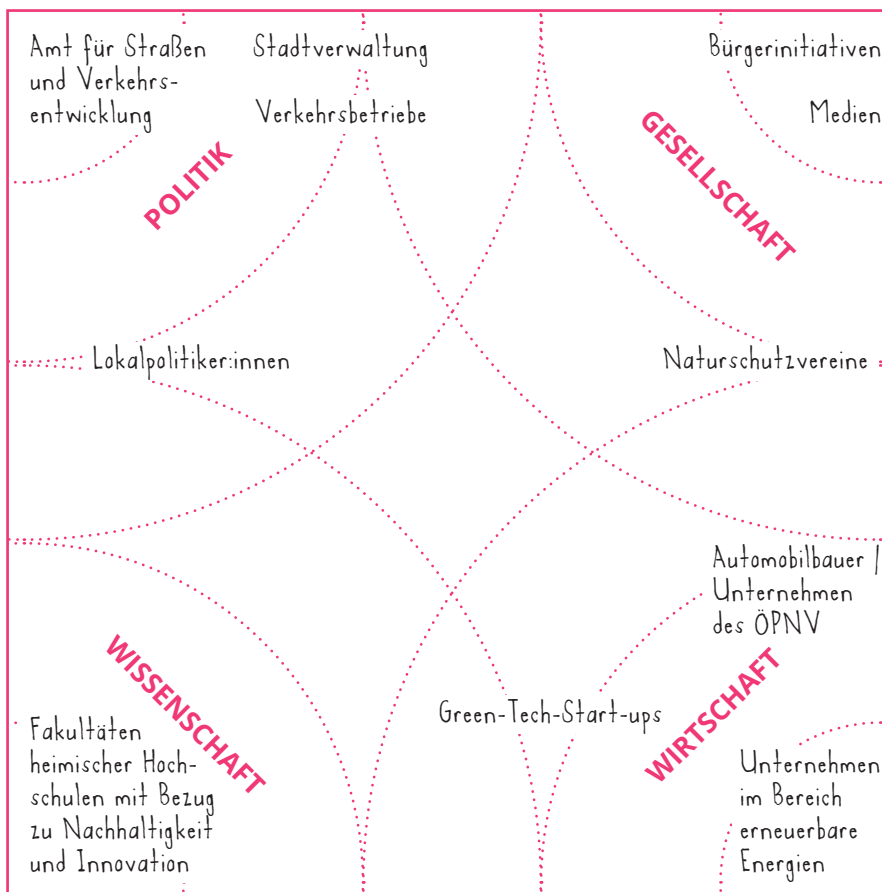
a) Eure Herausforderung:

Ihr möchtet eine Nachhaltigkeitsstrategie für die Stadt _____
(tragt hier den Namen eurer Stadt ein) entwickeln.

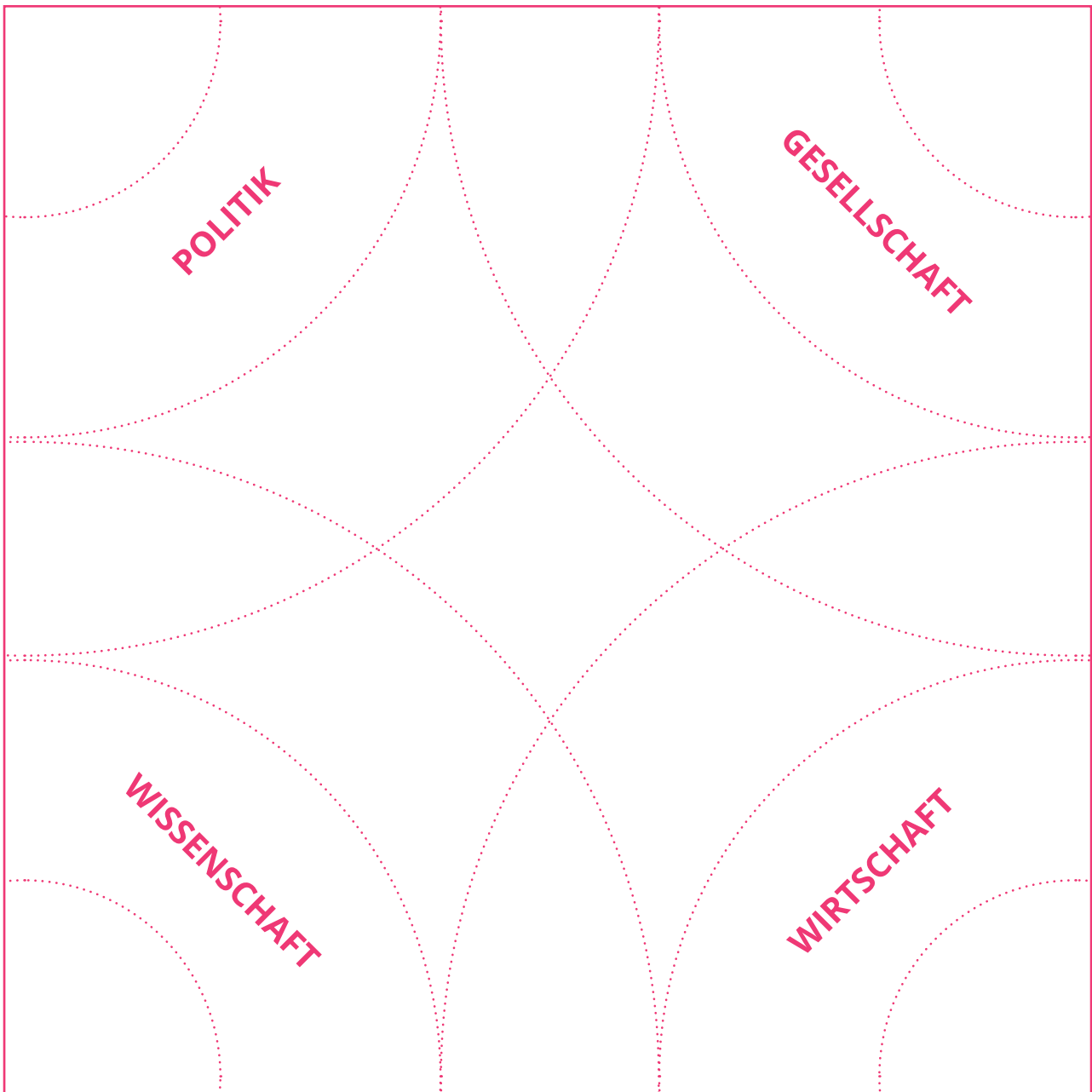
b) Mit welchen Akteur:innen müsst ihr sprechen, um eine Nachhaltigkeitsstrategie für eure Stadt zu entwickeln?

Überlegt gemeinsam und recherchiert im Internet, mit wem ihr zusammenarbeiten könntet, um eine innovative und zukunftsfähige Nachhaltigkeitsstrategie zu entwickeln. Nutzt die Ökosystem-Karte, um eure identifizierten Akteur:innen zu notieren. Ihr könnt entweder konkrete Personen aufschreiben oder die Namen von Institutionen/Unternehmen/Behörden, wenn ihr im Rahmen eurer Recherche keine konkrete Ansprechperson identifizieren könnt.

Beispielhaft beschriftete Ökosystem-Karte¹



Ökosystem-Karte¹



Rollenübersicht

Im Rahmen von kollaborativen Innovationsprozessen können die beteiligten Akteur:innen unterschiedliche Rollen einnehmen. Lest euch die Rollenbeschreibungen durch und schreibt die richtige Rollenbezeichnung darüber.

Folgende Rollen¹ sind zu vergeben:

GEBER:INNEN VERBREITER:INNEN ATTRAKTOR:INNEN LOTS:INNEN KONSUMENT:INNEN UMSETZER:INNEN
WISSENSARBEITER:INNEN WISSENSZULIEFER:INNEN KOLLABORATIONSGESTALTER:INNEN

1. _____
Personen oder Organisationen, die finanzielle oder materielle Ressourcen zur Verfügung stellen.
2. _____
Personen oder Organisationen, die konkrete Maßnahmen ergreifen, um Innovationen in die Realität umzusetzen, wie zum Beispiel Entwickler:innen von Produkten und Dienstleistungen.
3. _____
Expert:innen oder Berater:innen, die ihr Wissen und ihre Erfahrung nutzen, um andere Akteur:innen bei der Navigation durch komplexe Lösungsprozesse zu unterstützen.
4. _____
Personen oder Organisationen, die Informationen über die entwickelte Innovation verbreiten, um das Bewusstsein und die Beteiligung der Öffentlichkeit zu erhöhen.
5. _____
Personen, die aufgrund ihrer Persönlichkeit, ihres Fachwissens oder ihrer Fähigkeiten andere Menschen anziehen und motivieren, in einer Stadt zu leben, zu arbeiten oder zu investieren. Sie können beispielsweise erfolgreiche Unternehmer:innen, renommierte Künstler:innen oder einflussreiche Meinungsführer:innen sein.
6. _____
Bewohner:innen oder Besucher:innen einer Stadt, an die sich die entwickelte Innovation richtet. Also Nutzer:innen von z. B. Dienstleistungen oder Produkten, die im Rahmen von kollaborativen Innovationsprozessen entwickelt wurden.
7. _____
Personen oder Institutionen, die über Fachwissen verfügen, das für das Lösen einer spezifischen städtischen Herausforderung große Relevanz hat (z. B. Forschende an Universitäten oder Instituten).
8. _____
Personen oder Organisationen, die aktiv daran arbeiten, Kooperationen und Partnerschaften zwischen verschiedenen Akteur:innen zu fördern und zu gestalten.
9. _____
Personen mit spezialisiertem Know-how und mit Fähigkeiten, um neues Wissen für das Innovationsökosystem zu generieren. Ihr Wissen wird genutzt, um innovative Lösungen für städtische Herausforderungen zu entwickeln.





