Projekttag 4 – Gestalten

Entwicklung von innovativen Ideen zum Themenschwerpunkt

*Während der Projekttage 2 und 3 wurden die Schüler*innen mit vielen Zukunftsherausforderungen konfrontiert. Am vierten Projekttag erhalten sie nun das Handwerkszeug dazu, lebensnahen Herausforderungen durch Handlungen zu begegnen und die Zukunft aktiv mitzugestalten. Um gute Lösungen zu entwickeln, ist es hilfreich, das Problem zunächst genau zu verstehen. In Interviews lernen sie daher mehr über die Bedürfnisse und Probleme von Menschen innerhalb der Herausforderung. Ein angeleiteter Kreativprozess unterstützt die Schüler*innen dabei, Lösungsansätze zu entwickeln. Die besten Ideen werden als Prototypen umgesetzt und präsentiert.*

Erlernte Zukunftskompetenzen:

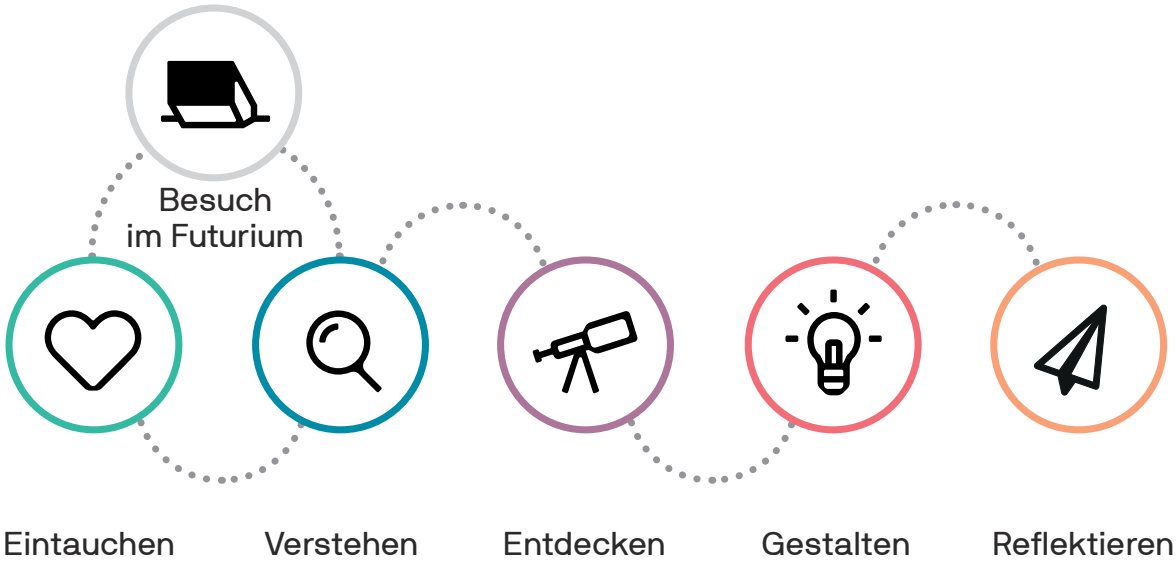
- *Interviews führen und auswerten*
- *Ideen im Team entwickeln und greifbar machen*

Lernprodukte:

- *Ideen-Prototyp*

Projekttag 4 – Gestalten

Entwicklung von innovativen Ideen zum Themenschwerpunkt



Klassenstufe 7–10, alle Schularten

Dauer 250 min Lernzeit ohne Pausen

Kompetenzen

- Die SuS lernen Herausforderungen aus ihrem Lebensumfeld kennen.
- Die SuS bereiten Interviews vor und führen diese durch.
- Die SuS entwickeln gemeinsam im Team eigene Ideen zur Lösung der gewählten Herausforderung.
- Die SuS gestalten einen Prototyp und geben ihrer Idee eine Form.
- Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse.
- Die SuS reflektieren ihre Lern- und Gruppenerfahrung.

Kurzagenda

- Check-in (20 min)
- Team-Check-in (15 min)
- Interviews vorbereiten, durchführen und auswerten (80 min)
- Warm-up (10 min)
- Ideen entwickeln und auswählen (40 min)
- Prototypen entwickeln (20 min)
- Präsentation (45 min)
- Check-out (40 min)

Raum

- Präsentationsmedium (ohne Lautsprecher): Beamer, interaktives Whiteboard oder Ähnliches
- vertikale Arbeitsflächen

*In dieser Unterrichtseinheit werden folgende Abkürzungen genutzt:
SuS = Schüler und Schülerinnen
LP = Lehrperson
MA = Methodenanleitung
AV = Arbeitsvorlage

Benötigte Materialien

Begleitende Präsentation für den Projekttag

Zu jedem Projekttag gibt es begleitend eine Präsentation, die durch die verschiedenen Phasen führt. Zur Einführung der jeweiligen Phase finden Sie Anregungen in den Moderationsnotizen der Präsentation. In PowerPoint finden Sie diese am unteren Bildschirmrand.

