

WIDDEWIDDEWITT - ICH ERFIND' MIR DIE WELT, WIE SIE MIR GEFÄLLT!

Sandra Milz

Geografie und wirtschaftliche Bildung, Geschichte und Politische Bildung, Ethik

Utopiebezug	Inwiefern können technologische und soziale Innovationen zur Gestaltung einer gerechteren und nachhaltigeren Welt beitragen?
Altersgruppe	Ab der 7. Schulstufe
Dauer	1 bis 4 Unterrichtseinheiten (abhängig von der Auswahl der Phasen)
Thematische Hinführung	Die Welt ist von multiplen Krisen geprägt. Ökologische, soziale, ökonomische und politische Verwerfungen sind Bestandteil unserer Lebenswelt geworden. Ein Umdenken und kreative Lösungsansätze werden gefordert. Technologischen und sozialen Innovationen wird hierfür eine besondere Bedeutung zugeschrieben, um einen als notwendig erachteten Wandel mit dem Ziel einer Verbesserung herbeizuführen. Diese werden primär im Spannungsfeld von ökonomischer Verwertbarkeit und politischer Umsetzbarkeit diskutiert bzw. auch realisiert und scheinen oftmals außerhalb eigener Handlungs- und Mitbestimmungsmöglichkeiten zu liegen. Jedoch ergeben sich in diesen dynamisch und zirkulär verlaufenden Innovationsprozessen vielfältige Möglichkeiten der Partizipation (vgl. Ansatz der Bildung für Innovativität), zum Beispiel bei der (1) Identifizierung von Problemfeldern, (2) der Entwicklung von Lösungsansätzen und (3) der Implementierung von Lösungsansätzen.
Methodisch-didaktische Hinweise	Das vorliegende Lernangebot orientiert sich an dem didaktischen Ansatz der <i>Bildung für Innovativität</i> . Innovativität wird hierbei verstanden als die Fähigkeit von Lernenden, an Innovationsprozessen teilzuhaben. Für die Teilhabe werden drei gleichrangige Fähigkeiten, die sich wechselseitig beeinflussen, unterschieden: Reflexivität, Kreativität und Implementivität. Reflexivität meint die Fähigkeit, bestehende gesellschaftliche Verhältnisse infrage zu stellen, eigene Denk- und Handlungsweisen zu reflektieren und gesellschaftliche Probleme wahrzunehmen. Kreativität bedeutet, Ideen hervorzubringen und zu vertiefen, um potenzielle Lösungen für diese Probleme zu finden. Die Fähigkeit der Implementivität umfasst andere argumentativ von der Notwendigkeit zu überzeugen, die identifizierten Probleme zu bearbeiten und/oder die entwickelten Lösungsansätze umzusetzen.
Unterrichtsablauf	Der Unterrichtsablauf ist als Vorschlag zu verstehen. Er orientiert sich an den drei Teilsfähigkeiten von Innovativität. ★ Phase 1 (Problemidentifikation) umfasst eine Fantasiereise, in der die Lernenden für sie relevante Problemfelder ermitteln. ★ Phase 2 (Lösungsentwicklung) ist in zwei Aufgaben untergliedert, die frei gewählt werden können. Eine Aufgabe adressiert die individuelle Ideengenerierung seitens der Lernenden. Die andere Aufgabe stellt konkrete Ideen einer zukunftsfähigen Gesellschaft in Form eines Wimmelbilds zur Diskussion. ★ Phase 3 (Ideenimplementierung) soll eine diskursive Aushandlung von Lösungsansätzen bieten, in der sich Lernende aktiv oder auch reaktiv einbringen können.
Online unter	www.politik-lernen.at/widdewiddewitt

Danksagung: Ich danke Karin Golser-Ebner, die mich zu dieser Idee inspiriert und mich mit ihrer Rückmeldung unterstützt hat.

ARBEITSBLATT

THEMATISCHE HINFÜHRUNG

Die Welt steht vor großen Herausforderungen, die oft als „Krisen“ bezeichnet werden. Das Wort Krise stammt aus dem Griechischen und bedeutete ursprünglich „Entscheidung“, „entscheidende Wendung“. Wenn von Krisen die Rede ist, kann das also auch bedeuten, dass eine entscheidende (z.B. auch positive) Wendung bevorsteht.