PHASE 2: IDEEN

Modul 04

Verbesserungsvorschläge für die
Stadt entwickeln

Verbesserungsvorschläge für die eigene Stadt entwickeln



In diesem Modul entwickeln die Schüler:innen mithilfe verschiedener zur Verfügung stehender Kreativitätsmethoden innovative Ideen für (bereits identifizierte) städtische Herausforderungen, ohne dabei den Anspruch auf Umsetzbarkeit berücksichtigen zu müssen. Die Schüler:innen können sich dabei auf eine Herausforderung bzw. einen Trend festlegen oder zunächst frei überlegen. Nachfolgend werden vier Methoden vorgestellt, die die Schüler:innen in ihrem Ideenfindungsprozess unterstützen sollen. Sie können selbst entscheiden, welche Methode Sie mit Ihren Schüler:innen umsetzen wollen. Möglicherweise entscheiden sich die Schüler:innen auch für unterschiedliche Methoden.

Methoden

1 WALT-DISNEY-METHODE¹

Zeit: ca. 10–15 min für jede Perspektive; Kleingruppen

Erklärung und Ablauf

Um Ideen zu generieren, realitätsorientiert weiterzuentwickeln und Entscheidungen zu treffen, betrachten die Schüler:innen eine Idee aus drei verschiedenen, sich ergänzenden Perspektiven. Die Schüler:innen durchlaufen die Rollen (je 10–15 min) in der unten genannten Reihenfolge und wiederholen den Kreislauf so oft, bis keine neuen Ergebnisse mehr aufkommen.

- 1. Träumer:in:** Alles ist möglich! Sei subjektiv und enthusiastisch. Kreiere positive und wünschenswerte Situationen.
- 2. Realist:in:** Denke logisch und systematisch über die Ideen und Kritikpunkte nach. Überarbeite bzw. streiche absolut unrealistische oder nicht umsetzbare Ideen.
- 3. Kritiker:in:** Formuliere konstruktive und positive Kritik, die hilft, mögliche Fehlerquellen zu identifizieren und die entwickelten Ideen zu verbessern.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
abhängig von
Methodenauswahl



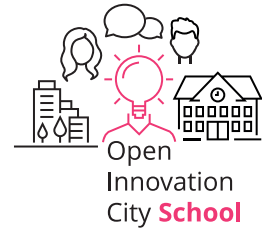
DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



SOZIALFORM
je nach Methode Einzel-
und/oder Gruppenarbeit

ACHTUNG
Die Module 4 und 5 sind für die Unterrichtsgestaltung zum Thema OIC elementar. Mindestens eines sollte auf jeden Fall verwendet werden.



2 25/10 CROWDSOURCING²

Zeit: ca. 5 min für die Ideenfindung; 5 min für jede Bewertungsrunde; mind. 6 Personen

Erklärung und Ablauf

Mutige Ideen in kurzer Zeit generieren, sichten und priorisieren! Die Fragestellung, die für alle gut sichtbar formuliert wird (z. B. an der Tafel oder dem Whiteboard):

Wenn du zehnmals mutiger wärst, welche verrückte Idee würdest du vorschlagen, um deine eigene Stadt zu verbessern?

1. Alle Beteiligten schreiben ihre verrückteste Idee mit einer Überschrift und wenigen Sätzen auf eine Karte und legen diese auf ihren Platz.
2. Alle Beteiligten wandern durch den Raum und lesen die Karten kurz durch.
3. Auf ein Signal hin nehmen alle einen Platz ein, auf dem eine Karte liegt (nicht den eigenen), und bewerten die dortige Idee (1–5 Punkte). Die Bewertung wird auf der Rückseite der Karte notiert.
4. Schritt 3 wird noch viermal wiederholt.
5. Die Punktzahlen auf den Karten werden zusammengezählt und notiert. Anschließend werden anhand der ermittelten Punktwerte die Top-5-Ideen identifiziert.

Weiterführende Hinweise und Umsetzungsalternativen

- Die x besten Ideen (die Anzahl ist abhängig von der Größe der Lerngruppe) werden in den weiteren Modulen weiterverfolgt.
- Nach Ende des Auswahlprozesses erhalten die Schüler:innen Post-its und können die vorliegenden Ideen mit weiteren Aspekten anreichern, z. B. Für welche Zielgruppe wäre das interessant? Wen müssen wir fragen? Worauf müssen wir achten?

3 INNOVATIONS-ABC³

Zeit: ca. 20 min für die Bearbeitung des ABCs; ca. 15 min Austausch und Entscheidung

Erklärung und Ablauf

Aufgabe: Versuche in max. 20 min, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Titel für eine Innovation für deine Stadt zu notieren. Wenn du noch mehr Ideen hast, kannst du natürlich auch mehrere Titel zu einem Buchstaben notieren.

Setzt euch in einer Kleingruppe zusammen (ca. 4 Personen) und markiert auf den ABCs der anderen die zwei Ideen, die ihr am interessantesten findet.

Umsetzungsmöglichkeiten

- In Einzelarbeit
- In Teams: Die Lerngruppe wird in zwei oder mehr Teams aufgeteilt. Das ABC wird z. B. an der Tafel aufgezeichnet. Jedes Team erhält Post-its (jedes Team in einer anderen Farbe) und notiert die entsprechenden Ideen und klebt sie zu dem passenden Buchstaben. Die Gruppe, die zuerst alle Buchstaben bearbeitet hat, gewinnt.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
abhängig von
Methodenauswahl



DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



SOZIALFORM
je nach Methode Einzel-
und/oder Gruppenarbeit

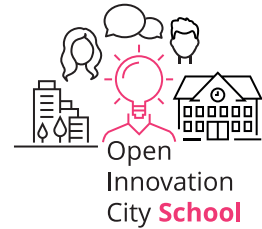
ACHTUNG

Die Module 4 und 5 sind für die Unterrichtsgestaltung zum Thema OIC elementar. Mindestens eines sollte auf jeden Fall verwendet werden.



² Lipmanowicz, H./McCandless, K.: Liberating Structures – Innovation durch echte Zusammenarbeit, [online] <https://liberatingstructures.de/liberating-structures-menuue/2510-crowdsourcing/> (30.10.2023)

³ In Anlehnung an: Fischer, C./Hillmann, D./Kaiser-Haas, M./Konrad, M. (2021): Strategien selbstregulierten Lernens in der individuellen Förderung. Ein Praxishandbuch zum Förder-Förder-Projekt. Münster: Waxmann.



4 INNOVATIONS-BINGO

Zeit: ca. 45 min

Erklärung und Ablauf

Aufgaben (werden als Bingo-Spielkarte dargestellt), z. B.:

1. Finde einen Titel für eine innovative Idee im Bereich Mobilität.
2. Stell dir vor, du wärst ein Tier. Was würde dir in deiner Stadt ein besseres Leben ermöglichen? (Beispielantworten: mehr Grünflächen, Wildblumenwiesen, Futterspender für Vögel etc.)
3. Vervollständige den folgenden Satz: 2030 soll es in unserer Stadt / soll unsere Stadt ...
4. Denke dir ein futuristisches Transportmittel für die Stadt aus, das keine Straßen benötigt.
5. Wenn Geld und Ressourcen keine Rolle spielen würden, welche Herausforderung würdest du sofort lösen?

Für die Rechercheaufgaben dürfen die Schüler:innen ihre Smartphones oder Tablets nutzen.

Umsetzungsmöglichkeiten

- Auf einem Blatt Papier als Einzel- oder Partnerarbeit (wenn die ersten x Personen (ca. 15–20 % der Gesamtgruppe) „Bingo!“ gerufen haben, endet das Spiel und die fertig gewordenen Personen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.
- Als größere Gruppe (Bingo-Feld wird an die Tafel gemalt und die Felder werden durchnummeriert); die Schüler:innen bearbeiten die Aufgaben und pinnen ihre Ergebnisse an die Tafel. Die Gruppe, die zuerst drei Durchgänge für sich entscheiden kann, gewinnt. Regeln: Alle Felder dürfen dabei von allen Teams belegt werden; eine Reihe, in der schon drei Felder durch das eigene Team belegt wurden, darf von diesem Team in den nächsten Runden nicht weiterbespielt werden.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
abhängig von
Methodenauswahl



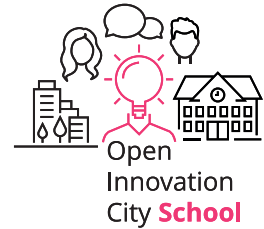
DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



SOZIALFORM
je nach Methode Einzel-
und/oder Gruppenarbeit

ACHTUNG
Die Module 4 und 5 sind für
die Unterrichtsgestaltung
zum Thema OIC elementar.
Mindestens eines sollte
auf jeden Fall verwendet
werden.



Verbesserungsvorschläge für die eigene Stadt entwickeln

Nachdem ihr euch in der ersten Phase mit dem Grundprinzip Open Innovation City auseinandergesetzt habt und möglicherweise auch schon ermittelt habt, welche Herausforderungen es in eurer Stadt gibt, steht ihr nun vor einer neuen Aufgabe: **kreative und innovative Ideen für die Bewältigung der Herausforderungen sammeln**. Die folgenden Methoden können euch dabei helfen, diese Ideen zu entwickeln und ein wenig out of the box zu denken:

Methoden

1 WALT-DISNEY-METHODE¹

Um Ideen zu generieren, realitätsorientiert weiterzuentwickeln und Entscheidungen zu treffen, betrachtet ihr eine Idee aus drei verschiedenen, sich ergänzenden Perspektiven. Startet als Träumer:in und macht weiter als Realist:in und danach als Kritiker:in. Wiederholt den Kreislauf so oft, bis keine neuen Ergebnisse mehr aufkommen.

- 1. Träumer:in:** Sei subjektiv und enthusiastisch. Kreiere positive und wünschenswerte Situationen.
- 2. Realist:in:** Denke logisch und systematisch über die Ideen und Kritikpunkte nach. Überarbeite bzw. streiche absolut unrealistische oder nicht umsetzbare Ideen.
- 3. Kritiker:in:** Formuliere konstruktive und positive Kritik, die hilft, mögliche Fehlerquellen zu identifizieren und die entwickelten Ideen zu verbessern.