Kartenset

- Herausforderungen

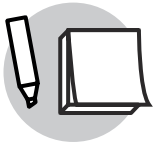
Arbeitsvorlagen (AV)

- Interview-Tipps (25)
  (Format A4, 1× pro Team)
- Interview-Dokumentation (26)
  (Format A4, 4× pro Team)
- Ideen-Skizze (27)
  (Format A3, 1× pro Team)
- Regeln zur Ideenentwicklung (28)
  (Format A4, 1× pro Team)

Methodenanleitungen (MA)

- MA Zwei Wahrheiten, eine Lüge (G)
- MA Interviews vorbereiten und führen (O)
- MA Kategorie: Warm-ups (A, B)
- MA Stilles Brainstorming (Q)
- MA Kategorie: Kreation (R, S)
- MA Ideenauswahl (T)
- MA Prototypen bauen (P)
- MA Lob und Wunsch (L)

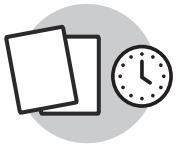
- optional: MA Rollenspiel (Ä)



Material für die Gestaltung der Prototypen

Beispiele:

- Alufolie
- Pappe
- Legosteine
- Luftballons
- Wolle
- Wäscheklammern
- Knetmasse
- Papier
- Klebeband



Sonstige Materialien

- akustisches Signal
- Uhr (zur visualisierten Zeitangabe)

pro Team:

- eine große Arbeitsfläche (Poster, Flipchart oder Whiteboard)
- zwei Blöcke Haftnotizen
- fünf dicke Filzstifte
- Klebeband

Phasenbeschreibung

Vorbereitung

Das Material dieses Projekttages ist für Teams ab vier Personen ausgelegt. Bereiten Sie Gruppentische vor und legen Sie pro Tisch mindestens zwei Haftnotizblöcke sowie für jeden/jede Schüler*in einen Filzstift bereit. Befestigen Sie für jedes Team eine vertikale Arbeitsfläche – beispielsweise ein Poster aus Packpapier – mit Klebeband an der Wand. Die vertikale Arbeitsfläche ist besonders wichtig, damit alle Teammitglieder einen guten Zugang zu den erarbeiteten Inhalten haben. Die SuS werden in einigen Arbeitsphasen, zum Beispiel beim Ideen-Entwickeln, häufig vor dieser Arbeitsfläche stehen. Das Arbeiten ist so energetischer und schneller. Bereiten Sie außerdem einen separaten Tisch mit Materialien zur Gestaltung von Prototypen vor, der von allen Seiten für viele SuS zugänglich sein sollte.

❶ Check-in

Herausforderungskarten

Präsentation

Besprechen Sie mit den SuS den Ablauf der Stunde. Dazu dient die Übersicht über den Ablauf auf der Präsentation. Sie fungiert als zeitliche und inhaltliche Orientierung. Beginnen Sie den Projekttag damit, auf den vorherigen Tag zurückzublicken und an die entwickelten Zukunftsszenarien zu erinnern.

Impuls: »An unserem letzten Projekttag haben wir verschiedenste Trends zu unserem Thema kennengelernt, aus denen wir anschließend unterschiedliche Zukunftsszenarien gelegt haben. Ihr habt eure Albtraum- sowie eure Wunschszenarien kreiert und die Auswirkungen einer Wildcard besprochen. Zudem habt ihr eine Zukunftsperson entworfen, die in eurem Wunschszenario leben könnte.«

Sammeln Sie Stimmen der SuS ein und diskutieren Sie die aufkommenden Themen. Erläutern Sie anschließend das Vorhaben und den Arbeitsmodus des Tages.