Die großen Krisen der Gegenwart betreffen unterschiedliche Handlungsbereiche von uns Menschen. Dazu gehören zum Beispiel die ökologische Mitwelt (Umweltkrise), unser Zusammenleben (soziale und politische Krisen) und auch das Wirtschaften (ökonomische Krisen). Wenn mehrere große Krisen gleichzeitig auftreten, wird von einer Vielfachkrise gesprochen. Krisen betreffen meist nicht nur einen kleinen räumlichen Bereich, sondern können mehrere Länder oder die ganze Welt betreffen. Sie haben also nicht nur lokale oder regionale, sondern oft globale Auswirkungen.

Menschen versuchen, diese Krisen zu bewältigen, indem sie konkrete Probleme identifizieren, Lösungen entwickeln, diskutieren und ausprobieren (= Innovationsprozessphasen). Diese Lösungen können verkaufliche Erfindungen sein, wie die Entwicklung einer neuen Technologie, oder auch eine neue Art und Weise, wie wir miteinander leben wollen. In der Fachsprache wird das als „Innovation“ (aus dem Lateinischen: Erneuerung, Veränderung) bezeichnet.

Ob eine Innovation wirklich zur Lösung solcher Probleme geeignet ist, stellt sich meist erst in der Zukunft heraus. Denn eine Innovation kann auch dazu beitragen, dass neue, womöglich unbeabsichtigte Probleme entstehen.



PHASE 1: PROBLEMIDENTIFIKATION: EINE FANTASTISCHE REISE IN EINE BESSERE WELT



M1: TEXT ZUR FANTASIEREISE

Mach es dir gemütlich. Setz dich bequem hin. Schließ deine Augen und fühle in dich hinein. Wie geht es dir gerade?

Atme tief durch die Nase ein ... und durch den Mund aus. Atme noch einmal tief ein ... und wieder aus. Stell dir vor, du begibst dich auf eine Reise in die Zukunft. Eine Reise, die dich in eine Welt führt, in der ein gutes Leben für alle möglich ist.

Du stehst an einem besonderen Ort. Schau dich um: Was siehst du? Welche Farben, Formen und Geräusche umgeben dich? Alles fühlt sich angenehm und friedlich an.

Du beginnst langsam zu gehen. Auf deinem Weg begegnest du Menschen. Wie ist die Stimmung? Wie gehen die Menschen miteinander um? Was tun sie? Gibt es etwas, das dir besonders auffällt?

Du hörst Lachen und Stimmen eines eifrigen Miteinanders. Du entdeckst einen Ort, an dem Menschen lernen. Wie sieht dieser Ort aus? Wie lernen die Menschen dort und was lernen sie? Kannst du erkennen, womit sie lernen?

Du gehst ein Stück weiter und siehst, wie Menschen sich versorgen. Was brauchen Menschen in dieser zukünftigen Welt, um gut leben zu können? Was brauchen sie nicht? Wer versorgt wen? Wie sorgen die Menschen für sich und andere?



Du schlenderst weiter und setzt dich auf eine kleine Bank. Dort beobachtest du, wo sich die Menschen hinbewegen. Wie bewegen sich die Menschen fort? Benutzen sie dafür Fahrzeuge? Bewegen sie sich schnell oder langsam?

Dann richtest du deinen Blick auf die Räume, wo die Menschen leben. Wie sehen diese aus? Welche Gebäudearten kannst du erkennen? Wie sieht zum Beispiel das Zuhause der Zukunft aus? Welche Rolle spielt dabei die ökologische Mitwelt, also z.B. Tiere und Pflanzen?

Du stehst auf und gehst weiter. Während du weitergehst, bemerkst du, dass diese Welt ein Ort ist, an dem sich alle wohlfühlen können. Eine Welt, in der Menschen in Einklang mit ihrer Mitwelt leben. Was macht diesen Ort für dich so besonders? Gibt es Dinge, die dich überraschen oder dich zum Nachdenken bringen?

Lass die Eindrücke auf dich wirken und überlege: Welche Vorstellung dieser Zukunft möchtest du unbedingt mitnehmen in deine gegenwärtige Welt?

Langsam spürst du wieder den Boden unter dir. Du atmetst tief ein ... und aus. Noch einmal ein ... und aus.