2 25/10 CROWDSOURCING²

Mutige Ideen in kurzer Zeit generieren, sichten und priorisieren! Stellt euch die folgende Frage: Wenn du zehnmals mutiger wärst, welche verrückte Idee würdest du vorschlagen, um deine eigene Stadt zu verbessern? Bei dieser Methode schreibt jede:r von euch ihre/seine verrückteste Idee auf eine Karte. Anschließend lest ihr die Ideen der anderen und bewertet eure Ideen gegenseitig (1–5 Punkte). Die Ideen mit den meisten Punkten werden weiterverfolgt.

3 INNOVATIONS-ABC³

Wer schafft es am schnellsten, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Titel für eine Innovation zu finden? Es muss kreativ und darf unrealistisch sein! Auf die Plätze, fertig, los!

4 INNOVATIONS-BINGO

Das etwas andere Bingo-Spiel. Euch stehen 25 Felder mit ebenso vielen Fragen und Kreativitätsaufträgen zur Verfügung. Euer Ziel ist es, so schnell wie möglich vier Felder in einer Reihe (diagonal, vertikal oder horizontal) zu bearbeiten. Wer es geschafft hat, ruft „Bingo!“.



¹ Dilts, R.B./Epstein, T./Dilts, R.W (1994): Know-how für Träumer: Strategien der Kreativität, NLP & modelling, Struktur der Innovation. Paderborn: Junfermann Verlag.

² Lipmanowicz, H./McCandless, K.: Liberating Structures – Innovation durch echte Zusammenarbeit, [online] <https://liberatingstructures.de/liberating-structures-menue/2510-crowdsourcing/> (30.10.2023)

³ In Anlehnung an: Fischer, C./Hillmann, D./Kaiser-Haas, M./Konrad, M. (2021): Strategien selbstregulierten Lernens in der individuellen Förderung. Ein Praxishandbuch zum Förder-Förder-Projekt. Münster: Waxmann.

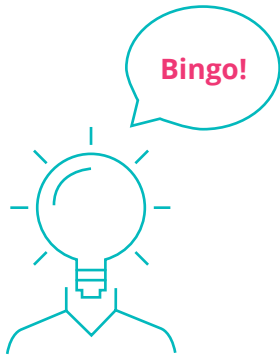
Innovations-ABC (3)

Notiere zu jedem Buchstaben einen Titel für eine Innovation für deine zukunftsfähige Stadt.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

Innovations-Bingo (4)

Das etwas andere Bingo-Spiel. Euch stehen 25 Felder mit ebenso vielen Fragen und Kreativitätsaufträgen zur Verfügung. Euer Ziel ist es, so schnell wie möglich vier Felder in einer Reihe (diagonal, vertikal oder horizontal) zu bearbeiten. Wer es geschafft hat, ruft „Bingo!“.



<p>Finde einen Titel für eine innovativen Idee im Bereich Mobilität.</p>	<p>Recherchiere und notiere ein innovatives Projekt in deiner Stadt.</p>
<p>Vervollständige den folgenden Satz: 2030 soll es in unserer Stadt / soll unsere Stadt ...</p>	<p>Recherchiere und notiere ein innovatives Projekt aus dem Ausland, das Vorbild für deine Stadt sein könnte.</p>
<p>Denke dir ein futuristisches Transportmittel für die Stadt aus, das keine Straßen benötigt.</p>	<p>Wenn Geld und Ressourcen keine Rolle spielen würden, welche Herausforderung würdest du sofort lösen?</p>
<p>Formuliere einen Titel für eine Innovation mit dem Anfangsbuchstaben L.</p>	<p>Entwickle eine Idee, wie die Stadt Bürger:innen dazu ermutigen kann, mehr öffentliche Verkehrsmittel zu nutzen.</p>
<p>Formuliere eine Idee, wie eure Schule einen Beitrag zu deiner Stadt als Open Innovation City leisten kann.</p>	<p>Überlege dir eine Idee, wie es deiner Stadt gelingen kann, weniger CO₂ zu produzieren oder sogar klimaneutral zu werden.</p>

Beide Teile des Bingo-Spielplans ausschneiden und an der gestrichelten Linien aneinander legen.

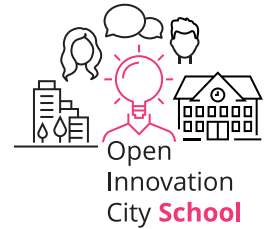
<p>Formuliere einen Titel für eine Innovation mit dem Anfangsbuchstaben T.</p>	<p>Unsere Stadt ist die erste Stadt, die ...</p>	<p>Stell dir vor, du wärst ein Tier. Was würde dir in deiner Stadt ein besseres Leben ermöglichen?</p>
<p>Stell dir vor, du könntest ein öffentliches Gebäude in deiner Stadt in ein nachhaltiges, innovatives Zentrum umbauen. Was wäre das und wie würde es aussehen?</p>	<p>Du hast für die Zukunft deiner Stadt einen Wunsch frei. Welcher wäre das?</p>	<p>Nenne eine Person deiner Stadt, die du als erste von deiner Idee überzeugen würdest.</p>
<p>Stell dir vor, alle Menschen könnten fliegen. Wie würden sich Städte dadurch verändern?</p>	<p>Male ein Bild von einem Gebäude, das sich je nach Bedarf zum Beispiel in einen Kinosaal, ein Theater, ein Krankenhaus oder eine Sporthalle verwandeln lässt (Skizze reicht).</p>	<p>Recherchiere ein inspirierendes Zitat über Innovation und notiere es.</p>
<p>Wenn du einen Zauberstab hättest, um eine Sache in deiner Stadt zu verändern, was wäre das?</p>	<p>Wenn ich Politiker:in in meiner Stadt wäre, dann ...</p>	<p>Was stört dich in deiner Stadt am meisten und wie würdest du das ändern?</p>
<p>Wie würde sich deine Stadt verändern, wenn es keine Autos mehr gäbe?</p>	<p>Welche Erfindung/Innovation aus einem Film oder einem Buch, die es in der Realität nicht gibt, würdest du für deine Stadt gerne wahr werden lassen?</p>	<p>Formuliere einen Titel für eine Innovation mit dem Anfangsbuchstaben E.</p>



PHASE 2: IDEEN

Modul 05

Eine Idee ausarbeiten



Eine Idee ausarbeiten

Um eine vage Idee oder einen Namen mit Leben bzw. Inhalt zu füllen, müssen verschiedene Aspekte betrachtet werden. Die Schüler:innen lernen mit dem Product Vision Board¹ und der Persona-Vorlage in diesem Modul zwei Methoden kennen, wie sie eine solche Konkretisierung vornehmen können. Optional und bei genügend Zeit können die Schüler:innen auch einen Prototyp ihres innovativen Lösungsansatzes bauen.

Ablauf

- 1 **EINE PERSONA ERARBEITEN**
- 2 **EIN PRODUCT VISION BOARD AUSFÜLLEN**



Es ist wichtig, dass die Schüler:innen ausreichend Zeit in die Entwicklung der Persona und die Bearbeitung des Product Vision Board investieren. Das Modul ist bewusst offen und kreativ gestaltet, damit sich die Schüler:innen intensiv mit ihrer Idee auseinandersetzen und sich damit bereits auf das Modul 7 (unsere beste Idee ermitteln) vorbereiten. Die Persona und das Product Vision Board können die Grundlage für die Entscheidungsfindung sein.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



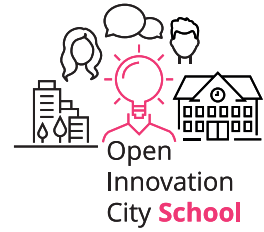
ZEITRAHMEN
60–90 min



DIFFERENZIERUNG
Rollenkarten und Beschreibung der Herausforderung vs. Schüler:innen einigen sich auf eine Herausforderung in der eigenen Stadt und recherchieren die Rollenprofile eigenständig.



SOZIALFORM
Einzel- und/oder Gruppenarbeit



Eine Idee ausarbeiten

1 EINE PERSONA¹ ERARBEITEN

Eine **Persona** ist eine fiktive Person, die zum Beispiel Unternehmen im Rahmen eines Produktentwicklungsprozesses entwerfen, um sich besser vorstellen zu können, welche Personen das Produkt oder die Dienstleistung später nutzen werden und welche Bedürfnisse und Wünsche diese Personen mitbringen. Wie alt sind sie? Wo leben sie? Welchen Mehrwert haben sie, wenn sie das Produkt oder die Dienstleistung nutzen?

Aufgabe:

Gestaltet eine Persona für eure innovative Idee! Arbeitet kreativ und so detailliert wie möglich. Ihr könnt eine kurze Präsentation erstellen, schreiben, zeichnen oder basteln. Zum Basteln könnt ihr zum Beispiel Materialien wie Pappe, bunte Stifte, Lego, Kleber, Schnur, Farbe, Modelliermasse, Kronkorken, Kartons oder Verpackungsmaterial benutzen. Die folgenden Fragen können euch dabei helfen, eure Persona so konkret wie möglich zu gestalten.

-
- 1 **Wo lebt sie?
(in der Stadt, auf dem Land ...)**
 - 2 **Welche Interessen/
Hobbys hat sie?**
 - 3 **Wie alt ist sie?**
 - 4 **Welches Geschlecht hat sie?**
 - 5 **Welche Informations-
kanäle nutzt sie?**
 - 6 **Welchen Beruf hat sie?**
 - 7 **Wie hoch ist ihr Einkommen?**
 - 8 **Wofür gibt sie ihr Geld aus?**
 - 9 **Welche Verkehrsmittel
nutzt sie?**
 - 10 **Wie informiert sie sich
über neue Dienstleistungen/
Produkte?**
 - 11 **Mit welchem Ziel nutzt sie eure
Dienstleistung / euer Produkt?
Welchen Nutzen hat sie dadurch?**



¹ Cooper, A. (1999): The inmates are running the asylum: Why high-Tech Products Drive us crazy and how to restore the Sanity. Zug (Schweiz): Sams Publishing.