*Impuls: »Ihr habt erfahren, dass es viele mögliche Zukünfte gibt und dass die Menschheit vor großen Herausforderungen steht. Für diese Herausforderungen wollen wir heute Lösungen entwickeln, die das Leben der Menschen positiv bereichern. Dafür werden wir Interviews führen, um die Probleme der Menschen genau zu verstehen. Anschließend werden wir wilde Ideen entwickeln und diese in einen sogenannten ›Prototyp‹, also in ein Modell eurer Idee, umsetzen. Der heutige Tag wird sehr kreativ und ihr werdet lernen, wie Designer*innen zu denken und zu handeln. Für die einzelnen Aufgaben nehmen wir uns nur begrenzt viel Zeit. Ich werde euch die Arbeitszeit immer ansagen, sobald ihr jedoch das akustische Signal hört, ist die Zeit vorbei.«*

Bitten Sie die Teams, sich bei ihren Teamtischen einzufinden. Stellen Sie die von Ihnen unter den Herausforderungskarten ausgewählte Herausforderung, an der die SuS heute arbeiten werden, mithilfe der Präsentation vor. Leistungsstarke SuS können optional auch eigenständig eine Herausforderung aus den fünf Herausforderungskarten wählen. Jedes Team stellt die

Herausforderungskarte auf seinen Teamtisch.
Sammeln Sie nun gemeinsam im Plenum erste Erfahrungen, Gefühle und Gedanken zu der Herausforderung. Diskutieren Sie darüber, welche Menschen von dieser Herausforderung betroffen sind und welche Bedürfnisse sie haben. (Was sind ihre Wünsche und Probleme? Wo drückt der Schuh? ...) Schreiben Sie die Zurufe beziehungsweise Kerngedanken der SuS in Stichworten an die Tafel. Dies gilt als Einstieg und Vorarbeit für die anschließenden Interviews.

❷ Team-Check-in

MA Zwei Wahrheiten, eine Lüge (G)

Bevor die eigentliche Arbeit an der Herausforderung beginnt, gibt es ein kurzes Kennenlernspiel, damit die Teams zusammenwachsen und sich näher kennenlernen. Erläutern Sie dazu die MA Zwei Wahrheiten, eine Lüge und geben Sie ein Beispiel. Stellen Sie die Uhr auf sieben Minuten, und die Arbeitszeit der SuS beginnt. Die Bedeutung eines Team-Check-in ist für einen Kreativprozess nicht zu unterschätzen. Es ist wichtig, dass die SuS Vertrauen in das Team entwickeln, um später den Mut zu haben, auch kritische Gedanken oder verrückte Ideen zu äußern.

❸ Interviews planen

Präsentation

MA Interviews vorbereiten und führen (O)

AV Interview-Tipps (25)

Die LP führt die Methode »Interviews vorbereiten und führen« mithilfe der Präsentation ein und erklärt die Bedeutung eines Interviews für den Prozess. Verdeutlichen Sie, dass es besonders wichtig ist, nach Geschichten zu fragen und auf Emotionen zu achten. Ziel ist es, die Probleme der befragten Person zu identifizieren. Teilen Sie an jedes Team die AV Interview-Tipps aus und gehen Sie den Inhalt gemeinsam durch. Sammeln Sie anschließend im Plenum mögliche Interviewfragen und schreiben Sie diese an die Tafel. Die Fragenanfänge auf der AV Interview-Tipps dienen als Hilfestellung. Erläutern Sie den Ablauf der Interviewrunden und der zu vergebenden Rollen.

*Impuls: »Aus jedem Team geht pro Interviewrunde eine Person im Uhrzeigersinn in das Nachbarteam. Die übrigen Teammitglieder befragen in zwölf Minuten die Person zur Herausforderung. Wenn ihr das akustische Signal hört, ist die Interviewrunde vorbei und die befragten Personen kehren in ihre Teams zurück. Während eines Interviews gibt es verschiedene Rollen: Interviewer*in, Co-Interviewer*in und Schriftführer*in. Der/Die Interviewer*in führt das Gespräch und stellt die Fragen. Der/Die Co-Interviewer*in hört aufmerksam zu und hakt gegebenenfalls mit weiteren Fragen nach. Die beiden Schriftführer*innen schreiben die Aussagen der interviewten Person mit. Dabei ist besonders wichtig, dass ihr versucht, das Gehörte nicht zusammenzufassen, sondern Zitate wortwörtlich zu notieren. Die Arbeitsvorlage ›Interview-Dokumentation‹ hilft euch dabei.«*

Bitten Sie die SuS, die Rollen für das erste Interview festzulegen und sich kurz auf das Interview vorzubereiten.

❹ Interviews durchführen

AV Interview-Dokumentation (26)

Bitten Sie die zu befragenden Personen, in das Nachbarteam zu gehen, stellen Sie die Uhr für alle sichtbar auf zwölf Minuten, und die Arbeitszeit beginnt. Leiten Sie das Ende der Interviews mit einem akustischen Signal ein. Danach kehren die interviewten Personen in ihre Teams zurück und ein anderes Teammitglied wechselt, wiederum im Uhrzeigersinn, ins Nachbarteam. In der nächsten Interviewrunde sollen die Teams ihre Rollen tauschen, sodass jeder/jede Schüler*in einmal Fragen gestellt beziehungsweise einmal mitgeschrieben hat.