Dann öffnest du sanft deine Augen. Die Reise in die Zukunft ist vorbei, aber die Gedanken und Bilder aus dieser Welt hast du mitgenommen.



A1: Welche Eindrücke sind dir besonders in Erinnerung geblieben? Beschreibe oder zeichne in M2 eine Szene (= Ausschnitt einer konkreten Situation) aus deiner Fantasiereise, die für dich besonders wichtig ist.

M2: PLATZ FÜR DEINE WUNSCHSZENE DER ZUKUNFT



M3: IN DEINER ZUKUNFTSSZENE BEREITS GELÖSTE PROBLEME DER GEGENWART

A2: Blicke auf deine Szene und überlege, warum sie für dich besonders bedeutsam ist. Warum handelt es sich um eine Wunschvorstellung? Welche Probleme der Gegenwart bestehen in dieser wünschenswerten Szene der Zukunft nicht? Notiere diese Probleme in der Sprechblase in M3.

A3: Sammelt die Probleme der Gegenwart, die in eurem Zukunftsszenario nicht bestehen, in der Klasse. Ermittelt, welchen Handlungsbereich (siehe thematische Hinführung) diese Probleme betreffen. Die darin bei-spielhaft angeführten Krisen bieten euch eine Möglichkeit, eure Überlegungen zu strukturieren (= zu ordnen).

PHASE 2: LÖSUNGSENTWICKLUNG: IDEEN FÜR EINE BESSERE WELT

Du kannst zwischen den Aufgaben A4 und A5 frei wählen.

- ★ In Aufgabe A4 kannst du eine Idee deiner Wahl für eine bessere Welt ausarbeiten.
- ★ In Aufgabe A5 kannst du dich von Ideen anderer inspirieren lassen.

A4:

Hast du dir aus der Fantasiereise eine konkrete Idee zur Bewältigung von Problemen der Gegenwart mitgenommen? Oder hast du, ohne die Fantasiereise gemacht zu haben, eine konkrete Idee?

- Schreibe oder zeichne deine Idee in M4 auf.

M4: PLATZ FÜR DEINE IDEE

- Beschreibe deine Idee. Was ist an deiner Idee anders als in unserer Welt der Gegenwart?
- Erläutere, welche Probleme mit deiner Idee gelöst werden könnten. Ermittle, welche Verbesserungen sich ergeben würden. Konkretisiere, wem deine Idee besonders helfen könnte.
- Bestimme die Voraussetzungen, die es bräuchte, damit deine Idee umgesetzt werden könnte. Lege dar, wen du von deiner Idee überzeugen müsstest, damit die Idee verwirklicht werden könnte.
- Reflektiere, welche neuen Probleme entstehen könnten, wenn deine Idee Wirklichkeit werden würde.

A5:

Hast du noch keine konkrete Idee und möchtest dich von Ideen anderer inspirieren lassen? Hinter dem Link bzw. QR-Code findest du eine mögliche Zukunftsvorstellung von der unabhängigen, Umwelt-, Entwicklungs- und Menschenrechtsorganisation *Germanwatch*.



Link: [Das SDG-Wimmelbild ZUKUNFT | Germanwatch e.V.](#)

- Wähle einen Ausschnitt aus dem Bild aus, der dich besonders anspricht. Beschreibe die Idee. Was ist an dieser Idee anders als in unserer Welt der Gegenwart?
- Erläutere, welches Problem bzw. welche Probleme mit dieser Idee gelöst werden könnten. Ermittle, welche Verbesserungen sich ergeben würden. Konkretisiere, wem diese Idee besonders helfen könnte.
- Bestimme die Voraussetzungen, die es bräuchte, damit diese Idee umgesetzt werden könnte. Lege dar, wer von dieser Idee überzeugt werden müsste, damit die Idee verwirklicht werden könnte.
- Reflektiere, welche neuen Probleme entstehen könnten, wenn diese Idee Wirklichkeit werden würde.