Notiere hier deine Antworten zu deiner Persona.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____
- 11 _____

2 EIN PRODUCT VISION BOARD AUSFÜLLEN

Ein **Product Vision Board**² ist eine gute Möglichkeit, eure innovative Idee weiter auszuarbeiten. Dabei muss es sich nicht unbedingt um ein Produkt handeln. Auch Dienstleistungen oder Projekte könnt ihr mithilfe des Product Vision Board ausarbeiten.

Aufgabe:

Füllt das Product Vision Board für eure innovative Idee aus. Ihr könnt entweder alleine starten und eure Ergebnisse später in der Gruppe besprechen oder direkt in der Gruppe arbeiten.



Wenn ihr Zeit und Lust habt, könnt ihr auf der Basis eurer Persona und des ausgefüllten Product Vision Board einen Prototyp für eure Idee entwerfen. Ihr könnt zeichnen oder basteln. Zum Basteln könnt ihr zum Beispiel Materialien wie Pappe, bunte Stifte, Lego, Kleber, Schnur, Farbe, Modelliermasse, buntes Papier, Stoff, Kronkorken, (Schuh-)Kartons, Holz oder Verpackungsmaterial benutzen. Schaut euch zu Hause und in der Natur um und sammelt verschiedene Materialien zusammen.

Product Vision Board

VISION

Was ist die Vision?

BEDÜRFNISSE

Wie sehen die Bedürfnisse aus?

Was sind die Jobs-to-be-Done?

PRODUKT

Was sind die Kernfeatures des Produkts?

Was wären Add-ons?

ZIEL

Was soll erreicht werden?

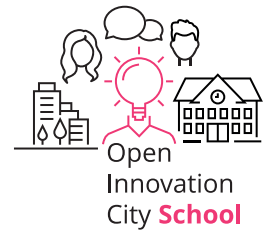
Und wie soll der Erfolg gemessen werden?



PHASE 2: IDEEN

Modul 06

Verschiedene Perspektiven einnehmen



Verschiedene Perspektiven einnehmen

Im Sinne des OIC-Ansatzes ist die Multiperspektivität in der Entwicklung und Umsetzung von Innovationen von besonderer Bedeutung. Daher sollen die Schüler:innen in diesem Modul über die Vorbereitung und Durchführung eines Round Table praktisch erproben, was passiert, wenn unterschiedliche Akteur:innengruppen Lösungsvorschläge für eine vorab festgelegte Herausforderung einbringen, und diese gemeinsam diskutieren. Unterschiedliche Interessen, divergierende Meinungen und verschiedene Argumentationslinien können hier aufeinandertreffen und eine Diskussion und Lösungsfindung komplex erscheinen lassen. Gleichzeitig wird die Innovationskraft durch gemeinsame Überlegungen verschiedener Akteur:innen enorm gesteigert. Das kann dazu beitragen, schneller zu besseren Lösungen für die identifizierten Herausforderungen zu gelangen.

Ablauf

1 FÜR EINE HERAUSFORDERUNG ENTSCHIEDEN

Die Basis für die Round-Table-Diskussion ist eine spezifische Herausforderung. Dabei können Sie gemeinsam mit den Schüler:innen entscheiden, ob Sie:

- a) eine Nachhaltigkeitsstrategie für Ihre Stadt entwickeln möchten (Wie können wir unsere Stadt nachhaltiger machen?) oder
- b) mit einer Herausforderung arbeiten, die die Schüler:innen z. B. in Modul 2 (Herausforderungen in unserer Stadt) bereits für ihre Stadt identifiziert haben.

2 AKTEUR:INNENKARTEN SICHTEN UND FÜR 4 AKTEUR:INNEN ENTSCHIEDEN

Wenngleich Multiperspektivität wichtig ist und in einem realen Innovationsprozess eine große Anzahl unterschiedlicher Akteur:innen beteiligt sein kann, sollen sich die Schüler:innen im Rahmen dieser Simulation für vier der sechs möglichen Akteur:innen (siehe Akteur:innenbeschreibungen im Schüler:innenmaterial) entscheiden. In die Entscheidung, welche Akteur:innen ausgewählt werden, können die Ergebnisse aus Modul 3 (Akteur:innen ermitteln) einbezogen werden, da an dieser Stelle bereits Überlegungen dazu angestellt wurden, welche Akteur:innen involviert werden müssen, wenn Herausforderung XY gelöst werden soll.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
90 min



DIFFERENZIERUNG
Die Schüler:innen bearbeiten eine vorgegebene Herausforderung oder eine, die sie für ihre eigene Stadt identifiziert haben; zusätzlich kann die Komplexität der Recherche für den fiktiven Steckbrief ausgeweitet werden.



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



3 FIKTIVE BIOGRAFIEN ENTWICKELN

Nachdem vier Akteur:innengruppen festgelegt wurden, entscheidet sich jede:r Schüler:in für eine Gruppe. Die einzelnen Gruppen finden sich zusammen (AAAA, BBBB usw.) und erarbeiten eine fiktive Biografie. Die Beschreibungen der Akteur:innen können ihnen dabei helfen. Neben Namen, Alter und Akteur:innengruppe (Bürgermeister:in, Wissenschaftler:in, Unternehmer:in usw.) sollen die Schüler:innen hier folgende Aspekte notieren:

Ideen: Welche Ideen haben wir, um die Herausforderung in unserem Interesse zu lösen? Welche Vorschläge können wir einbringen?

Ziele: Das übergeordnete Ziel für alle Beteiligten ist die bestmögliche Lösung der städtischen Herausforderung. Nichtsdestotrotz können einzelne Akteur:innen in einem Innovationsprozess unterschiedliche Individualziele verfolgen (z. B. Umsatz steigern, Kosten senken, Verbesserung der individuellen Lebensqualität). Die Schüler:innen sollen an dieser Stelle überlegen, welche Ziele sie als Person XY verfolgen. Außerdem können sie – bezogen auf die Rollenübersicht in Modul 3 – überlegen, welche Rolle sie im Rahmen des Innovationsprozesses haben (Konsument:in, Wissenszuliefer:in, Geber:in usw.).

4 DISKUSSION DURCHFÜHREN

Die Schüler:innen finden sich in ihren Diskussionsgruppen zusammen. Dabei sollte von jeder ausgewählten Akteur:innengruppe mindestens eine Person in jeder Diskussionsgruppe vertreten sein (z. B.: aus AAAA, BBBB, DDDD, FFFF wird ABDF, ABDF, ABDF, ABDF). Während der Diskussion ist darauf zu achten, dass das Ziel, nämlich gemeinsam eine Lösung für Herausforderung XY zu entwickeln, im Fokus stehen sollte. Es geht nicht darum, die Argumente der anderen möglichst gut auszuhebeln und sich gegenseitig anzufinden, sondern darum, das gesammelte Wissen und die Perspektivenvielfalt zu nutzen, um zu innovativen und zukunftsfähigen Lösungen zu gelangen.

5 REFLEXION

Die verbleibende Zeit nach der Diskussion soll für eine Reflexion genutzt werden. Folgende Fragen können die Schüler:innen zunächst innerhalb ihrer Diskussionsgruppe beantworten:

- (Wie) seid ihr zu einer Lösung gekommen?
- Was hat euch überrascht?
- Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?
- Welche neuen Erkenntnisse habt ihr in der Diskussion gewonnen?
- Wie war die Atmosphäre während der Diskussion?
- Gab es Punkte, bei denen es schwierig war, auf einen Nenner zu kommen?
- Wie könnte man diese Herausforderung in zukünftigen Diskussionsrunden lösen?

Anschließend kann eine abschließende Reflexion mit kurzen Blitzlichtern aus den einzelnen Gruppen im Plenum erfolgen.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



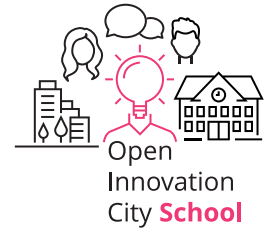
ZEITRAHMEN
90 min



DIFFERENZIERUNG
Die Schüler:innen bearbeiten eine vorgegebene Herausforderung oder eine, die sie für ihre eigene Stadt identifiziert haben; zusätzlich kann die Komplexität der Recherche für den fiktiven Steckbrief ausgeweitet werden.



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



Verschiedene Perspektiven einnehmen

Multiperspektivität ist in der Entwicklung und Umsetzung von Innovationen ein wichtiger Faktor. Es kann bereichernd und zugleich herausfordernd sein, wenn Personen aus verschiedenen Bereichen an einem Tisch sitzen, ihre Ideen einbringen und dabei ihre Interessen vertreten. Probiert in einer Round-Table-Diskussion selbst aus, wie sich verschiedene Perspektiven auf die Innovationsentwicklung auswirken können. Das Thema eurer Diskussion kann entweder die Erarbeitung einer Nachhaltigkeitsstrategie sein oder eine spezifische Herausforderung eurer Stadt, die ihr bereits identifiziert habt. Euch stehen für die Diskussion verschiedene Akteur:innen zur Verfügung. Wählt für die Diskussion vier Akteur:innen aus.

1 POSITIONEN ZUORDNEN

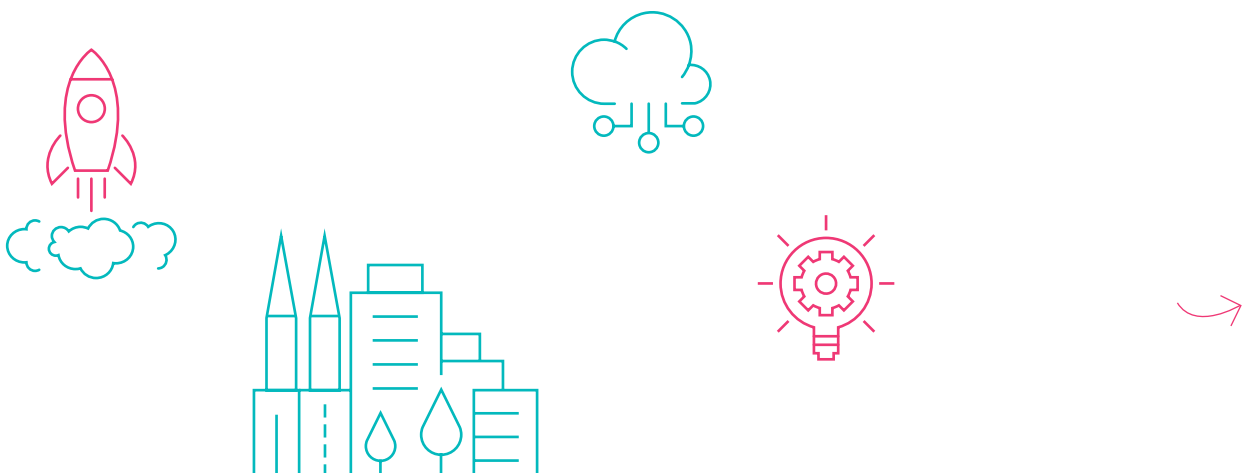
Jede:r von euch entscheidet sich für eine:n der zur Auswahl stehenden Akteur:innen. Findet euch in Gruppen zusammen (Gruppe A: alle Bürgermeister:innen, Gruppe B: alle Wissenschaftler:innen usw.).