Tipp: Wenn Sie den Projekttag umfangreicher gestalten wollen, ist es für die SuS ein besonderes Erlebnis, die Interviews mit externen Personen zu führen. Das können beispielsweise Straßeninterviews sein, vorab verabredete Telefonate oder eingeladene Personen. Die Hürde zu überwinden, mit fremden Menschen zu sprechen, ist für viele eine das Selbstbewusstsein steigernde Erfahrung.

❺ Interviews auswerten

Präsentation

Die SuS finden sich wieder in ihren ursprünglichen Teams zusammen. Führen Sie nun die Auswertung der Interviews mithilfe der Präsentation ein. Dazu wählen jeweils die beiden SuS, die während der Interviews Schriftführer*innen waren, die fünf spannendsten Zitate aus dem Gespräch aus und schreiben sie auf Haftnotizen. Wichtig ist: ein Fakt/Zitat pro Haftnotiz. Die Auswahl der Zitate sollte danach erfolgen, wo die Person ein Bedürfnis geäußert, ein Problem angesprochen oder eine starke Emotion gezeigt hat.
Anschließend stellen sich die SuS nacheinander innerhalb des Teams das Gehörte vor und kleben die Haftnotizen an die vertikale Arbeitsfläche. Es wird darüber diskutiert, was im Gespräch wirklich überraschend war und ob womöglich beide Gesprächspartner*innen ähnliche Bedürfnisse geäußert haben. Jeder/Jede Schüler*in markiert seine/ihre wichtigste Erkenntnis mit einem Sternchen auf der Haftnotiz. Ein und dieselbe Haftnotiz kann auch mehrere Sternchen haben. Diese Auswahl zeigt, für welches Bedürfnis beziehungsweise für welches identifizierte Problem die SuS anschließend eine Lösung entwickeln sollen.

❻ Warm-up

MA Kategorie: Warm-ups (A, B)

Nach dieser komplexen und mentalen Anstrengung brauchen die SuS eine kurze Pause mit einem anschließenden Warm-up. Leiten Sie daher entweder die Methode »Ja, aber .../Ja, und ...« an, die zur Vorbereitung der Ideenentwicklungs-Phase besonders gut geeignet ist, oder die Methode »Geh und Steh« für ein aktivierendes Bewegungsspiel.

❼ Ideen entwickeln

In der nächsten Phase werden die SuS nun Ideen entwickeln, um die Herausforderung und das identifizierte Problem der interviewten Person zu lösen. Diese Phase nennt man auch »Brainstorming«. Besprechen Sie dafür zunächst die Regeln zur Ideenentwicklung mithilfe der Präsentation. Optional können Sie auch die AV Regeln zur Ideenentwicklung austeilen.

Präsentation

Impuls: »Um im Team gute Ideen zu entwickeln, ist es wichtig, sich auf ein paar Regeln zu einigen. Zuallererst muss man viele Ideen entwickeln, um einige gute Ideen zu erhalten. Versucht daher, eine große Menge an Ideen zu produzieren, aus denen ihr die besten auswählen könnt. Häufig sind nicht die ersten Einfälle die kreativsten.
Weiterhin ist es hilfreich, wenn ihr zu eurer Idee noch ein Symbol oder eine kleine Zeichnung hinzufügt. Die anderen Teammitglieder können so schneller erfassen und verstehen, was ihr meint. Denkt auch daran, für jede Idee und für jeden Gedanken eine neue Haftnotiz zu nehmen sowie groß und mit einem dicken Filzstift zu schreiben.
Ganz besonders wichtig ist es, zunächst jegliche Kritik zurückzustellen. Das bedeutet: Wenn ein Teammitglied eine Idee äußert, verurteilt sie nicht oder macht sie mit Worten wie ›Das geht sowieso nicht‹ kaputt. Häufig steckt in den unrealistischsten Ideen der kreativste Funke. Versucht vielmehr, wilde Ideen zu ermutigen. Beim Ideen-Entwickeln ist alles erlaubt. Da darf auch die Schwerkraft außer Kraft gesetzt werden und können Superkräfte zum Einsatz kommen.
Zudem arbeitet ihr im Team gemeinsam an allen Ideen. Wenn euch die Idee eines Teammitglieds gefällt, erweitert sie um eure eigenen Gedanken. Ihr baut somit auf den Ideen anderer auf und lasst sie gemeinsam wachsen.«

AV Regeln zur Ideenentwicklung (28)

Herausforderungskarten

Bitten Sie die SuS, die Herausforderungskarte präsent auf dem Tisch zu platzieren. Diese Frage ist der Ausgangspunkt für das Brainstorming. Erläutern Sie Ziel, Dauer und Ablauf der MA Stilles Brainstorming und führen Sie die Methode durch.