PHASE 3: IMPLEMENTIERUNG: IDEEN FÜR EINE BESSERE WELT ARGUMENTIEREN

Ihr wollt eure Ideen für eine bessere Welt kritisch prüfen und gemeinsam lösungsorientiert weiterentwickeln. Dazu führt ihr zu dritt bzw. viert eine Mini-Debatte durch. Jede Person übernimmt einmal jede Rolle. Lest euch die Rollenbeschreibungen in M5 durch. Fragt eure Lehrperson, wenn Begriffe unklar sind. Als Vorbereitung benötigst du deine Idee, die du in Phase 2 ausgearbeitet hast. Wenn du keine Idee bearbeitet hast, kannst du eine Idee von anderen (siehe A6) vorstellen.

M5: ROLLENKARTEN FÜR DIE MINI-DEBATTE

Rollenkarte Visionär/in (= Person, die eine innovative Idee hat):

Du beginnst und stellst deine Idee vor. Du möchtest andere von deiner Idee überzeugen. Deine Redezeit für die Vorstellung beträgt 2 Minuten.

Rollenkarte Kritiker/in:

Du hörst dir die Vorstellung der Idee an. Du lässt dich nicht einfach überzeugen. Stelle zwei bis drei herausfordernde Fragen zur Umsetzbarkeit, Gerechtigkeit (z.B. wem nützt die Idee, wem nicht) und unerwünschte Folgen der Idee. Deine Fragen sollen helfen, die Idee realistischer zu machen.

Rollenkarte Vermittler/in:

Du hörst dir die Idee, mögliche Fragen und die Einwände an. Finde Kompromisse und Verbesserungen. Überlege, wie der erste Schritt zur Realisierung (= Verwirklichung) der Idee aussehen könnte.

Optionale Rollenkarte Berater/in:

- Du unterstützt andere dabei, ihre Ideen weiterzuentwickeln. Du stellst nach der Vorstellung der Idee zwei bis drei klärende Fragen. Du versuchst mit deinen Fragen, die Idee verständlicher zu machen.

A6: Bereite dich auf die Mini-Debatte vor. Arbeit auf Basis deiner in Phase 2 behandelten Idee eine Kurzvorstellung aus. Wer keine Idee ausgearbeitet hat oder die Idee nicht vorstellen möchte, setzt sich in dieser Aufgabe mit der Zukunftsvorstellung der gemeinnützigen Organisation *Germanwatch* auseinander (siehe A5) und prüft mögliche Verbindungen zu den in den anschließenden Mini-Debatten vorgestellten Ideen. (Link: [Das SDG-Wimmelbild ZUKUNFT | Germanwatch e.V.](#)).



A7:

Führt die Mini-Debatten in Kleingruppen durch. Jede Person übernimmt einmal jede Rolle (Visionär/in, Kritiker/in, Vermittler/in). Es kann auch die Rolle Berater/in eingenommen werden. Bestimmt in jeder Mini-Debatte eine Person, die auf die Zeit achtet. Besprecht mit der Lehrperson, wie viel Zeit ihr pro Mini-Debatte zur Verfügung habt. Macht euch nach jeder Mini-Debatte Notizen, wie die jeweils vorgestellte Idee weiterentwickelt werden könnte.

A8:

Sammelt eure Ideen in Form von „Next step“ Kärtchen auf einer gemeinsamen „Zukunftswand“. Nutzt dazu eure bisherigen Ausarbeitungen der Idee und die Notizen aus den Mini-Debatten. Folgende Informationen sollten auf eurem „Next step“ Kärtchen enthalten sein:

- a. Name und kurze Beschreibung der Idee.
- b. Mindestens eine konkrete Maßnahme, mit der die Idee umgesetzt werden könnte (z.B. einen Termin bei der Schulleitung fixieren, bei dem die Idee vorgestellt wird).

Ihr könnt die „Next step“ Kärtchen mit weiteren Punkten/Bildern/Skizzen etc. ergänzen.

Eure Zukunftswand kann euch im Laufe des weiteren Schuljahrs oder sogar Schullebens begleiten. Ihr könnt sie als Arbeits- und Denkpinnwand für nächste Schritte in Richtung Zukunftsgestaltung nutzen (indem ihr z.B. andere Ideen kommentiert, konkrete Maßnahmen der Umsetzung ausprobiert oder diese Umsetzungen reflektiert: was lief gut, was schlecht ...). Mit euren Gedanken, Fragen, Ideen und Taten gestaltet ihr eure eigene, gemeinsame Zukunft(swand).