2 STECKBRIEF ERSTELLEN

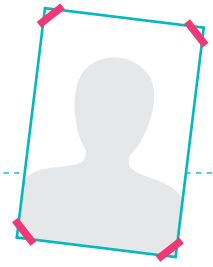
Erstellt für eure:n Akteur:in einen fiktiven Steckbrief, um sie/ihn lebendig werden zu lassen. Überlegt euch neben Namen und Alter auch, welche Ideen euch aus der Akteur:innenperspektive zu der Herausforderung kommen und welches Ziel ihr verfolgt (z. B. Umsätze steigern, Kosten senken, Wiederwahl als Politiker:in, Verbesserung der Lebensqualität).

3 DISKUSSION DURCHFÜHREN

Kommt in euren Diskussionsgruppen zusammen (eine Person aus Gruppe A, eine Person aus Gruppe B usw.) und führt die Diskussion durch. Orientiert euch an eurem Steckbrief, damit ihr in eurer Akteur:innenrolle bleibt.



Steckbrief



NAME

ALTER

AKTEUR:INNENGRUPPE

Ideen

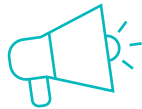
Ziele

Mögliche Rollen in der Diskussion (siehe Modul 3, Rollenübersicht)

Diese Akteur:innen bzw. Positionen stehen zur Auswahl

A MITGLIED EINER UMWELTSCHUTZORGANISATION / AKTIVIST:IN

Die Person engagiert sich für bestimmte Anliegen oder Probleme in der Stadt. Sie setzt sich für den Schutz der Umwelt, bessere Lebensbedingungen für alle und mehr Bürger:innenbeteiligung ein. Außerdem mobilisiert sie die Gemeinschaft und setzt sich für Veränderung ein.



B UNTERNEHMER:IN

Die Person möchte Rahmenbedingungen für möglichst großes wirtschaftliches Wachstum schaffen. Sie setzt sich dafür ein, dass Arbeitsplätze erhalten bzw. ausgebaut werden. Die Person hat Interesse an allen Innovationen, die ein effizienteres Wirtschaften ermöglichen und den Umsatz steigern.



C JUGENDVERTRETER:IN

Die Person vertritt die Interessen und Anliegen der jungen Generation und bringt neue Perspektiven und Ideen in die Lösungsfindung für Städte ein. Ihr Ziel ist, die Stadt grundsätzlich jugendfreundlich und zukunftsorientiert zu gestalten.



D BÜRGERMEISTER:IN

Die Person hat Interesse an einer insgesamt funktionierenden und harmonischen Stadtgesellschaft. Sie möchte optimale Lebensbedingungen für alle Bürger:innen schaffen, die öffentliche Ordnung und Infrastruktur sicherstellen sowie die Stadt möglichst klimaneutral machen. Die Person strebt aber auch nach mehrheitsfähigen Entscheidungen, um gute Chancen auf eine Wiederwahl zu haben und die eigene Kommunalpolitik fortführen zu können.



E WISSENSCHAFTLER:IN

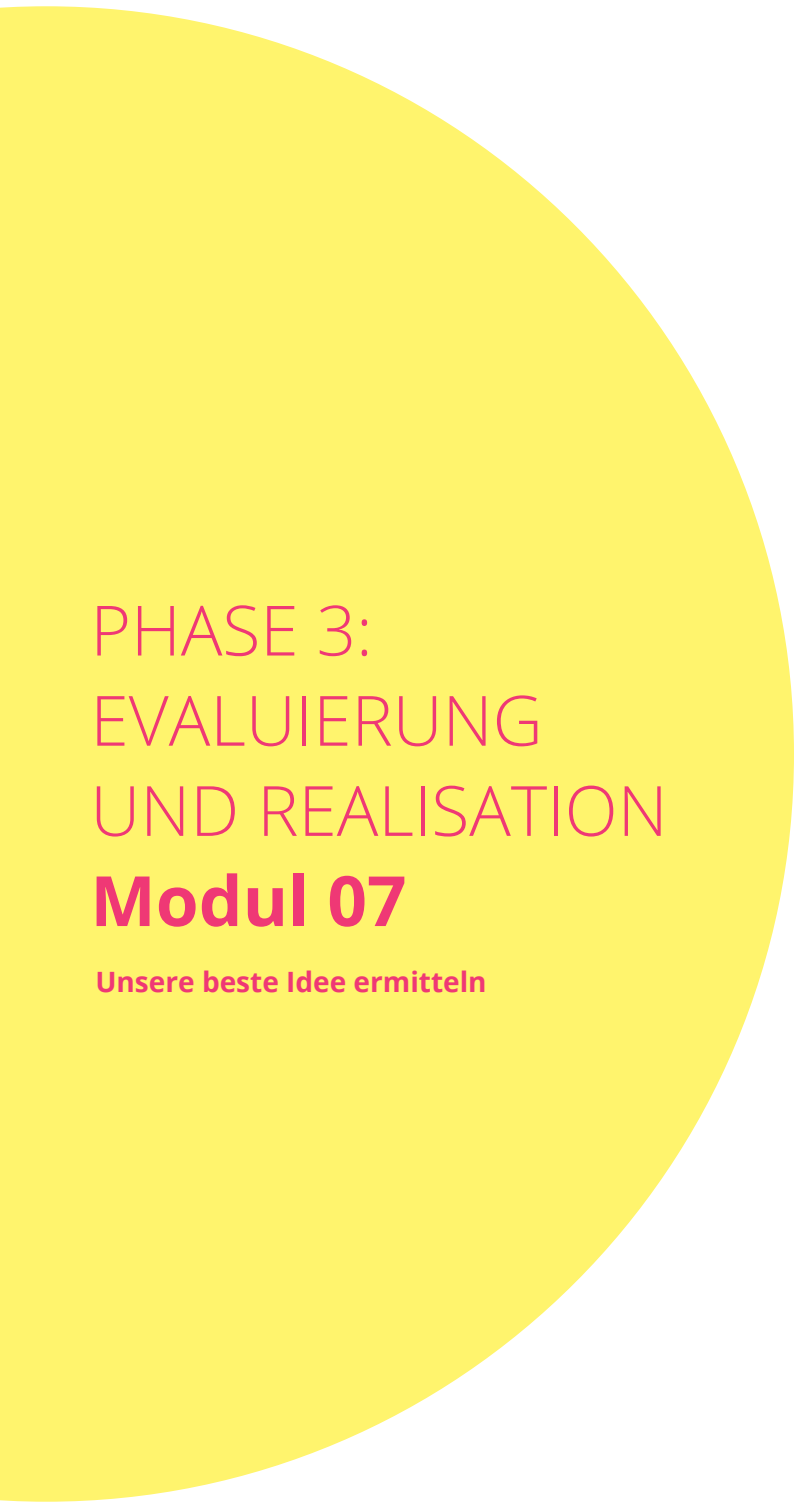
Die Person hat das Ziel, den Themen Forschung und Entwicklung in der Stadt Gewicht zu verleihen. Sie möchte optimale Bedingungen, um neue Technologien entwickeln und umsetzen zu können. Den Themen Nachhaltigkeit, Klima- und Umweltschutz misst sie eine große Bedeutung bei.



F LEITER:IN DES SOZIALAMTS

Die Person legt Wert darauf, dass auch benachteiligte Gruppen von der nachhaltigen Entwicklung der Stadt profitieren. Sie wünscht sich Innovationen, die dem Gemeinwohl dienen und möglichst kostenfrei für alle nutzbar sind. Zudem setzt sie sich für die Schaffung sozialer Netzwerke und die Förderung des Gemeinnsinns ein.

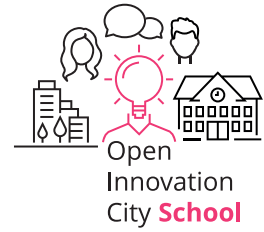


A large yellow circular graphic element is positioned on the left side of the page, partially overlapping the white background. It contains the text for the phase and module.

PHASE 3:
EVALUIERUNG
UND REALISATION

Modul 07

Unsere beste Idee ermitteln



Unsere beste Idee ermitteln

In Phase 2 stand die Entwicklung vieler verschiedener Ideen im Fokus. Diese Ideen sollen in Modul 7 gegeneinander abgewogen werden, sodass am Ende die Idee übrigbleibt, in der von der Mehrheit der Beteiligten das größte Potenzial gesehen wird. Die Schüler:innen lernen in diesem Modul eine Möglichkeit kennen, Entscheidungsprozesse zu strukturieren und die eigenen Ideen überzeugend zu präsentieren.

Ablauf

1 ELEVATOR-PITCH ENTWICKELN

Was ist ein Elevator-Pitch?¹

Als Elevator-Pitch bezeichnet man eine Kurzpräsentation von maximal 90 Sekunden Dauer. Die Idee dahinter – und letztlich auch der Grund für die Namensgebung – ist, dass man eine Person während einer gemeinsamen Aufzugsfahrt für das eigene Anliegen bzw. Konzept gewinnt. Ein Elevator-Pitch sollte immer nach dem AIDA-Prinzip aufgebaut sein. Dieses beschreibt die Schritte, die nötig sind, um das Interesse der zuhörenden Person zu wecken und sie dazu zu bewegen, weiter über die Idee nachzudenken oder sogar aktiv zu werden.