MA Stilles Brainstorming (Q)
MA Kategorie: Kreation (R, S)

Nachdem die SuS ihre Ideen aus der ersten Brainstorming-Runde im Team miteinander geteilt haben, leiten Sie eine weitere Methode zur Kreation von Ideen an (siehe MA Kopfstand und MA Was wäre, wenn ...).

❽ Ideen auswählen

Nachdem die SuS Ideen entwickelt und alle Haftnotizen miteinander an der vertikalen Arbeitsfläche geteilt haben, treffen sie nun eine Auswahl der besten Ideen. Die SuS diskutieren hierfür, welche Idee das identifizierte Problem der interviewten Person am besten löst. Erläutern Sie dafür Ziel, Dauer und Ablauf der MA Ideenauswahl und führen Sie die Methode durch.

MA Ideenauswahl (T)

❾ Ideen ausformulieren

Die SuS haben nun eine Idee ausgewählt. Diese soll im Folgenden konkreter und mit Details ausgestaltet werden. Nutzen Sie dazu die AV Ideen-Skizze und teilen Sie pro Team eine AV aus. Lesen und besprechen Sie im Plenum gemeinsam die Arbeitsanweisungen und beantworten Sie gegebenenfalls Rückfragen. Die Teams füllen anschließend die AV zu ihrer Idee aus. Dieser Schritt hilft den SuS, die Funktionen ihrer Idee zu konkretisieren und bereits eine erste Visualisierung anzufertigen. Es erleichtert anschließend das Bauen eines Prototyps.

AV Ideen-Skizze (27)

❿ Prototypen entwickeln

Leiten Sie nachfolgend in die nächste Phase über und wecken Sie die Neugier der SuS, mit verschiedensten Materialien zu experimentieren.

Impuls: »Ihr habt nun eine Idee ausgewählt und bereits auf der Ideen-Skizze näher beschrieben. Doch eine Idee im Kopf ist für andere Menschen noch schwer vorstellbar. Daher wollen wir sie nun greifbar machen und in ein echtes Objekt verwandeln. Dazu findet ihr auf diesem Tisch unterschiedliche Materialien, von buntem Papier über Wäscheklammern und Knetmasse bis hin zu Kartons und Klebeband. Schneidet, klebt, bastelt und nutzt alles, was ihr gebrauchen könnt, um eure Idee zum Leben zu erwecken. Ein Prototyp kann am Ende zum Beispiel ein Modell einer Maschine oder eines Produktes sein. Es kann ein Plakat sein, auf dem Schritt für Schritt der Ablauf der Idee gezeigt wird. Es kann aber auch ein Rollenspiel oder eine Foto-Story sein.«

Erläutern Sie anschließend Ziel, Dauer und Ablauf der MA Prototypen bauen und führen Sie die Methode durch.

MA Prototypen bauen (P)

⓫ Präsentation vorbereiten

Die gestalteten Prototypen sollen nun der gesamten Klasse vorgestellt werden. Leiten Sie die Vorbereitungsphase mithilfe der Präsentation an.

Impuls: »Jedes Team hat einen spannenden Prototyp seiner Idee entwickelt, der nun vor der Klasse präsentiert wird. Jede Präsentation darf nicht länger als drei Minuten dauern. Die kurze Zeit hilft dabei, euch auf das Wesentliche zu konzentrieren. In der Präsentation sollen folgende Leitfragen beantwortet werden:

- *Was war eure Herausforderung?*
- *Welches Problem habt ihr während des Interviews gehört?*
- *Welche Idee habt ihr daraufhin entwickelt?*
- *Wie funktioniert euer Prototyp?*
- *Warum löst eure Idee das Problem der von euch interviewten Person?*

Dabei ist wichtig, dass jedes Teammitglied einen Redeanteil hat. Besonders schön ist es, wenn ihr eure Idee in einem Rollenspiel darstellt. Ihr könntet zum Beispiel die Situation nachspielen, die das Problem der von euch befragten Person aufzeigt.«

Geben Sie den SuS Zeit, um zu definieren, wer welchen Inhalt in der Präsentation vorträgt.