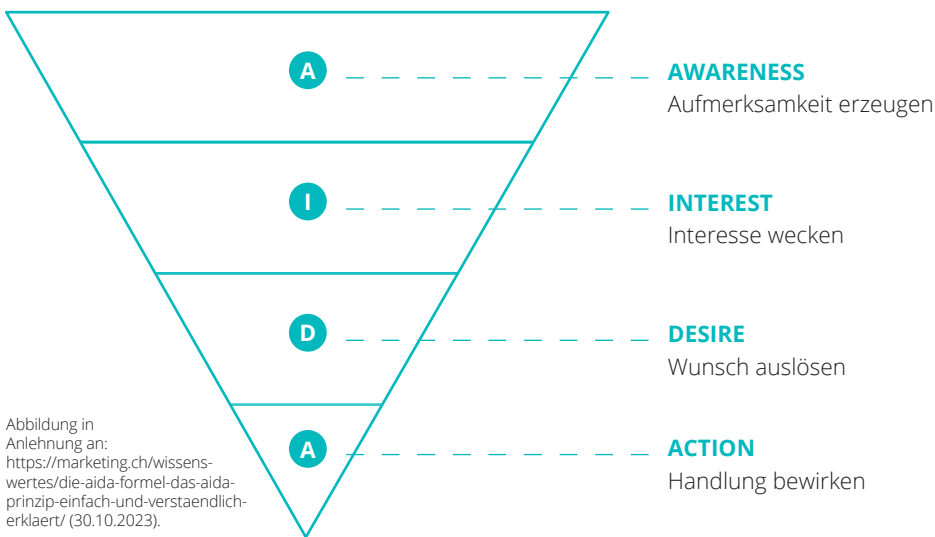


Abbildung in Anlehnung an: <https://marketing.ch/wissenswertes/die-aida-formel-das-aida-prinzip-einfach-und-verstaendlich-erklart/> (30.10.2023).

- A** Mit originellem Einstieg neugierig machen auf das, was kommt. Idealerweise mit Bezug zur Idee.
- I** Einen zentralen Aspekt oder Vorteil der Idee so inszenieren, dass sich die zuhörende Person persönlich abgeholt fühlt.
- D** Die Idee – zum Beispiel mittels Emotionalisierung – so schmackhaft machen, dass die zuhörende Person sie unbedingt realisiert haben will.
- A** Die zuhörende Person zum Aktivwerden auffordern, um sie als Mitstreiter:in für die Realisierung der Idee zu gewinnen.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
90 min



SOZIALFORM
Gruppenarbeit



¹ In Anlehnung an: Crosby, P.B. (1981): The Art of Getting Your Own Sweet Way. USA.

Beim Elevator-Pitch kommt es darauf an, die AIDA-Schritte in kurzer Zeit umzusetzen und die wichtigsten Informationen klar und prägnant zu vermitteln. Es ist wichtig, die zuhörende Person von Anfang an zu fesseln, ihr Interesse zu wecken und ihr einen Grund zu geben, sich weiter mit der Idee auseinanderzusetzen. Der Pitch sollte außerdem emotional ansprechend sein und bei der zuhörenden Person das Verlangen wecken, mehr über die Idee erfahren oder sogar daran teilnehmen zu wollen. Am Ende sollte eine klare Handlungsaufforderung an die zuhörende Person stehen.

2 DURCHFÜHRUNG ELEVATOR-PITCH MITHILFE DES TURNIERBAUM-SYSTEMS

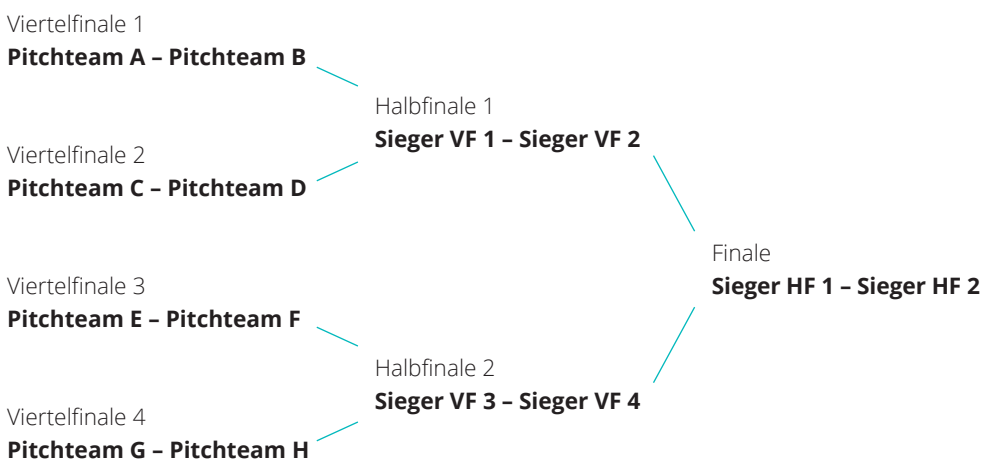
Arbeitsauftrag für die Schüler:innen

Bereitet für eure Idee einen Elevator-Pitch vor. Präsentiert eure innovative Idee dabei in maximal 90 Sekunden so, dass sie eure Mitschüler:innen mehr überzeugt als die der Gegenparteien. Die Gewinneridee wird nach dem Turnierbaum-Prinzip ermittelt.

Wie funktioniert das Turnierbaum-Prinzip?

Im K.-o.-System treten immer jeweils zwei Pitchteams gegeneinander an. Die Paarungen (und gegebenenfalls Freilose) der ersten Runde werden ausgelost. Die Mitschüler:innen, die nicht am jeweils stattfindenden Duell beteiligt sind, bilden die Jury und entscheiden per Abstimmung darüber, welche Idee überzeugender ist und in die nächste Runde einzieht. Am Ende stehen sich zwei Pitchteams mit ihren Ideen im Finale gegenüber, um die Gewinneridee zu ermitteln.

Exemplarischer Turnierbaum



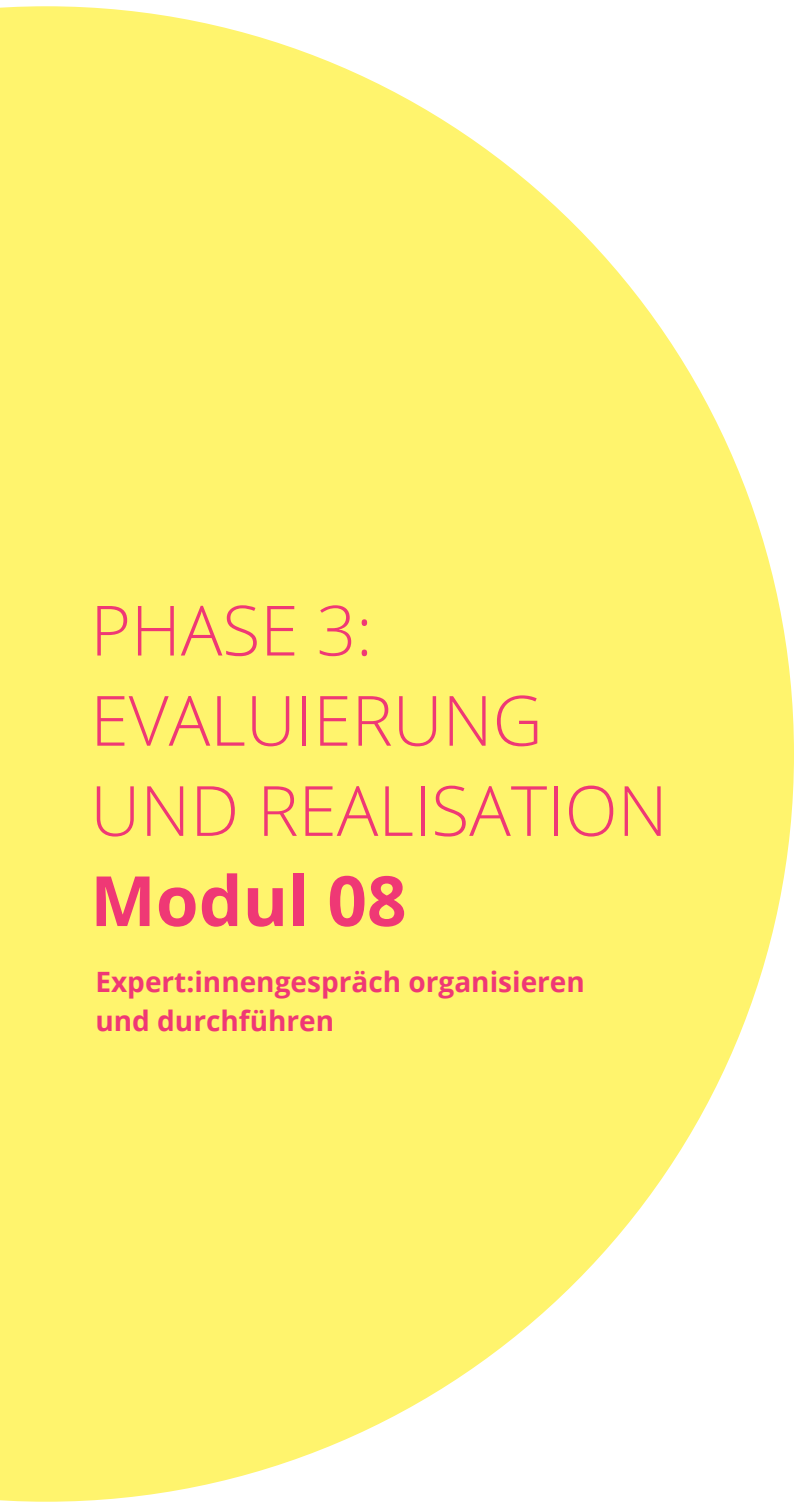
ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
90 min



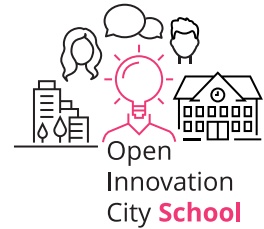
SOZIALFORM
Gruppenarbeit



PHASE 3:
EVALUIERUNG
UND REALISATION

Modul 08

Expert:innengespräch organisieren
und durchführen



Ein Expert:innengespräch planen, durchführen und auswerten

Expert:innen (z. B. Stadtentwickler:innen, Architekt:innen oder Kommunalpolitiker:innen) können Feedback zu von den Schüler:innen entwickelten Ideen geben, Fachfragen beantworten und bei der Weiterentwicklung helfen. Daher sollen die Schüler:innen in diesem Modul ein solches Gespräch mithilfe des Planungsbogens vorbereiten. Der Planungsbogen leitet sie von der Findung geeigneter Expert:innen über die konkrete Kontaktaufnahme bis zur Erstellung eines Gesprächsleitfadens. Nach dem Gespräch können die Schüler:innen den Auswertungsbogen nutzen, um das Gespräch zu reflektieren, die Erkenntnisse zu systematisieren und Perspektiven für die Weiterarbeit zu entwickeln.

Im Folgenden finden Sie kurze Erläuterungen zu den einzelnen Planungs-, Durchführungs- und Auswertungsschritten, die die Schüler:innen anhand des Materials durchlaufen.

Planung

1 EXPERT:INNENBEREICH DEFINIEREN

Aus welchem Bereich sollte der/die Expert:in kommen, um uns bei unserer Herausforderung zu helfen? Um eine Antwort auf diese Frage zu finden, sollen sich die Schüler:innen zunächst überlegen, welche Fragen sie zu ihrer Herausforderung bzw. Idee und/oder ihrem Lösungsvorschlag besonders umtreiben, und anschließend eine dazu passende Berufsgruppe notieren. Anschließend können sie gemeinsam festlegen, aus welchem Bereich der/die Expert:in am besten kommen sollte.

2 MÖGLICHE EXPERT:INNEN FINDEN

Nachdem die Schüler:innen in Punkt 1 eruiert haben, aus welchem Bereich sie noch Input von außen benötigen, geht es nun um die Recherche von konkreten Ansprechpartner:innen und deren Kontaktdaten. Außerdem müssen die Rahmenbedingungen für das Gespräch vorab festgelegt (bzw. auch mit der/dem Expert:in abgestimmt werden) und die Aufgaben innerhalb der Gruppe bezüglich der Kontaktaufnahme verteilt werden.

3 EINEN GESPRÄCHSLEITFADEN ERSTELLEN

Nicht nur auf organisatorischer, auch auf inhaltlicher Ebene will ein Expert:innengespräch gut vorbereitet sein. Die Schüler:innen können sich an dem vorbereiteten Gesprächsleitfaden orientieren und ihn ihrem individuellen Vorhaben entsprechend mit Inhalt füllen.



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
Durchführung des Expert:innengesprächs: ca. 45 min;
Vor- und Nachbereitung: ca. 75 min, davon 45 min für den Planungsbogen und 30 min für den Auswertungsbogen



SOZIALFORM
Einzel- und Gruppenarbeit



Auswertung

1 GEDANKEN FESTHALTEN

Ideen/Gedanken, die uns während des Gesprächs eingefallen sind und die wir auf keinen Fall vergessen dürfen. Hier haben die Schüler:innen Platz, wichtige Gedanken stichwortartig zu notieren.

2 UNSERE WICHTIGSTE ERKENNTNIS IN EINEM SATZ

Komplexe Sachverhalte in nur einem Satz festzuhalten ist keine leichte Aufgabe. Dennoch sollen die Schüler:innen an dieser Stelle in knapper Form die wichtigste Erkenntnis formulieren. Es kann sinnvoll sein, dass die Schüler:innen zunächst einzeln die für sie jeweils relevanteste formulieren und erst im Anschluss daran ein Austausch in der Gruppe stattfindet.

3 EXPERT:INNENFEEDBACK ZU UNSERER IDEE

Im Rahmen des Gesprächs können die Expert:innen nicht nur auf Fragen der Schüler:innen antworten, sondern auch Feedback zu der vorgestellten Idee geben. Damit das Feedback nicht in Vergessenheit gerät und stattdessen produktiv für die Weiterarbeit genutzt werden kann, soll es an dieser Stelle festgehalten werden. Dabei geht es nicht nur um Kritik, sondern explizit auch um positives Feedback, da es die Schüler:innen zur Weiterarbeit motiviert.

4 DAS MÜSSEN WIR JETZT TUN

Viel neuer Input, vielleicht auch viele neue Fragen. An dieser Stelle soll zumindest schon einmal die Frage geklärt werden, welche To-dos nun erledigt werden müssen. Vielleicht müssen nach dem Expert:innengespräch weitere Recherchen angestellt werden. Unter Umständen ist eine Überarbeitung des bereits entwickelten Produkts erforderlich. Zudem muss eine Marketingstrategie entwickelt werden. An dieser Stelle haben die Schüler:innen Platz, die nächsten Schritte zu formulieren.



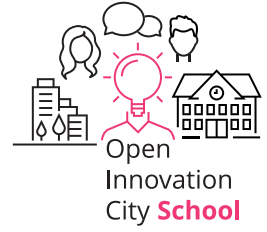
ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
Durchführung des Expert:innengesprächs: ca. 45 min;
Vor- und Nachbereitung: ca. 75 min, davon 45 min für den Planungsbogen und 30 min für den Auswertungsbogen



SOZIALFORM
Einzel- und Gruppenarbeit



Ein Expert:innengespräch planen

Füllt den Planungsbogen als Vorbereitung auf das Expert:innengespräch aus. Ihr könnt direkt als Gruppe starten oder zunächst alleine überlegen und eure Ergebnisse anschließend auf dem Planungsbogen zusammentragen. Geht den Planungsbogen Schritt für Schritt durch.

Aus welchem Bereich sollte der/die Expert:in kommen, um uns bei unserer Herausforderung zu helfen?

1 WELCHE FRAGEN HABEN WIR ZU UNSERER IDEE?



Wer könnte uns diese Fragen beantworten (z. B. Stadtplaner:in, Programmierer:in, Politiker:in, eine Person der Zielgruppe ...)?

1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____

2 WELCHE:N EXPERT:IN KÖNNTEN WIR AUS DEM IN 1 ERMITTELTEN BEREICH KONTAKTIEREN?



1. Namen und Kontaktdaten recherchieren

Vorname Nachname	Beruf	E-Mail-Adresse/Telefonnummer
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



2. Rahmenbedingungen klären

Gesprächsszenario

Zeitraumen
(Wie viel Zeit haben wir für das Gespräch?)

 Schule bei dem/der Expert:in Videokonferenz telefonisch

3. Kontaktaufnahme (Wer kontaktiert wen wann, um einen Termin auszumachen?)

Expert:in

Schüler:in

3 EINEN GESPRÄCHSLEITFADEN ERSTELLEN

Wie sollte unser Gespräch ablaufen und welche Fragen sollten wir unbedingt stellen?
(Fragen formulieren und Reihenfolge festlegen)



1. Begrüßung

2. Herausforderung (und Lösungsvorschlag) vorstellen



3. Fragen

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

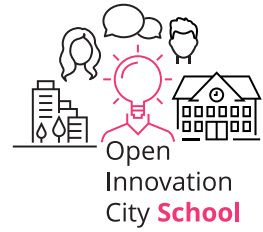
4. Verabschiedung



Um das Gesagte auch nach dem Gespräch noch möglichst gut in Erinnerung zu behalten, sollten Gespräche immer protokolliert werden. Für euer Expert:innengespräch solltet ihr in jedem Fall die Antworten auf eure Fragen protokollieren.

Wer führt bei dem Gespräch das Protokoll?





Ein Expert:innengespräch auswerten

Füllt den Auswertungsbogen möglichst zeitnah nach eurem Expert:innengespräch aus. Ihr könnt direkt als Gruppe starten oder zunächst allein überlegen und eure Ergebnisse anschließend zusammentragen.

Auswertungsbogen

1 IDEEN/GEDANKEN, DIE UNS WÄHREND DES GESPRÄCHS EINGEFALLEN SIND UND DIE WIR AUF KEINEN FALL VERGESSEN DÜRFEN

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

2 UNSERE WICHTIGSTE ERKENNTNIS IN EINEM SATZ






3 EXPERT:INNENFEEDBACK ZU UNSERER IDEE

4 DAS MÜSSEN WIR JETZT TUN

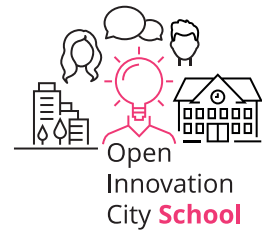




PHASE 3:
EVALUIERUNG
UND REALISATION

Modul 09

Social-Media-Kampagne



Social-Media-Kampagne

Die Schüler:innen initiieren und begleiten eine Instagram-Kampagne zu einer oder mehreren ausgewählten Ideen. Der Vorteil dieser Unterrichtseinheit liegt unter anderem darin, dass sich die Schüler:innen in einem ihnen bestens bekannten Medium bewegen und ihr vorhandenes Wissen einbringen können. Zudem bietet Instagram die Gelegenheit, erdachte Innovationen einem breiten Publikum zugänglich zu machen und von der reinen Unterrichtstheorie in die Praxis zu überführen. Die Schüler:innen erhalten nicht nur von außen Feedback zu ihrer Idee / ihren Ideen, sondern können idealerweise sogar für die Umsetzung der Innovationen relevante Personen oder Gruppen erreichen.

Ablauf

1 ÜBERLEGUNGEN VORAB

Die Schüler:innen sollen grundsätzlich entscheiden, welche und wie viele Ideen auf dem Account vorgestellt werden sollen. Sollen mehrere Ideen präsentiert werden, könnte für jede Idee eine zuständige Gruppe von Schüler:innen bestimmt werden.