Präsentation

⓬ Präsentation

Bitten Sie die SuS, einige Tische für die Präsentation zur Seite zu räumen und einen Stuhlhalbkreis zu bilden. Eröffnen Sie einen feierlichen Rahmen. Streichen Sie hervor, wie viel die SuS in so kurzer Zeit geschafft haben: vom Start mit einer großen Herausforderung und dem Kennenlernen konkreter Probleme von Mitschüler*innen innerhalb dieser Herausforderung über das Entwickeln ganz vieler Ideen bis letztlich hin zum Umsetzen einer Idee. Heißen Sie gemeinsam mit der Klasse das erste Team auf der »Bühne« mit einem motivierenden Applaus willkommen. Stellen Sie die Uhr für das Präsentationsteam sichtbar auf drei Minuten. Nach jeder Präsentation können die Zuschauer*innen zwei Minuten Feedback geben. Fragen Sie gegebenenfalls nach: Was hat den SuS am besten gefallen? Haben sie etwas nicht verstanden? Wie könnte man die Idee noch weiterdenken?

⓭ Check-out

Nehmen Sie sich nach der Präsentation aller Teams die Zeit für eine Reflexion mithilfe der MA Lob und Wunsch. Erläutern Sie Ziel, Dauer und Ablauf der Methode. Bereiten Sie in der Zwischenzeit, in der die SuS ihr Feedback auf Haftnotizen schreiben, die Tafelhälften vor. Eine Seite ist mit »Mir gefällt ...« überschrieben, die andere mit »Ich wünsche mir ...«. Geben Sie den SuS Raum, unkommentiert und frei ihr Feedback zu teilen. Dieser Moment ist besonders sensibel. Beenden Sie nach der Feedbackrunde den Tag mit einem Applaus. Bitten Sie die SuS im Anschluss, den Raum aufzuräumen.

MA Lob und Wunsch (L)

Tipp: In dieser Phase können Sie auch gut AVs aus dem Zukunftsportfolio nutzen. Zum Abschluss des Tages bietet sich ebenfalls an, eine der Aktionen als Hausaufgabe aufzugeben.

Ablauf

Vorbereitung

1 Die LP bereitet Gruppentische für je vier bis fünf SuS vor. Jedes Team sollte eine vertikale Arbeitsfläche zur Verfügung haben (zum Beispiel großes Papier an der Wand, ein Whiteboard ...) sowie zwei Blöcke Haftnotizen und fünf Filzstifte auf dem Tisch. Weiterhin sollte ein Tisch mit den Materialien für die Gestaltung der Prototypen vorbereitet werden.

- große Arbeitsflächen (Poster, Flipchart oder Whiteboard)
- Haftnotizen
- dicke Filzstifte
- Klebeband
- Material für die Gestaltung der Prototypen

❶ Check-in

20 min

1 Die LP begrüßt die SuS und stellt die Agenda, das Ziel und den Arbeitsmodus des heutigen Tages mithilfe der Präsentation im Plenum vor. Hinweis auf »Time-Boxing« und ein akustisches Signal.
2 Die LP stellt die (im Vorfeld ausgewählte) Herausforderung mithilfe der Präsentation vor.
3 Die SuS stellen die Herausforderungskarte auf ihren Tisch.
4 Die SuS teilen ihre Erfahrungen, Gefühle und Gedanken zur Herausforderung im Plenum. Sie diskutieren darüber, welche Menschen von dieser Herausforderung betroffen sind und welche Bedürfnisse sie haben könnten. (Was sind Wünsche/Probleme? Wo drückt der Schuh? ...)
5 Die LP schreibt Kerngedanken (betroffene Personen und Kernthemen) für alle sichtbar an die Tafel.

- Präsentation
- Herausforderungskarten
- akustisches Signal
- Uhr

❷ Team-Check-in

15 min

1 Die LP erklärt die MA Zwei Wahrheiten, eine Lüge und gibt ein Beispiel.
2 Die LP stellt die Uhr auf sieben Minuten.
3 In den Teams nennt nun jedes Mitglied reihum zwei Wahrheiten und eine Lüge; die anderen erraten anschließend die Lüge.

- MA Zwei Wahrheiten, eine Lüge (G)
- akustisches Signal
- Uhr

❸ Interviews vorbereiten

20 min

1 Die LP führt die MA Interviews vorbereiten und führen mithilfe der Präsentation ein und erklärt die Bedeutung eines Interviews für den Prozess.
2 Die LP teilt die AV Interview-Tipps an alle Teams aus.
3 Die LP überlegt gemeinsam mit den SuS, was mögliche Interviewfragen sein könnten, und schreibt diese an die Tafel.
4 Die LP erklärt den Ablauf der rotierenden Interviewrunden und die zu vergebenden Rollen.
5 Jedes Team teilt nun für das erste Interview eigenständig Rollen (Interviewer*in, Co-Interviewer*in und Schriftführer*in) ein.