2 NAMEN FINDEN

Die Schüler:innen sollen in einem gemeinsamen Brainstorming Namensvorschläge für die Kampagne bzw. den Instagram-Account entwickeln. Abschließend wird – zum Beispiel per Abstimmung – ein Name ausgewählt.

3 BEITRÄGE ERSTELLEN UND ZUSTÄNDIGKEITEN KLÄREN

Bereits vor dem Einrichten des Accounts sollten von den Schüler:innen Ideen für erste Beiträge gesammelt und es sollte idealerweise ein Redaktionsplan jeweils im Voraus für die nächsten zwei Wochen angelegt werden. Ziel sollte es sein, mindestens zwei bis drei Beiträge pro Woche zu posten. Zudem muss festgelegt werden, wer welchen Post erstellt. Tipp zur Posterstellung: am Postende immer eine Aufforderung zum Dialog integrieren.

4 ENTWICKLUNGEN AUF DEM KANAL BEOBACHTEN UND ANALYSIEREN

Wahlweise können alle Schüler:innen zeitgleich oder wöchentlich wechselnd verschiedene Gruppen für die Beobachtung des Accounts zuständig sein. Wichtig ist die Gewährleistung, dass auf Kommentare innerhalb von 48 Stunden (wochentags) bzw. 72 Stunden (an Wochenenden) reagiert wird (zusätzlichen Zeitaufwand durch Freigabeprozess durch Administrator:in bedenken). Beim Erstellen neuer Posts sollte darauf geachtet werden, Reaktionen und Entwicklungen zu berücksichtigen, um den Dialog mit den Follower:innen aufrechtzuerhalten. Es empfiehlt sich, im Laufe der Kampagne auf die Ideen/Themen zu fokussieren, zu denen es die meisten und regelmäßigsten Reaktionen gibt.



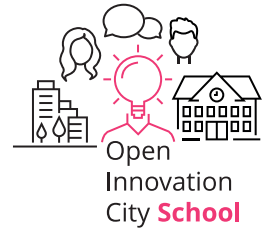
ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



SOZIALFORM
Plenum

ZU BEACHTEN:
Mit einem Instagram-Account bewegt man sich automatisch im öffentlichen Raum. Sie sollten deshalb im Vorfeld klären, ob die Einrichtung und Nutzung eines solchen Accounts gemeinsam mit Schüler:innen seitens der Schulleitung gestattet wird. Je nach Alter der Schüler:innen sollte auch eine Erlaubnis der Eltern eingeholt werden. Wir empfehlen zudem, die Administrationsrechte für den Instagram-Account einzig bei Ihnen zu belassen, um sicherzustellen, dass nur zuvor freigegebene Inhalte gepostet werden.

Elternbrief



Liebe Eltern,
im Rahmen eines Schulprojekts namens Open Innovation City haben wir im Unterricht Ideen für die moderne Stadt von morgen entwickelt. Wichtig bei dem Projekt ist unter anderem, den Schüler:innen zu vermitteln, dass sich Eigeninitiative lohnt und man mit Engagement in seiner Stadt tatsächlich etwas bewegen kann. Dazu gehört auch, die entwickelten Ideen über den Schulkosmos hinaus bekannt und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Hierfür möchten wir ausgewählte Ideen zur Stadtentwicklung im Rahmen einer **Instagram-Kampagne** präsentieren und zur Diskussion stellen. Die Kampagne wird von den Schüler:innen selbst entwickelt und durchgeführt. Sie werden lernen, wie man Inhalte erstellt, Fotos bearbeitet, Texte schreibt und die Instagram-Plattform nutzt, um Ideen zu teilen. Unsere Absicht ist es, die Kreativität und das Selbstbewusstsein der Schüler:innen zu fördern und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Interessen und Talente einzubringen.

Wir möchten sicherstellen, dass alle Schüler:innen an diesem Projekt mitwirken können. Daher bitten wir um Ihre Erlaubnis, dass Ihr Kind an der Social-Media-Kampagne auf Instagram teilnehmen darf. Bitte füllen Sie den beiliegenden Abschnitt aus und geben Sie ihn Ihrem Kind mit in die Schule.

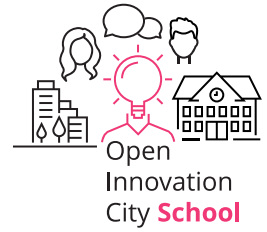
Wir legen großen Wert auf die Sicherheit unserer Schüler:innen und werden alle erforderlichen Maßnahmen ergreifen, um ihre Privatsphäre zu schützen. Wir werden nur die Vornamen der Schüler:innen verwenden und keine persönlichen Informationen veröffentlichen. Zudem werden wir das Konto sorgfältig überwachen, um sicherzustellen, dass nur angemessene Inhalte geteilt werden. Die Administrationsrechte des Accounts liegen allein bei mir als Lehrkraft. Jeder gepostete Beitrag wird vor der Veröffentlichung von mir geprüft und freigegeben.

Wenn Sie Fragen oder Bedenken haben, sprechen Sie mich gerne an bzw. senden Sie mir eine E-Mail an:

Vielen Dank für Ihre Unterstützung.

Mit freundlichen Grüßen





Einverständniserklärung

Hiermit willige ich, _____, ein,

dass mein Kind _____,


geb. _____, im Rahmen des Unterrichtsprojekts

Open Innovation City an der Durchführung einer von der Schule

initiierten Social-Media-Kampagne auf Instagram mitwirkt.

Ort, Datum

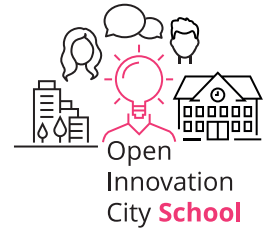
Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten



PHASE 4:
REFLEXION

Modul 10

Reflexionsfragen beantworten



Reflexionsfragen beantworten

Zum Abschluss des Projekts stehen die Reflexion und die abschließende Diskussion im Vordergrund. In diesem Modul werden die Schüler:innen mit Reflexionsfragen und Impulsen konfrontiert, die per Zufallsgenerator erscheinen. Die Lerngruppe kann dabei sowohl im Plenum als auch in Kleingruppen reflektieren.

Fragenliste

1. Welche Ideen und Lösungsansätze haben dich am meisten inspiriert und warum?
2. Open Innovation City – Realität oder Utopie?
3. Besonders herausfordernd war für mich ...
4. Besonders begeistert/beeindruckt hat mich ...
5. Wenn ich an Open Innovation City denke, dann ...
6. Welches Modul war besonders hilfreich?
7. Unsere Stadt – offen und innovativ oder veränderungsresistent und konservativ?
8. Gibt es Fragen, die am Ende des Projekts Open Innovation City noch offen sind?
Wenn ja, welche?
9. Ich habe gelernt ...
10. Stell dir vor, dass deine Stadt in zehn Jahren eine Open Innovation City ist.
Was hat sich verändert?
11. Wie kann euch euer Wissen zum Thema Open Innovation City zukünftig weiterhelfen?
12. Was war die größte Herausforderung?
13. Du kannst anderen Schüler:innen, die sich im nächsten Schuljahr mit OIC beschäftigen wollen, einen Tipp geben. Welcher wäre das und warum?
14. Städtische Herausforderungen bewältigen – gemeinsam oder allein?
15. Eine Open Innovation City könnte die Welt verändern, weil ...
16. Welche Rolle spielen Kreativität und Teamwork für das Konzept Open Innovation City?
17. Was hat in der Zusammenarbeit im Team zu Erfolg bzw. Misserfolg geführt?
18. Gab es während des Projekts Momente, in denen ihr frustriert wart und/oder gescheitert seid? Wenn ja, wie habt ihr diese Situationen überwunden?
19. Das Projekt ist zu Ende. Und jetzt? (Wie) geht es weiter?
20. Erwartungen vs. Erfahrungen – wurden eure Erwartungen an das Projekt erfüllt/übertroffen/nicht erfüllt? Begründet eure Entscheidung.
21. Ich kann dafür sorgen, dass unsere Stadt nachhaltig und zukunftsfähig wird/bleibt, indem ...
22. Wenn ich ein Sieb wäre, würde vom Open-Innovation-City-Projekt folgender Aspekt hängen bleiben:
23. Wenn ich ein Sieb wäre, würde vom Open-Innovation-City-Projekt folgender Aspekt durchfallen:
24. Wenn du den Macher:innen des Unterrichtsmaterials zum Thema Open Innovation City ein Feedback geben könntest, was würdest du sagen?
25. Habt ihr etwas Neues über eure Stadt erfahren? Wenn ja, was?
26. Welchen Beitrag können Schulen zu einer Open Innovation City leisten?
27. Wenn ich eine Superkraft hätte, mit der ich mich in Innovationsprozesse einbringen könnte, dann wäre das ... (Begründe deine Entscheidung)
28. Top oder Flop? Euer Eindruck vom Projekt Open Innovation City in 30 Sekunden.
29. Nicht noch einmal oder immer wieder? – Warum sollte OIC (k)ein Thema in der Schule sein?
30. Welche Fähigkeiten und Qualitäten sind wichtig, um effektiv am Ansatz Open Innovation City teilzunehmen?
31. (Wie) könnt ihr das Gelernte zukünftig für euer eigenes Leben nutzen?



ZIELGRUPPE
ab Klasse 9



ZEITRAHMEN
30–45 min



SOZIALFORM
Plenum/Kleingruppen



Fachhochschule des Mittelstands (FHM)
University of Applied Sciences
Ravensberger Straße 10 G
33602 Bielefeld
Deutschland
+49 521 9665510
info@openinnovationcity.de
openinnovationcity.de

Gefördert durch:

Ministerium für Wirtschaft, Industrie,
Klimaschutz und Energie des Landes
Nordrhein-Westfalen



Die Initiator:innen von Open Innovation City



Staatlich anerkannte, private
**Fachhochschule des
Mittelstands (FHM)**

**FOUNDERS
FOUNDATION**

owi maschinenbau
Netzwerk der Kompetenzen

**PIONEERS
CLUB**