- Präsentation
- MA Interviews vorbereiten und führen (O)
- AV Interview-Tipps (25)
- akustisches Signal
- Uhr

❹ Interviews durchführen

35 min

1 Die LP teilt die AV Interview-Dokumentation aus und bespricht diese im Plenum. Wichtig: Die SuS sollen während des Interviews Zitate mitschreiben.
2 Eine Person aus jedem Team geht nun im Uhrzeigersinn ins Nachbarteam. Dort wird sie interviewt. Der andere Teil des Teams befragt die neue Person. Eine Interviewrunde dauert zwölf Minuten.
3 Die LP leitet jeweils das Ende des Interviews mit einem akustischen Signal ein.
4 Die interviewten Personen kehren zurück in ihre Teams und ein anderes Teammitglied wechselt, wieder im Uhrzeigersinn, ins Nachbarteam. Zudem sollten die Interviewrollen innerhalb der Teams getauscht werden.

- AV Interview-Dokumentation (26)
- akustisches Signal
- Uhr

❺ Interviews auswerten

25 min

1 Die SuS finden sich wieder in ihren ursprünglichen Teams zusammen.
2 Die LP führt die Auswertung der Interviews mithilfe der Präsentation ein.
3 Die SuS schreiben die fünf wichtigsten Zitate jedes Gesprächs auf Haftnotizen. Wichtig: ein Fakt/Zitat pro Haftnotiz.
4 Die SuS stellen nacheinander innerhalb des Teams vor, was sie gehört und aufgeschrieben haben, und kleben ihre Haftnotizen an die große Arbeitsfläche.

- Präsentation
- Haftnotizen
- dicke Filzstifte
- akustisches Signal
- Uhr

5 Die SuS diskutieren darüber, was sie im Gespräch überrascht hat und ob sie Übereinstimmungen in den Antworten der Gesprächspartner*innen finden konnten.
6 Jeder/Jede Schüler*in markiert seine/ihre wichtigste Erkenntnis mit einem Sternchen auf der Haftnotiz.

❻ Warm-up

10 min

1 Die LP leitet ein Warm-up an. Besonders gut bietet sich die Methode »Ja, aber .../Ja, und ...« oder »Geh und Steh« an.

- MA Kategorie: Warm-ups (A, B)

❼ Ideen entwickeln

20 min

1 Die LP führt die MA Stilles Brainstorming mithilfe der Präsentation ein und bespricht die Brainstorming-Regeln.
2 Die LP teilt die AV Regeln zur Ideenentwicklung an alle Teams aus.
3 Die LP weist auf das Aufstellen der Herausforderungskarten hin. Sie sind Ausgangspunkt für das Brainstorming.
4 Die LP leitet die Methode »Stilles Brainstorming« an.
5 Die SuS entwickeln in Stillarbeit so viele Ideen wie möglich.
6 Die LP leitet nach sechs Minuten das Ende des stillen Brainstormings mit einem akustischen Signal ein.
7 Die SuS stellen sich im Team gegenseitig ihre Ideen vor und lassen sie wachsen.
8 Die LP leitet die zweite Methode zur Ideenentwicklung (siehe MA Kategorie: Kreation) ein.
9 Die SuS sammeln so viele Ideen wie möglich auf der Arbeitsfläche.

- Präsentation
- MA Stilles Brainstorming (Q)
- AV Regeln zur Ideenentwicklung (28)
- MA Kategorie: Kreation (R, S)
- Herausforderungskarten
- Haftnotizen
- dicke Filzstifte
- akustisches Signal
- Uhr

❽ Ideen auswählen

10 min

1 Die LP führt die MA Ideenauswahl mithilfe der Präsentation ein.
2 Die SuS diskutieren, welche Idee das identifizierte Problem der interviewten Personen am besten löst. Sie treffen eine Auswahl und entscheiden sich für eine Idee, die als Prototyp umgesetzt werden soll.

- Präsentation
- MA Ideenauswahl (T)
- dicke Filzstifte oder Klebepunkte
- akustisches Signal
- Uhr

❾ Ideen ausformulieren

10 min

1 Die LP teilt die AV Ideen-Skizze an jedes Team aus.
2 Die Arbeitsanweisungen werden gemeinsam im Plenum gelesen und besprochen.
3 Jedes Team füllt gemeinsam die AV zur vorher gewählten Lösung aus, um sie zu konkretisieren und zu visualisieren.

- AV Ideen-Skizze (27)
- akustisches Signal
- Uhr

❿ Prototypen entwickeln

20 min

1 Die LP führt die MA Prototypen bauen mithilfe der Präsentation ein.
2 Die LP verweist auf die im Klassenzimmer aufliegenden Materialien.
3 Die SuS erstellen mithilfe des Materials einen Prototyp, der ihre Lösung auf der Ideen-Skizze in ein physisches Objekt verwandelt.

- Material für die Gestaltung der Prototypen
- MA Prototypen bauen (P)
- akustisches Signal
- Uhr

⓫ Präsentation vorbereiten

15 min

1 Die LP führt die Leitfragen mithilfe der Präsentation ein und gibt den zeitlichen Rahmen vor.
2 Optional: Die LP regt die SuS zu einem Rollenspiel an.
3 Jedes Team definiert für sich, was in der Präsentation gesagt werden soll und wer welche Rolle übernimmt. Eventuell kurze Testpräsentation.

- Präsentation
- optional: MA Rollenspiel (Ä)

⓬ Präsentation

30 min

1 Die LP bittet die SuS, Tische für die Präsentation zur Seite zu räumen und die Stühle in einem Halbkreis aufzustellen.
2 Die SuS präsentieren ihre Ideen mithilfe der Leitfragen.
3 Jedes Team hat für die Präsentation drei Minuten Zeit und bekommt zwei Minuten Feedback von den Mitschüler*innen. Wichtig: striktes »Time-Boxing«.
4 Jedes Team wird mit einem motivierenden Applaus auf der Bühne begrüßt und auch verabschiedet.

- akustisches Signal
- Uhr

⓭ Check-out

40 min

1 Die LP leitet ein abschließendes Reflexionsgespräch für den Tag ein.
2 Die LP erklärt die MA Lob und Wunsch und schreibt die beiden Kategorien »Mir gefällt ...« und »Ich wünsche mir ...« jeweils auf eine Tafelseite.
3 Jeder/Jede Schüler*in schreibt zwei Haftnotizen mit seinem/ihrem besten Erlebnis des Tages und einem Aspekt, den er/sie sich anders gewünscht hätte (in Stichworten).
4 Reihum geht jeder/jede Schüler*in an die Tafel, spricht seine/ihre zwei Punkte an und klebt die jeweilige Haftnotiz unter die entsprechende Überschrift an die Tafel.
5 Die LP fasst den Tag bestärkend zusammen und beschreibt, was die SuS alles geschafft haben. Die SuS haben binnen kurzer Zeit für echte Probleme konkrete Lösungen entwickelt.
6 Abschließend applaudieren alle SuS und die LP.
7 Die LP gibt jedem Team eine Aufgabe zum Aufräumen: Tische arrangieren, Stühle zurückräumen und das Material für die Prototypen zusammenräumen.

- MA Lob und Wunsch (L)
- Haftnotizen
- dicke Filzstifte

Zukunftsportfolio

*Das Zukunftsportfolio besteht aus zehn Arbeitsvorlagen, die lernprozessbegleitend und flexibel eingesetzt werden können. Die SuS werden darin angeregt, ihre Lernerfahrungen zu reflektieren. Auf dieser Grundlage soll ein Gespräch über Lernen und Leistung angeregt werden. Hierbei beziehen sich die SuS auf eine individuelle und nicht auf eine soziale Bezugsnorm. Das Portfolio kann zudem mit der Sammlung aller Arbeitsergebnisse aus der Projektwerkstatt angereichert und somit als Rahmen für einen Projekthefter genutzt werden. Da das Ausfüllen der Arbeitsvorlagen zeitlich nicht in die Unterrichtseinheiten oder in die Tage der Projektwerkstatt integriert ist, eignet sich dies gut als Hausaufgabe. Ein Zertifikat kann von den Lehrer*innen an den jeweiligen Schüler beziehungsweise an die jeweilige Schülerin angepasst werden, um ihm/ihr eine individuelle Rückmeldung über seinen/ihren Lernerfolg zu geben.*

Ziel Ziel des Zukunftsportfolios ist es, das Reflexionsvermögen der SuS zu fördern.

Inhalt Folgende Reflexionsbereiche sind enthalten:

- Reflexion der allgemeinen Lernerfahrung
  - AV Lern-Rückschau (29)
  - AV Feedback Kategorien (30)
  - AV Mein Lernmosaik (31)
- Reflexion der persönlichen Einstellung in Bezug auf das Thema »Zukunft«
  - AV Mein Blick in die Zukunft (32)
  - AV Mein Zukunftsprofil (33)
- Reflexion der Zusammenarbeit im Team
  - AV Superkräfte (34)
  - AV Achterbahn der Gefühle (35)
  - AV Team-Regeln (36)
- Zusätzlich ist ein Deckblatt sowie eine AV Zertifikat enthalten (37).